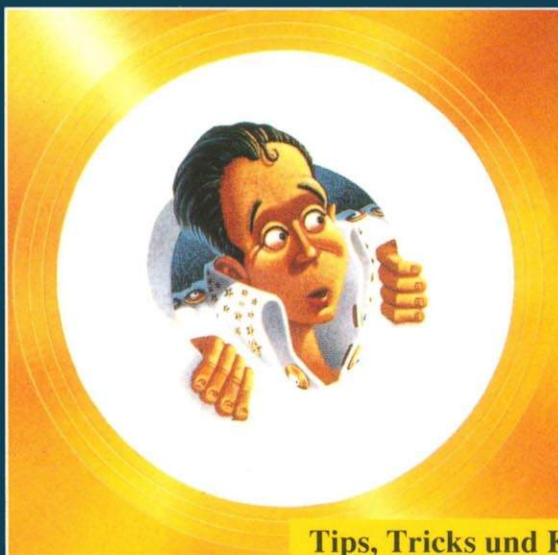


Das PC Spielebuch Band II

Dr. Raymond Wiseman (Hrsg.)

Atomix
Budokan
Code-Name: Iceman
Conquests of Camelot
East vs. West – Berlin 1948
Fiendish Freddy's Big Top o' Fun
Flugsimulator IV
Future Wars
Hero's Quest
Hillsfar
Horse Racing
Indiana Jones and the Last Crusade
Indianapolis 500
Jack Niklaus' Golf
Keef the Thief
Kult
Larry III
Search for the King
Life and Death



Tips, Tricks und Komplettlösungen zu über 40 populären Spielen

Loom
M.U.D.S – Mean
Ugly Dirty Sports
Manhunter 2 –

San Francisco
North & South
Omnicon Conspiracy
PGA Tour Golf

Pipemania
Populous – The Promised Land
Ra
Railroad Tycoon
Search for the Titanic
Secrets of the Silver Blades
Sim City
The Colonel's Bequest
The Duel –
Test Drive II
The Final Chesscard
Tower of Babel

Ultima VI –
False Prophet
Wayne Gretzky Hockey

Das PC Spielebuch Band II

Das PC Spielebuch Band II

Dr. Raymond Wiseman (Hrsg.)



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

Anmerkungen:

Fast alle im vorliegenden Buch genannten geschützten Warennamen, Warenzeichen und Produktbezeichnungen sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen in der Regel patent- und warenrechtlichem Schutz, worauf der Autor und der Verlag hiermit aufmerksam machen.

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 resultiert.

Der Verlag bedankt sich bei der Firma United Software GmbH, 4835 Rietberg 2, für die Genehmigung des Abdrucks des Titelfotos zu "Les Manley – Search for the King".

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

ISBN 3-88745-723-4

1. Auflage 1990

2. Auflage 1991

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

Printed in Germany

Copyright © 1990 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Teil I: Hard- und Software für Spieler 1

Hardware für Spieler	3
Der Rechner	3
Anforderungen des Spiels	3
Software für Spieler	9
Welches Spiel für wen?	9
Der Preis der Spiele	10
Spielinstallation	10
Kopierschutz	11
Fragestellungen	12

Teil II: Spielebeschreibungen und Komplettlösungen 19

East vs. West – Berlin 1948	21
The Colonel's Bequest	29
Conquests of Camelot – The Search for the Grail	41
Flugsimulator IV	64
Future Wars – Time Travellers	77
Hero's Quest	83
Code-Name: Iceman	102
Indiana Jones and the Last Crusade	121
Keef the Thief	132
Kult	145
Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuits of the Pulsating Pectoral	151
Les Manley – Search for The King	167
Loom	180
Manhunter 2 – San Francisco	186
Omicron Conspiracy	197

PGA Tour Golf	207
Search for the Titanic	211
Sim City	222
Ultima VI – The False Prophet	231
Wayne Gretzky Hockey	243

Teil III: Tips & Tricks 261

Atomix	263
Budokan	267
The Duel – Test Drive II	269
E-Motion	270
Fiendish Freddy's Big Top o'Fun	274
The Final Chesscard	278
Hillsfar	279
Horse Racing	285
Indianapolis 500	287
Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf	288
Klax	294
Leisure Suit Larry I: In the Land of the Lounge Lizards	299
Leisure Suit Larry II: Goes looking For Love (in Several Wrong Places)	302
Life & Death	308
M.U.D.S. – Mean Ugly Dirty Sport	312
North & South	316
Populous – The Promised Lands	319
Pipemania	325
Ra	327
Railroad Tycoon	329
Secret of the Silver Blades	331
Tower of Babel	336

Alphabetisches Spieleverzeichnis 341

Vorwort

Liebe Mitspielerinnen und Mitspieler!

Es ist genau ein Jahr her, daß ich die Einleitungszeilen für das erste PC Spielebuch formulierte. Unser Ziel war es, einen kleinen Ratgeber für all jene zu erstellen, die einen Trick für ein Spiel suchen, einen kleinen Tip brauchen, damit es weitergeht im Spielgeschehen. Ich glaube, es ist uns gelungen.

Als wir vor einem Jahr das erste Buch für PC-Spiele herausgaben, widmeten wir es mehr den Traditionals unter den PC-Spielen. Im diesem neuen PC Spielebuch bringen wir Sie nun auf den Stand der Zeit.

Larry und Co.

In unserem PC Spielebuch II bleiben wir unserer Tradition treu. Es ist nicht auf ein Spiel oder eine Spielfolge beschränkt. Wir präsentieren, was uns gut und wichtig erschien und setzen unser Konzept der Vielfalt gegen die Bücher, die nur Hilfe zu den bekanntesten Spielen bieten.

Daß Sie hierbei auch die Lösungswege zu den Rennern geboten bekommen, versteht sich von selbst. Aber der Spielmarkt ist zu bunt gemischt, als daß er auf ein paar Hits reduziert werden darf. Gerade bei Spielen, die nicht in aller PC sind, wird ein kleiner Tip, ein guter Trick oder eine präziser Lösungshinweis meist dankbar angenommen. Unsere beiden PC Spielebücher bieten sich somit als Kompendium der PC-Spielszene an und ersparen weitere Investitionen für Einzellösungen.

Die PC Spielebücher

Jedes unserer Spielebücher ist eine Einheit. Das heißt, wir konzipieren jedes der Bücher als Einzelwerk. Andererseits müssen wir selbstverständlich beachten, daß wir nicht den

Inhalt des vorhergehenden PC Spielebuchs wiederholen. Daher haben wir uns entschlossen, den technischen Teil, der im ersten PC Spielebuch umfassend behandelt wurde, stark zu reduzieren und den gewonnenen Platz für weitere Spielösungen zu nutzen. Falls Sie also ausführliche Informationen zur PC-Konfiguration, zu Grafikkarten und zur Spielsteuerung wünschen, greifen Sie bitte auf das erste PC Spielebuch zurück. Dort ist dann beispielsweise erklärt, wie eine Steckkarte für einen analogen Joystick installiert wird, welche Besonderheit ein analoger Joystick aufweist und wie er funktioniert.

Auch bei den Spielen haben wir Doppelungen vermieden. Doch wo es eine Regel gibt, gibt es auch eine Ausnahme: Larry. Da die Nachfrage noch immer groß ist, haben wir Kurzversionen des Lösungswegs zu Larry I und II in dieses Buch aufgenommen. Der gute dritte Teil ist dann die Komplettlösung zu Larry III, die Sie ebenfalls in der Hand haben.

Spiele über Spiele

Die Spielevielfalt unserer Spielebücher hat noch eine weitere Funktion. Sie können sich in den PC Spielebüchern informieren, bevor Sie zum Kauf schreiten. Hilfreich hierfür ist der informative Abschnitt über Art, Anforderungen und die Handlung, der jeder Spielbeschreibung vorangestellt ist. Wer dann Lösungshinweise, Tips und Tricks sucht, wird sie direkt darunter finden. Oft ist sicher auch das Anlesen dieser Hilfen ein guter Ratgeber vor dem Kauf. Sie erhalten auf diese Weise auf jeden Fall einen Eindruck davon, was das Spiel von Ihnen erwartet.

Da wir bei der Recherche auf hohe Aktualität geachtet haben, finden Sie in unserem Buch auch Informationen zu brandneuen Spielen – selbstverständlich mit Tips und Tricks. So können Sie nach dem Spielkauf direkt medias in res gehen: hinein ins volle Spielerleben.

Spielgefährten

An dieser Stelle soll nun auch all jenen gedankt werden, die bei der Suche nach den Lösungen und bei der Erstellung des Buches beteiligt waren. Stellvertretend seien hier genannt:

Rainer, Michael, Thomas, Jürgen, Rüdiger, Frank, Karsten und Patrick.

Ohne die rege Hilfe der Spielgefährten wäre es nicht möglich gewesen, die Vielfalt des Spielmarktes auszuschöpfen. Ihre Anregungen und Ideen fanden auch in Form eigener Texte Eingang in dieses Spielebuch, für das ich dieses Mal als Autor und Herausgeber auftrete. Durch die neuen Kontakte, die sich bei diesem Vorgehen ergeben haben, kam auch der kommunikative Charakter der Spiele zum Zug.

Dies ist eigentlich der beste Rat, den ein Spieler einem anderen geben kann. Die Gemeinschaft belebt jedes Spiel, erst recht das am Computer. Denn selbst die perfektste Maschine mit der gelungensten Programmierung ersetzt kein menschliches Gegenüber. Und zu zweit macht Spielen einfach mehr Spaß.

Düsseldorf, 1. Oktober 1990

R. Wiseman

P.S.

Falls Sie Lust haben, Tips, Tricks und Einfälle zu Spielen weiterzugeben, können Sie uns Ihre Ideen gerne schreiben.

SYBEX-Verlag
Vogelsanger Weg 111
4000 Düsseldorf

Teil I



Hard- und Software für Spieler

Hardware für Spieler

Der Rechner

Wenn Sie Ihren Rechner für Spiele optimal ausrüsten möchten, müssen Sie die Zusammenhänge verstehen, die zwischen der PC-Ausstattung und der Spielsoftware besteht. Die meisten PC-Spiele sind grafikorientiert. Das heißt für den Rechner, er muß in der Lage sein, die Grafiken zu berechnen und auf dem Bildschirm darzustellen. Für die Berechnung ist die CPU, die Zentraleinheit des Computers, zuständig. Je schneller die Zentraleinheit arbeitet, um so schneller können benötigte Bilder an die Graphikkarte weitergegeben werden.

Die Rechengeschwindigkeit des PCs ist von zwei Faktoren abhängig: Zum einen ist der Prozessor entscheidend, zum anderen die Taktfrequenz, mit der er angesprochen wird. Zur Zeit gibt es vier Prozessortypen für PCs mit verschiedenen Taktraten. Die folgende Liste gibt eine Übersicht mit ungefähren Taktspannen für die einzelnen Systeme:

<i>Prozessor</i>	<i>Taktrate</i>
8088 (PC/XT)	4,7 MHz – 12 MHz
80286 (AT)	10 MHz – 20 MHz
80386	16 MHz – 33 MHz
80486	25 MHz

Für manche Spiele erweist sich der 8088 als zu langsam. Idealerweise sollte Ihr PC mit einem 80286 Prozessor ausgestattet und mit mindestens 12 MHz getaktet sein, dann ist er wirklich für alle PC-Spiele geeignet. Unbenommen davon bleiben jedoch höhere Konfigurationen, die den Spielen mitunter sichtbar zugute kommen, z.B. dem Flugsimulator 4.0 von Microsoft.

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.

Festspeicher

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

RAM-Speicher und freier Arbeitsspeicher

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

- der insgesamt verfügbare RAM-Speicher mindestens der Anforderung des Spieles entspricht;
- der freie Arbeitsspeicher immer noch der Anforderung des Spieles entspricht.
- die Mindesttaktfrequenz, die mitunter bei einem Spiel angegeben wird, von Ihrem Rechner nach Möglichkeit erfüllt wird. Dies bedeutet nicht, daß Sie das Spiel 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.

Diskettenformate

Eine 5,25"-Diskette paßt beim besten Willen nicht in ein 3,5"-Laufwerk und auch umgekehrt werden Sie keinen Erfolg haben. Überzeugen Sie sich daher davon, daß die benötigte Diskettengröße der Packung beiliegt.

Grafikkarten

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.

Auflösung

Die Auflösungskapazität der Bildschirmkarte und des Monitors bestimmt die "Feinheit" der Wiedergabe. Bei der Hardware wird die Auflösung in Zahl der Bildpunkte pro mm angegeben. Die entsprechende Maßeinheit ist Pixel (= Bildpunkte pro mm). Je mehr Bildpunkte pro Bildfläche dargestellt werden, desto präziser ist die Auflösung der Darstellung.

Bildwiederholfrequenz

Um ein flackerfreies Bild zu erhalten, müssen Sie beim Hardwarekauf auf die Bildwiederholfrequenz achten.

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

CGA

Der Color Graphics Adapter (CGA) beherrschte lange Zeit den PC-Spielemarkt. CGA bietet die Möglichkeit, Grafiken auf dem Bildschirm farbig umzusetzen. Bei einer Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten bleibt im Grafikmodus die Auswahl von vier Farben aus einem Spektrum von 16 verfügbaren Farbtönen. Bei der besten gebotenen Auflösung von 640 mal 200 stehen nur noch zwei Farben zur Verfügung. Die niedrige Auflösung und die grobe Zeichenmatrix des Textmodus von 8 mal 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 der Mattscheibe darstellen kann.

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

Hercules

Die Hercules Graphic Card (HGC) hat eine relativ hohe Auflösung von 720 mal 348 Bildpunkten und eine Zeichenmatrix von 9 mal 14 Punkten. Abgesehen von der fehlenden Farbe ist sie der CGA-Darstellung überlegen.

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

EGA

Der Enhanced Graphics Adapter (EGA) kann bei einer maximalen Auflösung von 640 mal 350 Bildpunkten mit einer Zeichenmatrix von 8 mal 14 darstellen, ist somit vergleichbar mit der Hercules-Auflösung. Hierbei beherrscht EGA die Darstellung von 16 Farbtönen aus einem Farbspektrum von 64. Die EGA-Karte benötigt 256 KB RAM im Videospeicher. Karten mit dem erweiterten EGA-Modus unterstützen sogar eine Auflösung von 640 mal 480 und höher – jedoch können reine EGA-Monitore solche Auflö-

sungen nicht darstellen. Zwar bieten EGA-Karten 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.

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

VGA

Der Video Graphics Array (VGA) erweitert das verfügbare Farbspektrum auf 262.144 Farben. Gleichzeitig darstellbar sind hierbei bis zu 256 Farben. Die höchste mögliche Auflösung hängt vom Bildschirmspeicher der Karte ab. Mit 256 KB Kartenspeicher können bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten 16 Farben dargestellt werden. VGA-Karten sind abwärtskompatibel, wobei ihr Verhalten zu CGA-Software unproblematischer ist als das der EGA-Karte.

Video Graphics Array: 16/256 aus 262.144 Farben bei 640 mal 480 Bildpunkten (entsprechend Ausstattung), Zeichenmatrix 9 mal 16, Bildwiederholfrequenz 70 Hertz, Zeilenfrequenz 32 Kilohertz, analoges Signal.

Monitore

Der Monitor muß zur Grafikkarte passen. 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.

In der Lage, sowohl digitale als auch analoge Signale verschiedener Ablenkfrequenzen darzustellen, sind nur echte Multiscan-Monitore. Falls Sie im Besitz eines Multiscan Monitors sind, ist es Ihnen freigestellt, welche Grafikkarte Sie in Ihren PC einsetzen.

Die Spieleentwickler orientieren sich an den Möglichkeiten, die von der PC-Technik geboten werden. Allerdings werden nicht bei jedem Spiel alle Darstellungsmodi berücksichtigt. Beherrschten schon früher CGA-Spiele teilweise nicht den Herculesmodus, so hat sich die Kluft der Inkompatibilität von Software für den Anwender vergrößert, der ein "kleines" System sein eigen nennt.

Es gibt inzwischen viele Spiele, die EGA oder VGA voraussetzen. Achten Sie beim Kauf auf betreffende Informationen.

Falls Sie eine Hercules-Grafikkarte besitzen und das gewählte Spiel im CGA-Modus läuft, bietet sich die Möglichkeit, die CGA-Darstellung über Utility-Programme auf einer Hercules-Karte zu emulieren. Für diesen Anwendungsbereich gibt es CGA-Emulations-Programme. Wenn das Programm, mit dem Sie spielen wollen, allerdings direkt auf die Register der CGA-Karte zugreift, kann Ihnen eine CGA-Emulation nicht weiterhelfen.

Tastatur, Maus und Joystick

Neben der vorhandenen Tastatur wird die Maus, die sich als Bedienungselement inzwischen im PC-Bereich durchgesetzt hat, von vielen PC-Spielen genutzt. Als spezielles Steuergerät bietet sich beim PC der analoge Joystick an.

Tastatur

Bei Tastaturen gibt es je nach System und Hersteller Unterschiede. Dies betrifft vor allem die Anordnung der Funktionstasten und die Verarbeitungsqualität des Keyboards.

Bei Spielen ist zu beachten, daß einige Spiele nur mit dem US-Tastaturreiber richtig funktionieren. Für diesen Fall kann der nationale Tastaturreiber mit der Tastenkombination <Ctrl><Alt><F1> vor Spielbeginn gegen den US-amerikanischen Treiber ausgetauscht werden. Der Tausch läßt sich mit <Ctrl><Alt><F2> rückgängig machen.

Für Spiele mit Cursorsteuerung sollten Sie vor dem Programmstart den numerischen Block auf Cursorbelegung umschalten (<NumLock> aus). Häufig haben Sie so noch weitere Bewegungsrichtungen oder andere Befehle zur Verfügung.

Maus

Viele PC-Spiele machen von der Maus Gebrauch. Mit ihr lassen sich Felder bequem anklicken, Richtungen weisen oder Steuerbefehle geben. Der Maustreiber, der zur Ausstattung der Maus gehört, muß 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 klarkommt.

Joystick

Oft kann die Maus als Eingabeinstrument alternativ zum Joystick gewählt werden. Mitunter bietet sich nur die Wahl zwischen Tastatur und Joystick. Dies gilt aber nur für wenige PC-Spiele. Ein Joystick bewährt sich bei Actionspielen und Simulatoren.

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

Der PC-Joystick steuert in der Regel mit analogen Werten. So wird nicht nur die Richtung, sondern auch die Intensität einer Bewegung vermittelt. Die analogen Werte werden mittels eines Gameport-Adapters in digitale Informationen umgewandelt.

Für den Anschluß des Joysticks an den PC muß ein Gameport vorhanden sein. Mit einer Steckkarte wird der PC um den Gameport erweitert. Diese Steckkarte bietet den 15poligen Joystickanschluß, der verhindert, daß ein 9poliger, digitaler Joystick eingesteckt wird. Allerdings gibt es inzwischen auch Lösungen für digitale Joysticks an PCs, wenn Ihnen das etwas schnellere digitale Spielgefühl mehr zusagt.

Soundkarten

Viele Benutzer sind mit dem kümmerlichen Klang, den der PC von Haus aus bietet, verständlicherweise nicht zufrieden. Mit einer PC-Soundkarte, können Sie Abhilfe schaffen und für hörbare Verbesserung der Klangleistung sorgen.

Als heimlicher Standard kann die AD-Lib-Soundkarte gelten. Sie ist die Soundkarte, die zur Zeit von den meisten Spielen unterstützt wird, sofern überhaupt eine Soundkarte vom Spiel angesprochen wird. Dies ist nämlich die Voraussetzung für einen besseren Sound. Da Soundkarten eigenständige Ergänzungen des PCs sind, muß der Spielhersteller die Karte durch eine spezielle Programmierung ansprechen. Der gute Ton kommt nicht allein durch den Einbau einer Soundkarte zustande.

Daher ist es notwendig, daß Sie beim Kauf einer Karte darauf achten, daß diese auch von der vorhandenen Spielsoftware genutzt wird. Umgekehrt müssen Sie beim Kauf des Spiels berücksichtigen, welche Soundkarte Sie haben. Ansonsten bleibt's beim alten Klang.

Hier wäre es angenehm, wenn es einen Standard gäbe, auf den Sie sich als Käufer verlassen können. Es gibt ihn nicht, und es ist fraglich, ob er kommt. Inzwischen ist der Markt aber so weit aufgefüllt, daß bei vielen Spielen mehrere Soundkarten unterstützt werden. Andererseits verhalten sich Soundkarten oft kompatibel zueinander. Beispielsweise können Sie mit einer Soundblaster bei Spielen die AD-Lib-Programmierung nutzen.

Die Soundkarten leisten wirklich durchweg gute Arbeit, was Ihnen ein Hörtest jederzeit bestätigt. Bei den Karten gibt es je nach Leistungsfähigkeit ein großes Preisgefälle.

Das gängige AD-Lib Personal Computer Music System ist für ca. DM 500,- erhältlich. Dieser elfstimmige Synthesizer liefert bereits einen überzeugenden Mono-Klang. AD-Lib kompatibel ist die Soundblaster, die sich auch in der Preisgestaltung in ähnlichem Rahmen bewegt.

Beiden Karten kann direkt über den Kopfhörer gelauscht werden oder durch den Anschluß an die Stereoanlage mehr Kraft verliehen werden. Die Soundblaster verfügt außerdem über einen kleinen 4-Watt-Stereo-Verstärker, wodurch dem direkten Anschluß kleiner Boxen nichts im Wege steht. Beide Karten bieten außerdem die Möglichkeit, das kompositorische Talent zu erproben. Hierfür braucht es allerdings zusätzliche Software. Die Soundblaster verfügt sogar über einen Eingang, über den Sie "eigene" Töne sampeln können.

Wer großes Interesse an den kreativen Seiten der Soundkarten hat, sollte ernsthaft in Erwägung ziehen, ob er nicht eine der großen Soundkarten kaufen soll. Neben dem besseren Sound, der Ihnen das Spielgeschehen versüßen kann, bieten diese Karten ein weitaus größeres Spektrum, der eigenen Tonprogrammierung. Allerdings hat diese Leistung ihren Preis. So kosten die Music Feature Card von IBM und die MT-32-Karte von Roland beide jenseits der DM 1000,-. Durch diesen Preis ist aber noch nicht sichergestellt, daß Sie die Karte dann auch mit jedem gewünschten Spiel nutzen können. Allerdings scheint sich die Roland MT-32 trotz des hohen Preises als oberer Standard der Spielsoundgenerierung zu etablieren.

Software für Spieler

Welches Spiel für wen?

Es gibt die unterschiedlichsten Anlässe, Zielgruppen und Zusammenhänge, in denen gespielt wird. Vielen Spielern geht es darum, ihre Geschicklichkeit zu beweisen. Andere möchten auf eine knifflige Lösung kommen. Wieder andere möchten logisch kombinieren und schnelle Ergebnisse. Dann gibt es die Spieler, die möglichst schöne Grafiken in Zusammenhang mit einer guten Story mögen.

Langzeit-Spieler möchten möglichst ein halbes Jahr mit dem gleichen Spiel beschäftigt sein und immer tiefer in die Geschichte eindringen, während andere nach dem schnellen Erfolg schießen oder nicht mehr aufhören können, bis Sie ein Spiel gelöst haben. Schließlich gibt es noch die große Gruppe der Simulations-Freunde, die Flugzeuge, Autos, Motorräder oder andere Gefährte lenken, Börsengeschehen und Wirtschaftsvorgänge im Griff behalten, Handel treiben oder Sportarten ausüben. Und all dies findet am PC statt.

Es ist nicht möglich, eine kurze und befriedigende Antwort auf die Frage "Welches Spiel für wen?" zu geben. Allerdings läßt sich ein allgemeiner Grundsatz formulieren: Bevor Sie ein Spiel kaufen, sollten Sie sich im Geschäft oder bei einem Bekannten mit eigenen Augen davon überzeugen, ob es Ihnen Spaß macht. In diesem Augenblick ist nämlich auch der Preis gerechtfertigt, der das Spiel kostet.

Der Preis der Spiele

PC-Spiele sind nicht billig. Ein gutes Spiel kann mitunter über DM 100,- kosten. Das mag auf den ersten Blick erschreckend hoch erscheinen. Sie sollten die Summe aber einmal in ein paar Verhältnisse setzen:

- An einem Spiel wird oft jahrelang gearbeitet, bevor es Ihren Vorstellungen entspricht – und Spiele, die ihren Vorstellungen nicht entsprechen, werden Sie ja wahrscheinlich nicht kaufen. An dieser Arbeit sind oft zehn und mehr Menschen beteiligt. Außerdem gibt es eine Herstellung, einen Vertrieb und einen Fachhandel. All dies sind Faktoren, die Geld kosten.
- Ein gelungenes Computerspiel bringt oft 100 Stunden Unterhaltung. Überlegen Sie sich einmal, was 100 Stunden Freizeit wert sind, z.B., wenn Sie statt dessen ins Kino gehen, sich Bücher kaufen oder Brettspiele spielen. Ein Brettspiel ist heute kaum unter DM 40,- zu erwerben, wobei nach oben die Grenzen offen sind. Oft ist die Ausstattung nicht besser als die eines Computerspiels, und der Spielspaß ist meist auch nicht von längerer Dauer. Dennoch: Brettspiele werden eigentlich sehr selten kopiert.
- Ein gutes Spiel hat auch gutes Begleitmaterial. Viele Hintergrundinformationen, die das Spielgeschehen bereichern, erfahren Sie aus beigelegten Magazinen, Handbüchern, Karten und sonstigen Gimmicks. Diese Beigaben sind in der reinen Produktion oft teurer als die Disketten mit dem Spiel, aber sie haben ihren Wert. Das ist bei LPs und CDs nicht anders: das Layout macht einen Teil des Genusses aus; die Augen essen mit.

Spiel-Installation

Bevor Sie ein Spiel beginnen können, müssen Sie es zunächst auf dem Rechner installieren. Eine große Gruppe von Spielen muß auf die Festplatte kopiert werden. Meistens wird diese Installation Ihnen durch ein spezielles Programm vereinfacht, das Schritt für Schritt durch die einzelnen Installationsanweisungen führt.

Mit diesen Installationsprogrammen lassen sich mitunter auch lauffähige Diskettenversionen eines Spiels erstellen. Spiele, die für die Festplatte konzipiert sind, laufen aber – wenn überhaupt – von Diskette nicht zufriedenstellend. Häufige Plattenzugriffe, die bei der Diskette um ein Vielfaches länger dauern, und ständiger Diskettenwechsel lassen schnell Überdruß aufkommen.

Andererseits können Spiele, die für den Diskettenbetrieb programmiert wurden, mitunter gar nicht auf die Festplatte kopiert werden. Dennoch müssen viele dieser Spiele über ein Installationsmenü auf den Computer und die Peripherie (Bildschirm, Maus, Joystick, eventuell Drucker) angepaßt werden. Diese Informationen werden auf der Diskette gespeichert. Um diesen Schreibvorgang nicht zu verhindern, darf die Diskette kein Schreibschutzetikett haben. Nachdem Sie Ihr persönliches Setup eingegeben haben, sollten Sie die Diskette vor weiteren Schreibzugriffen schützen, sofern keine weiteren Schreibzugriffe während des Spiels vorgenommen werden müssen. In diesen speziellen Fällen muß die Vorsichtsmaßnahme leider unterbleiben. Ansonsten sollten Sie alle Originaldisketten durch den richtig platzierten Aufkleber schützen, bevor Sie sie ins Floppylaufwerk schieben.

Die obligate und wichtige Aufforderung an den Benutzer, sich Sicherheitskopien seiner gekauften Programme anzufertigen, ist bei Spielen leider oft gegenstandslos. Viele Spiele sind kopiergeschützt. So verhindern die Hersteller nicht nur Raubkopien, sondern auch prophylaktische Maßnahmen des Anwenders zum Schutz der gekauften Software. Und damit ist des Guten zuviel getan.

Kopierschutz

Daß die Hersteller Ihre Produkte schützen möchten, ist verständlich. Andererseits hat ein Käufer, der viel Geld für ein Spiel bezahlt, auch ein Anrecht auf die problemlose Handhabung des Produktes. Da steht dann aber mitunter ein skurriler Sicherheitswahn im Wege. Mitunter sind Sicherheitsabfragen so genau, daß ein Spiel die eigene Originaldiskette nicht oder nicht beim ersten Versuch erkennt. Bei solch geschützten Spielen liegt der Ausdruck verschützt nahe. Mitunter muß im Anschluß an den mißglückten Start des Spiels der Rechner neu gebootet werden, manchmal hilft nur noch ein Kaltstart. All dies sind Vorkommnisse, die einen Spieler, der über DM 50,- für ein Spiel bezahlt hat, mit gutem Recht verärgern.

Aber auch die geglückten Routinen des Kopierschutzes bringen manche Unannehmlichkeit. Stets muß die Originaldiskette zur Hand sein, bei jedem Spielstart wird sie erst einmal geprüft. Auch bei Spielen, die auf der Festplatte installiert sind, gibt es noch immer dieses Relikt der reinen Floppyzeit. Da wird dann beim Start eine

"Identitätsabfrage" an Laufwerk A gerichtet, in dem die Originaldiskette einliegen muß. Ob solche Fingerfertigkeiten sinnvoll sind, darf wirklich bezweifelt werden.

Eine andere Art des Softwareschutzes bezieht den Anwender direkt mit ein. Durch Fragen, die mit dem Handbuch, beiliegenden Tabellen, Drehscheiben oder ähnlichem beantwortet werden, wird der rechtmäßige Besitz überprüft. Mitunter sind diese Abfragen in das laufende Spielgeschehen eingebunden.

Fragestellungen

Nach dem ersten PC Spielbuch kamen gelegentlich Anfragen. Drei Fragestellungen tauchten hierbei auf:

- Sind PC-Spiele für Kinder geeignet?
- Was hat es eigentlich mit den neonazistischen Spielen auf sich?
- Gibt es Spiele, die sich für bestimmte Situationen besonders eignen?

Ich möchte im folgenden versuchen, hierauf drei bündige – aber unvollständige – Antworten zu geben.

Sind PC-Spiele für Kinder geeignet?

Ich bin der Meinung, daß Kinder die Welt erfahren sollten, in die sie hineinwachsen. Bei diesen ersten Erfahrungen spielt der Computer sicher eine untergeordnete Rolle. Daher halte ich die traditionellen Kinderspiele für geeigneter als den Bildschirm, wobei ich übrigens auch den Fernsehschirm einbeziehe.

Wenn die Eltern selbst viel mit dem Computer arbeiten oder auch spielen, werden Kinder relativ früh mit diesem System bekannt. Es gehört auf diese Weise zu ihrem Alltag und sollte auch so behandelt werden. Daher spricht meines Erachtens nichts dagegen, ein Kind an den Computer heranzulassen, solange dies unter der nötigen Aufsicht geschieht. Der PC ist ja kein Tabu unserer Gesellschaft – allerdings sollte er auch kein Idol sein.

Ich habe die Erfahrung gemacht, daß Kinder sich zunächst nicht für Spiele interessieren, sondern für ganz normale PC-Anwendungsprogramme. Es macht ihnen in der Regel viel mehr Spaß, mittels der Textverarbeitung Buchstaben auf die Mattscheibe zu hämmern, als mit der Maus um Hindernisse herumzulenken oder ähnliches. Ich vermute, daß die Arbeitsumgebung, die sie von Mutter oder Vater kennen, ihnen das Ge-

fühl vermittelt, einer ernsthaften Tätigkeit nachzugehen. Dies sind allerdings persönliche Erfahrungen, die nicht unbedingt übertragbar sind.



Abb. SOF.1: Spielend lernen

Wenn Sie geeignete Software suchen, mit der Kinder am PC spielen können, so möchte ich auf die beiden Programme "Spielend Lernen 2" von Database Educational Software (Bezugsquelle: United Software) hinweisen. Zwei Spielesammlungen – einmal für die Altersgruppe bis 6 Jahre und einmal für die Altersgruppe zwischen 6 und 8 Jahren – bieten den Kindern Unterhaltung und Spaß mit Aufgaben, die sich an Übungen orientieren, wie auch die Sesamstraße sie bietet. Die Symbolik des Programms orientiert sich mit Teddy, Frosch und Eisenbahn am kindlichen Zuschauer. Voraussetzung für die beiden Spielesammlungen, die jeweils auf einer Diskette untergebracht sind, ist allerdings ein Farbmonitor.

Ältere Kinder können bereits leichte Adventures spielen, wobei sich die Eltern hierbei vorher davon überzeugen sollten, daß der Inhalt des Adventures dem Entwicklungsstand des Kindes entspricht. Ratsam sind zunächst deutschsprachige Adventures (z.B. Loom und Maniac Mansion), wie sie unter anderem von Lucasfilm Games (Bezugsquelle: Rushware) produziert werden.



Abb. SOF.2: Loom

Ob das Englischlernen per amerikanischem Adventure gleich das richtige Sprachgefühl vermittelt, kann bezweifelt werden. Andererseits hat Sierra Online einige englischsprachige Spiele entwickelt (z.B. Mixed-Up Mother Goose; Bezugsquelle: United Software), die durchaus für Kinder als geeignet erscheinen. Eltern müßten in diesem Fall wohl als Übersetzer fungieren, was aber den Spielspaß nicht mindert.

Für etwas ältere Kinder, die bereits selbst über englische Sprachkenntnisse verfügen, eignet sich das Spiel "Wo in aller Welt ist Carmen Sandiego" (Bezugsquelle: Rushware), bei dem es eine Verfolgungsjagd rund um die Welt gibt. Anhand von Indizien und Aussagen muß jeweils das nächste Land kombiniert werden. Hierfür liegt ein amerikanischer World Almanac dem Spiel bei.

Bedenken Sie bitte, das die genannten Spiele nur unter Aufsicht gespielt werden sollten. Abgesehen von den Fragen und Problemen, mit denen die Kinder nicht allein gelassen werden sollten, ist stets auch teure Hardware im Spiel.

Was hat es eigentlich mit den neonazistischen Spielen auf sich?

Ich muß gestehen, daß ich noch nie ein neonazistisches Spiel angeschaut, geschweige gespielt habe. Ich unterschätze keineswegs die Verbreitung, die diese Spiele haben, bin

aber der Meinung, daß solche Software auch mir nicht gut tut. Daher verzichte ich darauf, sie in Augenschein zu nehmen.

Ich denke, daß es nicht leicht ist, Kinder von diesen Auswüchsen der Programmproduktion fernzuhalten. Auf die Gründe, aus denen heraus solche Machwerke entstehen, möchte ich an dieser Stelle nicht weiter eingehen. Nur soviel sei gesagt: Es sind selbstverständlich nicht seriöse Herstellerfirmen, die Spiele mit nationalsozialistischem oder faschistischem Inhalt produzieren; es ist allerdings, so wurde mir gesagt, auch nicht immer ein Gesinnungstäter, der hinter solch einem Programm steht. Oft ist es anscheinend einfach der Wunsch zu schocken und Aufmerksamkeit zu erregen. Genau aus diesem Grund oder einfach aus Neugier kann solch ein Programm auch von Ihrem Kind mitgebracht und gestartet werden. In diesem Fall sollten Sie sich mit Ihrem Kind über das Spiel auseinandersetzen und erklären, warum Sie diese Art von Spiel nicht dulden.

Voraussetzung hierfür ist selbstverständlich, daß Sie im Bilde darüber sind, was Ihr Kind in seiner Freizeit macht. Das heißt auch, daß Sie sich dafür interessieren, wozu es den Computer nutzt. Oft reicht ein wenig Aufmerksamkeit, um zu verhindern, daß solche Spiele im eigenen Heim um sich greifen. Verbreitet werden sie übrigens durch Kopien, die unter Freunden und Bekannten weitergegeben werden. Grund für diese Kopiererei ist oft die Langeweile, der mitunter durch ein gutes gekauftes Spiel begegnet werden kann. Dies ist übrigens auch im Interesse Ihres PCs, denn Schwarzkopien sind recht häufig heftige Virenträger.

Gibt es Spiele, die sich für den Büroalltag eignen?

Die beliebtesten Situationen für PC-Spiele sind neben der Freizeit wohl der Arbeitsplatz und die Dienstreise. Während bei der Dienstreise auf den Laptop zurückgegriffen wird, steht am Arbeitsplatz meist ein gut ausgerüsteter Rechner zur Verfügung.

Inwieweit Ihr Chef mit dem Spiel während der Arbeitszeit einverstanden ist, müssen Sie selbst abklären. Mitunter ist auf Arbeitsplatzrechnern aber ganz offiziell ein Spiel – oder gar mehrere – installiert. Bereits vor fünf Jahren machte ich mit dieser Tatsache Bekanntschaft, als ich an einem Wang arbeitete, an dem die Angestellten ab und an ein Pac-Man-Päuschen einlegen konnten – über Netz, denn Pac-Man war auf dem Server installiert. Die Geschäftsleitung war der Auffassung, daß dieses kleine Bonbon ihren Arbeitnehmern das Leben am Computer versüße. Diese Einstellung bestimmte tatsächlich das gesamte Betriebsklima, und mir ist kein Terminverzug bekannt, der auf Pac-Man zurückging.

Ich denke, daß sich für den Arbeitsplatz am besten Spiele eignen, die einen kurzen Spielverlauf haben und bei denen jederzeit neu eingesetzt werden kann. Außerdem

sollten sie nicht zu festplattenintensiv sein, da der Speicherraum meist für den Ernst des Lebens gebraucht wird. Kleine Geschicklichkeitsspiele sind wahrscheinlich am besten hierfür geeignet. Außerdem bringt viele Menschen eine Konzentrationsübung wieder in Schwung. Sprechen Sie doch einmal mit Ihrem Chef darüber.

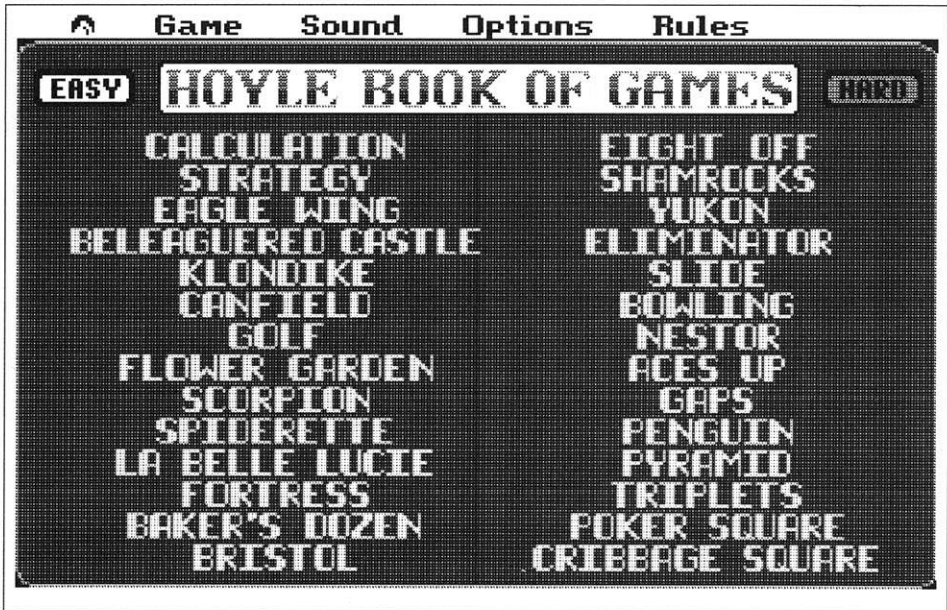


Abb. SOF.3: Hoyle Book of Games – Solitaire

In Ihr eigenes Ermessen ist gestellt, was Sie auf Ihrem Laptop spielen. Das kann ganz unterhaltsam sein, wenn Sie im Zug sitzen oder auf dem Flughafen warten. Auch abends im Hotelzimmer mag das Spiel auf dem Laptop einen willkommenen Ausklang des Geschäftstags bringen. Beachten Sie, daß für die Bildschirmdarstellung des Laptops meist besondere Bedingungen gelten. Spiele, die auf Farbwiedergabe angewiesen sind, befriedigen auf dem monochromen Display oft nicht und sind bisweilen in dieser Darstellung ganz unbrauchbar. Das hängt vor allem davon ab, wie viele Graustufen der Flachmann umsetzen kann.

Außerdem sind die Kleinen am Henkel oft nicht mit einer Festplatte ausgerüstet. Daher sollte das Spiel auf eine Diskette passen. Ein Spiel, welches geradezu auf diese Anforderungen zugeschnitten wurde, ist von Sierra Online veröffentlicht worden: 28 Patienten auf einer 3,5"-Diskette (Hoyle Book of Games 2: Solitaire, Bezugsquelle: United

Software). Schon das Cover kündigt "Runs great on Laptops!" und es ist sicher eine Abwechslung zur Geschäftssoftware, die sonst auf dem Rechner läuft.

Aber vielleicht suchen Sie ja doch lieber die Kommunikation mit dem Gegenüber in der Bahn, dem Nachbarn im Flugzeug oder dem Geschäftspartner in der Bar, einer Freundin oder einem Freund. Dann können Sie zu zweit weiterspielen.

Teil II



Spielebeschreibungen und Komplettlösungen

In diesem Kapitel folgen die ausführlichen Lösungswege. Je nach Spielgattung handelt es sich hierbei um komplette Lösungsbeschreibungen und um strategische Ratschläge.

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. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern und so bei Schwierigkeiten den direkten Zugriff zu ermöglichen, wurde der Text weitgehend in Spielsituationen gegliedert.

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.

Bedenken Sie, daß meist 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!

East vs West – Berlin 1948

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbow Arts/Rushware

Kategorie: Adventure

Umsetzung: 2

Ideen: 3

Unterhaltungswert: 3

Empfohlene Hardware: Maus

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: HGC, CGA, EGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

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

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



Abb. BER.1: Berlin 1948 – Der Ton für's Kino kommt von Kassette

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

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

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

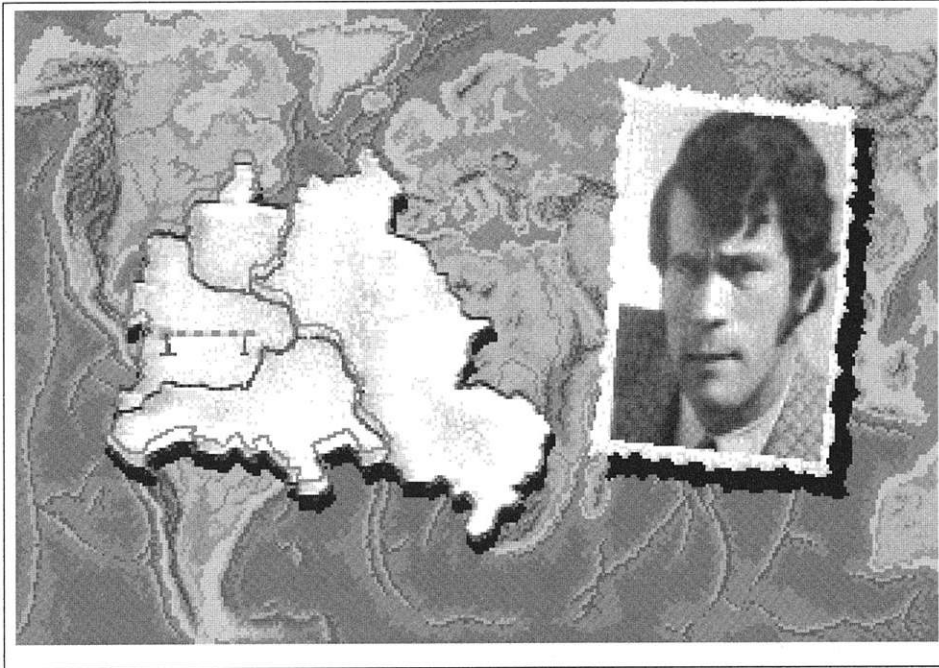


Abb. BER.2: Als CIA-Agent Sam Porter werden Sie ins geteilte Berlin von 1948 geschickt

Lösungshinweise

Wie das in der Spionageszene nun mal üblich ist, werden Sie hin und wieder auch angelogen. Es empfiehlt sich, alle Informationen zu überprüfen oder andere Personen zu befragen. Um nicht unnötig Zeit zu verlieren, sollten Sie so oft wie möglich mit dem Taxi fahren. Es lohnt sich aber nur bei weiteren Strecken, ein Taxi über eine Rufsäule zu rufen und auf dieses zu warten. Wollen oder müssen Sie auf jemanden warten, und es bleibt noch eine ganze Weile bis zur verabredeten Zeit, sollten Sie die Uhr an der Litfaßsäule vorstellen.

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

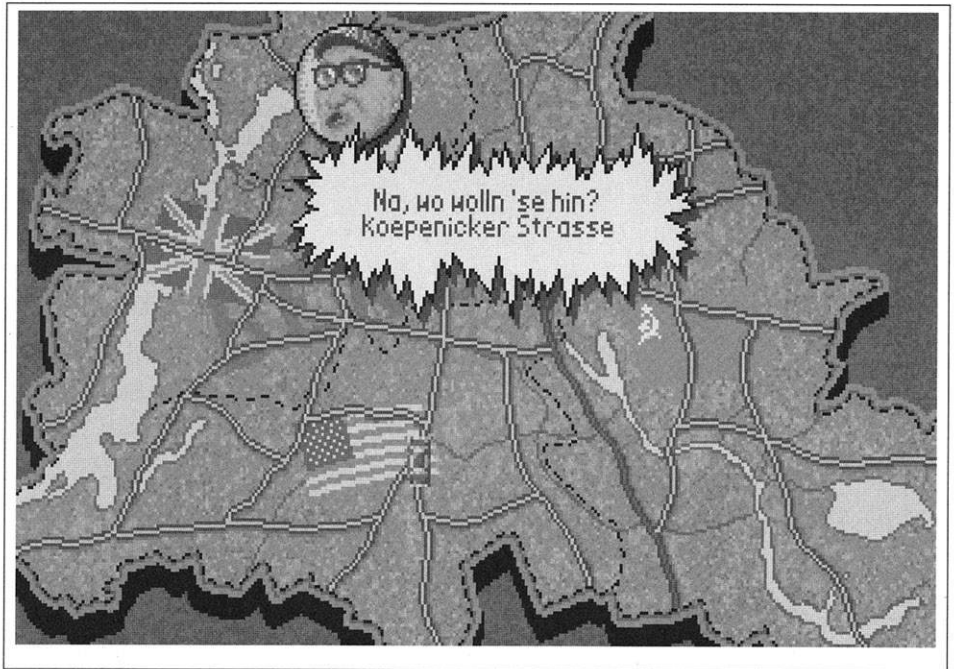


Abb. BER.3: Bevor Sie mit dem Taxi fahren, erhalten Sie eine Übersichtskarte über Berlin

Komplettlösung

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

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

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

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

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

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

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

The Colonel's Bequest

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra On-Line/United Software

Kategorie: Adventure

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafikkarte: HGC, EGA, CGA, MCGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Als zwanzigjährige Laura Bow werden Sie, irgendwann im Jahre 1925, von der Freundin Lillian Prune zu einem Wochenende auf die Insel ihres Onkels eingeladen. Zu die-

sem Wochenende haben sich alle Erben des Onkels Colonel Henri Dijon auf dessen Anwesen versammelt. Mit der Neugier eines Detektivs im Blut, machen Sie sich als Laura auf, das große Haus zu erkunden. Neben Geheimgängen, Intrigen und Liebespärchen finden Sie schon bald eine Leiche. Nach und nach werden die Erben des Colonels umgebracht. Doch wer steckt hinter diesen mysteriösen Morden? Als Tochter eines Detektivs der Polizei von New Orleans macht sich Laura auf die Suche nach dem Mörder.



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

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

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

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

Lösungshinweise

Tödlich

Einiges endet in diesem Adventure früher oder später stets tödlich. Daher sollten Sie folgenden Aktionen vermeiden:

Im Haus

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

Draußen

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

Wie Sie vielleicht schon festgestellt haben, ist dieses Sierra-Adventure in Akten (insgesamt acht) aufgebaut. Ist man einen größeren Schritt vorangekommen, wird im Spiel eine Uhr eingeblendet, auf der die Zeit eine Viertelstunde voranrückt. Haben Sie einen der Akte beendet, wird auch dies angezeigt. Nun aber zum Spiel selbst.

1. Akt

Nach der anstrengenden Reise im Vorfilm ist man nun als Laura Bow um 19 Uhr endlich in seinem Zimmer. Da in diesem Gästezimmer nichts besonders Interessantes zu finden ist, geht Laura zu Ethel. Wie zuvor schon erwähnt: Laura ist sehr neugierig, und deshalb fragt sie Ethel über alle anderen Personen im Haus aus. Es ist sehr interessant, was sie so von der alten Dame erfährt, aber nichtsdestotrotz möchte Laura sich erst einmal frisch machen und geht dazu ins Bad. Nachdem Lilian das Bad geräumt hat, kann sich Laura endlich die Hände waschen.



Abb. COL.2: Die Glocke kann Laura nur mit einem Hilfsmittel erreichen

Aufgefrischt begibt sich Laura nun an die Erforschung des Hauses. Die beiden großen Schränke im Flur vor dem Bad wecken sofort ihr Interesse. Nach einigen Nachforschungen ist der linke an die Seite geschoben und ein Geheimgang freigelegt. In diesem, wie auch in den anderen, findet sie jeweils zwei Gucklöcher. Als sie, neugierig wie

sie ist, durch das Löcherpaar zu ihrer Rechten schaut, muß sie entdecken, daß der alte Colonel und das Hausmädchen Fifi ein Verhältnis haben.

Ob hinter dem anderen Schrank auch ein solcher Geheimgang versteckt ist? Probieren geht über Studieren! Im anderen Geheimgang schaut Laura natürlich wieder durch die "Spione" und bekommt so eine Unterhaltung zwischen Lilian und Ethel mit. Da das Gespräch sehr viele Informationen beinhaltet, macht sich die Polizistentochter einige Notizen. So, nun ist aber genug geguckt.

Wer ist denn noch so im Haus? Ach, Dr. Feels. Beim Herumstöbern in seinem Zimmer findet Laura auch seine Tasche und kramt erst einmal ein wenig darin herum. Auf dem anschließenden Weg in den Salon kommt Laura durch Henrys Zimmer, wo sie herausbekommt, auf welche Zigarrenmarke der alte Colonel steht.

Im Salon schaut sich Laura zunächst einmal die Cognacflasche und die Zigarrette von Clarence an. Hat Laura wohl Clarence und Gertrude gestört? Naja, vielleicht gibt es hier unten ja auch Geheimgänge, durch die man die Gespräche mithören kann. – Volltreffer, hinter der Uhr und hinter dem Spiegel befinden sich geheime Räume. In beiden Räumen können Sie interessante Gespräche mithören und so einige Neuigkeiten erfahren.

Und was macht die Gertrude wohl? Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, begibt sich Laura in das Zimmer von Gloria und Gertrude, in dem sie die schlafende Gertrude vorfindet.

2. Akt

Wenn Gertrude schläft, ist es ja gut. Also wieder 'raus aus ihrem Zimmer. Doch was ist das? Ein Taschentuch – hoffentlich ist das nicht benutzt. Auf jeden Fall wird es mitgenommen. Aber einen Moment mal: Ist Gertrude vielleicht auf Wolke sieben und nicht im siebten Himmel? Noch einmal reingucken, und? Weg! Ist Gertrude vielleicht aus dem offenen Fenster gesprungen? Aber nein! Irgendwie riecht es hier komisch. Ist ja erst einmal egal, auf zur Leiche! Durch die westliche Tür des Billiardzimmers tritt Laura ins Freie und unter- und durchsucht die tote Gertrude.

Anschließend geht Laura ins Zimmer des Colonels und guckt sich dort die Waffen in den Schränken und die Pistole in der Vitrine an.

Als Laura anschließend sieht, daß Clarence und Wilbur zusammen in ein Zimmer gehen, ist für sie der nächste Schritt schon klar: Sie wird die beiden durch die Gucklöcher im Geheimgang beobachten. Was ist hier eigentlich los? Das wird jetzt herausgefunden!

Auf zu Lillian und sie nach den anderen Personen im Haus befragen. Wenn sie sich nicht in ihrem Zimmer aufhält, findet Laura sie in der Küche, wo sie auch gleich den Knochen aus dem Kühlschrank mitnehmen kann.

Was die Laura mit dem Knochen will? Mit ihm kann sie den Hund ablenken und die Hundehütte ohne Gefahr durchsuchen. Dort findet sie eine Juwelenkette – lohnt sich dann nicht die Opferung eines alten Knochens? Boah! Langsam aber sicher wird es hier draußen ganz schön kalt.

In der Bibliothek treffen wir auf Wilbur. Da der total langweilig ist, geht Laura in den linken Geheimgang und linst durch die südlichen Löcher.

3. Akt

Auf ihrem Streifzug durch alle Geheimgänge findet Laura einen Spazierstock, den sie mitnimmt. Im Billardzimmer trifft Laura auf Gloria, die sie über den Spazierstock ausfragt. Um noch mehr Infos über den Stock zu bekommen, geht sie zurück in die Bibliothek zu Wilbur. Was ist hier denn passiert? Der Stuhl ist umgekippt, Federn sind verstreut, und ein Kaminhaken liegt am Boden – den steckt Laura auch gleich ein. Die Federn werden erst einmal untersucht.

Doch wo ist der Doktor geblieben? Nach einigem Suchen auf dem Anwesen findet man ihn in der Kapelle oder im Stall. Laura entdeckt beim Durchsuchen der Leiche einen Monokel, den sie fortan zu jeder Untersuchung verwenden will. Bei ihrem weiteren Streifzug über das Anwesen stößt Laura auch auf Lillian, den sie beobachtet. Anschließend kehrt Laura ins Haus zurück.

Wem gehört wohl der Spazierstock? Vielleicht dem Colonel? Also, auf in den Geheimgang und ihn wieder beobachten. Naja, viel erfährt sie hier ja auch wieder nicht. War vielleicht der Gärtner der Mörder? Kurzentschlossen verwirft Laura diese Theorie und begibt sich in den Geheimgang hinter der Wanduhr, wo sie durch die Löcher beobachtet, was im Erdgeschoß vor sich geht.

Celie hat Laura ja noch nicht nach den anderen ausgefragt! Also, nichts wie hin zu Celies Haus (bitte anklopfen). Nachdem Laura ihr die Kette gegeben hat, ist Celie sehr aufgeschlossen. Gespeist mit neuen Informationen, nimmt sie die Karotte und macht einen Abstecher durch die Kellerluke in Jeeves Zimmer, aus dem sie sich die Crackers mitnimmt.

Bei der weiteren Suche nach nützlichen Gegenständen findet Laura in der kleinen Kanone im Zimmer des Colonels einen Schlüssel. Verständlicherweise kann sie das Zimmer nur durchsuchen, wenn niemand im Zimmer ist.

Hat man den Schlüssel, kann man endlich auch mit dem Fahrstuhl fahren. Aber bitte nicht den leeren Schacht betreten, Laura! Sollte der Fahrstuhl nicht da sein, muß Laura des öfteren das Zimmer verlassen und wieder betreten. Irgendwann wird er schon kommen. Ist der Aufzug endlich da, kann Laura ihn mit Hilfe des Schlüssels bedienen und nach oben fahren.

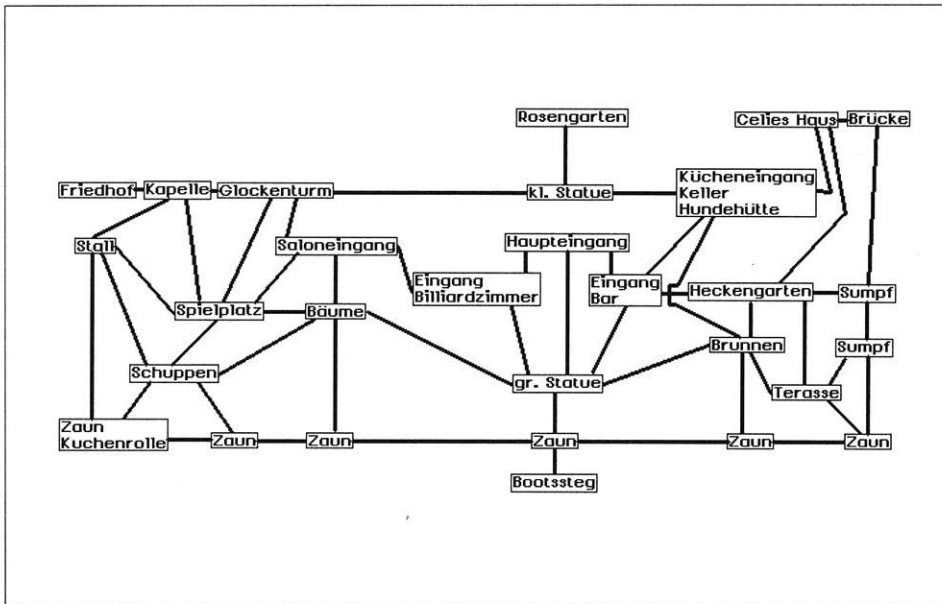


Abb. COL.3: Das riesige Anwesen des Colonels

Oben angekommen, liest sie aufmerksam die alte Zeitung, untersucht die Truhe und schaut sich die Wäsche an. Anschließend fährt sie wieder mit dem Fahrstuhl nach unten. Wenn sie nun noch in das Zimmer von Fifi geht, ist auch der dritte Akt abgeschlossen.



Abb. COL.4: Laura in ihrem Zimmer

4. Akt

Und wieder einmal begibt sich Laura auf eine Tour durch die Geheimgänge. In einem der vier Räume findet sie einen Zigarettenstummel, den sie sogleich einsteckt. Immer dieser Zigarettenmief – erst einmal an die frische Luft! Und wie sollte es anders sein, findet Laura bei ihrem Spaziergang auf der Terasse die Leiche von Gloria. "Aller guten Dinge sind drei", denkt sie sich, durchsucht auch diese dritte Leiche und nimmt alles mit, was sie findet.

Auf ihrem weiteren Spaziergang kann Laura eine Schlägerei beobachten: Rudy und Clarence im Clinch. Auf den Schreck muß sich Laura erst einmal einen heben und begibt sich sogleich in den Salon. Da aber Fifi im Salon weilt, entschließt sich Laura, zunächst zu warten, bis Fifi ihrer Wege geht. Der Durst ist verschwunden, und da Laura immer noch die geklauten Cracker bei sich hat, füttert sie Polly mit den Keksen.

Da Polly alle Keks aufgefressen und Laura Hunger bekommen hat, geht sie durch den Speisesaal in die Küche und beendet so auch den kurzen vierten Akt.

5. Akt

Ethel war ja total besoffen! Ekelhaft! (Anmerkung: höhö!) Um sich vor einer Ladung Würfelhusten auf der Kleidung zu retten, beschließt Laura, den westlichen Teil des Anwesens ein wenig abzusuchen und findet dabei auch prompt (wie sollte es anders sein?): eine Rolle und einen Fußabdruck.

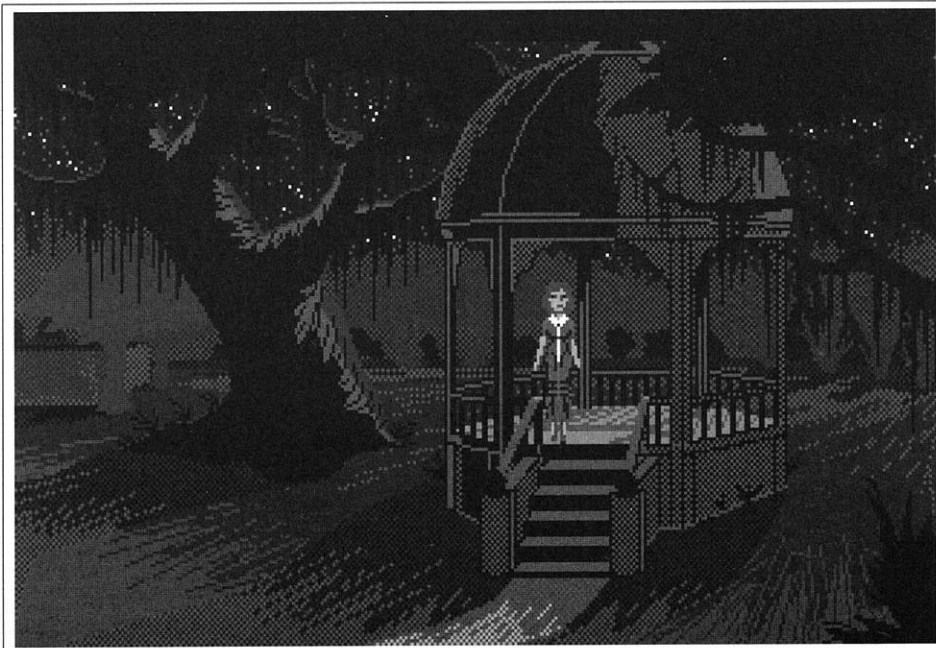


Abb. COL.5: Draußen an der Terasse gibt es später noch etwas zu entdecken ...

Weiter führt sie ihr Trip zum Schuppen, aus dem sie eine Kanne Öl mitnimmt. Wenn sie hier keine Leiche findet, sollte sie einfach mal im Rosengarten nachschauen. Irgendwo müssen die Leichen doch geblieben sein!

Die Neugier treibt Laura wieder einmal in Fifis Zimmer und anschließend in den Geheimgang am Zimmer des Colonels. In diesem Haus ist wenigstens richtig Äktschen! Vielleicht ist in den anderen Geheimgängen auch noch etwas Neues zu entdecken? Bis Laura ein (billiger) Parfümgeruch in die Nase steigt, zieht sie durch die Geheimgänge und beschließt schließlich, Eßzimmer, Salon und des Colonels Zimmer aufzusuchen. Um wieder aktiv zu werden, sollte natürlich der Colonel Henry aus seinem Zimmer verschwunden sein, der meckert nämlich ständig, wenn man in seinen Sachen herumwühlt.

6. Akt

Wenn Laura nun schon einmal im Zimmer von Old Henry ist, kann sie ja auch den Fahrstuhl erneut ausprobieren. Kurzentschlossen fährt sie gen Himmel und untersucht noch einmal die Truhe, findet aber nichts Besonderes. Also verläßt das Mädels die Rumpelkammer durch die Tür und schaut bei den beiden Leichen in Fifis Zimmer vorbei. Die beiden Masetoten, Fifi und Jeeves, durchsucht Laura und nimmt nach guter alter Manier wieder alles mit. Bei genauem Check des Tatorts findet Laura in der Cognacflasche ein weißes Pulver.

Solche Aufregung ist auch für ein hartgesottenes Mädchen wie sie (fast) zuviel, und deshalb besucht Laura erst einmal die Bar im Salon. Doch das dort stehende Glas sollte sie vielleicht einmal genauer betrachten.

Was macht eigentlich die gute alte Freundin Lilian den lieben langen Tag? Laura geht in ihr gemeinsames Zimmer. Auf dem Weg dorthin macht sie noch kurz einen Abstecher ins Bad und findet dort ein Fläschchen im Abfalleimer. In dem Moment, als Laura ihr Zimmer betritt, läßt Lilian ein Büchlein in ihrem Koffer verschwinden.

Als Laura noch einen Blick in Clarences Zimmer wirft, sieht sie, wie auch er etwas aufschreibt. Aber was nur? Mit dieser Frage beschäftigt, geht Laura durch den Salon nach draußen und gesellt sich kurz zu Rudy und dem Hund. Aber dann geht sie recht schnell weiter zu Celie. Als Laura anklopft, stellt sie fest, daß die Tür von innen verschlossen ist.

7. Akt

Erst einmal begibt sich Laura zurück in den Salon und füttert noch einmal Polly mit Crackern. Als sie sicher ist bzw. hofft, daß Clarence nicht mehr auf seinem Zimmer ist, geht sie hoch und liest sein Notizbuch. Genauso unseriös behandelt sie Lilians Tage-

buch, welches sie aus dem Koffer holt und durchliest. Die Leiche von Clarence findet Laura übrigens im Badezimmer oder in Wilburs Zimmer.

Langsam aber sicher wird es Laura mulmig, und sie schaut einmal nach, ob irgendwelche Waffen aus dem Zimmer des Colonels fehlen.

Da Laura die Hoffnung noch nicht aufgegeben hat, will sie mit Celie zusammen beten. Da sie darin aber nicht gerade eine Meisterin ist, muß sie erst einmal ein paar Stellen nachlesen: Die losen Bretter in der Kapelle bricht sie auf, nimmt die Bibel und schmökert ein wenig. Sie hat bald genug, legt den Bestseller zurück und geht zum Beten zu Celie.

Mit Gottes Segen geht Laura zum Spielplatz und beobachtet Lillian. Anschließend begibt sie sich in den Stall und füttert dort das Pferd mit der Karotte. Das nun zahme Pferd läßt Laura hinein, und so kann sie die an der Wand hängende Laterne mitnehmen.

So, nun geht's auf zum Glockenturm. Zunächst einmal wird die Glocke geölt. Mit Hilfe des Spazierstocks zieht Laura am Seil und kommt so an die Kurbel heran, die sie dann auch mitnimmt. Jetzt aber wieder zurück ins Haus zur Ritterrüstung: Laura ölt das Visir und öffnet es. Jetzt kann sie den Hebel mitnehmen und die Notiz lesen. Um den Hebel zu benutzen, geht Laura in den Heckengarten und steckt ihn dort in den Spalt der Statue. Bevor sie dann in den Gang hinabsteigt, zündet sie die Laterne an. Im Geheimgang orientiert sich unser Mädel immer nach Westen, bis sie auf die Leichen stößt, die sie natürlich erst einmal untersucht. Jetzt will Laura aber auch die Kurbel ausprobieren und steckt sie kurzerhand in die Metallplatte und dreht daran. Weiter geht es in Richtung Westen. Als sie auf die Grabkammer stößt, öffnet Laura das Grab von Ruby und nimmt den Diamantenbeutel mit. Sie verläßt die Grabkammer durch die vordere Tür.

Um den vorletzten Akt abzuschließen, geht Laura noch in Lillians Zimmer.

8. Akt

Als Laura das Haus durch den Haupteingang verlassen will, findet sie eine Notiz mit einem Tip bezüglich des Heckengartens und des winelnden Hundes. Im Heckengarten entdeckt Laura die Leiche ihrer Freundin Lillian in den Kleidern vom Dachboden. Wie alle anderen Leichen auch, so durchsucht Laura ihre tote Freundin und findet einen großen Schlüssel. Die Derringer und die Patronen hebt Laura auf und lädt die Pistole auch sofort.

Mit der Waffe in der Hand geht Laura zurück zum Haus, ins Zimmer des Colonels. Dort findet sie die offene Tasche des Doktors. Mit einer bösen Vorahnung schleicht Laura über die Treppe nach oben zum Dachboden und öffnet die Tür mit Lillians Schlüssel. Durch einen (fast) genau gezielten Schuß verletzt Laura Rudy so, daß er nicht mehr weiterkämpfen kann.

Im Endfilm erzählt der Colonel, wie und warum Rudy alle nacheinander umgebracht hat. Der angeschossene Massenmörder wird zu guter Letzt von der Polizei abgeführt: Happy End – oder noch nicht geschafft?



Abb. COL.6: Die ganze Story spielt sich in dem hintenstehenden Haus und auf dem dazugehörigen Anwesen ab

Conquests of Camelot – The Search for the Grail

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/Ariolasoft

Kategorie: Abenteuer

Umsetzung: 2

Ideen: 3

Unterhaltungswert: 2

Programm/Handbuch: Englisch/Englisch

Erforderliche Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA (nur monochrom), EGA, MCGA, VGA, Tandy

Speicher: 512, mind. 8 MHz PC

Handlung

König Arthur begibt sich wieder einmal auf die Suche nach dem Gral. Gralssuchen sind über alle Epochen hin ein beliebtes Thema geblieben. Ungezählt sind die Überarbeitungen und Adaptionen.

Während an der Existenz des Grals gezweifelt werden darf, war Arthur – oder Artus – tatsächlich ein bretonischer Krieger des sechsten Jahrhunderts. Daß Arthur aber ein Sohn Merlins sei, der in Gestalt ihres Gatten Uterpendragon Königin Ygerne zur Mutter machte, ist ein Element der Amphitryon-Sage, was Arthur nun den Ruch der Gottheit verleiht. Nach und nach wird um Arthur nun ein ganzes Szenario von Hof-, Herrschafts- und Ritterlegenden geknüpft. Hierbei boten bestehende Märchen, Erzählungen und Sagen ein weites Reservoir, das um die Zentralfigur Arthur angeordnet wurde.

Im 12. Jahrhundert findet der Gralsstoff mit Parzifal nachweislich Einzug in die arthurische Tafelrunde; allerdings ist es wahrscheinlich, daß es bereits frühere Bearbeitungen der vermischten Themen gibt. Der Gral wird nun in einem Teil der Literatur beherrschendes Element der Tafelrunde von König Arthur.

In eben jene Bresche schlägt Christy Marx mit dem Sierra-Spiel in abenteuerlicher Weise. Als ob des ungeläuterten Durcheinanders nicht genug wäre, schickt Sie nun Arthur selbst auf die Suche nach dem Gral, der nach vielen interessanten Aufgaben und Rätseln in Jerusalem ausfindig gemacht wird. Dies erstaunt ein wenig, da wir – der gralschen Tradition getreu – eigentlich seinen Fundort in Engeland vermuteten. Das

Spielgeschehen wird jedoch durch die Reise auf jeden Fall bereichert. Daß aber der Verlauf auch durch eine Anhäufung von mehreren Göttinnen ergänzt wurde, verwirrt. Astarte, Athene, Ceres, Isis, Venus, Vesta und vor allen Aphrodite tragen ihre Scherfelein zum Gelingen des Spieles bei. Da hat wohl der Glanz der einen nicht gereicht oder das Vertrauen der Spieldesignerin in die weibliche magische Kraft gefehlt.

Sei's drum: Das Spiel glänzt in seinen starken Momenten durch schöne und anspruchsvolle Fragen, Geschicklichkeitssequenzen, die den Anwender nicht vor unlösbare Aufgaben stellen, und vor allem durch einen kurzweiligen Verlauf.

Lösungshinweise

Rüstung und Rose

Das Spiel beginnt mit einem Grundriß vom Camelot, König Arthurs Burg.

Arthur steht in seinem Zimmer. Sie versetzen ihn stets mit <Enter> in den bezeichneten Ort. In den eigenen vier Wänden findet er auf dem Tisch seine Geldbörse (<Take purse>). Auch findet er im Raum Rüstung, Schild und das sagenhafte Schwert Excalibur. Er legt das Kettenhemd an (<Take clothes>) und ergreift dabei automatisch das übrige Equipment. Durch die Tür verläßt er den Raum wieder in Richtung Lageplan. Nun sollte Arthur sein Schloß im Uhrzeigersinn umwandeln; der Innenhof ist seinem Eindringen verschlossen.

Im übernächsten Feld findet er Gwenhyver im Schloßgarten (<Enter>). Gwenhyver erhebt sich, wenn Arthur näher kommt, und die beiden plauschen miteinander (<Talk Gwenhyver>). Vorne im Bild steht ein Rosenstrauch, dessen letzte Blüte Arthur an sich nimmt (<Take rose>). Bevor er den Garten verläßt, sollte er noch ein paar Worte mit Gwenhyver wechseln (<Talk Gwenhyver>). Sie erwähnt hierbei unter anderem Sir Launcelot. Über ihn sollte Arthur sie weiter befragen (<Ask about Launcelot>). Gwenhyver versichert nun eifertig, daß sie "just good friends" seien, und erzählt, daß Launcelot sich zur Lady of the Lake begeben habe.

Arthur nimmt herzlichen Abschied von Gwenhyver (mehrmals <Kiss Her>). Sollte er sie zu lange und ausdauernd mit Küssen überschütten, mahnt ihn Gwenhyver, über die Laster der Lust nicht die Tugend des Grals zu vergessen. Arthur muß seines Auftrags würdig bleiben. So bleibt ihm nur der Abschied (<Goodbye>).

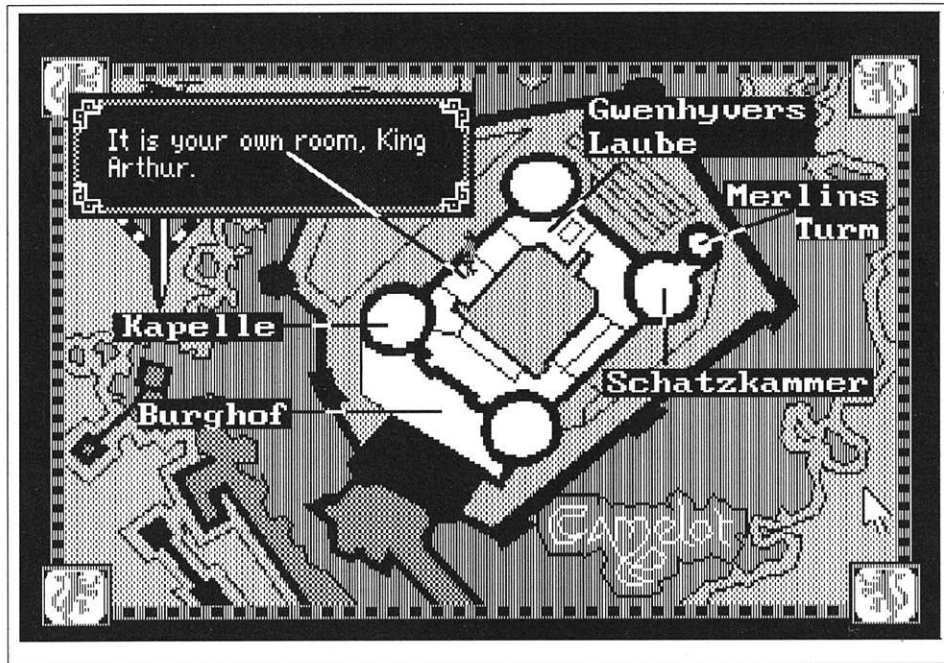


Abb. CAM.1: Camelots Grundriß

Geld und gute Worte

Auf dem Plan wandert Arthur zur Schatzkammer im Turm, wo er sich den Geldbeutel vom Schatzmeister bestücken läßt. Er sollte dem Rat des Schatzmeisters folgen (<Talk man>) und für ein ausgewogenes Verhältnis in seiner Barschaft sorgen: Gold, Silber und Kupfer. Arthur reicht dem Herrn den Beutel (<Give purse>) und äußert seine Wünsche (<Gold>, <Silver>, <Copper>). Wenn er von einer Sorte mehr als einmal nimmt, ist der Beutel vorzeitig voll und muß wieder komplett entleert werden (<Empty purse>). Nachdem die eigenen Finanzen den Vorstellungen entsprechen, nimmt er seine Geldbörse zurück (<Take Purse>)

Der Schatzmeister – so erfährt Arthur im weiteren Gespräch – hat Sir Gawain zuletzt gesehen. Da liegt es nahe, ein paar Informationen zum Verbleib des guten Ritters

einzuholen (<Ask about Gawain>). Und der gute Mann weiß zu berichten, daß Gawains Weg zum Glastonbury Tor führte.

Nachdem Arthur Bescheid weiß, verläßt er die Kammer durch die Falltür.

Im Turm neben der Schatzkammer haust Merlin, den Arthur nun besucht. Der wissende Merlin macht aus seinen Kenntnissen keinen Hehl und doziert ein wenig vor sich hin, wenn er nach Kräutern gefragt wird (<Ask about herbs>). Auf jeden Fall sollte Arthur an die Landkarte herantreten, die hinten im Raume hängt. Eine genaue Betrachtung bringt viele Informationen (<Look map>; anschließend werden mit den Cursortasten oder der Maus die Informationen zu den einzelnen Orten der Karte abgerufen).

Es ist sinnvoll, die Informationen zu studieren und sich eventuell Notizen zu machen, da sich hierdurch die Punkte ausfindig machen lassen, an denen sich Launcelot und Gawain befinden. Die Detailansicht der Karte wird mit <F6> wieder abgeschaltet.

Arthur sollte unbedingt das Pergament auf Merlins Schreibtisch lesen (<Look at paper>, <Read translation>), woraus hervorgeht, welch großen Wert ein Maulesel in Jerusalem hat. Aus der Truhe (<Open chest>) nimmt Arthur den Magnetstein heraus (<Take lode-stone>) – ein Prototyp des Kompasses und das einzige, was er aus Merlins Zimmer mitnehmen kann. Kaum hat er alles, was er braucht, bewegt sich Arthur auch wieder weiter gemäß des Plans des Architekten.

Merlin bleibt als Geisterstimme übrigens während des gesamten Spiels in Arthurs Nähe und kann mit <Ctrl><T> befragt werden; allerdings ist diese Einrichtung kaum von Nutzen.

Letzte Vorbereitungen

Im gegenüberliegenden Turm befindet sich die Kapelle der beiden Gottheiten, zwischen denen die Entscheidung so schwer fällt. Daher kniet Arthur sowohl vor dem linken und als auch vor dem rechten Altar nieder. So wird der Spieler nebenbei nicht nur in die Geheimnisse polarisierten Denkens, sondern auch in die Binärität des digitalisierten Spiritualismus eingeführt. Der knieende Arthur (<kneel>) opfert Mitras eine Goldmünze und wird sodann mit Visionen von Gawain, Launcelot und Galahad bedacht.

Nachfolgend kann Arthur durch eine weitere Silbermünze noch etwas für Ihren Punktestand tun. Die Börse wird mit <Open purse> oder durch den Tastenschlüssel <Ctrl><O> geöffnet und dann der Geldbetrag mit Cursortaste und Enter entnommen.

Arthur kniet sich nun an den Nachbaraltar. Hier gibt's die Gralsvision für eine Goldmünze und einen Erfahrungspunkt für die zusätzliche Silbermünze. Anschließend erhebt sich Arthur (<Get up>) und verläßt den Opferraum.

Vor der Abreise kann Arthur sich sein Beutelchen beim Schatzmeister noch einmal füllen lassen, um so auf jeden Fall genügend Bares mit auf den Weg zu nehmen. Es versteht sich, daß die Mischung – Gold, Silber und Kupfer – gleich bleibt.

Im Vorhof des Schlosses tritt Arthur nun die Reise an. Noch ein freundliches Wort zum Personal bringt Informationen über Sir Galahad (<Talk man>, <Ask about Galahad>). Die Wache, die vorne links am Tor steht, weiß zu berichten, daß Galahad in den nahen Osten abgefahren ist.

Von der linken Seite besteigt Arthur nun sein edles Roß (<Get on horse>) und reitet zur Burg hinaus. Das Maultier folgt brav dem Herrn und Reiter.

Begegnungen im Wald

Angesteuert werden die Orte mittels der Karte, die dem Reisenden vor Augen führt, wo sich was befindet. Wohl dem, der die Erklärungen von Merlins Kartenwerk noch im Kopfe oder zumindest verfügbar hat. Locker kombiniert Arthur, daß der erste Zielpunkt Glastonbury Tor sein sollte. Und kaum gewählt, hat Arthur auch sein Pferd schon in den Wald gebracht.

Hier erwartet Arthur gleich ein Schrein mit einem trolligen Wesen. Es hüpfet und reimt und möchte Kupfer sehen. Damit kann Arthur dienen: Er öffnet sein Portemonnaie und wählt ein Kupferstück für den Wicht. Der Waldgeist ist zufrieden, und Arthur wendet sich nach links. Daß sein Muli nicht brav folgt, sollte Arthur ignorieren. Es steht Größeres auf dem Spiel, und außerdem kehrt das Maultier später auf geheimnisvolle Weise zurück.

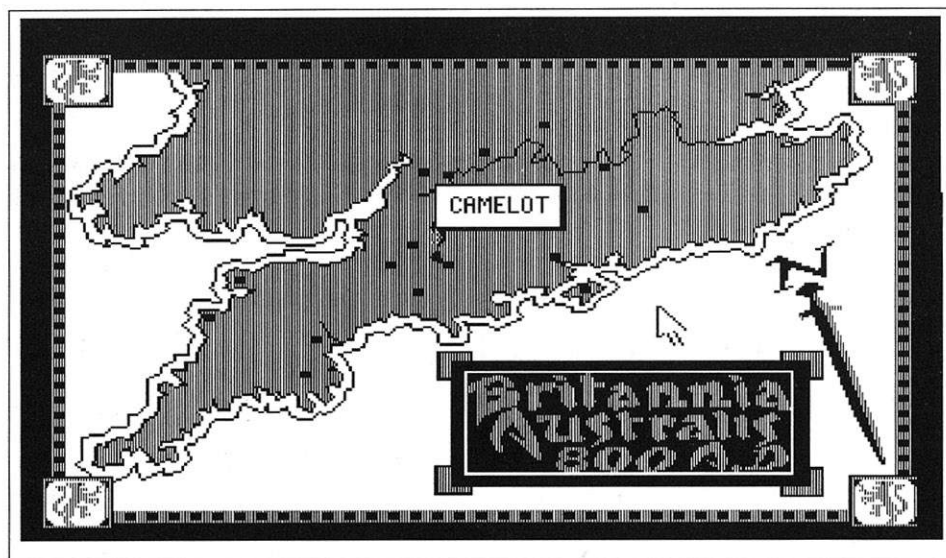
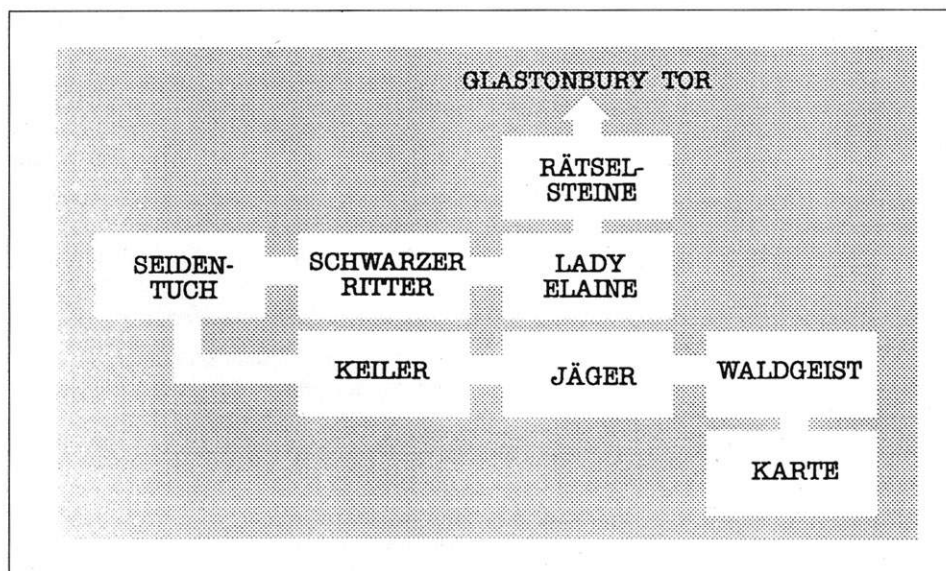


Abb. CAM.2: Die Karte von Britannia



Karte CAM.1: Der Wald bei Glastonbury Tor

Ein Waidmann wartet auf Arthur, der angesprochen (<Talk man>) seine Armut schildert. Eine Goldmünze lindert seine Armut und öffnet seinen Mund. Die Warnung vor dem verrückten Mönch hält Arthur zwar nicht zurück, interessiert ihn aber doch (<Talk man>). Er führt also das anregende Gespräch fort, und – siehe da – der Jäger sprach unjüngst mit einem der gesuchten Ritter. Nun hält Arthur nichts mehr, und er fragt munter drauf los (<Ask about Gawain>, <Ask about Grail>, <Ask about monk>). Nun da er alles weiß, läßt er sich noch den Speer des Mannes geben – wie sich Könige so etwas halt geben lassen (<Take spear>).

Arthur eilt nach rechts ins nächste Bild. Dort hat er seinen ersten Kampf zu bestehen, wobei ihm der neue Speer zugute kommt. Bei den Angreifern handelt es sich bloß um Schweine, doch sie gebärden sich wild. Ihrem Ansturm begegnet Arthur mit dem Speer, den er stets dann zückt, wenn ein Keiler losstürmt. Um künftigem Mißgeschick zu entgehn, kann das Jagdglück jeweils gespeichert werden (<F5>). Kaum hat er drei Tiere erlegt, zieht Arthur weiter des rechten Wegs.

Die Krähe und der schwarze Ritter

Durch eine kurze Konversation mit einer Krähe (<Talk crow>) erfährt Arthur, daß Gawain vom schwarzen Ritter besiegt wurde. Daß auch Arthur den Kampf mit dem Ritter nicht scheut, versteht sich. So kennt er nur eine Antwort auf die Frage, ob er sich dem Kampfe stellt: Ja (<Yes>). Allerdings sollte ihn die Kampfeslust nicht blind machen. Kaum ist die Krähe von dannen geflogen, untersucht Arthur die Knochengestalt am Stein (<Look at body>). Ein Fetzen Seide fällt ihm ins Auge, den er an sich nimmt (<Take silk>).

Im nächsten Bild erwartet ihn dann der schwarze Ritter und fordert ihn heraus. Da heißt es wieder "Ja" sagen (<Yes>) und "Mann sein". Der Kampf wird aus der gewohnten Turnierperspektive dargestellt. Die Steuerung der Lanze erfolgt über die Cursortasten, die des Schildes über <E>, <S>, <D> und <F>. Siegreich ist Arthur, wenn es ihm gelingt, sein Schild vor des Schwarzen Ritters Speer zu plazieren, den eigenen Speer aber neben des Ritters Schild zu stoßen. Sobald der Herr das dritte Mal geschlagen zu Boden geht, geht die Reise auch schon weiter.

Der gute Freund Gawain liegt im nächsten Bild gebunden und harret Arthurs Hilfe. Der durchtrennt die Fesseln (<Cut shackles>). Sie wechseln noch ein paar Worte (<Talk Gawain>), bevor Arthur den verletzten Gawain aufs Roß hieft (<Put Gawain on horse>). Gawain entschwindet Richtung Camelot, und Arthur zieht zu Fuß weiter.

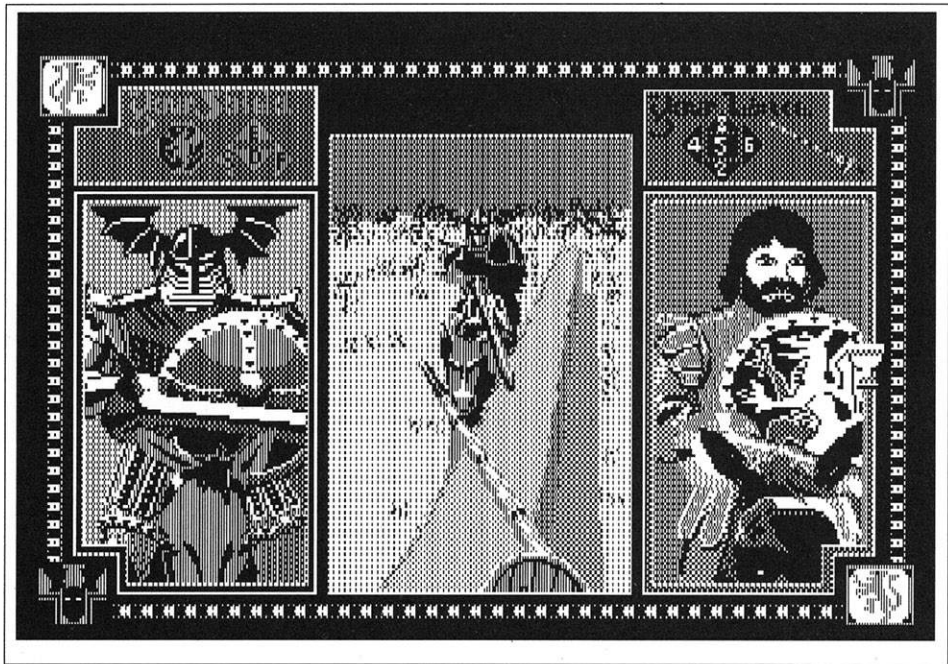


Abb. CAM.3: Der Kampf mit dem schwarzen Ritter

Die Hexe und der Steine Rätsel

Der Hexe, die auf dem Steinsockel wartet, beglückt Arthur mit der gefundenen Seide (<Offer silk>), und sie wird wieder zu Lady Elayne. Die Inschrift auf dem Sockel (<Look at stone>) erscheint Arthur interessant (<Read stone>). Hier wird er vor den sprechenden Steinen gewarnt, die ihn jenseits des Steintors im nächsten Bilde mit je einem Rätsel (riddle) erwarten.

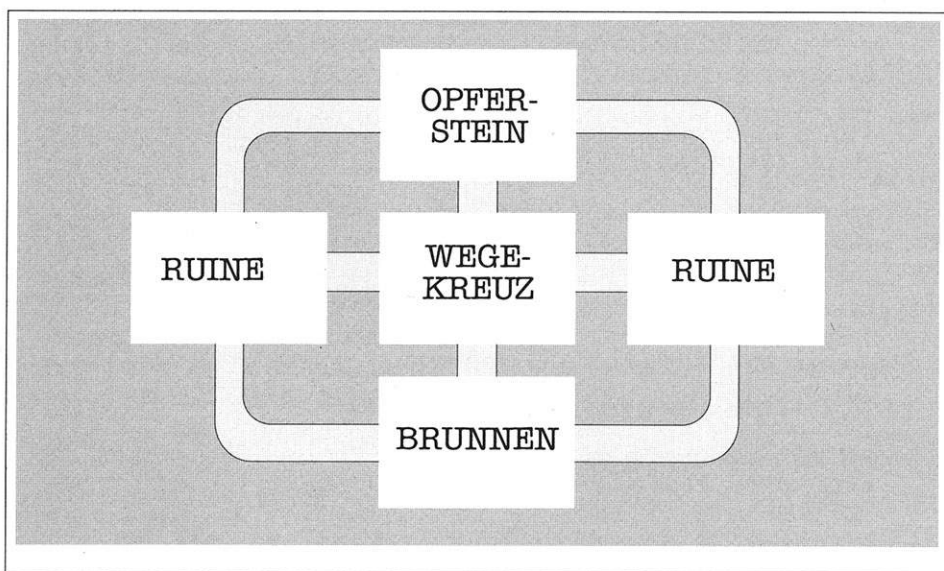
Außer den Steinen steht auch sein Muli bereit. Nun gilt es, sich auf die Steine zu konzentrieren, denn die prüfen Arthurs Allgemeinbildung. Arthur spricht die Steine einzeln an (<Talk stone>) und erhält jeweils ein Rätsel, das er lösen muß. Insgesamt gibt es 25 Rätsel, von denen Arthur fünf präsentiert bekommt. Erst nachdem er die fünf Lösungsworte gefunden hat, kann er die Steine passieren.

Der Rätsel Lösung

1. All about but cannot be seen. (...) <Wind>
2. At the sound of me man may dream or stamp their feet. (...) <Music>
3. Bright as diamond, loud as thunder (...) <Waterfall>
4. Each morning I appear ti lie your feet. (...) <Shadow>
5. Glittering points that downward thrust. (...) <Icicle>
6. I am always hungry, I must always be fed. (...) <Fire>
7. I am only usefull when I am full. (...) <Sieve>
8. I am seen in the water if seen in the sky. (...) <Blue>
9. I drive man mad for love of me. (...) <Gold>
10. I go always in circles, yet always straight ahead. (...) <Wheel>
11. I turn around once – what is out will not get in. (...) <Key>
12. If a man carried my burden he would break his back. (...) <Snail>
13. If you break me I do not stop working. (...) <Heart>
14. Lighter than what I am made of. (...) <Iceberg>
15. Lovely and round, I shine with pale light. (...) <Pearl>
16. My life can be measured in hours. (...) <Candle>
17. Three lives have I: (...) <Water>
18. To unravel me you need a simple key. (...) <Riddle>
19. Until I am measured I am not known. (...) <Time>
20. Weight in my belly, trees on my back, (...) <Ship>
21. When I am filled (...) <Gloves>
22. When set loose, I fly away. (...) <Arrow>
23. When young, I am sweet on the tongue. (...) <Wine>
24. You can see nothing else when you look in my face. (...) <Mirror>
25. You heard me before yet you hear me again. (...) <Echo>

Glastonbury Tor

Nachdem Arthur den Bann der Steine gebrochen und die imaginäre Grenze passiert hat, findet er sich in Glastonbury Tor wieder. Hier entdeckt Arthur dann auch den Mönch, vor dem er so intensiv gewarnt wurde. Zunächst erweist sich dieser Herr allerdings als akzeptabler Gesprächspartner, der durchaus willens ist, auf die eine oder andere Frage zu antworten. Fragen nach dem Gral kann der Finstermann jedoch nicht leiden (<Ask about Grail>). Er läßt Arthur stehen und entfernt sich entschlossen. Wenn Arthur ihm nun folgt, wird der Mönch sich vervielfältigen.



Karte CAM.2: Glastbury Tor

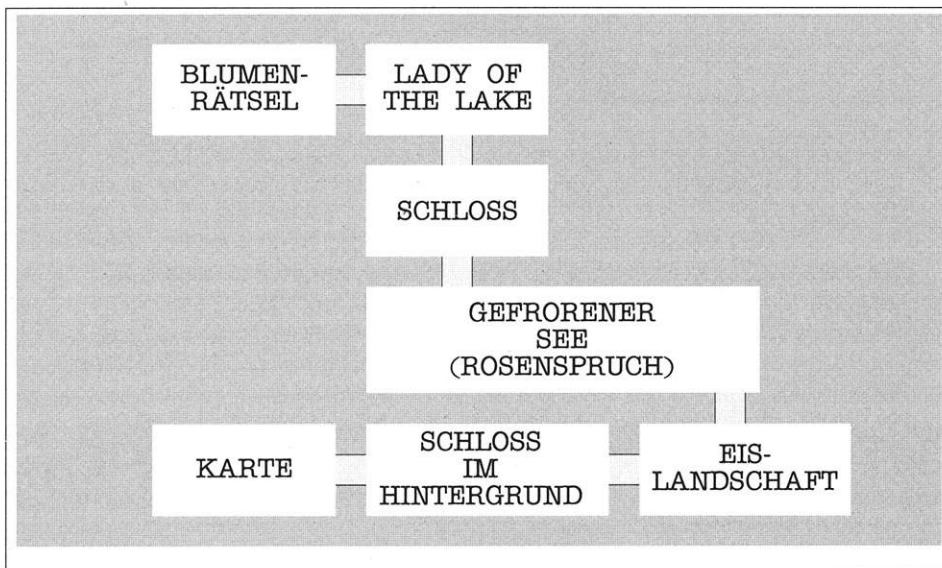
Statt mit einem Finstermann hat Arthur es nun mit dreien zu tun, die allerlei böse Absicht hegen. Da Arthur aber den Hinterhalt wittert, zieht er sein Schwert, bevor er die Szenerie betritt (<F8>). Er stellt sich als wackerer Recke dem Illusionisten und seinen beiden Halluzinationen und haut mit Excalibur kräftig drauf, wenn ihm einer der drei zu nahe kommt (<Leertaste>). Dies wiederholt er, bis der Zufall ihm zu Hilfe kommt und der richtige Mönch den Stich abbekommt. Daraufhin macht Arthur die Bekanntschaft mit drei Geistern, die ihn nicht freigeben möchten. Allerdings zeigt sich, daß der

Schwindel käuflich ist. Arthur geht nun zum Opferstein, den er betrachtet (<Look stone>). Als kluger Mann weiß er, daß auch kleine Geister ihren Preis haben, und er spendet fünf Silbermünzen. Das befriedigt die drei ungemein und sie lassen ihn frei und einen Schlüssel an Stelle des Silbers zurück. Arthur ergreift natürlich den Schlüssel (<Take key>).

Daraufhin begibt er sich nun zum verschlossenen Brunnen und öffnet ihn (<Use key>, <Open lid>). Im Brunnen findet er ein Kristallherz (<Search Water>), das er an sich nimmt (<Take heart>). Nun kann Arthur den ungastlichen Ort getrost verlassen und sich auf der Übersichtskarte seinem nächsten Ziel zuwenden: Ot Moor.

Der gefrorene See

In Ot Moor angekommen, erwartet Arthur eine Winterlandschaft. Weit und karg erstreckt sich die Gegend, und in der Ferne läßt sich ein Schloß ausmachen. Dies ist die Behausung der Lady of the Lake. Um zu ihr zu gelangen, gilt es, das Eis des zugefrorenen Sees zu überqueren. Hierfür geht Arthur ein Bild nach rechts und in diesem Bild nach oben Richtung Eisfläche.



Karte CAM.3: Ot Moor

Im nächsten Bild steht er bereits auf der trügerischen glatten Fläche. Der Rosenspruch <Love is my shield> gibt hier Halt. Die magische Kraft der Rose, die Arthur in Gwennyvers Garten pflückte, wirkt sichtbar als Rosenwirbel, in dessen Mitte sich Arthur sicher über das Eis bewegen kann.

Die einfachste Art der Fortbewegung ist hierbei, beständig mit der Maus in die Mitte des Nebels zu klicken. Bei der Steuerung über die Cursortasten gestaltet sich der Weg etwas schwieriger. Hierbei sollte die Spielgeschwindigkeit mit der <->-Taste auf das Minimum reduziert werden.

Da eine einfache Betätigung der Cursortasten die Bewegung stets nur initiiert, diese also leicht zu weit führt, empfiehlt es sich, die Cursortasten stets doppelt zu drücken. Der zweite Druck stoppt die Bewegung sofort wieder. Auf diese Weise kann Arthur "schrittweise" gelenkt werden. Auch hierbei empfiehlt sich das regelmäßige Speichern.

Lady of the Lake

Wenn Arthur schließlich das Schloß erreicht und betritt, erwartet ihn schon die Dame des Hauses. Sie erklärt sich unter einer Bedingung bereit, ihm zu helfen. Diese Bedingung kann Arthur leicht erfüllen, handelt es sich doch um das Kristallherz, das er in Glastonbury Tor fand. Er gibt ihr das Amulett (<Give heart>). Von der Dame erfährt Arthur nun, daß er den Gral in Jerusalem finden kann, wozu er sich nach Gaza einschiffen muß.

Launcelot will sie bei sich behalten, es sei denn, er wünsche ausdrücklich das Gegenteil. Natürlich wünscht Arthur, daß sein Ritter wieder auf freien Fuß gesetzt wird (<Take Launcelot>).

So einfach gestaltet sich dies aber doch nicht. Die Lady führt Arthur nach links in einen Nebenraum, wo er auf eine harte Probe gestellt werden soll. Arthur erfragt die Regeln dieses Spiels (<Talk Lady>): Er muß beweisen, daß er die Sprache der Blumen spricht. Diese Fähigkeit wird von ihr mit drei Fragen überprüft.

Da dieser Test nicht ganz einfach ist, sollte vorab gespeichert werden. Getestet wird Arthur mit einem Strauch, an dem die fraglichen Blumen blühen. Die Lady nennt jeweils ein Blumenrätsel, und Sie wählen aus dem Strauch die betreffende Blüte. Hierbei können Sie sich getrost durch einfaches Anklicken der einzelnen Blüten orientieren. Erst der zweite Klick kennzeichnet die aktive Blüte als Ihre Wahl. Folgende Blumen stehen zur Verfügung:

1. Anemone	Anemone	Vergangene Hoffnung
2. Butterblume	Buttercup	Kindheitserinnerungen
3. Crysantheme	Crysanthemum	Wahrheit
4. Gelbe Lilie	Yellow Lily	Lüge
5. Kornblume	Cornflower	Ehelosigkeit
6. Mandelblüte	Almond Blossom	Hoffnung
7. Mohn	Poppy	Trost
8. Osterglocke	Daffodil	Tod
9. Sonnenblume	Sunflower	Hochmut
10. Vergißmeinnicht	Forget-me-not	Wahre Liebe

Nachdem Arthur die Prüfung bestanden hat, wird Launcelot befreit und automatisch nach Camelot transferiert, wo ihm Gwenhyvers Nähe wohl gut gefallen dürfte. Arthur gelangt – von Geisterhand getragen – zu seinem Muli zurück. Er geleitet sein Tier zurück zur Landkarte und begibt sich nach Southampton.

Die Fahrt nach Gaza

Im Hafen sucht Arthur das Gespräch mit dem Hafenmeister (<Talk man>), der direkt vor dem Schiff steht. Der Mann erinnert sich an Sir Galahads Abreise. Wenn Arthur das Gespräch fortführt (<Talk man>), bekommt er weitere Informationen über die diversen Fahrtziele, die der Hafenmeister anbieten kann. Da Arthur nach Gaza möchte, fragt er noch einmal nach (<Ask for Gaza>) und erkundigt sich nach dem Fahrpreis (<Ask for fare>). Arthur zahlt mit drei Goldmünzen den verlangten Preis (<Pay for Gaza>).

Sobald Arthur in Gaza ausschiffet, bieten ihm Jabir ibn Hamid und ein Junge ihre Hilfe an. Während der wenig vertrauenerweckende Jabir ihn an vergiftetes Wasser führt, bietet der kleine Junge echte Hilfe bei den ersten Schritten auf fremder Erde (<Follow the boy>). Der Bub bringt Arthur zu Al Sirat, der ihm Speis und Trank anbietet. Arthur nimmt die Einladung an (<Drink>, <Eat>). Anschließend stellt Arthur ein paar Fragen zu seinen Lieblingsthemen: dem Gral und Sir Galahad. Doch auch Existenzielles wie das Wasser für die Reise und Informationen zu Jerusalem sollten bedacht werden (<Ask about ...>: Grail, Jerusalem, Galahad, Water). Außerdem nimmt Arthur Rücksicht auf die Spieldesignerin und fragt nach den Göttinnen (<Ask about goddesses>). Das letzte

Thema begeistert Al Sirat und gleich teilt er mit, welches Symbol für welche Göttin steht. Dies prägt Arthur sich genau ein – und Sie sollten es sich vielleicht notieren. Nun, da er die Sachlage ausreichend kennt, verläßt Arthur seinen freundlichen Wirt.

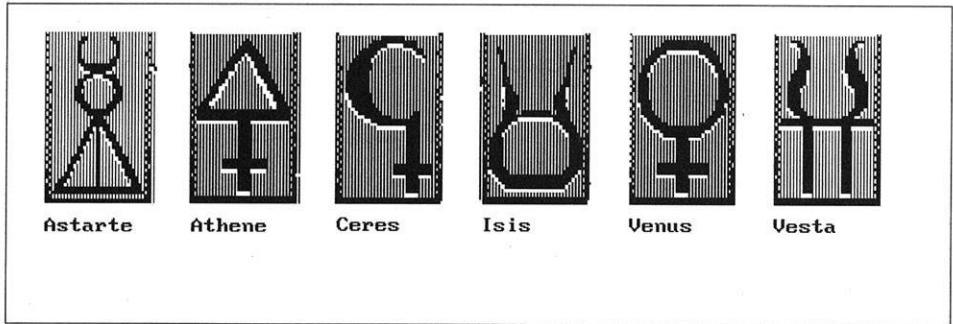


Abb. CAM.4: Die Symbole der Göttinnen

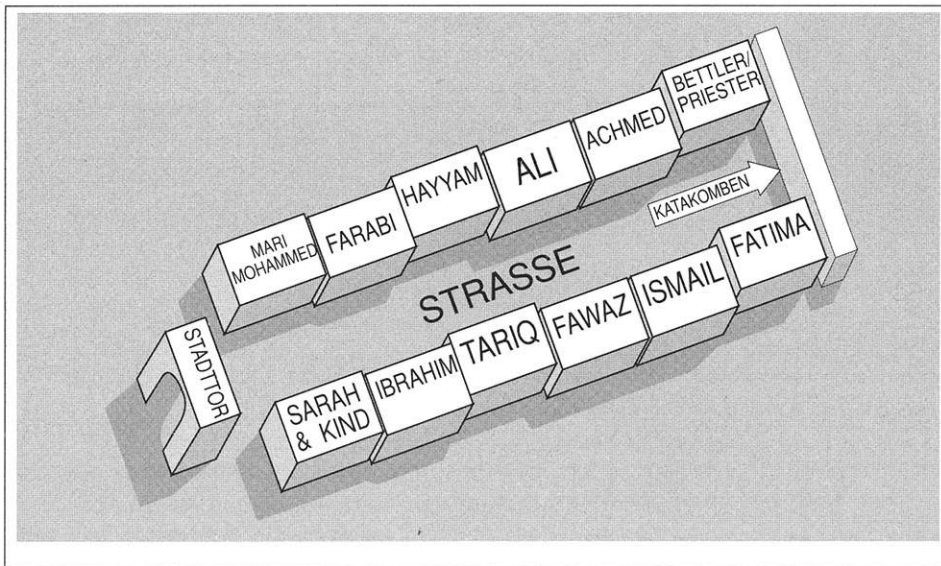
Durch die Wüste

Am Stadtrand trifft Arthur wieder auf Hamid, dem er diesmal folgt (<Follow Hamid>). Das Wasser, an dessen Ufer Hamid ihn führt, verschmäht Arthur ebenso wie sein Muli. Das kluge Tier spürt wohl, daß hier etwas nicht stimmt. Arthur verjagt Hamid mit dem Schwert (<F8>) und geht dann am toten Kamel vorbei nach Osten aus dem Bild heraus. Im nächsten Bild wendet er sich nach Norden und gelangt so im folgenden Bild zu einer umbauten Wasserstelle in der Wüste. Arthur geht die Treppe hinab und kann unten beobachten, wie sein Muli gierig trinkt. Also trinkt er auch (<Drink>).

Nachdem er getrunken hat, verläßt er die Wasserstelle treppauf und geht nach Norden weiter. Im nächsten Bild ist bereits die Stadtmauer von Jerusalem zu erkennen. Das erste Stadttor, zu dem Arthur kommt, ist allerdings geschlossen und wird von Arabern bewacht, die bestechlich sind. So bekommt jeder der Herren ein Geldstück, jedoch auf keinen Fall ein goldenes, da sie Arthur ansonsten für reich halten – und dies hätte fatale Folgen. Sie lassen Arthur vorbei, doch bleibt das Stadttor weiterhin geschlossen. So führt Arthurs Weg immer an der Wand lang bis zum nächsten Tor. Dort steht wieder ein Herr, der Geld verdienen möchte. Eine Münze läßt den Torsteher fröhlich in die Stadt laufen, so daß Arthur endgültig das Tor passieren kann.

Jerusalem

Kaum ist er in der Stadt, wird ihm das Geldtascherl geklaut – womit das Spiel auch den touristischen Klischees gerecht wird. Gegen den Diebstahl kann nichts unternommen werden. Also verkauft Arthur sein Maultier an Mohammed (<Sale mule>). Muhammed gibt ihm nicht nur ein erkleckliches Stückchen, so wie merlins Pergament prophezeite, sondern auch eine Umrechnungsanweisung. Die Währung ist in ein 4-zu-1-System unterteilt, wobei vier Fals (Kupfer) gleich einem Dirham (Silber) und vier Dirham gleich einem Dinar (Gold) entsprechen.



Karte CAM.4: Jerusalem

Arthur probiert auch gleich die Wirkung der Währung aus und begibt sich zu Tamras Fruchtstand auf der anderen Straßenseite. Erst spricht er mit ihr (<Talk Tamra>). Sie hat einiges zu erzählen, vor allem aber einen Apfel, der der Apfel der Wahrheit sei (<Take apple>). Arthur bezahlt einen Dinar aus seiner neuen Barschaft (<Ctrl><O>, <Gold>; die Währung in Arthur Börse bleibt übrigens gleich). Arthur isst diesen Apfel, der kulinarisch kein Erlebnis ist, worauf alle Damen und Herren ihm offen Rede und Antwort stehen – auch dies ein zweifelhafter Genuß (<Talk man>, <Talk woman>). Je

mehr Arthur sich umhört, umso mehr Probleme werden ihm zu Ohren gebracht. Und alles muß sich in Wohlgefallen auflösen, bevor Arthur sich dem Gral weiterhin nähert.

Die Rätsel der Straße

Den Seidenschleier, den Ibrahim bei Mari vergessen hat, bekommt Arthur, indem er bei Farabi für zwei Dirhams einen Spiegel kauft (<Ask for mirror>), den er Mari bringt. Sie wohnt in Mohammeds Haus und muß herausgerufen werden (<Shout Mary>). Arthur redet mit ihr und wirft ihr den Spiegel zu (<Talk Mary>, <Throw mirror>). Mary schnappt den Spiegel und schließt das Fenster. Aber Arthur ruft sie noch einmal hervor und bittet sie um den Schleier (<Shout Mary>, <Ask for veil>). Sie wirft das Tuch herab und Arthur bringt ihn zu Ibrahim, der sich nun mit seiner Faru versöhnen kann (<Give veil>).

Die Reliquie, die Tariq gerne hätte, erwirbt Arthur bei Ismail (<Ask for relic>). Ismail will wissen, für welche Göttin die Reliquie zugeeignet ist, z.B. Aphrodite. Der Name der Göttin ist belanglos, es muß nur eben eine des Spielgeschehens sein. Arthur kauft das Teil und bringt es Tariq (<Give relic>). Der glaubt, daß das Geschenk von seinem Vetter Achmed kommt, freut sich und gibt Arthur einen Besen.

Fürs Feuerchen des armen Bettlers kann Arthur bei Tariq Holzkohle kaufen (<Ask for cole>). Der Preis beträgt zwei Fals. Und die Kohle wird dem Bettler gebracht (<Give cole>). Doch Tariqs Geschäft ist für die Lösung eines weiteren Problems gut.

Dem Fischgeruch, der Fawaz stört, begegnet Arthur mit Tariqs Kräutern (<Ask for herbs>). Die Kräuter kosten einen Dirham und sind ihr Geld wert. Dies erweist sich, als Arthur die Riechware an Hayyam den Fischhändler übergibt (<Give herbs>).

Das Lammfleisch, das Sarah so gerne möchte (<Ask for lamb>), kauft Arthur bei Fawaz. Fawaz hat ein Stück für sechs Fals und Arthur greift zu. Er bringt das Fleisch zu Sarahs Imbiß. Bevor Arthur Sarah das Lammfleisch gibt, sollte er für das Kind bei ihr ein Felafel kaufen (<Ask for felafel>). Erst dann gibt er Sarah das Fleischstück (<Give lamb>).

Den Besen, den Arthur von Tariq erhalten hat, bringt er nun zu Achmed. Da die Tür verschlossen ist, muß Arthur klopfen (<Knock>), bevor er den Besen überreichen kann (<Give broom>). Daraufhin macht Arthur Bekanntschaft mit der sprichwörtlichen Gastfreundschaft dieser Gegend. Am nächsten Morgen kann Arthur dann das letzte Rätsel lösen.

Die Tauben, die dem Mädchen vor Mohammeds Haus aus dem Käfig entfliegen, lassen sich mit Getreide zurücklocken. Das Getreide kauft Arthur bei Ali (<Ask for grain>) und erwirbt auch gleich einen Beutel für die Körner (<Ask for bag>); Investitionen: drei Fals. Die Körnchen platziert er dann im Käfig des Mädchens, woraufhin die Tauben zurückkehren (<Put grain in cage>).

Fatimas Fragen

Nachdem Arthur alle Probleme gelöst hat, geht er noch einmal zu Tamra, die ihn an Fatima verweist (<Talk Tamra>). Ein Apfel, der stärkt, wird ihm außerdem mit auf den Weg gegeben. Bei Tamras Haus klopft er an und tritt ein (<Knock door>).



Abb. CAM.5: Fatimas Rätsel

Fatima steht ihm in ihrer ganzen Schönheit gegenüber (<Look Fatima>). Er beginnt ein Gespräch mit dieser Wächterin des Grals, die ihn auch direkt auf die Probe stellt (<Talk

Fatima>). Arthur lehnt die eindeutigen Angebote selbstverständlich stets ab (<No>). Anschließend kann er nach Galahad und dem Gral fragen (<Ask for Galahad>, <Ask about Grail>). Arthur – mutig wie ein König – stellt sich nun dem Test der Fatima (<Ask for test>).

Sein Geld muß er zuvor an Fatima geben, da sich der Mammon nicht mit den heiligen Hallen verträgt (<Offer Purse>). Auf dem Weg zur Übergabe sollte Arthur der Eingangstür nicht zu nahe kommen, denn die Fußmatte ist nicht trittfest. Sollte er in den Abgrund fallen, so findet er sich nahe der Wasserstelle in der Wüste wieder – und das ist ein überflüssiger Umweg. Nachdem Arthur das Portemonnaie an Fatima übergeben hat, öffnet sich für ihn die Tür in den Raum der sechs Fragen.

Jede Frage verweist auf eine Göttin und muß dem Symbol der Göttin zugeordnet werden. Mit der Maus wird hierzu zunächst ein leeres Feld angeklickt, woraufhin eine Frage gestellt wird. Nun kann ein Symbol markiert und wieder durch Anklicken dem entsprechenden Feld zugewiesen werden. Die Vorgehensweise mit den Cursortasten entspricht der Maussteuerung, das Bezugsfeld wird hierbei stets durch einen Rahmen markiert. Zur leichteren Lösung ein paar Informationen:

Astarte – auch bekannt als Ishtar, Astroarche oder Attar-Samayin – war die Göttin von Byblos; ein großes Heiligtum findet sich in Aphaca. Auch König Salomon schätzte sie. Ihre Priesterinnen hatten astrologische Kenntnisse.

Athene – die jungfräuliche Göttin – entsprang der Stirn des Zeus. Schon früher war die Göttin in Lybien bekannt. Die Weisheit, für die sie berühmt war, stellte sich mitunter als Eule auf ihrer Schulter dar. Schwefel (Brimstone) ist ihr Element, und ihre Schutzbefohlenen sind Architekten, bildende Künstler, Spinner und Weber.

Ceres war mit ihren Priesterinnen – den Matronae – zuständig für das Rechtssystem in Rom. Auch als Erntegöttin (Mother of the Harvest) hatte die Erdgöttin einen Namen. In Griechenland war sie als Demeter bekannt. Am 19. April wurde sie gefeiert.

Isis – bei den Ägyptern als Hathor bekannt – galt als Ursprung des Lebens und die Allumfassende. Auch die Geburt der Sonne wurde ihr zugeschrieben. Ihre Tränen ließen jährlich den Nil aus den Ufern treten. Die Diener dieser Göttin hießen Pastophori.

Venus – die Römer nannten sie Aphrodite – hatte einen wichtigen Tempel auf Zypern. Ihr Name bleibt präsent im Abend- und Morgenstern. Ihr geheiligtes Objekt waren Spiegel und ihr Element das Kupfer. Freitags aßen ihre Anhänger Fisch.

Vesta – deren Name in Sanscrit Schein bedeutet – ist die Hüterin von Heim und Herd, aber auch der innersten Dinge. Ihr heiliges Feuer wurde von sechs Frauen gehütet, und ihr Herzfeuer bedeutet die Mitte der Welt. Die Römer nannten sie Hestia.

Nachdem Arthur die sechs Symbole den Fragen richtig zugeordnet hat, hält ihn nichts mehr. Er verläßt das Haus und geht zum Bettler, der sich nun als der Priester (Hierophant) entpuppt (<Talk man>). Noch ist der Prüfungen kein Ende, und so folgt Arthur Galahad, der den Weg bereits ging. Er läßt sich die geheime Tür zu den Katakomben auftun (<Open the catacombs>). Bevor Arthur geht, erhält er vom Priester ein Elixier, das gegen die giftigen Rattenbisse hilft. Der Schutz ist jedoch nur für ein einziges Mal wirksam. Ansonsten führen die Rattenbisse langsam aber unweigerlich zum Ende.

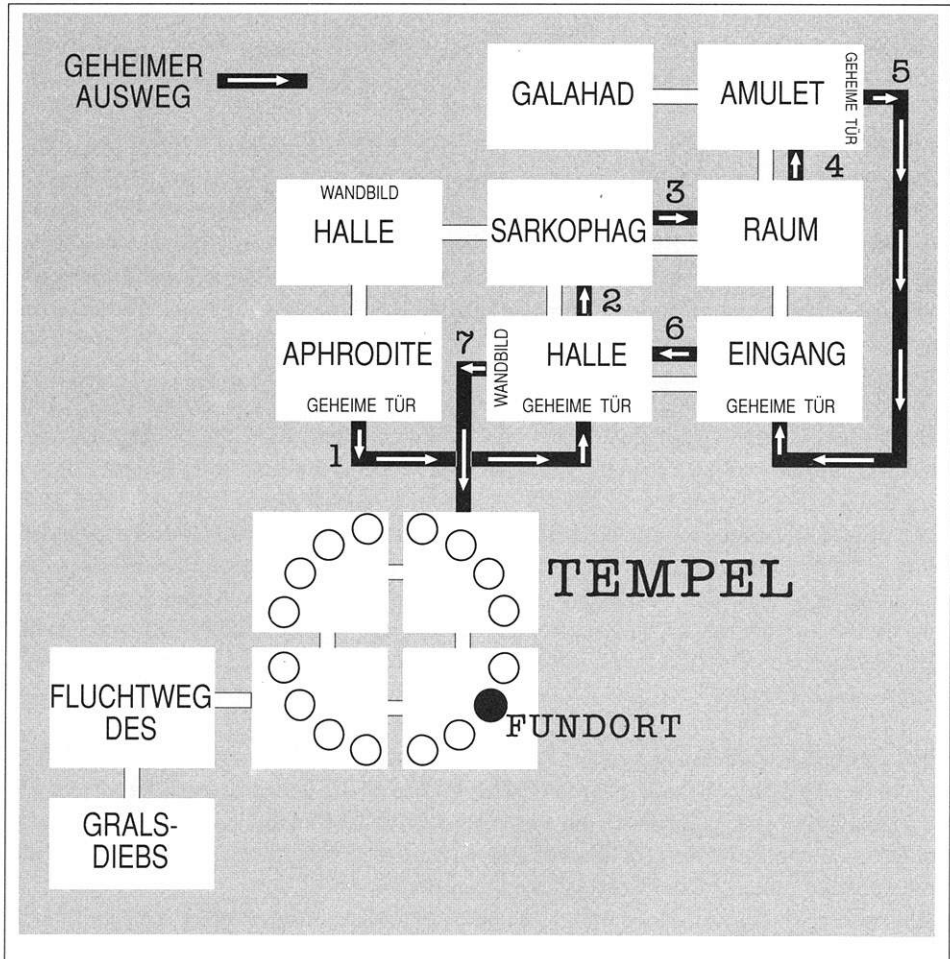
Die Katakomben

In den Katakomben geht Arthur nach Westen und anschließend nach Norden. Nun befindet er sich in einem Raum mit einem Sarkophag, der sich automatisch öffnet, wenn Arthur näherkommt. Der lockenden Hand, die auftaucht, sollte Arthur jedoch nicht Folge leisten, sondern sich den Sarkophag seitlich betrachten (<Look lid>). Eine Inschrift besagt, daß der Inliegende die Göttin bestahl und nun unter Zeichen des Pentagramms seine Tat büßt.

Arthur geht nun nach Westen und dann nach Osten. Er kommt in einen Raum, in dem links neben der Tür eine kleine Mumie steht, die ein Medaillon um den Hals trägt. Dieses Medaillon eignet Arthur sich an, wobei er sehr vorsichtig auf Distanz zu den bissigen Ratten achtet. Von der Türöffnung aus benutzt er sein Schwert, um an das Medaillon heranzukommen (<Use sword to take medallion>).

Selbstverständlich nimmt Arthur das Medaillon kurz in Augenschein (<Look medallion>) und erkennt das Pentagramm, das ihm auch schon vom Deckel des Sarkophags bekannt ist. Zur weiteren Erkundung der Katakomben geht Arthur nach Osten. Aber trotz aller Vorsicht wird er beim Eintritt von einer Ratte gebissen. Doch nun gilt es, überlegt zu handeln. Ein Blick in die Runde läßt ihn Galahad entdecken, der dem Tode nahe hier liegt.

Da gibt Arthur seinem Herzen einen Ruck und Galahad das rettende Elixier (<Give elixir to Galahad>). Dieser wacht kurz auf und sagt ihm, daß Aphrodite ein Geschenk wolle. Dann nimmt ihn der heilende Schlaf in die rettenden Arme. Arthur jedoch ist gebissen, und so tut Eile not: Der heilende Gral ist seine letzte Rettung.



Karte CAM.5: Katakomben und Tempel

Arthur kehrt zurück zum Sarkophag und kann im Schutz des Medaillons bis an den Sarkophag herantreten. Als er einen Blick hinein wirft (<Look into sarkophagus>), entdeckt Arthur einen goldenen Apfel, den er an sich nimmt (<Take apple>). Das scheint nun ein geeignetes Mitbringsel für Aphrodite zu sein. Wenn Arthur vom Sarkophag aus nach Osten und dann nach Süden geht, steht er vor ihrem Standbild.



Abb. CAM.6: Die Statue der Aphrodite

Die Statue der Aphrodite

Vertrauensvoll legt er den goldenen Apfel in Aphrodites Hand (<Give golden apple in hand>). Das Standbild bedankt sich herzlich und erweist sich überaus gesprächig. Mit sechs Fragen kann er sich Rettung aus den Katakomben erkaufen – allein die Antworten müssen die richtigen sein. Und damit ist er dann dem Gral bereits sehr nahe. Die Fragen beziehen sich allesamt auf Aphrodites Mythen, denn diese scheint sie am besten zu kennen.

Hier wieder ein paar Hilfestellungen:

Adonis was killed by: Ares.

Aphrodite fell in love with Hippolytus because of: Phaedra.

Aphrodites sacred number is: Six.
Dragged to death was: Hippolytus.
Fertility represents in the kingdom of fauna: Dove.
Fertility represents in the kingdom of flora: Apple.
Given to Pygmalions statue was: Life.
Hippolytus ride upon: cariot.
In love with Adonis fell: Persephone.
Killed by a boar was: Adonis.
Pygmalion did worship to: Aphrodite.
Pygmalion lives in: Cyprus.
Pygmalions statue was made of: Ivory.
Pygmalion disdained: women.
She was known as Aphrodite to: Greeks.
The dispute over Adonis ended: Zeus.
The name of the king who was father to Hippolytus: Theseus.
Theseus called for vengeance: Poseidon.

Nachdem Arthur sechs Fragen richtig beantwortet hat, öffnet Aphrodite nicht nur Tür und Tor, sondern nennt ihm auch den rechten Weg. Außerdem gibt sie ihm eine Taube mit auf den Weg.

Arthur sollte sich die Richtungen, die Aphrodite nennt, genau einprägen. Wenn er nämlich die sechs Türen nicht in den vorgegebenen Richtungen durchschreitet, wird er ein Gefangener der Katakomben werden. Die Wegangabe ist: West – Ost – Süd – Ost – Süd – Nord. Doch Arthur verläßt sich bei seinem Weg nicht auf das Augenmaß, mit dem er sonst unbekannte Räume durchschreitet.

Er erinnert sich des Magnetsteins, den er aus Merlins Fundus hat. Diesen Kompaß benutzt er nun jedesmal, wenn er sich in einem Raum orientieren muß (<Use lodestone>). Umgesetzt lautet sein Weg von Aphrodites Statue aus folgendermaßen: oben, oben, links, rechts, links, links. Dann öffnet sich eine weitere Tür, durch die Arthur in die Freiheit hinansteigt.

Die Tempelruine

Arthur findet sich auf einem alten Tempelgelände wieder, das er mit einem Rundgang inspiziert. Hierbei wird er von einem Sarazenen unterbrochen, der ihm einen Helm zur Verfügung stellt und ihn zum Kampfe fordert. Nur der Sieg über ihn führt zu Grail. Arthur ist den stärkenden Apfel, den er noch immer bei sich trägt (<Eat apple>). Dann nimmt er den Helm (<take helmet>), und der Kampf beginnt.

Der Sarazene läßt sich am besten schlagen, wenn er gerade selbst angreifen will und seine Deckung öffnet. Zwar beinhaltet die Steuerung dieses Schlußkampfes über den numerischen Tastenblock manche Finesse, doch mit den Tasten <4> und <6> läßt sich trefflich angreifen und taktisch zurückweichen. Wer allerdings die großen Schaukämpfe mag, kann mit den übrigen Tasten hohe und tiefe Angriffe, Paraden und große Attacken ausführen. Vor dem Kampf sollte sicherheitshalber gespeichert werden. Außerdem haben Sie so die Möglichkeit, die Aktionssequenz in verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchzuspielen.

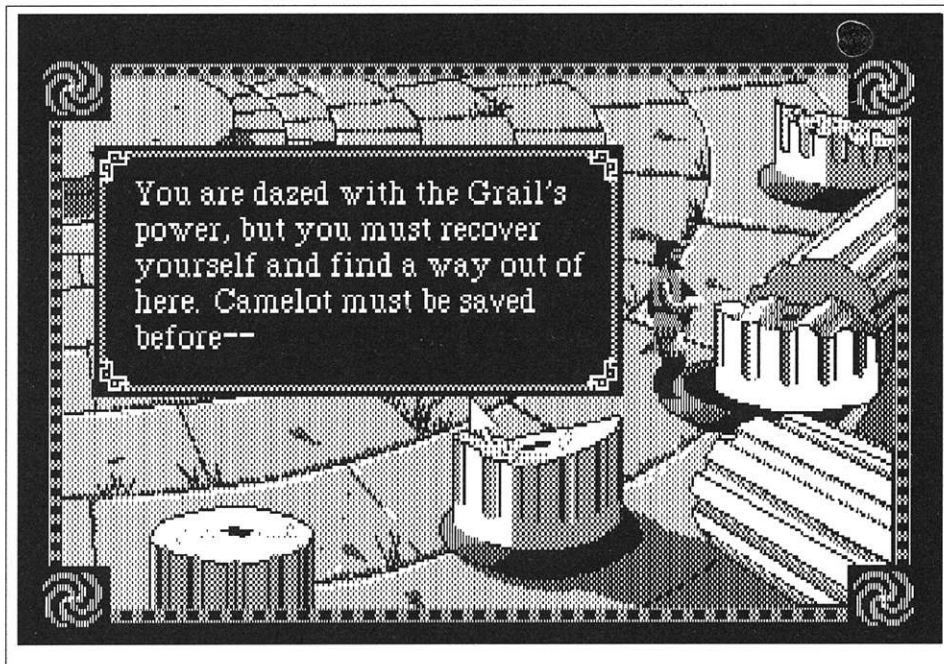


Abb. CAM.7: Das Versteck des Grails

Wenn dann der Sarazene im Kampfe geschlagen ist, gibt Arthur der Taube die Freiheit (<Use dove>) und folgt ihr. Am Ausgang des Tempels erscheint ihm dann Aphrodite. Sie kündigt ihm vom Ende ihrer Herrschaft und gibt den Weg zum Gral frei. Gefunden werden muß das gute Stück allerdings noch. Ihre heilige Zahl wird Arthur zum rechten Säulenfundament führen.

Da Arthur inzwischen weiß, welche Bedeutung die Zahl Sechs für den Fortgang der Geschichte hat, geht er die Säulenfundamente entgegen des Uhrzeigersinnes ab. Klugerweise zählt er den ersten Standplatz einer Säule mit, obwohl nur mehr das leere Fundament übrig ist. Der sechste Sockel läßt sich denn auch bewegen (<Move pillar>). Unter ihm findet Arthur nun endlich den ersehnten Gral, der ihn auch sofort heilt.

Bevor sich Arthur aber so recht des Grals freuen kann, eilt wieder der Dieb heran und klaut das Gefäß. Die Verfolgung des Diebs ist diesmal erfolgreich, da ihm der Fluchtweg abreißt. Der winselt um Gnade, und wenn Arthur den Gral nimmt und ihn verschont (<Take grail>), zeigt sich einmal mehr der hinterhältige Charakter des Bösewichts. Der Gral schützt Arthur allerdings vor dem Angriff und entscheidet über das Wohl und Wehe des Gauners.

In der Schlußsequenz treffen Arthur und Galahad wieder zusammen und werden gemeinsam nach Camelot zurück teleportiert. Dort wäre dann der Eintracht kein Ende, gäbe es nicht die geheime Liebe zwischen Launcelot und Gwenhyver. Und von dieser Liebe wissen Legenden mehr zu berichten ...

Flugsimulator IV

Hersteller/Bezugsquelle: Sublogic/Microsoft

Kategorie: Simulation

Umsetzung:

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware: Festplatte, Diskettenlaufwerk

Steuerung: Maus, Joystick

Grafikkarte: Hercules, VGA, EGA

Speicher: 256 KB

Soundkarte:

Die Features der neuen Version

Die neue Version 4.0 des Flugsimulators ist aufgrund der Steigerung seiner Leistungsmerkmale zu einem Programm gereift, was so manches Fliegerherz höher schlagen läßt. Die neue Version ist bereits so leistungsstark, daß sie in den USA zur Schulung von Privatpiloten sinnvoll eingesetzt wird. Die "Welt" des Flugsimulators ist inzwischen auf elf Szenarien und eine Palette von Hunderten von Flughäfen herangewachsen, die sich auf den gesamten Globus verteilen.

Mikroprozessor

Die ersten Neuerungen der Version 4.0 ergeben sich bereits bei der Installation des Programms, da Sie erst einmal den Prozessortreiber Ihres Rechner angeben müssen. Hier haben Besitzer eines 386ers die Möglichkeit, einen 32-Bit-Treiber auszuwählen, um eine Verbesserung des Bildschirmaufbaus zu erreichen.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR Version 4.00 Für den IBM PC und PS/2 Copyright 1989, Bruce A. Artwick Von Microsoft Corp. produziert
Welchen Prozessor besitzen Sie? ◆ A. 8086 oder 8088 ◆ B. 80286 ◆ C. 80386 (Geben Sie A, B, oder C ein.)

Abb. FLU.1: Auswahl des Prozessortreibers

Außerdem ist die Darstellung der Flugzeuge im Vergleich zur letzten Version um ein Vielfaches besser geworden. Sie können beispielsweise die Ruderausschläge an der Höhenflosse, das Einfahren der Räder oder den rotierenden Propeller erkennen. Das wohl reizvollste Feature ist allerdings die Option Wettererzeugung und die dynamische Szenerie im Menü 3 "Sicht".

Wettererzeugung

Im Untermenü "Wettererzeugung" haben Sie die Möglichkeit, durch einen Zufallsgenerator das Wetter zu bestimmen. Durch diese Art der Wettergestaltung werden auch bereits erfahrene Piloten wieder neu herausgefordert, denn plötzlich einsetzender Seitenwind bei der Landung oder der Durchzug einer Schlechtwetterfront werden Ihnen das Fliegen sicherlich nicht erleichtern.

Da Sie keinen Einfluß auf die Wettergestaltung haben, werden Sie daher ständig mit neuen Faktoren konfrontiert werden.

Dynamische Szenerie

Dieses Menü ermöglicht Ihnen die "Welt" des Flugsimulators ein wenig lebendiger zu gestalten. Sobald Sie eine der fünf Kennziffern betätigt haben, werden sich Ballons am Horizont und Segelboote auf dem Meer bewegen oder Wartungsfahrzeuge und Flugzeuge in Bewegung setzen. Durch diese Neuerung wird der Alltag des Flugsimulators lebendiger – und vor allem realitischer.

Ein Nachteil dieser Option ist allerdings, daß nur eine begrenzte Anzahl von Flugplätzen diese dynamische Szenerie anbieten.

Flugverkehrskontrolle

Nach Aktivierung der Option "Kom. mit Flugverkehrskontrolle", betätigen Sie die <Return>-Taste, um im Menü "Air Traffic Control" zwischen Startfreigabe und Lande-erlaubnis auszuwählen. Möchten Sie beispielsweise den Tower um Starterlaubnis bitten, drücken Sie die Taste <1> und beenden die Eingabe mit der Taste <Einf>.

Nach kurzer Zeit meldet sich der Controller und teilt Ihnen die Squawk-Frequenz mit, die Sie auf dem Transponder einstellen. Jetzt haben Sie Kontakt mit dem Tower, der Ihnen in den nächsten Sekunden den Runway und weitere wichtige Informationen mitteilt.

DYNAMISCHE SZENERIE

1. Szeneriehäufigkeit: Mittel
2. +Flugverkehr
3. +Flughafen-Bodenverkehr
4. +Flughafen-Wartungsverkehr
5. +Verkehr außerhalb Flughafens

ESC Menü beenden
LEER Zurück zum Simulator

FLIGHT SIMULATOR V4.00

Abb. FLU.2: Die dynamische Szenerie

Die Flugschule

In diesem Teil möchten wir Ihnen die Handhabung der wichtigsten Manöver erklären.

Der Start

Sobald Sie vom Tower Starterlaubnis erhalten haben, wird der Gashebel zügig nach vorn, d.h. nach oben geschoben. Beobachten Sie jetzt aufmerksam die Geschwindigkeitsanzeige, die kontinuierlich an Fahrt zunimmt. Richten Sie das Flugzeug durch vorsichtige Seitenruderausschläge auf die Mitte der Startbahn aus.

Bei einer Geschwindigkeit von 55 Kts ziehen Sie am Steuerknüppel, wodurch die Flugzeugnase angehoben wird. Die Fluglage des Abhebens wird solange beibehalten, bis sich eine Steiggeschwindigkeit von 78 Kts einstellt, das entspricht einer Steigrate von etwa 900 bis 1000 ft/min. Sobald das Startbahnende überflogen wird, können Sie das Fahrwerk einfahren.

Kurvenflug

Der Kurvenflug gehört zu den grundlegenden Flugmanövern, die jeder Pilot beherrschen muß. Gerade für ein sicheres Instrumentenfliegen sind exakte Kurskorrekturen unbedingt notwendig.

Die Standardkurve (Standard rate turn) wird mit einer Drehgeschwindigkeit von drei Grad pro Sekunde geflogen, d.h., daß Sie für einen Kreis genau zwei Minuten benötigen. Eine optimale Schräglage (in Grad) erreichen Sie durch folgende Faustformel:

$$\text{TAS (kts)}/10+7$$

Durch Einsatz des Querruders leiten Sie die Kurve ein. Die notwendige Querneigung bestimmen Sie mit Hilfe der Querneigungsanzeige am künstlichen Horizont. Sobald die Flügelspitze die Position "L" oder "R" des Wendezeigers einnimmt, neutralisieren Sie die Querruder, um die Lage zu halten. Während des Kurvenfluges müssen Sie immer wieder durch Betätigen des Höhenruders die gewünschte Höhe halten.

Schon vor Erreichen des gewünschten Steuerkurses sollten Sie mit dem Ausleiten der Kurve beginnen, um optimal auf den Steuerkurs auszurollen. Auch für das Ausleiten der Kurve gilt wieder eine Faustformel (in Grad):

$$\text{Querneigungswinkel}/2$$

Die Landung

Eine gute Landung beginnt bereits beim Anflug. Den sichersten Anflug erfliegen Sie mit einem Anflugwinkel von drei Grad. Das bedeutet, daß Sie die Fluggeschwindigkeit mit fünf multiplizieren und das Ergebnis als Sinkgeschwindigkeit verwenden. Außerdem ermöglicht das VISUAL APPROACH SLOPE INDICATOR (VASI) eine vertikale

Kursführung nach Sicht. Dieses System erscheint bei der Annäherung an den Flugplatz in Form von zwei Lichtpunkten links neben der Landebahn. Befinden Sie sich genau auf dem vorgesehenen Gleitweg, haben beide Lichtpunkte dieselbe Farbe, sind Sie zu hoch, zeigen beide Lichtpunkte (Weiß/Weiß), sind Sie zu tief zeigen sie (Rot/Rot).

Sobald Sie den Middle Marker überflogen haben, fahren Sie das Fahrwerk aus. Mit abbauender Geschwindigkeit fahren Sie jetzt auch die Landeklappen schrittweise aus. Die Endanfluggeschwindigkeit sollte keinesfalls 70 Kts bei einer Sinkrate von 500 Fuß überschreiten. Die Schwelle der Landebahn wird in einer Höhe von 50 bis 100 Fuß überflogen.

In einer Höhe von ca. 20 Fuß verringern Sie die Geschwindigkeit auf Leerlauf und kompensieren den drohenden Höhenverlust durch Anheben der Flugzeugnase. Lassen Sie in dieser Phase das Flugzeug ausschweben, und setzen Sie sanft auf.

Flugzeugentwurf

Zu den wohl interessantesten Features der neuen Version des Flugsimulators gehört zweifelslos die individuelle Konstruktion und Gestaltung eines Flugzeuges.

Wählen Sie hierfür im Modus-Menü mit der Taste <A> in der Option Flugzeugtyp "Experimental Aircraft" aus. Ein zusätzliches Untermenü (Flugzeugentwurf) mit der Optionswahl I wird dadurch angezeigt. Innerhalb dieses Untermenüs können Sie nahezu alle Parameter variieren, die für ein Flugzeug maßgeblich sind. Verändern Sie in den vorgegebenen drei Grundmodellen nur Nuancen, oder finden Sie die Grenzwerte der Flugzeugkonstruktion heraus.

Aber nicht jeder Eigenentwurf muß die Fähigkeit besitzen, von der Startbahn abzuheben oder einen stabilen Flug zu realisieren. Dann sind Sie mit Ihren Ideen und Ihrem Geschick gefordert, um durch neue Änderungen ein flugtaugliches, leistungsfähiges Flugzeug zu konstruieren.

Antriebsart

Durch das Betätigen der Taste <H> stehen Ihnen als Vorlage für Ihre Konstruktion ein Propellerflugzeug (Cessna), ein Segelflieger (Schweizer SGS 1-36) oder ein Jet (Northrop F-20) zur Auswahl.

Rotieren

Da alle sichtbaren Änderungen direkt auf dem Bildschirm angezeigt werden, können Sie über die Tasten <1> bis <3> die Lage des Flugzeuges auf dem Bildschirm verändern. Bestimmen Sie dann mit den Tasten <A> bis <G> die Bemaßung und Zusatzfunktionen der Haupttragflächen bzw. der Stabilisatoren.

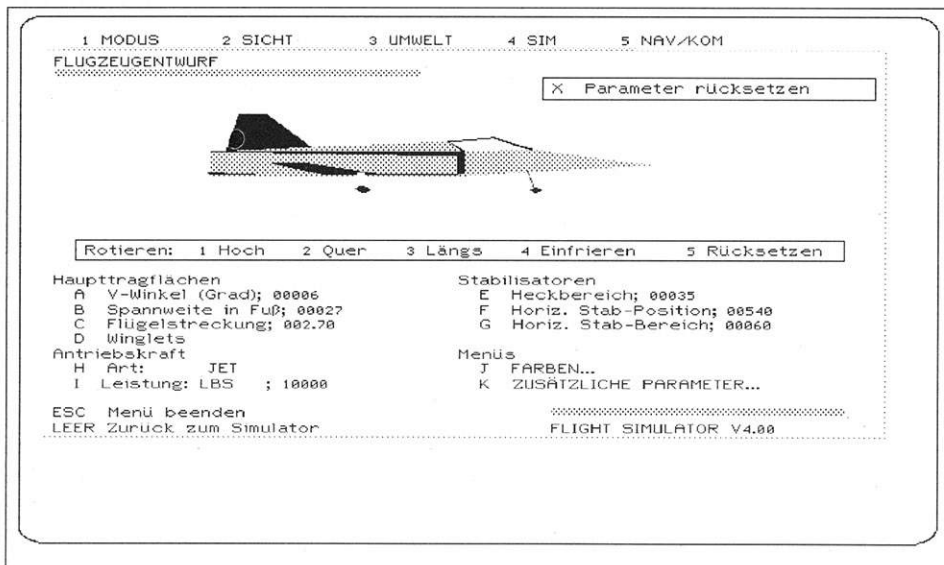


Abb. FLU.3: Konstruktion eines Jets

Farben

Über den Punkt <J> kann ein weiteres Untermenü zur Veränderung der Farben des Flugzeuges aktiviert werden. Das Flugzeug wurde hierfür in zehn Abschnitte aufgeteilt, die über die Anwahl des jeweiligen Buchstabens verändert werden. Durch jede Tastenbetätigung wird eine andere Farbe ausgewählt und angezeigt.

Mit <Esc> kehren Sie, wie aus jedem Untermenü, wieder in das vorherige Menü (Flugzeugentwurf) zurück.

Zusätzliche Parameter

Über die Option K – zusätzliche Parameter – bestimmen Sie neben dem Leergewicht, dem Tankvolumen und den Schwerpunkten die Aerodynamik-Eigenschaften im Frontbereich sowie die Fahrwerksauslegung. Hier können Sie dann auch Ihre Flugzeugmodelle betiteln und abspeichern.

Segelfliegen

Mit der Version 4.0 ist nun auch erstmals die Möglichkeit der Segelflugsimulation realisiert worden, die eine willkommene und interessante Abwechslung zum hektischen und gestreßten Flugsimulatoralltag eines FS III-Piloten darstellt.

Da ein Segelflugzeug nicht durch den Propeller oder ein Triebwerk eine Vorwärtsbewegung erfährt, muß es sich der Eigenschaft des Gleitens behelfen. Wenn die Aufwärtsbewegung der umgebenden Luft größer als die eigene Sinkgeschwindigkeit ist, kann das Segelflugzeug seine Höhe halten oder im günstigsten Fall sogar steigen.

Es ist daher unbedingt notwendig, daß man sich über Gebieten wie Berghänge oder warme Luftmassen mit ausreichend aufsteigender Luft befindet. Die sich dadurch bildende Thermik ermöglicht so ein sicheres Segelfliegen.

Über Bergrücken

Wählen Sie im Modus-Menü über die Taste die Flugsituation "Segelflugzeug – Über Bergrücken" aus. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, bei reduzierter Instrumentierung am Hang des Mount Tamalpais, nordwestlich der Golden Gate-Bridge, zu gleiten.

Nutzen Sie hier die Thermik an der Luvseite des Berges durch kreisende Flugmanöver. Kurven Sie keinesfalls zum Hang, sondern fliegen Sie in langgezogenen Achtschleifen zum Tal hin. Durchfliegen Sie dabei Sinkgebiete mit ausreichend hoher und Steiggebiete mit reduzierter Geschwindigkeit. Versuchen Sie, bis zu Hangkantenhöhen zu steigen, da Sie dort die besten Steigleistungen erreichen.

Fliegen Sie jedoch keineswegs über die Bergkuppe, da die Luft auf der Leeseite des Gebirges unter Erwärmung und Austrocknung absteigt und sich dort Turbulenzen bilden können.

Beachten Sie, daß Sie bei Ihrem Rückflug zum Flugplatz eine ausreichende Höhe haben, da Sie die Höhenverluste nicht, wie von der Cessna gewöhnt, durch Motorleistung kompensieren können.

Ein optimaler Gleitwinkel für Ihren Landeanflug erzielen Sie mit einer Sinkgeschwindigkeit von 500 Fuß pro Minute (FPM). Korrekturen der Sinkrate können durch das Ein- und Ausfahren der Landehilfen vorgenommen werden. Bei etwa 15 m über der Landebahn beginnen Sie, das Segelflugzeug durch vorsichtiges Ziehen des Höhenruders abzufangen, in eine horizontale Fluglage zu bringen und schließlich auszuschweben.

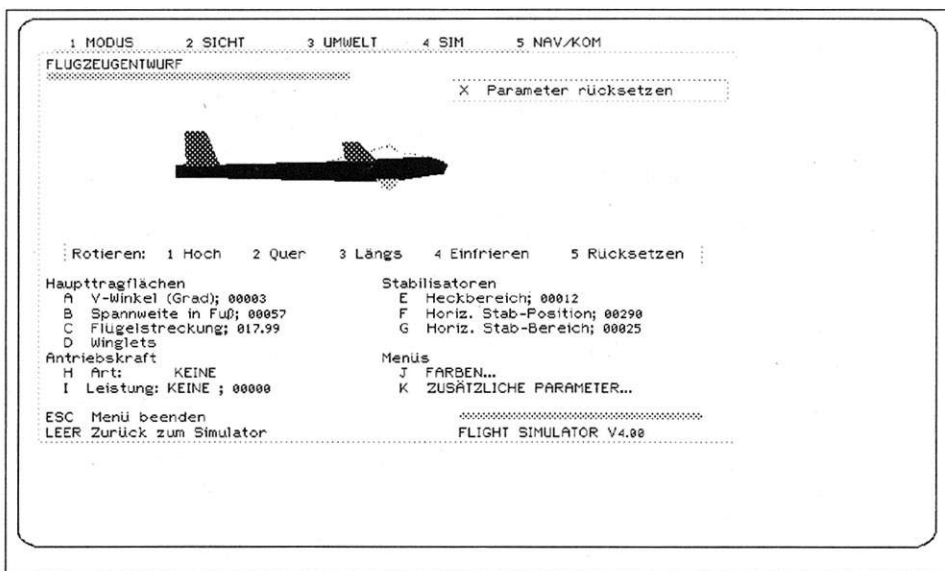


Abb. FLU.4: Konstruktion eines Segelflugzeuges

Segelfliegen durch Aufwind

Als Alternative zum Segeln am Berg können Sie auch den Flugmodus "Segelflugzeug – Durch Aufwind" wählen. Daß sich durch Erwärmungen am Boden thermische Auf-

winde bilden, werden Sie in diesem Modus bereits beim Überfliegen eines braunen Feldes am Anstieg des Variometers bemerken. Da ein braunes Feld die Sonnenstrahlen stärker reflektiert als absorbiert, entstehen aufsteigende Luftmassen (Thermik). Jetzt gilt es, den passenden Augenblick abzuwarten, indem sich einer der Tragflügel durch die Thermik aufrichtet.

Sobald Sie ein Anheben der Flügelspitze bemerken, leiten Sie einen Kurvenflug ein. Nutzen Sie die sich bietenden Aufwinde, um durch kreisende Flugbewegungen an Höhe zu gewinnen. Steigen Sie mit einer Querneigung, die bei etwa 30 Grad liegen sollte. Beim Einleiten der Kurve betätigen Sie so lange Quer- und Seitenruder, bis Sie die gewünschte Querneigung erreicht haben. Beachten Sie, daß Sie durch den Kurvenflug aber auch einen Teil des Auftriebes verlieren. Beenden Sie den Kurvenflug durch Ruderausschläge in umgekehrter Richtung. Durch geschicktes Ausnutzen der braunen Felder können Sie so sehr schnell eine beachtliche Höhe erreichen.

Neben den beiden bereits beschriebenen Flugmodi haben Sie aber auch die Möglichkeit, sich an jedem anderen Ort in der Welt des Flugsimulators dem ruhigen Segelfliegen hinzugeben. Fliegen Sie hierfür mit der Cessna oder dem Jet zu dem gewünschten Flugort und laden dann aus der Flugzeugbibliothek den Segelflieger. Sie können aber auch direkt mit der Grobverstellung oder durch die Eingabe der gewünschten Positionskoordinaten im NAV/KOM-Menü die Flugposition ändern.

Programmbedienung

Funktionstasten oben

<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
<F1>	Motor Leerlauf
<F2>	Motorleistung langsam reduzieren
<F3>	Motorleistung schnell erhöhen
<F4>	Maximale Motorleistung
<F5>	Klappen einfahren
<F6>	Klappen 10°
<F7>	Klappen 30°
<F8>	Klappen 40°

Funktionstasten seitlich

<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
<F1>	Klappen einfahren
<F2>	Maximale Motorleistung
<F3>	Klappen 10°
<F4>	Motorleistung schnell erhöhen
<F5>	Klappen 20°
<F6>	Motorleistung langsam erhöhen
<F7>	Klappen 30°
<F8>	Motorleistung reduzieren
<F9>	Klappen 40°
<F10>	Motor Leerlauf

Steuerung (Nummerische Tastatur)

<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
<1>	Höhenrudertrimmung hoch
<2>	Flugnose heben
<3>	Motorleistung reduzieren
<4>	Querruder links
<5>	Querruder neutralisieren
<6>	Querruder rechts
<7>	Höhenrudertrimmung runter
<8>	Flugnose senken
<9>	Motorleistung erhöhen
<0>	Seitenruder links
<+>bzw.<Enter>	Seitenruder rechts

Navigation

<i>Tasten</i>	<i>Funktion</i>
	DME umschalten NAV 1/NAV 2
<C><ß>	COM-Frequenz (Vorkommastellen)

<i>Tasten</i>	<i>Funktion</i>
<C><C><ß>	COM-Frequenz (Nachkommastellen)
<F>	DME (Entfernung oder Geschwindigkeit)
<N><1><ß>	NAV 1 einstellen (Vorkammastellen)
<N><N><1><ß>	NAV 2 einstellen (Nachkommastellen)
<N><2><ß>	NAV 2 einstellen (Vorkammastellen)
<N><N><2><ß>	NAV 2 einstellen (Nachkommastellen)
<V><1>	OBS-Kurswähler
<Y>	Autopilot ein/aus

SICHT

<i>Tasten</i>	<i>Funktion</i>
<ScrollLock><1> bis <9>	Wahl der Blickrichtung
<Ü>	Erstes 3D-Fenster einschalten
<Ü><Ü>	Erstes 3D-Fenster ausschalten
<+>	Zweites 3D-Fenster einschalten
<+><+>	Zweites 3D-Fenster ausschalten
<NumLock>	Kartenfenster einschalten
<NumL.><NumL.>	Kartenfenster ausschalten
<S>	Wahl der Blickposition
<ß>	Maßstabsverkleinerung aktiv.Fenster
<'>	Maßstabsvergrößerung

Grobverstellung

<i>Tasten</i>	<i>Funktion</i>
<1>	Drehen nach links
<2>	Zurück
<3>	Drehen nach rechts
<4>	Links
<5>	Anhalten
<6>	Rechts

<i>Tasten</i>	<i>Funktion</i>
<7>	Schräglage nach links
<8>	Vor
<9>	Schräglage nach rechts
<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
<A>	Flughöhe verringern
<Q>	Flughöhe vergrößern
<Y>	Postionsanzeige ein/aus
<9>	Flugzeugnase heben
<0>	Flugzeugnase senken

Tastatur

<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
<G>	Fahrwerk ein- bzw. ausfahren
<.>	Bremsen
<H>	Vergaservorwärmung ein/aus
<L>	Licht ein bzw. ausschalten
<M>	Magnetzünder-Menü
<O>	Blitzfeuer ein/aus
<Esc>	Verlassen eines Menüs
<Ö>	Flugmodus abspeichern
<P>	Pause
<Q>	Ton ein/aus
<T>	Transponder

1. Weltkrieg-Fliegeras

<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
<R>	Kriegsbericht
<W>	Kriegsbeginn
<X>	Bomben
<Leertaste>	Bordkanone

Maussteuerung

<i>Maus</i>	<i>Funktion</i>
Vor	Flugzeugnase senken
Zurück	Flugzeugnase heben
Links	Querruder nach links
Rechts	Querruder nach rechts
Maus (linke Taste)	Funktion
Vor	Motorleistung erhöhen
Zurück	Motorleistung reduzieren
Links	Bremsen
Rechts	Bremsen lösen

Future Wars – Time Travellers

Hersteller/Bezugsquelle: Delphine Software/United Software

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Idee: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafikkarte: CGA, EGA, Tandy, VGA, MCGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Werfen Sie einmal einen Blick aus dem Fenster. Na, alles klar? In diesem Adventure schlüpfen Sie in die Rolle eines ganz gewöhnlichen Fensterputzers. Durch Zufall entdecken Sie die geheimen Zeitkorridore der Crughons, einer bössartigen, den Menschen feindlich gesinnten, außerirdischen Rasse. So beginnt eine Serie phantastischer Abenteuer. Durch die Zeittore gerät der völlig ahnungslose Fensterputzer in verschiedene Epochen der Zeitgeschichte. Dort muß er unterschiedliche Rätsel lösen, findet er lang-

sam mehr über sein Schicksal heraus und bewährt sich schließlich als Retter der Menschheit.

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

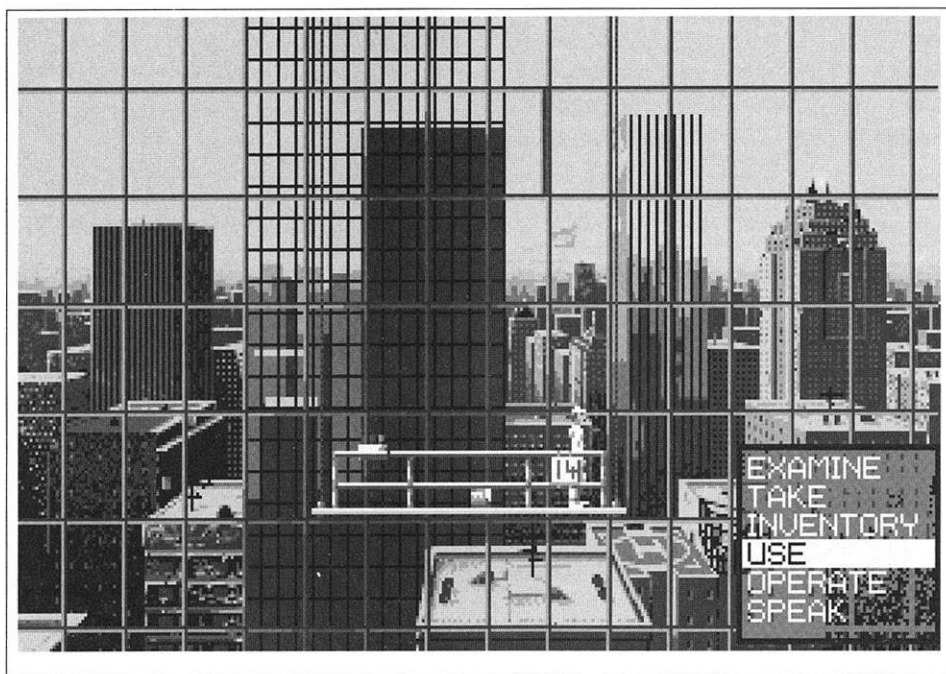


Abb. FUT.1: ... doch beim Fensterputzen sollte es nicht bleiben

Soweit zur Handlung dieses stimmungsvollen und insgesamt gut gemachten Adventures. Das Adventure ist Icon-gesteuert. Alle Handlungen und Bewegungen werden nur mit der Maus durchgeführt. Obwohl zur Lösung des Adventures eigentlich nur drei Verben gebraucht werden, schmälert dies den Spielwert des Adventures nicht. Die Handlung fesselt sehr schnell. Der Fensterputzer wandert durch verschiedene Land-

schaften in vier Zeitzonen. Ständig muß er seine Augen aufhalten und sich auch etwas Verrücktes einfallen lassen, um die zahlreichen Rätsel lösen zu können. Durch exzellente Grafiken, jeweils passende Soundeffekte und Musikstücke, die sogar auf CD veröffentlicht wurden, wird eine fesselnde Atmosphäre aufgebaut, die einen in den Bann schlägt und anhaltende Spannung garantiert. Manche Details und Gegenstände sind jedoch so klein dargestellt, daß die Lösung einer Aufgabe erschwert wird. Genaues Hinsehen ist gefragt; wenn Sie nicht festfahren wollen. Wem dies trotzdem passiert ist, der kann sich die jetzt folgende Komplettlösung dieses Adventures vornehmen. Viel Vergnügen!

Lösungshinweise

Es ist erforderlich, daß jeder Raum oder Gegenstand genauestens untersucht wird, um ja kein wichtiges Detail zu übersehen. Gegenstände können mit "OPERATE" bewegt, verschoben, geöffnet und in Gang gesetzt werden. Gegenstände, die man mit sich führt, werden mit "USE" in Verbindung mit einem anderen Gegenstand im Raum benutzt. Alles, was Sie im Verlaufe des Spieles finden, wird benötigt. Es gibt nichts, was überflüssig ist. Nutzen Sie es aus, daß Sie die aktuelle Spielposition zu jeder Zeit und beliebig oft abspeichern können. Bei einem Mißerfolg können Sie an der zuletzt gespeicherten Stelle wieder weitermachen.

Zeitzone: Gegenwart 1989

Nachdem der Boß mit seiner Predigt fertig ist, nimmt der Fensterputzer den Eimer, setzt die Plattform mit dem roten Knopf in Bewegung und betritt den Wolkenkratzer durch das Fenster. Unter dem Teppich findet er einen kleinen Schlüssel, im Mülleimer eine Plastiktüte, im WC eine winzige Flagge und im Badezimmerschrank Insektenvertilgungsmittel. Alles wird später benutzt und daher mitgenommen. Den Eimer füllt er im Waschbecken und stellt ihn auf die Türkante des Zimmers vom Boß. Wenn Sie nun ins Büro gehen, kommt der Chef aus seinem Zimmer gestürzt, der Eimer verschüttet seinen Inhalt auf den Kopf dieses Herrn – und somit ist er erst einmal beschäftigt. Nun kann sich der Fensterputzer ganz in Ruhe im Büro umsehen. Vorher sollte er allerdings die Tür hinter sich schließen. Mit dem Schlüssel wird die zweite Schranktür links unten geöffnet. Eine Schreibmaschine kommt zum Vorschein und mit ihr eine wichtige Zahlenfolge, die Sie am besten auswendig lernen. Aus der oberen Schreibtischschublade entnehmen Sie ein Stück Papier und widmen sich der Wandkarte. Nach einer gründlichen Untersuchung entdecken Sie ein klitzekleines Loch, in

das Sie das Fähnchen einsetzen. Sesam öffne dich: Eine geheime Passage erscheint. Besser erst einmal abspeichern, denn jetzt kommt es auf Schnelligkeit und Nerven an: Der Fensterputzer verläßt das Büro durch die Geheimtür und findet sich in einer Presse wieder. Clever wie er ist, tippt er die in der Schreibmaschine gefundene Nummer in das Gerät an der Wand ein. Währenddessen fährt die Decke des Raumes herunter und droht den Helden zu zerquetschen. Ist er schnell genug, stoppt die Presse, eine Tür öffnet sich und er gelangt in ein Laboratorium.

Der Turbokopierer sollte hier gründlich untersucht werden. Zuerst drücken Sie den grünen und dann, nachdem Sie das Papier aus dem Büro eingelegt haben, den roten Knopf. Der Apparat spuckt einen Packen Dokumente aus, den Sie mitnehmen. Mit Hilfe des Beamers rechts im Bild machen Sie sich dann schnell aus dem Staub, weil Sie durch Ihre Aktion einen Alarm ausgelöst haben.

Zeitzone: 14. Jahrhundert

Der Fensterputzer landet in einem Sumpf und begibt sich vorsichtig über die trockenen Stellen in die Nähe der Moskitos. Diese schaltet er mit Hilfe des Insektenvertilgungsmittels aus. Am linken Bildrand macht ein schwaches Leuchten auf ein Medaillon aufmerksam, noch weiter links gelangen Sie an einen See und finden am linken Baum ein Seil. Mit dessen Hilfe können Sie auf den Baum klettern und ein wenig die Aussicht genießen.

Nach einer Weile taucht eine Person auf und geht im See schwimmen. Diese günstige Gelegenheit nutzen Sie heimtückisch aus, um sich mit den zurückgelassenen Kleidern neu einzukleiden. Weiter links erreichen Sie ein Dorf mit einem Schloß und dahinter eine Lichtung. An einem Baum hängt eine Kutte. Durch heftiges Schütteln fällt eine Münze herunter, die Sie natürlich mit ins Dorf nehmen. Dort besuchen Sie das Gasthaus, kaufen sich etwas zu essen und belauschen einige interessante Gespräche.

Nach geraumer Zeit begeben Sie sich auf den Weg ins Schloß. Dort angekommen, zeigen Sie das Medaillon vor, worauf man Sie hereinläßt und zu Lord Torin führt. Dieser bittet Sie, seine verlorene Tochter wiederzufinden. Mit Ihrem zurückerhaltenen Medaillon stellen Sie sich dieser neuen Aufgabe und marschieren los. Beim Verlassen des Schlosses lassen Sie die Lanze des Wächters unbemerkt mitgehen und angeln sich mit dieser Hilfe die Mönchsrobe vom Baum auf der Lichtung. Wieder neu eingekleidet, füllen Sie sodann die Plastiktüte mit See-Wasser. Weil die Tüte Löcher hat, laufen Sie schleunigst zur Abtei, die südlich der Burg liegt.

Dem Wolf, der die Abtei bewacht, gießen Sie das Wasser über den Kopf. Der Blechdackel gibt sofort seinen Geist auf, und so können Sie ungehindert die Abtei betreten. Dank der Kutte erkennen Sie die Mönche nicht und es ist Ihnen ein leichtes, die Abtei zu erkunden, während die frommen Brüder ständig im Kreis herumlaufen. Um dieses Ritual nicht zu brechen, müssen Sie ihrer Richtung folgen. Achten Sie darauf, nicht den Innenhof der Abtei zu betreten! Da Sie aber aus Versehen doch ab und zu mal einen falschen Schritt machen, empfiehlt es sich, an dieser Stelle abzuspeichern.

Hinter der rechten Tür gibt uns ein Abt den Auftrag, ihm etwas Wein aus dem Weinkeller zu bringen. Den hierfür benötigten Kelch findet der Fensterputzer im Raum hinter der linken Tür und den Weinkeller hinter der dritten Tür. Er füllt den Kelch aus einem der Fässer und bringt ihn dem Abt. Irgendwie scheint es nicht dessen gewohnte Sorte zu sein, denn er kippt volltrunken um, was unseren Akteur wiederum in die Lage versetzt, ihn und sein Zimmer zu untersuchen. Im Gewand des Abtes findet er eine Fernsteuerung. Hiermit läßt sich zum einen ein Schränkchen öffnen, welches eine Magnetkarte enthält, zum anderen eine Geheimtür im Weinkeller, durch die ein Weg in ein Laboratorium führt. Hinter dem Glassarg, in dem Ann liegt, versteckt sich eine kleine Gaskapsel.

Ann befreien Sie mit Hilfe des Computerterminals und der soeben gefundenen Magnetkarte. Nachdem Ann ein wenig am Computer "herumprogrammiert" hat, beamt sie den Helden zurück ins Schloß. Hier erfolgt der Start in die Zukunft.

Zeitzone: 44. Jahrhundert

Der Fensterputzer kommt ohne Ann in einer Ruinenstadt an. Am rechten unteren Bildrand findet er nach einigem Suchen einen leeren Schneidbrenner. In das nächste Bild gelangt er rechts. Links oben sehen wir eine kleine Box mit Sicherungen. Nachdem der Held einen Müllberg verschoben hat, kommt etwas weiter rechts unten ein Kanaldeckel und unter diesem ein Einstieg zum Vorschein, durch den der Fensterputzer in die Kanalisation gelangt. Ein kleiner Gashahn an einem der Gasrohre füllt den Brenner auf. Diesen setzt der Fensterputzer gleich darauf im Kampf gegen einen mutierten Tintenfisch ein. Die von ihm zuvor bedrohten Menschen zeigen sich erkenntlich und öffnen eine Tür, die auf den Vorplatz eines U-Bahngebäudes führt.

Über der Tür entdecken wir eine verschmutzte Kameralinse, die mit der Lanze gereinigt wird. Weiter gelangen wir in das Gebäudeinnere. Im Münzrückgabefach des Zeitungsautomaten steckt eine Münze, mit der nach einigen Fehlversuchen eine Zeitung gezogen werden kann. Ab in die U-Bahn und zum Flugplatz. Den lästigen Sicherheitsbeamten lenkt der Fensterputzer ab. Im Keller setzt er die Sicherungen in den Kasten ein, und

schon ist die Flimmerkiste wieder in Ordnung. Der Beamte ist nun derart in eine Sendung vertieft, daß sich der Held an ihm vorbei über die Rolltreppe ins Flugzeug schleichen kann. Achten Sie dabei darauf, weder den Beamten noch die in der Luft schwebenden Pfeile zu berühren. Das Flugzeug, das den Helden nach Paris IV bringen sollte, wird von den Crughons entführt und der Fensterputzer natürlich gefangengenommen.

Um aus der Zelle zu entkommen, entfernen Sie das Gitter des Belüftungsschachtes mit dem Schlüssel, werfen die Gaskapsel in den Schacht und dichten alles mit der Zeitung ab. Diese Aktion muß relativ rasch erfolgen, weil das Gas sonst zurück in die Zelle gelangt und Sie an einer Gasvergiftung sterben. Ist alles nach Plan verlaufen, zieht das Gas nach draußen und betäubt die Crughons, wobei sich auch praktischerweise die Zellentür öffnet.

Gerade entwichen, wird der Fensterputzer sogleich von Menschen gefangengenommen und vom Großen Rat als Spion der Crughons zum Tode verurteilt. In letzter Sekunde eilt jedoch Ann, alias Lo'Ann, zu Hilfe.

Alles wird aber aufgeklärt, und die beiden übernehmen erneut eine Mission, die wieder in die Vergangenheit führt.

Zeitzone: Vorzeit

Nach der Ankunft überreicht uns Lo'Ann eine Art Luftpistole, die es jedoch in sich hat. Derart ausgerüstet, schießen wir uns den Weg zu einem Crughon-Schiff frei. Zuerst gilt es, die Crughons in der Mitte auszuschalten. Diese können frontal auf uns schießen, sind deshalb besonders gefährlich und speziell gekennzeichnet. Haben unsere Hauptdarsteller die Mitte erst einmal freigeräumt, ist es ein Leichtes, die von rechts und links in die Mitte laufenden Männchen in Schach zu halten. So erledigen sie alle Crughons. Nein, einer tritt noch aus seiner Deckung heraus und trifft Lo'Ann, bevor wir ihn erwischen können. Sie übergibt noch ein paar nützliche Utensilien und wird wieder nach Hause gebeamt.

Bei dem vor dem Schiff liegenden Crughon finden Sie eine Magnetkarte, die man im Cockpit in den Kartenleser steckt. Mit dem Kleidungsstück aus dem Glaskasten verhängen Sie die Überwachungskamera in der Ecke. Sie selbst legen sich in den Glaskasten. Dieser wird geschlossen, das Schiff legt ab und bringt uns zur Weltraumbasis der Crughons. Sie steigen aus dem Glaskasten und stellen sich rechts neben die Tür, während zwei Crughons das Schiff betreten. Schlucken Sie die Pille, wodurch Sie vorübergehend unsichtbar werden, und schleichen Sie an den Wachen vorbei. Achten Sie dabei

darauf, diese nicht zu berühren! Hinter den Kartons links im Bild sind Sie vorerst sicher. Diese Aktion verlangt exaktes Timing, also speichern Sie vorsichtshalber vorher ab!

Wieder sichtbar, kriechen Sie nun in den großen Karton am linken Bildrand und lassen sich in ihm unentdeckt ins Lager transportieren. Hier meldet sich das von Lo'Ann erhaltene, intelligente Computermodule. Es heißt, daß Sie während eines Ablenkungsangriffes den Hauptcomputer suchen und umprogrammieren müssen. Für diese Aufgabe haben Sie aber nur sechs Minuten Zeit. Doch dank der Karte finden Sie den Computer auf Anhieb. Die verbliebene Magnetkarte stecken Sie in das linke Terminal. Bei der Umprogrammierung lassen Sie sich von Albert, dem Computermodule, helfend unter die Arme greifen.

Abschließend laufen Sie zurück zum Hangar (die Tür mit den Pfeilen), schnappen sich ein Schiff, und machen Sie sich aus dem Staub. Alles weitere ergibt sich von selbst.

Hero's Quest

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/United Software

Kategorie: Abenteuer-/Rollenspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Maus/Tastatur/Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy

Speicher: 512 KB, 8 MHz., Festplatte

Soundkarte: Roland, AD-Lib, Game Blaster, IBM Music Card usw.

Handlung

Die Ferne lockt, das Ziel ist unbekannt. Noch ist alles offen. Bei Hero's Quest können Sie zwischen drei verschiedenen Spielfiguren wählen. Ein Magier, ein Krieger und ein Dieb stehen zu Ihrer Verfügung, und jeder löst die gestellte Aufgabe mit den ihm eigenen Möglichkeiten. Der Spielverlauf an sich wird durch die Wahl des Charakters nicht

beeinflusst, nur der Weg, den Ihre Figur zur Lösung der Probleme einschlägt, verändert sich.

Der Abenteurer kommt ins Tal von Spilburg, das von der Hexe Baba Yaga geknechtet ist. Seine Aufgabe besteht darin, auf die ihm typische Art, den Sohn, die Tochter des Barons von Spielburg und schließlich sollte Tal zu befreien. Denn Freiheit ist keine Hexerei.

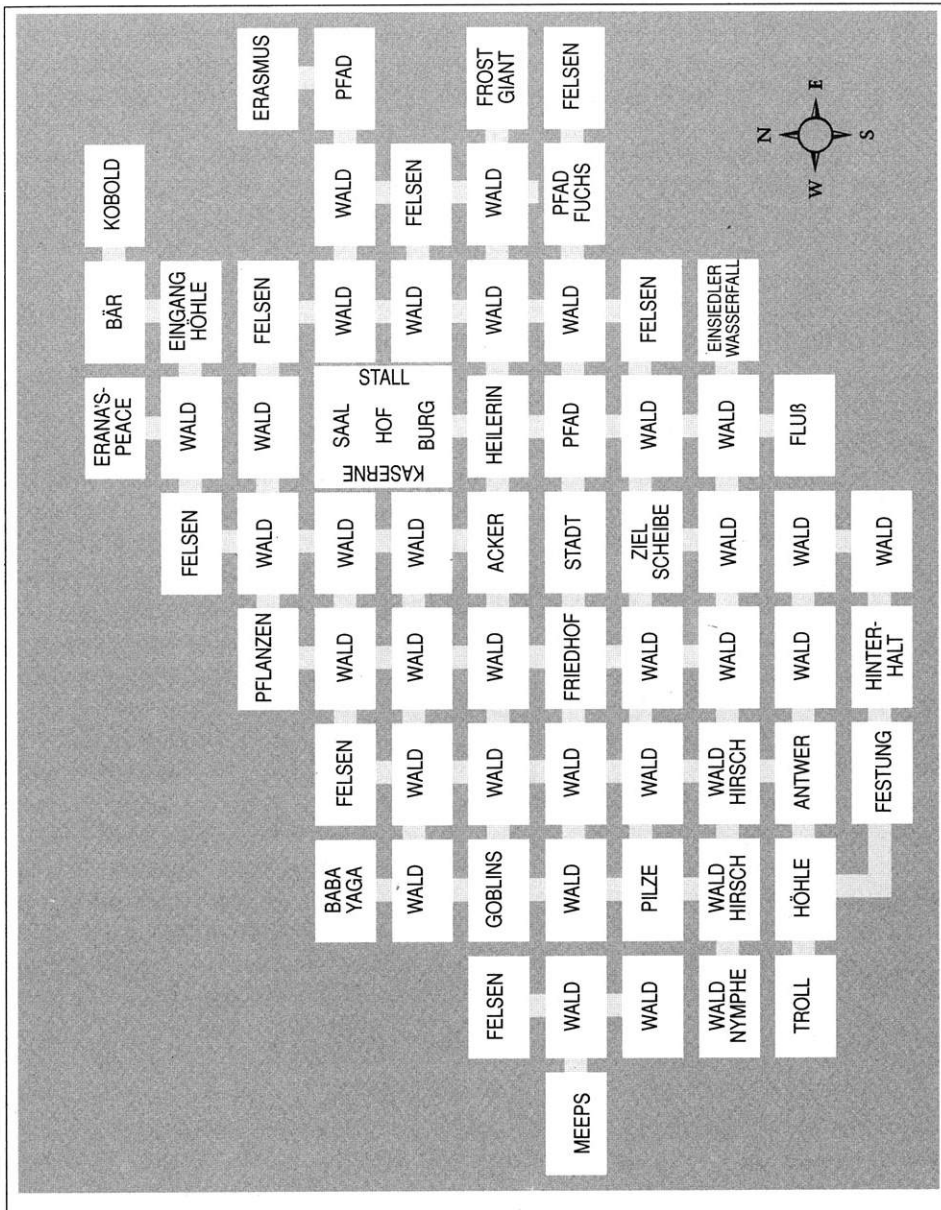
Lösungshinweise

Bei der Auswahl des Protagonisten stehen Ihnen 50 Punkte (Skillpoints) zur Verfügung, die Sie nach eigenem Ermessen verteilen können. Haben Sie den Magier als Spielfigur auserkoren, sollten die Punkte auf die Rubriken Magie und Klettern verteilt werden. Dem Krieger machen Sie das Leben leichter, wenn die Skillpoints auf die Fähigkeiten Stärke, Magie, Klettern und Werfen verteilt werden. Auf die Stärke kann der verschlagene Dieb noch ganz gut verzichten, aber die Attribute Klettern, Werfen und eine Portion Magie sind bei diesem Charakter von besonderer Wichtigkeit. Wenn Sie Ihre Spielfigur gewählt und die Skillpoints zur Betonung besonderer Eigenschaften richtig verteilt haben, kann das Abenteuer losgehen.

Erster Tag

In Spielburg

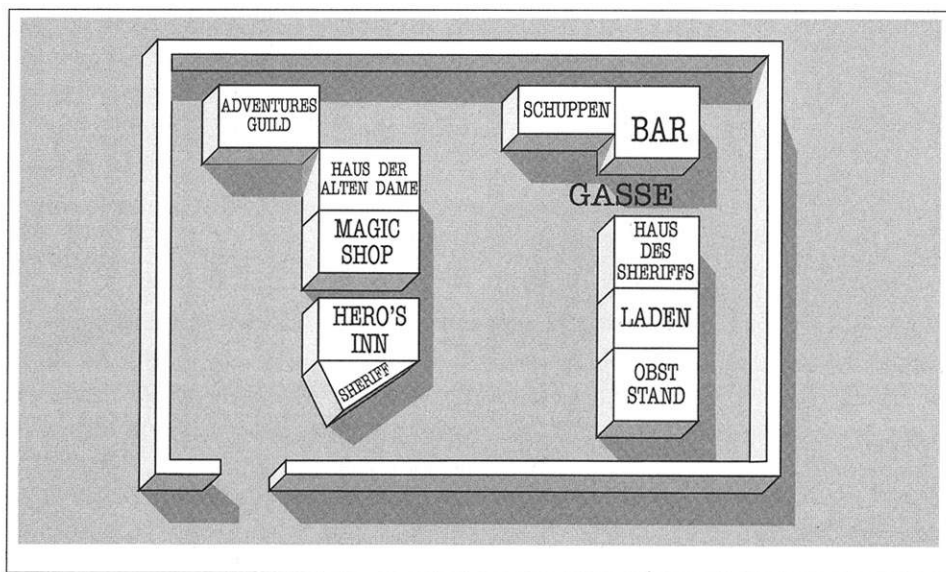
Vor dem Stadttor von Spielburg nimmt Ihr Held das Spiel auf. Ob nun Magier, Dieb oder Kämpfer, Sie betreten zuerst einmal die Stadt durch das Stadttor im Westen und fangen eine Unterhaltung mit dem Sheriff an. Direkt am Eingang der Stadt Spielburg befindet sich sein Büro, und wie üblich verbringt der Sheriff seine Zeit vor der Tür, um eintreffende Reisende zu begutachten. Die Informationen, die Sie als Fremder im Gespräch mit den lokalen Autoritäten erhalten können, sind im weiteren Spielverlauf auf jeden Fall von Nutzen. Redenden Menschen kann geholfen werden, also fragen Sie den Sheriff nach den Räubern und den Monstern im Tal von Spielburg (<Ask for brigands>, <Ask for monsters>). Nachdem Sie erfahren haben, was im Tal an Gefahren auf Sie lauert, sollten Sie sich erst einmal eine Rast gönnen und das Haus der Adventurers Guild am westlichen Ende der Stadt aufsuchen.



Karte HER.1: Valley of Spielburg

Adventurers Guild

Sie gehen links am Haus des Sheriffs vorbei und finden am Ende der Straße die Guild Hall. Im Zunfthaus der Abenteurer treffen Sie den Gildemeister der Abenteurervereinigung schlafend im Schaukelstuhl vor dem Kamin an. Wecken Sie ihn auf (<Wake man>) und befragen Sie den Gildemeister ebenfalls nach den Räubern und den Monstern, die in der Gegend um die Stadt herum ihr Unwesen treiben. Der Gildemeister wird alle Ihre Fragen bereitwillig beantworten, nur ein bißchen schläfrig wird der Gute von Zeit zu Zeit. Wenn der alte Abenteurer mal wieder ein Schlafpäuschen macht, sollten Sie sich im Zunfthaus gründlich umsehen. Werfen Sie einen Blick auf das Anschlagebrett an der Nordwand der Halle, und lesen Sie die Meldungen gründlich durch. Prägen Sie sich die Namen ein, und befragen Sie den Gildemeister nach den Geschichten, die hinter diesen Meldungen stecken (<Ask about Elsa>, <Ask about baronet>, <Ask about ring>, usw.).



Karte HER.2: Spielburg Town

Wenn der Gildemeister schließlich wieder ein Nickerchen einlegt, gehen Sie noch zum Schreibtisch an der Nordwand, lesen in dem aufgeschlagenen Buch und tragen sich an-

schließlich in die Gästeliste ein. Sie haben nun schon einen Überblick der Verhältnisse im Tal von Baron Spielburg. Verlassen Sie nun das Haus der Abenteurerzunft und machen sich an die weitere Erforschung der Stadt. Der Magier springt noch schnell in den Magieshop hinein und erwirbt einen Zauberspruch (<Buy fetch>), der ihm fortan in schwierigen Situationen weiterhilft. Magier, Dieb und Krieger sorgen nun erst für die Ergänzung ihrer Vorräte und bringen die Ausrüstung, die ein Abenteurer dringend benötigt, auf den neuesten Stand.

50 Äpfel

Auf der Straße hinter dem Sheriffbüro entdecken Sie eine Obstverkäuferin, die unter anderem auch Äpfel anbietet. Kaufen Sie 50 dieser appetitlich aussehenden Früchte (fünfmal <Buy apples>), und steuern Sie Ihren Helden in das Geschäft direkt neben dem Obststand. Nachdem Sie die Aufmerksamkeit des Ladenbesitzers auf sich gelenkt haben, schauen Sie sich nach geeigneten Ausrüstungsgegenständen um. Der Abenteurer kauft zwei Behälter (zweimal <Buy flask>) und verläßt den Laden. Bei der weiteren Inspektion der örtlichen Gegebenheiten treffen die Helden auf den Bettler, der in einer Gasse am Nordostende der Stadt seinen Lebensunterhalt bestreitet. Auch Bettler haben einige Informationen, die Fremden durchaus nützlich sein können, und gegen eine milde Gabe erhalten Sie weitere Informationen.

Bruno und die Heilerin

Nach den aufschlußreichen Aktionen in der Stadt entschließt sich der Held, die Umgebung der genauen Betrachtung zu unterziehen. Durch das Stadtor verlassen Sie Spielburg und wenden sich auf dem Pfad nach Norden. Nach kurzer Zeit kommen Sie zum Haus der Heilerin. Mit ein bißchen Glück treffen Sie am Stadttor auf Bruno, eine etwas undurchsichtige Gestalt, die wirklich wertvolle Informationen verkauft (<Ask about Baba Yaga>, <Ask about brigands>, <Ask about elsa>, <Ask about baronet > usw.).

Da Brunos Preise Ihren Geldbeutel sehr strapazieren können und der Wert der Informationen nicht feststeht, hilft ein kleiner Trick, die Finanzen zu schonen. Speichern Sie Ihren Spielstand ab, bevor Sie Bruno bezahlen. Haben Sie die Information erhalten, nehmen Sie das Spiel über die <F7>-Taste wieder auf.

Ob Bruno nun angetroffen wird oder nicht, am Haus der Heilerin angekommen entdecken Sie den verschwundenen Ring im Vogelnest auf der alten Eiche (<Look at bird>). Diesen Fund kann sich ein echter Abenteurer natürlich nicht entgehen lassen. Der Ma-

gier bringt sich mit Hilfe seines Zauberspruches in den Besitz des Ringes (<Cast fetch>); der Dieb und der Krieger greifen zu einer weniger eleganten Methode. Die beiden suchen sich einen passenden Stein (<Take rock>), mit dessen Hilfe das Vogelnest vom Baum geholt wird (<Throw rock, take ring>). Im Haus der Heilerin übergeben Sie die Beute und kassieren die ausgeschriebene Belohnung. Haben Sie Ihren Helden als Magier in das Abenteuer geschickt, gehen Sie zurück in die Stadt und kaufen den "Open-Zauberspruch" im Magieshop (<Buy open>).

Die Burg

Anschließend statuen Sie der Burg des Barons einen Besuch ab (Weg in Richtung Norden). Befragen Sie den Wächter am Tor über das Schicksal der Kinder des Barons und die Räuber im Wald (<Ask about ...>: Elsa, Baron, Barnard, Erasmus, Baba Yaga, Leader, Warlock, job). Wenn Sie die Ställe in der Burg ausmisten wollen, öffnet der Wächter das Tor. Der Kämpfer kann etwas Fechtunterricht nehmen (<Ask about fight>, <Give gold>). Beim Stallausmisten sollten Sie sich auf keinen Fall zu lange aufhalten (sobald die Sanduhr erscheint mit der Enter-Taste beenden, sonst ist es schnell Abend geworden). Anschließend verlassen Sie die Burg schnell wieder. Auf dem Feld treffen die Helden auf den Centauren und bekommen weitere Informationen (<Ask about ...>: Brigands, Field, Leader).

Die Waldnympe

So ausgestattet wagt sich unser Held in den Wald und trifft auf einen weißen Hirsch, der sein besonderes Interesse erregt. Er folgt dem Tier und findet in der südöstlichen Ecke des Waldes die Nympe. Das Angebot der Nympe nehmen Sie an (<Yes>) und machen sich unverzüglich auf den Weg, um die ersehnte Spore zu holen. Der Zauberer bedient sich dazu seiner Zauberkraft (<Cast fetch>). Dieb und Krieger lösen das Problem wieder mit dem Stein oder klettern auf die Felsen.

Wieder bei der Nympe erhält man als Belohnung das Rezept für den Zaubertrank und die magische Eichel (<Take magic acorn>). Sofort macht sich unser Held auf die Suche nach den beschriebenen Ingredienzien und nimmt auf dem Weg dorthin noch einige Pilze von der Waldlichtung mit. Die Meeps sind freundliche Wesen und verhelfen Ihnen zu dem Stück grünen Fells (<Ask about green fur>, <Take fur>), für den Magier halten sie auch noch einen Zauberspruch bereit (<Ask about scroll>, <Take scroll>; mit dem Detect-Zauberspruch ist der Magier in der Lage, magische Ausstrahlungen zu erfassen).

Frost Giant

Nun wenden sich unsere Abenteurer nach Westen und treffen am westlichen Ende des Tals auf den Frost Giant. So unwirsch der Eiswächter auf den ersten Blick auch wirkt, so zugänglich wird er, wenn Sie sich auf einen kleinen Handel einlassen. Die 50 Äpfel, die Sie am Morgen in der Stadt erworben haben, tauschen Sie gegen einen kleinen leuchtenden Edelstein ein (<Give apples>). Von Kämpfen mit diesem Giganten ist unbedingt abzuraten, da Zauberer, Dieb und Kämpfer gegen den Giganten absolut chancenlos sind.

Erana's Peace

Nach dem friedlichen Ausgang dieser Begegnung setzen Sie Ihren Weg nach Norden fort, um in Erana's Peace die benötigten Blumen für den Zauberspruch zu besorgen. Erana's Peace befindet sich am nördlichen Ende des Tals von Spielburg. Der Weg dorthin ist nicht ganz ungefährlich. Im Wald laufen die Helden ständig Gefahr, von Räufern oder Monstern angegriffen zu werden. Der Magier sollte diesen Kämpfen konsequent aus dem Weg gehen und die Escape-Option nutzen. Dieb und Kämpfer können sich besiegbaren Gegnern stellen (Goblins). Der Magier hat in solchen Auseinandersetzungen nur eine Chance, wenn seine Gesundheitsskala ganz oben steht.

In Erana's Peace erfrischt sich der Abenteurer erst einmal an den Früchten des Baumes und pflückt die Blumen (<Pick flowers>) für den Entzauberungstrank. Der Magier öffnet mit seinem Open-Zauberspruch (<Cast open>) das Versteck unter dem großen Stein und erlangt so Kenntnis der Formel für den Calm-Spell, mit dem sich einige der Monstren im Wald beruhigen lassen.

Der Bär

Verlassen Sie Erana's Peace, und wenden Sie sich nach Osten. Die Höhle im Hintergrund sieht sehr interessant aus, aber das Monstrum bewacht den Eingang und greift den Helden an, sobald er die Szene betritt. Der Magier hat nun Gelegenheit, seinen Calm-Zauberspruch zu testen (<Cast calm>) und läuft dann am Wächter vorbei in das Innere der Höhle. Dem Kämpfer steht hier ein harter Kampf bevor; der Dieb kann versuchen sich am Monstrum vorbeizuschleichen. In der Höhle versteckt ein Bär den weiteren Weg; Dieser wird mit Hilfe des Calm-Zauberspruches beruhigt; der Bär wird für eine kurze Weile friedlich, und der Held schlüpft an ihm vorbei in den östlichen Teil der Höhle. Der Kobold, der die Höhle bewohnt, ist, wie bei Kobolden so üblich, mür-

risch, schlecht gelaunt und auf Besuch nicht eingerichtet. Um den Hals trägt das Höhlenwesen einen Schlüssel, den der Held unbedingt zur Befreiung des Bären benötigt. Dieb und Kämpfer müssen sich dem Kampf stellen. Der Magier gelangt mit Hilfe seines Fetch-Spruches in den Besitz des Schlüssels und verläßt die Höhle wieder, bevor der Kobold richtig böse wird.

Der Bär wird wieder mit dem Calm-Zauber beruhigt und anschließend befreit (<Cast calm>, <Free bear>). Kaum ist das Schloß geöffnet, verwandelt sich der Höhlenbär in den jungen Baron von Spielburg. Der Baron bedankt sich, fordert den Helden auf, die Belohnung im Schloß abzuholen und verschwindet.

Unser Held verläßt die Höhle wieder, mogelt sich am Monster vorbei und macht sich unverzüglich auf den Weg zur Burg des Barons (nachts ist die Burg nicht zugänglich). Dort wird der Retter des jungen Barons schon erwartet und erhält neben der ausgeschriebenen Belohnung auch noch einen Schlafplatz für die Nacht. Bei der Unterhaltung mit dem Baron erfahren Sie weitere wichtige Einzelheiten (<Ask about ...>: Elsa, Baba Yaga, warlock, leader usw.).

Zweiter Tag

Bei Baba Yaga

Um fünfzig Goldstücke reicher verläßt Ihr Held am nächsten Morgen die Burg (Sie können schnell noch den Pferdestall ausmisten und die Finanzen weiter aufbessern). Der erste Weg führt zur Heilerin, wo sich der Held Magic und Healing Potions besorgt (<Buy healing potion>, <Magic potion>).

Langsam ergeben die Hinweise ein klares Bild, und Ihr Held entschließt sich, Baba Yaga einen Besuch abzustatten. Die Szenerie ist zwar beängstigend, aber nach zähen Verhandlungen mit dem Totenschädel (<Give gem>) betreten Sie Baba Yagas Reich und sagen die Formel auf (<Hut of brown now sit down>). Achten Sie dabei auf einen Sicherheitsabstand, sonst findet Ihr Held seine letzte Ruhestätte unter der Hütte der Zauberin. Die Bekanntschaft mit der mächtigen Hexe ist leider weniger erfreulich; der Held wird in einen Frosch verwandelt, und nur wer seinen Name genau weiß (<Yes>), hat eine Chance, seinem unrühmlichen Ende als Suppeneinlage zu entgehen. Baba Yagas Frage nach der Tapferkeit Ihres Helden müssen Sie bejahen (<Yes>). Nehmen Sie das Angebot an (<Yes>), und versprechen Sie ihr, die Alraune vom Friedhof zu besorgen. Baba Yaga versetzt den Helden dann wieder vor den Zaun und gibt ihm seine ursprüngliche Gestalt zurück.



Abb. HER.1: Vor Baba Yagas Hütte

Die verlangte Alraune können Sie während der Geisterstunde auf dem Friedhof ergattern (überprüfen Sie mit <Alt><T> wie spät es ist). Sie steht neben einem Grabstein (<Get plant>), wird aber von Geistern bewacht, mit denen Sie möglichst nicht in Berührung kommen sollten. Die "Undead Unguent Potion" der Zauberin schützt vor den Angriffen der Geister.

Der Eremit

Meistens ist es noch zu früh, die Alraune zu holen, so können Sie den Tag für andere Erledigungen nutzen. Gehen Sie also zunächst zurück zur Heilerin, und erstehen Sie die "Undead Unguent Potion" (kostet 100 Silberstücke). Bei dieser Gelegenheit geben Sie auch die zusammengetragenen Zutaten für die Dispel Potion ab, und Sie erfahren, welche Zutaten noch fehlen.

Der Abenteurer verläßt die Hütte der Heilerin und durchstreift den Wald im Westen. Ganz im Südwesten entdecken Sie ein idyllisches Fleckchen; von einem Wasserfall ge-

speist murmelt ein kleiner Fluß vor sich hin. Auf einem Felsvorsprung neben dem Wasserfall erblickt Ihr Held eine Tür im Felsen.

Der Magier klettert den Felsvorsprung hinauf (<Climb>) und klopft an die Tür (knock). Platzieren Sie die Figur dabei soweit rechts wie möglich, denn der kleine Eremit öffnet die Tür so heftig, daß Ihr Abenteurer unweigerlich mit in Tiefe gerissen wird, wenn er nicht beiseite tritt. Der Eremit freut sich über jeden Besuch und bittet Sie einzutreten. In der Höhle nehmen Sie Platz und stellen dem Eremiten die schon bekannten Fragen (<Ask about ...>: Magic, Erasmus, Trigger, Scroll). So kommen Sie in den Besitz eines weiteren Zauberspruchs <Take scroll>. Außerdem erfahren Sie von der Existenz des alten Zauberers Erasmus, der nach Angaben des Eremiten etwas weiter nördlich in den Bergen wohnt.

Das Angebot zur Übernachtung sollten Sie auf jeden Fall ausschlagen, denn Baba Yaga erwartet die Alraune, und mit der alten Dame ist erfahrungsgemäß nicht zu spaßen. Sie verabschieden sich vom Ermiten und machen sich auf die Suche nach dem mysteriösen Zauberer.

Erasmus, der Zauberer

Nördlich vom Frost-Giganten erreichen Sie eine Lichtung, auf der verschiedene Hinweisschilder auftauchen. Das ist das Reich von Erasmus, dem mächtigen Zauberer des Tals von Spielburg. Auf dem kleinen Felsenpfad erreichen Sie den Gipfel des Berges mit Erasmus Haus. Bevor Sie jedoch eintreten und vom Wissen des Zauberers profitieren können, stellt der Gnom über dem Eingang einige Fragen. Nur bei den richtigen Antworten öffnet sich die Tür zum Zauberhaus.

Die Fragen können von Mal zu Mal unterschiedlich sein, die Auswahl ist jedoch nicht allzugroß. ("What is your Name?": Namen eingeben; "What is your Quest?": <Hero>; "What is the Baronets first Name?": <Stefan>; "What is the thieves password?": <I know the answer>; "What is your favorit color?": <Red>). Beantwortet der Held eine Frage falsch, wird er per Magie wieder an den Fuß des Berges zurückversetzt und verliert so wertvolle Kraft beim erneuten Aufstieg.

Wirklich lohnend ist der Besuch bei Erasmus ohnehin nur für den Magier. Dieb und Kämpfer erfahren hier keine Neuigkeiten. Hat der Magier die Fragen richtig beantwortet, sollte er die Warnung des Gnoms ernstnehmen und sofort in das Turmzimmer zum Zauberer gehen. Schnüffeleien im Haus des Zauberers können fatale Folgen haben.

Sobald Erasmus sein Lieblingsspiel erwähnt (<Maze Game>), bitten Sie um ein Spiel (<Play maze game>). Die Formel für den Fetch- und den Open-Zauberspruch muß der Magier unbedingt kennen, wenn er gegen den Zauberer antreten möchte. Daher ist diese Spielsequenz für den Dieb und den Krieger auch nicht zugänglich.



Abb. HER.2: Der Aufstieg zu Erasmus

Das Maze Game ist eigentlich recht simpel. Ziel ist es, die Figur (kleiner tanzender Fleck) über die Schluchten und Felsendurchgänge zu manövrieren. Die Figur des Zauberers ist violett, die Spielfigur des Helden wird weiß dargestellt. Die Figuren selber sind nicht steuerbar, die einzige Möglichkeit zur Beeinflussung ist die Verlegung von Brücken und Felsbrocken, mit dem Fetch- und dem Open-Zauberspruch. Die Figuren sind sehr eigenwillig und nehmen die angebotenen Wege nicht immer an. Den Zauberer hindern Sie am Sieg, indem Sie warten, bis seine Figur auf der letzten Brücke vor dem Ziel steht. Klicken Sie den Fetch-Zauberspruch an, und verschieben Sie den Brückenteil. Die Figur des Zauberers wird dann an den Start zurückversetzt. Möglicherweise muß Ihr Magier während des Spiels Zauberkraft nachtanken, achten Sie also darauf, daß

Sie genügend "Magic potions" im Gepäck haben. Es kann somit eine Weile dauern, bis Ihr Magier seine Figur erfolgreich zum Ziel steuert.

Wenn Sie das Ziel im Südosten vor der Figur des Zauberers erreichen, verrät Ihnen Erasmus zur Belohnung den Dazzle-Zauberspruch. Fragen Sie auch Erasmus über die Verhältnisse im Tal aus, eventuell bekommen Sie neue Informationen. Haben Sie alles erfahren, was Ihnen interessant erscheint, deuten Sie Erasmus an, daß Sie gehen möchten (<Leave>). Der Zauberer versetzt dann Ihren Abenteurer postwendend wieder an den Fuß des Berges, und der aufstrebende Held von Spielburg macht sich auf den Weg nach Norden.

Der Schatz des Kobolds

Mit dem Dazzle-Zauberspruch ausgerüstet hat der Magier nun die Chance, dem Kobold den Schatz zu entreißen, der ihm schon am Vortag nach der Anwendung des Trigger-Spruches aufgefallen war. Er dringt auf die bekannte Weise in die Höhle ein und spricht den Dazzle-Zauberspruch (<Cast Dazzle>).

Der lichtscheue Kobold ist davon so geblendet, daß der Magier schnell (<Run>) zur unsichtbaren Schatztruhe laufen und die Goldstücke aufsammeln kann. Sollte der Kobold sich vorzeitig erholen, muß der Dazzle-Zauberspruch wiederholt werden. Verlassen Sie dann die Koboldhöhle und machen sich auf den Weg zur Stadt.

Hinweis: Je nachdem, wie lange Sie für die einzelnen Aktionen gebraucht haben, kann der Einbruch der Nacht auch schon früher erfolgen. Aktionen, die Sie am ersten Tag nicht mehr ausführen konnten, können am zweiten Tag nachgeholt werden. Die hier ausgeführte Spielabfolge ist eine gute Lösung. Zeitverzögerungen sind aber nicht tragisch, solange alle Aktionen nachgeholt werden. Achten Sie dabei aber auf gewisse Zeitvorgaben; die Alraune kann zum Beispiel nur gegen Mitternacht gepflückt werden, der Dieb kann nur nachts auf seine Beutezüge gehen, usw.

Geisterstunden

Wenn Ihr Held nicht getrödelt hat, sollte es noch nicht allzu spät sein. Die Alraune ist nur wertvoll, wenn sie um Mitternacht gepflückt wird. Die noch verbleibende Zeit nutzen Sie, um die letzte fehlende Zutat für den Zauberspruch zu besorgen (Uhrzeit mit <Ctrl><T> kontrollieren).

Der Weg durch den nächtlichen Wald ist gefährlich, aber mit dem Dazzle-Zauberspruch hat auch der schwache Magier eine reelle Chance, einen Kampf zu gewinnen. Für den Anfang sollte er sich aber mit den relativ schwachen Goblins zufriedengeben, stärkeren Gegnern sollte der Magier nach wie vor aus dem Weg gehen (bei Drachen und nicht menschlichen Monstren, hat der Calm-Zauberspruch nur die Wirkung, daß das betreffende Monster Ihren Helden in aller Ruhe verspeist).

Im westlichen Teil des Waldes trifft der Abenteurer auf die tanzenden Lichtwesen, die auf der Waldlichtung ihren nächtlichen Tanz aufführen. Der Held wird ebenfalls zum Tanz geordert und erhält zur Belohnung seinen "Fairy Dust", den er sorgfältig in seinen Rucksack verpackt.



Abb. HER.3: Der Tanz auf der Lichtung

Um Punkt Mitternacht sollten Sie am Friedhof sein. Die Aktion muß entweder sehr schnell durchgeführt werden (<Run>), oder Ihr Held reibt seinen Körper mit dem "Undead unguent" ein, das Sie bei der Heilerin erworben haben.

Nach Mitternacht

Haben Sie die Alraune in Ihren Besitz gebracht, gehen Sie zurück zu Baba Yaga und geben die Pflanze dort ab (wieder den Spruch aufsagen: <Hut of brown now sit down>). Der Magier und der Krieger können sich nun getrost an Erana's peace oder im Waldbereich der Fee schlafen legen.

Der Dieb hat noch ein Nachtprogramm. Er geht zurück zur Stadt, klettert über die Mauer und treibt dort sein Unwesen. Eines seiner Opfer ist der Sheriff. Nachdem er in dessen Büro eingedrungen ist, steckt er alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist (<Take ...>: Box, Candelabra, Vase, <Move Picture>, <Open Safe>, <Take Coins>). Anschließend betritt er wieder die nächtlichen Straßen.

Auf der Gasse wollen andere Gauner dem Dieb seine Beute streitig machen, aber das Diebeszeichen (<Make thief sign>, <Ask about password>) verhindert den Streit. Doch auch das Diebeshandwerk unterliegt Regeln, und durch die Falltür in der Kneipe (dem Goon das Paßwort sagen) gelangt der Dieb in die Geheimzentrale der lokalen Diebesorganisation. Dort erwirbt er eine Lizenz (<Buy license>) und verscherbelt seine Beutestücke (<Sell vase> usw.).

Gut gelaunt verläßt der Dieb das geheime Versteck und spielt mit dem Messerwerfer in der Kneipe um Geld. Im Haus der alten Dame kann der Dieb schließlich noch eine wertvolle Perlenkette stehlen (<Sneak>, <Pick lock>, <Look at basket>, <Take pearls>), die ebenfalls an die Diebesbande verkauft wird. Dann hat auch der Dieb seine Nachtruhe verdient und legt sich schlafen.

Dritter Tag*Informationen aus der Bar*

Am Morgen des dritten Tages gehen Sie zur Heilerin und geben die noch fehlenden Zutaten für die Dispel Potion ab (<give flying water>, <give fairy dust>). Je nach Finanzlage sollte Ihr Held auch seinen Vorrat an den verschiedenen Zaubertränken ergänzen. Die Herstellung der Dispel Potion dauert eine Weile, und so verläßt der Held das Haus der Heilerin, um in der Stadt nach weiteren Hinweisen zu suchen.

Warten ist für Abenteurer wohl das schlimmste, was ihnen passieren kann, und so nutzt der Held die Zeit, der Bar einen Besuch abzustatten. Er tritt ein und setzt sich auf den freien Barhocker an der Theke. Nachdem Sie ein wirklich schlechtes Bier getrunken

haben, schauen Sie unter den Barhocker (<Look under stool>) und entdecken ein kleines Stück Papier. Der Held steht auf (<Stand up>) und sieht sich den Zettel genauer an (<Take paper>, <Read paper>). Was dort zu lesen steht, ist schon interessant: Bruno hat am Mittag eine Verabredung an der Zielscheibe außerhalb der Stadt. Dort gibt es sicherlich einige Dinge zu erfahren, die für die Lösung der Probleme im Tal hilfreich sind, schließt unser Held und macht sich auf den Weg zum Treffpunkt.

Über den Acker des Centauren und den Friedhof schleicht sich der Held an den Ort des geheimen Treffens. Er betritt die Szene und entdeckt Bruno im Gespräch mit Brutus. Hinter dem Busch versteckt, belauschen Sie das Gespräch der beiden und erhalten endlich die Information, die Sie schon so lange suchen. Das Versteck der Räuberbande liegt hinter einer Felsentür, die vom Antwerp bewacht wird. Das Paßwort erfährt der Held auch.

Sowohl der Dieb als auch der Kämpfer müssen nun warten, bis Bruno die Szenen verläßt. Anschließend gilt es, Brutus zu besiegen, der den Schlüssel zum Eingang des Felsenforts bei sich trägt. Gehen Sie dazu ganz dicht an den Büschen nach Norden, und wenden Sie sich sofort wieder nach Westen, sonst werden Sie im Wald ein Opfer von Brunos vergifteten Dolchen.

Die Felsenhöhle

Nach dem Kampf mit Brutus bringen Sie den Schlüssel an sich (<Search brutus>, <Take key>) und begeben sich zum Eingang der Felsenhöhle, die vom Antwerp geschützt wird.

Der Antwerp ist an sich ein recht friedliches Kerlchen und greift nicht selbstständig an. Sie sollten nur darauf achten, dem hüpfenden Koloß nicht zu nahe zu kommen. In respektvollem Abstand zum Antwerp kann Ihr Held gefahrlos an der Kante der Felsformation entlang die verborgene Tür zwischen den Felsen entdecken (<Search rocks>). Haben Sie die Tür entdeckt, öffnen der Dieb und der Magier den Eingang mit dem Schlüssel (<Use key>). Der Magier kann sich wieder seines Open-Zauberspruchs bedienen (<Cast open>).

Es kann nun passieren, daß Ihr Held zwar das Schloß öffnen kann, aber nicht kräftig genug ist, die schwere Felsentür zu bewegen. In diesem Fall müssen Sie die Szene verlassen und noch einige kräftigende Taten vollbringen. Stärkend wirkt z.B. das Ausmisten des Stalls oder Kämpfe im Wald mit Goblins und Räubern. Mit <Ctrl><S> erhalten Sie einen Überblick der Skillpoints Ihres Helden.



Abb. HER.4: Der Antwerp

Bevor Sie in die Höhle eindringen, sagen Sie das Paßwort, das Ihnen beim Gespräch zwischen Bruno und Brutus zu Ohren gekommen ist (<Hiden Goseke>). Daraufhin entfernt sich Fred, der Troll, der die Höhle bewacht, wieder vom Eingang und läßt den Abenteurer ungehindert passieren.

Der Troll lebt in einer Spalte am hinteren Ende des Ganges nach Westen, direkt neben dem großen Abfallhaufen. Einer Konfrontation mit dem Bergwesen sollten Sie aus dem Weg gehen, wenn Sie nicht über einen sehr erfahrenen Kämpfer in ausgezeichneter Verfassung verfügen. Der Troll ist sehr schwer zu besiegen, dafür erhalten Sie bei der Heilerin aber zwei Healing Potions für den abgeschnittenen Bart des Trolls (<Take beard>).

Sie können den armen Troll verschonen und an der Weggabelung nach Südosten gehen. Über diese Verzweigung gelangen Sie in das kleine Tal vor dem Fort, das vom Minotaurus bewacht wird. Der Magier spricht einfach den Calm-Spruch, und der Minotaurus verfällt in tiefen Schlaf. Der Kämpfer und der Dieb müssen sich entweder vorbe-

schleichen oder durch den Kampf den Minotaurus überwinden. Ist der Bewacher überwunden, öffnen Sie mit dem Schlüssel oder mit dem Open-Spruch (<Use key>, <Cast open>) das Tor zum Räuberlager.

Im Räuberlager

Im Lager der Räuber blockieren zwei Barrieren, ein Graben und ein Stolperdraht das weitere Fortkommen der Abenteurer. Die Barriere im Vordergrund ist nur auf der linken Seite passierbar, Versuche das Hindernis in der Mitte oder auf der rechten Seite zu passieren, sind vergeblich. Haben Sie die Barriere hinter sich gelassen, laufen Sie über die rechte Brücke und überqueren so sicher den Graben. Der Stolperdraht zwischen den zwei Kistenstapeln kann dem Abenteurer nun noch zum Verhängnis werden. Am einfachsten überwindet der Held diese Falle, wenn er sich genau vor dem Stolperdraht positioniert und vorsichtig über den Draht steigt (<Step>).

Nach diesen Hindernissen finden Sie sich im Versammlungsraum der Räuber wieder. Der schlafende Geselle am Tisch bemerkt das Eindringen des Helden nicht, und so ist erst mal Zeit, die Eingänge zu blockieren. Zuerst verriegeln Sie die Tür, durch die Ihre Helden eingetreten sind (<Lock door>). Danach kümmern Sie sich um die verbleibenden Zugänge. Bewegen Sie Ihre Helden dazu in den Bereich der Tür in der nordöstlichen Ecke des Raumes. Der Stuhl neben der Tür wird vor die Tür geschoben und blockiert damit diesen Eingang (<Move chair>).

Kaum ist dieser Zugang versperrt, öffnet sich die andere Tür, und eine Gruppe Räuber tritt ein. Geistesgegenwärtig stößt der Held den Kerzenleuchter um (<Move candlebra>). Die Räuber gehen nun um den Tisch herum, bevor sie den Abenteurer jedoch erreichen können, ist dieser auf den Tisch geklettert (<Climb on table>; funktioniert nur von der Mitte des Tisches aus) und schwingt in bester Abenteurer-Manier am Seil des Kronleuchters durch den Raum auf die andere Tür zu. Der Kronleuchter hält der Belastung nicht stand und begräbt die Räuber unter sich. Damit ist der Weg frei, und Sie verlassen den Raum durch die Tür nach Norden.

Der magische Raum

Der Abenteurer gelangt nun in den magischen Raum und wird von Yorrick, einem Vertrauten der Prinzessin, empfangen. Der Abenteurer fragt nach Elsa (<Ask about elsa>), und Yorricks Verhalten wird sofort freundlicher. Bevor er verschwindet, gibt er den Hinweis, Elsa sei hinter der Tür auf der rechten Seite zu finden.

Wenn Sie auf die Tür mit den gelben Mondgesichtern zusteuern, wird Ihr Abenteurer unweigerlich stürzen. Kurze Zeit später erscheint er wieder in einer magischen Rollbewegung aus der oberen Tür. Halten Sie die Bewegung an (<Stop>). Ihr Held verläßt den magischen Strudel und kommt genau vor dem rechten Eingang zur Ruhe. Treten Sie durch die Tür, erscheint der Abenteurer sofort darauf auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes in einer höhergelegenen Luke.

Ziehen Sie dort an der Kette (<Pull chain>), und gehen Sie wieder zurück. Die magische Tür in der nordöstlichen Ecke des Raumes hat sich nun geöffnet, und Sie steuern Ihren Abenteurer durch diese Tür hindurch. Die Dimensionen des magischen Raum sind etwas verwirrend, denn kurz darauf taucht Ihre Spielfigur auf der rechten Seite des Raumes erneut auf.

Öffnen Sie nun die blaue Tür im Hintergrund (<Open door>). Treten Sie dazu aber bitte weit zurück, oder bringen Sie den Helden im Eingang auf der linken Seite in Sicherheit, sonst wird er von der blauen Tür erschlagen. Ist die blaue Tür heruntergefallen, treten Sie darauf und öffnen den eigentlichen Zugang in den dahinterliegenden Raum (<Open door>).

Die Verwandlung der Prinzessin

Jetzt befindet sich der Abenteurer im Herzen des Räuberlagers und trifft mit der verzauberten Prinzessin zusammen. Die Prinzessin stellt den Eindringling in der Gestalt des Räuberhauptmanns. Sie sollten nicht zögern, den Entzauberungstrank einzusetzen (<Throw dispel potion>). Wenn Sie hiermit zu lange warten, nimmt die Angelegenheit leider ein tragisches Ende, denn Ihr Abenteurer wird von der Prinzessin, die sich selbst noch als Anführerin der Räuber versteht, niedergestochen.

Nach dem Einsatz des Zaubers geht eine verblüffende Verwandlung vor sich – nach kurzer Zeit steht die Prinzessin in ihrer wahren Gestalt vor dem Helden und bedankt sich für die Rettung. Sie verspricht dem Helden reiche Belohnung, wenn er auf das Schloß ihres Vaters kommt, und verrät ihm, wo er den Zauberspiegel und zwei Healing Potions finden kann.

Die Prinzessin und Yorrick verlassen durch magische Einwirkungen die Räuberhöhle, und unser Held steht alleine den Banditen gegenüber, die sich schon an der Tür zu schaffen machen. Schnell greift sich der Abenteurer den Zauberspiegel vom Tisch (<Take mirror>) und steckt die beiden Healing Potions ein (<Take magic potion>). Be-

vor die restliche Räuberbande in den Raum eindringen kann, verschwindet der Abenteurer durch den Geheimausgang auf der rechten Seite zwischen den Kisten.



Abb. HER.5: Die Prinzessin entpuppt sich

Der Geheimgang führt geradewegs zurück zur geheimen Felsentür, und nachdem er sich in altbewährter Manier am Antwerp vorbeigeschlichen hat, macht er sich schnurstracks auf den Weg zu Baba Yaga, um der gräuslichen Hexe mit dem Zauberspiegel das Handwerk zu legen.

Das Ende Baba Yagas

Nach der mehr oder weniger aufregenden Wanderung durch den Wald gelangt der Held vor die Palisaden von Baba Yagas Reich. Der Totenschädel öffnet bereitwillig die Palisaden. Nachdem der Zauberspruch wieder ausgesprochen ist (<Hut of brown now sit down>), senkt sich die Hütte Baba Yagas auf den Boden. Furchtloser als das letzte Mal

betritt der Abenteurer die Hütte, und sogleich möchte ihn Baba Yaga wieder in einen Frosch verwandeln. Der Held zieht den Zauberspiegel heraus (<Use mirror>), und der Fluch wird auf die alte Hexe zurückgeworfen, die kurze Zeit später in Froschgestalt durch die Hütte läuft.

Damit ist die Arbeit des Helden erledigt, er tritt wieder ins Freie, und Baba Yagas Hütte hebt sich in den Himmel. Das Tal von Spielburg ist von der bösen Hexe erlöst. Auf der Burg des Barons werden die Heldentaten des Abenteurers gebührend gefeiert, und Sie bekommen den Titel des Helden von Spielburg verliehen. Zum Abschied ist Ihnen noch ein Blick über das Tal von Spielburg vergönnt, während sich Ihr Held auf dem fliegenden Teppich neuen Abenteuern zuwendet.

Code-Name: Iceman

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/United Software

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Erforderliche Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA (nur monochrom), EGA, MCGA, VGA, Tandy

Speicher: 640 KB, Festplatte

Soundkarte: AD-Lib, Game Blaster, Roland, IBM Music Cards usw.

Handlung

Commander John B. Westland steht im Mittelpunkt dieses Spiels. Er agiert als US-Geheimagent in brisanten Situationen. In diesem Spiel begleiten Sie Commander Westland von Tahiti aus, wo er seinen Urlaub verbringt, in die Vereinigten Staaten und schließlich an seinen Einsatzort Tunesien. Neben den üblichen Beförderungsmitteln treffen Sie bei seinem Einsatz auch auf ein U-Boot, dessen Steuerung bisweilen sogar Ihnen obliegt. In diesem Spiel werden Sie mit der Tatsache bekannt gemacht, daß selbst das aufregendste Agentenleben zum großen Teil aus Vorschriften und Papierkram besteht und daß Ordnung die erste Pflicht dieses Berufs zu sein scheint. Daß das Spiel hierbei nicht

langweilig wird, liegt an der Präzision, mit der der unbekannte Alltag eines Agenten vermittelt wird. Hierfür zeichnet Jim Walls verantwortlich, dessen Akribie bereits die Police-Quest-Spiele ihre Realitätsnähe verdanken. Mr. Walls scheint ein korrekter Zug am grünen Tisch immer noch lieber zu sein als ein schneller Schuß aus der Hüfte. Dafür werden ihm jene Spieler dankbar sein, die sich nicht auf "Ballerspiele" eingeschossen haben. Trotzdem kommt die Aktion in "Code-Name: Iceman" nicht zu kurz. Schließlich ist positiv zu bemerken, daß dieses Abenteuerspiel nicht nur für Profis geeignet ist, sondern auch Anfängern eine reelle Chance gibt, alleine zur Lösung des Spiels zu finden. Falls es dennoch einmal hakt, so finden Sie im folgenden die komplette Geschichte von Commander John B. Westlands Einsatz.

Lösungshinweise

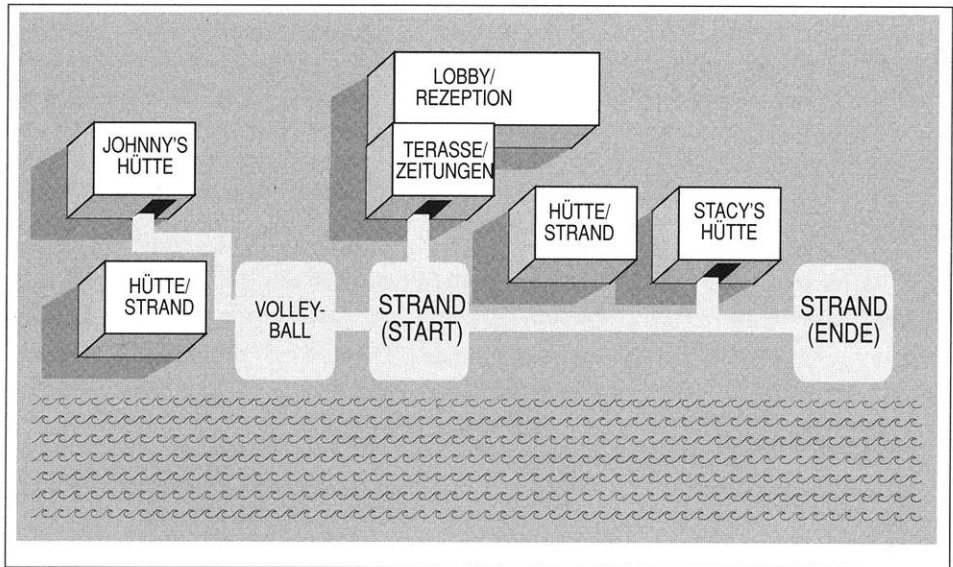
Urlaubszeit

Sie treffen Commander John B. Westland in Tahiti. Er sitzt im Liegestuhl, sonnt sich, und die Wellen plätschern an den Strand. John genießt seinen Urlaub. Neben ihm auf dem Tisch liegt ein Magazin, was er sich nimmt (<Take magazine>).

Im Magazin liest er, daß Tunesien durch die Ölverknappung eine größere Bedeutung als Öllieferant gewinnt – wobei sowohl die USA als auch die UDSSR Interesse an Tunesiens Ölvorkommen anmelden. John durchschaut sofort die explosive Situation. Beunruhigt steht er auf und geht den Strand entlang.

Die Rettung vorm Ertrinken

Auf seinem Weg kommt er an drei Urlaubern vorbei, die eine Runde Volleyball spielen. John gesellt sich zu der einzelnen Dame und spielt mit (<Play>). Während des Ballwechsels werden Ihrem Konto Punkte gutgeschrieben, bis dann der Ball ins Wasser fliegt. Johns Mitspielerin macht sich sofort auf, den Ball zurückzuholen. Sie hat ihre Kräfte überschätzt und braucht dringend Hilfe. So folgt John ihrem Hilferuf ins kühle Naß (einfach ins Wasser lenken) und rettet sie. Nun gilt es, die Dame wiederzubeleben, und das macht John entsprechend den Vorschriften, die im Handbuch auf Seite 17 verzeichnet sind (<Shake and shout>, <Call for help>, <Establish the airway>, <Look, listen and feel>, <Give 2 good breaths>, <Look, listen and feel>, <Check pulse>, <Begin compressions>). Schließlich kommt ein Arzt und rundet die Hilfsaktion ab.



Karte ICE.1: Tahiti

Ein Abend im Hotel

Nachdem die junge Dame wieder einigermaßen o.k. ist, geht John zurück zu seinem Liegestuhl, nimmt sein Hemd und zieht es an (<Take shirt>). Nun ist er korrekt gekleidet für die Rezeption des Strandhotels. John öffnet die Tür (<Open door>) und betritt die Rezeption. In dem Raum liest er das Schild neben der Theke (<Look sign>), auf dem ein Transportservice seine Telefonnummer annonciert. Diese Nummer merkt John sich. Dann spricht er die Frau an (<Talk Girl>) und läßt sich seinen Schlüssel geben (<Take key>).

John geht nun in die Bar und schaut sich um. Eine Dame sitzt alleine am Tisch. Wenn er sie anschaut (<Look girl> oder mit der rechten Maustaste anklicken), erkennt er sie sofort als "beautiful young woman". Er spricht sie an (<Talk woman>). Als es sich setzen möchte (<Sit>), bittet sie ihn, zuerst etwas zu trinken zu bestellen. John bestellt Champagner (<Order a drink for the lady>). Nachdem er ihr eingeschenkt hat, fordert er sie zum Tanz auf (<Dance>).

Nach dem Tanz (<Stop>) geleitet er sie zum Tisch und setzt sich (<Sit down>). Die Dame ist kein Freund von Schüchternheit. Daher beantwortet John die Frage, ob er nicht Lust habe, mit zu ihr zu kommen, mit "Ja" (<Yes>). Sie gehen zu ihr, und vor der Tür ergreift John die Initiative (<Kiss girl>). Sie bittet ihn dann in ihre Hütte, wodurch John wieder zu einem "Ja" hingerissen wird (<Yes>). Drinnen setzt er sich neben sie (<Sit>), und die beiden beginnen zu plaudern (<Talk girl>). Sie erzählt ihm, daß sie einen Ohrring verloren hat und daß dieser Ohrring sehr wichtig für sie ist. Doch der Ohrring hat für John Zeit bis zum nächsten Tag, und so küßt er sie fort und fort (sechsmal <Kiss girl>). So nimmt der Abend einen erfolgreichen Verlauf.

Der Ohrring

Am nächsten Morgen findet sich John alleine im Bett vor. Er steht auf (<Get up>) und findet auf dem Schreibtisch eine Notiz, die er nimmt (<Take the note>) und liest (<Read the note>).

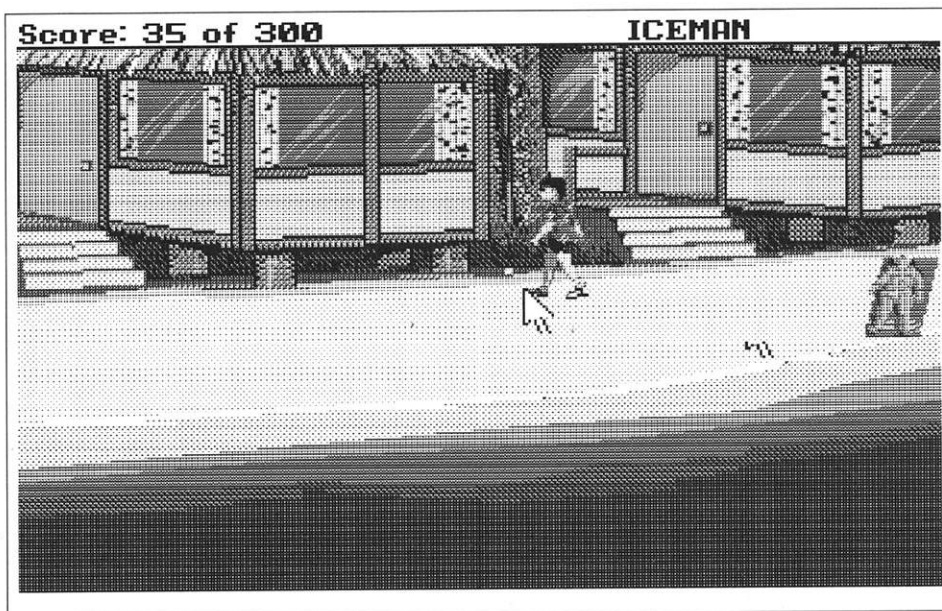


Abb. ICE.1: Der verlorene Ohrring

Stacy schreibt, daß sie seine Gegenwart genossen habe und hoffe, ihn eines Tages wiederzusehen. John verläßt die Hütte und sieht ein verräterisches Blinken im Sand (<Look at glimmer>). Und richtig, dort liegt links neben der Treppe der verlorene Ohrring, den er an sich nimmt (<Take earring>).

Doch als er den Ohrring genauer betrachtet, stutzt er (<Look at earring>). Der Ohrring kann geöffnet werden, was John auch tut (<Open earring>). Das detektivische Auge ist gereizt und neugierig, schaut er in den hohlen Ohrring (<Look into earring>), wo er einen Microfilm findet (<Take film>). Sofort vermutet er, daß es sich bei Stacy um eine Undercover-Agentin handelt.

Nachrichten

John geht nun in seine Hütte, öffnet den Schrank (<Open door>). Im Schrank hängen seine Kleider. In den Taschen sucht er nach seinem kleinen schwarzen Notizbuch (<Search pockets>, <Take black book>). Dann geht John zum Nachtschränkchen, öffnet die Schublade (<Open drawer>) und nimmt seine Identity-Card und ein bißchen Kleingeld heraus (<Take card>, <Take money>).

Mit dem Kleingeld begibt sich John zur Terrasse des Hotels, wo sich ein Zeitungsautomat mit den "Tahitian Times" befindet. John kauft sich die neue Nummer (<Buy newspaper>). Aus der Zeitung erfährt er, daß ein Krieg zwischen den Supermächten nicht ausgeschlossen werden kann. Radikale Terroristen – so sind die – haben einen amerikanischen Botschafter entführt – das tun die – und fordern nun zehn Millionen Dollar als Lösegeld – das wollen die. Das zeichnet die Gruppe allerdings nicht gerade als politische Täter aus.

Mit dem Geld möchten die Radikalen radikale Waffen kaufen, womit die Mittel(mäßigkeiten) geheiligt wären. Die siebte Flotte der Vereinigten Staaten treibt bereits im Mittelmeer und belegt mit Nachdruck, daß Präsenz etwas mit Gegenwart zu tun hat. Öl hin – Sowjets her: Mr. President ließ verlautbaren – so die Zeitung – daß er die USA nicht zögern lasse zu intervenieren, sollte der Botschafter freikommen ohne Harm. John erfaßt sofort den komplizierten Sachverhalt und die Tragik der Situation.

John betritt die Rezeption (<Open door>) und holt sich die Nachricht, die am Tresen für ihn bereitliegt (<Take message>). Er liest die Botschaft von General Braxton (<Read message>) und erfährt, daß der General seinen Anruf erwarte. Derart wichtige Telefonate führt John selbstverständlich von dem Apparat seiner Ferienhütte aus.

Der Auftrag

John kehrt in seine Hütte zurück und ruft Braxton mit der Nummer aus seinem Notizbuch an (<Look book>, <Use phone>, <1-202-555-2729>). Braxton meldet sich, und John beginnt die Konversation (<Talk Braxton>). Der Urlaub ist zu Ende, John muß heim. Die Botschaft hört er wohl, ihm fehlt auch nicht der Glaube. Was fehlt, ist eine geeignete Transportmöglichkeit.

Doch da gab es ja das Plakat in der Rezeption. Also ruft John den Nosinkhy Dinghy Transportservice unter der angegebenen Nummer an (<Use phone>, <555-6969>) und ordert ein Schiff für den Heimweg (<Ask for transport>).

John verschwendet nun keine Zeit mehr, die Sachen zu packen, sondern kehrt sofort zum Strand zurück, wo der Kahn, der ihn an Bord nimmt, bereits liegt. Zu Wasser und zu Luft erreicht John schnell den heimatlichen (Flug-)Hafen.

Im Pentagon

Vor dem Flughafen wartet John bis die sechstürige Staatskarosse vorfährt und der Fahrer ihn fragt, ob er etwa John B. Westland sei. Er weist sich aus (<Show card>), und schon wird er ins Pentagon gebracht. Hier hat er nun sicheren Boden unter den Füßen, und so muß er an jeder Ecke seine ID-Card vorweisen. Er fängt beim Pförtner an (<Show card>), fährt dann mit dem Aufzug nach oben (<Push button>) und weist sich der Wache aus (<Show card>). Der Herr behält die Karte auch gleich ein.

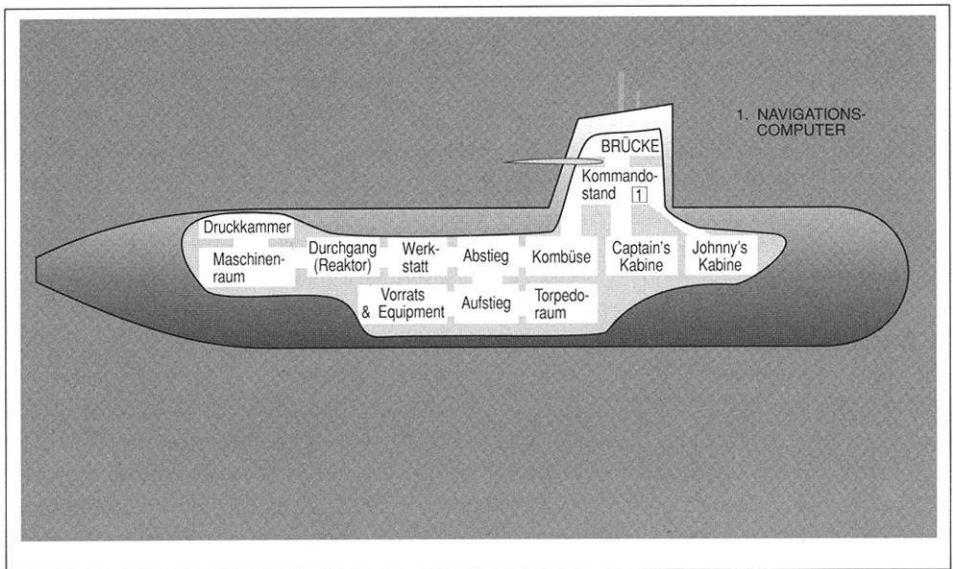
Im Konferenzzimmer am rechten Ende des Ganges wird John bereits erwartet. Braxton heißt ihn willkommen, John setzt sich, und man teilt ihm mit, daß er den Botschafter befreien soll, damit die Flotte unverrichteter Dinge wieder das Weite suchen kann. John wird an Bord der USS Blackhawk gehen, wo er einzig dem Kapitän des Schiffes Bericht erstatten darf. Außerdem bekommt John die Papiere, die er für seinen Auftrag braucht, und er soll sich die Nummer 134 einprägen. Ein Agent zeigt John daraufhin ein paar Dias, unter anderem eines von Stacy, die mit ihm zusammenarbeiten wird. Weiterhin erfährt er seinen Code-Namen: Iceman. Erst am 30. Breitengrad und 170. Längengrad wird er weitere Instruktionen erhalten. Nachdem die Konferenz beendet ist, steht John auf (<Get up>), nimmt den Briefumschlag vom Tisch (<Take instructions>) und verläßt den Raum. Beim Wachposten läßt er sich die ID-Karte zurückgeben (<Ask for card>), die er direkt überprüft (<Look card>). Es ist die falsche, und er gibt sie dem Posten zurück (<Give card>), der sich entschuldigt und nun die richtige Karte aushändigt.

Selbst im Pentagon passieren halt Fehler. Nun fährt John mit dem Aufzug wieder abwärts (<Push button>) und verläßt das Pentagon Richtung Flughafen.

Auf dem Flug nach Pearl Harbour geht ihm noch einmal durch den Kopf, was für ein Schwachsinn es ist, die Weltgeschichte an einem Mann aufzuhängen.

Abfahrt in Pearl Harbour

In Pearl Harbour steigt John aus und begrüßt den Chauffeur, der vor der Türe wartet (<Talk man>, <Yes>, <Show order>). Er bringt John zur USS Blackhawk, die nach dem genauen Protokoll betreten werden sollte (Handbuch Seite 5). John salutiert der Flagge (<Salute>) und dem Offizier (<Salute man>). Dann fragt er um Erlaubnis, an Bord zu kommen (zweimal <Talk man>). Anschließend geht John in seine Kabine.



Karte ICE.2: USS Blackhawk

In der Kommandozentrale gibt der Kapitän John gleich ein paar Nachhilfestunden zum Thema "Schippen unter Wasser". John nimmt in der Brücke Platz und steuert gemäß

der Befehle los: <Close hatch>, <+>, <-> bis 180°, <-> bis 270°. Der Kapitän gibt jeweils die Anweisung, die John dann in die Tat umsetzt. Befehle mit "steady" und "maintain" heißen immer, daß er die gewünschte Einstellung erreicht hat und gerade-lenken soll.

Der Kapitän befiehlt die Geschwindigkeit auf ein Drittel zu setzen (<+>), dann tauch-klar zu machen (<Green board>) und zu tauchen (<↑> bis 200 Fuß). John bestätigt, daß die Tiefe erreicht ist (<Depht attained>) und steuert auf 360° <->. Er beschleunigt auf volle Geschwindigkeit (zweimal <+>) und geht auf 355° <->.

Schließlich ist der erste Zielpunkt erreicht, und John stoppt die Maschinen (viermal <->). Alle Geschwindigkeitsindikatoren links neben dem Hebel sind nun aus. Wenn er mit dem Hebel zu weit zurückgeht, hat er den Rückwärtsgang eingelegt. Und das ist nicht gefordert.

Die Instruktionen

Der Kapitän will John in seiner Kajüte sprechen, und John steht auf (<Get up>). In der Kabine wird der Koffer mit dem ergänzenden Material aus dem Safe geholt. Der Kapi-tän braucht nun Johns Hälfte der Nummer, die ihm im Pentagon gegeben wurde (<134>).

Auf jeden Fall sollte John sich auch nach des Käptens Nummernteil erkundigen (<Ask for combination>). Die Safenummer ist 23 44 88 03, und die erste Hälfte des Koffer-schlosses ist 762. John nimmt den Umschlag mit den Instruktionen (<Take envelope>, <Open envelope>, <Read chart>, <Read orders>). Aus der Karte ersieht John, daß ihr Zielgebiet das Mittelmeer ist. Die Orders sollte John sich sehr genau einprägen, da sie hinterher zerstört werden.

Nun muß John die Koordinaten in den Navigationscomputer eingeben. John folgt dem Kapitän, tritt an dem Navigationscomputer und konzentriert sich (<Look>). Nun gibt er die Kursdaten ein. (<Plot course>, dann mit den Cursortasten die Richtung angeben (Osten <->, Süden <↓>, Westen <->, Norden <↑>) und durch den wiederholten Tastendruck anhalten; mit <Return> wird ein Koordinatenpaar bestätigt.)

John muß den optimalen Reisekurs finden, ansonsten weist der Computer die Daten zu-rück. (Eine mögliche Koordinatenfolge ist: 70 Nord – 170 West; 84 Nord – 76 West; 84 Nord – 9 Ost; 65 Nord – 27 West; 36 Nord – 12 West.) Nachdem der Kurs geplottet ist, wendet sich John wieder dem Geschehen an Bord zu (<Stop>).

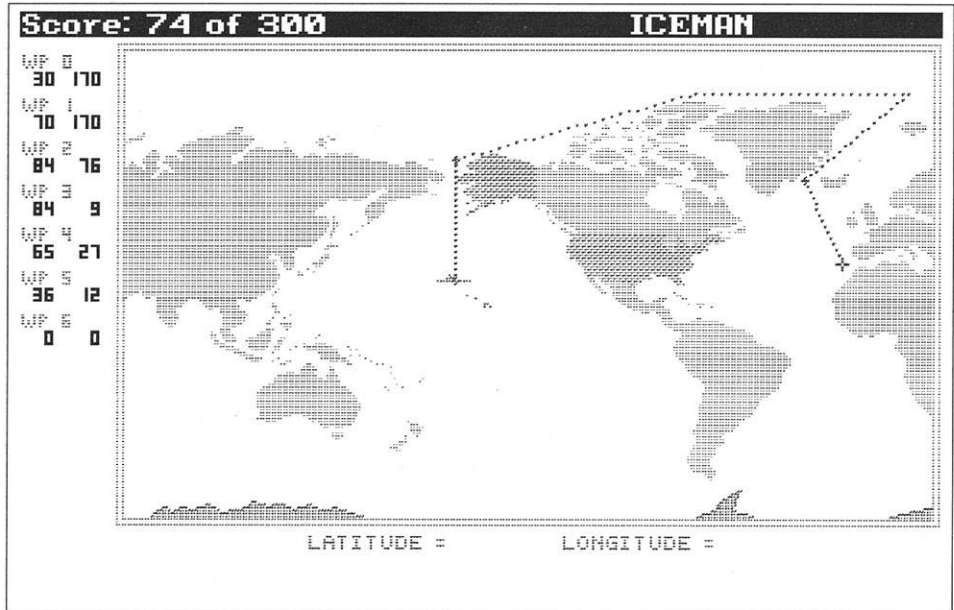


Abb. ICE.2: Der Navigationskurs ist geplottet

Funkkontakt

Nun gilt es wieder, das Boot zu steuern. John setzt sich und beschleunigt auf zwei Drittel (zweimal <+>). Anschließend taucht er auf 300 Fuß Tiefe (<↑>) und macht dann Meldung (<Depht attained>). Wenn Sonarkontakt angezeigt wird, schaltet John den Sonar ein (<Shift F3>). Im folgenden wird John über den Stand der Ereignisse auf dem Laufenden gehalten. Als das Schiff als freundlich identifiziert ist, kommt der Befehl auf Periskoptiefe aufzutauchen (<↓> bis 35 Fuß), die Geschwindigkeit auf ein Drittel zu reduzieren (<->) und schließlich ganz zu verlangsamen (<->), nicht aber anzuhalten. Nun gibt es einen Funkspruch.

John steht auf (<Get up>) und geht zum Funker, den er anspricht (<Talk man>). Eine Nachricht aus Washington ist angekommen. Der Funker gibt John die Codes. John öffnet damit den Safe in der Kabine des Kapitäns (<Open Safe>, Nummer eingeben: <23 44 88 03>). Er nimmt den Koffer heraus und schließt ihn auf (<Open suitcase>, zuerst

die Nummer des Kapitäns und anschließend die eigene eingeben: <762 134>). Mit seiner ID-Karte kann John ein Geheimgfach des Koffers öffnen (<Use card>). In dem Fach ist ein Mikrofilmbetrachter. Er spannt den Microfilm aus Stacys Ohrring in den Projektor (<Insert film>) und erhält Informationen zur Entschlüsselung des CIA-Codes. Anschließend schließt John das Fach wieder (<Take card>) und stellt den Koffer in den Safe zurück.

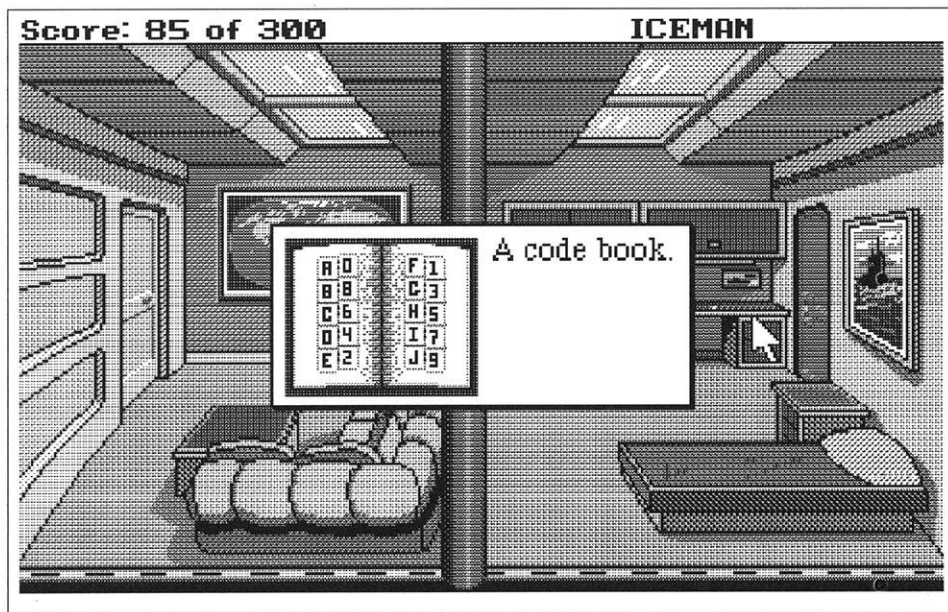


Abb. ICE.3: Die Dechiffriertabelle

In seinem eigenen Raum holt sich er sich aus dem Fach über dem Schreibtisch (<Open shelf>) ein Buch (<Take book>). Er entnimmt dem Buch den Codierschlüssel, nach dem er den Washington-Code mittels des Technical Manuals in zwei Codeworte umwandelt. (Sie müssen hierfür in den dunkelroten Kästchen Ihres Handbuches nachschauen. Dabei gibt die erste Zahl die Seite, die zweite die Zeile und die dritte das Wort der Zeile an.) Dann schaltet John den Computer an (<Use computer>) und gibt die beiden Codeworte an. Die dechiffrierte Nachricht gibt ihm kund, wie die Kontaktaufnahme in Tunesien vor sich geht. Er muß eine Flasche in das Netz eines Fischers legen, der

dies als Erkennungszeichen nimmt und ihm dann signalisiert, daß die Luft rein ist. CIA-Codes sind Koordinatenangaben für seinen Tauchgang am Ende der Reise.

Nachdem der Computer wieder ausgeschaltet ist, öffnet John die Schublade und nimmt eine Schieblehre heraus (<Open drawer>, <Take caliper>).

Die Reparatur

John verläßt seinen Raum und geht durch die Kommandozentrale links zur Kombüse hinunter und von dort aus weiter nach links, den Abstieg hinunter (<Climb down>) in den Torpedoraum. Dort hat er ein Gespräch mit einem Offizier (<Talk man>). Der macht ihn darauf aufmerksam, daß etwas komisch klingt. Daher überprüft John die Maschine (<Check>). Tatsächlich liegt ein Fehler vor, und John findet bei der Untersuchung (<Inspect>) einen abgenutzten Zylinder. Er mißt die Fassung und den Zylinder mit der Schieblehre (<Measure hole>, <Measure cylinder>). Nachdem er die Maße hat (6" Länge, 1" Durchmesser, 1/4" Splint), steigt er nun nach oben (<Climb up>) und verläßt den Ausstieg nach links in die Werkstatt.

In der Werkstatt steht links neben der Tür ein Schrank, in dem er verschiedene Werkstoffe findet (<Open cabinet>). Er entnimmt einen 6"-Zylinder (<Take cylinder>, <6">) und einen 1/4 Splint (<Take pin>). John mißt den neuen Zylinder genau ab (<Measure cylinder>). Er geht zur Drehbank, die an der hinteren Wand in der Mitte des Raumes steht. Nun schleift er den Zylinder auf den Durchmesser 1" ab (<Use lathe>, <Set lathe>, <1">, <Start>). Der Zylinder braucht noch das Splintloch, was John mit der Bohrmaschine bohrt (<Select bit>, <1/4">, <Start>).

Mit der Schleifmaschine neben dem Bohrer beseitigt John die letzten Grate am Zylinder (<Use grinder>). Er geht den Gang nach links entlang bis in den Maschinenraum. Dort ist eine Schublade mit Werkzeug. Er öffnet sie (<Open drawer>) und nimmt einen Hammer heraus (<Take hammer>). Dann kehrt er in den Torpedoraum zurück, installiert den neuen Zylinder (<Install cylinder>) und klopft mit dem Hammer den Pin ein (<Install pin>). Abschließend testet er die Funktionstüchtigkeit der Anlage (<Check>).

Erkundungen

Nun hat John Hunger. Er steigt daher in die Kombüse und bestellt beim Koch einen Hamburger (<Take food>), den er ißt (<Eat>).

Anschließend geht John noch einmal in den Maschinenraum und öffnet die kleine Tür links hinten, hinter der sich das Tauchequipment befindet (<Open door>). Er nimmt das Tauchgefährt heraus (<Take vehicle>) und überprüft es (<Check>). Eine leichte Vibration des Vehikels macht ihn stutzig (<Check vibration>, <Check shaft>). Tatsächlich fehlen eine Mutter und eine Unterlegscheibe. Also mißt er wieder nach (<Measure the shaft>), legt das Tauchgefährt zurück (<Return vehicle>) und holt aus dem Schrank in der Werkstatt die Materialien (<Take washer>, <1/2">, <Take nut>, <1/2">). Im Maschinenraum nimmt er aus der Schublade, in der der Hammer war, einen Schraubenschlüssel (<Take wrench>, <1/2">). Dann holt er das Tauchgefährt, legt die Unterlegscheibe an den Schaft an (<Put washer on shaft>), legt die Mutter dagegen (<Put nut on washer>) und zieht sie an (<Tighten nut>). Er überprüft seine Arbeit (<Check>) und legt er das Gefährt zurück. Als ordentlicher Mensch packt er auch das Werkzeug zurück in die Schublade (<Put hammer in drawer>, <Put wrench in drawer>).

Als John nun durch die Kombüse kommt, sieht er eine Flasche Rum auf dem Tisch. Gerade als er sie nehmen will, da er je eine Flasche für den Fischer braucht, taucht der Eigentümer auf. Er bietet John ein kleines Spiel um die Flasche an. John sagt sofort "Ja" (<Yes>). Flanagan's Würfel-Regeln entsprechen den Pokerregeln, abgesehen vom fehlenden Straight. Beim Spiel wird zwischen dem Spielführer, dem Boß, und dem Mitspieler unterschieden. Die höhere Kombination beim ersten Wurf bestimmt den Boß. Er wählt nun die Würfel aus, die er noch einmal werfen möchte. Er wirft (<R>) und entscheidet anschließend, ob der andere zeigen soll (<C>) oder ein neues Spiel gestartet wird (<N>). Beim neuen Spiel sind wieder beide gleichberechtigt. Bei einer Runde geht es jeweils darum, zweimal zu gewinnen, um den Einsatz zu erhalten.

Wenn John weiterspielt, nachdem er die Flasche gewonnen hat, kann er zunächst Flanagan's Geld an sich bringen. Schließlich macht Flanagan ihm ein Angebot. Er hat von einem KGB-Agenten einen Neutralisierer für magnetische Felder. Der steht nun auf dem Spiel. Hierbei heißt die Devise "Alles oder nichts". (Daher empfiehlt es sich, vorher abzuspeichern, auch wenn es nicht besonders fair gegenüber Flanagan ist.)

Nachdem John das Spiel beendet hat, geht er wieder auf die Brücke (<Climb up>).

Der Feindkontakt

John nimmt Platz und die Fahrt geht mit Vollgas weiter (viermal <+>). Dann wird auf 300 Fuß getaucht (<↑>) und die Geschwindigkeit auf zwei Drittel reduziert (<->). Anschließend taucht die USS Blackhawk wieder auf 100 Fuß auf (<↓>) und wechselt auf niedrige Geschwindigkeit (zweimal <->). Wenn der Befehl "Surface" kommt, taucht

John auf 35 Fuß auf (<↓>). Anschließend gehen er und der Kapitän auf den Turm, um die Situation zu beobachten (<Get up>).

Oben auf der Brücke murmelt der Kapitän etwas in seinen Bart, und John fragt nach (<Talk captain>). Ein paar Schiffe sind am Horizont zu entdecken, und die Situation ist nicht vertrauenswürdig. Nachdem die beiden die Lage durch ein Fernglas sondiert haben, steigen sie rasch zurück ins Schiff. Dabei stürzt der alte Seebär unglücklicherweise, so daß John nun die volle Verantwortung trägt und selber entscheiden muß.

Er setzt sich in den Kommandostand und taucht auf ca. 500 Fuß ab. Damit die USS Blackhawk lautlos agieren kann, geht er auf die langsame Geschwindigkeit und sorgt dafür, daß das Sonar (<Shift F3>) ausgeschaltet ist. Außerdem schaltet John das "Silent Running" ein (<Shift F4>), das Geräusche des Schiffes absorbiert. Er aktiviert die Waffensteuerung (<Shift F2>). Nun kann er Zugriff auf das Torpedoarsenal (<Shift F5> = Auswahl, <Shift F6> = Anvisierung des Ziels, <Shift F8> = Abschuß). Wenn die Meldung kommt, daß die USS Blackhawk angegriffen wird, setzt sich John zur Wehr. Es ist sinnvoll, am Anfang die Stinger einzusetzen, dazwischen kleine Harpoon-Missiles-Salven abzufeuern und nahende feindliche Torpedos mit den Decoys abzuwehren. Schließlich kann John bis auf die Maximaltiefe abtauchen (ca. 950 Fuß), unten unkontrolliert die Richtung wechseln und dabei hoffen, daß die eigenen abgefeuerten Torpedos ihr Ziel erreichen.

Wenn er schließlich die Situation zu einem guten Ende gebracht hat, bekommt er neue Nachrichten vom Funker (<Get up>, <Talk man>). Wie gehabt dechiffriert John die Nachrichten in seinem Zimmer mit Code-Buch und Computer. Da John die Schieblehre nicht mehr braucht, legt er sie zurück in die Schublade. Nachdem dies erledigt ist, nimmt John wieder seinen Posten auf der Brücke ein.

Der Weg ins Mittelmeer

Kaum hat John sich gesetzt, werden ihm Eisberge gemeldet. Er bleibt auf 195 Fuß und fährt langsam ins Eisberggebiet ein. Nun sollte er den Monitor nutzen (<Shift F1>). Durch geschicktes Links- und Rechtslenken weicht er den Eisbergen aus.

Nachdem er das Eisbergfeld hinter sich gelassen hat, wird ihm Sonarkontakt von einer Eisstation gemeldet. John gibt den Befehl, den Kontakt zu erwidern (<Contact station>). Wenn ihm gemeldet wird, daß eine codierte Nachricht empfangen wurde, steht er auf und holt sich die Nachricht beim Funker ab. (Wenn Sie Lust haben, die Eisbergsequenz zu wiederholen, lassen Sie John einfach aufstehen, bevor die Nachricht

gemeldet wird. Wenn er sich nun wieder setzt, wiederholt sich die Eisbergzene, was entsprechend mehr Punkte bringt.)

Die Nachricht wird von John wieder mit dem Computer entschlüsselt. Er wird über ein Sonarzeichen informiert, auf das er beim 36. Breiten- und 12. Längengrad achten soll. Er soll das Zeichen mit einem einfachen Sonarton erwidern.

John nimmt nun wieder den Kommandoplatz ein und erfährt, daß ein feindliches U-Boot, eine Alpha, geortet wurde. So schnell es geht, schaltet John das "Silent Running" ein (<Shift F4>) und drosselt die Geschwindigkeit auf langsame Fahrt. Gleichzeitig taucht er ab, so tief es geht. Die Grenze ist ungefähr bei 2300 Fuß erreicht, da ist dann der Grund. Durch abrupte Seitenwechsel und Maschinenstops, wird den Torpedos des feindlichen U-Boots ausgewichen. Wenn die Maschine angelassen wird, darf niemals über die langsame Fahrt hinaus beschleunigt werden, da die USS Blackhawk dann geortet werden kann. Die Alpha kann auf diese Weise unbehelligt über die Köpfe der Besatzung hinwegziehen. Die eigenen Waffen sollten von hier unten nicht eingesetzt werden, da sie den Standort verraten.

Nach dieser Sequenz gibt es einen Acht-Stunden-Sprung.

Die letzten Meter unter Wasser

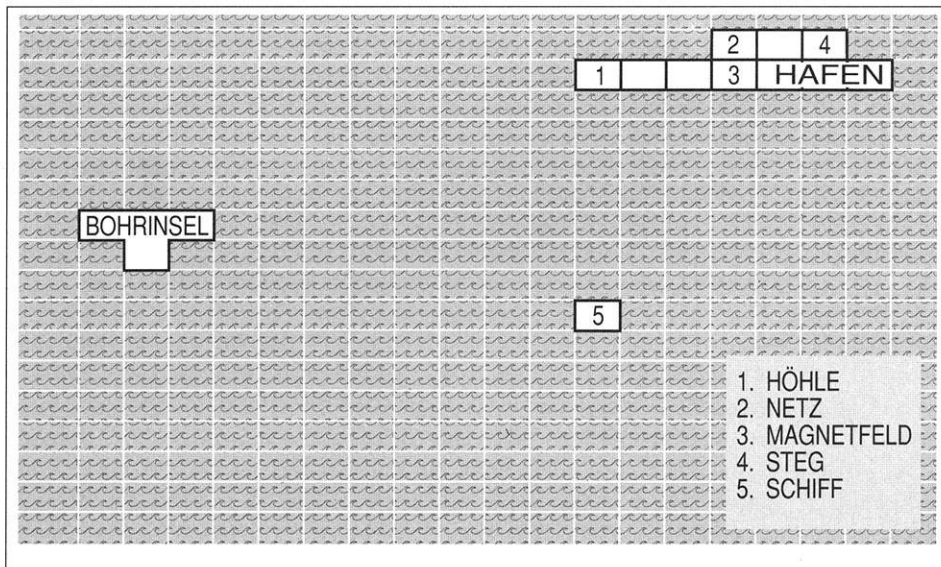
Vor der Küste von Portugal wird ein einzelnes Sonarzeichen empfangen, auf das John ebenfalls mit einem Einzelton reagiert (zweimal <Shift F3>). Das Signal kommt von der USS Coontz. Auf dem Monitor wird nun der Zerstörer als Kreuz angezeigt. John muß das U-Boot nun so lenken, daß das Boot unter dem Zerstörer plaziert ist. Diese Position ist nur durch geschicktes Taktieren mit der Geschwindigkeit und der Steuerung zu halten. (Sicherheitshalber sollten Sie immer dann abspeichern, wenn Sie genau unter der Coontz stehen.) Schließlich gibt die Coontz ein Signal und verschwindet.

Nun ist auch wieder der Kapitän o.k., der John den Befehl gibt, auf Persikoptiefe (ca. 65 bis 70 Fuß) zu tauchen und auf langsame Geschwindigkeit zu wechseln. Wenn der Kapitän John auffordert, seinen Platz zu verlassen, steht dieser auf. Beide gehen zum Periskop, und der Kapitän fordert John auf, hindurchzuschauen (<Look through scope>). Auf 282° ist eine Bohrinsel zu erkennen und der Hafen befindet sich auf der Position 40°. (Gesteuert wird das Periskop über die Cursortasten <→> und <←>; geschlossen wird das Gerät mit <↓>. Wenn Sie den Agenten gerne einmal etwas konfus sehen möchten, sollten Sie <Get distance> eingeben, wenn das Periskop geschlossen ist.)

John geht nun zum Sonar-Offizier und fragt ihn nach der Distanz zum Hafen (<Get distance to Harbour>) und zur Bohrinsel (<Get distance to rig>). Die Distanzen sind 1640 Yards und 2850 Yards.

John stellt nun in seinem Zimmer das Code-Buch ins Regal zurück. Dann geht er in die Werkstatt und läßt sich vom Offizier einen Schlüssel geben (<Take key>). Nun führt ihn der Weg abwärts in den Torpedoraum. Dort öffnet John die kleine Schiebetür rechts neben dem Eingang. In dem Schränkchen liegen Unterwasserfackeln und Sprengstoff, die John an sich nimmt (<Take explosives>, zweimal <Take flares>). Gegenüber vom Torpedoraum ist die Vorratskammer.

Im linken Schrank befindet sich die Taucherausrüstung (<Open door>). Ein Offizier kommt und trägt die Ausrüstung für John. Er folgt dem Offizier, geht zum Maschinenraum und holt das Tauchgefährt aus dem Schränkchen. Das Gefährt programmiert er mit den Koordinaten der Bohrinsel und des Hafens (<Enter coordinates>, <2850>, <282>, <1640>, <40>). Anschließend klettert er daneben die Leiter hoch (<Climb up>) und öffnet die Ausstiegskammer (<Open door>). Hier zieht er sich die Taucherausrüstung an (<Wear scuba>) und macht sich auf den Weg. Ab jetzt muß John den Luftpegel und die Koordinatenanzeige im Auge behalten.



Karte ICE.3: Tauchtour im Mittelmeer

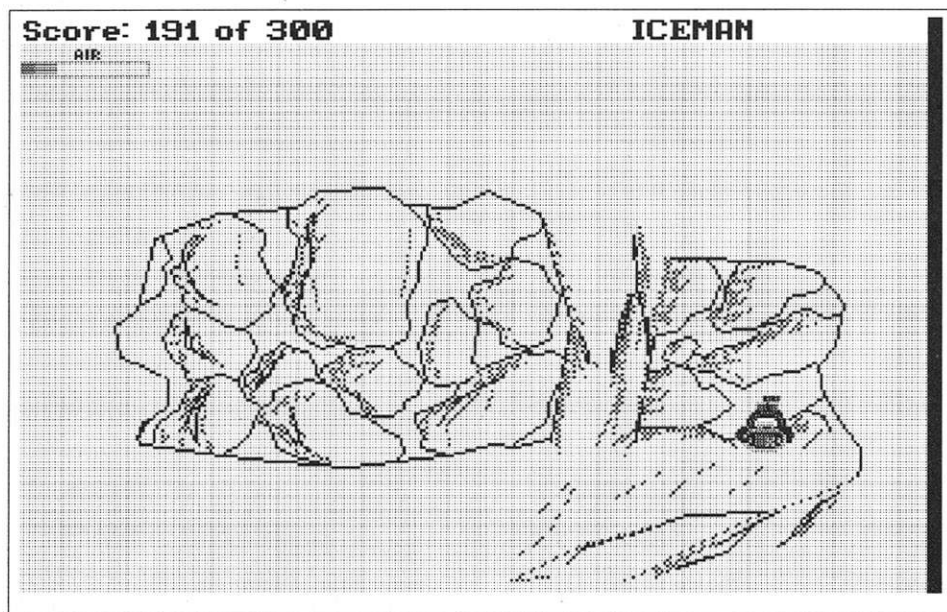


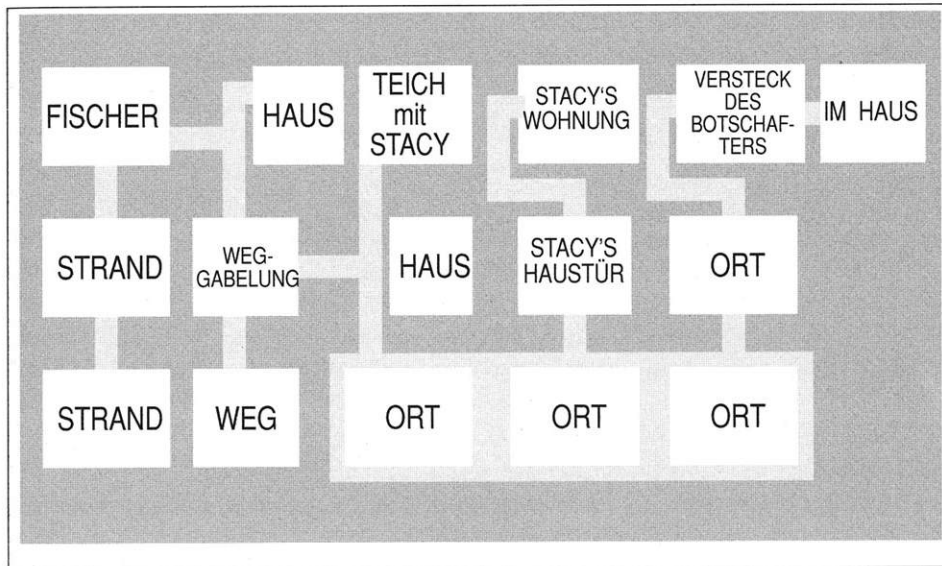
Abb. ICE.4: Der Durchgang in der Höhle

In Tunesien

Nachdem John aufgetaucht ist, nähert er sich dem Fischer und nennt seinen Code-Namen (<Iceman>). Der Fischer gibt ihm einen Fisch, den John untersucht (<Look fish>). Er entdeckt eine Angelschnur, an der er zieht (<Take line>). Das Gewicht, das nun zum Vorschein kommt, ist eine Kapsel (<Remove weight>, <Open capsule>), in der sich eine Karte der Umgebung befindet (<Look map>). Den eingezeichneten Weg merkt sich John.

In Tunesien ist höchste Vorsicht geboten. Solange sich John im Gelände aufhält, kann jederzeit eine Wache kommen. Dann hilft nur die Flucht ins nächste Bild (oder der letzte gespeicherte Spielstand). In Häusern ist John allerdings vor der Entdeckung durch die Polizei sicher.

John entnimmt Stacys Karte den Weg zum Apartment 84 (<Look map>) und begibt sich schnell dorthin.



Karte ICE.5: Tunesien

Apartment 84

John schaut als erstes im Eisschrank nach (<Open refrigerator>), in dem er eine Butterdose findet. Er nimmt sie und öffnet die Dose (<Take butter>, <Open dish>). Darin findet er eine Tüte mit einer Nachricht (<Open bag>, <Read paper>). Den Kühlschrank schließt der energiebewußte John wieder. Oben auf dem Kühlschrank liegt eine Rolle Klebeband, die John einsteckt (<Look on top of refrigerator>, <Take tape>). Neben dem Kühlschrank stehen auf der Theke drei Behälter. John schaut sie sich an und entdeckt den Zuckerbehälter, den er nimmt (<Take sugar can>), öffnet (<Open sugar can>) und durchsucht (<Search sugar>). Er entdeckt einen doppelten Boden, leert den Zucker aus (<Empty sugar>) und öffnet den Boden (<Open bottom>). Er sieht ein Stück Schaumstoff (<Take rubber>), in dem eine Waffe eingewickelt ist (<Take gun>). Nun hat er zumindest eine Betäubungspistole.

Dem Zettel aus dem Kühlschrank hat John einige wichtige Details über den Tagesablauf des gefangenen Botschafters entnommen. Er geht zum Fenster und schaut hinaus (<Look through window>). Richtig, soeben wird das Essen angeliefert. John prägt sich die Situation gut ein.

Nun schaut John sich noch einmal im Raum um. Neben dem Telefon hängt eine Visitenkarte an der Wand. Er nimmt sie (<Take card>) und schaut sie an (<Read card>). Er entdeckt zwei Telefonnummern. Zum einen die von Bagdads Fast-Food-Kette, zum anderen die von gegenüber. Johns Plan liegt nun fest.

Er ruft gegenüber an (<Use phone>, <03-120-1204>) und sagt Bescheid, daß der Essensbote wechselt (<Talk man>). Anschließend ruft John direkt beim Fast-Food-Lieferanten an (<Use phone>, <13-555-8097>) und bestellt sich etwas (<Talk man>).

Kurz darauf klopft es und John öffnet (<Open door>). Als der Fahrer Geld verlangt, zieht John die Waffe (<Use gun>) und nimmt sich des Fahrers neue Kleider (<Take clothes>). Dann fesselt er ihn sofort mit Klebeband (<Use tape>).

Nun taucht Stacy auf und fragt John, ob er alles gefunden hat. Mit "Ja" (<Yes>) informiert er sie kurz und umfassend. Damit kann die Aktion starten. (Falls die Vorbereitungen zu langsam oder in der falschen Reihenfolge abliefen, überrascht Stacy ihn mit der Mitteilung, daß es nun zu spät sei, etwas zu unternehmen.)

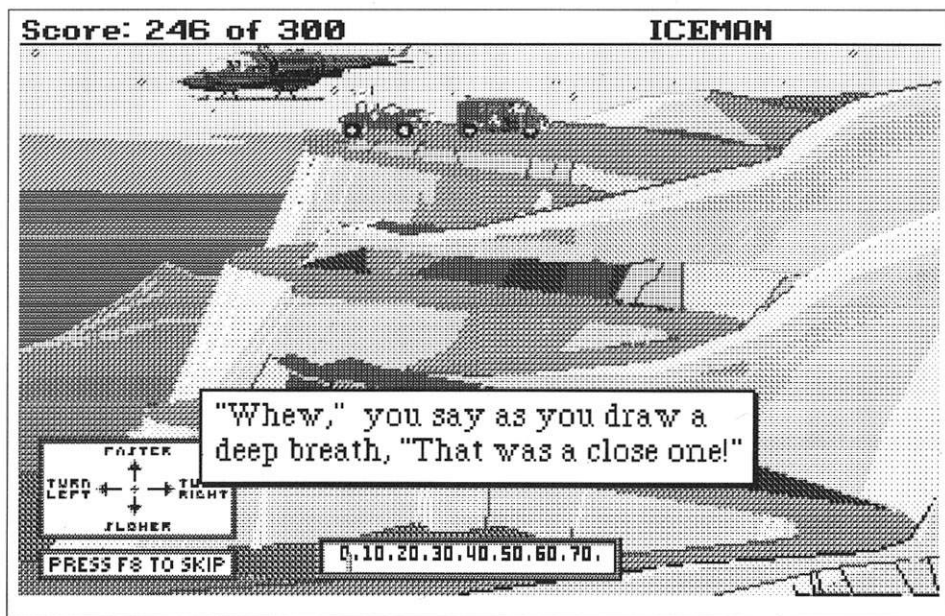


Abb. ICE.5: Gipfeltreffen

Die Befreiung

John verläßt das Apartment, setzt sich in den Lieferwagen und fährt vor das Haus, in dem der Botschafter gefangengehalten wird. Dort versteckt er die Waffe im Essen (<Conceal gun>). Er steigt aus (<Open door>) und nimmt das Essen (<Take food>).

Nachdem die Wachen ihn durchsucht haben, lassen sie ihn ein und geleiten ihn zum Botschafter. John stellt das Essen auf den Tisch (<Put food on table>). Hierbei öffnet er den Deckel und ergreift blitzschnell die Waffe (<Remove lid>, <Take gun>). Sofort drückt er zweimal ab (zweimal <Shoot>; mit <F3> wiederholen). Als aufmerksamer Beobachter durchsucht John die betäubten Wachen (<Look guards>). Dann befreit er den Botschafter (<Untie ambassador>) und empfiehlt ihm, sich umzuziehen (<Change clothes>). Die beiden verlassen den Raum (<Leave>).

Ein Glück, daß Stacy vor der Tür wartet und die beiden vor der bössartigen Wache rettet. Nun geht die Flucht mit dem Lieferwagen auf einen Hügel und von dort aus mit dem Helikopter in die Freizeit. Wenn Ihnen nicht mehr nach Fahren zumute ist, springen Sie mit <F8> direkt in den Helikopter.

Schließlich gibt es alle Ehren, wie es sich für einen Helden gehört. Dazu wünschen wir Herrn Westland: "Johnny B. Goode".

Indiana Jones and the Last Crusade

Das Graphic Adventure

Bezugsquelle/Hersteller: Rushware/Lucasfilm Games

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Idee: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware: Festplatte, Ad-Lib-Karte

Steuerung: Tastatur, Joystick, Maus

Grafikkarte: CGA, EGA, MCGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

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

Marcus Brody hat währenddessen herausgefunden, daß Indy's Vater in einem Schloß in Österreich von den Nazis gefangengehalten wird. Diese haben von dem Gral erfahren und wollen ihn für ihre miesen Pläne nutzen. Indy befreit seinen Vater aus dem Schloß und erfährt dabei, daß Elsa und Donovan in Wirklichkeit für die Nazis arbeiten. Bei der Befreiungstour geht leider auch das wichtige Tagebuch verloren, in dem Henry's sämtliche Notizen aufgezeichnet sind. Um das immens wichtige Buch wieder in die Hände zu bekommen, machen sich Indy und sein Vater auf den Weg nach Berlin, wo sie das gute Stück wiederbeschaffen können und dann per Zeppelin und Doppeldecker vor den Nazis fliehen können.

In Iskenderun muß Indiana Jones schließlich noch drei schwierige Prüfungen bestehen, bevor er den richtigen Gral aus einer Sammlung von Pokalen herausfindet.

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

Wollen Sie zum Beispiel die Bodenplatte, unter welcher der Zugang zu den Katakomben liegt, mit einem Pfosten zerschlagen, müssen Sie bzw. der Held folgendermaßen vorgehen: Erst schaut sich Indy um, ob vielleicht jemand zusieht, zieht dann den Pfosten aus seinem Mantel und hämmert auf die Platte ein, bis sie zerbricht und mit einer

Staubwolke in die Tiefe stürzt. Durch diese kleinen Animationssequenzen, auch Schnittszenen genannt, wird das Spielgeschehen angenehm aufgelockert. Animationen anderer Art sind die Actionszenen, wie zum Beispiel Boxkämpfe oder der Luftkampf, in denen Sie als Spieler dann Ihr Geschick unter Beweis stellen müssen. Allerdings sei hinzugesagt, daß es meistens einen Weg gibt, diesen Kampfeinlagen aus dem Weg zu gehen. Die Programmierer haben diese Möglichkeit ganz bewußt eingebaut, da "Indiana Jones and the Last Crusade" in erster Linie ein Abenteuer- und kein Actionspiel sein soll.

Wie Sie anhand der Handlungsbeschreibung sehen können, ist dieses Adventure eng an den Kinofilm angelehnt. Es ist zwar nicht unbedingt notwendig, den Film gesehen zu haben, jedoch von Vorteil, wenn es darum geht, das "Puzzle" des Wegs zum heiligen Gral zusammenzufügen. Weiterhin sind Logik und Kombinationsgabe gefragt. Der Schwierigkeitsgrad ist anspruchsvoll, aber nicht so hoch, daß Sie an irgendeiner Stelle festfahren und nicht mehr weiter kommen. Es gibt mehrere gültige Lösungswege, manche einfacher, manche eleganter. Eine geschickte Vermeidung von Kampfszenen bringt beispielsweise einige Punktgewinne. Um festzustellen, wie gut man wirklich war, gibt es ein besonderes Bewertungssystem, den Indy IQ. An ihm können Sie Ihr Können und die Qualität Ihrer Lösungsstrategie ablesen. Drei Disketten und das mitgelieferte 70 Seiten starke Tagebuch garantieren für ein langes und unterhaltsames Spielvergnügen.

Tips

Der Faustkampf

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

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

Das Grals-Tagebuch

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

Klicken Sie auf "WAS IST" und fahren anschließend mit dem Cursor über das Bild, so leuchten in der Textzeile alle Gegenstände auf, die eine besondere Bedeutung haben und benutzt werden können. Auf diese Weise finden Sie auch die Gegenstände, die Sie sonst übersehen würden.

Um eine Schnittszene abubrechen, klicken Sie die rechte Maustaste oder drücken <Esc>.

Um eine Pause einzulegen, betätigen Sie die <Space>-Taste.

Um die Texte schneller oder langsamer durchlaufen zu lassen, verwenden Sie die Tasten <U>, <N> und <D>.

Lösung

In der Schule

Zuerst gilt es, Henry's Tagebuch zu finden. Nachdem Indy mit den Studenten geredet und ihnen eine faire Vorgehensweise vorgeschlagen hat, geht er in sein Arbeitszimmer. Unter dem Berg von Zetteln und Briefen findet er ein Päckchen und darin das Tagebuch (ÖFFNE). Da die Studenten im Vorzimmer immer noch herumwüten, flüchtet Indiana durch das Fenster und läuft Donovan's Handlangern geradewegs in die Quere. Nach einem Gespräch schaut er noch zu Hause vorbei und nimmt das Bild von der Wand. Anschließend fliegt der Archäologe nach Venedig.

Venedig

Links außen auf der Terrasse sitzt ein Pärchen mit einer Flasche Wein. Nachdem der Abenteurer verkündet hat, daß der Wein ein äußerst schlechter Jahrgang ist, können Sie

die Flasche abräumen und am Brunnen auf dem Platz mit Wasser auffüllen (Benutzte Weinflasche mit Brunnen).

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

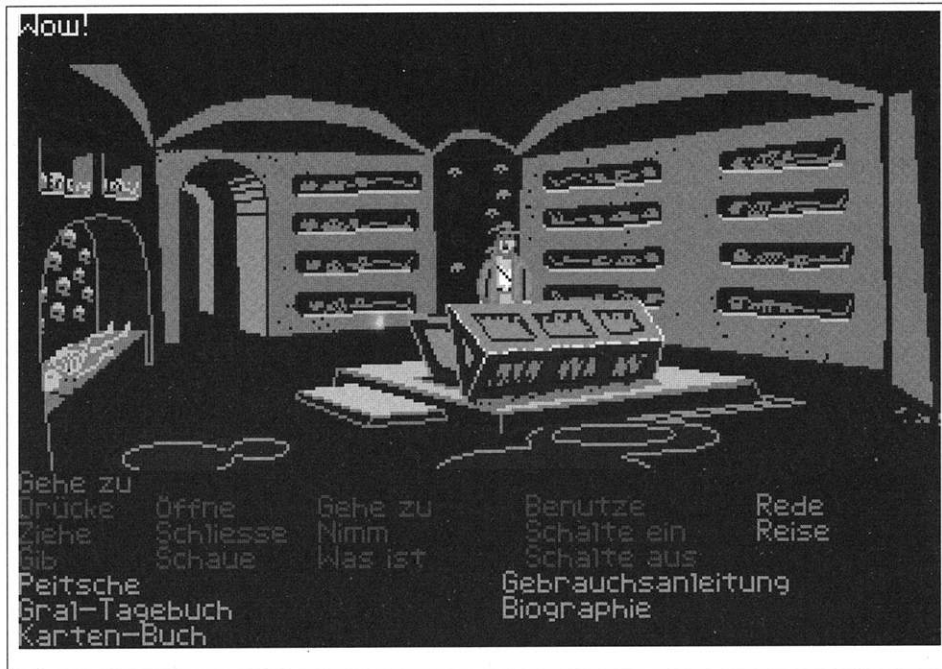


Abb. IND.1: Indy in den Katakomben

Die Katakomben

In dem Kartenbuch aus der Bücherei findet der Held eine Karte der Katakomben. Auf das Skelett eines Piraten getroffen, steckt er dessen Haken ein. Die Fackel läßt sich lösen, wenn er die Wasserflasche darauf entleert, wodurch sich eine Falltür öffnet. Im

Stockwerk darunter geht der Archäologe über die Steinbrücke und liest die Inschriften, die wichtige Hinweise auf das Aussehen des Grals geben. Wieder zurück auf der Steinbrücke, steckt Jones den Haken in den Holzstöpsel an der Decke und zieht ihn mit der Peitsche heraus. Über die Leiter gelangt Indy wieder ein Stockwerk höher. An den drei Statuen wirft der Held einen Blick in Henry's Tagebuch und rückt die Statuen ein wenig zurecht.

Ist er schließlich an der Maschine angelangt, baut Jones die rote Kordel ein, betätigt das Rad, und die Zugbrücke im Raum darüber senkt sich. Indy gelangt in einen Raum mit sechs Totenschädeln. Ein erneuter Blick ins Tagebuch offenbart eine Melodie, die Indiana auf den Holzköpfen nachtrommelt. Dadurch wird der Durchgang zur Grabkammer frei. Im Sarg liegt ein verfallener Krieger, auf dessen Schild etwas zu lesen steht. Über die Leiter hinter dem Gitter (das Schloß kann einfach geöffnet werden) gelangt Indy wieder an die Oberfläche. Weiter geht's zum Schloß.



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

Im Schloß

Wenn Indiana Jones den Wachen im Schloß jeweils das Richtige erzählt, kann er so fast jedem Faustkampf aus dem Weg gehen. Einmal bequatscht, beachten sie Indy fortan nicht mehr. Einzig entscheidend ist jedoch, daß seine Kleidung passend ist und die Wächter nicht doch noch mißtrauisch macht. Den Diener sollte der Held ebenfalls nicht niederschlagen, sondern mit ihm reden, weil er es sonst im späteren Spiel schwerer hat.

Den Krug des betrunkenen Soldaten im rechten Schloßflügel nimmt Indy mit. Im nächsten Raum füllt er den Krug und löscht damit das Kohlefeuer im Kamin. Jetzt kann der Archäologe auch den Schweinebraten mitnehmen.

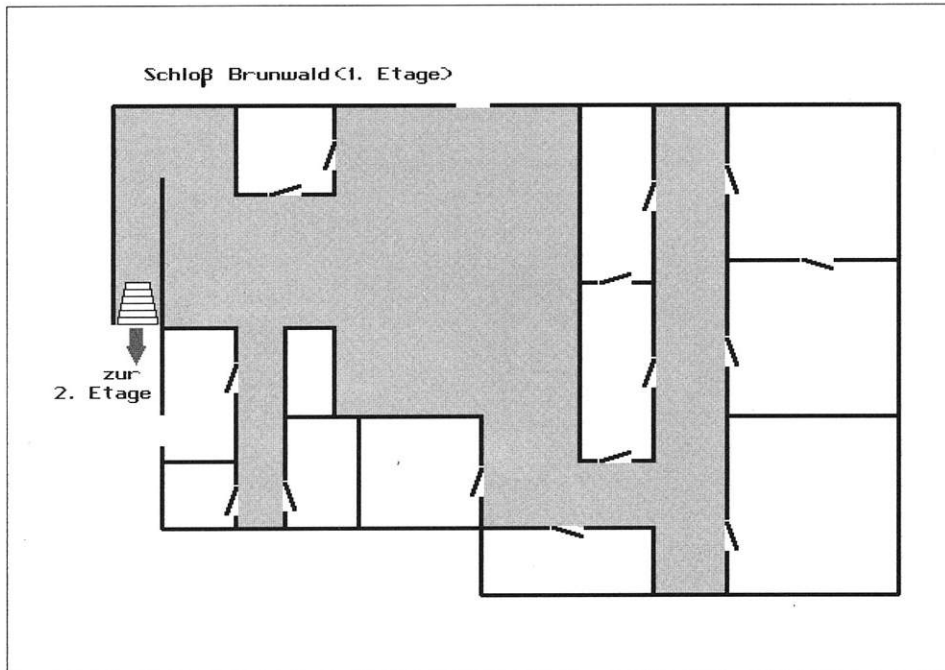


Abb. IND.3: Die erste Etage des Schlosses

Aus der Abstellkammer entnimmt er eine Uniform, zieht diese an und erzählt dem nächsten Wächter, daß er den Gefangenen verhören will. Um an der folgenden Wache

vorbeizukommen, zieht Indy sich vorher die Uniform des Dieners an. So verkleidet macht er dem Wachmann weis, daß er Stiefel von einem wacheschiebenden Kollegen im zweiten Stock holen will. An den beiden Wächtern in diesem Stock kann er ganz vorsichtig vorbeischleichen, während sie auf und ab patrouillieren.

In einem Raum findet Indiana eine Truhe mit Geld, in einem anderen eine Truhe mit einer Uniform, in deren Tasche ein Schlüssel steckt. Mit diesem Schlüssel geht er zurück in den Abstellraum im ersten Stock. Er zieht seine Kleidung wieder an und öffnet das Schloß, um an die graue Uniform zu gelangen. Diese zieht Indy jedoch erst im zweiten Stock an, da der Wächter sonst Verdacht schöpfen könnte.

Die Biographie kann er bei einem Soldaten links oben loswerden. Mit einer Ladung Bier schaltet er die Alarmanlage aus und kann sich somit ohne Probleme in den dritten Stock schleichen.

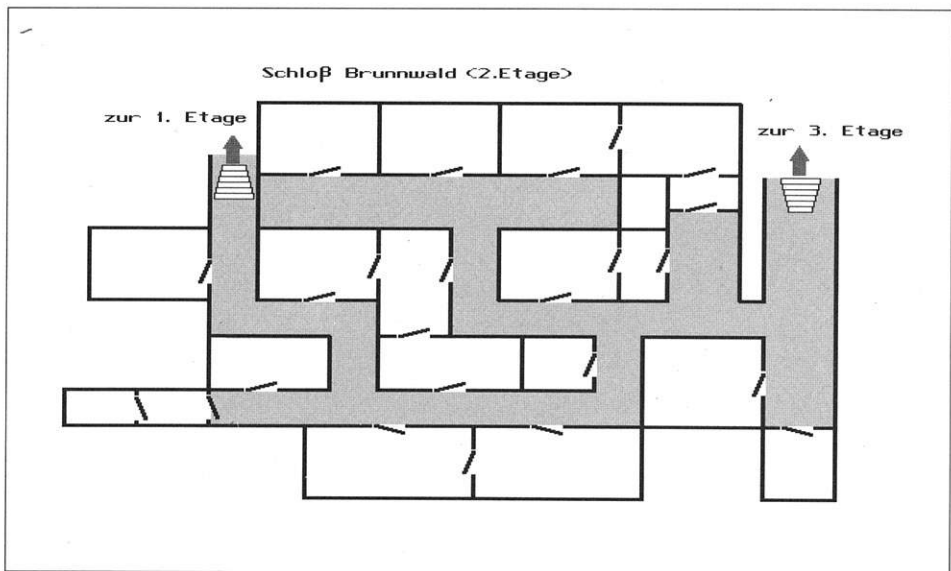


Abb. IND.4: Die zweite Etage

Bei der ersten Wache, auf die er trifft, bemängelt Jones die Uniform und schiebt den verdatterten Kerl zur Seite. Aus dem nächsten Zimmer entwendet Indy einen Pokal, der

zwar von einem scharfen Hund bewacht wird, aber mit einem Schweinebraten bestochen wird. Eventuell klagt er aus dem Aktenschrank noch einen Blanko-Paß, der später sehr hilfreich sein kann.

Pokale eignen sich vorzüglich, um sie mit wohlschmeckenden Getränken zu füllen. So füllt der Archäologe den Pokal und den Krug im ersten Stock mit Bier. Diese Menge ist selbst für Biff zuviel, so daß ihn Indy nur noch mit dem Finger anstupsen muß, um freie Bahn zu haben.

Im Zimmer links oben ist sein Vater versteckt. Nachdem er an den Drähten gezogen hat, findet sich Indiana plötzlich an zwei Stühle gefesselt wieder. Durch Drücken und Ziehen robbt er nach rechts zur Ritterrüstung. Die Stühle muß er dann so positionieren, daß der Spalt zwischen den Stühlen mit dem zweiten Strich links von der Gardine hinter dem Ritter übereinstimmt.

Stehen die Stühle richtig und stößt er die Ritterrüstung an, so schneidet das Beil die Stricke beim Herunterfallen durch. Die Statue am Kamin gibt durch Drücken einen nach draußen führenden Geheimgang frei. Auf dem Motorrad knattert Indy dann nach Berlin.

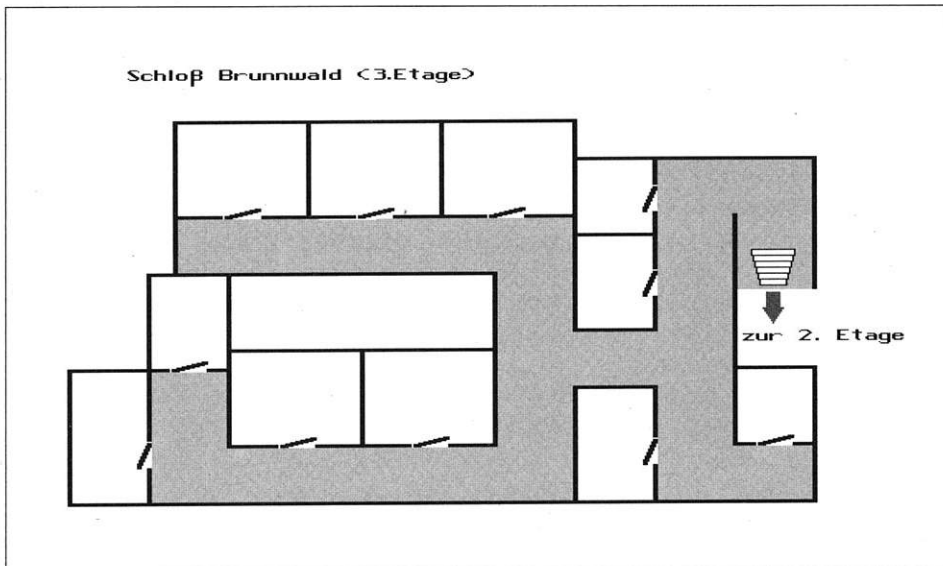


Abb. IND.5: Die dritte Etage des Schlosses

Berlin

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

Flugplatz

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

Zeppelin

Im Schrank der Funkerkabine findet Indiana einen Schraubenzieher, der in das Loch vor der Tür paßt. Dreht Indy an diesem provisorischen Hebel, so kommt eine Leiter zum Vorschein. Über Plattformen und Leitern klettert Indy zum Doppeldecker, der am Ende des Zeppelins hängt. Der genaue Weg dorthin sieht wie folgt aus: Nehmen Sie die Leiter links in der Ecke nach oben, steigen Sie dann auf den roten Laufsteg und begeben Sie sich nach rechts zur Leiter, die weiter nach oben führt. In der Etage darüber laufen Sie über den kurzen, roten Laufsteg nach rechts und nehmen die rechte Leiter nach unten. Das Flugzeug befindet sich dann links unten.

Der Doppeldecker

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

Die Grenzer

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

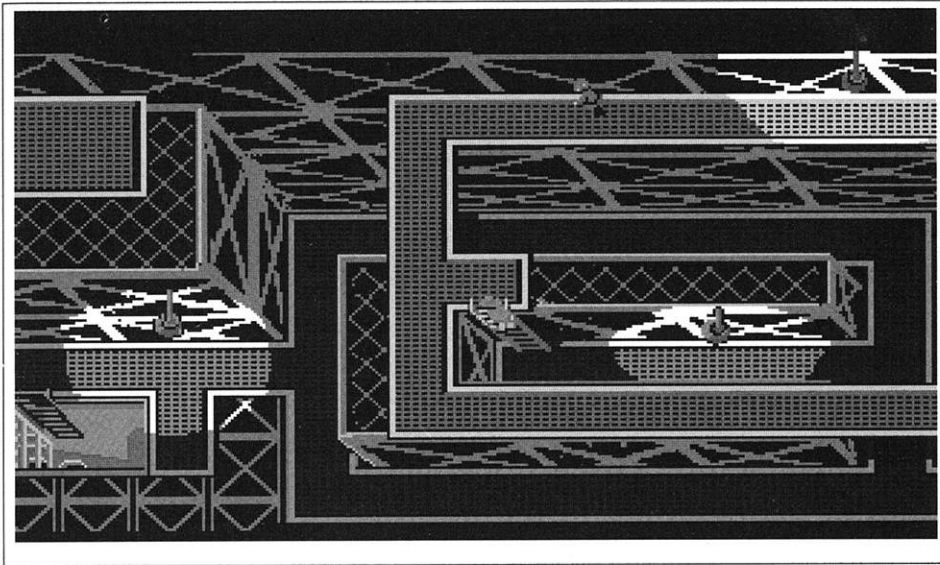


ABB. IND.6: *Der verzwickte Weg zum Doppeldecker*

Der Tempel

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

Der heilige Gral

Der richtige Gral muß mit Hilfe der Hinweise aus den Katakomben und des beigefügten Tagebuches identifiziert werden. Nur der richtige Gral hat die erwünschte Wirkung. Jeder andere ist eine wahrlich "schlechte" Wahl. Mit dem Gral heilt Indy seinen Vater. Nach dem Erdbeben ist der Gral nicht verloren, sondern kann mit der Peitsche wieder

aus der Spalte herausgezogen werden. Er muß im Tempel bleiben! Geben Sie den Gral an den Ritter zurück, so bekommen Sie einige Punkte hinzu. Mit dieser ehrenvollen Tat ist Indy's letzter Kreuzzug schließlich auch vollendet.

Keef the Thief

Hersteller: Electronic Arts/Rushware

Kategorie: Abenteuer-/Rollenspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafikkarte: CGA (nur monochrom), EGA, MCGA, VGA

Speicher: 512 KB, Diskettenlaufwerk

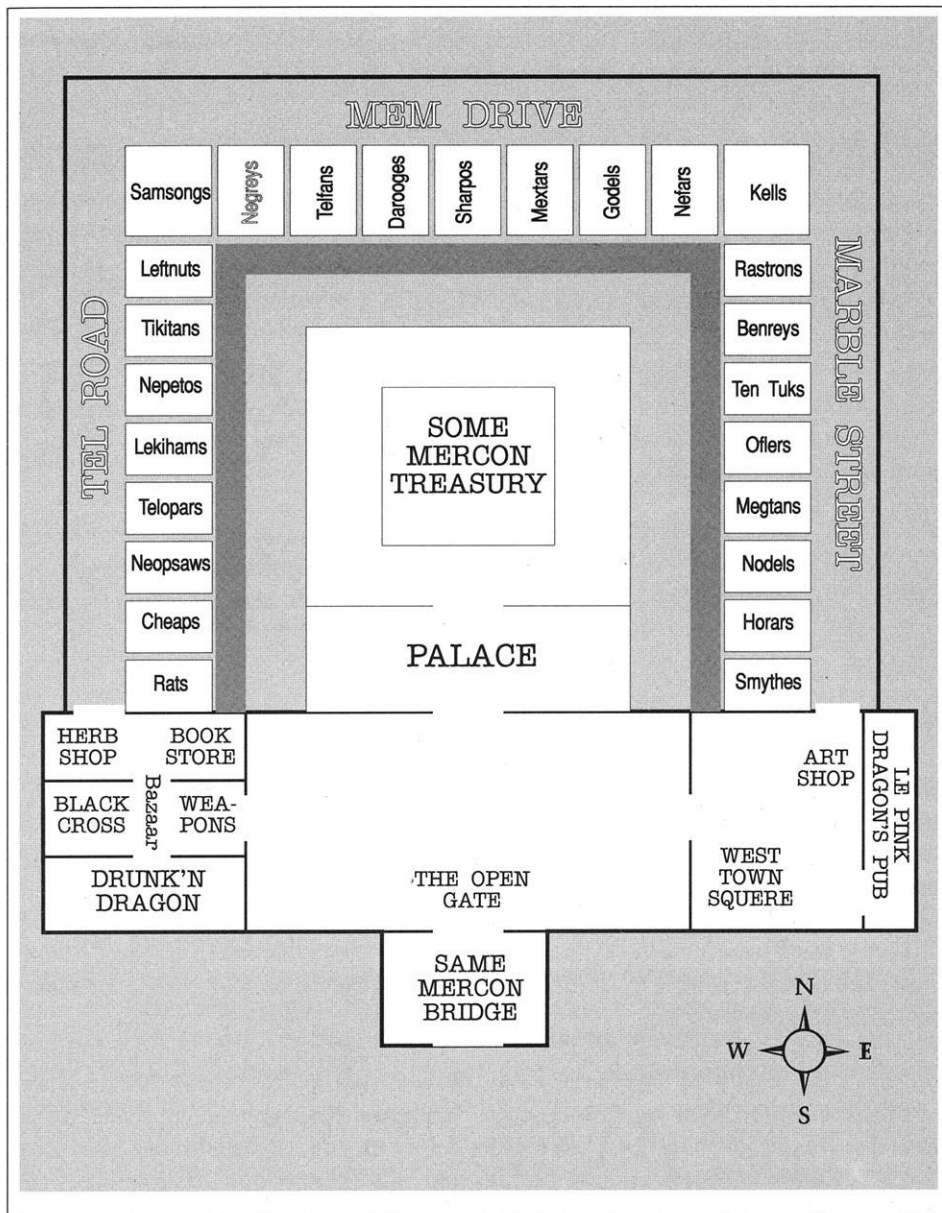
Soundkarte: AD-Lib, CMS, Roland

Handlung

Keef, der als kleiner Dieb in einer fremden Stadt beginnt, verstoßen von der Gemeinschaft, in der er aufwuchs, geht seinen Weg. Verschlungen und undurchsichtig sind die Pfade des Lebens, auf denen Sie Keef begleiten. Doch der Lohn lockt. Im Verbund mit den geheimen Mächten des Universums wird Keef zum mächtigen Mann und kann schließlich sogar die höchste magischen Kraft auf sich vereinen. Bei seiner Suche nach den Teilen der Macht braucht Keef allerdings Rat und Hilfe. Denn alles ist so labyrinthisch ...

Lösungshinweise

Keef wird aus seiner Heimatstadt verbannt und muß sich von nun an alleine durchs Leben schlagen. Nach allen Versuchen, dem Findelkind eine brauchbare Ausbildung mit auf den Weg zu geben, haben Priester, Magier und Ritter vom Mem Temple die Hoffnung aufgegeben, und Keef muß die Stadt verlassen. Der Stadtälteste gibt ihm noch ein guten Rat mit auf den Weg und empfiehlt ihm, nicht ohne Stock durch den gefährlichen Dschungel zu laufen. Auf sich gestellt muß Keef vor den Toren seiner Heimatstadt sein Leben in die eigenen Hände nehmen.



Karte KEE.1: Same Mercon

Der Rat des Königs von Same Mercon

Durch den Dschungel schimmert die Silouette der Stadt Same Mercon, die als reicher Handelsplatz der Gegend gute Beute für einen angehenden Dieb verspricht. Keef beherzigt noch den Rat des Stadtältesten und besorgt sich einen kräftigen Stock, bevor er sich auf den Weg in die neue Stadt macht, sein Glück zu versuchen.

Nach einem kurzen Fußmarsch erreicht Keef die Same Mercon Bridge und findet ungehindert Zugang in die Stadt, da diese Brücke für jedermann offensteht. In dem bunten Treiben von Same Mercon beginnt Keef sein Abenteuer.

Die reiche Stadt bietet einiges, was für Diebe interessant erscheint. Genau gegenüber vom Stadttor befindet sich Eingang zum Palast, und Keef macht sogleich dem Herrscher von Same Mercon seine Aufwartung. Im Palast erhält Keef vom Händlerkönig die Warnung, keine Diebereien in der Stadt zu begehen.

Statt an guten Ratschlägen ist Keef jedoch vielmehr an der schönen Tochter des Königs interessiert. Er verwickelt diese in ein Gespräch (<Talk> anklicken). Nachdem er sich über die Vorlieben der Schönheit informiert hat, macht sich Keef auf den Weg in die Stadt.

Tel Road

Über den im Osten gelegenen "Bazar" betritt Keef die Wohnviertel im Süden der Handelsmetropole (die gewünschte Richtung wird in der Windrose mit der Maus angeklickt). Das erste Haus, das von Keef heimgesucht wird, ist die Heimstatt der Familie Neopsaws in der Tel Road. Nachdem die Stadtpatrouille vorbei ist, beginnt der Raubzug, bei dem Eile angebracht ist. Die Untat muß beendet sein, bevor die Stadtwachen wieder an dem betreffenden Haus vorbeikommen. Hier erbeutet Keef einen kleinen Hund. Da sich das Tier nicht so einfach mitnehmen läßt, muß Keef eventuell seinem Diebstahl Nachdruck verleihen (öfter <Steal> anklicken).

Mit seiner Beute geht der Dieb in den Pink Dragon, eine Bar im Westen der Stadt. Unter Umständen wird Keef vor dem Gasthaus von einem Betrunkenen und seinen beiden wütenden Hunden angegriffen. Dabei leistet der Stock gute Dienste (in der Menüleiste <Use> anklicken, danach ein Doppelklick auf der oberen Menüleiste <Keef> und schließlich im <Inventory> unter der Option <Weapons> den Stock auswählen). Mit dieser primitiven aber wirkungsvollen Waffe wehrt sich Keef seiner Haut und gewinnt noch 16 Goldstücke, die der Betrunkene bei sich trägt.

Im Pink Dragon verkauft der Dieb seine erste Beute an einen Händler, der mit seltenen Haustieren handelt (<Talk> <Merchant>, anschließend mit <Show> den erbeuteten Hund anbieten). Der stolze Erlös von 700 Goldstücken wandert in Keefs Beutel.

Von diesem Erfolg ermutigt, macht sich Keef sogleich wieder auf den Weg, um die anderen Häuser nach lohnenden Objekten zu durchsuchen. Wieder in der Tel Road angelangt, ist das Haus der Lekihams sein nächstes Ziel; hier erbeutet Keef eine wertvolle Tasse (<Steal>, <Goblet>). Auf dem weiteren Streifzug dringt Keef noch in die Behausungen der Nepetos, Leftnuts, Negrey, Samsongs und Telfans ein. Die Beute, die er dabei macht, ist nicht zu verachten – eine Zahnbürste, ein Gemälde und ein wertvolles Schwert gelangen so in Keefs Besitz. Bei allen Diebeszügen muß Keef darauf achten, nicht der Stadtwache in die Hände zu fallen, sonst ist das Spiel schnell zu Ende.

Marble Street

Häuser ausräubern ist zwar keine ehrliche, aber eine anstrengende Arbeit. Daher entschließt sich Keef, die Nacht in der Herberge Drunk'n Dragon nördlich des Bazars zu verbringen. Den Angriff der unheimlichen Goblins wehrt Keef mit dem gestohlenen Schwert ab. Nach einem anständigen Nachtmahl nimmt Keef ein Zimmer für die Nacht und erholt sich von den Anstrengungen des Tages.

Am nächsten Morgen verschwendet Keef keine Zeit und begibt sich sogleich wieder auf Beutezug. Die Gegend der Marble Street ist dieses Mal sein bevorzugtes Jagdrevier. In dieser wohlhabenden Gegend sind die Häuser besser gesichert und die Stadtpatrouille noch aufmerksamer – es heißt also: aufpassen.

In Kells Haus entdeckt Keef einen Haufen Edelsteine. Erst muß er aber die Falle entschärfen, mit der die Steine gesichert sind. In Benreys Haus entwendet der Langfinger einen Waffenhandschuh. Der Alarmdraht ist mit der Kerze verbunden, die Keef erst von der Wand nimmt, bevor er den Handschuh einsteckt. In Megtans Haus hat der Gauner wieder leichteres Spiel und stiehlt ohne große Anstrengungen ein wertvolles Halsband. Bei Nodles gelangt ein Teekessel in den Besitz des verstoßenen Tempelbewohners, und auf der letzten Station seines Raubzuges bringt schließlich noch ein zweites Halsband in seinen Besitz.

Die erste Lektion beinhaltet, wie ein Dieb lernt, die Beute nicht lange mit sich herumzutragen. So macht sich Keef wieder auf, den gerade "erworbenen" Besitz im Pink Dragon in Bargeld umzuwandeln. Wie schon tags zuvor findet er hier dankbare Abnehmer für sein Diebesgut. Eine Dame an der Bar ist speziell an Antiquitäten interessiert, und

Keef bietet ihr die Tasse zum Kauf an. Die Sammlerin ist begeistert, so daß Keef weitere Gegenstände seines Sortiments aus dem Rucksack zaubert und zum Kauf anbietet. Der Verkauf von "Goblet", "Plate", "Two necklaces" füllt Keefs Reisekasse ganz beträchtlich. Selbst für die alte Zahnbürste erhält er noch 400 Goldstücke. Gut gelaunt verläßt Keef den Pink Dragon und verkauft das gestohlene Gemälde an den Kunsthändler für den stolzen Preis von 500 Goldstücken.

Das Geschäft läuft gut an, denkt Keef und macht sich auf den Weg zum Palast, die Tochter des Herrschers mit einem kleinen Geschenk für sich zu gewinnen. Der Teekessel findet aber nicht den erwarteten Anklang, worauf Keef schnellstmöglich den Palast verläßt und von der Bedienung im Pink Dragon 200 Goldstücke für den verschmähten Teekessel erhält.

Zauberwerk

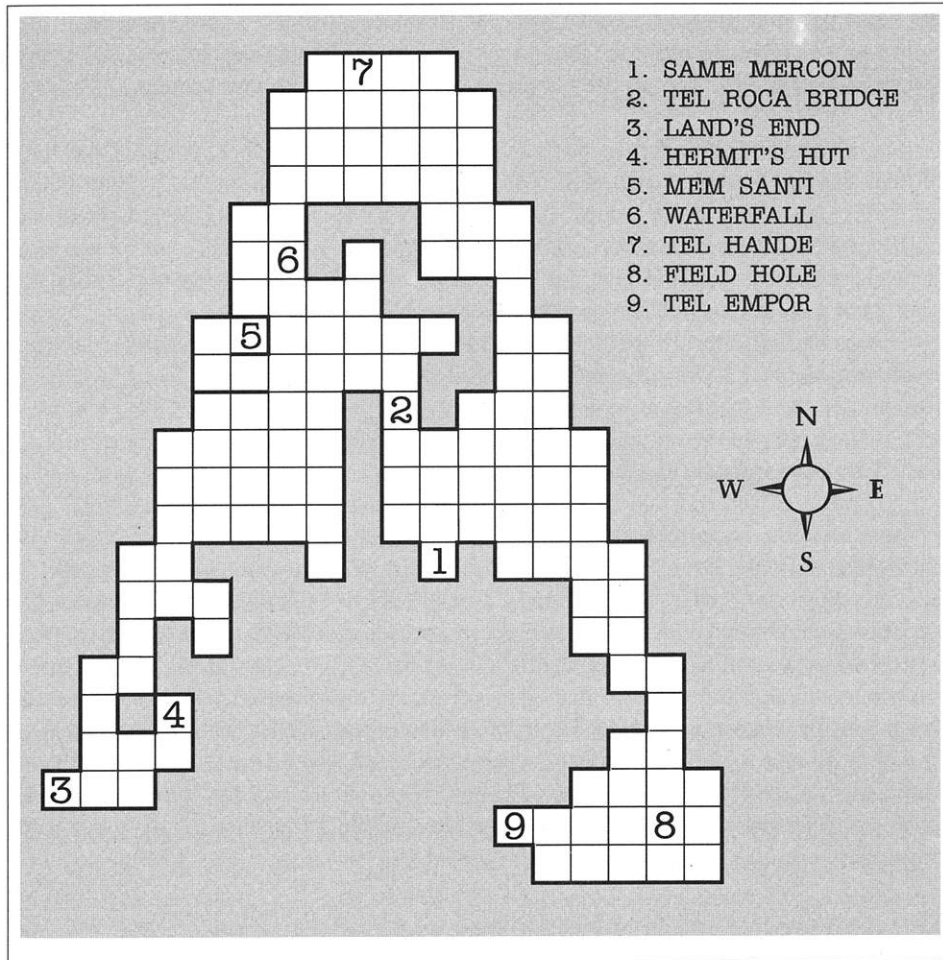
Erschöpft und enttäuscht macht sich Keef wieder auf den Weg zum Drunk'n Dragon, nimmt eine Mahlzeit zu sich und mietet ein Zimmer, um sich auszuruhen. Plötzlich fallen ihm der Buchhändler und das eigentümliche Geschäft ein, dessen Besitzer mit Reagenzien handelt. Auch wenn seine Ausbildung zum Magier in Mems Tempel aufgrund seiner schlechten Scherze abgebrochen wurde, einiges ist doch hängengeblieben; mit den entsprechenden Büchern und den richtigen Reagenzien könnte er schon einige magische Pulver mischen.

Sofort macht sich Keef wieder auf und stattet dem Besitzer des Buchladens, Nick the Nose, einen Besuch ab. Er schnüffelt ein bißchen im Buchladen umher und entdeckt eine Schriftrolle, die sein Interesse weckt. Keef kauft die Rolle unbesehen (<Buy>, <Scroll>). Beim Durchlesen des Schriftstücks stellt er fest, daß er eine Rolle mit Rezepten für Zaubersprüche erworben hat.

Nun fehlen bloß noch die Ingredienzien, die Keef im Reagenzienladen neben dem Büchermarkt besorgt. Zur Vorsicht nimmt der angehende Zauberer von jeder Substanz ein wenig – lediglich Rosen, Daffodils und Flower of Mem läßt er aus, da diese Pflanzen zur Herstellung von Zauberutensilien kaum benötigt werden. Mit Hilfe seiner Zauberrolle und den Zutaten mischt Keef die Substanzen und kann nun über die verschiedenen Zaubersprüche verfügen.

Bevor Keef die Stadt verläßt besucht er noch einmal Nick the Nose, in der Hoffnung, weitere Informationen zu bekommen. Nick erzählt von seltenen Bestandteilen, und Keef nutzt die Gelegenheit, eine Karte des Dschungels bargeldlos in seinen Besitz zu

bringen. Der Weg durch den Dschungel ist gefährlich, so daß Keef beschließt, im Waffengeschäft noch ein paar Einkäufe zu tätigen. "Crossbow", "Serpent skin", "Gauntles" und "Ogre skull" wechseln so unbemerkt den Besitzer. Auf dem Weg zum Stadttor kauft Keef noch einige Werkzeuge zum Schlösserknacken bei dem Straßenhändler vor dem Drunk'n Dragon. So ausgerüstet nimmt Keef die Suche nach dem geheimnisvollen Einsiedler auf.



Karte KEE.2: Jungle Map

Land's End

Durch das Stadttor verläßt Keef Same Mercon und sucht in Richtung Nordwesten den Fluß nach der Brücke ab. Ab und zu wird seine Suche durch Kämpfe mit Bären, Monstern und Räubern aufgehalten, aber dank der vorzüglichen Ausrüstung, die Keef in der Stadt zusammengestohlen hat, übersteht er alle Gefahren relativ unbeschadet. Schließlich erreicht er die Brücke, die von einem Wächter versperrt wird; Keef gedenkt der Worte des Waffenschmieds und greift den Brückenwächter mit seiner Armbrust an, dem toten Wächter nimmt er den Ausweis für die Stadt Tel Hande ab. Dann überquert er die Brücke und sucht nach der geheimnisvollen Gegend mit dem Namen Land's End. Dort wohnt der Eremit, der spezielle Ingredienzien für magische Tränke kennt.

Nach beschwerlicher Wanderung erreicht Keef sein Ziel und findet einen großen Baum, auf dem sich das Ei Phönix befindet. Sofort besteigt Keef den Baum und gelangt in den Besitz des Zaubereis. Die Wunden, die er sich bei dieser Aktion zuzieht, heilt er mit dem Bandus Aidus-Zauberspruch (<Cast>: Bandus Aidus). Im Nordwesten findet Keef die Hütte des Einsiedlers. Gegen gute Bezahlung erhält Keef den Schlüssel zur Hütte, wo er nach einigem Suchen eine geheime Tür mit Hilfe seiner Diebeswerkzeuge öffnet. In der dahinterliegenden Bibliothek entdeckt er eine weitere Schriftrolle mit Zauberrezepten und macht sich auf den Rückweg nach Same Mercon.

Die Schätze des Palastes

In Same Mercon angekommen, gönnt sich der Abenteurer die verdiente Ruhe und schläft nochmals im Drunk'n Dragon. Am nächsten Morgen erhebt Keef die nötigen Zutaten und mixt die magischen Pulver, die auf der Schriftrolle des Einsiedlers beschrieben sind. Bei aller Betriebsamkeit schweifen seine Gedanken wieder zur Prinzessin.

Im Reagenzienladen stiehlt er die "Flower of Mem", und im Buchladen steckt er alles ein was er kriegen kann, bevor er sich auf den Weg zum Palast begibt, um die Liebe der Prinzessin mit der gestohlenen Blume zu gewinnen. Blumen haben anscheinend eine günstigere Wirkung auf die Laune der Prinzessin, und die Türen zum Palast stehen Keef somit offen.

In den Korridoren des Palastes macht Keef sich selbständig und sucht nach den versteckten Schätzen des Königs. Die Angriffe der Schergen wehrt er mit Zaubersprüchen (<Cast>: Riteus Gardus, Agenus Oranus, Emmus Exesus) und seiner Armbrust ab. Die Geheimtür an der Nordwand öffnet er mit einem Dietrich und steht daraufhin unermeß-

lichen Reichtümern gegenüber. Die Schätze sind leider mit unzähligen Fallen geschützt, und Keef gönnt sich erst eine Ruhepause im Drunk'n Dragon, bevor er zurückkehrt und sich an die Beseitigung der Fallen macht. Das neue Equipment lohnt die Mühe (Spell book, White sword, Crystal shard, Five hundred gold pieces, Jeweled arm).

Nach diesem erfolgreichen Streich geht Keef zurück zum Drunk'n Dragon und verbringt die Nacht in tiefem Schlaf. Am nächsten Morgen führt dann der erste Weg zum Reagenzienladen, wo Keef die Zutaten für die Rezepte der gestohlenen Schriftrolle ersteht. Sofort beginnt er, die Zutaten nach der Anleitung zu mischen und stellt einen Vorrat der alten und neuen Zauberformeln zusammen.

Nach Mem Santi

Der Entdeckerdrang treibt Keef nun aus der Stadt heraus, und er nimmt die Welt jenseits des Flusses genauer in Augenschein. Nach einer komplizierten Wanderung durch den Dschungel gelangt er an eine Plattform, die ihn in die Wipfel der Bäume hinaufträgt. Im Geäst der Riesenbäume befindet sich die sagenhafte Stadt Mem Santi. Über verschiedene Brücken erreicht Keef den Tempel. Am Eingang des Tempels trifft er auf einen Priester und wird zum Preis von 300 Goldstücken in das Geheimnis von Mem Santi eingeweiht: Der Geist des Tempels wohnt in einer zerbrochenen Statue. Keef kramt in seinem Rucksack und fördert ein fehlendes Stück, den "Jeweled arm" aus der Schatzkammer des Königs, ans Tageslicht. Die versprochene Belohnung bleibt jedoch aus, und Keef untersucht den Tempel auf eigene Faust.

Er gelangt über die westliche Brücke in einen anderen Gebäudekomplex. Am Ende des Korridors in Nord-Süd-Richtung entdeckt er eine Tür und gelangt über eine Leiter in den zweiten Stock des Gebäudes. Keef entzündet eine Fackel (<Flint>, <Steel>) und wendet sich am Ende des Ganges nach rechts, bis er auf eine Tür trifft. Der Widerstand der Priester läßt Keef ahnen, daß er näher an das Zentrum des Heiligtums herangekommen ist. Er erwehrt sich der erbitterten Angriffe mit seinem Schwert. Die Erforschung des Tempels kostet mehr Kraft, als Keef aufbringen kann, und so er legt im Foyer des Tempels eine Ruhepause ein, bevor er sich auf den Rückweg nach Same Mercon macht.

Fiend Hole

Zurück im Drunk'n Dragon verwickelt Keef einen anderen Reisenden in ein Gespräch und erfährt abermals interessante Neuigkeiten. Das Angebot des Reisenden schlägt Keef aus. Er macht sich aber sofort auf den Weg, das beschriebene Fiend Hole zu fin-

den. Mit Hilfe seiner Dschungelkarte sucht er den Weg in den äußersten Südosten des Kontinents und stolpert geradezu in das Fiend Hole, von dem der Reisende im Drunk'n Dragon erzählte. Nachdem er den Widerstand der Geister gebrochen hat, zündet Keef eine Fackel an (<Use>, <Flint>, <Steel>) und dringt tiefer in den Gang ein. Erneute Angriffe schwächen ihn so sehr, daß er den Takus Tylenus-Zauberspruch anwendet. Am Ende des Stollens findet Keef ein neues Schwert, das er an sich nimmt. Im Buch der Schwerter (Book of Swords), das er im Buchladen an sich gebracht hat, erfährt Keef neben dem Namen seiner neuen Waffe (Nischtarr) von der Existenz des Schwertes St. George in Tel Empor. Keef kriecht aus dem Loch und setzt den Weg in Richtung Westen fort, wo er nach kurzer Zeit die Ruinen von Tel Empor entdeckt.

Tel Empor

Keef, der Dieb, klettert in das Loch im Zentrum der Ruine, entzündet wieder eine Fackel und steigt die südliche Leiter hinab. Dem Gang folgt er in Richtung Norden und biegt jeweils bei der ersten Möglichkeit in den rechts liegenden Gang ab, solange bis er auf eine Leiter stößt, die ihn weiter in den Untergrund der Ruinen führt. Über eine Leiter in östlicher Richtung gelangt er in einen tieferliegenden Gang, an dessen Südende er eine Geheimtür entdeckt.

Im fünften unterirdischen Stockwerk wird er hinter einer Geheimtür von einem Ogre und drei Goblins angegriffen, die er mit Hilfe seiner Zauberkraft besiegt (verschiedene Zaubersprüche ausprobieren) und das Schwert St. Georg anschließend in seinen Besitz bringt. Der Rückweg ist nicht so einfach. Erst nachdem Keef eine weitere Geheimtür entdeckt, gelangt er über einen geheimnisvollen Teleport wieder in das vierte Untergeschoß und über eine weitere Geheimtür wieder an die Oberfläche. Erschöpft macht er sich auf den Rückweg nach Same Mercon und verbringt eine weitere Nacht in Drunk'n Dragon.

Die Schatzkammer von Land's End

Die Schlacht mit den Goblins und dem Ogre in den Ruinen von Tel Empor hat Keef viel Zauberkraft gekostet. So ist der Reagenzienladen am nächsten Morgen sein erstes Ziel, gefolgt von der Herstellung der Zaubersubstanzen (<Mix>: Takus Tylenus, Mutus Omahaus, Napus Almus). Im Reitstall BHW, neben dem West Town Square, besorgt Keef das Pferd für den Einsiedler und macht sich auf den Weg nach Land's End. Außer sich vor Freude übergibt der Eremit Keef den Schlüssel zur Schatzkammer, und mit dem neuen Schwert St. Georg besiegt Keef die dreiköpfige Hydra und verschafft sich

Zugang zur Schatzkammer. Ein riesiger Edelstein und ein zweiter Handschuh gelangen in Keefs Besitz. Hinter einer weiteren Geheimtür entdeckt er einen Verbindungsgang nach Tel Empor. Am Ende des Tunnels steht er vor der Doppeltür, die ihm schon in den Ruinen von Tel Empor aufgefallen war. Der Raum zwischen den Türen ist für Keef aber nicht zugänglich, also macht er sich auf den Rückweg nach Same Mercon.

Die Meerjungfrau

In Same Mercon besucht Keef zur Abwechslung den Pink Dragon. Gruk erwähnt einen Wettbewerb in Tel Hande, dessen Gewinner das Schwert Bruce erhalten soll, welches das beste Schwert im ganzen Kontinent ist. Ein alter Mann in der Ecke der Gastwirtschaft erregt Keefs Interesse und ermutigt ihn, einen Blick in das "Book of Lore" zu werfen. Das Buch verrät Keef einige Hintergrundinformationen und sofort macht er sich auf den Weg zur Quelle des Flusses.

An der Quelle trifft Keef auf eine Meerjungfrau und erwirbt für zehn Goldstücke weitere Informationen. Die Geschichte der Meerjungfrau schließt eine weitere Lücke in Keefs Geschichte. Er benutzt den Huvius Vacuumus-Spruch – und plötzlich leuchtet der vermißte Dreizack Neptuns im Sonnenlicht vor dem Wasserfall. Keef tritt in den Wasserfall und findet sich in einer versteckten Höhle wieder. Er folgt dem rechten Gang an der Abzweigung, an dessen Ende er die Geheimtür mit dem zerborstenen Dietrich öffnet. Den Angriff der Hexe wehrt Keef mit Napus Almus und Cynus Arcenus ab, bei der anschließenden Untersuchung der Höhle findet er den magischen Helm Moe. Weiter westlich findet Keef, hinter einer weiteren Geheimtür versteckt, den Ring der Meerjungfrau. Zum Dank verrät die Meerjungfrau von der Existenz eines geheimen Eingangs am Ende des nördlichen Tunnels. Keef geht zurück in die Höhle und findet die Geheimtür. Mit seinem Dietrich öffnet er die Tür, und mit dem zweiten Arm der Statue von Mem Santi tritt Keef den Rückweg nach Same Mercon an.

Mem Santai

Nach einem erholsamen Schlaf im Drunk'n Dragon studiert Keef die Eintragungen im Tel Profi und findet einen weiteren Hinweis. Das nächste Teilstück der Statue muß in Mem Santi selber versteckt sein. Beim Pferdehändler am Westtown Square besorgt Keef ein Pferd (steal/homin) für den weiten Weg nach Mem Santi. Bevor Keef aufbricht, mixt er eine weitere Substanz, deren Rezept er in seiner Schriftrolle findet: Goo-das Newsus. Statt des Wart Weed mischt er das Ei des Phoenix in das Rezept. Im Black Cross vor dem Drunk'n Dragon füllt er für 500 Goldstücke seine Zauberkraft wieder

auf, besteigt das Pferd und reitet nach Mem Santi. Dort angekommen gelangt er mit dem Lift in die Tempelstadt und betritt das Foyer des Tempels.

Die Beine der Statue sind noch an ihrem Platz. An der Ostwand des Raumes gelangt er durch eine versteckte Tür auf eine Brücke, die zu einem anderen Gebäude führt. Im Kampf besiegt er die Wächter und bringt die magische Robe des Kommandeurs in seinen Besitz. Keef spricht den Generus Elektus, der Raum erhellt sich, und Keef entdeckt das verwirrende Labyrinth.

Die Ebenen des Labyrinths schneiden sich auf unverständliche Weise und es dauert seine Zeit, bis Keef die Tür entdeckt, die ihn zu Mem's First führt. Von diesem Raum aus führt eine Leiter hinab in das Foyer des Tempels; über diesen Zugang gelangt Keef in den Besitz der Beine der Statue von Mem.

Über eine Geheimtür im Raum von Mem's Six gelangt Keef an einen verschlossenen Zugang, den er mit seinem Diebeswerkzeug öffnet. Da liegt der Schatz von Mem Santi zum Greifen nah. Nachdem Keef die verschiedenen Fallen außer Kraft gesetzt und die Wächter besiegt hat, verläßt er den Tempel mit dem Zepter, dem Schwert Bahb el Buhd, dem Schlüssel zur Doppeltür und dem Schwert Ying-Yang.

Mit dem Schlüssel im Gepäck macht Keef sich auf den Weg zum Einsiedler, von dessen Hütte aus der Verbindungsgang zur Doppeltür nach Tel Empor führt. Die Tür läßt sich von dieser Seite nicht öffnen, und bevor Keef die Wanderung nach Tel Empor antritt, um die Tür von der anderen Seite aufzuschließen, klettert er noch in den Baum des Phoenix und stiehlt ein weiteres Ei.

Die Halle der Kraft in Tel Empor

Die Doppeltür im vierten Untergeschoß von Tel Empor öffnet sich laut knarrend, nachdem Keef sie mit dem Schlüssel aus Mem Santi geöffnet hat und gibt den Weg frei in Tellocs Bibliothek. In einer alten Schriftrolle findet Keef das Zauberwort, das den Zugang zu Tellocs Laboratorium freigibt.

Er steigt weiter hinunter in den Untergrund und im sechsten Untergeschoß gelangt er durch Geheimtüren von Raum zu Raum. Die letzte Tür bezwingt Keef mit dem Spruch Dranus Lique und gelangt von dort aus in die Halle der Kraft (Hall of strength), wo er das vorletzte Bruchstück der Statue erobert. Nun macht er sich auf den Rückweg nach Same Mercon.

Der Magican King von Tel Hande

Nach einer Nacht der Ruhe und Erholung macht sich Keef daran, sein weiteres Vorgehen zu bedenken und findet neue Hinweise im "Book of bad poetry". Noch fehlen Keef weitere Zaubersprüche, wenn er sein Ziel erreichen will. Die alten Schriftrollen erwähnen drei geheime Büchereien, zwei hat Keef entdeckt, die dritte, die Bücherei des Magican King in Tel Hande, ist ihm bisher verborgen geblieben. Selbstbewußt macht Keef sich auf den Weg nach Norden, er überquert die Brücke, passiert den Wasserfall und steht schließlich vor den hohen Mauern von Tel Hande.

Die Wächter am Eingang lassen ihn passieren, nachdem Keef den Ausweis des Brückenwächters vorzeigt. Im Inneren erleuchtet Keef die Szene mit dem Bigus Lightus-Spruch und steigt über die Leiter im Nordwesten in den Untergrund hinab. Dort entdeckt er nach einigem Suchen einen Korridor, der in südliche Richtung führt. Am Ende des Tunnels findet Keef den Schädel des Gott-Königs Telloc. Er verläßt den Untergrund wieder und erforscht die anderen Geschosse des Bauwerks, bis er auf einen Turm stößt, in dessen drittem Stockwerk er hinter einer geheimen Tür die verschollene Bibliothek des Magican King entdeckt.

Keef spricht den Huvius Vacuumus, und die letzte Schriftrolle – der Schlüssel zur absoluten Macht – verschwindet in seinen Taschen. Einem Instinkt folgend, durchforscht Keef die anderen Stockwerke des Turms und trifft auf der Spitze mit dem Magican King zusammen. Der Herrscher verlangt die Teile der Statue, des Idols der absoluten Macht, von Keef zurück. Noch ist der Magican King zu mächtig, und Keef flüchtet zurück nach Same Mercor, wo er im Drunk'n Dragon die Nacht verbringt.

Letzte Vorbereitungen

Beim Frühstück trifft Keef auf einen Abenteurer und erwirbt die "Magic sling", bevor er sich im Reagenzienladen mit allem ausstattet, was er zur Herstellung der neuen Zaubersprüche benötigt. Die dritte Schriftrolle verrät alle Rezepte, die Keef zur Vervollkommenung seiner magischen Kraft fehlen. Er mixt Usus Carus, Olus Gayus, Lyodus Londus, Barbus Rubinus und schließlich Elmus Pastus, mit dessen Hilfe sich die sechs Teile des Idols wieder zur magischen Statue zusammenfügen lassen. Bei den Rezepten für Qnus Arudes und Napus Almus tauscht Keef Dragon's Dool gegen Wart Weed. Mit magischen Kräften allein ist der Magican King nicht zu besiegen, und Keef macht sich auf nach Tel Hande, wo der Wettbewerb um Bruce, das mächtigste aller Schwerter, ausgetragen wird.

Der Kampf um die Macht

Mit seiner angesammelten Macht und der Hilfe von Ying Yang besiegt Keef alle Gegner. Den grünen Krieger Gruk überwindet Keef durch den Zauberspruch Takus Tylenus und die magische Schleuder David, die den grimmigen Krieger zu Fall bringt. Nachdem alle Gegner vor Keefs magischen Waffen kapituliert haben, durchsucht Keef den Raum nach Bruce und reitet mit dem heiligen Schwert nach Same Mercon.

Hier trifft er die letzten Vorbereitungen zur finalen Auseinandersetzung um die Macht mit den Magican King.

Am nächsten Morgen sucht Keef den schwarzen Turm des Königs. Mit dem Wastus Em-Zauberspruch vernichtet Keef die beiden Drachen des alten Herrschers und greift den Alten selbst mit dem Killus Deadus-Spruch an.

Im Laufe des Kampfes schützt sich Keef mit dem Goodas Newsus gegen die Attacken des alten Königs. Die Entscheidung erzwingt Keef mit dem Schwert Bruce, das den Magican King zu Boden streckt. Das letzte Bruchstück der Statue gelangt so in den Besitz des ehemaligen Diebes. Mit dem Globe of Power und 1000 Goldstücken erreicht Keef entkräftet sein Quartier in Same Mercon.

Die Ganzheit der Macht

Den Schriftrollen entnimmt Keef die letzten Hinweise, bevor er sich daran wagt, die Bruchstücke des Idols wieder zu seiner ursprünglichen Kraft zu vereinen. Mit Wart Weed, Black Pearl und Phoenix Egg mixt Keef Elmus Pastus. Dies ist die Substanz, die alle Teile wieder zum Ganzen vereint.

In den Ruinen von Tel Empor wirft er den Schädel des alten Gott-Königs Telloc in den Abgrund und steigt dann in Tellocs Labor, wo er mit dem Zauberspruch Elmus Pastus die Fragmente der Macht wieder vereint (Artifact of Mem, The Arm of Wealth, The Arm of Love, The Plate of Strength, The Gem of Wisdom, The Globe of Power). Als neuer Gott-König verläßt der ehemalige Dieb die Ruinen.

Der rasche Aufstieg von Keef beweist wieder einmal: Ehrlich währt am längsten.

Kult

Bezugsquelle/Hersteller: Bomico/Exxos

Kategorie: Adventure

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 3

Empfohlene Hardware: Maus

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafikkarte: HGC, CGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Nach einem Atomkrieg leben neben den Überresten der menschlichen Zivilisation zwei weitere, durch Mutation entstandene Rassen auf der Erde: Die Tuner haben durch die Strahlung telepathische Fähigkeiten erlangt. Sie können Gedanken lesen, Telekinese anwenden, sich in Fliegen verwandeln und besitzen zusätzlich eine Art Röntgenblick. Das andere Volk, die Protozorqs, sieht aus wie eine Mischung aus Menschen und Eidechsen. Sie leben in einem großen Tempel, von dem aus sie Angst und Schrecken in der Umgebung verbreiten. Menschen und Tuner verschwinden in dem Tempel, ohne je wiedergesehen zu werden. Aus diesem Grund gehen sich Protozorqs und Tuner soweit wie möglich aus dem Weg.

Als junger Tuner Raven übernehmen Sie die Aufgabe, die Freundin Sai Fai wiederzufinden. Sie wurde von den Protozorqs in einen Tempel verschleppt und wartet auf ihre Befreiung. Um in den Tempel zu gelangen, gibt Raven vor, als Lehrling und Knecht bei den Protozorqs arbeiten zu wollen. Im Tempel muß er fünf Prüfungen meistern, wozu ihm eine Stunde Zeit zur Verfügung steht.

Ziel der Prüfungen ist es, einen versteckten Totenkopf zu finden und an die Protozorqs abzuliefern. Die Prüfungen werden mit Hilfe von Gegenständen gelöst. Den ersten dieser Gegenstände erhält Raven zu Beginn des Spieles vom Meister der Prüfungen. Die restlichen findet er im Laufe des Spiels, oder er tauscht sie gegen andere bereits gebrauchte Dinge bei einem Changer bzw. einem Aspiranten, einem weiteren Lehrling, ein. Die Rätsel sind zwar recht knifflig, können jedoch durch Logik und Ausprobieren gemeistert werden. Unterstützung erhält Raven hierbei auch von einem kleinen Wesen

namens Gauss, das die telepathische Verbindung zum Netzwerk eines Supercomputers darstellt. Manche der Prüfungen erfordern den Einsatz der speziellen Tuner-Fähigkeiten. Diese sind jedoch begrenzt, also nicht beliebig oft einsetzbar. Hat Raven die Prüfungen erfolgreich hinter sich gebracht und alle fünf Totenschädel gefunden, wird er befördert und kann nun weitere Bereiche des Tempels betreten.

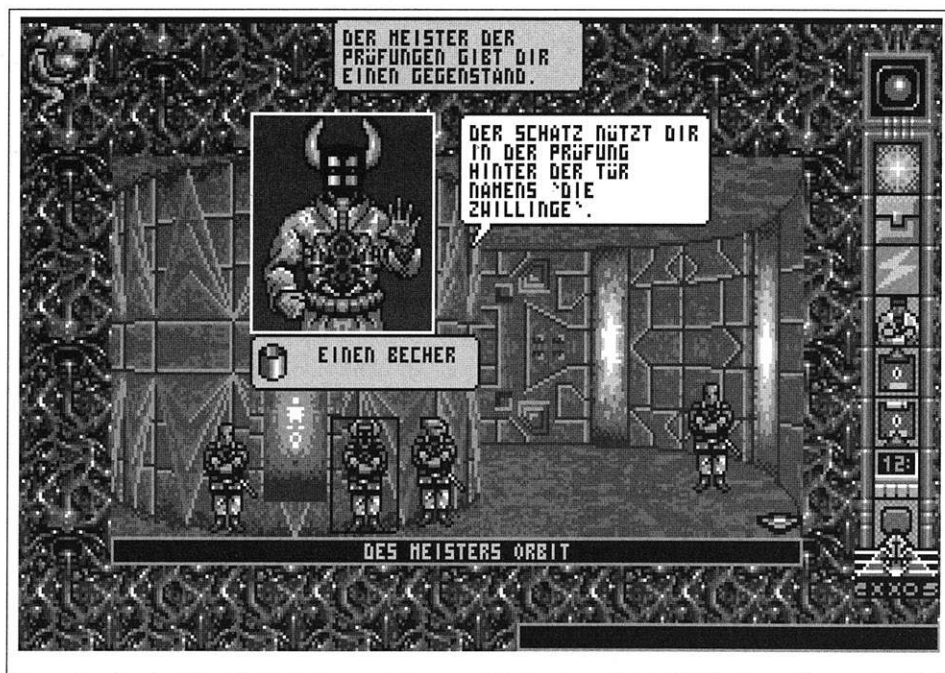


Abb. KUL.1: Raven muß verschiedene Prüfungen bestehen

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

Alle Aktionen, wie zum Beispiel Gegenstände aufheben, ablegen, benutzen, untersuchen oder Gespräche mit anderen Personen führen, werden komplett per Maus über Icons gesteuert. Die Darstellung der verschiedenen Räume erfolgt mit äußerst ansprechender 3D-Grafik. Trifft Raven auf andere Personen, so werden diese animiert in

einem vergrößerten Fensterausschnitt mit speziellen Effekten eingeblendet. Eine Spielmelodie gibt es nicht, dafür aber passende Geräusche, die für die entsprechende Atmosphäre sorgen.

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

Tips

- Mit etwas Phantasie können Sie aus Gauss' Kauderwelsch wertvolle Tips heraus hören, die in speziellen Situationen sehr hilfreich sein können. Durch Umstellen und Weglassen von Silben kommen diese dienlichen Informationen zum Vorschein.
- Bevor Raven Gegenstände beim Changer tauscht, sollte die aktuelle Spielposition abgespeichert werden. Bei dem Verschiebespiel können Sie ansonsten schnell den Überblick verlieren und so vielleicht nicht in den Besitz des für die nächste Prüfung benötigten Gegenstandes gelangen. Einfacher hat Raven es, wenn er einem Aspiranten begegnet, der ihm die Sachen ohne großes Aufheben tauscht. Für die Prüfung "Der Gehängte" benötigt er die Lampe nicht unbedingt, sondern kann statt dessen PSI-Solar einsetzen. Das Seil, an das er bei dieser Prüfung gelangt, kann er eintauschen, da er für die "Profundis Prüfung" noch ein neues bekommt. Besitzt Raven für die nächsten Prüfungen also keinen Gegenstand mehr, kann er immer noch diese Prüfung lösen und das Seil für einen neuen Gegenstand eintauschen.

Lösungsweg 1

Der Gehängte (Lampe)

Licht macht Raven entweder mit der Lampe oder, falls er eine solche nicht besitzt, mit PSI-Solar. Als Fliege gelangt er auf die Plattform und legt dort den Hebel um. In der

Ausbuchtung zwischen den Beinen des Gehängten findet der Held den Schädel. Das links an der Plattform hängende Seil kann er mitnehmen.

Die Profundis (Seil)

Raven sollte warten, bis der Haken an der Decke erscheint, das Seil an den Haken werfen und sich anhängen. Nun kann er auf das Granitmonster warten und hinaufspringen. Das Seil sollte er wieder mitnehmen, da er es für einen anderen Gegenstand eintauschen kann. Vom Monster läßt er sich zur Plattform bringen.

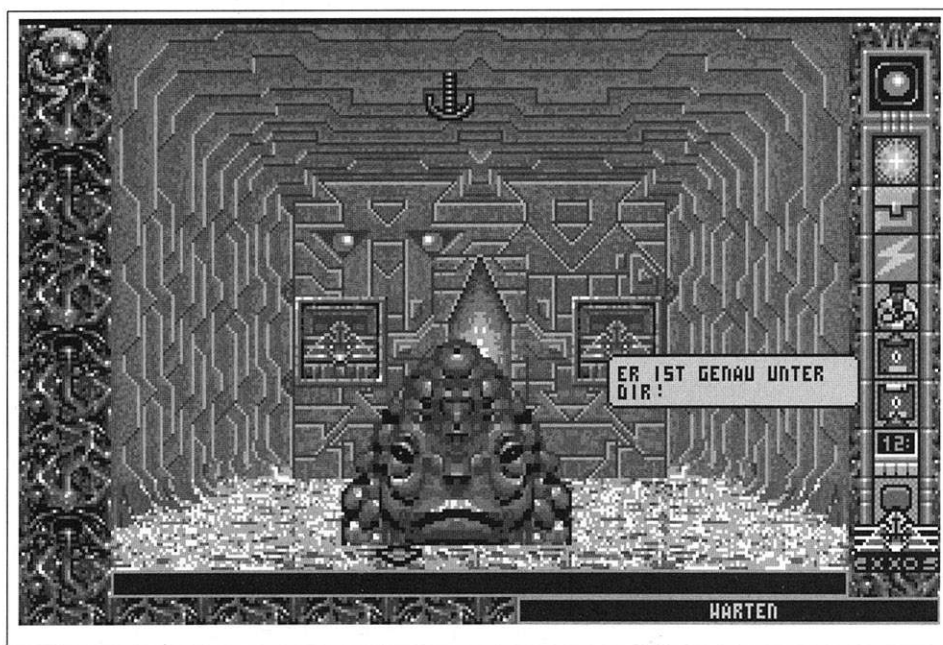


Abb. KUL.2: Auf's Granitmonster und an den Haken!

In Gegenwart des Skorpions (Fliege)

Raven redet mit der Statue und geht anschließend durch die Spinnentür. Hier kriecht er auf dem Spinnennetz und schenkt der Herrin die Fliege. Den Kuß der Spinnenfrau sollte er besser ablehnen! Der Spinne schenkt er noch die blaue Fliege, die rote nimmt er mit.

Beim Verlassen des Raumes legt er die Fliege in den offenen Mund der Statue. Daraufhin öffnet sich eine Klappe, durch die er hindurchgeht.

Die Wand (Dolch)

Raven stellt sich auf den hintersten der Pfeile auf dem Boden, geht durch eine der beiden Türen und stellt sich dort auf die Stufe. Den Dolch steckt er in den Spalt im Gesicht des Ritters, wodurch ein Drehmechanismus ausgelöst wird. Raven betritt einen anderen Raum. In der Nische links im Loch findet Raven den Schädel. Für den Dolch wird Raven eventuell noch einmal Verwendung finden, und daher bewahrt er ihn auf.

Die Zwillinge (Becher)

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

Hat Raven alle fünf Totenköpfe zusammen und dem Protozorq gegeben, erhält er vom Meister der Prüfungen das Ey. Mit ihm kann man im äußeren Ring an dem Protozorq vorbeikommen. Der Held gelangt in einen Raum, dessen Ausgänge von vier Protozorqs bewacht werden. Das Wesen in der rechten Ecke hinten nebelt er mit dem Hirnwischer ein und gelangt in einen Raum mit einer Krötenwand. Um den Hebel wirft der junge Tuner das Seil und kann so das Gitter passieren, ohne daß die Decke einstürzt. Er befindet sich nun im Berg. Geht er geradeaus, links und dann immer weiter geradeaus, trifft er den Tuner Ash und seine Tochter. Nach einer friedlichen Unterhaltung mit ihnen setzt er den Zonenscanner ein und entdeckt eine Steinplatte im Boden. Diese hebt er mühelos beiseite: Eine Phiole und eine Bohne kommen zum Vorschein. Die Phiole enthält zwei Schlucke eines Tranks, mit dem Raven seine PSI-Energie auffrischen kann, die Bohne soll Tote aufwecken können. Da die Bohne nicht zur Lösung benötigt wird, kann der Held ihre Wirkung gleich bei der Mumie ausprobieren. Einen Schluck der Phiole hebt er sich auf und geht durch den linken Gang. Nach einer Weile stößt Raven

auf eine Klappe, die in das "Refektorium" führt. Von dort begibt er sich in den Raum "Schwelle der Wahrheit" und bekämpft die Protozorq-Priesterin. Nachdem diese von dem schnuckeligen Haustierchen weggeputzt wurde, legt der Held das Ey in den Mund der Statue. Die Gitterstangen heben sich, und Raven gelangt zu dem Buch. Links oben an der Decke hängt eine kleine Figur, die Raven mit Telekinese herunterholt. Auf geht's in den Raum "Befriedigung der Mächte", wo er die angreifende Priesterin nach der eben angewendeten Methode ausschaltet. Der Priesterin Saura gibt Raven einen kleinen Hirnwischer und einen Schluck aus der Phiole, und siehe da, sie verwandelt sich in die gesuchte Sai Fai. Zurück im Raum "Sauras Ruhe" stellt Raven ihre Statue neben die schon vorhandene. Daraufhin öffnet sich eine Klappe, und ein Tunnel erscheint, in den er den Affen steckt. Im Raum "Gottes Gegenwart" gelangt Raven durch Hochhieven der Sternenwand in den dahinterliegenden Raum. Hier stößt er auf die beiden Ober-Protozorqs "Qriich" und "Harrsk". Einen der beiden setzt er mit extremer Gewalt außer Gefecht, während sich der andere inzwischen Sai Fai als Geisel schnappt. Bearbeitet Raven ihn mit einem Hirnwischer, wirft sich der kleine Tintenfisch auf ihn und versucht, mit Sai Fai durch die Klappe am Ende der Leiter zu entkommen. Raven schließt sie schlauerweise mit Telekinese. Um sie erneut zu öffnen, läßt der Protozorq seine Geisel los. Der Held nutzt diese Gelegenheit und wirft den Dolch oder das Opferrmesser nach ihm. Der Fiesling fällt daraufhin tödlich getroffen um, und mit der Untertasse verläßt der junge Tuner schließlich den Tempel.

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

Lösungsweg 2

Raven begibt sich dieses Mal sofort zum Raum des Gehängten und befördert ihn nach der bekannten Methode ins Jenseits. Unter dem Hebel erscheint ein Auge. Drückt Raven dieses, gelangt er sofort in den Berg, nimmt den bekannten Weg zu Ash und seiner Tochter und holt sich wieder die Phiole aus dem Sarkophag. Der junge Tuner nimmt den bekannten Weg zum Raum "Befriedigung der Mächte" und verfährt dort wie oben mit den beiden Hohepriesterinnen.

Bei genauer Untersuchung des Altars findet er einen Hebel, den er umlegt und somit den Altar öffnet. Durch diese Öffnung wird der Held später wieder in diesen Raum zurückkehren. Doch zunächst begibt sich Raven erneut in das Refektorium und verläßt den Raum als Fliege durch die Klappe an der Wand. Er befindet sich nun wieder im

Berg und trifft erneut die zwei Tuner. An dieser Stelle nimmt Raven die rechte und dann die zweite Abzweigung, die nach rechts führt. Geradeaus gelangt Raven durch die rosa Klappe in den Raum des Gehängten. Er geht zurück in Meisters Orbit und kann jetzt seinen Privatraum "Meisters Auge" betreten, da die Wachen verschwunden sind.

Der Meister höchstpersönlich ist anwesend, und Raven nistet ihn mit extremer Gewalt um. An dessen Hals findet der junge Tuner eine kleine Pfeife, die beim Blasen ein Geheimfach öffnet, in dem man das wertvolle Ey findet. Das Ey muß wie oben in den Mund der Statue im Raum "Schwelle der Wahrheit" eingesetzt werden. Um dorthin zu gelangen, begibt er sich in den äußeren Ring und sucht den Durchgang, der weiter nach außen führt.

Raven hält sich stets links und stößt an ein verriegeltes Gitter. Nachdem er dieses entriegelt und sich hindurch gezwängt hat, befindet er sich in Deisos Planschbecken. Dieses verläßt der Held schleunigst als Fliege durch den Deckentunnel. Durch diesen werden normalerweise die auf dem Altar Geopferten Deisos zum Fraß vorgeworfen. Raven nimmt nun den umgekehrten Weg nach oben. Da er den Altar ja vorher geöffnet hat, kann er durch die Öffnung in den Raum "Befriedigung der Mächte" fliegen. Dort geht es weiter zur "Schwelle der Wahrheit".

Von dieser Stelle aus handelt man genau so, wie in der anderen Komplettlösung beschrieben.

Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuits of the Pulsating Pectorals!

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/United Software

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Erforderliche Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA (nur monochrom), EGA, MCGA, VGA, Tandy

Speicher: 512 KB, Festplatte

Soundkarte: AD-Lib, Game Blaster, Roland usw.

Handlung

Wer nun dachte, auf der Insel – auf die es Larry zuletzt verschlagen hatte – sei die Welt in Ordnung, der irrt. Zwar hat sich das idyllische Plätzchen nach dem gloriosen Sieg über Dr. Nonooke zum Fremdenverkehrsparadies entwickelt; zwar wird Larrys großer Tat in einer Bronzeplatte gedacht; zwar hat Larry die schöne Kalalau geheiratet, derentwegen er alles auf sich nahm; aber ... Tja, um dieses "Aber" dreht es sich im dritten Larry-Laffer-Spiel.

Enttäuschte Liebe, harte Trennung, körperliche Begierde, neue Sehnsüchte und ein langer Weg ans Ziel der Träume: das alles bietet Al Lowe, der Spieldesigner der Larry-Spiele. Doch nicht genug damit, denn zum ersten Mal in Larrys Geschichte bietet sich in dieser Folge die Chance des Rollenwechsels. Der Spieler agiert einen Teil des Spiels als Passionate Patti, und sie wandelt auf den Spuren Larrys. Na, was halten Sie davon? Überlegen Sie's sich, denn zu allem Überfluß tritt Al Lowe im Spiel selbst kurz auf, so daß Sie ihm endlich einmal sagen können, was Sie davon halten. Dafür zeigt er Ihnen am Ende Larrys wahre Identität.

Lösungshinweise

Am Aussichtspunkt

Einen guten Überblick auf die Landschaft seines Ruhms hat Larry von diesem Ort. Es ist daher kein Zufall, daß Sie ihn ausgerechnet hier wiedertreffen, den großen Mann der kleinen Taten – oder war es umgekehrt? Auf jeden Fall ist Larry eitel, und daher sollte er sich zuerst die Gedenkplatte betrachten (<Look Plaque>). Ah, das ist Ruhm. Eigentlich sollte solche Ehre einen Mann läutern. Doch was macht Larry? Er geht zum linken Fernglas und schaut durch, der alte Lustmolch (<Use binoculars>).

Die Trennung von Tisch und Bett

Larry verläßt die Szenerie und kehrt von strenger Hand gewiesen, zum Eheweib Kalalau zurück. Dort findet er sie in unmißverständlicher Situation vor – dies vor allem, da die Gute kein Blatt vor den Mund nimmt. Es ist aus und Larry raus. Larry geht in den Dschungel und siniert oder tut das, was er darunter versteht. Da kommt ihm die Idee:

Monogamie ade. Und flugs steigt er in seinen typischen Laffer-Look, den alte Bekannte von ihm gewohnt sind, und stelzt auf Freiersfüßen durch den Wald.

Zunächst bedenkt Larry als lebenserfahrener Blähboy, daß das freie Leben und die freie Liebe auch eine freigiebige Finanzierung brauchen. Also lenkt er seinen Weg zum Schwiegerpapa. Doch der zeigt sich nicht nur stur, sondern auch brutal – und damit steht Larry wieder so da, wie Sie ihn kennen: ohne Geld.

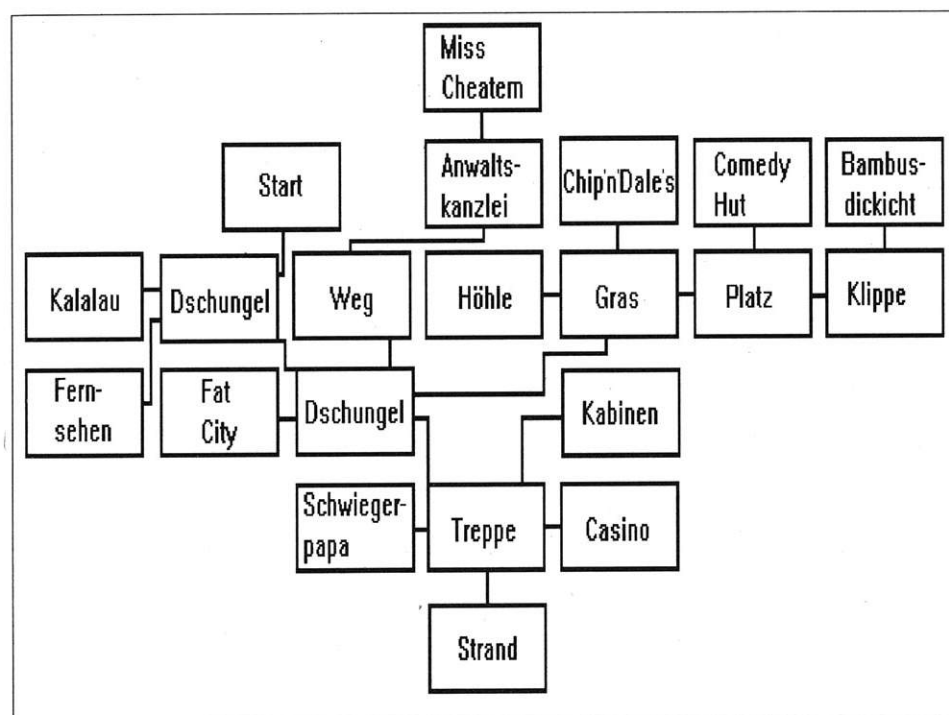


Abb. LAR.1: Die Insel in der Übersicht

Die Kreditkarte

Aber wozu gibt es den bargeldlosen Zahlungsverkehr. Larry kehrt also zu seinem Wohnsitz zurück, in den ihm ja der Einlaß verweigert wird. Auf dem Weg dorthin fin-

det er im Dschungel ein Stück Holz. Es liegt am Fuße des Granadilla-Baumes, der vorne im ersten Dschungelbild steht (<Take wood>).

Mit dem Holz in der Tasche geht Larry zu seinem Eigenheim und öffnet den Briefkasten (<Open mailbox>). Hierin sieht er einen Briefumschlag, den er herausnimmt und öffnet (<Take letter>). Nun besitzt er zumindest eine Kreditkarte.

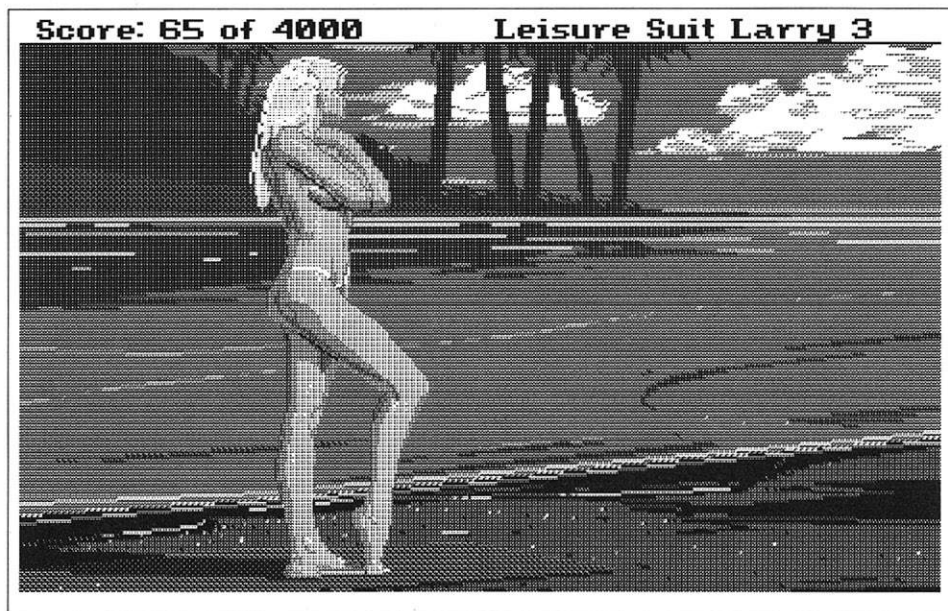


Abb. LAR.2: Tawni

Larry geht an den Strand, um dort die Aussicht zu genießen. Im Sande findet er die schöne Tawni, die er sich genauer anschaut (<Look Tawni>), anspricht (mehrmals <Talk Tawni>). Da Larry ein Mann ist, der alles auf eine Karte setzt, gibt er ihr schließlich seine Kreditkarte (<Give card>).

Das Präsent führt unerwartet schnell zum Erfolg, wenn auch nicht zum vollen. Nach dem kleinen eingespielten Akt ist Larry zwar noch immer scharf, aber darüber hinaus im Besitz eines stumpfen Messers.

Fernsehen

Larry begibt sich, um ein wenig Ablenkung zu erfahren, ans Fernsehgerät, das auf einer Lichtung des Dschungels zu finden ist. Larry macht die Flimmerkiste an (<Turn on TV>), setzt sich in der Nähe des Beistelltisches auf die Bank (<Sit>) und liest die Zeitschrift, die dort liegt (<Take paper>, <Look at paper>). Aus der Zeitschrift entnimmt er, daß eine große Revue mit vielen hübschen Frauen im Casino läuft. Das reizt ihn. Also steht er auf und geht zum Casino.

Das Casino

Durch die große Eingangshalle geht Larry den Aufgang in den ersten Stock hinauf. Oben biegt er nach links ab. Als er an der langen Spiegelfassade entlanggeht, wirft er einen Blick auf sein eignes Konterfei (<Look mirror>). Es ist nicht immer alles falsch, was sich da zeigt, mitunter aber seitenverkehrt. Schließlich gelangt Larry ins kleine Foyer des Casinos. Hier aber ist zunächst kein Weiterkommen.

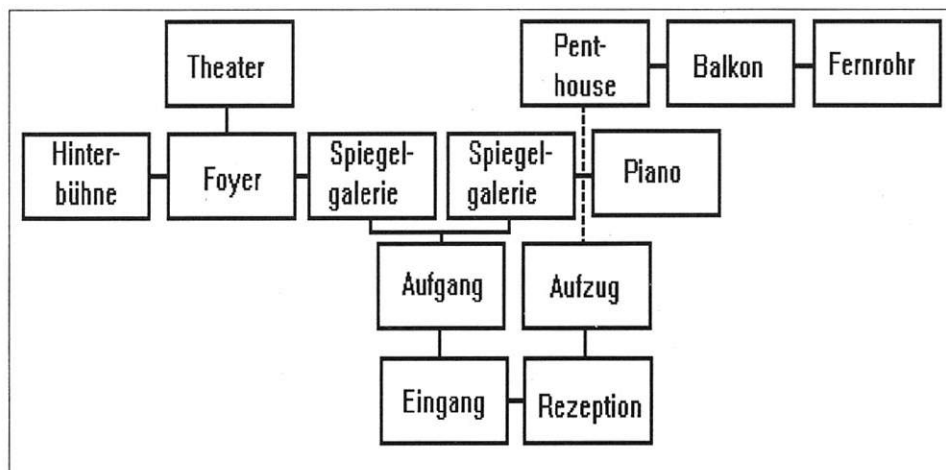


Abb. LAR.3: Das Casino in der Übersicht

Ein Herr in Livre hindert Larry am Zutritt zur Show. Larry fehlt eine Eintrittskarte. Diesem Umstand kann abgeholfen werden, indem Larry einfach das Freiticket zeigt, das er

in seiner Ausgabe des Nontoonyt-Magazins gefunden hat. Auch in Ihrer Ausgabe des Inselführers sind die Freitickets drinnen, und so können Sie dem Inselführer Larry bei der Suche helfen.

Allerdings reicht es dem Maitre de Plaisir nicht, daß Larry mit seiner Ausgabe des Magazins rumwedelt (<Show ticket>). Da könnte ja jeder kommen. Der Herr will es genau wissen, und so müssen Sie im Handbuch auf der angeführten Seite nachschlagen und die Nummer des Ticketbons eingeben, die dort erfragt wird. Dann aber hat der Maitre ein Einsehen und eine offene Hand für einen kleinen Obulus. Wer Spaß haben will, muß auch Freude machen können, so denkt der gute Mann. Doch Larry muß passen, da seine Barschaft gleich Null ist. Doch Tawni hatte noch Geld übrig, erinnert sich Larry.

20 Dollar

Larry verläßt das Casino um eine Erfahrung reicher. Wie er so stumpfsinnig die Stufen der Außentreppe hinabsteigt, fällt sein Blick auf das Gestein (<Look stairs>). Das Casino ist wahrhaft nicht auf Sand gebaut. Da läßt sich – so blitzt ihm der Gedanke – das Messer schleifen (<Sharpen knife on stairs>); und ein scharfes Messer ist nützlicher als ein stumpfer Sinn.

Mit dem Dolch bearbeitet Larry, der grobe Schnitzer, das Stück Holz, das er im Wald fand (<Carve wood>). Sieh einmal an, welch Kunstfertigkeiten der Herr beherrscht! Zwar hat Kunsthandwerk goldenen Boden, doch nur wenn der bodenständige Künstler barfuß geht. Außerdem gibt es gewisse Regeln der Landestracht, die es zu beachten gilt. Also eilt Larry vor den Nachtclub Chip'n'Dales, wo er das typisch eingeborene Gras findet. Er erntet ein paar Halme (<Cut grass with knife>) und webt sich einen Schurz (<Make skirt>).

Die Lenden bekleidet er sich mit diesem Röcklein in den Umkleidekabinen hinter dem Casino. Gleich die erste Kabine steht ihm offen. Er legt den Schurz an (<Wear skirt>) und stürzt beschürzt zum Strand, wo Tawni sein Souvenir ausgesprochen gut gefällt. Sie ist "just a material girl", daher bekommt er 20 Dollar fürs Stöcklein.

In der Kabine hinter dem Casino wechselt Larry abermals die Sachen (<Wear suit>). Am Waschbecken neben der Kabine kann er einen Schluck trinken (<Drink water>), und er sollte vor allem die Seife einstecken, die dort liegt (<Take Soap>). Dann betritt er das Casino und strebt den Livrierten mit der offenen Hand wieder an.

Cherri Tart

Wie beim ersten Mal zeigt Larry dem Maitre nicht die kalte Schulter, sondern zuerst das Ticket aus dem Magazin (<Show ticket>) und läßt dann die Abfrage über sich und Sie ergehen. (Achtung! Die falsche Zahl und Herr Lowe verabschieden sich.) Schließlich drückt er dem Herrn auch noch das Geld in die Hand (<Give money>), der ihn daraufhin einläßt. Und so sieht Larry das erste Mal Cherri Tart.

Daß es nicht das letzte Mal bleibt, dafür sorgt Larry selbst. Denn als die Show zuende ist, und Larry gerade aus dem Foyer herausstrebt, tritt Cherri aus der Garderobentür. Da bleibt Larry selbstverständlich sofort stehen und tritt auf sie zu. Ein Blick (<Look woman>) gibt den anderen, ein Wort (<Talk woman>) das nächste, und schnell kommen sich die beiden näher. Cherri würde so gerne das Landleben statt des Showbusiness genießen, während Larry gerne ... Doch das ist ja hinreichend bekannt. Aber immerhin besitzt er etwas, was sie nicht hat: Grund und Boden. Also bietet er ihr an (<Offer land>), und sie ist interessiert.

Der Landverkauf

Nun gilt es, das Vorhaben in die Tat umzusetzen. Larry geht also ins Anwaltsbüro und spricht in Sachen "mein neuer Grundbesitz" vor (<Tell about land>). Miss Cheatem ist eine Spezialistin und berät Larry, sobald er sich gesetzt hat (<Sit>) und von seinem Problem spricht (<Tell about land>). Sie sieht keine Schwierigkeiten und er ihr in die Augen. Dann geht er wieder seines Wegs, den Miss Cheatem ihm ebnen wird.

Da die Anwaltskanzlei in der Nähe des Comedy Hut ist und Larry zur Zeit nichts Besseres zu tun hat, tritt er in diesen Amüsierladen (ha, ha) ein und setzt sich (<Sit>). Gleich geht die unsägliche Show los, und Paul Paul konferiert an den Rand des Zumutbaren. Übrigens sitzt Al Lowe auch in der Show, direkt links neben der Tür. Eine gute Gelegenheit für Larry, ihm mal die Meinung zu sagen (<Talk Al>).

Nach der Show kann Larry die Urkunde beim Anwalt abholen (<Ask for deed>, <Take deed>) und sie Cherri ins Casino bringen. Er klopft im Foyer an ihre Tür, und schon ist die Freude groß. Allerdings hat das Geschäft eine unerwartete Konsequenz für Larry: Er findet sich auf der Bühne wieder ... in Cherris Kostüm. Da gilt es, nicht taktlos zu werden (<Dance>).

Sein Auftritt beweist, daß die große Kunst nicht nur befriedigt, sondern auch ihren Mann ernährt. Er kann nun ins Anwaltsbüro zurückkehren und seine offene Rechnung begleichen.

Die Scheidung

Larry geht zur Anwaltskanzlei und spricht den Rezeptionisten an (<Talk Roger>). Auf die Frage nach den 500 Dollar zeigt sich Larry zahlungswillig (<Yes>). Eventuell muß er die Antwort ein paarmal wiederholen, wenn Roger gerade beschäftigt ist. Larry wird dann zu Miss Cheatem vorgelassen, bei der er sein nacktes Wunder erlebt. Anschließend kann er sich bei Roger davon überzeugen, daß dies dem üblichen Duktus entspricht (<Talk Roger>).

Jetzt gilt es aber, das Kostüm wieder gegen das eigene Gewand auszutauschen. Larry betritt die Bühne durch die Seitentür des Foyers (<Open door>) und wechselt die Klammotten (<Wear suit>).



Abb. LAR.4: Patti

Dann geht er die Spiegelgalerie entlang nach rechts und setzt sich in der Pianobar neben den Flügel (<Sit>), an dem Patti ihr unvergleichliches Spiel beginnt. Das ist sie also, die Dame, mit der sich Larry dieses Abenteuer teilt. Daher sollte Larry sie unbedingt genau anschauen (<Look Patti>) und das Gespräch mit ihr suchen (<Talk Patti>). Als er sich verabreden möchte (<Make a date>), weist Patti ihn darauf hin, daß ein freier Mann ihr lieber sei als einer, der gesetzlich gebunden ist.

Larry verläßt Patti deshalb noch einmal (<Leave>, <Get up>), um seine familiären Angelegenheiten ins reine zu bringen.

Larry geht noch einmal in die Kanzlei und fragt Roger nach den Scheidungspapieren (<Tell about divorce>). Die Unterlagen sind bereits fertig und werden Larry ausgehändigt. Als er sie durchschaut, findet er Miss Cheatems Mitgliedskarte für den Fitneß-Club (<Look at decree>). Larry zeigt sie Roger (<Show keycard>). Lakonisch antwortet der Rezeptionist, es sei das Letzte, was Miss Cheatem tun könne.

Larry eilt nun zu Patti in die Pianobar, setzt sich (<Sit>), schaut sie an (<Look Patti>) und greift sein Gespräch wieder auf (<Talk Patti>). Wieder versucht er ein Treffen mit ihr auszumachen (<Make a date>) und zeigt triumphierend die Scheidungsurkunde (<Show decree>). Doch Larry scheitert wieder. Er ist Patti nicht fit genug. Die Jahre des Insellebens haben an seiner Kondition gezehrt.

Fat City

Bevor Larry ins Fitneß-Center geht, muß er sich noch Tawnis Handtuch vom Strand holen, das dort einsam und verlassen liegt (<Take towel>). Dann steigt er in die Welt der gestählten Körper von Fat City hinab. Dort wendet er sich zur linken und öffnet die Türe mit der Mitgliedskarte von Miss Cheatem (<Use keycard>). In den unübersichtlichen Gängen der Spinde orientiert sich Larry mit den alten Heiß- und-Kalt-Spielregeln (<Find locker>).

Wenn er schließlich Miss Cheatems Spind gefunden hat (siehe Abb. LAR.5), kombiniert er, daß auch die Kombination für's Zahlenschloß vermerkt sein müßte. Er dreht das Kärtchen (<Turn card>), und das Blatt wendet sich. Wieder einmal ist die Botschaft verschlüsselt. Doch wozu gibt es denn das Nontoonyt-Magazin? Die Annoncen, die sich Miss Cheatem notierte, lassen sich im Blatte finden, und just jene Seitenzahlen sind dann die Kombination.

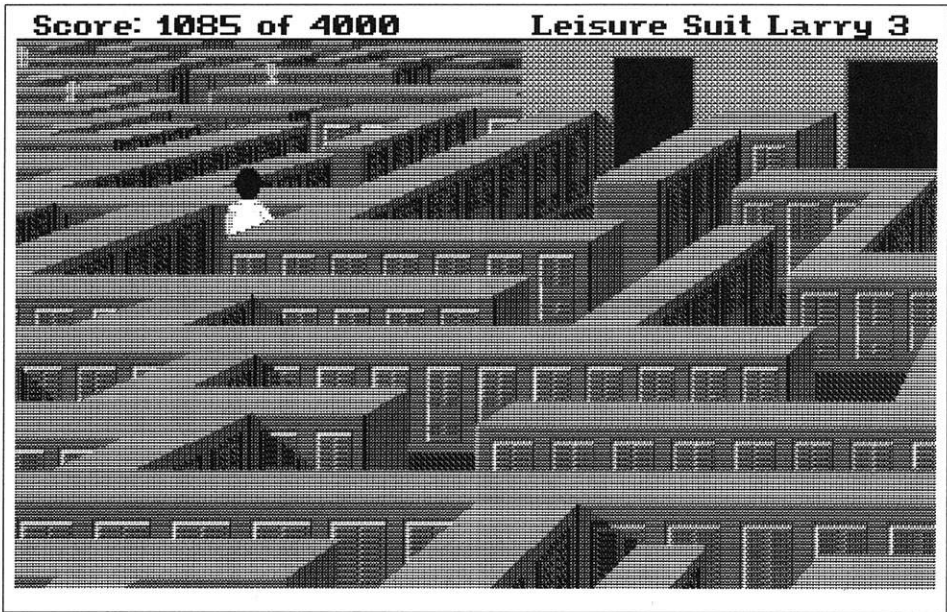


Abb. LAR.5: Der richtige Spind im Labyrinth

Larry triumphiert, öffnet das Schränkchen (<Open door>) und zieht sich den Trainingsanzug an, der zugegebenermaßen etwas knapp sitzt (<Wear sweats>). Anschließend muß er auf jeden Fall die Spindtür wieder schließen (<Close door>), sonst steht er hinterher ohne alles da.

Nun geht er in den Krautraum und trainiert. Vier Geräte stehen zur Verfügung, und Larry sollte alle vier nutzen. Er absolviert die einzelnen Übungen, indem er die Maschine jeweils besteigt (<Sit>), die vorgegebene Bewegung 16mal vollzieht (mit den Cursortasten <↑> und <↓> steuern) und anschließend das Gerät verläßt (<Stand>) und zur nächsten Übung geht. Nach Abschluß des gesamten Trainingsprogramms zeigt sich die erste Wirkung.

Nun öffnet Larry den Spind (<Open door>) mit den bekannten Nummern, nimmt das Handtuch (<Take towel>) und legt die letzten Kleider ab, um zu duschen. Auf jeden Fall sollte er den Spind wieder schließen. In der Dusche, die eine interessante Perspektive auf Larry bietet, dreht er das Wasser auf (<Turn on shower>, am oberen Bild-

schirmrand), begibt sich unter die Brause und seift sich ab (<Use soap>). Dann stellt er den Wasserschwall wieder ab (<Turn off shower>) und geht zur Tür, wo sein Handtuch hängt. Nachdem er sich abgetrocknet hat (<Use towel>), kehrt er zum Spind zurück, öffnet ihn mit der Kombination (<Open door>), benutzt ein Deo (<Use deodorant>) und zieht sich um (<Wear suit>). Er schließt den Spind (<Close door>) und verläßt den Raum.

Im Vorraum öffnet Larry die Tür des Fitneßraums, die sich oben neben der Theke befindet (<Open door with keycard>). Dort übt Bambi für einen Videoclip. Larry tritt heran, schaut sie an (<Look girl>) und spricht mit ihr (mehrmals <Talk girl>). Sie könne Hilfe gebrauchen, so versichert sie, und Larry steht da natürlich seinen Mann (<Help girl with video>). Dann reicht es, und Larry muß nun nur noch seine ungesunde Hautfarbe wieder korrigieren. Die Sonnenbank des Centers ist leider nicht zu gebrauchen, und so bleibt Larry nur die pure Natur. Er legt sich an den Strand (<Spread towel>) und bräunt sich. Das sollte er allerdings nicht übertreiben (<Stand>). Bevor der saubere, gestählte und gebräunte Larry nun in die Pianobar zu Patti zurückkehrt, besorgt er ihr noch ein kleines Präsent.

Orchideen

Als Mitbringsel für Patti organisiert Larry einen der typischen Blumenkränze, den die Touristen so gerne um den Hals tragen. Aber Larry wäre kein echter Self-Made-Man, wenn er solches Equipment kaufte. Er besorgt es auf eigene Weise. Vor dem Nachtclub Chip'n'Dales befindet sich eine Höhle in der Felswand. Und in dieser Höhle wachsen wilde Orchideen. Davon holt sich Larry ein paar. Dabei muß er vorsichtig sein, denn ein Schritt in den Abgrund und das schöne Spiel findet ein böses Ende. Er pflückt die Blumen (<Take orchids>) und flicht die Blumengirlande (<Make lei>). Mit diesem Geschenk macht er sich nun siegessicher auf den Weg zu Patti.

In der Piano-Bar setzt Larry sich wieder zu Patti (<Sit>) und schaut sie erwartungsvoll an (<Look Patti>). Wieder sucht er das Gespräch mit ihr (<Talk Patti>) und versucht ein weiteres Mal, sich zu verabreden (<Make a date>). Schließlich kann Larry ihr Herz mit der Orchideengirlande gewinnen (<Offer lei>).

Nun sollte Larry ihr aber auch sagen, was ihn bewegt: die Liebe (<Make love>). Patti ist ein modernes (?) Mädchen. Allerdings fordert sie eine Flasche Wein, die solche Situationen ja durchaus stimmungsvoller und lockerer macht.

Bei Patti

Larry steht auf (<Stand>) und holt im "Comedy Hut", die Flasche Wein, die dort zufälligerweise auf "seinem" Tisch steht (<Take bottle>). Mit der Flasche kehrt Larry ins Casinos zurück. In der Eingangshalle wendet er sich direkt nach links ins Foyer des Hotels, das zum Casino gehört. Er ruft den Aufzug (<Press button>) und wählt die 9. Etage (<Press 9>).

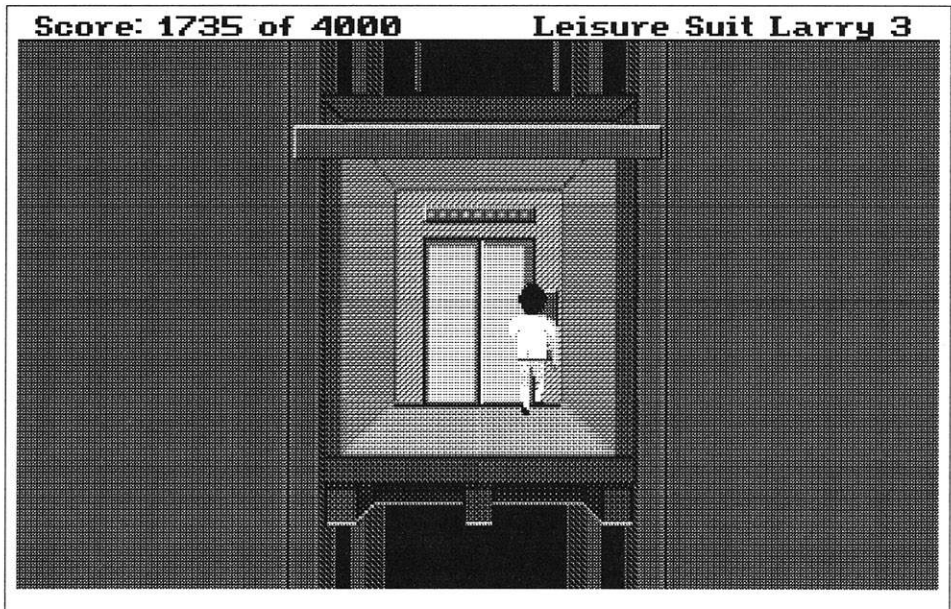


Abb. LAR.6: Von nun an geht's bergauf

Am Tisch mit den beiden Gläsern schenkt Larry ein (<put wine in glasses>), und das Getränk zeigt seine magische Wirkung.

Doch kurz ist die Lust, und lang ist der Frust. Was macht unser Held, mit dem wir so viele Stunden verbrachten: Kaum hört er von einem anderen Mann, gibt er auf. Naja, so sind wir nicht, wir halten durch. Verbünden Sie sich mit Patti, die Larry zurückhaben möchte – denn zum Glück gehören bei diesem Spiel bekanntlich drei: Larry, Patti und natürlich Sie.

Patti steigt ein

Patti zieht sich an (<wear ...>: Panty, Bra, Hose, Dress) und nimmt die leere Flasche mit (<take bottle>). Dann geht die Reise los.

Sie fährt mit dem Aufzug nach unten (<press 1>) und holt aus der Piano-Bar das Trinkgeld, das im Glas auf dem Flügel steht (<look in glass>, <take money>). Als sie sich sentimental die Tafel am Eingang der Piano-Bar anschaut (<look board>), entdeckt sie einen magischen Leuchttift. Sie nimmt den Stift an sich (<take pen>), denn das ist besser, als wenn ihn jemand klaut.

Am Waschbecken hinter dem Casino füllt Patti schnell noch die leere Weinflasche mit Wasser (<Fill bottle>) und genehmigt sich selbst auch einen Schluck (<Drink water>).

Chip'n'Dale's

Ihr erster Weg auf der Suche nach Larry führt Patti in das Chip'n'Dale's. Der Portier sagt ihr, was der Preis des Vergnügens ist (<talk man>), und justamente stimmt die genannte Summe mit dem Trinkgeld aus der Bar überein. Da ist dann schnell gezahlt (<give money>). Patti nimmt am vorderen Tisch und sieht sich an, wie Dale Carlsonian strippt. Das läßt Patti trotz Kummer nicht kalt, und als gar seine Hose auf ihrem Tisch landet, reißt es sie zu einer Gegengabe hin (<throw panty at Dale>).

Nach der Show kommt Dale an Patts Tisch. Sie schaut ihn an (<look Dale>), faßt Vertrauen und erzählt Dale, was sie bewegt (<talk Dale>, <talk about Larry>, <talk Dale>). Von Dale wird Patti wieder einmal auf das Handbuch verwiesen. Da ist nämlich ein kleines folkloristisches Meisterwerk verzeichnet, das Patti allerdings nicht singen, sondern verstehen muß. Nach diesem Hinweis verabschiedet sich Patti (<stop looking>), steht auf (<get up>) und geht in die weite Welt hinaus.

Im Dickicht der Insel

Patti geht nun auf das beinahe undurchdringliche Bambusdickicht zu, das bei der Klippe hinter dem "Comedy Hut" beginnt. Hierhin, wo Larry entschwand, führt unweigerlich auch ihr Weg.

Es empfiehlt sich, vor Beginn der Dickichtwanderung noch einmal den Spielstand zu sichern. Nur so sind Sie vor Irrgängen gefeit, die Sie hoffnungslos in die Tiefe des Busches führen.

Der Weg durch die Natur ist Patti durch Dales Rat bekannt. Sie zückt das Nontoonyt-Magazin und liest auf den Seiten 14/15, 16/17 und 18/19 den Song "Follow the bouncing fruit!". Sie sollten es ihr gleichtun, denn die Anfangsbuchstaben der Worte zeigen die Himmelsrichtungen an, in die ihr Weg führt (E = East = rechts, S = South = unten, W = West = links, N = North = oben). Hierbei muß Patti ein gutes Auge beweisen, denn selbst mit dieser Wegbeschreibung ist der Verlauf im Bambusdschungel nicht klar zu erkennen. Während der Wanderung muß Patti bisweilen einen Schluck aus der Flasche nehmen (<Drink water>).

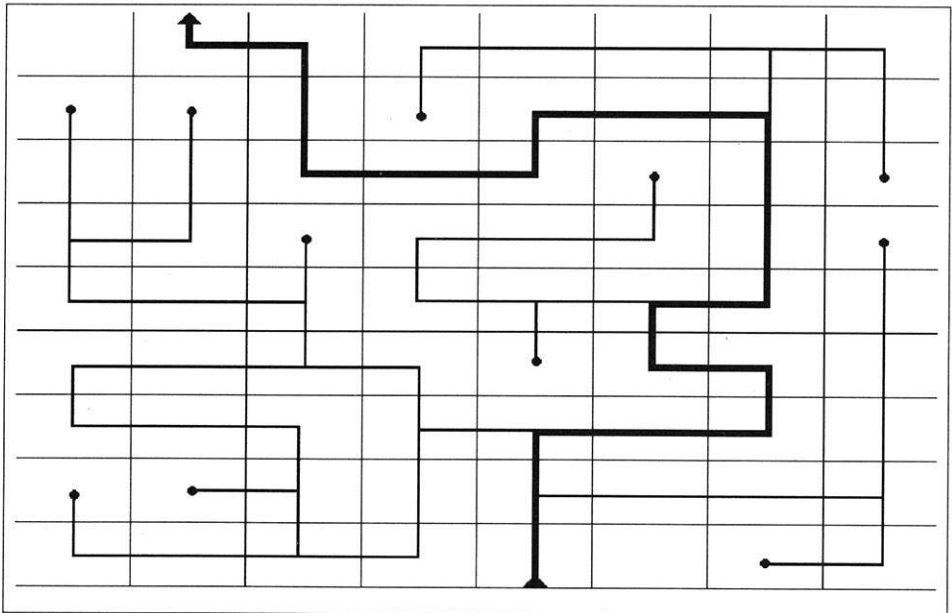


Abb. LAR.7: Das Dickicht in der Übersicht

Das ist auch das erste, woran Patti denkt, wenn das Dickicht hinter ihr liegt. Am Fluß nimmt sie einen Schluck Wasser (<drink water>). Das erste, woran Sie denken sollten,

ist allerdings das Abspeichern. Und dieser Rat gilt auch für den gesamten Verlauf der Verfolgung.

In den Bergen

Die Hochebene, die der Fluß im nächsten Bild mit einem Wasserfall verschönt, erfordert ein gutes Augenmerk von Patti. Der Abhang ist steil und will bewältigt werden. Doch Patti sind die Abgründe des Seins vertraut, und so zieht sie sich die Strumpfhose aus (<remove hose>) und bindet die Hose am Abhang an einen Fels (<tie hose on rock>). Das bringt Patti dann ganz schön runter.

Auf dem Felsvorsprung schaut Patti sich um und entdeckt Palmen, welche sie zum Klettern ermuntern. Auf der rechten Palme (<climb tree>) ergattert sie eine Kokosnuß (<take nuts>, <climb down>).

Am Boden der Tatsachen findet Patti dann eine Hanfart, deren Wert sie sofort erkennt. Sie nimmt ein paar Blätter (<get leaves>), und fabriziert ein Seil (<make rope>). Das wirft Patti ganz legal weg, und zwar in alter Wild-West-Manier über die Schlucht hinüber (<throw rope>). Das andere Ende des Seils bindet sie an die Palme (<tie rope on tree>). Zur Sicherheit zerreißt Patti noch ihr Kleid (<Rip dress>), bevor sie sich über die Schlucht (Cross rope) hangelt.

Eng am Abhang entlang geht Patti jetzt nach links hinten. Aber: Der Weg ist schmal, die Schlucht ist breit, und die Stürze sind tief.

Am Fluß

Sobald sie den Fluß sieht, entledigt sich Patti ihres BHs (<remove bra>) und steckt die Kokosnüsse hinein (<put nuts in bra>). Nun kann sie sich dem Fluß nähern. Ein schweinisches Getier will Patti ans Leder, doch sie wehrt sich mit dem Nußtascherl (<throw bra to pig>). Dann ist der Weg ans Ufer frei.

Im Wasser findet Patti einen Baumstamm, den Sie sich holt (<move log>) und besteigt (<climb on log>). Nun geht eine echte Flußfahrt an, von der Holzfäller und Rafter schwärmen. Mit den Cursorstasten, "lenken" Sie Patti an den Unheimlichkeiten des Urwaldflusses vorbei. Ohne Zwischenspeichern ist diese Fahrt wohl kaum zu bestehen. Zu vielfältig sind die Gefahren und zu unpräzise die Steuerung im schnellströmenden Wasser. Patti hilft bei der Bewältigung des Flußlaufes und legt sich mächtig ins Zeug. An

ihrer Seitenlage läßt sich die aktuelle Lenkrichtung erkennen. Gesteuert wird der Stamm mit den Cursortasten. Genauso wichtig sind aber die Tasten <F5> (Speichern) und <F7> (Laden), doch auch diese Tasten reagieren im Feuchten etwas eigenwillig. Es reicht nicht, nur die letzte umfahrene Klippe zu sichern, denn mitunter ist es schon wieder zu spät und eine andere Kollision steht bevor. Dann hilft nur ein früherer Speicherstand der Flußfahrt.

Durch aller Zeiten Raum

Wenn Patti dann meint, es wäre geschafft, ist es schon zu spät. Unausweichlich wird sie von Amazonen gefangengenommen. Doch auch dies hat sein Gutes, denn Larry ist ebenfalls Gefangener der Sippschaft. So gibt es im Käfig ein frohes Wiedersehen. Da keiner weg kann, ist es ein guter Zeitpunkt, die Mißverständnisse auszuräumen, um dann – bevor die kannibalische Suppe gewürzt wird – mit Magie den Käfig zu verlassen. Der magische Leuchtstift, den Patti in der Tasche hat, zeichnet gegen für den Wert der Freiheit (<draw door>). Die Tür springt auf für eine andere Wirklichkeit.



Abb. LAR.8: Wie alles anfing ...

Es ist die Welt von Sierra Online, eine Welt in der alles Mögliche und manches Unmögliche umgesetzt wird. Larry und Patti schauen sich in der Ideenschmiede um, und so erfahren auch Sie, wie ein Computerspiel garantiert nicht entsteht. Da kommt vor lauter Neuem der Boden schon ins Wanken. Doch halt... Larry und Patti fliegen da tatsächlich durch den Raum. Da zeigt Patti dann abschließend doch noch einmal, was in ihr steckt. Sie zieht kopfüber die Leitung aus der Maschinerie (<Unplug wire>).

Roberta Williams hat schließlich eine Idee, was Larry und Patti in Zukunft tun könnten. Es hängt irgendwie mit der larryschen Vergangenheit zusammen. Wie war das nur mit Larry, damals, als er in Lefty's Bar unbedingt ... Ach ja, die alten Zeiten.

(Wenn Sie diese Zeiten interessieren, finden Sie in Teil III Kurzanleitungen zur Lösung der Spiele Larry I und Larry II.)

Les Manley – Search for the King

Hersteller/Bezugsquelle: Accolade/United Software

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Keyboard, Maus

Grafikkarte: VGA, EGA, CGA, MCGA, Tandy

Speicher: 640 KB, Festplatte (empfehlenswert)

Soundkarte: AD-Lib, IBM Music Card, MIDI, Tandy

Handlung

Les Manley ist Hausmeister der WILL-Fernsehgesellschaft in New York. Sein Haupteinsatzgebiet bei dem notleidenden Privatsender besteht darin, Videokassetten per Hand zurückzudrehen. Les' einziger Lichtblick in diesem tristen Alltag ist Stella Hart, die Sekretärin des Chefs und seine heimliche Liebe. Soweit fristet also Manley sein langweiliges Dasein.

Doch eines Tages kommt Les Manleys große Chance. Um die Bilanzen des Senders wieder in positive Bereiche zu lenken, hat sich die Geschäftsführung etwas Besonderes einfallen lassen. Ein Wettbewerb soll dem Sender wieder die nötige Publicity bringen – und die Geschäftsführung setzt 1 Million Dollar für denjenigen aus, der den King aufspürt. Gerüchten zufolge ist Elvis – der King – nämlich nur untergetaucht und lebt glücklich und unerkannt irgendwo im Land. Und plötzlich sieht Les seine große Chance: Hausmeisterdasein ade, die Straße und der Rock'n'Roll rufen.

Mit "Search for the King" greift die Accolade Corp. das "Kleiner-Mann-Ganz-Groß"-Thema auf, dessen berühmtester Held wohl Larry aus der gleichnamigen Sierra-Abenteuer-Serie ist. Anders als der Sierra-Akteur Larry Laffer liegt Les Hauptaugenmerk nicht auf Frauen, sondern auf der Suche nach dem King. Neben ironischen Zitaten der Larry-Spiele gibt es Schauplätze und Situationen, die Fans dieses Spiel-Sujets bekannt sind. Ein Hauptunterschied zur Sierra-Serie ist die Komplexität des Parsers. Wo bei Sierra-Spielen die Verwendung des Wörtchens "use" oft weiterhilft, verlangt das Accolade-Spiel präzisere Texteingaben. Somit ist es vor allem für Abenteurer geeignet, die über gute Englischkenntnisse verfügen.

Hinweise

Der Parser, das ist der Programmteil des Spiels, der die Texteingaben interpretiert, reagiert mitunter etwas eigenwillig. Sollte die Eingabe eines Textbefehls nicht zum gewünschten Erfolg führen, probieren Sie es ruhig noch einmal.

Ein großer Pluspunkt des Spiels um die Rocklegende "King Elvis" ist die gute Soundprogrammierung. In diesen Genuß kommen Sie selbstverständlich nur mit einer Soundkarte.

Das Programm benötigt viel freien RAM-Speicher, vor allem, wenn es in einer hohen grafischen Auflösung und Farbvielfalt gespielt wird (VGA/MCGA). Sollten Sie Probleme beim Programmstart haben, können Sie entweder über das Setup-Programm des Spiels die weniger speicherintensive EGA-Auflösung wählen, was sich aber auf die Qualität Grafikumsetzung auswirkt. Die andere Möglichkeit besteht darin, die beiden Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT, die Konfiguration und Startvorgaben des PCs beinhalten, zu reduzieren. Dies geht sehr einfach, indem Sie alle Zeilen, in denen auf speicherresidente Programme zugegriffen wird, deaktivieren, indem Sie "REM" an den Anfang der Zeile setzen. Sie können die Modifikationen mit einer beliebigen Textverarbeitung oder einem Texteditor vornehmen. Wichtig ist bloß, daß die ge-

änderten Dateien im reinen ASCII-Format (Text ohne Formatierung und Steuerzeichen) gespeichert werden. Allerdings sollten Sie bei der Änderung dieser Dateien beachten, daß Sie die Zeilen unverändert lassen, die auf Tastaturtreiber und Maus Bezug nehmen. Nach der Änderung starten Sie Ihren Rechner neu und haben eine reduzierte Speicherbelegung, mit der "Search for the King" klarkommen sollte. Im Anschluß an das Spiel brauchen Sie die "REM"-Einträge nur zu entfernen und den Rechner wieder zu starten, um die alte Konfiguration vorzufinden.

Lösungshinweise

Ein Morgen im Büro

An einem ganz normalen Morgen treffen wir Les Manley in seinem Büro – idyllisch gelegen im Keller des Privatsenders. Genau zwei Jahre arbeitet Les nun in diesem Job und ist so gelangweilt wie am ersten Tag. Und da faßt er einen folgenschweren Entschluß: Er wird am Wettbewerb des Senders teilnehmen, den King aufspüren und die Belohnung kassieren.



Abb. KIN.1: Les und Stella

Abenteurer brauchen eine vernünftige Ausrüstung, wenn sie auf Reisen gehen, also packt Les erst einmal alles zusammen, was ihm nützlich erscheint. Er durchsucht sein Büro nach brauchbaren Objekten für seinen Plan (<Look>).

Der Schreibtisch birgt fast immer ein paar Überraschungen (<Look at desk>), die einem Abenteurer das Leben erleichtern. Mit Musik geht alles besser, und so hört sich Les die Radiosendung an (<Listen to radio>). Na also, wieder eine Meldung, daß der King gesichtet worden sei – die dritte Sichtung in dieser Woche. Jetzt gibt es auch für Les kein Halten mehr. Er öffnet seine Schreibtischschublade (<Open drawer>) und nimmt seine Büroverpflegung heraus (<Look into drawer>, <Take lunchbag>, <Take thermos>).

Der Schlüssel des Chefs

Der nächste Weg führt Les zu seinem Chef, Mr. Burnbaum. Seit zwei Jahren arbeitet Les nun hier, und noch nie gab's eine Gehaltserhöhung. Er geht in Mr. Burnbaums Büro und verlangt vom Chef eine Gehaltserhöhung (<Ask about raise>). Erfreut wie Vorgesetzte über solche Eingaben nun mal sind, windet und zieht sich Mr. Burnbaum nach bewährter Manier.

Während des Gesprächs nutzt Les die Gelegenheit und läßt seinen Blick über den Schreibtisch seines Chefs schweifen (look at desk). Neben den üblichen Chefutensilien (Stand-Cartier und deutlich aufgebauter Terminkalender) entdeckt Les die Generalschlüssel des Senders, die ihn ganz plötzlich mehr interessieren als die ohnehin fragliche Gehaltserhöhung.

Es wird nur nicht ganz einfach sein, die Schlüssel zu ergattern, solange der Chef seinen Schreibtisch genau im Blick hat. Doch wie sich das Schicksal manchmal fügt, hat Les Glück. Mr. Burnbaum ruft Stella und bittet sie, Les' Personalakte in sein Büro zu bringen. Stella kommt herein, und Mr. Burnbaum findet Stellas Erscheinung nicht weniger reizvoll als Les.

Als Stella die Akte auf den Tisch legt, wagt Mr. Burnbaum einen Blick auf Stellas verführerische Figur. Jetzt oder nie, denkt Les Manley und greift sich entschlossen den Generalschlüssel vom Schreibtisch des Chefs (<Take key>). Mit diesem Schlüssel hat Les jetzt auch Zugang zu Bereichen, die ihm bislang versperrt waren. Zur Gehaltserhöhung scheint sich Mr. Burnbaum ohnehin nicht äußern zu wollen, und so verläßt Les das Chefbüro.

ID-Karte, Wasser und ein Traum

Auf dem Weg zurück zur Hausmeisterkammer entdeckt er eine verschlossene Tür – interessant, denkt Les und nimmt erst einmal das Schild an der Tür unter die Lupe (<Read sign>). Aha – "authorized personal only" liest Les und prüft den geraden eingesteckten Schlüssel auf seine Nützlichkeit. Er öffnet die Tür (<Unlock door>) und schaut sich im Inneren gründlich um (<Look>, <Look at desk>, <Look at shelf>, <Look at toolbox>). In der Werkzeugkiste findet Les einen Presseausweis, der ihm für das geplante Abenteuer unbedingt nützlich erscheint (<Take ID card>). Mehr gibt es leider nicht zu holen, und Les sucht das Gebäude nach weiteren brauchbaren Gegenständen ab.

Im Flur entdeckt er direkt neben der Tür des Werkzeugraums einen Trinkbrunnen. Sofort kommt Les seine Thermoskanne in den Sinn. Wer weiß, wo das Unternehmen endet, denkt er und füllt etwas von dem kühlen Naß in seine Thermoskanne (<Open thermos>, <Fill thermos with water>). Das Kellergeschoß hat Les nun auf den Kopf gestellt und keine lohnende Beute mehr ausgemacht. Also steigt er in den Aufzug, der ihn in die Empfangshalle des Senders befördert (<Press button>; in den Aufzug gehen). Der Portier Dave hat seine Arbeitsweise inzwischen dem Erfolg des Senders angepaßt und macht ein Nickerchen hinter seinem Schreibtisch. Offensichtlich träumt Dave angeregt (<Look at dave>), und ein guter Traum kann einen Mann weiterbringen. Auch wenn es nicht der eigene Lebenstraum ist, ein täuherisches Element kann nie schaden, und so greift Les zu (<Take dream>).

Der Schal

Durch die Tür der Empfangshalle tritt Les auf die Straße (<Open door>). Im Busbahnhof gegenüber versucht er sein Glück, erfährt aber keine nennenswerte Neuigkeiten. Leicht verwundert tritt der kleine Abenteurer wieder auf die Straße und sieht sich nach lohnenden Zielen für neue Erforschungen um. Am Ostende der Straße steigt Les über die Stufen zu einer Haustüre hinauf und klopft an die Tür (<Knock door>; er kann auch klingeln: <Ring door>). Leise Schritte schleichen heran, und jemand fordert Les auf, sich auszuweisen. Les überlegt kurz und zieht den Presseausweis hervor (<Show ID card>), den er aus dem Werkzeugkasten genommen hat.

Erleichtert öffnet die Hausbewohnerin die Tür, und siehe da – es ist Bobbi, die im Radio von ihrer Begegnung mit dem King erzählt hat. Les stellt einige unverfängliche Fragen (<Ask about weather>, <Ask about the king>, <Ask about concert>). Schließlich kommt er zur Sache. Er setzt sich auf das Sofa neben Bobbi (<Ask about couch>, <Sit on couch>) und bittet um einen Drink (<Ask for soda>). Gastfreundlich wie Bobbi

nun einmal ist, holt sie das Soda. Als die Konversation langsam zu erlahmen droht, geht Les auf's Ganze und fragt Bobbi nach dem Schal des Kings, der in der Vitrine sicher aufbewahrt wird (<Show me scarf>).

Besitzerstolz wirkt Wunder. Bobbi gibt Les' Verlangen nach, holt den Schal aus der Vitrine und breitet ihn auf dem Tisch aus. Les ist beeindruckt und schüttet das Soda über den Schal (<Spill soda on scarf>). Bobbi wird zu recht sauer und Les verläßt das Haus fluchtartig, bevor sich Bobbis Zorn auf ihn entladen kann. Wieder auf der Straße, wendet sich Les nach Osten geht bis zur Baustelle, die ihm den Weg versperrt. Er wirft einen Blick über den Bauzaun und entdeckt den Schal des Kings, den Bobbi zum Trocknen auf die Leine gehängt hat. Das trifft sich gut, Les steigt über den Zaun (<Climb fence>) und nimmt den Schal von der Trockenleine (<Take scarf>).

Das Freibillet

Nun macht sich Les an die Erforschung der westlichen Stadtgebiete und erreicht bald die Festwiese, auf der ein Zirkus seine Attraktionen darbietet. Les wandert über das Gelände und schaut sich alle Buden an.

Ohne das nötige Kleingeld für ein Ticket, fragt Les beim Direktor nach einem Job (<Knock on door>, <Ask for job>) und verdient sich mit dem Ausmisten der Elefantentälle (<Get shovel>, <Stop work>) ein Billet. Nach getaner Arbeit geht er wieder zum Trailer (<Knock on door>, <Ask for Ticket>) und erhält die versprochene Eintrittskarte. Nun steht einem vergnüglichen Nachmittag auf dem Rummel nichts mehr im Wege.

Ein Blick in die Zukunft

Wer auf ein Abenteuer geht, weiß meist gerne, was ihn erwartet. Also hat es die Wahrsagerin Les angetan, und so führt sein erster Weg zum Wagen der Madame Zarmoska (<Look>). Er tritt ein und erhält wichtige Informationen (<Ask about crystal ball>, <Ask about king>). Die anmutige Zigeunerin begeistert Les dermaßen, daß er sie schließlich küssen will (<Kiss girl>). Schade – sie war nur ein Traum und löst sich vor seinen Augen in Luft auf. Das bietet Les Gelegenheit, den Wagen genauer zu untersuchen (<Look at candles>, <Look at lizard>, <Touch lizard>, <Take card>, <Take wax>), und weitere nützliche Gegenstände gelangen in seinen Besitz.

Auf der Suche nach dem King schlendert Les weiter über das Zirkusgelände und stößt auf Luigi, den Gewichtheber (<Look>). Luigi macht einen sehr traurigen Eindruck, und

ein Blick auf Luigis Bild (<Look at picture>) zeigt Les warum (<Ask luigi about difference>). Dem armen Mann kann geholfen werden, Les gibt das Wachs, das er im Wagen der Madame Zarmooska ergattert hat, an den verzweifelten Schwerathleten weiter (<Give wax to luigi>). Schlagartig bessert sich Luigis Laune, und er ist wieder ganz der alte. Les nutzt die Chance und greift sich das Lederband (<Take rosin>).



Abb. KIN.2: Madame Zarmooska

Der kleinste Mann und große Katzen

Hinter Luigis Bühne entdeckt Les den kleinsten Mann der Welt: Helmut fristet in einem kleinen Schauwagen sein unbefriedigendes Dasein und würde dem Circus lieber heute als morgen den Rücken kehren. Les erzählt Helmut vom King und schenkt ihm schließlich den Traum, den er von Dave bekommen hat (<Give dream to helmut>). Helmut ist begeistert, und Les beschließt, ihn mit auf die Suche nach dem King zu nehmen (<Take helmut>). Jetzt ist es soweit, daß Les sich die Hauptvorstellung im Zelt ansehen

möchte. Er begibt sich zum Zelteingang, sieht sich aber den Eingangsbereich noch einmal genau an, bevor er eintritt (<Look>). Die Popcornbude zieht ihn magisch an. Les besorgt sich eine Tüte des leckeren Naschwerks (<Get popcorn>) und betritt dann das Zelt.

Die Vorstellung ist schon im Gange, und seltsamerweise findet sich Les mitten in der Arena wieder. Ein Löwe macht einen gefährlich hungrigen Eindruck. Les wirft den Tieren das Popcorn als Friedensangebot zu (<Throw popcorn to lion>). Genüßlich fällt ein Raubtier über die Köstlichkeit her, und Les schleicht sich in Richtung Osten an den Raubkatzen vorbei. In der zweiten Arena stößt Les auf Fred. Freds Kunststück besteht aus einem Kopfsprung in ein kleines Wasserbecken. Sowohl Fred als auch Angelina, seine Assistentin, machen einen leicht nervösen Eindruck. Der Wassertank ist etwas flach geraten, und Fred bekommt feuchte Hände. Hilfreich gibt Les das Lederbändchen an Fred (<Give rosin to fred>), und beruhigt steigt der Artist in die Zirkuskuppel. Anscheinend nicht beruhigt genug, denn der Sprung geht daneben, und Les gelangt in den Besitz eines schönen Capes (<Take cape>).

Die Reise nach Las Vegas

Im Zelt gibt es nichts mehr zu sehen, und Les macht sich noch einmal auf den Weg in die Stadt. Er schlendert wieder zur Busstation, aber es gibt keine Transportmöglichkeit. Als er wieder aus der Bus-Station austritt, fällt sein Blick auf einen Briefkasten. Na gut, denkt Les, bis das Transportproblem gelöst ist, kann ich Helmut schon mal auf die Reise schicken. Er wirft den kleinen Mann in den Briefkasten (<Mail helmut>). Danach begibt sich Les zurück zum Zirkusgelände. Dort besucht er den Mann am Haut-den-Lukas. Vielleicht hat er ja noch wichtige Informationen (<Look>, <Ask about king>). Allzu gesprächig ist der Gute allerdings nicht, und Les tritt näher heran. Ein bißchen zu nahe – plötzlich steht er mitten im Gerät, und das hat schlagfertige Konsequenzen. Ein Hieb – und Les haut ab. In Sekundenschnelle ist er in den oberen Schichten der Atmosphäre, und kurze Zeit später landet er relativ unbeschadet am Stadtrand von Las Vegas.

Im Hotel

Las Vegas ist eine der großen Stationen in der großen Karriere des großen King. Nun ist Les da, um seine Suche fortzuführen. Neben seinem Landeplatz entdeckt Les einen Briefkasten, und sofort kommt ihm Helmut wieder in den Sinn. Er öffnet den Briefkasten, sieht hinein und nimmt Helmut heraus (<Open mailbox>, <Look into mailbox>, <Take helmut>).

Les nimmt seine Recherche wieder auf und betritt ein Hotel. Hinter dem Empfangstresen steht Bernardo, und Les fängt ein Gespräch mit dem Empfangschef an (<Ask about king>). Ein Zimmer im Hotel kann Les leider nicht ergattern, das Haus ist vollkommen ausgebucht (<Ask for room>). Nun gut, denkt Les – und schaut sich einfach so im Hotel um. Er geht am Empfang vorbei in Richtung Osten, passiert die Wäscherei und kommt in eine kleine Halle. Das Porträt an der Wand interessiert ihn und Les nimmt es genauer in Augenschein (<Look at picture>). Es ist zwar nicht der King, aber immerhin Mr. Fabulous.

Der weiße Anzug

In den oberen Etagen des Hotels ist noch einiges zu finden. Also betritt Les den Aufzug und fährt nach oben (<Press button>). Hier trifft er auf Juanita, das Hausmädchen, die gerade mit der Reinigung eines Zimmers beschäftigt ist. Juanita nimmt keine Notiz von Les und – Frechheit siegt – Les schaut sich das Zimmer genauer an. Im Wohnraum ist nichts Aufregendes zu entdecken, und so nimmt Les das Badezimmer genauer in Augenschein (<Look at sink>). Auf dem Waschbecken findet er eine Packung mit Zahnseide und steckt sie vorsorglich ein.

Juanita ist immer noch beschäftigt. So bietet sich für Les die Gelegenheit, einen Blick auf den kleinen Reinigungskarren zu werfen (<Look in cart>). Handtücher, Seife und ein Generalschlüssel befinden sich auf dem Wagen. Ein Generalschlüssel, den kann Les immer gut brauchen. Er will schon zugreifen (<Take skeleton key>), als Juanita lautstark protestiert. So nicht, Les! Les geht wieder ins Zimmer und setzt sich auf das Bett (<Sit on bed>, <Stand up>). Oh – jetzt muß Juanita das Bett neu richten. Während sie damit beschäftigt ist, greift sich Les blitzschnell den Generalschlüssel von ihrem Wagen (<Take skeleton key>).

Mit der fetten Beute betritt Les wieder den Aufzug, und nun stehen ihm plötzlich verschlossene Bereiche des Hotels offen. Der Aufzug fährt weiter nach oben (<Press button>), und Les kommt in die Privatsuite von Mr. Fabulous. Er untersucht gewissenhaft jeden Winkel und stößt bei der Untersuchung der Wanne (<Look at hot tub>) auf etwas Verdächtiges. Irgendetwas ist im Abfluß verklemmt (<Look into drain>). Les macht sich Gedanken, wie er an das Papier gelangen könnte. Selbst seine kleinen Hände sind zu groß, um in den Abfluß zu greifen.

Da kommt Les eine Idee: Er bindet Helmut an der Zahnseide fest und läßt ihn in den Abfluß hinunter (<Tie helmut with dental floss>, <Put helmut in drain>). Helmut erle-

digt seine Mission problemlos und taucht kurze Zeit später mit einem Abholschein für die Reinigung wieder auf. Les packt alles zusammen (<Take receipt>, <Take helmet>, <Take dental floss>) und macht sich auf den Weg zur Reinigung im Untergeschoß.

Nachdem Les die Reinigung betreten hat (<Open door>), überreicht er Susie den Abholschein und nimmt den weißen Anzug an sich (<Give receipt to susie>, <Take suit>). Bevor er nun die Reinigung verläßt, fragt er Susie nach dem King (<Ask about king>); und auch wenn die Antwort etwas ungewöhnlich ausfällt, gibt es doch wenigstens ein paar Punkte.

Die Sonnenbrille

Nach soviel Erfolg möchte Les ein wenig ausspannen und macht sich auf den Weg zum Hotelpool. Aber die Suche nach dem King läßt ihn nicht los. Am Beckenrand trifft Les Mr. Fabulous, der jedoch nicht gerade redselig ist. Les geht zurück zu Bernardo und bittet ihn, Mr. Fabulous ans Telefon zu rufen (<Call Mr. Fabulous>). Bernardo gibt seinem Drängen nach und ruft Mr. Fabulous aus. Les kehrt zum Pool zurück und sieht, wie Mr. Fabulous eine hitzige Debatte am Telefon führt.

Davon ungerührt, geht Les weiter zu den Liegestühlen und fängt ein Gespräch mit Lyla an. Les setzt sich auf den Liegestuhl (<Sit on chair>) und lenkt so Lylas Aufmerksamkeit auf sich. Lange Gespräche sind nicht unbedingt Lylas Sache, und schon nach kurzer Zeit verliert sie die Lust und läßt sich in den Pool gleiten. Les nutzt die unerwartete Chance und greift sich die Sonnenbrille vom Tisch (<Look at table>, <Take sunglasses>). Les hat nun das perfekte Outfit eines Showstars zusammen, und mehr gibt es für ihn in Las Vegas nicht zu tun.

Er verläßt das Hotel und beschließt die umliegenden Wüstengebiete zu inspizieren. Östlich seines Landeplatzes stößt Les auf ein Telefon. Just als er vorbei geht, klingelt der Apparat. Les nimmt den Hörer ab (<Answer phone>). Was für eine Überraschung: Stella, Les' heimliche Liebe, ist am anderen Ende der Leitung.

Nach dem Gespräch wendet sich Les wieder in Richtung Westen, aber irgendwie hat er die Orientierung verloren und irrt hilflos durch die Wüste. Wüstenwanderungen machen durstig, und Les nimmt einen Schluck aus seiner Thermosflasche (<Open thermos>, <Drink water>). Das Wasser erfrischt den Verirrten, schärft den Orientierungssinn und gibt zusätzliche Punkte. Les nimmt die Wanderung wieder auf und findet schließlich zum Hotel zurück.



Abb. KIN.3: Daumen im Wind

Der Weg ins Königreich

Jetzt muß Les wieder reisen, und mit Helmut im Gepäck zieht er eine bequeme Autofahrt der schnellen Reise durch die oberen Schichten der Atmosphäre vor. Vor der Hotteleinfahrt hält Les einen Daumen in den Wind (<Hitch a ride>). Sofort wird er von einem etwas urtümlichen Gefährt aufgenommen, das ihn direkt vor den Toren des KINGDOM absetzt.

Die Tore zum Haus des Kings sind fest verschlossen, und so macht sich Les auf den Weg zur Red Bar. Vor der Bar angekommen, findet Supermann Les eine Gelegenheit, sein Äußeres zu verändern. Die Telefonzelle steht einladend vor der Bar. Les tritt hinein und ruft nicht etwa Clark Kent an, sondern wechselt die Kleider (<Wear suit>) und verläßt die Telefonzelle ganz und gar verändert. So ausgestattet betritt Les die Bar und findet sich als Teilnehmer am Gesangswettbewerb auf der Bühne wieder (<Sing>, <Dance>). Auch wenn nur ein Teilnehmer, nämlich Les, aktiv ist, erhält unser Freund lediglich den Trostpreis. Aber immerhin stehen die Tore zum Haus des Kings für Les jetzt offen.

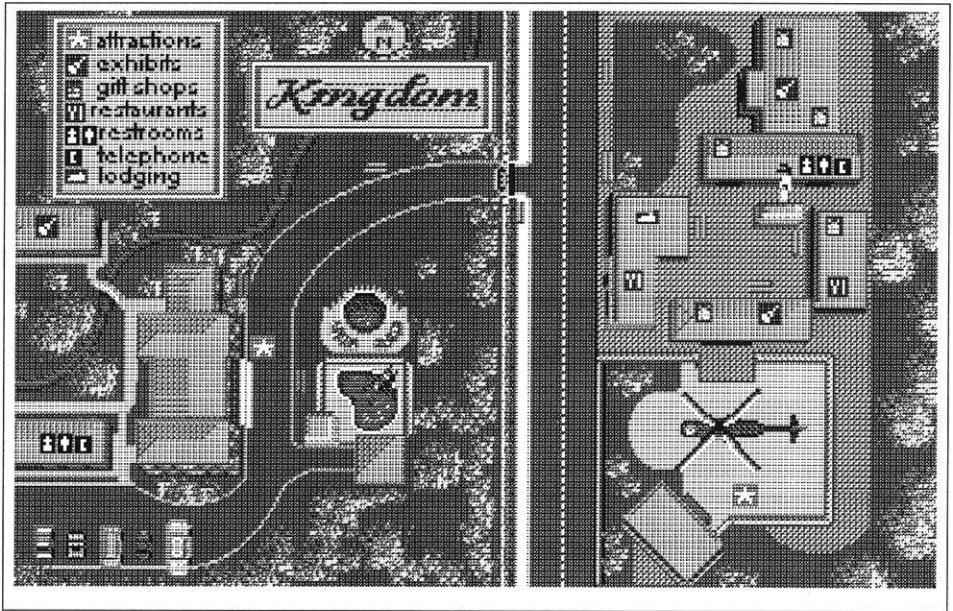


Abb. KIN.4: Das Kingdom

Das Haus des Kings

Les geht durch die geöffneten Tore ins Kingdom und betritt das Wohnhaus des Kings. In der Eingangshalle liegt ein Bärenfell, in dessen Maul der Schalter für die Alarmanlage versteckt ist (<Look into bear's mouth>). Trotz aller Bemühungen kann Les den Schalter nicht erreichen, und der kleinste Mann der Welt hat seinen zweiten großen Auftritt (<Put helmet in bear's mouth>). Sobald die Alarmanlage deaktiviert ist, blickt sich Les im Ausstellungsraum im Ostteil des Gebäudes um. Hier sind die Trophäen des King of Rock'n Roll aufbewahrt. Les nimmt die Regale und Schränke genau unter die Lupe. Das Mikrophon im Schrank hat es ihm angetan, und sofort ist das Utensil in seiner Tasche verschwunden (<Take microphone>). Die Gitarre wird ebenfalls ein Opfer von Les' Sammelleidenschaft (<Take guitar>). Im Trophäenraum findet Les keine weiteren Attraktionen. Dafür entdeckt er im Speisesaal eine Überraschung (<Look on table>). Die Schale mit den Früchten erweckt sein Interesse (<Look into bowl>, <Take banana>). Schon ist eine Banane in seinen Taschen verschwunden. Die Tür auf der Westseite des Zimmers führt offensichtlich in die Küche (open door), doch der Zugang scheint über diesen Weg nicht möglich.

Das Sandwich

Über die Treppe gelangt Les in den ersten Stock und stößt auf das Schlafzimmer des Kings. Noch immer hängt dessen Flair in diesem Zimmer. Les betrachtet die Bilder und das berühmte Bett des Idols, als sein Blick auf eine kleine Tür im Schrank auf der rechten Seite fällt. Hinter dieser Schranktür entdeckt Les einen Geheimmechanismus (<Look at cabinet>, <Open cabinet>, <Press button>).

Nachdem Les den Schalter betätigt hat, öffnet sich ein Loch im Boden. Les rutscht die Metallstange hinunter in die Küche (<Slide down pole>). Unten angekommen, hat er zunächst Schwierigkeiten, die Drehung zu stoppen, kommt aber dann wieder auf die Füße (<Release pole>). Die Reise dauert nun schon etwas länger, und langsam plagt Les der Hunger. Er tritt hinter den Tresen (<Open counter>) und findet ein Stück Brot (<Look under counter>, <Take bread>). Jetzt hat Les alle Ingredienzien für ein stilvolles Sandwich mit Erdnußbutter und Bananen zusammen, genau so, wie der King es liebte. Sogleich beginnt er mit der Zubereitung (<Make sandwich>) und beruhigt seinen hungrigen Magen.



Abb. KIN.5: *The King of Rock'n'Roll*

In den Fußstapfen des Kings

Nach dieser Stärkung fühlt Les sich fit genug, um noch einmal am Gesangswettbewerb teilzunehmen. Er kehrt zur Red Bar zurück. Vor der Bar repariert er noch schnell die gerissene Saite der Gitarre (<Fix guitar with dental floss>) mit der Zahnseide und stellt sich wieder dem Publikum (<Open door>, <Sing>, <Dance>). Mit der alten Gitarre des Kings und dem Mikrofon reißt Les die Zuhörer von den Stühlen. Die Begeisterung gerät leider außer Kontrolle, und so wird Les von einer begeisterten Menge zu guter Letzt buchstäblich zu Tode getrampelt.

Im Himmel angekommen, trifft Les all die Rockgrößen vergangener Zeiten. Und vom King of Rock'n'Roll ergattert er sogar ein Foto. Mit Hilfe seiner Resurrection Card ersteinst Les bald wieder auf. Nun sollte der versprochenen Belohnung nichts mehr im Wege stehen. Doch die WILL-Station ist – wie immer – nicht liquide. Daher übernimmt Les kurzerhand den Sender und führt die Station zum königlichen Erfolg. Fortan lebt er mit Stella an seiner Seite und wartet auf weitere Abenteuer.

Loom

Hersteller/Bezugsquelle: Lucasfilm Games/Rushware

Kategorie: Adventure

Umsetzung: 2

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware: Soundkarte

Steuerung: Tastatur, Joystick, Maus

Grafikkarte: CGA, EGA, MCGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Sie leben im Zeitalter der großen Gilden. Die Handwerker des Landes haben sich zu Gilden zusammengeschlossen, um ihre Interessen zu vertreten und ihre Geheimnisse zu beschützen. Jede Gilde strebte nach absoluter Kontrolle über ihr Wissen, nach immer größerer Macht und Ruhm.

Gänzlich anderer Art war die Gilde der Weber. Ihre Zahl war klein, und Politik interessierte sie nicht. Sie wollten ohne fremde Einmischung ihrer Arbeit nachgehen und zogen sich zurück. Ihre Regeln verboten die Heirat mit Fremden. Außenstehende mißtrauten der verschlossenen Gemeinschaft der Weber. Dennoch hatte diese Sitte auch Vorteile: Die natürlichen Talente der Weber wurden vererbt und verfeinert. Bald schufen die Weber Stoffe und Gewebe von außerordentlicher Schönheit, über welche die ganze Welt staunte.

Später entdeckten die Weber die Symbole der reinen Wahrheit in ihren Webstühlen und fanden Wege, Muster der Beeinflussung in ihre Tücher einzuweben. Ihre Stoffe wurden nicht nur für deren Schönheit berühmt: Einige halfen Kranken zur Genesung, andere brachten Glück.

Im Laufe der Zeit ließen die Weber die Grenzen des reinen Tuchs hinter sich und webten mit Licht und Musik. So spannen sie neue Muster direkt in das Gewebe von Zeit und Raum. Die anderen Gilden sahen dies mit Mißtrauen und Angst. Sie bezeichneten diese Arbeit als Hexenwerk und verfolgten die Weber. Um ihr Erbe zu schützen, zogen sich die Weber schließlich auf die abgelegene Insel Loom zurück. Sie lebten in Abgeschiedenheit und arbeiteten daran, ihre Künste zu verfeinern. Kriege und Seuchen folgten, große Gilden stürzten in den Ruin, andere stiegen auf. Die Gilde der Weber geriet langsam in Vergessenheit.

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

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

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

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

Bobbin wird mit der Maus gesteuert. Sie klicken einfach auf die Stelle, zu der Sie hin möchten, und Bobbin macht sich auf den Weg, wobei Hindernisse automatisch umlaufen werden.

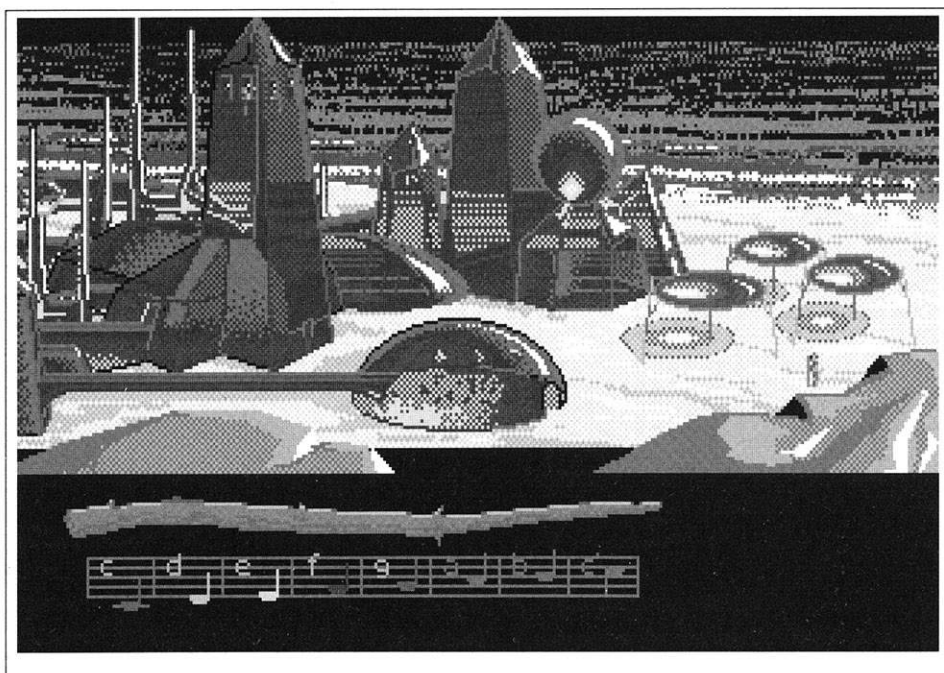


Abb. LOO.1: Einfach glänzend – Die Kristall-Stadt

Die Hintergrundgrafiken sind sehr hübsch gezeichnet und teilweise auch animiert. Da sie jedoch vom PC importiert wurden, sind sie nicht sehr farbenfroh. Bei bestimmten Szenen stört der langsame Programmablauf. Werden mehrere Objekte bewegt dargestellt, verlangsamten sich die Bewegungen deutlich und der Spielfluß leidet darunter.

Um dies zu umgehen, können Sie mit <F7> einen Teil der Hintergrundanimationen abschalten.

Wie die Anleitung erwähnt, ist Loom "nicht wie andere Adventure-Spiele. Das Ziel von Loom ist, eine große Geschichte zu erzählen, die zum Nachdenken anregen soll." Dies äußert sich im Spiel dadurch, daß häufig Schnittszenen eingeblendet werden. Während dieser kleinen Filme kann sich der Spieler zurücklehnen und zuschauen. Die Qualität dieser Filmchen und der darin vorkommenden Dialoge ist im übrigen von allererster Güte, die Übersetzung ins Deutsche beispielhaft. Gleiches kann man vom Spielgeschehen sagen. Man hat wirklich das Gefühl, eine Geschichte erzählt zu bekommen, in der man selbst mitspielt.

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

Tips

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

Komplettlösung

Auf der Insel Loom

<i>Ort</i>	<i>Tätigkeit</i>
Zelt links im Dorf:	Zauberstab holen (Spruch zum Öffnen).
Friedhof:	Kaninchen im Gestrüpp aufscheuchen.

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

Auf dem Festland

<i>Ort</i>	<i>Tätigkeit</i>
Im Wald:	Unsichtbarkeitsspruch lernen.
Crystalgaard:	Unsichtbarkeitsspruch auf die Arbeiter oben im Turm anwenden.
Turm:	Crystal betreten und unsichtbar an den Wärtern vorbeischleichen (Spruch zum Schärfen der Sense). Anderen Teleporter benutzen.

<i>Ort</i>	<i>Tätigkeit</i>
Kugel:	In die Zukunft schauen (Angstspruch). Die Kugel gibt drei Tips.
Im Wald:	Schäfer erschrecken.
Beim Schäfer:	Schafe untersuchen (Schlafspruch).
Im Dorf:	Hütte betreten und zum Fenster gehen (Heilungsspruch).
Auf der Weide:	Schafe einfärben.
Beim Drachen:	Gold in Stroh verwandeln und Drachen einschläfern.
Im Labyrinth:	Wasserbecken entleeren (Spiegelspruch) und in die Kugel schauen.
An der Steintreppe:	Treppe entdrehen.
Auf dem Friedhof:	Gestalt spiegeln und zur Schmiedefestung gehen.
In der Schmiede:	Warten, bis der Schmied aufhört zu hämmern. Dann Schwert stumpf zaubern.
In der Zwischendimension:	Tote in den Löchern heilen und Löcher dann schließen.
Am Webstuhl:	Hetchel wieder entzaubern. Die Töne vom letzten Spruch halten im Webstuhl nach. Den Zerstörungsspruch auf den Webstuhl anwenden. Zuletzt den Transzendenzspruch anwenden, um mit den Schwänen wegzufiegen.

Manhunter 2 – San Francisco

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/United Software

Kategorie: Abenteuer-/Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA

Speicher: 256 KB, Diskettenlaufwerk, Festplatte (empfehlenswert)

Handlung

Noch immer herrschen die Orbs, und die Menschen leben trostlos vor sich hin. Aber mehr noch: Fremde Mächte mutieren die Menschen zu arbeitswilligen Monstern. Gegen diese Gestalten sind die braunbekutteten menschlichen Wesen beinahe zu beneiden. Aber ihre Schritte werden durch einen implantierten Minisender von einem Zentralcomputer registriert.

Mit dem Manhunter haben Sie ja eventuell schon im ersten Teil dieses Spiels Bekanntschaft gemacht. (Die Komplettlösung des Spiels "Manhunter 1 – New York" finden Sie übrigens in unserem ersten PC Spielebuch.) Nun ist der Manhunter wieder auf eigene Faust unterwegs. Eigentlich soll er ja im Auftrag der Orbs investigieren. Doch er hat das schmutzige Spiel durchschaut. Er ist seinem Erzfeind Phil Cook noch immer auf der Spur. Es wird sich zeigen, wer diesmal in diesem Spiel voll schwärzestem Humor der Sieger bleibt.

Aber Achtung: Wenn Sie kein Freund von Horror- und Schockelementen sind und lieber die zarten Seiten des Lebens genießen, dann gehen Sie besser Ihrer eigenen Wege, als denen eines Manhunters zu folgen.

Lösungshinweise

In dem Spiel steht Ihnen wieder das gleiche Spielprinzip wie in der ersten Folge zur Verfügung.

Das MAD

Das MAD (Manhunter Assignment Device) ist ein kleiner, tragbarer Computer, der die Verbindung zur Zentrale aufrechterhält. Sie rufen ihn auf und schalten ihn ab mit der Taste <C>. Er bietet zwei Features:

Der Tracker

Mittels des Trackers wird Ihnen der Weg von verdächtigen Personen gezeigt. Beachten Sie, daß mitunter mehrere Verdächtige in einer Track-Szene vorkommen, deren Wege sich wieder teilen. Sie müssen nach und nach jeden Verdächtigen verfolgen, indem Sie sich die Szene mehrmals zeigen lassen und den Beobachtertrack wechseln.

Nachdem der Tracker Ihnen einen Weg gezeigt hat, beenden Sie ihn (<C>) und rufen die Reise-Funktion auf (<F3>). Ihnen wird nun ein Stadtplan angezeigt, auf dem Sie die Bewegungen des Trackers nachvollziehen können. Markieren Sie mit Ihrem Spielmarker das Reiseziel, das Ihnen der Tracker vorgegeben hat, und lassen Sie sich dorthin transportieren (<Return>).

Die Info-Option

Mittels der Info-Option können Sie Daten und Adressen verdächtiger Personen abfragen. Die Info-Option schalten Sie mit dem Befehl <Bye> aus.

Untersuchungen

Suchen Sie mit dem Spielmarker Szenarien nach auffälligen Erscheinungen ab. Gehen Sie hierbei sukzessive vor, z.B. zeilenweise. Wenn der Marker auf etwas Auffälliges trifft, stellt er ein Symbol dar:

- | | |
|-------------------|---|
| Vergrößerungsglas | – sehen Sie genauer hin. |
| Offene Hand | – greifen Sie zu. |
| Pfeil | – gehen Sie in diese Richtung weiter (oder auch nicht). |

Der Marker wird über die Cursortasten oder mittels eines Joysticks gesteuert. Die symbolischen Befehle bestätigen Sie mit <Return>.

Der erste Tag

Scene of the crash

Nachdem das Ufo unfreiwillig gelandet ist, untersuchen Sie den unter dem Ufo liegenden Körper und finden dort ein MAD und eine ID-Karte auf den Namen Peter Brown. Dieser Name kann dann direkt in das MAD eingegeben werden.

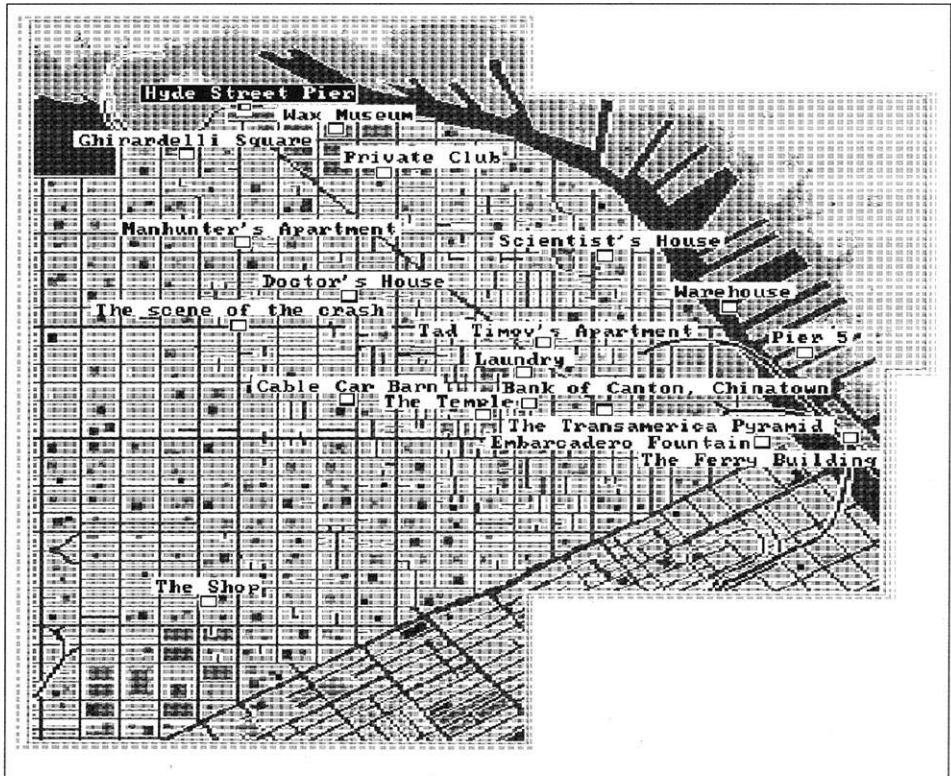


Abb. MAN.1: Die Adressen von San Francisco

Bank of Canton

Links neben der Chinatown-Bank betreten Sie einen Gang, gehen ihn hinunter und am Ende rechts durch eine Röhre in ein Zimmer. Sie entdecken eine Drachentätowierung in

der Hand eines Toten. Am Boden liegt ein Zeitungsausschnitt über "Noah G...", den Sie mitnehmen. Neben dem Toten auf dem Schreibtisch entdecken Sie grüne Drachengrüße von Tad: "The R3 is the L1 to R4." Auf der Glastüre sehen Sie einen Namen. Bedenken Sie, daß der Name aus Ihrer Sicht spiegelverkehrt ist. Der Name ist Tad Timov.

Auf der Straße finden Sie im linken Bild eine zweite Leiche, die ebenfalls eine tätowierte Hand aufweist. Bei der Leiche ist ein Wäschereischein zu finden und außerdem eine Krallen im Hals.

Warehouse

Sie gehen in das Lagerhaus, in dem unschöne Gerichte zubereitet werden. Das Labyrinth, das Sie dort erwartet, müssen Sie durchqueren, ohne sich von den Robotern erwischen zu lassen. Die Roboter legen stets eine ganze Bahn zurück und lassen sich hierdurch weglocken und in die Irre führen (Zwischenspeichern; im Zweifelsfall Schwierigkeitsstufe auf <Easy Arcade> einstellen).

Hinter dem Labyrinth liegt ein Büroraum, in dem Sie auf dem Schreibtisch eine blutige Inschrift entdecken: "Zac – me hurt – me got it – traitor Mic – me at den". Außerdem finden Sie einen Hammer, den Sie in Augenschein nehmen, auf dem Sie ein Fischsymbol entdecken und den Sie einstecken.

Ferry Building

Der Besuch beim Fährhaus verläuft relativ ereignislos, da es fest verschlossen ist. Sie sollten sich allerdings das Schild durchlesen und die Orbs bewundern.

Embarcadero Fountain

"Spin to win", heißt die Devise. Sie springen in den Trichter und wirbeln sich Richtung Rohr (<Leertaste>), das rechts ins Bild ragt. Zu viel Spin schleudert Sie aus dem Trichter, zu wenig Drive läßt Sie im Trichter versacken.

Im Rohr müssen Sie sich mit den Ratten auseinandersetzen (Zwischenspeichern). Wenn Sie an der rechten Seite des Rohres ankommen, finden Sie ein skelettöses Wesen und daneben einen Flakon, den Sie mitnehmen, und eine Weisheit, die besagt, daß das Wesen wieder ein Mensch sein wollte. Unter dem Bett liegt der Führerschein von Mr. Stone.

Hide Street Pier

Hier stehen Medikamente zum Verladen bereit. In der Ferne lockt Alcatraz. An der Leiter steigen Sie herunter und entdecken ein Loch unter dem Pier. Allerdings steht eine Kiste über dem Loch. Das Abflußrohr ist eine heftige Sackgasse.

Manhunter's Apartment

Diese Adresse erfahren Sie, wenn Sie die ID-Karte des toten Manhunters untersuchen und seinen Namen – Peter Brown – ins MAD eingeben. Bei ihm finden Sie in der Kommodenschublade einen Zettel mit der Aufschrift "Rub jewel of heaven". Der Zettel hängt an einem Stück Stoff. Der Blick aus dem Fenster zeigt die Schönheiten San Franciscos, unter anderem die Transamerica Pyramid und den Coit Tower.

Tad Timov's Apartment

Sie geben nun auch Tad Timovs Namen ins MAD ein und erhalten seine Adresse, die ID-Nummer 091156 und die Information, daß er der Chef der Sicherheitsabteilung ist. In sein Apartment kommen Sie aber nicht hinein. Wenn Sie nun abreisen, beordern Sie die Orbs zurück und fordern Bericht. Zuvor müssen Sie aber noch zwei Verdächtige nennen. Nehmen Sie hierfür zwei der recherchierten Namen.

Der zweite Tag*Pier 5*

Auf einem alten Boot entdecken Sie eine deformierte tote Gestalt. Sie nehmen den Maulkorb mit.

Transamerica Pyramid

Sie betreten die Pyramide und holen das Gewehr aus dem Schaukasten. Daraufhin geht der Alarm los, und Sie verlassen das Gebäude. Anschließend können Sie direkt wieder hineingehen. Der Roboter, der den armen Kerl bewacht, muß abgelenkt werden, indem Sie um ihn herumrennen. Irgendwann kann dann der andere das Weite suchen, und Sie folgen seinem Beispiel.

Shop

Sie sehen hier einen Verkäufer, der höchst angetan einen abgeschnittenen Finger betrachtet.

Laundry

Die Wäscherei, für die Sie ja das Zettelchen vom toten Herrn vor der Bank haben, ist heute geschlossen.

Doctor's House

Der Tote auf dem Tisch trägt auf der Stirn Phils Zeichen, das bereits in Manhunter New York vorkam; auch der eine Arm ist signiert. Auffällig ist außerdem, daß dem Toten ein Arm fehlt. Im hinteren Zimmer entdecken Sie den Doktor, der auch nicht mehr unter den Lebenden weilt. Auch er trägt das "P" auf der Stirn und hat einen Brief in der Tasche. Den Brief lesen Sie und erfahren, daß der Absender ein gewisser N. Goring ist. Das Urinprübchen neben dem Doktor nehmen Sie im leeren Flakon mit, das Sie bereits bei sich tragen (<Tab>, <Empty flask>).

Tad Timmov's Apartment

Sie verpassen dem Hund einen Maulkorb. Sie entdecken eine Kamera und einen Wimpel mit der Aufschrift "Heaven *** Vision". Wichtig an dem Wimpel sind die Strichfolgen.

Temple

Im Tempel nehmen Sie das Schild und verteidigen sich gegen die vier Tempelgeister, die Sie bösartig attackieren. Der manhunter kann im Uhrzeigersinn (<←→) und gegen den Uhrzeigersinn (<→→) bewegt werden und so die Geschosse abwehren. Nachdem der Kampf erfolgreich bestanden wurde, gibt der Buddha eine Treppe frei.

Sie gehen die Treppe nach oben. Oben nehmen Sie eine Gruppe Ninjas in Empfang, und Ihnen wird der Boden unter den Füßen heiß. Unter der Bahn mit der glühenden Kohle befindet sich Säure, so daß Sie sich lieber die Füße verbrennen sollten. Mit den Cursorstasten <←→ für oben und <→→ für unten müssen Sie das Gleichgewicht halten.

Im nächsten Raum findet gerade eine Tätowierzeremonie statt. Allerdings lassen Sie sich hier nicht verkohlen. Wenn die Reihe an Ihren Manhunter kommt, nehmen Sie eine der Schriftrollen, die hinter dem Brenner stehen. Dann hüpfen Sie gleich aus dem Fenster. Unten entwickelt sich das Papier, und Sie lesen den Slogan: "West is our only chance".

Weiter rechts finden Sie eine Türe. Der alte Chinese bietet Ihnen etwas zu rauchen an. Sie erinnern sich des himmlischen Wandbehangs von Tad Timov und laden sich viermal vom "Heaven"-Symbol ins Pfeifchen. Die Vision kommt dann von alleine. Merken Sie sich das Konterfei im Rauch. Anschließend gibt's vom Chinesen noch eine Skulptur: ein Osterhase "to Daddy from Ming".



Abb. MAN.2: Der Wimpel an der Wand

Cable Car Barn

Sie gehen am Gebäude vorbei nach hinten und springen auf einen der Wagen auf. So kommen Sie in einen Raum, der ähnlich des Warehouses überwacht wird. In diesem Raum müssen Sie oben rechts die Schaltbox erreichen, in der sich der Türöffner befindet. Sie legen den Schalter um und speichern zwischen. Nun treten Sie den Weg zur Tür

an. Jenseits der Tür untersuchen Sie den oberen Wagen. Sie finden eine Menge Leichen, die auf bekannte Weise gekennzeichnet sind. Außerdem entdecken Sie einen Zettel, den eine Leiche im Gürtel stecken hat. Mittels einer Kabine treten Sie dann die Rückreise an.

Private Club

Der Club macht seinem Namen auf besondere Weise Ehre: Er ist einfach zu privat für Sie.

Scientist's house

Sie kombinieren nun den Zeitungsausschnitt vom ersten Tag mit dem Brief vom zweiten Tag und geben den Namen Noah Goring in das MAD ein. Auf diese Weise erfahren Sie seine Adresse, die ID-Nummer 100461 und seinen Beruf: Genforscher. Wenn Sie seinem Haus einen Besuch abstatten, finden Sie Karteikarten mit beruflichen und privaten Notizen. Anscheinend litt der gute Mann unter irgendeiner Schuld.

Zwischendurch wird Ihnen kurz vermittelt, wie Phil sich zum König der Ratten krönt.

Wieder sind aus dem Fenster die Schönheiten San Franciscos zu bewundern. Auf dem Tisch neben dem Sofa entdecken Sie ein Streichholzbriefchen, das Sie mitnehmen, und einen weißen Faden mit einer Nadel, den sie liegenlassen.

Wax Museum

Wieder ist Ihre Kombinationsgabe gefragt. Aus dem Warehouse ist Ihnen der Name Zac bekannt, und auf der Spruchrolle aus dem Tempel wurde alle Hoffnung auf West gesetzt. Sie geben diesen Namen ins MAD ein und besuchen die Heimstatt des Herrn. Erstaunlicherweise wohnt er im Wachsfiguren-Kabinett. Die Wachsfigur am Eingang hält einen Fisch in der Hand. Das Symbol ist vom Hammer bekannt. Also hauen Sie mit dem Hammer auf den Fisch.

Die Tür öffnet sich, und Sie werden über den Wandel der Zeiten unterrichtet. Schließlich finden Sie in einem Kamin die Information, daß Zac hier war. Nun neigt sich wieder der Tag, Sie nennen Ihre Verdächtigen und gehen zu Bett.

Der dritte Tag

Laundry

Heute hat die Reinigung geöffnet, und so gehen Sie mit dem Abhol-Zettelchen hinein. Sie geben den Zettel der Dame. Sie bringt Sie in den Nachbarraum, wo Sie den Herrn treffen, der dank Ihrer Hilfe aus der Transamerica Pyramid entfliehen konnte. Er hilft, nachdem es in der Reinigung einen Tiefschlag für Sie gibt. Nehmen Sie aus der Reinigung den Spazierstock rechts neben der Tür mit auf den Weg.

Ghirardelli Square

Sie finden eine abgehackte Pfote, die Sie mitnehmen. Dann klettern Sie mit Hilfe des Stricks auf das Dach. Sie gehen nach rechts zur Leuchtreklame des Squares. Mit etwas Geschicklichkeit und regelmäßigem Zwischenspeichern erreichen Sie den Herrn der im "G" hängt. Beim Hinaufklettern weichen Sie den Elektrofunkeln der defekten Reklame aus. Oben angekommen nehmen Sie dem hängenden Herrn mit dem Stock den Ring ab.

Shop

Sie bringen dem Verkäufer die Rattenpfote, und er lädt Sie zum Spielchen ein. Vorher sollten Sie unbedingt zwischenspeichern. Dann spielen Sie mit dem Herrn das bekannte Spiel "Wo liegt das As". Sie spielen solange, bis der Verkäufer Ihnen eine Rattenmaske als Gewinn anbietet. Entscheiden Sie sich für die linke Maske.

Private Club

Mit der aufgesetzten Maske werden Sie eingelassen und nehmen am heiteren Würfelspiel teil. Auf der Begrüßungshand ist eine wichtige Zeichenfolge eintätowiert. Merken Sie sich die Zeichen (oben offen, unten offen, unten offen, rechts offen). Spielen Sie, bis Sie enttarnt werden. Beglücken Sie nun die Gemeinschaft mit der Urinprobe, die Sie im Flakon mit sich tragen. Mit dem Beil verlassen Sie nun die gastliche Stätte.

Wax Museum

Sie betreten das Museum auf die gewohnte Art. Der Menschenhaufen wird durch eine neue Person bereichert, die daliegt und Krawatte trägt. Sie untersuchen die Krawatte,

entdecken einen weißen Faden und schließen messerscharf auf den Genforscher. Mit der Krallen, die Sie dem Herrn vor der Bank aus dem Hals zogen, zerschneiden Sie den Faden und entnehmen der Krawatte eine ID-Karte besonderer Art.

Im Kamin hält sich inzwischen jemand auf, der Sie anscheinend zum Fressen gern hat.

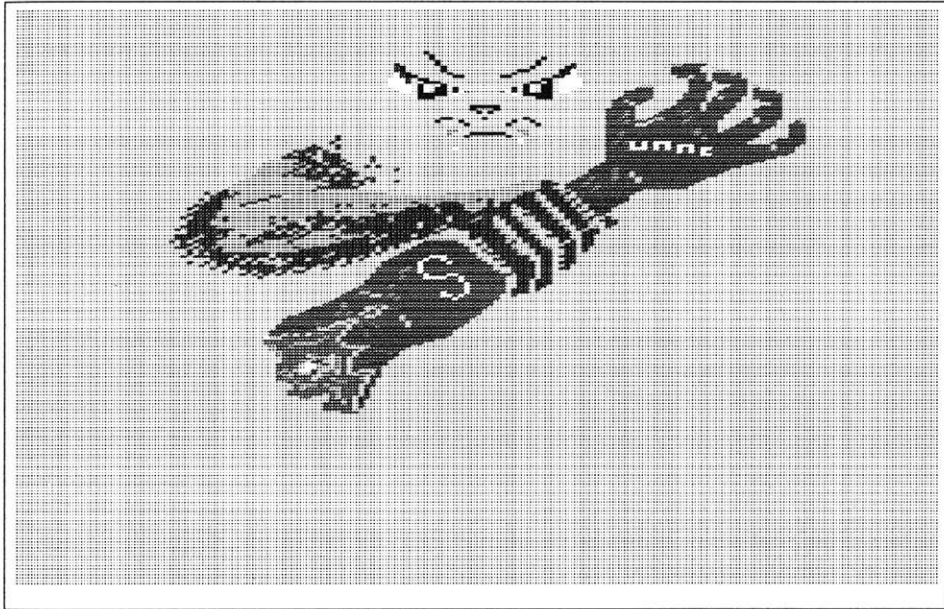


Abb. MAN.3: Die Zeichen in der Hand

Ghirardelli Square

Oben auf dem Dach befindet sich ein Turm, dem Sie jetzt einen Besuch abstatten. Im Turm rutschen Sie die Treppen hinunter, bis Sie vor einem Gitter landen. Das Sicherheitsschloß des Gitters wird mit dem Ring geöffnet. Dann geht's einen Tunnel entlang, dessen Boden allerdings nachgiebig ist. So brechen Sie durch den Boden und kommen Knall auf Fall zu Phils Gegenwart, der es sich als Rattenkönig gut ergehen läßt. Bei dieser Gelegenheit greifen Sie sich Phils Orb-Zepter. Er befördert Sie dann stante pede zu den Ratten in die Tiefe. Sobald die Ratten auftauchen, aktivieren Sie die Kamera und

blitzen ihnen eins. Die geblendeten Ratten lassen Sie dann ziehen, und der Manhunter entflucht durch das Rohr, dessen anderes Ende er bereits kennt.

Hyde Street Pier

Am Pier klettern Sie wieder zum Loch unter dem Steg und hacken sich einen Zugang zu der Kiste frei, die über dem Koch steht. Dann wird er samt Kiste auf das Schiff gebracht und nach Alcatraz übergesetzt.

Alcatraz

Auf Alcatraz landet er im Lagerraum. Dort befreit er sich wieder mit dem Beil, das er anschließend verliert. Auf seinem Erkundungsgang entdeckt er Ming, die ihm im Rauch erschien und nun wie viele andere im Käfig sitzt (zweite von links in der mittleren Reihe). Er gibt ihr die Statue. Anschließend geht er zum Lesegerät für die Codekarten und steckt die Orb-Karte aus der Krawatte hinein. Anschließend hält er das Orb-on-a-stick-Zepter hoch, das er von Phil hat. Er wird als Orb erkannt, und die Käfige werden geöffnet.

Am Fesselballon wird der Griff an der rechten Seite gedreht, so daß Gas ausströmt. Das Gas entzünden Sie mit den Streichhölzern. Der Ballon fliegt dann hinüber zur Stadt, wo etwas unterhalb des qualmenden Coit Towers auf dem Zinnturm des Schloßchens gelandet werden muß. Von dort geht es direkt in die Innereien des Geländes.

Coit Tower

Nun gilt es, möglichst geschickt die unterirdischen Gänge mit Lava zu fluten. Hierbei sollen die Roboter kaputtgehen, die Sklaven aber überleben. Daß auch der Manhunter überleben soll, versteht sich. Zunächst gilt es also, im Stellwerk die Beteiligten umzugruppieren und dann die Weichen zu stellen. Hierbei dürfen die Gruppen beliebig in Räumen zusammengefaßt werden, also alle Sklaven in die "Slavery" und die Roboter in Räume, die geflutet werden.

Wenn es dann losgeht, kehrt sich alles zum Besten. Die Mutanten werden wieder Menschen, die Roboter sind hin und die Sklaven frei. Sie eilen herbei, um den Retter zu grüßen und erwarten nun die Rückkehr auf den Boden der Tatsachen. Zu diesem Zweck werden Sie zu einem Gefährt gebracht, das Sie mit der tätowierten Kombination aus dem Private Club starten (die offene Seite ist: oben, unten, unten, rechts). Zuletzt wird

der Startknopf über den Symbolen betätigt und das Augenmerk auf die Monitorkarte gelenkt. Nun gilt es, das Lava-Mobil durch das Labyrinth zu lenken. Dann hat es der Manhunter geschafft, wenn auch einen kleinen Augenblick zu spät. Und so fristet er sein Dasein als Trittbrettfahrer bis, ja, bis...

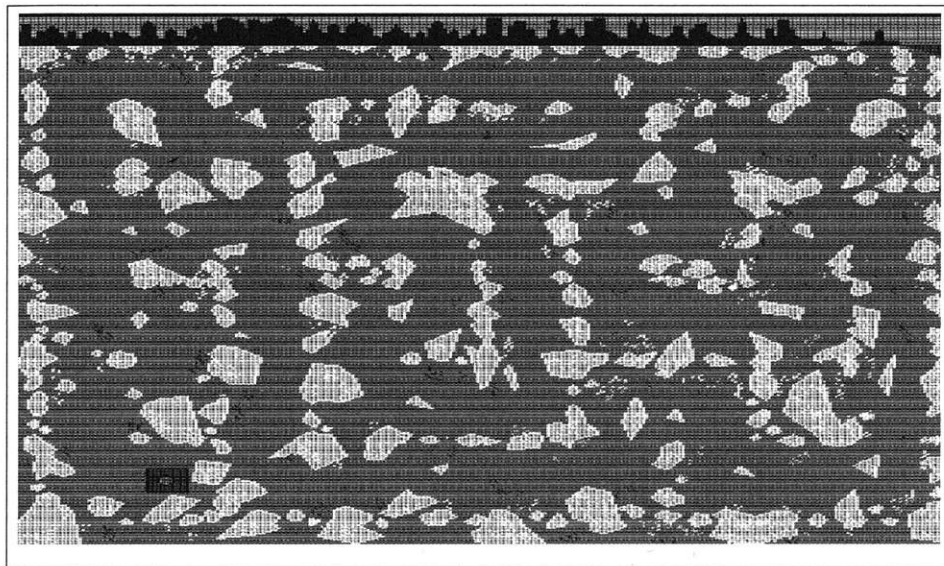


Abb. MAN.4: Das Lavafeld in der Übersicht

Omnicon Conspiracy

Hersteller: MirrorSoft/Rushware

Kategorie: Abenteuer

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Keyboard, Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA, EGA, MCGA, Tandy

Speicher: 512 KB, Festplatte

Handlung

Powers heißt er, Captain Ace Powers, und er ist Offizier der Sternenzentrale. Gerade hat er es sich auf seinem Raumkreuzer Falcon gemütlich gemacht, als der Schiffsroboter ihm eine Nachricht bringt. Es ist schon ein einsamer Job. Ace fände es gut, wenn er ein wenig Begleitung hätte. Kommen Sie doch einfach mit auf die Reise, und unterstützen Sie ihn auf seinem gefährlichen Weg.

Lösungsweg

Allgemeine Hinweise

- Reden Sie mit jedem Wesen, das Sie treffen. Mitunter erhalten Sie überraschend wichtige Informationen.
- Schießen Sie nicht in der Gegend herum. Setzen Sie die Waffen vernünftig ein.
- Wenn Sie eindeutige Angebote dubioser Damen annehmen, sollten Sie auf keinen Fall einschlafen. Andernfalls können Sie Ihre Waffe beim Waffenhändler zurückkaufen – was ohne Scheckkarte recht schwierig sein dürfte.
- Achten Sie darauf, daß Ace Powers immer genug Schlaf bekommt und bei bester Gesundheit ist. Mit den Quick-Heal-Kapseln aus dem Apothekenautomaten, können Sie den Lebensbalken wieder auf hundert Prozent bringen. Die Dext-Boose-Kapseln helfen nur gegen Müdigkeit.
- Bei schweren Einsätzen mit zu erwartender Gegenwehr und kriegerischen Auseinandersetzungen, werden Ihre Chancen um so besser, je höher der Lebensbalken ist.
- Geben Sie nicht gleich beim ersten Mal auf, wenn Sie von einer Kreatur nicht das Gewünschte bekommen. Oft müssen Sie erst bestimmte Voraussetzungen erfüllen, z.B. die Polizeimarke ablegen.
- Da Sie nur sechs Objekte mitnehmen können, sollten Sie sich ganz genau überlegen, welche Gegenstände unbedingt notwendig sind. Gegenstände, die Sie im Moment nicht brauchen, können Sie z.B. beim Apotheker ablegen und bei Bedarf zurückholen.
- Auch wenn Ihr Medizinroboter Ace Powers nach tragischen Unfällen wieder zusammenflickt, sollten Sie die Warnung des Roboters ernst nehmen. Nach einer,

zugegebenermaßen großen Zahl von Wiederbelebungen, ist auch die Kraft von Ace Powers erschöpft und der Star-Agent verläßt die Wiederebebungskammer als Artischocke.

Wie alles anfängt

Auf dem Planeten Cron gibt es Schwierigkeiten, und Ace Powers ist wieder einmal dazu berufen, die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Schade – gerade begann der Sternopolizist sich an das Leben an Bord des Raumschiffes zu gewöhnen, und Abenteurer hatte er weiß Gott genug. Aber Dienst ist Dienst, und so setzt sich Ace in Richtung der Kommandozentrale seines Schiffes in Bewegung. Ein kurzer Blick auf die Kontrollen und Ace füttert den Navigationscomputer mit den Koordinaten des Planeten Cron (<Set Star Course>), die ihm der Raumschiffroboter mitgeteilt hat (<480117>). Danach betätigt Ace die Startautomatik (<Jump into Hyperspace>) und erreicht nach kurzem Flug die Umlaufbahn des Planeten Cron. Nachdem das Schiff einen stabilen Orbit eingenommen hat, begibt sich Ace Powers in den Transporterraum und beamt sich in das Polizeihauptquartier von Cron-City (<Transport Grid>, <Use>).

Der Auftrag

In der Transmitterempfangsstation des Hauptquartiers wird Ace schon erwartet. Lt. Drek führt den Sternenagenten zum Aufzug des Hauptkomplexes. Ace betritt den Aufzug und untersucht das Instrumentenpanel genauer, sechs verschiedene Stockwerke hat das Gebäude und Ace entschließt sich, erst einmal dem Chef der Stadtpolizei einen Besuch abzustatten und die notwendigen Informationen einzuholen (<Panel>, <Use>), <6>). Der Aufzug stoppt im sechsten Stock und Captain Powers bittet bei der Sekretärin des Chiefs um einen Termin. Nachdem er seine Waffe abgelegt hat (<Desk>, über Funktionstaste Waffe auswählen, <Put>), wird er zum Commander vorgelassen und bekommt genauere Information über den Fall.

Der Raumkreuzer Blackstar, das Verbindungsschiff zur Forschungsstation auf dem Mond Delphi, ist im Weltraum von Unbekannten aufgebracht worden. Der geniale Wissenschaftler Dr. Limar Quattro ist bei diesem Überfall verschwunden – sein Schicksal unbekannt, ebenso wie der Verbleib des Agenten, der in die Organisation eingeschleust worden war. Außerdem scheint die ganze Sache mit einem Drogenschmugglerring zusammenzuhängen, der sein Unwesen in der Stadt treibt. Die ganze Sache ist ziemlich verwirrend, das einzige, was Ace Powers nun genau weiß, sind die Koordinaten der

überfallenen Blackstar (<711509>). Der Polizeichef gibt Ace sämtliche Kompetenzen und bittet ihn den Fall zu klären.

Die Ausrüstung

Nach dieser Ansprache verläßt Ace das Büro, nimmt seine Waffe vom Tisch der Sekretärin (<Desk>, <Search>, <Take>) und fährt mit dem Aufzug zur Waffenausgabe (<Panel>, <Use>, <5>). Zwischen der Sternopolizei und der normalen Stadtpolizei gibt es immer wieder Reibereien, und der Waffenverwalter stellt sich quer, als es darum geht, Ace mit dem notwendigen Material zu versorgen. Lediglich Treibstoff für sein Schiff könne er bekommen, erfährt Ace Powers und nimmt das Angebot an (<Supply Clerk>, <Converse>, <Accept>).

Nach einer Untersuchung der übrigen Stockwerke stellt Ace Fest, daß von dieser Seite kaum noch Hilfe zu erwarten ist und kehrt mit dem Transmitter im ersten Stock auf sein Schiff zurück (<Transporter Grid>, <Use>).

Blackstar

Ace verfolgt nun die einzige Spur, die ihm vom Polizeichef mitgeteilt worden ist. Er geht in die Kommandozentrale und programmiert den Flugcomputer auf die Koordinaten der Blackstar, die hilflos im Weltall treibt (<Control Panel>, <Set Star Course> <711509>). Der Flug bringt Ace direkt an das Kurierschiff, und als er keine Antwort auf seine Anfragen erhält, betritt er die Blackstar durch die Luftschleuse, die er mit seinem Card Key öffnet (liegt im Schlafzimmer auf dem Nachttisch; <Falcon hatch>, über Funktionstaste Card Key wählen, <Use>).

An Bord der Blackstar bestätigen sich Powers schlimmste Vermutungen: Das Schiff ist verwüstet und der Geheimagent, der eingeschleust worden war, ist dem Überfall zum Opfer gefallen. In der Kommandozentrale der Blackstar schaut sich Powers die Eintragungen im Logbuch der Blackstar genauer an (<Control Panel>, <Use>, <Log>, <Manifest>). Vom Dienstroboter des Kollegen erhält der Sternopolizist aber noch einige wichtige Informationen. Dr. Qauttro ist verschwunden und bei den Medikamenten handelte es sich um das Rauschgift Stardust.

Die nächste Spur führt Captain Powers nach Delphi II, der Forschungsstation auf dem Cron-Mond.

Lokalbesichtigung in Cron-City

Zunächst fliegt Ace nun nach Cron zurück und nutzt die Gelegenheit, sich in der Stadt umzusehen, um weitere Informationen zu sammeln. Der erste Anlaufpunkt ist die Mind Zi Bar in der Klein Street. Hier hatte auch Agent 786 die Verfolgung der Rauschgiftschmuggler aufgenommen.

Als Powers die Mind Zi Bar betritt, trifft er unerwartet auf einen alten Freund. Bellows rät ihm, sich in der Green Tattoo Bar umzusehen, wenn er weiteres über die Sarbai erfahren will, außerdem gibt er ihm den Rat, das Abzeichen der Sternenz Polizei in Cron-City nicht zu zeigen. Daraufhin verschwindet Bellows und Ace sieht sich vorsichtig in der Mind Zi Bar um. Weder der Barkeeper noch die Gäste sind erfreut, einen Sternenz Polizisten zu sehen, und Ace geht der neuen Spur in der Green Tattoo Bar (Jewel Street) nach. Die Bar ist nur leidlich besucht, und die Gäste sind unwillig, Information preiszugeben. Sofort fallen Ace die Mitglieder der Mentantsekte auf, von denen ab und an einer die Green Tattoo Bar betritt und bald wieder verschwindet. Eine neue Spur, der man folgen sollte, denkt Ace und schleicht einem der Sektenmitglieder nach.

Die Bücherei öffnet Wege der Einsicht

In der öffentlichen Bücherei am Ostende der Jewel Street verschwindet der Mann, und Ace betritt die Bücherei. Der Mönch ist verschwunden, statt dessen begrüßt ihn die Bibliothekarin und bittet Ace, die Computer im Lesesaal nicht zu berühren. Das läßt sich Ace nicht zweimal sagen und nimmt die Computer genauer unter die Lupe. Er untersucht alle drei Maschinen (<Computer>, <Use>), und der dritte Computer öffnet eine geheime Tür, durch die Ace Powers in den Tempel der Mentants gelangt.

Ein Mitglied der Sekte empfängt ihn und führt ihn zum Oberhaupt der Vereinigung, Den Herth. Dieser informiert Ace über die Abspaltung der Sektenmitglieder auf der Klein Street und die Gefährlichkeit der Stardustdroge. Außerdem erfährt Ace vom Sektenvorstand die Koordinaten des Delphi-Mondes. Er macht sich sofort auf den Weg zu seinem Schiff (Auftanken beim Supply Clerk nicht vergessen).

Forschungen auf Delphi

Über die Transmitterstation im Polizeigebäude erreicht Ace Powers die Falcon. Er nimmt Kurs auf den Wissenschaftsmond Delphi (<Control Panel>, <Set Star Course>,

<927325>). Nachdem sein Raumschiff in die Bahn um Delphi eingeschwenkt ist, begibt sich Ace per Transmitter in die Forschungsstation. Der Chef der Mondstation erwartet ihn schon und bietet ihm seine Mithilfe bei der Klärung des Falles an. Ace beschließt, zunächst das Labor Dr. Quattros zu besuchen. Dort trifft er den Assistenten des verschwundenen Wissenschaftlers, der die Arbeit fortführen soll. Der junge Wissenschaftler beklagt sich, daß die Hälfte der wissenschaftlichen Geräte verschwunden ist. Ace schöpft sofort Verdacht.

Irgend etwas stimmt nicht an diesem Fall. Er nimmt im dritten Stockwerk des Gebäudes die Schlafräume der wissenschaftlichen Besatzung genauer unter die Lupe. Dabei tiff er auf eine Assistentin, die ihn von undurchsichtigen Machenschaften Dr. Galloways in Kenntnis setzt.

Quartiere

Bei der Durchsuchung von Galloways Quartier entdeckt Ace eine Broschüre der Mentantsekte auf der Couch im Wohnzimmer (<Couch>, <Search>, <Take>). Dies erhärtet seinen Verdacht gegen Dr. Galloway. Außerdem findet der Agent einen Kommunikationscomputer, den er sogleich in Gang setzt. Die Nachricht, die Ace dort liest, ist schockierend. Ist Dr. Galloway etwa der Kopf der Drogenschmuggler?

Gerade noch rechtzeitig besinnt sich Ace auf die Psi-Kräfte der Mentants. Er zieht schnell seine Waffe (mit Funktionstaste anwählen; <Use>, <Stunt>). Keine Sekunde zu früh. Dr. Galloways erscheint und versucht, seine Entlarvung zu vereiteln. Ace betätigt den Auslöser seiner Waffe (<Leertaste>), und der Verbrecher erstarrt lang genug, daß Ace unbehelligt den Raum verlassen kann.

In Dr. Quattros Quartier findet Ace einen weiteren Hinweis, der ihm verdächtig vor kommt (<Night Stand>, <Search>, <Take>, <Letter>). Es ist ein Schreiben Dr. Quattro an die Wissenschaftsbehörde auf Cron. Anscheinend gehörte Dr. Quattro zu der Kategorie der verrückten Wissenschaftler, die Ace bisher nur aus schlechten Weltraumspielen kannte. Limarr Quattro arbeitete an der Entwicklung einer Waffe, mit der ohne weiteres ganze Planeten in Sekundenbruchteilen zerstört werden.

Im Schreiben an den Wissenschaftsrat von Cron bittet er um Unterstützung seiner Forschungen. Auf Quattros Nachttisch entdeckt Ace noch ein Radio. Er schaltet es ein (<Night Stand>, <Search>, <Use>, <Radio>) und gräßliche Klänge des Iron Muchking-Albums schlagen ihm entgegen. Ace hat genug gesehen und verläßt Quattros Quartier.

Das Labor

Bei der weiteren Untersuchung der Unterkünfte findet Ace am Westende des Ganges das Quartier von Rand Ungar, der ebenso attraktiven wie ehrgeizigen Wissenschaftlerin. Mit den eindeutigen Angeboten verfährt Ace nach Gutdünken. Auf jeden Fall sollte er einen Blick auf die Couch im Vorzimmer werfen (<Couch>, <Search>, <Take>, <Card key>). Er liest die Broschüren und nimmt den Card Key an sich.

Mit diesem Kärtchen verschafft sich Ace nun Zugang zu dem geheimen Labor, dessen Tür er bei seinem ersten Rundgang nicht öffnen konnte. Bei der Durchsuchung des geheimen Labors stößt Ace wieder auf einen Note-Taking-Computer. Nach den guten Erfahrungen, die er in Galloways Unterkunft gemacht hat, setzt er das Gerät sofort in Gang (<Note-Taking-Computer>, <Use>). Die Information ist unglaublich: Rand Ungar ist Kopf der Sarbai und hat den Überfall auf die Blackstar organisiert. Dr. Quattro wurde anscheinend auf die Basis der Sarbai-Organisation verschleppt und arbeitet dort an seinem wahnwitzigen Vorhaben weiter. Auf dem Bildschirm erscheinen die Koordinaten des Sarbai-Hauptquartiers (Asteroid D-829/Koordinaten 563381). Hastig verläßt Ace die Forschungsstation und begibt sich zurück auf sein Schiff.

Die Sarbai Basis

Eile ist geboten, falls Quattro für die Sarbai an der Waffe weiterbastelt. Ace hetzt in den Kommandoraum der Falcon und gibt die Koordinaten der Sarbai Basis in den Navigationscomputer (<Control Panel>, <Use>, <Set Star Course>, <563381>) und schaltet die Triebwerke ein (<Jump to Hyperspace>). Schneller als das Licht rast Ace Powers auf den Asteroiden zu. Der Navigationscomputer stoppt das Schiff in Reichweite der Sarbai-Basis. Das wird kein Zuckerschlecken, Captain Powers!

Ace steigt in den Transportbereich des Transmitters (<Transport Grid>, <Use>) und materialisiert Sekunden später in der Höhle des Löwen. Der Transporterraum in der Station ist unbesetzt, und Ace bereitet sich in aller Ruhe auf seine Mission vor. Da er überall mit Widerstand rechnen muß, aktiviert Ace seine Laserwaffe (Funktionstaste, <Stun>) und erkundet die Station. Hinter jeder Tür steht ein potentieller Feind, und die Sarbai schießen erst und fragen später. Ace kämpft sich durch die Station, bis er in das Labor Dr. Quattros vordringt. Mit dem Verrückten ist nicht zu spaßen: Die tödliche Waffe ist einsatzbereit und zielt bedrohlich auf den Planeten Cron. Ace stellt seine Waffe auf höchste Feuerkraft und schießt. Zwar ist der Wissenschaftler für Cron keine Gefahr mehr, aber in Cron-City gibt es noch eine Menge zu tun. Über die Transmitteranlage kehrt Ace auf die Falcon zurück und fliegt mit Hyperspace zurück nach Cron-City, um Ordnung in die Angelegenheit zu bringen.

Ermittlungen in Cron-City

Nach dem Transport mit dem Transmitter verläßt Ace schnurstracks das Polizeihauptquartier und macht sich auf die Suche nach weiteren Hinweisen auf den Drogenring in Cron-City. Kaum hat er das Polizeigebäude verlassen, trifft er an der Ecke der Main Street auf einen Drogenhändler. Die Versuche, den Sion-Dealer anzusprechen, scheitern kläglich, und Ace erinnert sich der Worte seines Freundes Bellows. Die Polizeimarke ist bei Ermittlungen in Cron-City nur hinderlich. Ace setzt seinen Weg in Richtung die Main Street hinunter fort und sieht sich das Einkaufszentrum auf der Main Street genauer an. Die Apotheke kommt ihm gerade recht. Bestimmt sind dort einige Mittelchen erhältlich, die den geschundenen Agentenkörper wieder auf Vordermann bringen. Ace geht in die Apotheke und muß feststellen, daß der Besitzer es sehr genau mit den Vorschriften nimmt. Ohne Rezept gibt es keine Mittel. Es lebe die Automatisierung, denkt Ace, und tritt an den Verkaufsautomaten auf der rechten Seitenwand des Raumes. Für 80 Credits erstet er hier eine kleine Kapsel, die ihn sofort wieder fit macht. Wer so ehrlich ist, dem kann man auch seine Polizeimarke anvertrauen, und so tritt Ace vor den Tresen und deponiert sein Sternepolizeiabzeichen dort (<Counter>, über Funktionstaste Polizeimarke wählen, <Put>). Auf der Straße wendet sich Ace nach Westen und kommt bald an einen Geldautomaten. Ace tritt vor den Automaten und speichert zum späteren Gebrauch 650 Credits auf seiner Karte ab. Als er sich wieder umwendet, entdeckt Ace die froschähnliche Gestalt neben dem Kassensautomaten. Er spricht das Wesen an, und – siehe da – der Frug hat einiges mehr zu bieten, als die Polizei erlaubt (<Frug>, <Converse>, <Accept>). Die kleine Zeitbombe ist genau das richtige für die Aufgabe, die Ace Powers bevorsteht.

Im Untergrund

Der Rauschgiftring muß Anlaufpunkte und Verteiler in der Stadt haben. Ace durchstreift die Straßen der Planetenmetropole nach weiteren Hinweisen. Beim Sion-Dealer an der Ecke Main Street hat er dieses Mal Glück. Ohne seine Polizeimarke an der Brust ist die exotische Gestalt sehr viel entgegenkommender, und Ace erstet eine kleine Kapsel mit belebendem Inhalt. Ist zwar nicht ganz legal, aber auf solche Kleinigkeiten nimmt ein Star-Agent keine Rücksicht. Voll ausgerüstet nimmt Ace die Spur in der Green Tattoo Bar wieder auf. Er betritt die Kneipe auf der Jewel Street und sieht sich dieses Mal gründlicher um als bei seinem ersten Besuch. Im Gastraum hat sich nichts verändert. Ace beschließt, dem Vorratsraum einen Besuch abzustatten. Die Tür an der Westwand der Bar öffnet sich bereitwillig, und Ace untersucht das Getränkeregaler der Bar. Nichts Ungewöhnliches ist zu sehen – bis auf das Weinregal in der Mitte des Raumes. Irgendwie steht es seltsam. Ace tritt heran und macht eine seltsame Entdeckung.

Das Weinregal lässt sich verschieben, und dahinter kommt eine verborgene Tür zum Vorschein. Sie führt in die Kellergewölbe unter der Stadt.

Entschlossen steigt Ace in den Untergrund. Durch den Tunnel bewegt er sich nach Osten. Den giftigen Ratten, die hier unten ihr Unwesen treiben, geht Ace aus dem Weg. Plötzlich stellt sich ein Sarbai-Roboter in den Weg. Ace zieht blitzschnell seine Laserwaffe, um das Metallgetüm in seine Einzelteile zu zerlegen (mit Funktionstaste Waffe wählen, <Use>, <Kill>, Feuer mit Leertaste). Als der Roboter aus dem Weg ist, tritt Ace durch die Tür an der Nordwand und befindet sich im Waffenlager der Sarbai. Gegen den Angriff des Wachpostens wehrt er sich mit seiner Laserwaffe und durchsucht anschließend die Waffenkammer auf der rechten Seite. Da er dort nichts besonderes entdeckt, macht er sich wieder auf den Weg, um den Rest des unterirdischen Verstecks zu erforschen. An der nächsten Tür ist wieder ein Roboter als Wache aufgestellt. Ace erledigt die Maschine abermals mit seiner Laserwaffe. Die Tür öffnet sich diesmal jedoch nicht so unvermutet. Da fällt Ace Rand Ungars Card Key ein, den er von der Couch genommen hat. Ace versucht sein Glück (<Locked Door>, mit Funktionstaste Karte wählen, <Use>). Die Tür öffnet sich, und Ace steht in der Computerzentrale der Sarbai-Organisation.

Die Zentrale

Der Wachposten ist schnell mit der Laserpistole überwunden, und Ace macht sich am Computer zu schaffen. (<Master Computer>, <Use>, <Droid programming>, <Droid view>). Die Programmierung ist aber nicht zu ändern und Ace betrachtet das Programm genauer (<Master Computer>, <Search>). Die Iron Munchking-Scheibe, die er schon in Quattros Unterkunft gehört hat, ist das Steuerungsprogramm des Sarbai-Rechners. Sofort erinnert sich Ace an den Plattenladen "Electron Spin", den er bei seinen Streifzügen durch die Stadt entdeckt hat.

Ace geht zurück durch den Tunnel, sucht den Plattenladen auf und durchforstet das Plattenregal nach einem netten Ersatzprogramm (<Search>, <Take>). Es ist eine Barry Manilow-Scheibe, die sich zum Sprengen des Computers eignet. Ace tritt vor den Tresen und zahlt seinen Einkauf (<Cashier>, <Accept>). Nun kehrt er durch den geheimen Tunnel in die Computerzentrale zurück und steckt dort die neue Platte in den Computer (<Master Computer>, mit Funktionstaste Platte wählen, <put>). Genüßlich hört Ace, wie die Leiterbahnen des überlasteten Rechners zusammenbrechen. Das wäre erledigt.

Im nächsten Tunnelraum streckt der Sternenzwerg noch den letzten Wächter der Sarbai-Bande nieder und sieht sich in den Produktionsräumen der G.U.N. Corporation um.

Das Sarbai-Problem wäre somit endgültig gelöst, und Ace schleicht wieder durch die Straßen der Stadt, um abschließend dem Rauschgifttring das Handwerk zu legen.

Der Rauschgifttring

Für den Beginn seiner Aktion erscheint ihm der Tempel der abtrünnigen Mentant-Sekte auf der Klein Street der geeignete Anlaufpunkt. Ace betritt den Tempel, und ein Mentant tritt auf ihn zu. Ace spendet zehn Credits und schleicht anschließend am Wächter vorbei in die Innenräume des Tempels. Dort kokelt in einem Gefäß das gefährliche Rauschgift, und die Luft ist vom Duft des Rauschmittels durchsetzt. Volltreffer, denkt Ace und geht schnell durch die nächste Tür, da ihm die Dämpfe doch stark zusetzen (Ruhebalken im Auge behalten). Im nächsten Raum wird Ace von einem Mentant darauf hingewiesen, daß der Zutritt zu diesem Tempelbereich nicht erlaubt ist.

Ace verschafft sich mit Gewalt Zugang zu den hinteren Bereichen und wird dort schon von einem Mönch empfangen, der in böser Absicht auf ihn schießt. Schnell erwidert Ace das Feuer und streckt den Mönch mit seiner Laserwaffe nieder. Die Luft in diesem Raum ist nicht mehr so betäubend wie in den anderen Tempelbereichen, und somit erforscht Ace die Räumlichkeiten. Der Totenschädel auf der Nordwand erweckt hierbei sein Interesse. Ace nähert sich vorsichtig dem grauslichen Symbol, als sich plötzlich eine Tür öffnet.

Da ist es – das geheime Drogenlabor der Mentants. Ace schleicht vorsichtig durch die Gänge und überwältigt noch einen der Tempelmönche. Da entdeckt er die hochfeuergefährlichen Chemikalien an der Laborwand – genau das richtige. Ace packt seine kleine Zeitbombe aus, die er vom Frug erstanden hat, und schaltet den Zeitmechanismus ein (mit Funktionstaste Bombe wählen, <Use>). Jetzt bleiben noch dreißig Sekunden. Ace legt die Bombe auf den feuergefährlichen Chemikalien ab (mit Funktionstaste Bombe wählen, <Put>) und verläßt schnell den Raum. Nachdem der Zünder abgelaufen ist, gibt es eine heftige Detonation, und Ace vergewissert sich mit einem letzten Blick in das Drogenlabor über den Erfolg seiner Mission. Die Apparaturen sind vollständig zerstört.

Ace verläßt den Tempel und geht auf direktem Weg zurück zur Polizeistation, um seinen Erfolg beim Polizeichef zu melden. Ja, Ende gut – alles gut. Es sei denn, Sie hätten wie wild in der Gegend herumgeballert und dabei ein Mitglied einer geschützten Lebensform getötet. Das sieht man nämlich gar nicht gerne auf Cron, und die Strafe für ein solches Vergehen ist lebenslänglich.

PGA Tour Golf

Hersteller/Bezugsquelle: Electronic Arts/Rushware

Kategorie: Sportspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Grafik: 2

Empfohlene Hardware: PC/XT/AT

Steuerung: Tastatur, Maus (Joystick)

Grafikkarte: CGA, Hercules, EGA, VGA

Soundkarte: Roland MT 32, AdLib

Speicher: 512 KByte, 8 Mhz, Festplatte oder Diskette

Handlung

Mit PGA Tour Golf haben Sie nicht nur die Möglichkeit, eine der im Moment beliebtesten Sportarten fast perfekt simulieren zu können, sondern auch am internationalen Turnierveschehen teilzunehmen. Neben den üblichen Trainingsmöglichkeiten (Driving Ranch, Übungsgrün) können bis zu vier Spieler an einem offiziellen Turnier mit über 60 Spielern teilnehmen.

Die Realitätsnähe des Spiels ist beeindruckend und die Bedienung ungewöhnlich komfortabel. Weiterhin bietet PGA Tour Golf einige Features, die es von anderen Golf-Simulationen eindeutig abhebt. Hier sind vor allem einige Spezialschläge zu nennen und die Möglichkeit, sich im Golfshop mit entsprechenden Schlägern auszurüsten. Weitere Leckerbissen sind die umfangreichen Statistiken und die Zeitlupenfunktion.

Installation und Start

PGA Tour Golf verfügt leider über kein separates Installationsprogramm. Zur Installation des Programms auf Ihrer Festplatte richten Sie ein Verzeichnis ein, wechseln in dieses und kopieren mit dem Befehl

```
COPY A:*.*
```

alle Programmdateien in das Verzeichnis auf der Festplatte. Hierbei wird natürlich vorausgesetzt, daß sich die PGA-Programmdiskette in Laufwerk A befindet.



Abb. PTG 1: Der Eröffnungsbildschirm



Abb. PTG 2: Der Golfshop

Zum Starten des Programms geben Sie folgenden Befehl ein:

GOLF

Um das Spiel an die installierte Grafikkarte anzupassen, können Sie hinter dem Programmaufruf einen Parameter für die entsprechende Karte angeben (z.B. GOLFH für Hercules, GOLFC für CGA oder GOLFE für EGA usw.).

Nach zwei Eröffnungsbildschirmen wird eine Sicherheitsabfrage eingeblendet. Hier müssen Sie die Länge des angegebenen Loches auf dem entsprechenden Golfplatz eingeben. Die Kursangaben sind in der Mitte des Handbuches abgebildet. Achten Sie darauf, daß es verschiedene Abschlagstellen (Anfänger, Ladies, Pros) und daher auch verschiedene Entfernungen gibt.

Das Turnier

Nach einigen Trainingsschlägen und ein paar Übungsrunden können Sie sich zum ersten Mal ins Turniergehen stürzen. Hierzu wählen Sie im Menü Play die Option Tournament. Nach der Auswahl der Schläger (die Sie nur selten ändern müssen) und der Spieler können Sie auch einen Golfcourt aus vier Plätzen auswählen. Nach der Auswahl des Platzes wird der Beginn des Turniers eingeläutet und die Höhe des Preisgeldes bekannt gegeben. Nach dem Preisgeld richtet sich zum einen die Geldsumme, die Sie gewinnen können – die Qualität der Konkurrenz steigt aber auch mit der Höhe des Preisgeldes!

Die Schläge

Nach einem Rundflug über das Loch und einer Gesamtübersicht sind Sie zum Abschlag an der Reihe. Wie aus anderen Golf-Simulationen bekannt, gibt es auch bei PGA Tour Golf ein Optionsfenster (mit der Anzeige des gewählten Schlägers und der Entfernung zur Fahne) und einen Schlagbalken. Dieser ist glücklicherweise in Prozentzahlen unterteilt, wodurch die Weite der Schläge viel besser berechnet werden kann.

Zur Ausführung des Schlages müssen Sie insgesamt dreimal die <Leertaste> drücken (oder die linke Maustaste/Joystickbutton). Bei der ersten Betätigung holt der Spieler aus, wobei die Schlaganzeige nach links ansteigt. Der zweite Tastendruck beendet die

Ausholphase und bestimmt somit die Stärke des Schlages. Danach fällt der Balken in der Schwungphase wieder nach rechts ab. Der dritte Tastendruck sollte möglichst genau bei der Null-Prozent-Marke erfolgen. Drücken Sie früher oder später, verziehen Sie den Ball nach rechts bzw. nach links.

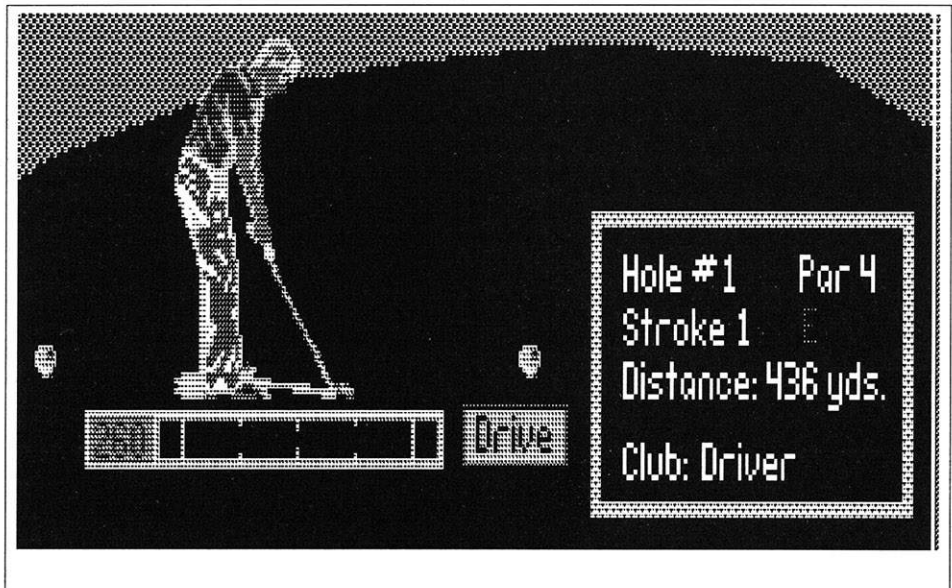


Abb. PTG 3: Infenster und Schlagbalken

Putten

Haben Sie den Ball auf das Grün gespielt, erhalten Sie vor dem Putt eine "topografische Karte" des Grüns. Hier können Sie die Oberflächenstruktur des Grüns ablesen und so die Richtung des Putts bestimmen.

Tips und Tricks

- Versuchen Sie niemals, Schläge mit mehr als 100 Prozent auszuführen. Jeder Fehler (Abweichung beim Treffpunkt von der Null-Prozent-Marke) hat dabei

verheerende Auswirkungen. 80 bis 90 Prozent der Schlagkraft reichen in den meisten Fällen aus. Wählen Sie lieber einen höheren Schläger aus, als einen Ball zu verziehen.

- Nutzen Sie bei jeder Gelegenheit die Möglichkeit der Spezialschläge:

Punch Shot (F8) Wenn Ihr Ball im Bunker oder eingegraben im Rough liegt, sollten Sie mit einem Punch Shot versuchen, ihn wieder auf das Fairway zu spielen.

Chip Shot (F7) Liegt der Ball in der Nähe des Grüns, bietet sich ein solcher Schlag an, der nur kurz in der Luft ist und danach wie ein Putt auf die Fahne zurollt.

Fringe Putt (F9) Dieser Schlag bietet sich an, wenn der Ball auf dem Vorgrün (Fringe) liegt.

- Nutzen Sie die Möglichkeit, ein Spiel zu speichern und diesen Spielstand wiederherzustellen, um bessere Ergebnisse zu erreichen. Ansonsten könnte es Sie schon einige schlaflose Nächte kosten, bis Sie das erste Preisgeld einstreichen!

Search for the Titanic

Hersteller: Capstone

Kategorie: Simulation

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur

Grafikkarte: CGA/EGA (optional VGA)

Speicher: 256 KB

Handlung

Die Suche nach versunkenen Schiffen und verborgenen Schätzen lockt Abenteurer und Glücksritter. 80 verschiedene Wracks, verteilt im Atlantik, Mittelmeer, der Karibik und

dem Schwarzen Meer warten in diesem Spiel auf ihre Entdeckung. Kostbarkeiten – vom Meer verschlungene – und antike Fundstücke sind der Preis. Anhand der mitgelieferten Seekarte können die einzelnen Wracks lokalisiert und der günstigste Hafen für den Start der geplanten Expedition bestimmt werden.

Bevor Sie zum großen Abenteuer in See stechen, müssen erst einige Hürden genommen werden, die den Aufbruch der Suchmannschaft erschweren. Die Expedition muß präzise geplant und durchgeführt werden, wenn sie zum Erfolg führen und versunkene Schätze an das Licht der Sonne befördern soll. Die Auswahl des richtigen Schiffes, Organisation von Mannschaft und Ausrüstung sind nur ein Teil der komplizierten Expeditionsplanung – Verpflegung, Wasser, Treibstoff und Ersatzteile sind weitere Punkte auf der Checkliste. Ist die Planung der Expedition abgeschlossen, müssen Sie noch bei verschiedenen Institutionen vorsprechen und um finanzielle Unterstützung für das geplante Unternehmen bitten. Wenn die Planungs- und Finanzierungsphase erfolgreich abgeschlossen ist, können Sie zur Suche nach den gesunkenen Schiffen aufbrechen. Das Spiel umschifft also nicht die Hürden der Realität.

In der zweiten Phase des Simulationsspiels kommen die Forscher- und Entdeckernaturen auf ihre Kosten. Im Zielgebiet wird der Meeresboden, je nach Ausrüstung mit allen technischen Mitteln (Sonar, Tauchröhre, Unterwasserkamera, Magnetometer, Mini-UBoot) oder nur mit Tauchern abgesucht. Jedes Wrack, das Sie entdecken, bringt Ihnen neue Reputationspunkte, die Ihre Verlässlichkeit beweisen und die verschiedenen Institutionen zur Finanzierung größerer Expeditionen ermutigen, bis die finanzielle Unterstützung die teuerste Expedition, die Suche nach der Titanic ermöglicht.

Sind Sie bei dieser Expedition erfolgreich, erscheinen zur Belohnung, abgesehen vom Freudenfest nach Ihrer Rückkehr, digitalisierte Originalbilder vom Wrack der Titanic auf Ihrem Bildschirm. Die Aufnahmen wurden im September 1985 von Dr. Robert Ballard und seinem Expeditionsteam in fast 4000 Metern Tiefe südöstlich von Neufundland fotografiert.

Obschon der Fundort der Titanic feststeht, wird er stets ein wenig verlegt, wenn eine neue Spielrunde gestartet wird. So verliert die Suche ihren Reiz auch dann nicht, wenn Sie die Titanic entdeckt haben. Denn beim nächsten Mal wird alles anders.

Die Planung der Expedition

Der Anfangsbildschirm erlaubt Ihnen die Wahl zwischen zwei verschiedenen Spielmodi. Wählen Sie die Option "Titanic only", haben Sie sofort genug Geld, um sich

– nach der obligatorischen Planung der Expedition – auf die Suche nach der Titanic zu begeben. Einen Nachteil hat dieser Modus allerdings: Sie können nur die Titanic finden, alle anderen Wracks bleiben unberücksichtigt. Der Modus "Full Game" ermöglicht die Suche nach jedem beliebigen Wrack auf dem Meeresgrund. Achten Sie hierbei darauf, daß der Hafen so nah wie möglich zum Suchgebiet liegt.

Schiffstypen

Je nach Entfernung des gesuchten Schiffes vom gewählten Hafen und der benötigten Ausrüstung müssen Sie Ihr Expeditionsfahrzeug wählen. Wichtig ist hierbei die unterschiedliche Tragfähigkeit der einzelnen Schiffstypen:

Moyu	5000 kg
Apprentice	12000 kg
Kingfisher	20000 kg
Voyager	50000 kg

Längere Expeditionen mit großem technischen Aufwand sind praktisch nur mit einem Schiff vom Voyager-Typ durchführbar. Suchaktionen in Küstennähe versprechen auch mit dem kleinsten Schiffstyp Erfolg.

Personal

Bei der Auswahl des Personals sollte Ihnen das Beste gerade gut genug sein. Mit erfahrenen Tauchern haben Sie ein Wrack sehr viel schneller ausgemacht. Da die Taucher nach jedem Einsatz eine Ruhepause verdient haben, sollten bei küstennahen Unternehmen mindestens vier Taucher engagiert werden, um längere Wartezeiten zu vermeiden. Setzen Sie bei der Dauer Ihrer Schatzsuche ruhig einige Kulanztage an, (Option "Go to the Dock / Buy Supplies). Der höhere Bedarf an Lebensmitteln und Wasser fällt finanziell und von der Ladekapazität her kaum ins Gewicht. Auch mit Ersatzteilen sollten Sie nicht sparen, um für alle Fälle gerüstet zu sein. Ein Reparaturfaktor von circa 100 ist eine gute Lösung. Sehr genau muß aber der Treibstoffverbrauch kalkuliert werden, da dieser Posten einen gewichtigen Anteil an der Ladekapazität hat. Versuchen Sie die beste Kombination zu erreichen. Durch die im Menü angebotene Funktion "Evaluate Plan" können Sie von Experten die Durchführbarkeit Ihrer Pläne überprüfen lassen und bekommen einen Überblick der Schwachstellen Ihrer Expeditionsplanung. Ein erneuter Durchlauf des Planungsmenüs gibt Ihnen die Möglichkeit, diese Fehler zu korrigieren und das Schiff seetüchtig auszurüsten.

Finanzen

Haben Sie einen akzeptablen Plan erstellt, müssen eventuell noch die finanziellen Mittel beschafft werden. Nutzen Sie hierzu die Option "Hunt for Grants". Anfänger in der Schatzsuche werden am schnellsten von der "Foundation of starving" mit dem Verweis auf Mildtätigkeit (Charity) berücksichtigt.

Bevor das Schiff den Hafen endgültig verlassen kann (Set Sail), müssen Sie die geplanten Ausrüstungsgegenstände über die Option "Equip from Plan \$" übernehmen.

Die Suche beginnt

Ist das Schiff vollständig ausgerüstet, wählen Sie die Option "Set Sail". Nach einer kurzen Pause befinden Sie sich im Navigationsbildschirm, der Ihnen Auskunft über Ihre eigene Position und das zu erreichende Zielgebiet gibt.



Abb. TIT.1: Der Navigationsbildschirm

Die Richtung Ihres Schiffes bestimmen Sie mit der Cursorsteuerung, zur Veränderung der Geschwindigkeit nutzen Sie die <+> oder <->-Tasten. Das Simulationsspiel arbeitet im Real-Zeit-Modus.

Das heißt, Sie sollten bei Tauchgängen und der Anfahrt zum Zielgebiet die Möglichkeit des schnelleren Zeitdurchlaufs unbedingt nutzen (Tastenkombination <Alt><W>), wenn Sie die Seereise nicht wirklich in Realzeit genießen wollen. Oder legen Sie Wert darauf, vor dem Bildschirm mehrere Stunden zu warten, daß Ihre Froschmänner wieder auftauchen?

Fahrt kann das Expeditionsschiff nur aufnehmen, wenn Sie einen bestimmten Zoom-Level (<Alt><Z> / <Alt><X>) eingestellt haben. Gebiete, die über verschiedene Zoom-Level verfügen, werden durch ein blinkendes Rechteck dargestellt. Im Navigationsbildschirm finden Sie am unteren Bidrand eine Menüleiste, die zehn verschiedene Funktionen aufweist, von denen im Navigationsmodus aber nur das Radio und das Wetterradar verfügbar sind.

Lösungstips

Der Start

Fliegen Sie möglichst vom Ausgangshafen in Florida zum Ausgangspunkt Ihrer Expedition. Die Ausrüstung der Expedition ist in anderen Häfen zwar oft etwas teurer, aber die Überquerung des Atlantiks würde Ihre Schatzsuche wegen Treibstoffmangel scheitern lassen.

Heuern Sie nur die besten Kapitäne, Taucher, Navigatoren und Spezialisten an – je höher die Qualität der Besatzung, um so größer sind die Erfolgchancen, das gesuchte Wrack ausfindig zu machen.

Überlegen Sie genau, welche Geräte zur Erforschung des Wracks erforderlich sind, ungeschützte Taucher können nur in Tiefen bis zu 200 Fuß operieren.

Navigieren Sie so präzise wie möglich. Im Zeitraffermodus haben Sie schnell 500 Meilen zurückgelegt. Sie verlieren auf diese Weise leicht unnötig Treibstoff, den Sie bei der Suche nach dem versunkenen Schiff noch dringend benötigen.

Die Suche

Sind Sie im Zielgebiet angelangt, bestimmen Sie die Position des Wracks nach der Tabelle im Handbuch und untersuchen mit dem Magnetometer den Meeresboden auf verdächtige Phänomene. Der Einsatz von Tauchern und einer Kamera ist erst sinnvoll, wenn das Magnetometer das Wrack grob lokalisiert hat.

Auch wenn der Einsatz von Tiefensonar (Deep Sonar) und Plattform Sonar die Geschwindigkeit des Schiffes bremst, sollten Sie eine der beiden Möglichkeiten zusammen mit dem Magnetometer einsetzen, da dies die Übersicht auf dem Piloting Screen erleichtert und die bereits erkundeten Gebiete gekennzeichnet sind.

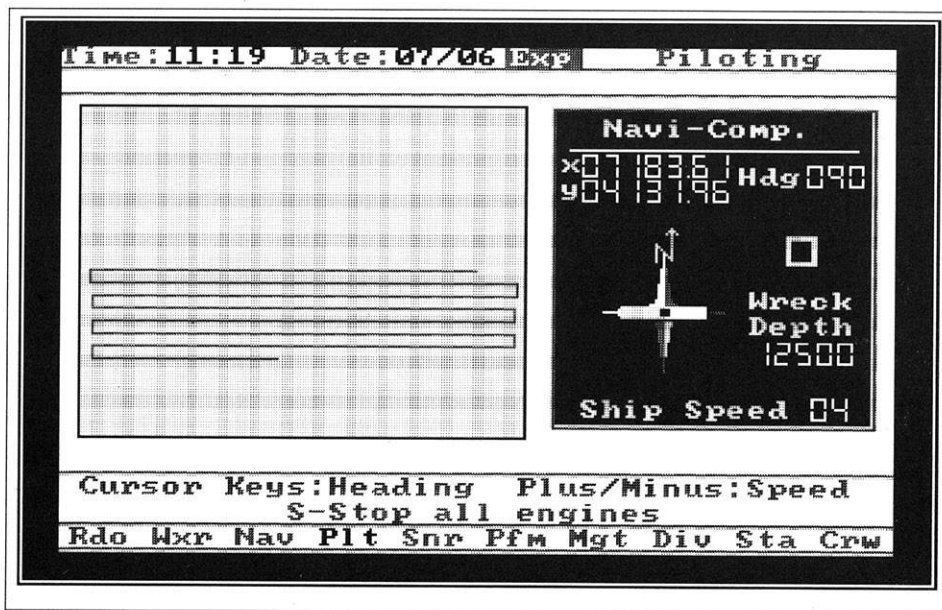


Abb. TIT.2: Der Piloting-Bildschirm

Die Erfolgchance ist am größten, wenn im Bildschirm das leere Rechteck einen Stern aufweist (weiß, blau oder rot). Die verschiedenen Hilfebildschirme, die am unteren Bildschirmrand mit jeweils drei Buchstaben abgekürzt sind, können Sie über die entsprechende Funktionstaste aktivieren. Also <F1> für den Radio-und Funkverkehr

(Abk.: Rdo), <F2> für das Wetterradar (Abk.: Wxr), <F3> für den Navigationsmodus (Abk.: Nav) usw. Beachten Sie, daß die meisten Bildschirmmodi nur aktiviert werden können, wenn das entsprechende Personal zur Verfügung steht. Überlegen Sie also bei der Planung Ihrer Expedition genau, welche Mannschaft Sie zusammenstellen.

Der Radiobildschirm (F1)

Der Radiomodus informiert Sie über die letzten Meldungen und ermöglicht den Abruf der Wettervorhersage (Weather Report). Mit Emergency Rescue rufen Sie den Rettungsdienst, Sie geben also auf, und das Spiel ist vorbei.

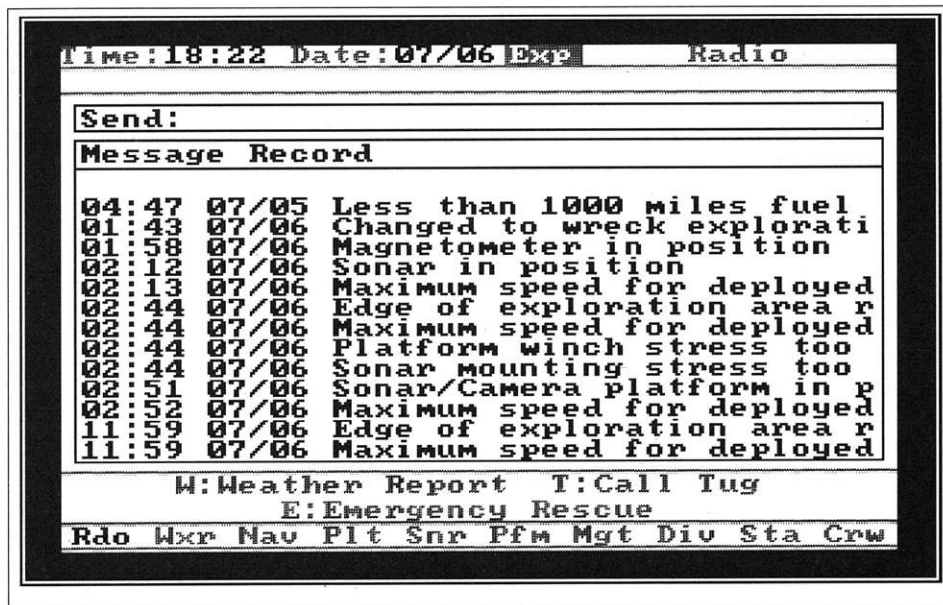


Abb. TIT.3: Der "Radio-Screen"

Das Wetterradar (F2)

Über das Wetterradar verschaffen Sie sich einen Überblick über die Wetterlage; heranziehende Sturmfronten und Wettereinbrüche werden rechtzeitig gemeldet und geben Ihnen Zeit für Ausweichmanöver.

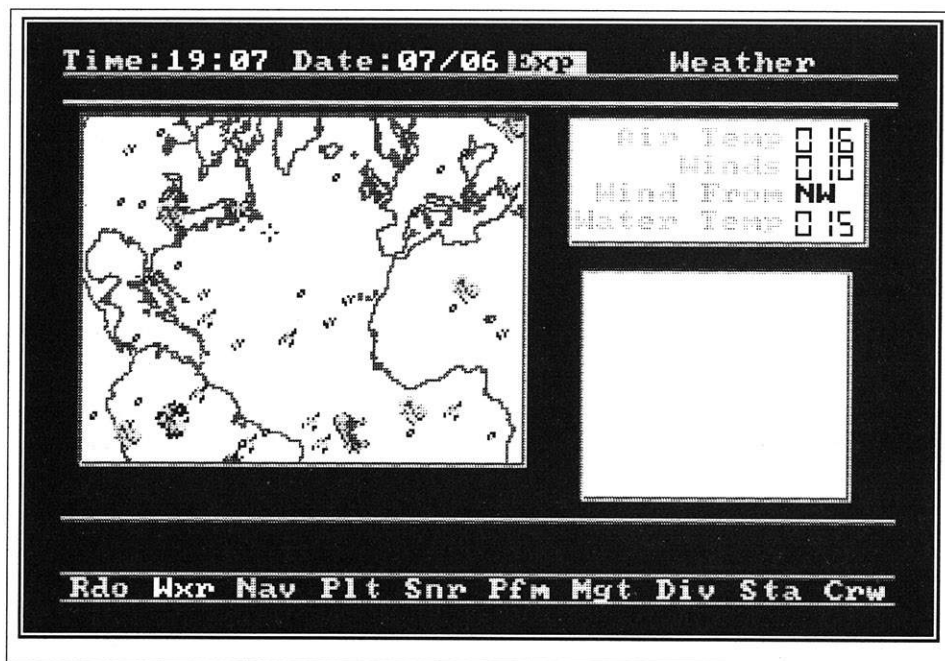


Abb. TIT.4: Die Wetterlage

Der Navigationsmodus (F3)

Der Navigationsmodus ist die Voreinstellung, in der Sie das Spiel beginnen. Das Schiff lässt sich nur in diesem Modus bewegen und zum Zielgebiet steuern. Über die <+>- oder <->-Taste beschleunigen bzw. bremsen Sie Ihr Schiff. Schiffsbewegungen sind nur im passenden Zoom-Level möglich, den Sie mit der <X>- und der <Z>-Taste beeinflussen. Sind Sie im Zielgebiet angekommen, schalten Sie bitte mit E auf den Explorationmodus, der erst den Einsatz von Tauchern und Suchgerät ermöglicht.

Der Explorationsmodus

Im Explorationsmodus können Sie Ihr technisches Gerät niederbringen und den Meeresboden auf verdächtige Anzeichen und Hinweise nach dem gesuchten Wrack untersuchen. Hierzu dienen Ihnen das Tiefensonar (F5), die Plattformkamera (F6) und das Magnetometer (F7).

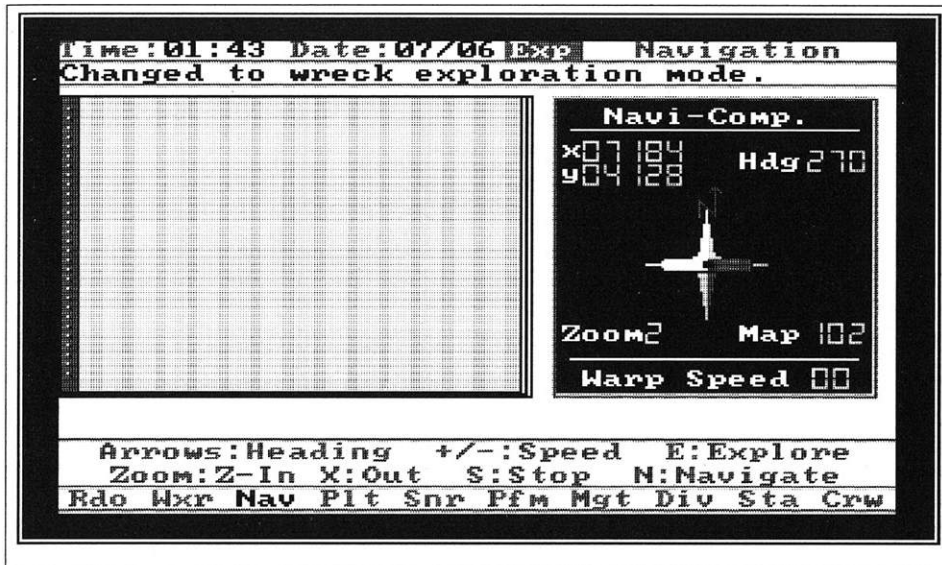


Abb. TIT.5: Der Explorationsbildschirm

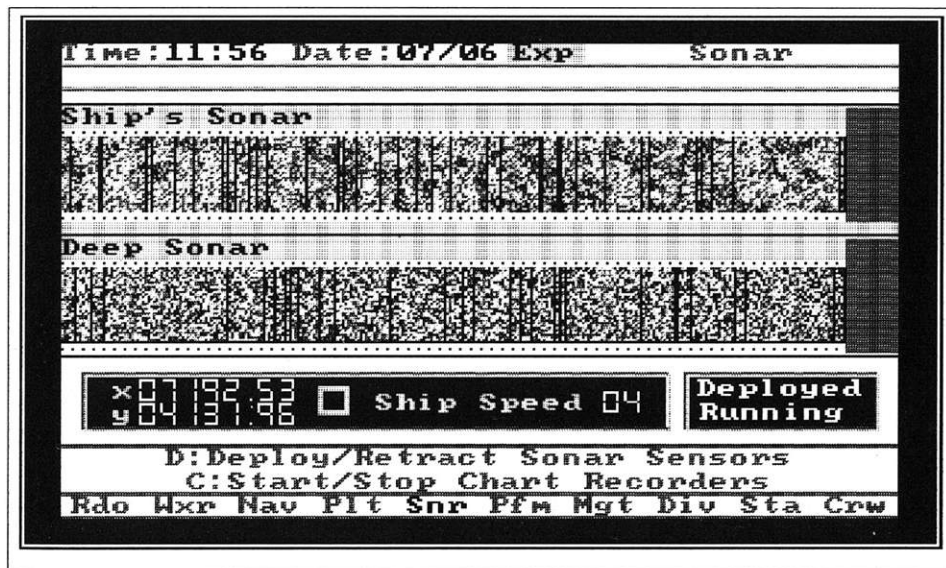


Abb. TIT.6: Das Tiefensonar

Mit dem Tiefensonar, der Suchplattform und dem Magnetometer nehmen Sie den Meeresboden und eventuell auftauchende Objekte genauer unter die Lupe. Alle diese Geräte müssen nach Anwahl über die entsprechende Funktionstaste erst einmal in Position gebracht werden. Mit der <D>-Taste (Deploy = absenken) lassen Sie Ihr Gerät zu Wasser. Die Verwendung der Tastenkombination <Alt><W> sei hier wieder dringend empfohlen, da der Absenkungsvorgang sonst in Realzeit abläuft.

Die Suchplattform sollten Sie auf jeden Fall in Position bringen, schon abgesuchte Gebiete werden dann im Piloting-Bildschirm markiert und erleichtern die Übersicht erheblich. Haben Sie alle erforderlichen Suchgeräte zu Wasser gelassen, kehren Sie mit der <F4>-Taste in den Piloting-Modus zurück und machen sich auf die Suche nach dem Wrack.

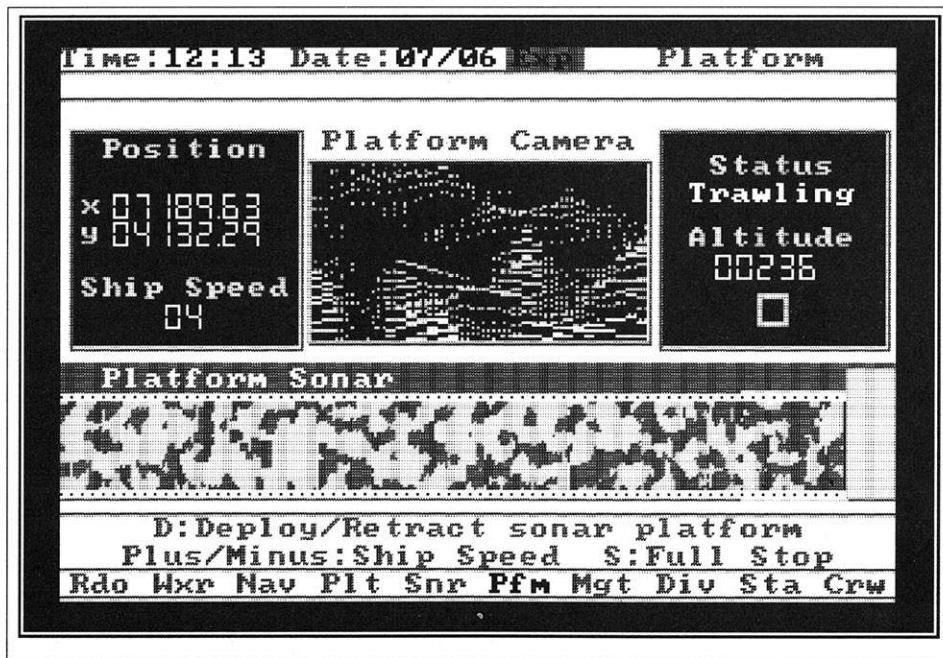


Abb. TIT.7: Die Suchplattform

In dem kleinen Rechteck im Sichtfeld des Navi-Computers werden verdächtige Phänomene durch einen kleinen Stern angezeigt. Erscheint dieser Stern, stoppen Sie das

Schiff sofort durch Betätigen der <S>-Taste. Alle Schiffsmotoren werden augenblicklich gestoppt, und Sie befinden sich direkt über der Fundstelle. Die genaue Position erscheint in der linken oberen Ecke des Navi-Computers.

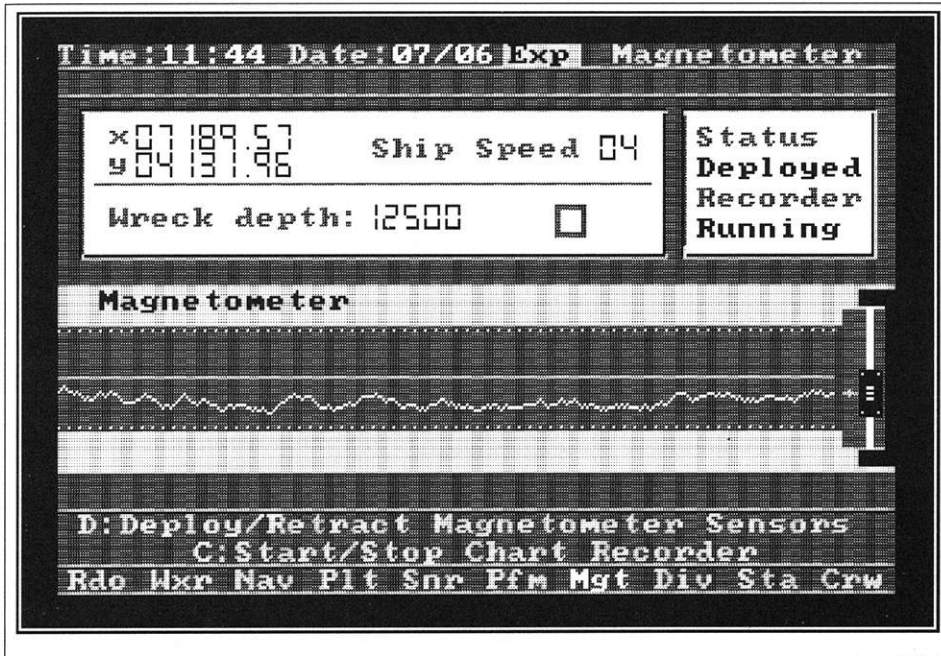


Abb. TIT.8: Das Magnetometer

Über die <F8>-Taste wechseln Sie nun zum Tauchmodus und setzen Ihre Taucher aus. In tiefen Gewässern haben ungeschützte Taucher keine Chance (tiefer als 200 Fuß). Informieren Sie sich im Wrackverzeichnis also genau, wie tief das gesuchte Wrack liegt, und nehmen Sie die entsprechende Ausrüstung an Bord.

Mit dem Mini-U-Boot (Minisub) und der Taucherkugel (Bathysphere), die wieder mit der <D>-Taste in Position gebracht werden, ermöglichen Sie Ihren Tauchern auch Tauchgänge in tieferen Gewässern. Finden die Taucher ein Objekt am Meeresgrund, erhalten Sie eine Meldung und können das Fundstück mit der <V>-Taste in Augenschein nehmen.

Alles OK? Das Equipment (F9) und die Crew (F10)

Der Statusmodus informiert Sie über den Zustand des Schiffes die Reparaturbedürftigkeit der einzelnen Ausrüstungsgegenstände und den Bestand der Vorräte an Wasser, Nahrungsmitteln und Treibstoff.

Über die <F10>-Taste erhalten Sie detaillierte Informationen über den Gesundheitszustand und die Einsatzbereitschaft Ihrer Mannschaft. Schließlich soll die Crew ja gesund und bei Kräften bleiben. Denn nur so können Sie sich am Ende mit Ihren Helfern zusammen freuen.

Sim City

Hersteller/Bezugsquelle: Infogrames/Bomico

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 3

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: HGC, CGA, EGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

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

Fragen über die Größe der Feuerwehr und der Polizei müssen genauso beachtet werden wie die Arbeitslosigkeit und die Sportmöglichkeiten. Es ist wirklich nicht leicht, Städte-

planer, Bürgermeister und Stadtdirektor in einer Person zu sein. Sim City ist ein echter Klassiker und gehört in jede Softwaresammlung.

Die Grafiken wurden mit Liebe zum Detail entworfen, das Scrolling dabei aber total vernachlässigt. Der Sound/die Geräusche sind auf die Dauer nur nervend, und Sie sollten sie bei längerem Spiel ausschalten und lieber eine gute Platte oder CD auflegen. Das ausgeklügelte System der sich beeinflussenden Elemente macht bei Sim City den Spielreiz aus, und dieses System ist absolut genial!

Lösungshinweise

Tips

- Wohnviertel sollten Sie in Wassernähe bauen. Sie sind im Laufe des Spiels am meisten wert. Ein attraktives Wohn-Umfeld zieht Menschen an.
- Industriegebiete sollten Sie entfernt von den Wohnvierteln an der Küste errichten. Später können Sie dort einen Hafen bauen lassen, der für den Ex- und Import unverzichtbar ist.
- Einzelhandelszonen eignen sich besonders gut dazu, Industriegebiete und Wohnviertel von einander zu trennen.
- Flughafen und Sportstadion ziehen zwar Leute an, doch wer will schon direkt daneben wohnen? Sie gehören genau wie Kraftwerke an den Stadtrand.

Tricks

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

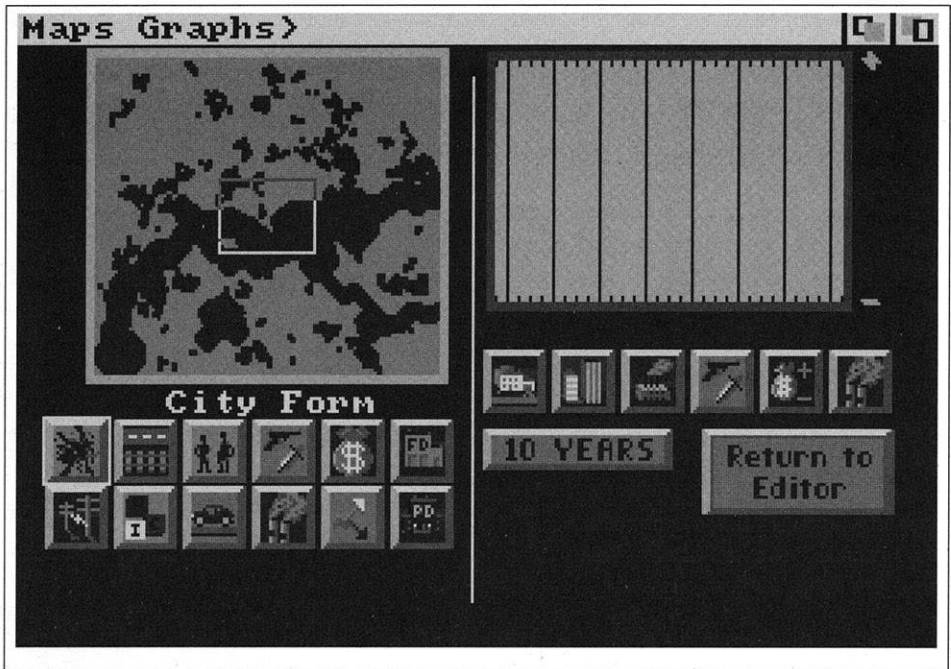


Abb. SIM.1: Bei Sim City dürfen Sie Ihre eigene Stadt kreieren

Cheat

- Wenn Sie während des Spiels bei gedrückter <Shift>-Taste "FUND" eintippen, erhalten Sie zusätzlich 10000 Dollar. Wenn Sie zu oft von dieser Geldbeschaffungsmaßnahme Gebrauch machen, kommt es meist zu einem Erdbeben.

Bern

In den nächsten zehn Jahren muß das Berner Verkehrssystem total umgemodelt werden. Glücklicherweise stehen hierzu 20000 Dollar zur Verfügung.

Innerhalb der Stadt nimmt der Verkehr sehr stark zu. Davon besonders betroffen sind die Wohngebiete westlich der Aare (so heißt der Fluß). Daher sollte die Planung zunächst dort beginnen. Da das gesamte Stadtgebiet zu eng bebaut ist, kann man das

Straßennetz nicht besonders gut erweitern. Also wird erst einmal das Schienennetz vergrößert. Im Stadtzentrum müssen Sie aber trotz aller Probleme neue Straßen bauen, bzw. vorhandene Straßen erweitern. Es geht dabei kein Weg daran vorbei, das eine oder andere Gebäude abreißen zu lassen. Bei diesen Abrissen darf aber unter keinen Umständen die Wohnfläche der Stadt verkleinert werden! Wenn möglich, keine Wohnhäuser "platt machen". Oder wenn es nicht anders geht, schaffen Sie zunächst neuen Wohnraum.

Der Westen Berns eignet sich übrigens auch vorzüglich für ein paar neue Polizeistationen. Erweiterungen der Stadtfläche sollten nur in Betracht kommen, wenn die Bevölkerung stark genug wächst und Sie genügend Geld zur Verfügung haben. Entscheidend für den Populationszuwachs sind auch in Bern die Steuern, die Sie zwischen vier und sieben Prozent ansetzen sollten. Um den Haushalt weiter zu entlasten, können Sie nach den ersten fünf Jahren das Budget der Feuerwehr auf 80% senken. Vollziehen Sie dies in den ersten fünf Jahren, fällt das eine oder andere Flugzeug vom Himmel und kann nicht gelöscht werden.

Boston

Auch Bosten bleibt im Jahre 2010 nicht von Katastrophen verschont: Ein Atomkraftwerk im Süden der Stadt ist in die Luft geflogen. Ein Großteil Bostons ist radioaktiv verseucht. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, mit 20000 Dollar Startkapital innerhalb von fünf Jahren die betroffenen Einwohner umzusiedeln und die Lage unter Kontrolle zu bringen. Hätte man diese Atomdinger doch nicht gebaut! Aber hinterher jammern hilft nicht! Frisch ans Werk.

Das Kraftwerk ist futsch, also muß ein neues her. Wieder ein Atomkraftwerk? Wohl besser nicht. Wie man das schon kennt, ist nach Katastrophen die Kriminalität sehr hoch: Es wird an allen Ecken und Enden geplündert, geklaut und umgebracht. Die mit dem Katastrophenschutz überlasteten Polizisten brauchen unbedingt Unterstützung.

Im verseuchten Gebiet können die Gebäude getrost abgerissen werden. Jedoch sollten dafür Zug um Zug neue im nicht verseuchten Stadtgebiet aufgebaut werden.

Damit die (überlebenden) Bewohner Bostons in der Aufbauphase nicht weglaufen, sollten Sie die Steuern maximal auf sechs Prozent festsetzen. Der Haushalt darf auf keinen Fall durch Kürzungen im Polizei-, Feuerwehr- oder Verkehrssektor erhöht werden.

Ein weiteres zu meisterndes Problem ist die Verkehrsbelastung der Stadt. Im Nordwesten müssen schon von Beginn an die Straßen erweitert und neue gebaut werden. Auch

der Schienenverkehr wurde zu sehr vernachlässigt, so daß Sie auch hier kräftig investieren müssen.

Detroit

Im Jahre 1970 setzen sich überall auf der Welt die Japaner weiter durch. Stark betroffen ist davon auch die Automobilindustrie, und somit vor allem Detroit. Folglich hat die Autoschmiede der Vereinigten Staaten eine hohe Arbeitslosigkeit und daraus resultierend eine große Verbrechensrate. Um diese Probleme zu beseitigen, wurden Sie zum Bürgermeister von Detroit gewählt. Mit 20000 Dollar Startkapital lassen sich diese Probleme einfach aus dem Weg räumen, oder etwa nicht?

Zunächst sollten die Steuern auf etwa fünf Prozent gesenkt werden. Das Budget der Feuerwehr können Sie auf etwa 65 Prozent senken. Doch passen Sie dabei auf: Sollte ein Flugzeug über Detroit abstürzen, das passiert meist über der Innenstadt, müssen "Feuerschneisen", sprich Straßen, vorhanden sein, damit sich das Feuer nicht allzusehr ausbreiten kann. Auch gilt es im Katastrophenfall, das Budget der Feuerwehr fix wieder anzuheben.

In den Gebieten mit der höchsten Verbrechensrate werden neue Polizeistationen errichtet. Um die Mobilität zu steigern, müssen im Stadtzentrum und im Nordosten der Stadt neue Straßen gebaut und alte erweitert werden.

Spätestens nach viereinhalb Spieljahren sollten Sie sich ganz und gar auf die Industrie konzentrieren. Im Norden und im Südwesten Detroits müssen neue Bauflächen für Industriegebiete erschlossen werden. Natürlich müssen diese Industrie-Neubaugebiete an das Verkehrsnetz möglichst optimal angeknüpft werden. Wo viel produziert wird oder werden soll, darf es nicht an der Energieversorgung scheitern: Trotz aller Bedenken sollten Sie ruhig ein Atomkraftwerk errichten (dies ist ja nur ein Spiel).

Dullsville

Kurz nach der Jahrhundertwende erhalten Sie das Ruder des kleinen amerikanischen Städtchens Dullsville übergeben. Ihre Aufgabe ist es, diesen Ort innerhalb der nächsten dreißig Jahre möglichst attraktiv zu machen. Leider verfügt man bei dieser Aufgabe nur über ein Startkapital von 5000 Dollar. Aber früher war ja alles billiger...

Ordnung muß sein! Um die zu hohe Kriminalität zu senken, wird erst einmal im Südosten des Städtchens eine Polizeistation errichtet. Weitere Probleme hat die Stadt mit

dem Verkehr: Eine Eisenbahnlinie muß weiträumig um die Stadt gelegt werden. Auch sollte das Straßennetz im Innenstadtbereich ausgebaut werden.

Mit den spärlichen Finanzen sollten Sie vorsichtig umgehen: Die Steuern können ruhig zwischen fünf und neun Prozent liegen, und der Feuerwehretat darf auf 60 bis 70 Prozent gesenkt werden. Ab dem fünften Regierungsjahr kann man auch die Unterstützung der Polizei etwas zurücknehmen und mit 90 Prozent fixieren. Sollten sich in den ersten fünf Jahren immer noch nicht besonders viele Menschen im verträumten Dullsville niedergelassen haben, so liegt das an den Steuern. Diese sollten Sie gegebenenfalls auf drei oder vier Prozent senken.

Selbst Dullsville soll expandieren: Die Stadtfläche wird mit Einzelhandelsflächen und Wohnflächen nach Nordosten hin erweitert. Dabei ist es wichtig, daß Sie nicht zu nahe an das Industriegebiet geraten. Bei allen Aktivitäten ist weiterhin darauf zu achten, daß innerhalb der Stadt Parkanlagen errichtet werden. Ein Stadion sollten Sie nach den ersten zehn Jahren der Machtausübung außerhalb der Wohngebiete erbauen lassen. Bei der Erweiterung der Stadt sollten außerdem Polizeistationen in den Neubaugebieten errichtet werden. Wenn die Zahl der Einwohner 12000 übersteigt (etwa 1915), denken Sie an die Arbeitsplätze, und erweitern Sie das Industriegebiet im Südosten.

Im weiteren Spielverlauf werden sich Erdbeben und Verkehrsprobleme ein Stelldichein geben. Um diese bewältigen zu können, sollten Sie sparsam sein! Jeden Dime vor dem Ausgeben zweimal 'rumdrehen!

Hamburg

Im letzten Jahr des zweiten Weltkrieges übernehmen Sie das Bürgermeisteramt in Hamburg. Wie haben sie das als Nicht-NAZI bloß geschafft???

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, Hamburg bis 1949 wieder aufzubauen. Und dafür stehen nur 20000 Dollar zur Verfügung!

Vor den letzten Luftangriffen des Krieges bleibt Ihnen noch etwas Zeit, neue Feuerwehrationen zu erbauen. Dabei sollten Sie besonders den Nordwesten der Elbestadt berücksichtigen. Brechen dann die ersten Brände aus, müssen Sie diese zunächst zu löschen versuchen, die Stromversorgung aufrecht erhalten und die Trümmer von den Straßen schaffen. Bei der Größe der Stadt ist dies wahrlich keine leichte Aufgabe! Während der ganzen Zeit dürfen Sie auf keinen Fall die Steuern über fünf Prozent erhöhen, sonst laufen die Menschen weg.

Nach dem Krieg, also 1946, gilt es zunächst, im Nordosten und im Südwesten Hamburgs neue Polizeistationen errichten, um der steigenden Kriminalität zu begegnen. Danach kann der eigentliche Wiederaufbau beginnen.

Um die Kosten so niedrig wie möglich zu halten, können nach dem "flammenden Inferno" die Kosten für die Feuerwehr auf etwa 70 Prozent gesenkt werden. Der Wiederaufbau geht eigentlich leicht von der Hand, wenn da nicht die Forderung nach einem Flughafen wäre. Dieser verschlingt natürlich eine riesige Summe von Steuergeldern. Da wir die Steuern wegen der Bürgerfluktuation nicht erhöhen sollten, müssen wir sparen, sparen und nochmals sparen.

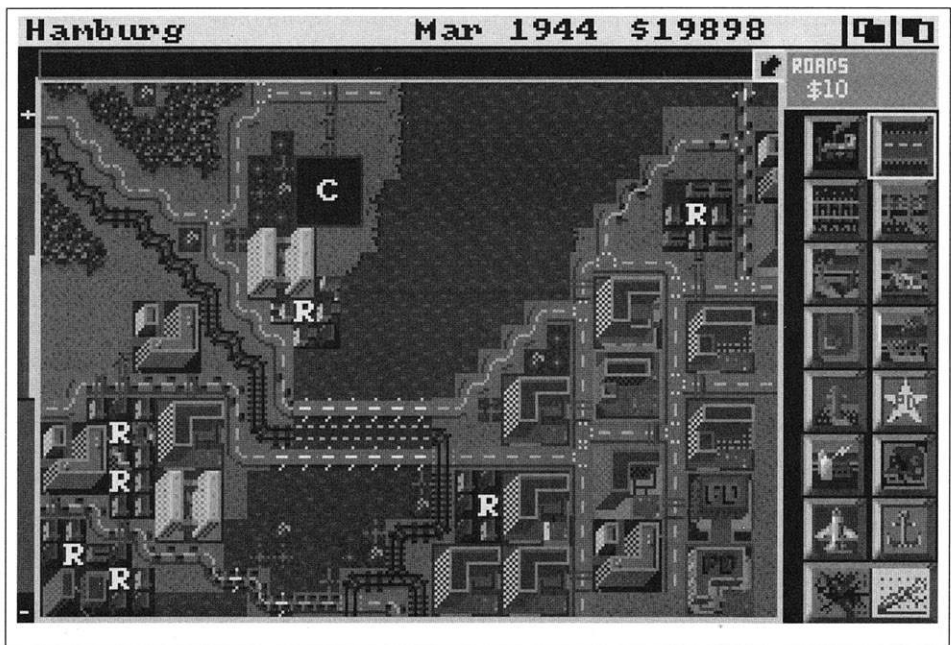


Abb. SIM.2: Auch eine deutsche Stadt ist unter den Sim City-Vorgaben zu finden

Rio de Janeiro

Es ist nicht mehr zu verhindern: Durch den Treibhauseffekt wird die Erdatmosphäre so stark aufgeheizt, daß die Pole abzuschmelzen beginnen. Im Jahre 2047 steht nun Rio de

Janeiro vor der dummen Situation, daß die Meeresstadt kurz vor der Überflutung steht. Alle bisher bekannten Probleme Rios müssen natürlich auch noch zusätzlich bewältigt werden. Denn man tau!

Um der starken Luftverschmutzung und so dem Treibhauseffekt den Garaus zu machen, sollten die Kohlekraftwerke durch Atomkraftwerke ersetzt werden. Weitere Dinge, die Sie zu Spielbeginn erledigen müssen, sind die Errichtung von Polizeistationen im Nordwesten, an der Süd- und der Ostküste der Stadt. Die Zuwendungen für Polizei und Feuerwehr sollten während des ganzen Spiels nicht gesenkt, die Steuern nie über sieben Prozent gesetzt werden.

Durch die langsame aber sichere Überflutung wird das Verkehrsnetz stellenweise lahmgelegt. Das ohnehin total überlastete Straßen- und Schienennetz der Stadt sollten Sie daher entsprechend ausbauen oder mindestens ersetzen. Da durch die Überflutung auch das Stadtgebiet verkleinert wird, müssen nach Westen hin neue Quartiere für die Menschen und neue Industriegebiete aufgebaut werden. Die ganze Stadt muß langsam ins Landesinnere wachsen. Eigene Energieversorgung und neue Verkehrsnetze dürfen natürlich nicht vergessen werden. Bei all Ihrer Planung sollten Sie sich nicht allzuviel Zeit lassen, denn der Wasserspiegel steigt unaufhörlich!

San Francisco

Kurz vor dem großen Beben von 1906 werden Sie zum Bürgermeister San Franciscos. Damit Sie dem Erdbeben nicht chancenlos gegenüberstehen, sollten Sie im Süden und im Westen der Stadt Feuerwehrstationen aufbauen. Und dann darf das Earthquake kommen.

Als erstes gilt es natürlich, die Feuer unter Kontrolle zu bekommen. Nach spätestens einem Jahr sollten Sie das eigentlich geschafft haben. Da das Stromnetz fast völlig vernichtet wurde, gilt es, neue Leitungen zu bauen, alte zu reparieren und natürlich auch neue Kraftwerke zu errichten. In der Zeit, in der Sie sich mit den Feuern in der Stadt beschäftigen müssen, können Sie getrost das Polizeibudget auf 70 Prozent senken. Die Steuern sollten Sie zwischen ein und drei Prozent festsetzen.

Da man zum Wiederaufbau viel Geld benötigt, sollten Sie damit erst etwa 1908 beginnen. Bauen Sie zuerst die Industrie und den Hafen an der Ostküste auf, und sichern Sie sich so Steuermehreinnahmen. In diesem Gebiet darf eine Polizeistation natürlich auch nicht fehlen. Fließen erst einmal die Steuern aus den Industriegebieten in den Haushaltsbeutel der Stadt, können neue Wohnviertel errichtet, deren Stromversorgung gesichert und eine Verkehrsanbindung repariert werden.



Abb. SIM.3: SF, bevor das Erdbeben kommt

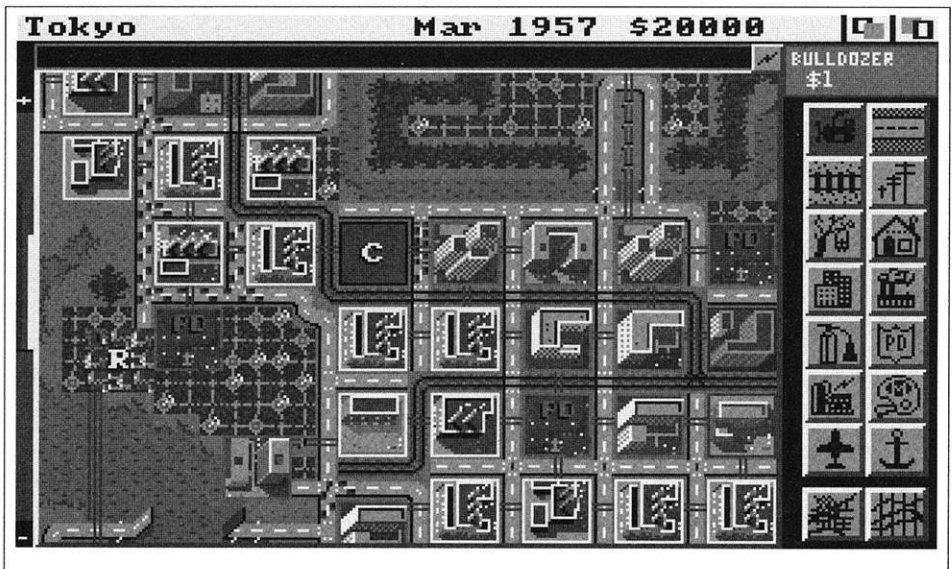


Abb. SIM.4: Tokyo vor dem Angriff von Gozillas Freund

Tokyo

Nicht von Gozylia oder einem anderen Fernsehmonster, sondern vom Müll angezogen, wird Japans Hauptstadt von einem Monster heimgesucht. Kurz bevor das Monster angreift, können Sie noch im Süden eine Feuerwehration und eine Polizeistation aufbauen. Auch im Nordwesten der Millionenmetropole errichten Sie noch schnell eine fehlende Polizeistation, um der starken Kriminalität entgegenzutreten.

Den Schaden, den das Monster anrichtet, sollten Sie so gering wie möglich halten. Die angegriffenen Industriegebiete müssen zunächst gelöscht werden. Achten Sie dabei auf die Stromversorgung der Stadt. Auch die blockierten Straßen müssen so schnell wie möglich geräumt und repariert werden. Hat sich das Fiech erst einmal verzogen, sollten Sie die Steuern auf sieben Prozent senken. Während der Aufbauzeit bis 1962 dürfen weder Feuerwehr- noch Polizeietat gekürzt werden. Mit den 20000 Dollar Startkapital dürften Sie aber eigentlich keine allzugroßen Probleme bekommen, die Aufgabe zu meistern.

Ultima VI – The False Prophet

Hersteller/Bezugsquelle: Origin/Rushware

Kategorie: Rollenspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: HGC, CGA, EGA, VGA

Speicher: 512 KB, Festplatte, 640 KB RAM

Handlung

Kurz bevor Sie vor Ihrem Fernseher einschlafen, hören Sie von draußen ein Donnern und sehen es blitzen. Abenteuerlustig und neugierig wie Sie nun einmal sind, gehen Sie zu der Stelle, von der die Blitze angezogen werden. Durch die magische Tür, die sich

dort befindet, gelangen Sie nach Britannia. Dort braucht man wieder die Hilfe des Helden, der schon in den vergangenen Jahren für Ruhe und Ordnung gesorgt hat.

Rechtzeitig zum 10jährigen Jubiläum der Ultima-Rollenspielserie ist der sechste Teil fertig geworden: "The False Prophet". Im Gegensatz zu den älteren Versionen von Ultima wurde dieser Teil des Epos auf einem 16-Bit-Rechner entwickelt. Das heißt: Einwandfreies Scrolling, hervorragende Grafik und exzellenter Sound! Außerdem ist Ultima mit Teil VI viel benutzerfreundlicher geworden. Fast alles kann durch Anklicken von Icons erledigt werden. Natürlich muß ein Gespräch mit anderen Spielfiguren per Tastatur eingegeben werden.

Die alt bewährte Spielumgebung von Ultima, also Britannia, hat sich nur wenig verändert: Alle Einrichtungen und Dörfer befinden sich an ihren alten Plätzen, sogar die Zigeunerin sitzt immer noch in ihrem Wagen. Der große Hohlraum unter Britannia ist selbstverständlich auch geblieben, wo er war.

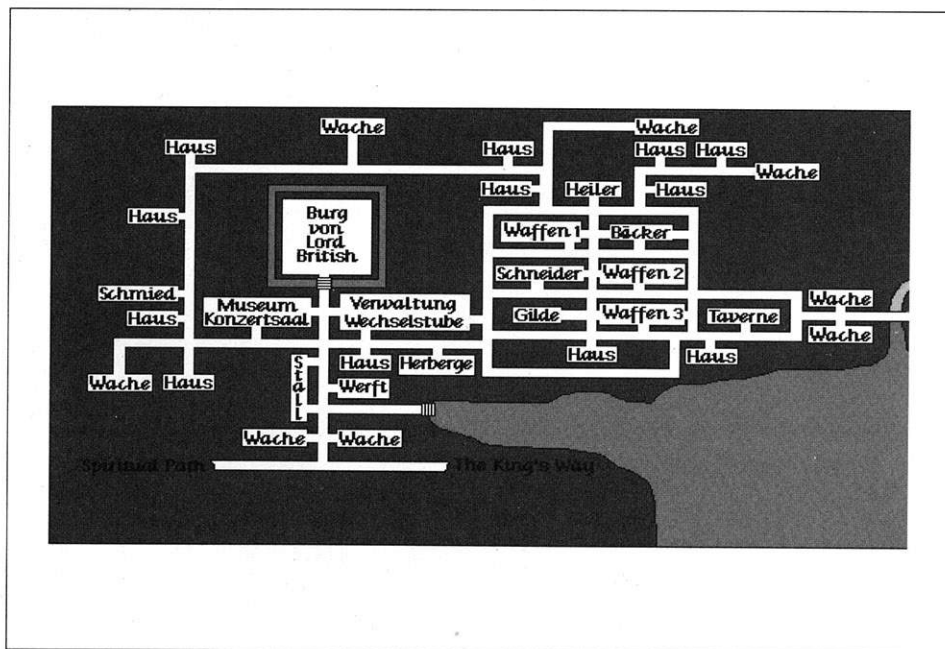


Abb. ULT.1: Britain mit der Burg von Lord British

Durch die hervorragenden Verbesserungen des Spiels können wir eigentlich nicht mehr von einem einfachen Spiel, sondern eher von einer Simulation einer mittelalterlichen Kultur sprechen.

Mittags wird bei den meisten Spielfiguren gegessen, tagsüber wird gearbeitet, und abends finden Sie die meisten Bewohner Britannias in der Kneipe oder bei einem Ge-
lage. Nachts wird meist geschlafen.

Mit jeder Spielfigur können Sie sich unterhalten. Hin und wieder bekommen Sie einen Witz erzählt, oder Sie geraten an einen Schwätzer, den Sie nicht los werden. Eine Frau flirtet mit Ihnen, oder Sie können einen Sänger nicht davon abhalten, seinen neuesten Song vorzutragen. Alle Spielfiguren können in die Party aufgenommen werden, wenn sie damit einverstanden sind.

Bei Verhandlungen entwickeln die Mitglieder der Party ein Eigenleben. Sie mischen sich ein oder geben auch auf Nachfrage Ratschläge.

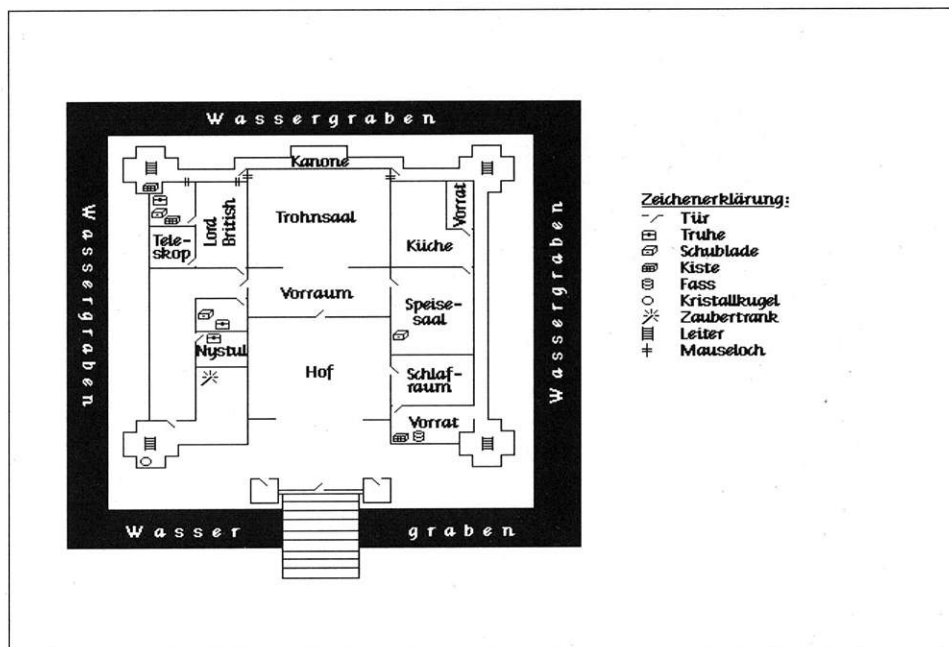


Abb. ULT.2: Die Burg von Lord British

Lösungshinweise

Zwei Dinge braucht der Held: Waffen und Nahrung. Um nicht auf Gottes Mana angewiesen zu sein, sollte er sich so bald wie möglich eine Angel anschaffen. Auch um Geld zu sparen, sollte er sich schon in Lord British's Burg um seine Bewaffnung kümmern. In der Burg findet er viele Waffen, die er kostenlos mitnehmen darf. Übrigens sollten Sie mit Ihrem Blitz-Zauberstab (Lightning Wand) nicht zu häufig Feinde abwehren, denn diese Waffe löst sich nach einigen Benutzungen auf. Und an einigen Stellen ist dieser Stab (fast) unentbehrlich!

Klein muß man sein

Wie Sie Ihre Party zusammenstellen, müssen Sie für sich selbst entscheiden. Erfahrungsgemäß ist eine Mischung aus allen Berufs-/Fähigkeitsbereichen am besten. Aber dennoch hier ein kleiner Tip: Nicht nur im Schloß von Lord British gibt es Mauselöcher, durch die Sie auch in verschlossene Räume gelangen können.

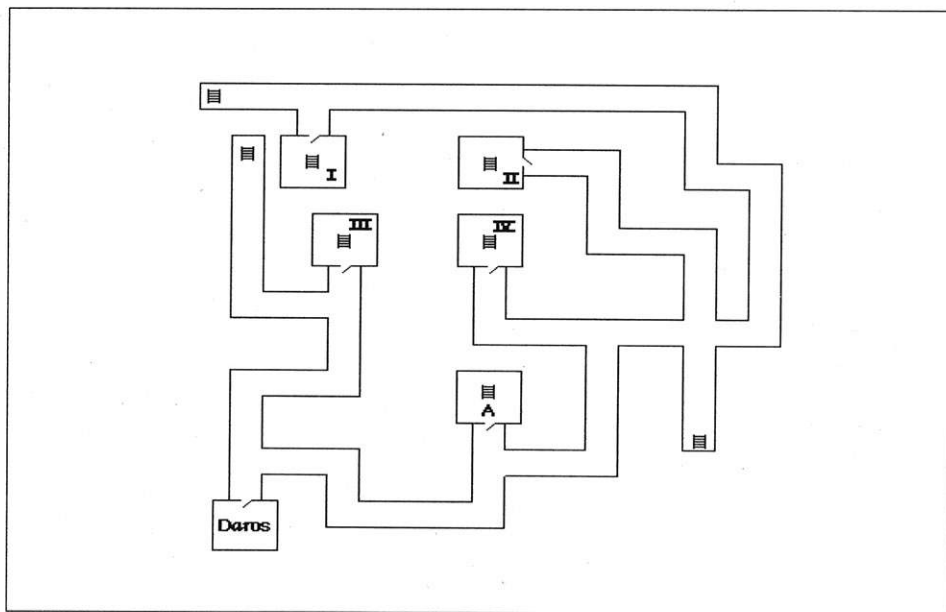


Abb. ULT.3: Die Leitern I bis IV führen in die Burg von Lord British, die Leitern A bis C in die nächste tiefere Etage. Tasten Sie auf der Leiter in Raum A die Wände ab, finden Sie eine Geheimtür

Deshalb sollten Sie die sprechende Maus Sherry in die Party aufnehmen. Sie befindet sich in einem der äußersten Räume des Schlosses (siehe Karte). Bieten Sie Sherry den Käse an, den Sie vorher aus dem Speisesaal mitgenommen haben, und fragen sie, ob sie mitmachen möchte, schließt sie sich der Party an.

Die Schreine befreien

Ihre erste Aufgabe ist es, die Schreine der Macht der Gargoyles zu entreißen. Hierzu benötigen Sie für jeden Schrein die entsprechende Rune und das entsprechende Mantra. Um die Runen und Mantren an den Schreinen ungestört einsetzen zu können, müssen Sie entweder die gargoylschen Bewacher in einem Kampf ausschalten oder die Aktion unsichtbar ausführen. Um das Kraftfeld der Gargoyles um einen Schrein verschwinden zu lassen, benutzen Sie die entsprechende Rune direkt am Schrein und sprechen (tippen) das richtige Mantra. Schwups, und dieser Tugendsschrein ist befreit!

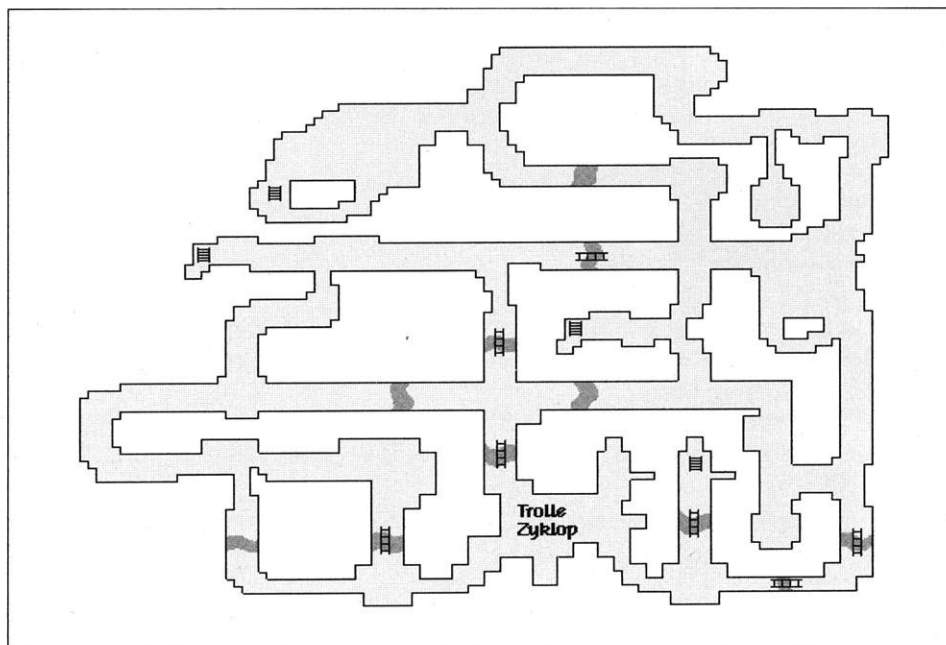


Abb. ULT.4: Das zweite Untergeschoß

Anschließend sollten Sie stets die Rune zurück in die entsprechende Stadt bringen und sie durch ihre Benutzung im Steinkreis vergraben. Dies erleichtert die Benutzung der Mondtore ungemein.

Die Mantren

Wer Ultima V schon kennt und gelöst hat, kann die alten Mantren wieder benutzen, sie haben sich nicht verändert. Für alle, die sie (noch) nicht kennen, hier eine kleine Mantren-Tabelle:

<i>Tugend</i>	<i>Mantra</i>
Ehrlichkeit	ahm
Gerechtigkeit	beh
Opferbereitschaft	cah
Tapferkeit	ra
Ehrenhaftigkeit	summ
Bescheidenheit	lum
Glaubhaftigkeit	om

Die Runen

Ehrlichkeit – Honesty

Die Rune für den Schrein der Ehrlichkeit befindet sich in der Gruft von Beyvin unter Moonglow. Um in sie hinein zu gelangen, müssen Sie dessen Vetter Manrel um den Schlüssel für die Gruft bitten.

Wie jeder weiß, gehört es sich, zu einem Toten ein paar Blumen mitzunehmen.

Der Eingang zur Gruft befindet sich hinter einer Geheimtür im Vorratsraum der Kneipe.

Gerechtigkeit – Justice

In der Kneipe "Slaughtered Lamb" in Yew entdecken Sie diese Rune in der südöstlichen Ecke der Gaststätte.

Mitleidsfähigkeit – Compassion

Diese Rune ist im Besitz des Kindes Ariana, die tagsüber im Konservatorium von Britain anzutreffen ist. Zunächst müssen Sie aber die Eltern um Erlaubnis bitten. Sie halten sich im "Blue Boar" auf.

Opferbereitschaft – Sacrifice

Der Gildenmeister Selganor besitzt diese Rune. Er gibt sie nur heraus, wenn Sie zunächst der Gilde der Barden von Minoc beitreten und dann auch noch die Steinmelodie vorspielen können. Doch zunächst besorgen Sie sich erst einmal ein Instrument: Vom Holzfäller westlich von Yew kaufen Sie sich ein Stück Holz, lassen dieses im Sägewerk von Minoc zuschneiden und schließlich von Julia zu einer Flöte fertigen. Die von Selganor gewünschte Melodie lautet: 6-7-8-9-8-7-8-7-6-7-6-5-3.

Tapferkeit – Valor

Wie oben schon erwähnt: Die Maus Sherry ist für jede Party unentbehrlich. Nur sie kann diese Rune aus dem Mauseloch neben der Theke in der Bar von Jehlom holen.

Ehre – Honor

Vom Sockel in Trinsic kann diese Rune einfach mitgenommen werden, aber bringen Sie sie bitte wieder zurück!

Bescheidenheit – Humility

Diese Rune besitzt der Bürgermeister von New Magincia. Er gibt sie nur heraus, wenn er den Namen des demütigsten Einwohner seiner Stadt genannt bekommt, und das ist Conor.

Glaubhaftigkeit – Spirituality

Die letzte Rune finden Sie im nördlichsten Haus von Skara Brae in einer Truhe. Anders als bei den anderen Schreinen gelangen Sie zu diesem nur über ein Mondtor um Mitternacht oder mit Hilfe des Spruchs "Gate Travel", der Ihnen ab Phase sieben zur Verfügung steht.

Das Buch der Prophezeiungen

Nachdem Sie die erste Aufgabe gemeistert haben, sollten Sie das Buch der Prophezeiungen übersetzen. Dazu muß die zweite Hälfte des Silbertablets, welches sich in einem Piratenschatz des Kapitän Hawkins befindet, für die Magierin Mariah herbeigeschafft werden. Um zu diesem Schatz zu gelangen, besorgen Sie sich zunächst die Teile einer Schatzkarte und fügen diese dann zusammen.

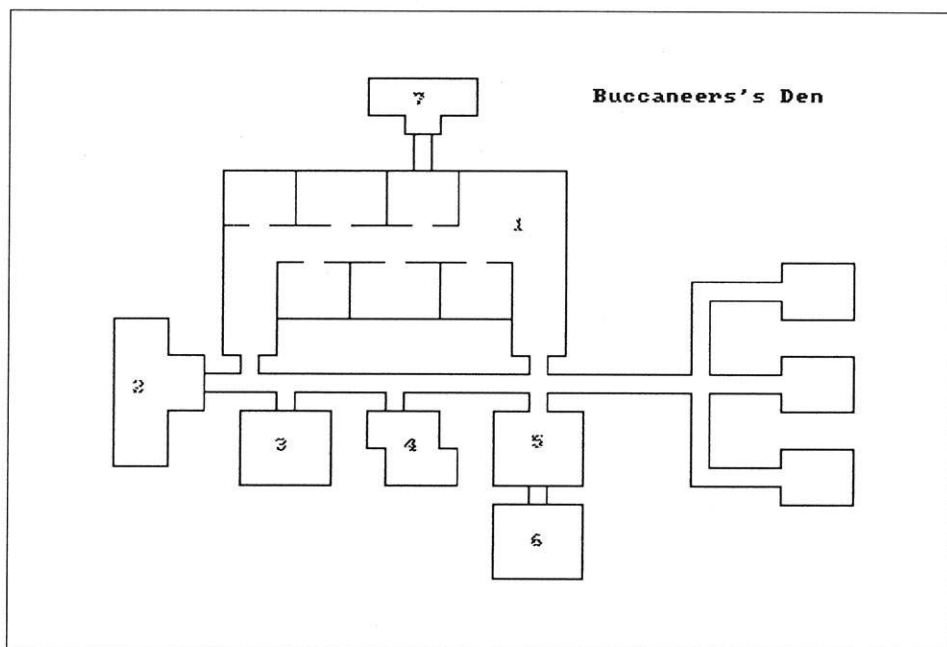


Abb. ULT.5: In Buccaneer's Den finden Sie die geheime Gilde der Diebe

Die Gilde der Diebe

Genauere Informationen über den Schatz erhalten Sie vom Piraten Homer. Doch zuvor müssen Sie Mitglied der Gilde der Diebe werden: Von der in Sewers unter Britain wohnenden Diebin Phoenix müssen Sie einen Gürtel, mit Hilfe des Spruchs "Pickpocket", stehlen. Anschließend reisen Sie nach Buncaneer's Den und erzählen dem Besitzer des Gildengeschäfts, daß Sie den Gürtel gestohlen haben und nun Mitglied der Diebesgilde

werden möchten. Wenn Sie dann also Mitglied der Gilde sind, erfahren Sie vom Piraten Homer einiges über den Schatz.

Die Schatzkarte

Die Stücke der Schatzkarte zum zweiten Teil des Tablett befinden sich im Besitz von acht verschiedenen Personen:

- Nördlich von Trinsic können Sie Arturos, dem Anführer eines Zigeunerclans, einen Teil der Karte abkaufen. Er läßt sich bis auf etwa 50 Goldstücke herunterhandeln.
- Der Bürgermeister von Trinsic besitzt einen weiteren Teil der Karte. Entweder Sie sprechen ihn auf seine Piratenvergangenheit an und er gibt sein Kartenteil von selbst heraus, oder Sie stehlen sie ihm mit demselben Spruch, den Sie auch schon für den Gürtel angewandt haben.
- Im "Wrong"-Dungeon hinter einer Geheimtür auf der dritten Ebene können Sie ein Kartenstück finden, ebenso
- im Dungeon "Ant Mound"
- Im Dungeon "Shame" müssen Sie nur den dort lebenden Piraten auf die Karte ansprechen, und schon gibt er sie heraus.
- Wie sollte es auch anders sein, befindet sich ein weiterer Teil der Karte auf einem alten Wrack. Es liegt 72 Grad Süd und 14 Grad Ost.
- In einem Haus nördlich des Schreins der Ehrlichkeit finden Sie im Keller einen weiteren Teil der Schatzkarte. Der Eingang zum Keller befindet sich unter einem Klavier.
- Um an das letzte Kartenstück heranzukommen, benötigen Sie zuerst einmal einen magischen Schild. Entweder Sie finden einen solchen Schild im Dungeon "Destard", oder Sie machen sich einen. Um solch einen magischen Schild herzustellen, müssen Sie zunächst der Gilde der Ritter von Serpents Hold beitreten. Hierum bitten Sie den Gildenführer Koranada. Sind Sie nun Gildenmitglied, können Sie sich vom Waffenschmied Gherrik einen magischen Schild anfertigen lassen. Er benötigt hierzu jedoch Gold, einen Gem und einen "curved heater" ...
Denn man tau!

Haben Sie es also irgendwie geschafft, an einen magischen Schild zu kommen, können Sie diesen bei der Piratin Morchella im Osten von Serpents Hold gegen das letzte Stück der Karte eintauschen.

Haben Sie es nicht geschafft, können Sie ja immer noch versuchen, das gute Stück mit dem altbekannten Spruch zu stehlen.

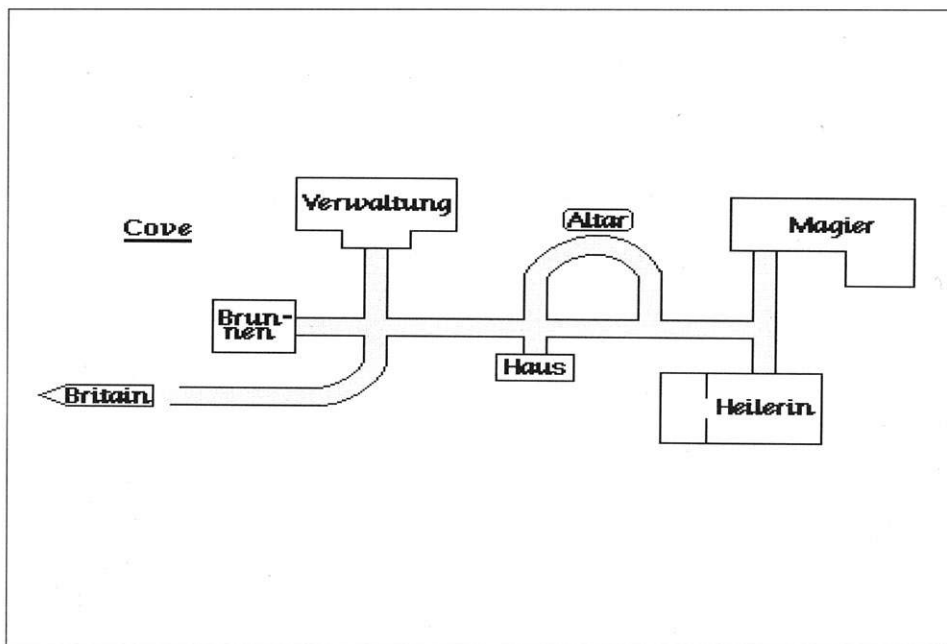


Abb. ULT.6: Beim Magier von Cove können Sie den Zauberspruch "Pickpocket" kaufen, und bei der Heilerin liegt der verwundete Ritter Gertan

Das Tablett

Bei Homer, dem Piraten, wird die Schatzkarte wieder eins: Den zweiten Teil des Tablets finden Sie in einer Piratenhöhle auf einer kleinen Insel. Der Zugang zu ihr befindet sich an den Koordinaten 59 Grad Süd und 50 Grad Ost. Um diesen Eingang freizulegen, müssen Sie in der Mitte des Platzes, er wird durch einen Baumstumpf in der nordöstlichen Ecke begrenzt, graben.

Mit dieser Hälfte des Tablett kehren Sie zurück zu Mariah ins Lycaeum. Dort nehmen Sie den anderen Teil des Tablett aus dem südöstlichen Raum und zeigen das komplette Tablett Mariah. Diese erzählt uns nun, warum die Gargoylen den Avatar hassen.

Wat nu?

Ihre nächste Aufgabe erhalten Sie vom Seher Naxatilor. Doch zu ihm ist es ein weiter Weg: Von Kapitän John, der sich auf der untersten Ebene des Dungeons "Hythloth" auf der Insel Avatars aufhält, erfahren Sie einige Neuigkeiten über die Gargoylen. Und einen Quickstart in Gargoynisch gibt er Ihnen auch.

Durch den Ausgang des Dungeons betreten Sie die Unterwelt. Mittags treffen Sie Beh Lem, der von seinem Vater berichtet, aber nur, wenn Sie sein volles Vokabular ausnutzen! Beh Lem führt die Party zu seinem Vater, von dem man ein paar interessante Dinge erfährt.

Anschließend machen wir uns auf den Weg zu Lord Draxinusom der Gargoylen, der bei 30 Grad Süd und 19 Grad Ost anzutreffen ist. Ihm unterwerfen wir uns, um mit Naxatilor sprechen zu können.

Haben Sie den Seher endlich an der Stelle 30 Grad Süd und 33 Grad Ost angetroffen, können Sie ihn ausfragen: über Opferbereitschaft, Items, Vortex und vieles mehr. So erfahren Sie Ihre letzte Aufgabe: Das Codex muß zurück zur Vortex!

Auf zum Codex

Hall Of Knowledge

Um noch einige Informationen zu sammeln, begeben Sie sich zur "Hall of Knowledge", 45 Grad Süd und 25 Grad Ost. Das Buch der Rituale ist sehr zu empfehlen; und die beschädigte Linse sollten Sie mitnehmen. Zusätzlich erfahren Sie noch vom Verwalter, daß sich das Cube im Stonegate befindet. Um diese Neuigkeiten Nexatilor zu berichten, kehren Sie zu ihm zurück.

Zurück nach oben

Im Norden der Siedlung lassen Sie die Linse von einem Linsenmacher reparieren. Anschließend kehren Sie beim Heiler ein und treffen dort einen verwundeten Krieger. Im

Gespräch mit ihm wird klar, daß das Codex nur durch einen Besuch im Tempel der Gargoylen zu erreichen ist. Und da Sie diesen nur durch die Luft erreichen können, kehrt die ganze Party zurück zur Oberfläche.

Die zweite Linse

Die zweite Linse können Sie sich von Ephidermes in Moonglow herstellen lassen. Jedoch benötigt er hierzu ein "Glass Sword". Sie finden ein solches Schwert entweder in den Gruften unter Moonglow, im Dungeon "Destard" oder Sie stehlen es mit Hilfe des Spruchs "Pickpocket" von der Diebin Phoenix.

Der Vortex Cube

Der Vortex Cube befindet sich in Stonegate, welches Sie per Boot von Minoc aus erreichen. Sprechen Sie dort den Zyklopen auf einen Schlüssel an. Bevor er den aber 'rausrückt, müssen Sie mit der Angel des Zyklopen einen Fisch fangen. Petri Heil!

Mit dem Schlüssel können Sie den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen und den Cube mitnehmen. Vergessen Sie nicht, anschließend aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast von Blackthorn die Ballonbaupläne zu holen!

Ein Ballon wird gebaut

Anhand der Pläne bauen Sie einen solchen Ballon zusammen:

- Ein Seil können Sie bei Seilmacher Mortude in Paws kaufen und
- sein Nachbar Arbeth kann Spider Silkr' spinnen.
- Charlotte in New Magincia kann die Seide weben und
- die Näherin Miss Trihun in Paws näht die Seide zurecht.
- Von der Korbflechterin in Minoc können Sie für 300 Goldstücke und gegen Vorlage des Plans einen Korb bekommen.
- Den Kessel holen Sie sich aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous".

Unter Verwendung der Baupläne kann der Ballon jetzt zusammengebaut werden.

Der Tempel der Gargoylen

Sammeln Sie nun alle Moonstones ein und kehren dann zur Siedlung der Gargoylen zurück. Den Tempel finden Sie nördlich des Landeplatzes, auf den Sie sich mittels "Orb of the Moons" hinunterzaubern. Sie erhalten eine neue kleine Aufgabe: In den Dungeons müssen Sie die jeweilige Verkörperung der zum Schrein der Gargoylen gehörenden Tugend suchen. Beim Schrein von Diligence sollten Sie bis zum südlichen Raum mit den Fledermäusen gehen. Dort sprechen Sie ein X-Ray, und was dann zu tun ist, wird schnell klar.

Das Codex

Endlich sind alle Schreine besucht, und Sie können einem glücklichen (Spiel-) Ende entgegensehen: Zum Tempel zurückgekehrt, sprechen Sie das Mantra "usoron", erhalten die Quest und dürfen das Codex betreten. Nun zaubern Sie sich noch mittels "Orb of the Moon" zum Codex, treten ein und lesen die Anweisung. Ging doch schnell, oder?

Wayne Gretzky Hockey

Hersteller/ Bezugsquelle: Bethesdas Soft

Kategorie: Sportspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Grafik: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus (Joystick)

Grafikkarte: CGA, EGA, VGA (zu empfehlen)

Speicher: 512 KB, 8 Mhz (besser mehr), Festplatte oder Diskette (nicht zu empfehlen)

Handlung

Wayne Gretzky ist mit Sicherheit der Eishockey-Spieler des Jahrhunderts in den USA. Die legendäre Nummer 99 der Edmonton Oilers (jetzt bei den Los Angeles Kings)

schoß so viele Tore wie kaum ein anderer in der NHL (National Hockey League) und wurde schnell zum beliebtesten Spieler der Liga. Die Hersteller von Wayne Gretzky Hockey haben anscheinend eine besondere Herausforderung gespürt, als sie dieses Spiel entwickelten, besonders da ihr Pate nach eigenen Aussagen an der Konzeption des Spiels stark beteiligt war.

Gretzky Hockey kann gegen den Computer oder zu zweit gespielt werden. Zur Studie über erfolgreiche Spieltaktik oder einfach nur zum Spaß am Zuschauen können Sie den Computer auch gegeneinander spielen lassen. Die Option "Wayne coaches" weist bereits darauf hin, daß der Computer (wenn man ihn als Gegner wählt) ein harter Brocken ist.

Da Eishockey von Natur aus ein sehr schnelles Spiel ist (schnellster Mannschaftssport des Welt), sollten Sie zuerst fleißig üben, bevor Sie zum Play-Off-Match antreten. Hierzu beinhaltet das Spiel mehrere Trainingsmöglichkeiten und bietet an, die Geschwindigkeit der Spielkunst anzupassen.

Installation

Zur Installation von Gretzky Hockey legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und geben den Befehl

A:INSTALL

ein. Das Installationsprogramm INSTALL fragt Sie lediglich nach der installierten Grafikkarte; der Rest geschieht von alleine. Auf der ausgewählten Festplatte (oder auf einer Diskette) wird das Verzeichnis \HOCKEY samt einem Unterverzeichnis \DATA angelegt.

Wenn Sie Ihre Eingabegeräte (Maus, Tastatur oder Joystick) konfigurieren möchten, rufen Sie im Verzeichnis \Hockey das Programm CONFIG.EXE auf. Hier können Sie die Tastaturbelegung für die Steuerung der Spieler bestimmen sowie den angeschlossenen Drucker und das Standard-Eingabegerät ändern. Unter dem Punkt SCROLL FIX haben Sie die Möglichkeit, das "Zittern" des Bildschirms in den Spielszenen auszustellen. Ansonsten müssen Sie beim Spielen die Taste <F1> drücken. Um den Ton (der bei torreichen Spielen recht nervig sein kann) abzuschalten, drücken Sie <F2>.

Starten von Gretzky Hockey

Zum Starten von Gretzky Hockey gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist der Befehl:

HOCKEY

Hiernach wird das Firmenlogo des Herstellers eingeblendet und eine kleine Animation gezeigt. Danach erscheint das Hauptmenü. Wenn Sie das Eishockey-Fieber einmal gepackt hat, werden Ihnen die ca. 30 Sekunden, die dieser Vorspann an Zeit kostet, sicher schnell zuviel werden. Um den Vorspann zu überspringen, geben Sie den folgenden Befehl ein, der Sie sofort in das Hauptmenü führt:

HKY

Wenn Sie sich ein Team ausgewählt haben und selber mitspielen möchten, steuern Sie jeweils einen Spieler Ihres Teams. Die anderen werden vom Computer gelenkt. Anfangs wird es so aussehen, daß Sie mehr ein Fremdkörper als ein mannschaftsdienlicher Stürmer im Team sind. Sie können natürlich im Spiel den Spieler wechseln, den Sie bedienen. Mit der Zeit lernen Sie, Ihre Mitspieler in Szene zu setzen und auch im richtigen Moment einen öffnenden Paß von ihnen anzufordern.

Das Hauptmenü

Nach dem Programmstart gelangen Sie in das Hauptmenü des Spiels (GAME SETUP MENU). In diesem Menü werden alle grundlegenden Einstellungen für das Spiel vorgenommen. In der linken Spalte nehmen Sie alle Einstellungen für die Heimmannschaft (HOME TEAM) vor, in der rechten Spalte die Einstellungen für die Gastmannschaft (VISITING TEAM). Weiterhin können Sie die Dauer des Spiels, die Farben der Mannschaften und den Modus des Spiels einstellen. Die Bedeutung der einzelnen Optionen:

Team-Optionen

control player	Sie bedienen den eingestellten Spieler Ihrer Mannschaft (zu erkennen am weißen Helm).
play & coach	Sie bedienen den Spieler (siehe oben), können gleichzeitig die Reihen wechseln und die Spielvarianten bestimmen.

coach only	Sie spielen praktisch den Trainer Ihrer Mannschaft und sind verantwortlich für das Wechseln der Reihen und für die Spielvarianten.
Wayne coaches	Der Computer übernimmt bei dieser Einstellung die Steuerung der Mannschaft. Wayne Gretzky "steuert" die Spieler, wechselt die Reihen und bestimmt die Spielvarianten des Teams.
high school	Ihr Team oder das des Computers spielt mit der Stärke eines High-School-Teams. Am Anfang sollten Sie für den Computer diese Spielstärke einstellen.
college	Das College-Team spielt schon ganz beachtlich, ist aber im Abschluß noch recht schwach. Die Spieler kombinieren recht flüssig, wobei der Torwart nicht der sicherste ist.
junior	Im Junior-Modus müssen Sie schon einiges aufbieten, um ein Tor zu erzielen. Die Spieler machen kaum Abspielfehler, und der Torwart ist schwer zu überwinden.
pro	Der Profi-Modus hat seinen Namen auch verdient. Die Spieler kombinieren den Gegner teilweise schwindelig, und der Torwart kann nur aus den bekannten hundertprozentigen Situationen überwunden werden.

Spiellänge

Hier bestimmen Sie die Länge der Drittel. Denken Sie daran, daß es nicht nur beim "echten" Eishockey, sondern auch in diesem Spiel einige Unterbrechungen gibt. Um die gesamte Spieldauer zu bestimmen, müssen Sie ca. 80 Prozent der regulären Spieldauer addieren. Ein Spiel mit einer Drittellänge von zehn Minuten kann also durchaus 50 Minuten dauern.

Spielgeschwindigkeit

normal	Normaler Spielmodus, der für den Anfänger aber nicht zu empfehlen ist (zu schnell).
--------	---

slow	Im Slow-Modus können Sie das Spielgeschehen schon besser verfolgen.
novice	Der Anfänger-Modus ist schon sehr langsam, aber durchaus sinnvoll. Sie lernen, sich mit dem eigenen Spieler auf dem Eis zu bewegen und mit den Mitspielern zu arbeiten.

Gespeicherte Spiele

Sie können Ihr Spiel jederzeit unterbrechen und speichern. Hier haben Sie die Möglichkeit, einen Namen für das Spiel zu vergeben und unter dem Menüpunkt LOAD SAVED GAME wieder zu laden.

Spieloptionen

practice game	Jede Mannschaft hat in diesem Übungsmodus nur drei Feldspieler. Als Übung unbedingt zu empfehlen.
normal game	In diesem Modus spielen Sie ein normales Meisterschaftsspiel. Ein Unentschieden ist möglich.
playoff game	Das PlayOff-Spiel läßt kein Unentschieden zu. Nach Ablauf der regulären Spielzeit beginnt das "vierte Drittel", das sogenannte sudden death. Die Mannschaft, die in dieser Nachspielzeit das erste Tor erzielt, hat das Match gewonnen.
fights	Die Kämpfe zwischen den Spielern sind nicht nur grafisch sehr schön animiert, sondern gehören auch zum Eishockey wie Schwalben zum Bundesliga-Fußball.
no fights	Wenn Sie auf die Grafik und die recht lange Wartezeit bei den Fights verzichten möchten, sollten Sie diese Option wählen. Da die Spieler, die in den Kampf verwickelt waren, für fünf Minuten vom Eis müssen, kann es in manchen Spielsituationen recht ärgerlich sein, auf seinen besten Spieler zu verzichten, vor allem, weil man nicht beeinflussen kann, wenn der Spieler von einem Gegner in einen Kampf verwickelt wird.

small cursor	Bestimmt die Größe des Auswahlcursors in den Menüs und des Mauscursors auf dem Eis.
large cursor	Lassen Sie diese Option aktiviert, da vor allem beim Spielen bei Verwendung der Maus ein großer Cursor angenehmer ist.
parallel printer	Diese Option leitet die Mannschaftsaufstellungen und Spieldauswertungen auf den angeschlossenen parallelen Drucker.
serial printer	Diese Option leitet die Mannschaftsaufstellungen und Spieldauswertungen auf den angeschlossenen seriellen Drucker.
select colors	Hier können Sie die Farben der Teams bestimmen. Um die Farbe der Heimmannschaft zu ändern, drücken Sie <H> und danach die Zahl der entsprechenden Farbe auf der Farbskala. Für die Farbe der Gastmannschaft geben Sie vor der Zahl ein <V> ein. Nach der Auswahl drücken Sie <Esc>, um wieder in das Menü zu gelangen. Achten Sie darauf, möglichst unterschiedliche Farben zu wählen. Besonders bei der Bedienung mit einer Maus ist es angenehmer, einen dunklen Cursor zu steuern – dieser wird in den Farben des jeweiligen Teams dargestellt.

Die Spielereigenschaften

Zum Lieferumfang von Gretzky Hockey gehören auch einige Teams, deren Spieler und Spieleigenschaften den tatsächlichen Leistungen der Spieler in etwa angepaßt sind. Im Menü TEAM EDITOR können Sie jedem Spieler verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten zuordnen. Es ist möglich, die drei Reihen mit verschiedenen Spielern zusammenzustellen und zu wählen, mit welchem Goalie Sie das Spiel beginnen.

Um die Fähigkeiten der einzelnen Spieler zu verändern, rufen Sie das Menü TEAM EDITOR auf. Hier erhalten Sie zunächst die Möglichkeit, Ihre Mannschaftsaufstellung zur besseren Übersicht zu sortieren. Weiterhin können Sie den Namen des Coaches verändern, Ihre Reihen neu ordnen oder ein selbst definiertes Team laden.

Bruins und Canadiens

Wenn Sie Gretzky Hockey laden, werden automatisch die beiden Teams BRUINS und CANADIENS geladen. Weiterhin werden die besten Teams der beiden letzten Jahr-

zehnte mit den Spielern und deren Eigenschaften mitgeliefert. Die Mannschaften werden bei der Installation automatisch im Unterverzeichnis \Hockey\Data angelegt. Löschen Sie diese beiden Teams niemals! Das Programm sucht diese Teams während des Ladevorgangs und kann ohne die beiden Dateien nicht gestartet werden.

Sobald Sie regelmäßig (z.B. zu zweit) spielen, wird die Einstellungsarie vor dem Beginn des Spiels schnell lästig. Ein Trick, um diese zu umgehen, ist das Speichern Ihrer eigenen Teams unter dem Namen BRUINS bzw. CANADIENS.

Spielereigenschaften ändern

Mit Gretzky Hockey haben Sie die Möglichkeit, die Namen der Spieler Ihres Teams zu verändern und ihnen bestimmte Fähigkeiten zuzuweisen. Wenn Sie Ihr Team "sortiert" haben, rufen Sie den Menüpunkt EDIT ROSTER auf. Hier erhalten Sie eine Liste der Spieler mit deren Eigenschaften.

In der zweiten Spalte sehen Sie die Namen der Spieler, die Sie beliebig verändern können. Bewegen Sie dazu den Cursor auf das entsprechende Feld, drücken die <Eingabe>-Taste, und geben Sie den Namen ein. Beachten Sie hierbei, daß Gretzky Hockey automatisch einen amerikanischen Tastaturreiber lädt, bei dem unter anderem die Buchstaben Z und Y vertauscht sind. Die Nummern der Spieler verändern Sie in der linken Spalte, indem Sie den Cursor auf die Nummer positionieren und die <Eingabe>-Taste drücken und festhalten. Nun können Sie mit den Cursortasten <↑> und <↓> eine Nummer auswählen.

In der dritten Spalte finden Sie die Positionen der Spieler. Hier sind folgende Eingaben möglich:

D	Defense/Verteidiger
LW	Left Wing/linker Stürmer
RW	Right Wing/rechter Stürmer
C	Center/Mittelstürmer
G	Goalie/Torwart

Um die Positionen der Spieler zu verändern, gehen Sie wie oben beschrieben vor.

Die Optionen stellen auf dem Spielesektor sicherlich keine Besonderheit dar. Schon eher hervorzuheben ist dagegen die nun folgende Möglichkeit. Sie können jedem Spieler insgesamt zehn verschiedene Fähigkeiten zuweisen, die seine Spielstärke beeinflus-

sen. So ist es z.B. möglich, die Kondition, die Schnelligkeit oder die Schußstärke zu verändern. Jede Eigenschaft wird mit den Ziffern von 0 bis 9 bewertet.

Je höher die Zahl ist, desto stärker wird die Eigenschaft. Spieler mit einer Schuß-eigenschaft von 9 sind bei einem mittelmäßigen Goalie aus (fast) jeder Situation in der Lage, ein Tor zu erzielen. Immer vorausgesetzt, daß kein ebenso guter Verteidiger seine Wege stört! Im einzelnen sind folgende Einstellungen möglich:

AGGRESSION	Bestimmt die Aggressivität des Spielers. Ein gesundes Mittelmaß ist hier angesagt, da der Spieler bei einer hohen Aggressivität zum einen viel Kraft verbraucht und zum anderen schnell zum Strafbankkönig werden kann.
QUICKNESS	Bezeichnet die Schnelligkeit eines Spielers. Die Qualität eines Spielers hängt sehr stark von dessen Schnelligkeit ab, da diese Option nicht nur bestimmt, wie schnell der Spieler fährt, sondern auch wie schnell er z.B. auf Fehlpässe reagiert.
POWER	Bestimmt die Kondition und die Kraft eines Spielers. Hier sollte kein zu niedriger Wert eingesetzt werden, da der Spieler sonst schnell in seiner Leistungsfähigkeit nachläßt.
FATIGUE	Steht für den Grad der Erschöpfung eines Spielers. Je niedriger der Wert ist, desto schneller ermüdet der Spieler.
INJURY	Steht für die Verletzungsanfälligkeit eines Spielers. Wenn Sie diesen Wert niedrig halten, kann es passieren, daß das Programm mitten im Spiel meldet, der entsprechende Spieler sei wegen einer "schweren" Verletzung ausgeschieden.
PENALTY	Bezeichnet die Stärke eines Spielers im Überzahlspiel.
SKATING	Gibt die Qualität des Spielers wieder und zeigt an, wie gut er sich auf dem Eis bewegt. In Kombination mit dem Schnelligkeitswert können Sie einen fast perfekten Schlittschuhläufer konstruieren.
PASSING	Bestimmt die Schnelligkeit und Genauigkeit der Pässe, die von diesem Spieler erzielt werden.

PUCKKONT	Steht für die Fähigkeit des Spielers, mit dem Puck umzugehen. Je höher dieser Wert eingestellt wird, desto schwerer ist es, den entsprechenden Spieler vom Puck zu trennen.
CHECKING	Bestimmt wie "gut" ein Spieler die Gegenspieler checken kann, um ihnen den Puck abzufragen. Auch dieser Wert sollte nicht zu hoch eingestellt werden; der Schiedsrichter ist allgegenwärtig.
SHOOTING	Ist für den Spielspaß sicherlich die wichtigste Einstellung. Tolle Kombinationen und geniale Pässe nützen nichts, wenn der Abschluß kläglich endet. Ein hoher Wert bei der Schußeigenschaft macht einen Center erst zu einem gefährlichen Angreifer.

Tips für die Spielereigenschaften

- Versuchen Sie, ein möglichst ausgeglichenes Team zu definieren. Da die Spieler nach 45 bis 60 Sekunden "platt" sind und ausgewechselt werden sollten, kann es passieren, daß dann Spieler aus der dritten Reihe auf das Eis kommen, die Sie vorher nicht beachtet haben. Es macht einfach weniger Spaß, eine Mannschaft auf dem Eis zu haben, die sehr unterschiedliche Leistungen bringt.
- Stellen Sie die Eigenschaften des Torwarts nicht zu stark ein! Der Frust ist groß, wenn auch der zwanzigste Schlagschuß von der blauen Linie lässig abgefangen wird.
- Achten Sie darauf, daß die Spieler nicht zu aggressiv eingestellt sind und über eine ausreichende Kondition verfügen.

Weitere Optionen

Nachdem Sie ein Team definiert haben, können Sie noch den Namen des Teams (CHANGE TEAM NAME) und den Namen des Trainers verändern (CHANGE HEAD COACH).

Reihen bestimmen

Die Zusammenstellung der Reihen ist im Eishockey von grundlegender Bedeutung. Es kommt hierbei darauf an, Spieler in einer Reihe zu definieren, die nicht nur harmonisieren, sondern auch von der Spielstärke her zusammenpassen. Es gibt drei Reihen, die im Menü PICK LINES bestimmt werden können.

EVEN LINES

Das Menü *EVEN LINES* bestimmt die drei Reihen, wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Spielern auf dem Eis haben. Markieren Sie hierbei die gewünschte Position, und wählen Sie aus der rechts angezeigten Liste den entsprechenden Spieler aus. Jeder Spieler darf natürlich nur einmal in einer Reihe auftauchen.

PENALTY

Nachdem Sie die Spieler bestimmt haben, die bei gleicher Anzahl Spieler in beiden Mannschaften agieren, stellen Sie die Spieler bei Überzahl ein. Hierzu markieren Sie das *PENALTY MENUE* und gehen wie oben beschrieben vor.

PENALTY KILLING

Die Spieler, die in Unterzahl auf dem Eis stehen, sollten besonders sorgfältig ausgewählt werden. Sie sollten eine optimale Kondition aufweisen und gut mit dem Puck umgehen können. Achten Sie darauf, daß keine "Raufbolde" in Unterzahl auf dem Eis sind, denn beim Spiel drei gegen fünf sind Sie meistens machtlos.

Gretzky's Lines

Wayne Gretzky kann nicht nur als Coach des Computer-Teams eingesetzt werden, sondern Sie können ihm auch die Aufstellung Ihrer Mannschaft überlassen. Wenn Sie diesen Punkt anwählen, werden die Reihen sofort nach "seinen" Ansprüchen definiert.

Reihen drucken

Über das Menü *PRINT LINES* können Sie die definierten Reihen auszudrucken lassen. Vorher sollten Sie allerdings im Hauptmenü den entsprechenden Drucker eingestellt haben.

Teams laden und speichern

Im Menü *TEAM DOS* finden Sie die Möglichkeit, Ihre definierte Mannschaft in einer Datei zu speichern. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, wählen Sie den Menüpunkt *SAVE FILE* und geben anschließend einen Namen ein. Die mitgelieferten Teams werden bei der Installation im Verzeichnis *\HOCKEY\DATA* angelegt. In die-

sem Verzeichnis steht auch die Voreinstellung für Ihre eigenen Mannschaften. Sie können die Teams natürlich in einem beliebigen Verzeichnis Ihrer Festplatte oder auf einer Diskette speichern.

Um eine Mannschaft zu laden, markieren Sie zuerst den Namen des Teams und wählen dann den Menüpunkt LOAD. Das Programm merkt nicht, wenn Sie ein Team verändert haben und durch das Laden einer neuen Mannschaft diese Änderungen verloren gehen. Denken Sie also immer daran, nach einer Änderung Ihr Team zu speichern!

In der Datei für eine Mannschaft werden neben den Spielereigenschaften und den definierten Namen auch die Reihenaufteilung und die Farbe des Teams gespeichert.

Let's play hockey

Nachdem alle Einstellungen vorgenommen worden sind, kann das Spiel nun endlich beginnen. Sobald Sie im SETUP-Menü die Option CONTINUE anwählen, startet die Begegnung. Der Bildschirm sieht zunächst recht kahl aus. Sie können sich aber durch die <Leer>-Taste die "Anzeigetafel" auf den Bildschirm holen. Hier wird die verbleibende Zeit in einem Drittel und der Spielstand angezeigt. Weiterhin werden eventuelle Strafzeiten dokumentiert und die Fitneß der Spieler in Prozent ausgegeben. Die Prozentzahl ist für das effektive Spiel sehr wichtig. Spieler, deren Leistungsfähigkeit auf unter 80 Prozent gesunken ist, können einige Minuten nicht eingesetzt werden. Sie müssen sich zuerst erholen. Achten Sie also darauf, den Wert der gesamten Mannschaft nicht zu sehr sinken zu lassen, sondern wechseln Sie regelmäßig und möglichst, bevor die Spieler auf 50 Prozent Ihrer Kraft abgesunken sind.

Achtung: Sobald der Prozentwert für die Kraft der Spieler den Wert 0 erreicht, ist das Spiel beendet. Das Programm meldet dann einen Fehler und bringt das System zum Absturz.

Spieler bedienen ...

Wenn Sie sich als Mitspieler in Ihrer Mannschaft definiert haben, bedienen Sie standardmäßig den Center der Mannschaft. Im weiteren Spielverlauf können Sie natürlich frei betimmen, welchen Spieler Sie kontrollieren. Alle anderen Spieler werden vom Computer (bzw. natürlich von Wayne Gretzky) gesteuert. Sie erkennen "Ihren" Spieler am weißen Helm.

... mit der Tastatur

Die Bedienung des Spielers mit der Tastatur ist etwas gewöhnungsbedürftig. Die Standardeinstellung ist die Bestimmung der Richtung mit den entsprechenden Cursortasten. Mit dem Programm CONFIG (wird bei der Installation im Verzeichnis \HOCKEY angelegt) können Sie bei Bedarf die Tastenbelegung ändern.

Sie steuern Ihre Spieler über die Cursortasten in die gewünschte Richtung. Haben Sie sich den Puck erkämpft und sich in eine günstige Schußposition gebracht, drücken Sie die <Eingabe>-Taste zum Schuß auf das Tor. Wenn Sie den Puck an einen Mitspieler passen wollen, drücken Sie ebenfalls die <Eingabe>-Taste. Um den Puck von einem Mitspieler anzufordern, drücken Sie die Taste <Ä>.

Beachten Sie bei der Bedienung mit der Tastatur, daß Ihre Schüsse immer in die Richtung gehen, in der Sie gerade fahren.

Die genaue Bahn des Pucks kann mit der Tastatur nicht beeinflußt werden! Wichtiger als der plazierte Schuß ist hierbei, eine gute Schußposition einzunehmen. Wenn Sie nicht frontal auf das Tor zulaufen, sondern leicht versetzt (z.B. in Höhe des Bullypunktes), geht ein Schuß in Laufrichtung meilenweit am Tor vorbei. Wenn Sie aber beispielsweise von rechts auf das Tor zulaufen (aus der Sicht des Torwarts) und die beiden Cursortasten <→> und <↑> drücken, schießen Sie schräg auf das Tor.

... mit dem Joystick

Die Steuerung der Spieler mit einem Joystick ist wesentlich einfacher als die mit der Tastatur. Der Spieler folgt den Bewegungen des Joysticks. Die erste Taste dient zum Schießen, die zweite zum Anfordern von Pässen.

Die Justierung eines Joysticks bringt allerdings schon eher Probleme mit sich. Im Handbuch ist die folgende Vorgangsweise empfohlen. Sobald Sie im Menü den Joystick als Steuerungsinstrument definiert haben, bewegen Sie diesen in die linke obere Ecke und drücken die erste Taste. Danach wiederholen Sie den Vorgang in der unteren rechten Ecke. Versuchen Sie erst gar nicht, mit einem schlecht justierten Joystick zu spielen, da Sie sonst sehr schnell den Spaß am Eishockey verlieren.

... mit der Maus

Die Bedienung mit der Maus ist sicherlich am schwierigsten zu erlernen, ermöglicht aber nach einiger Zeit die genialsten Aktionen. Auf der Eisfläche erscheint ein Cursor,

dem Ihr Spieler quasi nachläuft. Sie zeigen ihm praktisch den Weg vor, den er fahren soll. Wenn Sie den Puck führen, können Sie so alle Verteidiger wie Slalomstangen umkurven und aus den unmöglichsten Positionen heraus herrliche Tore erzielen.

Achten Sie beim Schuß auf das Tor darauf, daß Sie immer in die Richtung zielen, in die der Mauscursor gerade zeigt. Auch beim Passen geht der Puck immer in die Richtung des Cursors.

Zum Schießen drücken Sie die linke Maustaste und zur Anforderung von Pässen die rechte. Die Mausbedienung hat weiterhin auch den Vorteil, daß die Bedienung der Menüs wesentlich komfortabler ist als mit der Tastatur.

Spielunterbrechungen

Sobald ein Regelverstoß, Abseits, Icing oder Foul, vom Schiedsrichter bemerkt wird, wird das Spiel unterbrochen. Hiernach wird das TIMEOUT-Menü angezeigt, in dem Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Der Punkt SETUP MENUE wechselt wieder in das SETUP-Menü, wo Sie Änderungen an Ihren Einstellungen vornehmen können. Sie können sich aber auch die Spielstatistik anzeigen lassen, das Spiel beenden oder den letzten Spielzug in einer Wiederholung ansehen.

Reihen wechseln

Der wichtigste Punkt im TIMEOUT-Menü ist aber der Punkt CHANGE LINES. Hier müssen Sie prüfen, wie es um die Kondition Ihrer Spieler bestellt ist und gegebenenfalls eine andere Reihe auf das Eis schicken. Diese Option steht Ihnen allerdings nur dann zur Verfügung, wenn Sie im SETUP-Menü die Einstellungen PLAY AND COACH oder COACH ONLY gewählt haben. Ansonsten übernimmt das Programm die Auswechslung Ihrer Spieler.

In der Teamanzeige am unteren Bildschirmrand haben Sie die Möglichkeit, die Reihen im Spiel "fliegend" zu wechseln. Bewegen Sie die Cursortasten, bis die Anzeige auf L steht. Die Nummer dahinter zeigt an, welche Reihe gerade auf dem Eis ist. Durch Eingabe der Nummer der entsprechenden Reihe können Sie nun wechseln. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten, da Ihre Spieler sofort vom Eis gehen und der Gegner für einige Sekunden alleine auf dem Eis ist. Wechseln Sie also niemals fliegend, wenn der Gegner den Puck hält.

Zeitlupe

Wenn Sie ein Tor erzielt haben oder den letzten Spielzug besonders gut fanden, können Sie sich mit dem Menüpunkt **INSTANT REPLAY** eine Wiederholung der letzten Szene ansehen. Etwa die letzten fünf Sekunden vor der Unterbrechung werden aufgezeichnet. Mit den Zahlen auf dem numerischen Ziffernblock der Tastatur können Sie die Geschwindigkeit für die Zeitlupe bestimmen. 0 ist die langsamste Stufe, 9 die schnellste.

Hilfreich kann die Zeitlupenfunktion auch zur Analyse von Fehlern oder zur Erkennung eines Vergehens sein. Wenn Sie z.B. mit einer Schiedsrichterentscheidung nicht einverstanden sind, können Sie in der Wiederholung prüfen, ob diese gerechtfertigt war. Die Entscheidung können Sie zwar nicht mehr ändern, Sie können aber beruhigt sagen "Das war niemals Abseits!"

Timeout im Spiel

In manchen Fällen kann es interessant sein, das Spiel zu unterbrechen. Wenn Sie z.B. eine Aktion in der Wiederholung sehen oder Ihre Einstellungen im **SETUP**-Menü ändern möchten, können Sie das Spiel durch Drücken der Taste **<T>** unterbrechen.

Wenn Sie das Spiel beenden wollen, müssen Sie ebenfalls das Spiel unterbrechen und den Menüpunkt **EXIT GAME** wählen.

Spieler wechseln

Standardmäßig kontrollieren Sie den Center Ihres Teams. Wenn Sie aber z.B. kurz vor Ende des Spiels knapp führen und den Vorsprung über die Zeit retten möchten, kann es sinnvoll sein, einen Verteidiger zu kontrollieren.

In der Spielanzeige (**<Leer>**-Taste) gibt es neben der Möglichkeit, die Reihen fliegend zu wechseln auch die Option zu bestimmen, welchen Spieler Ihres Teams Sie kontrollieren. Die Nummern für die einzelnen Positionen sind wie folgt:

- 1 linker Verteidiger
- 2 rechter Verteidiger
- 3 Center
- 4 linker Stürmer
- 5 rechter Stürmer

Spieltaktik ändern

Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Angriffstaktik Ihrer Spieler zu ändern. Hierzu stellen Sie die Kontrollanzeige auf P und wählen anhand einer Ziffer aus folgenden Einstellungen:

- 1 Die Spieler verteilen sich über das gesamte Angriffsdrittel.
- 2 Der linke Stürmer tauscht die Position mit dem Center.
- 3 Der rechte Stürmer tauscht die Position mit dem Center.
- 4 Der Angriff läuft über die linke Angriffsseite.
- 5 Der Angriff läuft über die rechte Angriffsseite.

Die Regelverstöße

Neben einem Foul gibt es weitere Regelverstöße, nach denen das Spiel abgepfiffen wird.

Abseits

Ein Spieler der angreifenden Mannschaft ist vor dem Puck im gegnerischen Drittel. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Bully vor dem Drittel der verteidigenden Mannschaft fortgesetzt.

Paß über zwei Linien

Erhält ein Spieler von einem Teamkollegen einen Paß, der zwei Linien überschreitet (hierbei zählen die beiden blauen und die rote Mittellinie), wird dieses als Zwei-Linien-Paß gewertet. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Bully im Mitteldrittel fortgesetzt.

Icing

Wird der Puck aus der eigenen Hälfte hinter die Torlinie des Gegners gespielt, wird ein Icing gepfiffen und das Spiel nach der Unterbrechung mit einem Bully vor dem eigenen Tor fortgesetzt. Diese Regelung fällt aus, wenn ein Spieler der eigenen Mannschaft als erster hinter dem Tor des Gegners den Puck berührt. In der Eishockey-Bundesliga gilt diese Regelung seit der Saison 90/91 nicht mehr. Hier wird bereits abgepfiffen, sobald der Puck über die Torlinie gleitet.

Dieser Befreiungsschlag ist in manchen Situationen die einzige Möglichkeit, sich aus dem Powerplay des Gegners zu befreien und eine gute Chance zum Wechseln der Reihen. Ist eine Mannschaft in Unterzahl, ist die Icing-Regel aufgehoben. Befreiungsschläge der numerisch unterlegenen Mannschaft sind also erlaubt.

Statistiken

Im Menü DISPLAY STATS erhalten Sie zahlreiche Statistiken über das Match und Ihre Spieler. In der Spielstatistik werden alle Tore und deren Schützen minutiös festgehalten und eine Statistik der Schüsse auf das gegnerische Tor erstellt. Die Spielerstatistik zeigt die Bewertung der einzelnen Spieler. Alle Schüsse der Spieler auf das Tor (SOG = Shots on Goal), alle Tore und Assists werden ebenso eingeblendet wie eine Bewertung der Leistung von 5 (hervorragend) bis -5 (miserabel). Weiterhin wird die gesamte Strafzeit in Minuten (PIM = Penalty in Minutes) angezeigt.

Tips

Der beste Tip ist sicherlich: üben, üben und nochmal üben. Nur durch häufiges Spiel sind Sie in der Lage, sich wirklich in das Spiel Ihrer Mannschaft zu integrieren.

- Schlagen Sie keine Pässe über die gesamte Eisfläche. Die Gegenspieler sind bei langen Pässen schnell in der Lage, den Puck abzufangen und einen Gegenangriff zu starten.
- Fordern Sie nie Pässe von Ihren Mitspielern an, wenn zwischen Ihnen und den Spielern ein Gegenspieler steht. Ihre Mitspieler schauen nicht, ob der Paß gefährlich sein könnte, sondern passen sofort, wenn Sie die Anforderungstaste drücken.
- Fordern Sie keine Pässe an, wenn Sie hinter dem eigenen Tor stehen. Ihr Torwart rechnet nicht mit einem Schuß des eigenen Spielers und wird so fast immer überrascht. Ein ärgerliches (und meistens spielentscheidendes) Eigentor ist hier die Folge.
- Spielen Sie mannschaftsdienlich! Ihre Mitspieler laufen oft in bessere Schußpositionen als die, in der Sie gerade sind.
- Wenn Sie den Center kontrollieren, sollten Sie auch dessen Position einnehmen. Wenn Sie sich zu sehr von der Mitte entfernen, ist diese bei einem Gegenangriff

völlig ungedeckt. Außerdem ist die Position, ca. drei Meter vom gegnerischen Tor entfernt, die günstigste Stelle, um einen angeforderten Paß zu verwerten.

- Vermeiden Sie es, hinter das Tor des Gegners zu fahren. Im Falle eines Breaks des Gegners sind Sie meistens nicht mehr rechtzeitig zur Verteidigung zurück.
- Wenn Sie kurz vor Schluß (60 bis 90 Sekunden) knapp hinten liegen, sollten Sie Ihren Spieler zugunsten eines sechsten Spielers vom Eis nehmen. Die Taste für die Heimmannschaft ist hierzu <Y>, für die Gastmannschaft <->.

Teil III



Tips & Tricks

Atomix

Hersteller/Bezugsquelle: Thalion/United Software

Kategorie: Denkspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Programm/Handbuch: Englisch/Deutsch

Erforderliche Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

Grafikkarte: CGA, EGA, VGA

Speicher: Diskettenlaufwerk

Handlung

Wer weiß schon aus dem Kopfe, wie sich ein Wasserstoff-Molekül zusammensetzt? An die molekulare Zusammensetzung brauchen Sie sich aber bei Atomix nicht zu erinnern. Für die Nicht-Chemiker zeigt Thalion in der linken Bildschirmecke an, wie's Molekül aussieht.

Bei Atomix geht es statt dessen um die logische Zusammensetzung der Moleküle. Und die ist knifflig genug. Das Spielprinzip läßt die Atome nämlich schwerelos im zweidimensionalen Raum "schweben". Nur wenn sie Widerstand finden, kommen die Atome zum Halten.

Als Stopper der freien Bewegung fungieren hierbei die Außenwände des Spielfelds, zudem labyrinthische Einbauten und außerdem die anderen Atome. Der Spieler gibt dem Atom die Richtung, in die es dann haltlos davonschwebt, bis es auf ein Hindernis trifft. Nur durch clevere Züge, durch die ein Atom dem anderen Halt gibt, lassen sich die Moleküle zusammensetzen. S

o gilt es, durch geschickte Anstöße, die vorgegebene Aufgabe zu erfüllen. Die Aufgabe muß in einem vorgegebenen Zeitrahmen erfüllt werden, so daß diese Atomisierungen eine recht flüchtige Angelegenheit werden. Das beschleunigt den Herzschlag des Labo-

ranten. Den hohen Reiz des Spieles machen drei Forderungen aus: eine sichere Hand zu beweisen, ein richtige Einschätzung der Situation zu behalten und präzise Überlegungen in schnelle Aktionen umzusetzen. Chemisches Wissen ist hierbei nicht gefragt, kommt aber sicherlich mit der Zeit herüber. Selbst ein Propanol-Atom prägt sich auf die Dauer ein und die Wiederholung des Stoffes ist unausweichlich. Denn nachdem Zusammenbau der Moleküle gelingt, ist es ehrenwertes Ziel eines jeden Atomiseurs in die High-Score-Liste des Spiels aufgenommen zu werden. Drei Schwierigkeitsstufen, durch die die Zeitvorgabe modifiziert wird, geben noch einen weiteren Reiz.

Ein besonderer Clou des Spiels ist der Zwei-Spieler-Modus. Die beiden Spieler versuchen nicht nur als Kontrahenten, den Preis des Moleküls für sich einzustreichen, sondern tragen gleichzeitig gemeinsam dafür Sorge, daß die Zeit nicht abläuft, bevor die Aufgabe bewältigt ist.

Diese interessante Form der solidarischen Konkurrenz besteht, da beide am gleichen Molekül werkeln und zwar im 15-Sekunden-Wechsel. So ist Spieler 1 er Wegbereiter für Spieler 2 und dieser wieder der Vorarbeiter für Spieler 1, bis schließlich... Und das ist der Trick. Die Punkte bekommt schließlich nur einer der beiden gutgeschrieben, nämlich derjenige, der das letzte Atom richtig plazierte. Dennoch: sollte das gemeinsame Zeitlimit überschritten werden, dann ist Schluß – und zwar für beide.

Die Steuerung des Spiels erfolgt nach einem erfreulich einfachen Prinzip: bevor die Atome werden mit den Cursortasten ausgewählt, mit der Return-Taste markiert und mit den Cursortasten in Bewegung gesetzt. Als zusätzliche Steuertaste kommt noch die Leertaste zum Einsatz, die in den Pausenmodus des Spiels schaltet. Da läßt sich dann einen Moment verschlafen oder eine Tasse Kaffee holen. Wer den Pausenmodus für strategische Überlegungen nutzen möchte, der braucht schon ein gutes visuelles Gedächtnis: Der Bildschirm wird nämlich dunkel, solange Sie pausieren. Na denn: Gute Nacht.

Lösungshinweise

Da die Moleküle in der Regel jeweils nur an einem Ort des Spielfeldes zusammengesetzt werden können, ist es für den Anfänger eine kleine Hilfe, zu sehen, wo das Molekül denn seinen rechten Platz findet. Diese Hilfestellung sollen die Abbildungen der ersten 14 Levels geben. Die folgenden Bilder dokumentieren stets den Moment vor dem letzten Zug.

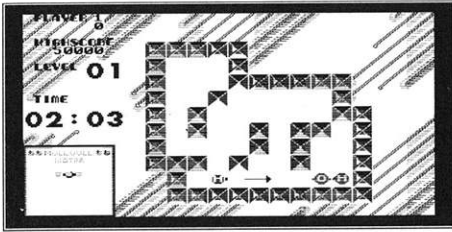


Abb. ATO.1: Level 1

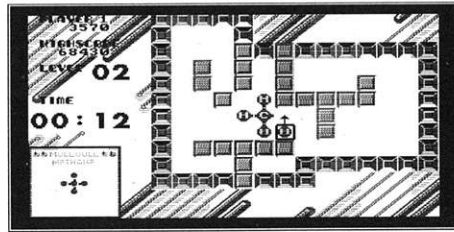


Abb. ATO.2: Level 2

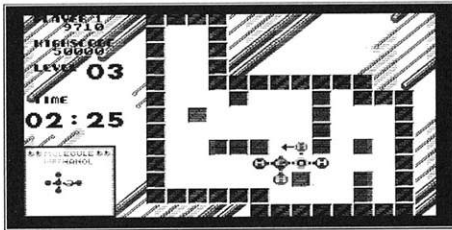


Abb. ATO.3: Level 3

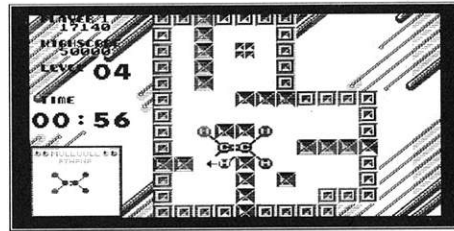


Abb. ATO.4: Level 4

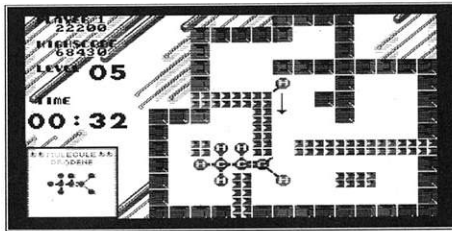


Abb. ATO.5: Level 5

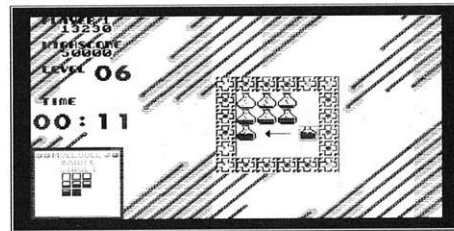


Abb. ATO.6: Level 6

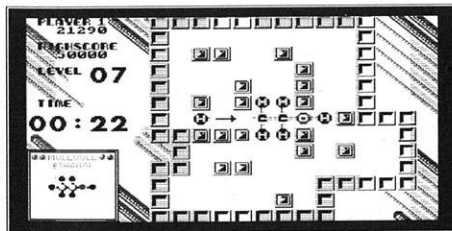


Abb. ATO.7: Level 7

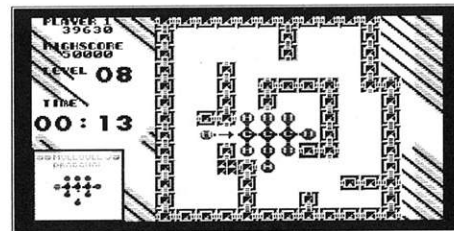


Abb. ATO.8: Level 8

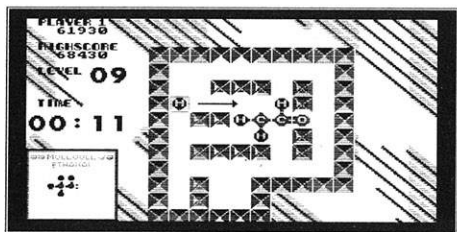


Abb. ATO.9: Level 9

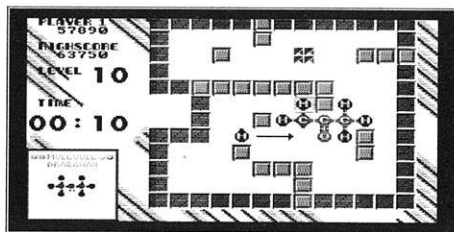


Abb. ATO.10: Level 10

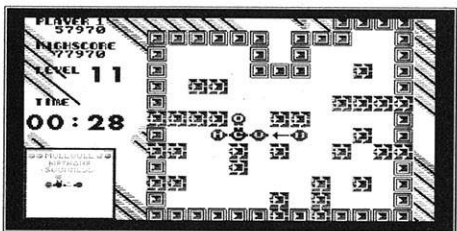


Abb. ATO.11: Level 11

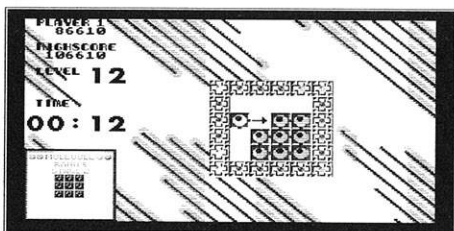


Abb. ATO.12: Level 12

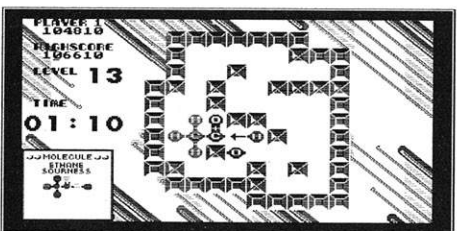


Abb. ATO.13: Level 13

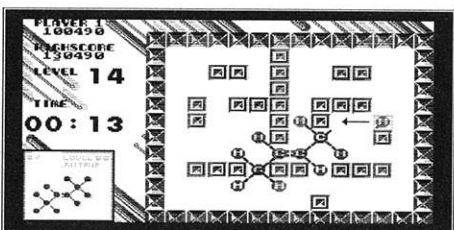


Abb. ATO.14: Level 14

Tip

Wenn Ihnen oft die Zeit zu knapp wird und Sie lieber in Ruhe überlegen möchten, können Sie mit dem folgenden Trick eine kleine Zeitverlängerung erwirken.

Voraussetzung ist, daß Sie im Besitz eines speicherresidenten Programms sind, das Sie von Atomix aus aufrufen können, das aber dennoch die Arbeit von Atomix nicht unter-

bricht. In diese Kategorie fällt beispielsweise HotShot von SymSoft, ein Programm mit dem Sie Screenshots – also Abbildungen des Bildschirms – erstellen können. Ausdrücklich bemerkt sei, daß folgender Trick nicht mit jedem speicherresidenten Programm funktioniert – z.B. zeigen die residenten PC-Tools von von Central Point Software nicht die erwünschte Wirkung. Es kommt halt auf einen Versuch an.

Laden Sie das speicherresidente Programm, und starten Sie anschließend Atomix. Spielen Sie Atomix wie gewohnt. Wenn es in die letzten zehn Sekunden der Spielzeit geht, aktivieren Sie das speicherresidente Programm über seinen Hot-Key. Warten Sie nun ca. zehn Sekunden ab, so daß Atomix die letzte Minute beenden und eine neue Minute beginnen kann. Deaktivieren Sie das Programm wieder, und Sie haben in Atomix neuerlich ca. 50 Sekunden Zeit, um das Problem zu lösen. Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen, bringt aber maximal 59 Sekunden Verlängerung.

Budokan

Hersteller/Bezugsquelle: Electronic Arts/Rushware

Kategorie: Adventure

Umsetzung: 2

Ideen: 3

Unterhaltungswert: 3

Empfohlene Hardware: Maus

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: HGC, CGA, EGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Diese Kampfsportsimulation ist weitaus mehr als ein "Hau-um-Spiel". Sinn des Spieles ist es, die vier Kampfsportarten Karate, Bo (Stockkampf), Kendo (Bambusschwertkampf) und Nunchaku (Kampf mit sogenannten Totschlägern) zu trainieren und sich so auf die große Meisterschaft im Budokan vorzubereiten.

Nach einer abgeschlossenen Sparringsrunde mit einem der drei Partner pro Sportart, gibt der weise Trainer eine Bewertung und einige Tips mit auf den Weg. Sind Sie zum

Kampf genügend ausgebildet, geht es dann in den Budokan, dem zur Olympiade 1964 erbauten Kampfsportgebäude in Tokyo, zu den Wettkämpfen. In dieser realistisch gemachten Simulation stellen sich immer stärkere Gegner dem Spieler entgegen. Der Weg ins Finale ist weit, doch: Übung macht den Meister!

Taktik-Tips

Wie das in einer Meisterschaft so üblich ist, treffen Sie in jedem Kampf auf einen anderen Gegner, mit unterschiedlichen Stärken und unterschiedlicher Bewaffnung. Die im folgenden genannten Taktiken haben sich in hart umkämpften Wettbewerben oft als die besten herausgestellt.

<i>Kampf</i>	<i>Taktik</i>
1	Kendo: Mit Doppelschlag schnell vorrücken.
2	Karate: Per Vorwärtssprung mit Fußschlag oder Fußstoß vorwärts.
3	Kendo: Bei Doppelschlag von oben den Gegner auf Distanz halten.
4	Nunchaku: Ohne Unterbrechung Dreifachschlag von oben; wenn der Gegner im gelben Bereich ist, vorrücken.
5	Nunchaku: Mit Dreifachschlag von oben und gelegentlichen Peitschenschlägen schnell vorrücken.
6	Kendo: Mit Doppelschlag von oben und Stößen zur Mitte den Gegner auf großer Distanz halten.
7	Nunchaku: Mit ständigem Dreifachschlag von oben den Gegner auf Distanz halten und ggf. gegnerische Schläge abwehren.
8	Nunchaku: Nach anfänglichen Überkopfschlägen und Drehschlägen nur noch Vorwärtssprung mit Schlag benutzen.
9	Bo: Zunächst nur Abwehr zur Mitte, dann gerader Angriff bis Schaden 800 bis 900 beträgt, dann Dreh- und Überkopfschläge, bis Gegner im roten Bereich ist, anschließend Vorwärtssprünge mit Schlag.
10	Bo: Mit zwei Vorwärtssprüngen zunächst Distanz verringern und mit Abwehr zur Mitte alle Schläge abfangen, bis Ki's maximal ist, dann erst einen einfachen Stoß und anschließend mit Vorwärtssprung mit Schlag und allen Drehschlägen Gegner offensiv schlagen.

<i>Kampf</i>	<i>Taktik</i>
11	Bo: Vorwärtssprünge mit Schlag treiben den Gegner immer wieder hinten hinaus.
12	Kendo: Mit zweihändigem Doppelschlag und Stößen zur Mitte Gegner so lange bearbeiten, bis er im gelben Bereich ist, dann vorrücken.

Tab. BUD.1: Taktiken bei Budokan

The Duel – Test Drive II

Hersteller/Bezugsquelle: Accolade/United Software

Kategorie: Rennsimulation

Erforderliche Hardware:

Steuerung: Tastatur, Joystick

Grafikkarte: Hercules, CGA, EGA

Steuerung: Tastatur, Joystick

Zusatzdisketten: The Supercars, Muscle Cars, California Challenge, European Challenge

Handlung

Bei Test Drive II können Sie sich hinter das Lenkrad der schnellsten Sportwagen der Welt klemmen. Zur Verfügung stehen alle Größen der Sportwagengeschichte: von Ferrari F40 bis Porsche 959, oder – auf Zusatzdisketten – von Lotus Esprit über Lamborghini Countach bis Corvette Z1.

Nostalgiker können zwischen einer 63er Corvette einer 68er Shelby Cobra und noch drei weiteren Legenden auswählen.

Gefahren wird entweder auf der Standard-Szenerie, in Kalifornien oder quer durch Europa. In jedem Land hält die Polizei ein waches Auge darauf, daß auch alle Verkehrs-

teilnehmer die Geschwindigkeiten einhalten. Aber welche Polizeischaukel holt schon einen Porsche ein?

Tips

- Je schneller der Wagen desto höher der Score. Mit dem Ferrari F40 lassen sich die höchsten Punktzahlen erzielen.
- Beginnen Sie mit einem niedrigen Level, hier fahren die Polizisten am langsamsten, und Sie brauchen nicht zu schalten.
- Steigern Sie langsam die Schwierigkeitsstufe. Erst im höchsten Level lassen sich die meisten Punkte erzielen. Machen Sie sich daher intensiv mit der Schaltung vertraut.
- Quälende Geräusche lassen sich mit <Ctrl><Q> und <Ctrl><S> abschalten.
- Um für die höheren Level die Gänge immer im Auge zu haben, können Sie mit der Taste <D> die Schaltung einblenden.
- Fahren Sie niemals einen stehenden Polizeiwagen über den Haufen. Egal wieviel Leben Sie auch besitzen: Damit ist das Spiel zuende.
- Die Standard-Szenerie besitzt den höchsten Schwierigkeitsgrad. Am einfachsten fährt sich die European-Szenerie. Die breiten deutschen Autobahnen eignen sich besonders gut, um die schnellen Wagen bis an ihre Leistungsgrenze zu fordern. In diesem Fall gilt wirklich: Freizeit statt Tempo 100.

E-Motion

Bezugsquelle/Hersteller: United Software/Image Works

Kategorie: Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 3

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

Grafikkarte: CGA, EGA, TGA, VGA

Speicher: 256 KB

Handlung

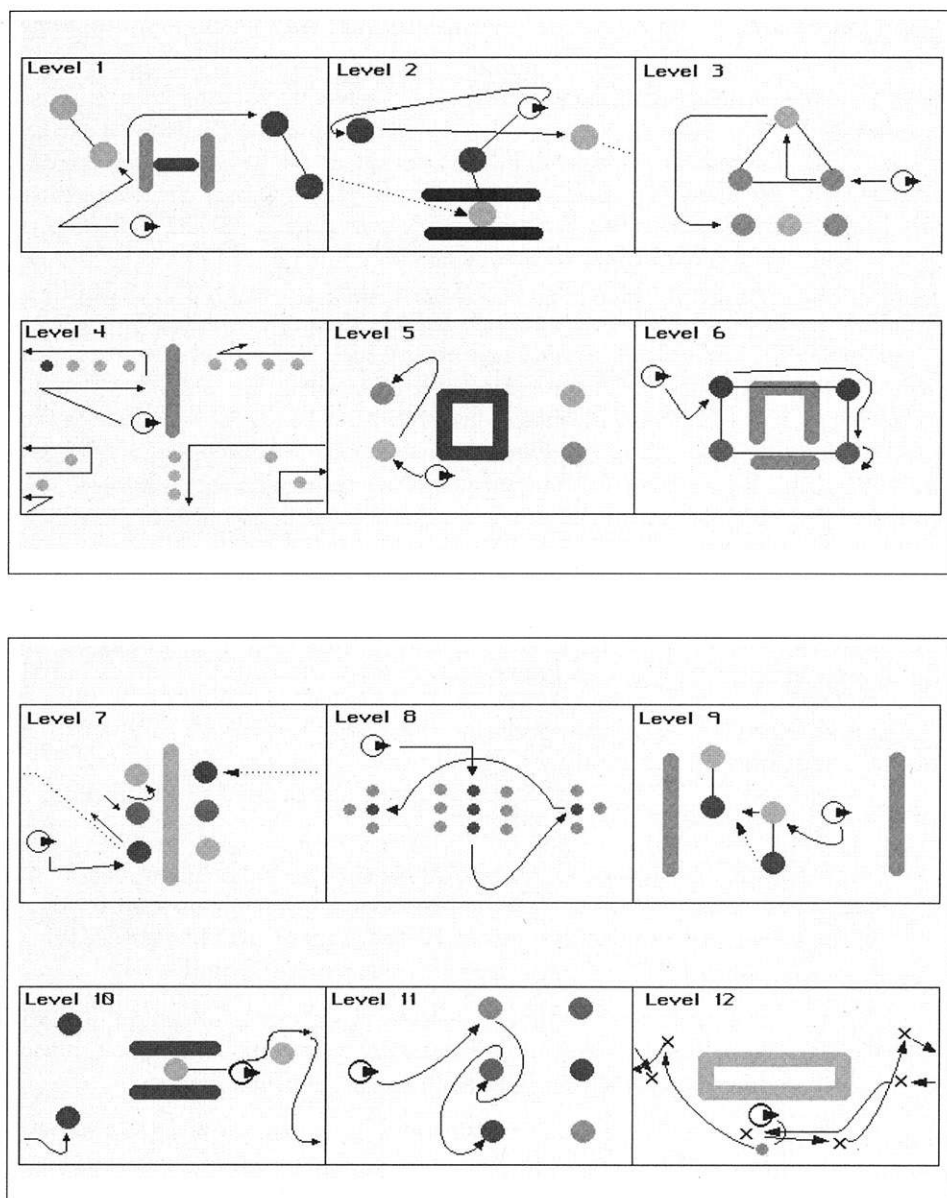
Ein schwerelos Raum kann manche Schwierigkeiten bergen; vor allem, wenn in ihm nur runde Zellen, ein einsames Raumschiff sowie einige abstrakte Hindernisse existieren. Der Zustand der Zellen ist instabil. Früher oder später werden sie explodieren und das Raumschiff zerstören. Um diesem Schicksal zu entgehen, müssen Sie zwei gleichartige Kugeln durch Anstoßen und Schieben mit Hilfe des eigenen Schiffes zusammenfügen, wodurch dann beide Kugeln verschwinden.

Die Schwierigkeit dieses Vorhabens ist durch die Steuerung des Raumschiffes bedingt: Es kann um 360 Grad gedreht werden und bewegt sich wie eine Rakete nach dem Rückstoßprinzip fort. Eine Richtungsänderung erfolgt, indem das Raumschiff in die gewünschte Richtung gedreht und dann Gas gegeben wird. Durch die fehlende Schwerkraft und die Trägheit der Masse wird das Manövrieren des Raumschiffes und der Kugeln ganz erheblich erschwert. Treffen zwei verschiedene Kugeln aufeinander, so entstehen Energiepunkte, die neue Kraft spenden. Diese Punkte müssen jedoch gesammelt werden, ansonsten wachsen sie zu neuen Zellen heran.

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

Tips

- Da "E-Motion" ein Rennen gegen die Zeit ist, sollten Sie die Tasten-Flip-Funktion nutzen, anstatt eine volle 180-Grad-Drehung durchzuführen. Zum Bremsen ist diese Funktion auch sehr hilfreich: Einfach flippen und Gas geben, schon steht das Raumschiff oder fliegt in die entgegengesetzte Richtung weiter.
- Um von einer Seite des Screens zur anderen zu gelangen, sollten Sie die Abkürzung über den Bildschirmrand nehmen. Hindernisse, die im Zentrum stehen, können so schneller umgangen werden, als um sie herumzufliegen.
- Wie beim Pool-Billard lassen sich Hindernisse als Banden benutzen, um das eigene Raumschiff an ihnen abprallen zu lassen und so ungünstig liegende Kugeln "anspielen" zu können.
- Die durchgezogene Linie beschreibt den Weg des Raumschiffes, die gestrichelte den Weg der Kugeln.



Fiendish Freddy's Big Top o'Fun

Hersteller/Bezugsquelle: Mindscape/Rushware

Kategorie: Geschicklichkeitsspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Joystick oder Tastatur

Grafikkarte: CGA, EGA oder VGA

Speicher: 640 KB, Festplatte

Handlung

"Artisten unter der Zirkuskuppel: ratlos." Auf jeden Fall, wenn Fiendish Freddy seine Hände im Spiel hat. Freddy geht im Zirkus um und treibt seinen Schabernack. Fiendish heißt übersetzt: unmenschlich, teuflisch, boshaft.

Und – wie der Name schon sagt – hat Fiendish Freddy ein teuflisches Vergnügen am Unglück seiner Mitmenschen. Freddys Lieblingsbeschäftigung besteht in der Sabotage der Kunststücke, die im Zirkus präsentiert werden. Ob er nun den Kunstspringer aus der Flugbahn drängt, den Messerwerfer mit Rauchbomben irritiert oder den Seilartisten aus dem Gleichgewicht bringt – Freddy hat seinen Spaß. Ihre Aufgabe ist es, den Artisten zu helfen und sie durch geschickte Steuerung – Freddys Gemeinheiten zum Trotz – sicher ans Ziel zu bringen. Daß der Spaß dabei nicht zu kurz kommt, dafür sorgen Freddys herbe Scherze und die wirklich hervorragende Grafik des Spiels.

Im Practice-Modus können die einzelnen Disziplinen eingeübt werden. Hierbei entfällt die qualifizierte Bewertung der Übungen durch die bunt gemischte Jury. Diese objektive Einschätzung Ihrer Leistung sollten Sie sich aber auf keinen Fall entgehen lassen.

Lösungshinweise

Das Turmspringen

In der ersten Disziplin müssen Sie den Turmspringer aus großer Höhe in einen kleinen Waschzuber lenken. Die präzise Kontrolle erfolgt über ein kleines Fenster in der unteren, rechten Bildschirmcke. Mittels eines Fadenkreuzes läßt sich das nasse Ziel anvi-

sieren. Solange das Zielkreuz in der Mitte des Bottichs gehalten wird, landet der Springer sicher in seinem Wasserkübel.

Da dies allein keine Schwierigkeit darstellt, wird außerdem links oben am Bildschirm eine Flugfigur angegeben. Diese Figur muß ausgeführt werden, sobald die Schrift zu flackern beginnt (betätigen Sie die im Handbuch angegebene Taste im numerischen Ziffernblock). Freddy's Angriffen während dieser Flugphase kann sich der Springer nur durch Betätigen der Enter-Taste erwehren. Hat Freddy mit dem Angriff Erfolg, verändert sich die Flugbahn zwar nur minimal, aber es reicht, um neben dem Wasserkübel auf den Arenaboden zu klatschen. Und diese Ankunft ist unangenehm und wenig elegant.

Jonglieren auf dem Einrad

Bei der zweiten Zirkusattraktion kommt es auf Geschicklichkeit und Übersicht an. Der Clown muß sich nicht nur auf dem Einrad halten, sondern auch noch alle Gegenstände auffangen, die der Seehund ihm zuwirft. Da selbst Zirkusstars nur zwei Arme haben, fangen die Probleme genau in dem Augenblick an, wenn der Seehund den dritten Gegenstand in die Arena wirft. Gemein ist es, wenn es sich zudem um eine Bombe handelt, die Freddy hinterhältigerweise ins Spiel bringt. Der Clown kann immer nur den Gegenstand in die Luft werfen, der sich in seiner linken Hand befindet. Damit diese Aktion gelingt, muß sich der linke Arm in der untersten Position befinden. Durch gleichzeitiges Betätigen der Feuertaste und der entsprechenden Richtungstaste (links für den linken, rechts für den rechten Arm) können Sie die Position der Arme verändern.

Wichtig ist es, daß Sie ein Händchen für den explosiven Gehalt der Episode haben. So sollten Sie die Hand frei haben, sobald Fiendish Freddy die Bombe ins Spiel bringt. Wenn Sie die Bombe fangen, bevor sie auf den Boden fällt, ist alles bestens – andernfalls findet die Jonglierkunst ein jähes Ende, und Freddy triumphiert. Je nach persönlicher Risikobereitschaft können Sie mit der Bombe jonglieren oder einfach warten, bis die Zeit abgelaufen ist. Da wünschen sich die Artisten doch glatt zwei linke Hände.

Das Trapezspringen

In dieser Disziplin müssen Sie Ihre Trapezkünstlerin von Trapez zu Trapez befördern. Da Freddy im Hintergrund wieder auf eine günstige Gelegenheit wartet, die Vorstellung durch sein Eingreifen zu boykottieren, sollten Sie nicht zu lange mit dem Absprung zögern. Durch einen Druck auf die Feuertaste veranlassen Sie die Artisten zum gewagten

Sprung an das nächste Trapez. Mit den Richtungstatsten (links/rechts) geben Sie hierzu den richtigen Schwung. Abspringen sollten Sie nur, wenn das schwingende Trapez auf dem höchsten Punkt der Schwingkurve angelangt und das gegenüberliegende Trapez in Reichweite ist. Sonst führt der Flug abschließend in die Senkrechte. Das erste Trapez können Sie – mit ein bißchen Timing – in der ersten Schwunghase direkt nach dem Absprung erreichen. Das spart viel Zeit, so daß Sie sich noch später große Schwünge leisten können.

Das Messerwerfen

Beim Messerwerfen brauchen Sie vor allem zwei Dinge: eine ruhige Hand und ein scharfes Auge. Das weiß auch Fiendish Freddy und versucht Ihre Konzentration durch den Einsatz von Rauchbomben zu stören. Ihnen aber geht es darum, Luftballons – und nicht etwa die drehende Partnerin – zu treffen. Lassen Sie sich daher von Freddys Störmanövern keinesfalls irritieren. Avisieren Sie mit dem Zielmesser zunächst die entsprechende Höhe, dann ist das Kunststück nur noch halb so schwer. Ist das Zielmesser auf der richtigen Höhe fixiert, müssen Sie nur noch den korrekten Zeitabstand herausfinden, in dem der Abwurf der Messer aufeinander folgen sollte.

Suchen Sie sich einen Fixpunkt auf der Drehscheibe. Die Pfeile, die entsprechend den Himmelsrichtungen angeordnet sind, bieten hier die besten Anhaltspunkte. Beim ersten Durchgang erzielen Sie gute Anfangserfolge, wenn das Zielmesser genau auf die unterste Markierung zeigt. Sobald der Zielballon die linke (westliche) Markierung erreicht, muß der Wurf mit der Feuertaste ausgeführt werden. Beim zweiten Durchgang dreht die Scheibe etwas schneller, und die Wurfabstände müssen entsprechend angepaßt werden. Mit ein wenig Übung können Sie hier Punkte sammeln und das Gesamtergebnis verbessern.

Und was das treffliche Gegenüber Ihres Sports betrifft: Machen Sie sich keine Sorgen – das Leben ist hart, und die Messer sind weich.

Das Seiltanzen

Gleichgewichtssinn und eiserne Nerven sind die artistischen Grundvoraussetzungen dieser Disziplin. Nicht genug, daß Sie mit den Cursortasten die Balancierstange des Artisten austarieren müssen, zu allem Überfluß kreuzt Fiendish Freddy mit seinem Fluggerät den Weg des Artisten. Der Tunichtgut versucht den Ärmsten aus dem Gleichgewicht zu bringen. Ignorieren ist die sicherste Methode, Freddys hinterhältigen Anschlä-

gen zu entgehen. Mit den Cursortasten <←> und <→> halten Sie die Balancierstange im weißen Bereich. Wer sich an dem kleinen Fenster im linken Bildschirmbereich orientiert, läuft kaum Gefahr, Freddy's Ablenkungsmanövern zum Opfer zu fallen. Mit der Cursortaste <↑> setzen Sie Ihren Seiltänzer in Bewegung, der Vorwärtsdrang ist genauso wichtig wie der Gleichgewichtssinn. Die stehende Figur können Sie kaum kontrollieren, zudem ist ein wenig Eile angesagt, bevor Fiendish Freddy seine bösen Phantasien in die Tat umsetzt. Vor allem: Nicht nach unten sehen, es gibt gar keinen Grund dazuuuuuuuuu.....

Die lebende Kanonenkugel

Das große Finale bildet die lebende Kanonenkugel – und die sind Sie. Aus der Kanone abgeschossen, müssen Sie genau die kleine Fangvorrichtung treffen, die vorher an der richtigen Stelle plaziert werden muß. Diese Form des sozialen Netzes sorgt dafür, daß Sie Ihre künstlerische Rente genießen können. Daher gilt es, das Netz mit den Cursortasten an die richtige Stelle zu rücken. Erfahrungswerte sind unbedingt nötig, um es entsprechend der erwarteten Flugstrecke in der Manege zu positionieren. Hier sollten Sie sich bei den ersten Versuchen auf Ihre Intuition verlassen und erst einmal austesten, wie weit Ihr Artist mit den verschiedenen Pulvermengen fliegen kann.

Eile ist auf jeden Fall angebracht! Wie nicht anders zu erwarten, nähert sich nach kurzer Zeit Fiendish Freddy, um Ihre Flugversuche im Keim zu ersticken. Die Feuertaste muß gedrückt werden, bevor Freddy nah genug herangekommen ist und die Kanone mit seinem Korken verstopft. Auf die Stärke der Pulverladung haben Sie leider keinen Einfluß. Ihre Assistentin füllt die Kanone nach eigenem Gutdünken mit Pulver, soviel, wie sie mag und vielleicht sowenig, wie sie Sie mag.

In die Hand des fliegenden Künstlers ist der Neigungswinkel der Kanone und der Augenblick der Zündung gegeben. Beides können Sie bestimmen. Dabei gilt: Die Kanone senkt sich nach Betätigung der Feuertaste in fünf Einzelbewegungen nach unten. Ein weiterer Druck auf die Feuertaste bringt die Treibladung zur Detonation, und der maghalsige Flieger wird aus der Kanone geschleudert.

Die größte Entfernung legt der Artist in der mittleren Abschußposition zurück. Sollte die Kanone nur mit einer Portion Pulver gefüllt sein, fahren Sie das Fangnetz so nah wie möglich an die Kanone heran und lösen den Abschuß in der mittleren Position aus. So erreicht Ihre "Kanonenkugel" sicher das Fangnetz. Hat die Assistentin die Kanone vollständig mit Pulver gefüllt, plazieren Sie die Fangvorrichtung bitte am rechten Bildschirmrand und lösen die Kanone wieder in der mittleren Position aus. Je nach Stärke

der Pulverladung und Neigungswinkel der Kanone, ist das Fangnetz zwischen diesen beiden Punkten zu plazieren. Sie wissen doch: Nur Fliegen ist schöner. Und daß Ihnen das Pulver ausgeht, ist nicht zu erwarten.

The Final Chesscard

Hersteller/Bezugsquelle: TASC/Rushware
Kategorie: Hardwareerweiterung Schachkarte
Umsetzung: 2
Ideen: 2
Unterhaltungswert: 1
Empfohlene Hardware:
Steuerung: Tastatur oder Maus
Grafikkarte: HGC, EGA, VGA
Speicher: 512 KB, Festplatte

Beschreibung

Sicher, es gibt Schachprogramme wie Sand am Meer, doch die Final Chesscard ist etwas Besonderes. Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei diesem Produkt nicht nur um ein Programm, das übrigens auf zwei Disketten geliefert wird, sondern vor allem auch um eine Hardwareerweiterung, um eine Schachkarte. Die Schachkarte ist schnell in den Computer eingesetzt und das Programm schnell installiert. Auch die mitgelieferte Anleitung ist fix durchgelesen, und schon kann ein Spiel gewagt werden.

Natürlich darf auch bei "The Final Chesscard" nach Herzenslust eingestellt werden: Welche Farbe hätten Sie denn gerne? Soll der Computer gegen sich selbst spielen, möchten Sie mitspielen, oder möchten Sie zusammen mit einer anderen Person spielen? Wie lange soll überlegt werden dürfen? Welche Spielstärke, Animationsgeschwindigkeit, Farben und, und, und ... sollen gewählt werden?

Glücklicherweise müssen Sie diese Einstellungen aber nicht vornehmen, wenn Sie nicht möchten. Oder man lädt seine alte Einstellung kurzerhand von Diskette. Aber nun zum Spiel selbst:

Es hängt von der Zeit, die der Computer für einen Zug hat, ab, wie gut oder schlecht er spielt. Es lassen sich verschiedene Zeiteinteilungen in der Spanne zwischen "sofort" und "unbegrenzt" wählen. Muß der Computer (und der Spieler) sofort ziehen, ist das Gerät relativ leicht zu besiegen.

In Spielen ohne Zeitlimit haben wir The Final Chesscard gegen einen Mephisto-Schachcomputer antreten lassen. Bei zehn Testspielen über jeweils mindestens neun Stunden kam es meist zu einem Patt. Zweimal siegte der (reine) Schachcomputer und einmal die Schachkarte.

Das Preis-/Leistungsverhältnis der Final Chesscard ist im Vergleich zu reinen Schachprogrammen und im Vergleich zu reinen Schachcomputern sehr hoch. Der Kauf der Final Chesscard ist der goldene Mittelweg zwischen reiner Software und reiner Hardware.

Hillsfar

Hersteller/Bezugsquelle: SSI/Rushware

Kategorie: Rollenspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Keyboard, Joystick

Grafikkarte: CGA, EGA/VGA, Tandy

Speicher: 512 KB

Handlung

Hillsfar ist ein Rollen-/Abenteuerspiel, bei dem Ihre Spielfigur in der Stadt Hillsfar und deren Umgebung verschiedene Aufgaben lösen muß.

Die Aufträge erhalten Sie in Ihrer jeweiligen Gilde. Die zuständige Gilde richtet sich wiederum danach, welche Figur Sie im Gildehaus der Diebe / Magier / Kämpfer / Kleriker gewählt haben. Nichtmenschliche Wesen können gleichzeitig verschiedenen Klassen angehören.

Tips

Wahl des Spielcharakters

Im Camp nördlich von Hillsfar beginnen Sie das Spiel. Hier suchen Sie auch die Figur aus, mit der Sie die Abenteuer bestehen wollen. Über die Option <Generate a Hillsfar Character> erreichen Sie die Auswahlliste der verfügbaren Charaktere – Dwarfe, Elfen, Gnome, Halbelfen, Halblinge und Menschen.

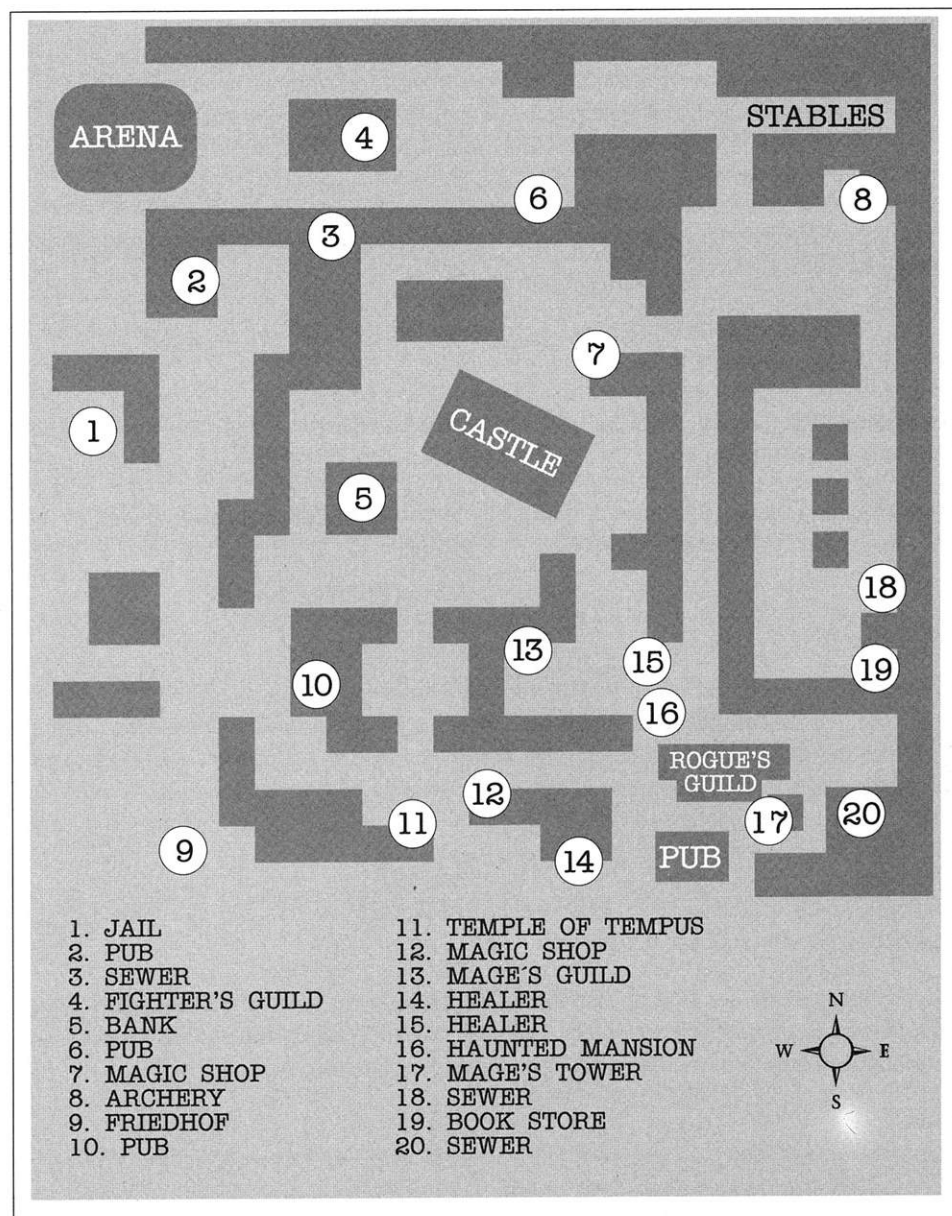
Haben Sie sich für eine Gattung entschieden, ist die Berufsgruppe zu wählen. Dabei hat jede Zunft ihre Vor- und Nachteile – der Kleriker darf keine scharfen Waffen nutzen, der Dieb muß sich mit einer Lederrüstung zufriedengeben, dem Kämpfer sind alle Zaubersprüche verwehrt, und der Magier hat zu Beginn des Spiels kaum Hit-Points auf seinem Konto.

Haben Sie sich für einen Charakter entschieden, müssen die Stärken und Schwächen der Figur bestimmt werden. Die Verteilung der Punkte auf Konstitution, Gewandtheit, Intelligenz, Charisma, Weisheit und Stärke sind entscheidend für die spezifischen Fähigkeiten des Charakters. Wollen Sie die angezeigte Verteilung ändern, wechseln Sie mit dem Cursor auf <No> und drücken die Enter-Taste. Die Gewichtung der Punkte wird jedesmal neu ausgewürfelt. Wenn Sie mit den Eigenschaften der Figur einverstanden sind, bestätigen Sie mit der <Enter>-Taste und speichern den Charakter ab. Über die Option <Ride Character to Hillsfar> wird der Abenteurer auf die Reise geschickt.

Reisen über Land

Bei Ritten über die holperigen Straßen hat der Reiter zwei Möglichkeiten, mit den Hindernissen fertig zu werden. Ein Druck auf die <Enter>-Taste löst fast alle Hindernisse in Luft auf. Einige Barrieren bleiben jedoch bestehen, und ein Sturz ist dann unvermeidlich. Die zweite Methode ist das Überspringen der Hürden und Büsche: mit der Cursortaste <→> beschleunigen Sie das Pferd, und mit der Cursortaste <↑> veranlassen Sie das Tier zum Sprung. Mit ein bißchen Übung ist diese Methode zuverlässiger als die Beseitigung der Barrieren mit der <Enter>-Taste.

Sollte Ihr Reiter während der Reise angegriffen werden, weichen Sie mit der Cursortaste <↓> aus. Nach einer Reihe von Stürzen wird es Ihr Pferd vorziehen, lieber frei und gemütlich durch den Wald zu traben. Die Spielfigur bleibt dann ungeschützt im freien Gelände zurück und wird im besten Fall ausgeraubt.



Karte HIL.1: Hillsfar

In Hillsfar

In Hillsfar angelangt, suchen Sie am besten sofort Ihre Gilde auf und informieren sich beim Gildemeister über die Zustände in der Stadt. Der Gildemeister stellt Ihnen dann eine Aufgabe, z.B. in der Archery den Umgang mit Waffen üben oder in der Arena Kampferfahrung sammeln.

Versuchen Sie niemals, ein fremdes Gildehaus zu betreten! Solche Versuche finden fast immer ein jähes Ende.

Die Anlaufpunkte in Hillsfar

Zur Orientierung in der Stadt halten Sie am besten alle wichtigen Entdeckungen und Gebäude auf dem Plan fest.

Durch Betätigung der Leertaste erhalten Sie neue Information über das Gebiet, in dem sich Ihr Abenteurer aufhält.

Privathäuser

Private Wohnungen sind auch in Hillsfar fast immer verschlossen. Wenn es Ihnen gelingt, die Tür zu öffnen, wird Ihnen eine gewisse Zeitspanne eingeräumt, das Gebäude nach Schatztruhen zu durchsuchen. Das Zeitlimit wird im Zeitbalken, oben/links angezeigt. Wenn die Zeit abgelaufen ist, treten die Wachen in Aktion. Sie sollten dann möglichst schnell den Ausgang finden. Werden Sie erwischt, ist das gefundene Gold verloren oder Sie finden sich sogar in der Arena wieder.

Sollte es durch die Nähe einer Wache brenzlig werden, suchen Sie eine Teleportfalle. Das befreit Sie erst mal aus der größten Not.

Noch effektiver ist der Einsatz der roten "Teppiche", die unvermittelt auf dem Boden auftauchen. Betreten Sie eine solche Stelle, sind die Wachen für eine bestimmte Zeit handlungsunfähig und Sie können in aller Ruhe den Ausstieg suchen.

Die Pubs

Wie überall sonst auch, sind die Pubs in Hillsfar ein Umschlagplatz für wichtige Informationen. Über die Option <Listen to the gossip> erfahren Sie so manches Wissenswerte über die Verhältnisse innerhalb der Stadtmauern.

Der Dieb sollte in den Pubs die langen Finger in der eigenen Tasche lassen. Die Gefahr, erwischt zu werden, ist enorm groß.

Der Magier kann die Gesellschaft mit einigen Zaubertricks erfreuen.

Der Kämpfer darf Alkohol nur in Maßen genießen.

Für alle Berufsgruppen gilt: Wer ohne Geld Getränke oder Essen ordert, der bekommt Ärger. Lediglich der Kirchenmann kann ein wenig schummeln, indem er die Bardame segnet.

Die Magic Shops

In den magischen Märkten findet der Abenteurer Knock-Rings (zum Öffnen von Schlössern) und wichtige Informationen. Die hier verkauften Ringe sind garantiert funktionstüchtig. Auf der Straße angebotene Knock-Rings sollten Sie mit Vorsicht genießen.

Die Heiler

Auch in Hillsfar findet der Abenteurer die kräuterkundigen Healer. Mit ihren Tränken lassen sich einige Defizite der körperlichen Verfassung ausgleichen. Gerade die Healing Potions sind enorm wichtig, wenn Sie in der Arena gegen einen starken Gegner antreten müssen. Healing Potions können außerdem aus Privathäusern entwendet werden. Auf jeden Fall sollten Sie immer zwei oder drei Healing Potions mit sich führen. Darüber hinaus bieten die Heiler Zaubersprüche an, die die körperliche Verfassung sehr aufwerten.

Die Bank

In der Bank können Sie ganz normale Bankgeschäfte abwickeln, z.B. Geld auf ein Konto einzahlen und nur mit der unbedingt notwendigen Barschaft durch die Stadt laufen. Geld zieht natürlich Räuber an, und die Bank ist ein ganz besonders lohnendes Objekt für gute Beutezüge. Die Stadtherren verstehen hier allerdings keinen Spaß. Daher ist die Arena jedem gewiß, der sich in der Bank erwischen läßt.

Das Schloß

Das Castle ist das bestgesicherte Gebäude in Hillsfar und erst in späteren Spielphasen zugänglich. Die Tore lassen sich am einfachsten mit dem Chime of Opening überwinden. Die Wachen sind aber sehr aufmerksam. Werden Sie erwischt, finden Sie sich in der Arena wieder und müssen nacheinander gegen die gesamte Gladiatorenmannschaft antreten. Wer ins Schloß eindringt, sollte also unbedingt Healing Potions in ausreichender Menge bei sich tragen.

Die Auftragsbereiche

Während die vorgenannten Orte mehr oder weniger Erfolg versprechen, sollten Sie einige Gegenden der Stadt nur besuchen, wenn es sein muß, d.h., wenn Sie einen entsprechenden Auftrag erhalten haben. Recherchen im Bookstore, Haunted Mansion, Jail, Mage's Tower und auf dem Friedhof werden nur dem Abenteurer weiterhelfen, der einen Auftrag zum Besuch dieser Bereiche hat. Alle anderen können hier nur verlieren.

Außerhalb von Hillsfar

Wollen Sie die Stadt verlassen und Erforschungen in der Umgebung anstellen, finden Sie den Ausgang im Nordosten der Stadt. Über den Stable erhalten Sie Ihr Pferd zurück und wählen mit den Cursortasten Ihr neues Ziel. Haben Sie den richtigen Pfad gefunden, bestätigen Sie mit der <Enter>-Taste.

Wichtige Anlaufstationen außerhalb von Hillsfar:

Trading Post
Rock Quarry
Hermit's Place
Big Tree
Wizard's Labyrinth
Ruins
Hut
Moonsea

Horse Racing

Hersteller/Bezugsquelle: Mindscape/Rushware

Kategorie: Simulation

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, ein oder zwei Joysticks (optional)

Grafikkarte: CGA, EGA oder VGA

Speicher: 256 KB, Diskettenlaufwerk, Festplatte empfehlenswert

Handlung

Kennen Sie die Atmosphäre der Rennbahn? Kennen Sie die große Frage, die jedes Rennen beherrscht? "Welches Pferd wird gewinnen?", heißt es auch bei dieser Simulation. Mit diesem Spiel können Sie Ihr Wetglück herausfordern.

Tips

- Im Hauptmenü legen Sie unter <Tournament Options> für ein neues Rennen die Anzahl der <Bettors> (Wettenden) fest. Außerdem tragen Sie die Geldsumme ein, die jedem Spieler beim Wetten zur Verfügung steht. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad <Hard> wählen, müssen Sie auch die Formtiefs und -höhen der Jokkeys und Rennpferde in Betracht ziehen.
- Um mit dem Spiel vertraut zu werden, lohnt es sich, im <Auto Play Mode> einige Rennen automatisch ablaufen zu lassen. So lernen Sie die Bedingungen kennen, unter denen die Rennen stattfinden. Außerdem können Sie auf diese Weise abwarten, bis sich eine Wettquote ergibt, die Ihnen zusagt. Auch kann so eine eigene neue "Renngechichte" aufgebaut werden, die dann die Grundlage für die eigenen Wetten bildet.
- Im Untermenü <File Requester Screen> lassen sich die Daten vergangener Rennen speichern, laden oder löschen. Auch besteht die Möglichkeit, neue Rennplätze und aus verschiedenen Rennställen unter 128 Pferden eine eigene Auswahl zu treffen und einzuladen. Berücksichtigen Sie, daß die Schnelligkeit der einzelnen Pferde von der Bodenbeschaffenheit abhängig ist.
- Wichtige Informationen über die Pferde des kommenden Rennens, die letzten zehn Rennen und die Wettquoten werden in der <Entry Information> angezeigt.

- Wenn Sie einen Überblick über alle 128 Pferde suchen, so werden Sie in der <Entry History> fündig.
- Beim Rennmodus <Hard> lohnt sich der Blick in die <Jockey History>. Bei dieser Schwierigkeitsstufe müssen Sie die unterschiedlichen Fähigkeiten und "Moods" der Jockeys berücksichtigen. Daher ist die steckbriefartige Information mit Paßbild sehr aufschlußreich. Bedenken Sie aber, daß nicht Schönheit siegt, sondern vor allem der derzeitige Zustand des Jockeys entscheidend ist.
- Unter <Buy A Tip> können Sie einen Expertentip erwerben. Je teurer der Tip, um so wahrscheinlicher wird er auch eintreffen – eine Garantie gibt Ihnen aber niemand.
- Das eigentliche Rennen beginnt mit <Bet On Race>. Standen bisher lediglich Vorbereitungen und Informationen an, so kommen Sie hier in das Zentrum des Renngeschehens: die Wette. Folgende Wettarten sind möglich:

<Win>: Sie setzen auf Sieg, d.h., Sie gewinnen, wenn das Pferd als erstes durchs Ziel geht.

<Place>: Das Pferd muß entweder als erstes oder als zweites einlaufen.

<Show>: Hierbei reicht es, wenn das Pferd als erstes, zweites oder drittes ankommt.

Die Profis unter den Wettern wird es freuen, daß auch Kombinationswetten (Quinella, Quinella Box, Triple, Triple Box, Exacta, Exacta Double und Exacta Box) möglich sind.

- Mit <Run next Race> können Sie sich direkt das nächste Rennen ansehen. Hierbei ist es gleich, ob Sie gewettet haben oder nicht. Die Rennbahnen unterscheiden sich in der Länge (<Distance>), in der Klasse (<Class/Type>) und in der Bodenbeschaffenheit (<Track Condition>). Sie verfolgen die Rennen entweder in der Seitenansicht oder aus der Vogelperspektive (Wahl mit <F5>). Nach dem Rennen findet für Grafikfreunde eine Siegerehrung statt.
- Alle Daten der einzelnen Untermenüs lassen sich nicht nur auf dem Bildschirm darstellen, sondern auch ausdrucken. Sollten Sie zu den Wettassen gehören, die immer weitere Herausforderungen wünschen, so können Sie weitere "Module" nachkaufen mit neuen Pferden und Rennbahnen, die jeweils neue Eigenschaften haben.

Indianapolis 500

Hersteller: Electronic Arts

Kategorie: Simulation

Erforderliche Hardware:

Grafikkarte: CGA, EGA oder VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Fahrer, Mechaniker und Teamchef: Die ganze Crew vertritt der Spieler bei Indianapolis 500. Bis der Rennwagen in einem konkurrenzfähigen Zustand ist, müssen eine Menge Trainingsrunden absolviert werden. Vom Spoiler über den Sturz bis hin zum Reifen-
druck und der Getriebeübersetzung muß alles stimmen.

Nach dem Training geht es in die Qualifikationsrunden, um einen optimalen Startplatz zu erkämpfen.

Bei einer Distanz von 10, 30, 60 oder gar 200 Runden ist taktisches Geschick und fahre-
risches Können gefragt, wenn man als erster die Ziellinie überqueren will.

Tips

- Sie sollten am besten einen Joystick benutzen. Mit ihm läßt sich viel feinfühlicher durch die Kurven fahren. Mit der Tastatur sind schnelle Rundenzeiten nicht möglich.
- Achten Sie auf die Ideallinie. Steuern Sie Kurven von außen an, fahren Sie bis an den Innenstreifen der Kurve heran, und lassen Sie sich dann nach außen treiben.
- Füllen Sie nie mehr Sprit als nötig in den Tank. Die Qualifikationsrunden bringen Sie mit zehn Gallonen über die Runden. Fürs 10-Runden-Rennen brauchen Sie 15 Gallonen im Tank.
- Die Abstimmung des Wagens ist nicht einfach. Es gibt sicherlich eine Reihe guter Wege. Hier ein Tip für eine Abstimmung, mit der Sie bei entsprechendem Fahrkönnen alle Gegner stehen lassen. Als erstes wird im Untermenü Teams der

Lola/Buick gewählt. Im Untermenü Files wählen Sie Car Settings 2. Im Practice Modus müssen jetzt noch die Feinabstimmungen vorgenommen werden. Als erstes wird ein Wagen für die Qualifikationsrunden präpariert.

Den Turbobust auf 9 stellen und das Getriebe auf 3.4 im 4. Gang. Der Tank wird auf 10 Gallonen verringert, und sämtliche Reifen erhalten eine weiche Mischung. Die Spoiler werden in das obere Drittel verlagert. Je höher je besser, aber um so besser muß auch das fahrerische Können sein.

Dieser Wagen eignet sich wie gesagt für Qualifikationen. Von guten Fahrern kann er auch mit 15 Gallonen Sprit für das 10-Runden-Rennen verwendet werden.

Für das Rennen ansonsten das Getriebe um einen Punkt heruntersetzen und außen eine mittlere Mischung verwenden.

- Indianapolis 500 unterstützt die Ad-Lib- und Roland-Soundkarte. Sie ist für dieses Spiel sehr zu empfehlen. Nicht nur der Sound ist viel besser, auch sind weitaus bessere Rundenzeiten zu erzielen. Ohne Soundkartenunterstützung quietschen die Reifen in der Kurve, egal wie stark Sie die Räder einschlagen. Mit einer Soundkarte ist das Quietschen je nach Einschlag der Räder unterschiedlich stark und entspricht so dem Abrieb der Räder. Dadurch wird ein viel gefühlvolleres Fahren möglich.

Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf

Hersteller/Bezugsquelle: Accolade

Kategorie: Sportspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Grafik: 3

Empfohlene Hardware: PC/XT/AT

Steuerung: Tastatur, Maus (Joystick)

Grafikkarte: CGA, Hercules, EGA, VGA

Speicher: 384 KB, 8 Mhz, Festplatte oder Diskette

Handlung

Wie bei vielen Sportsimulationen auf Personal Computern hat sich auch die Firma Accolade für ihr Golfspiel einen berühmten Paten ausgesucht. Jack Nicklaus ist eine lebende Legende im Golfsport. Zum Lieferumfang des Spiels gehören drei Golfkurse, von denen zwei von Jack Nicklaus "designed" wurden. Er hat seine Lieblingslöcher zu einem schönen aber auch anspruchsvollen Parcours zusammengestellt.

Installation und Start

Ein Installationsprogramm wird bei Jack Nicklaus Golf nicht mitgeliefert. Kopieren Sie einfach die Dateien von der Programm- und der Coursediskette in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Der Aufruf des Spiels hängt von der auf Ihrem Rechner installierten Grafikkarte ab. Vier Programmdateien, die aus dem Wort "GOLF" und dem entsprechenden Buchstaben für die Karte bestehen, finden Sie auf der Programmdiskette.

GOLFM Hercules Monochrom
GOLFC CGA-Karte

GOLFT Tandy
GOLFE EGA-Karte

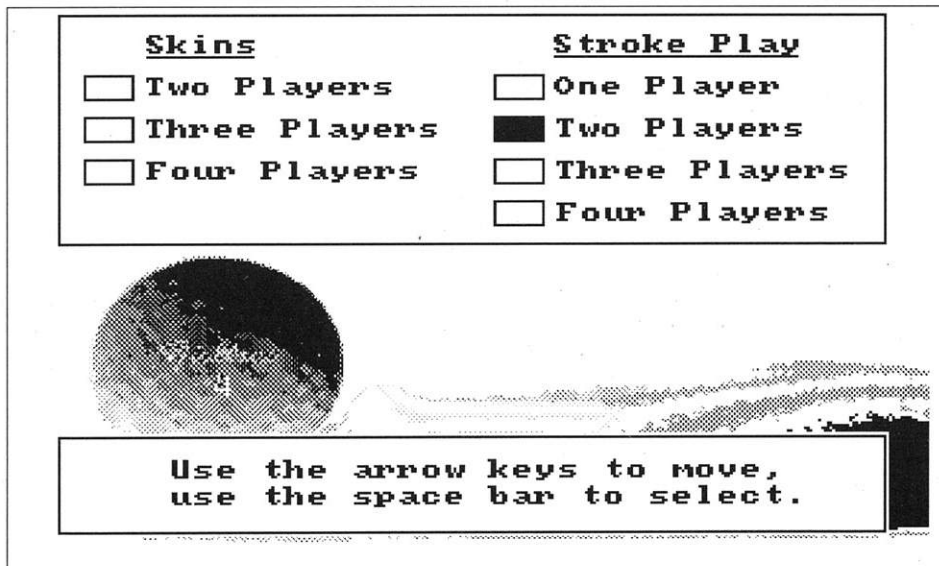


Abb. JNG.1: Spielart und Spieler bestimmen

Spielart auswählen

Nach dem Start von Jack Nicklaus Golf gelangen Sie in das in Abbildung JNG.1 gezeigten Menü. Hier wählen Sie die Spielart und die Anzahl der Spieler aus.

Skins-Play

Beim Skins-Play wird für jedes Loch eine bestimmte Summe ausgesetzt. Der Spieler, der das jeweilige Loch gewinnt, erhält die ausgesetzte Summe. Benötigen alle Spieler die gleiche Anzahl an Schlägen, wird die Summe zu dem Preis für das nächste Loch addiert. Diese Spielvariante ist eine recht interessante Alternative, mehr Spaß macht aber sicherlich zunächst das Stroke-Play.

Stroke-Play

Beim Stroke-Play können Sie, anders als beim Skins-Play, auch alleine spielen. Sie spielen 18 Löcher, wobei für jedes Loch eine bestimmte Anzahl an Schlägen vorge-schrieben ist. Diese Vorgabe nennt man Par. Benötigen Sie mehr Schläge, liegen Sie "über Par"; bei weniger Schlägen entsprechend "unter Par". Für die 18 Löcher sind 72 Schläge angelegt. In der Addition werden dann alle Schläge addiert und somit das End-ergebnis ermittelt. Für einzelne Löcher gelten folgende Bezeichnungen:

<i>Bezeichnung</i>	<i>Anzahl an Schlägen</i>
Bogey	ein Schlag über Par
Double Bogey	zwei Schläge über Par
Birdie	ein Schlag unter Par
Eagle	zwei Schläge unter Par

Theoretisch ist auch ein "Albatros" zu erzielen (drei Schläge unter Par). Mit einiger Übung ist eine Runde mit fünf (oder mehr) unter Par leicht möglich.

Der Abschlag

Wenn Sie eine Runde auf einem ausgewählten Golfkurs spielen möchten, wird vor je-dem Loch zunächst ein (mehr oder weniger aussagekräftiger) Kommentar von Jack

Nicklaus eingeblendet und daraufhin eine Übersicht über das Loch. Prägen Sie sich den Verlauf des Loches genau ein, da er die Richtung Ihres Abschlages bestimmt.

Beim Abschlag sehen Sie den Platz aus der Sicht des Spielers, wobei am oberen Rand die Richtung, in der die Fahne liegt, eingeblendet wird (1). Mit den Cursortasten <←> und <→> positionieren Sie den Ball in die Richtung, in die Sie abschlagen möchten. Am rechten unteren Rand des Bildschirms sehen Sie den von Ihnen gewählten Schläger und die Entfernung, die Sie mit diesem Schläger zurücklegen können (2). Zur Auswahl eines anderen Schlägers dienen die Cursortasten <↑> und <↓>.

Die Lochanzeige (3) zeigt den Namen des Spielers, die Entfernung zur Fahne und die Gesamtstatistik des Spielers. Am linken Rand des Bildschirms sehen Sie die Schlaganzeige (4). Um einen Schlag zu machen, müssen Sie insgesamt dreimal die <Leer>-Taste drücken. Nach der ersten Betätigung der Taste steigt ein Pfeil an der Säule hoch. Jeder Kasten steht für zehn Prozent der ausgewiesenen Reichweite des Schlägers. Wenn Sie also mit einem Schläger, der für 200 Yards ausgelegt ist, nach der Hälfte der Säule ein zweites Mal drücken, werden Sie etwa 100 Yards weit schlagen.

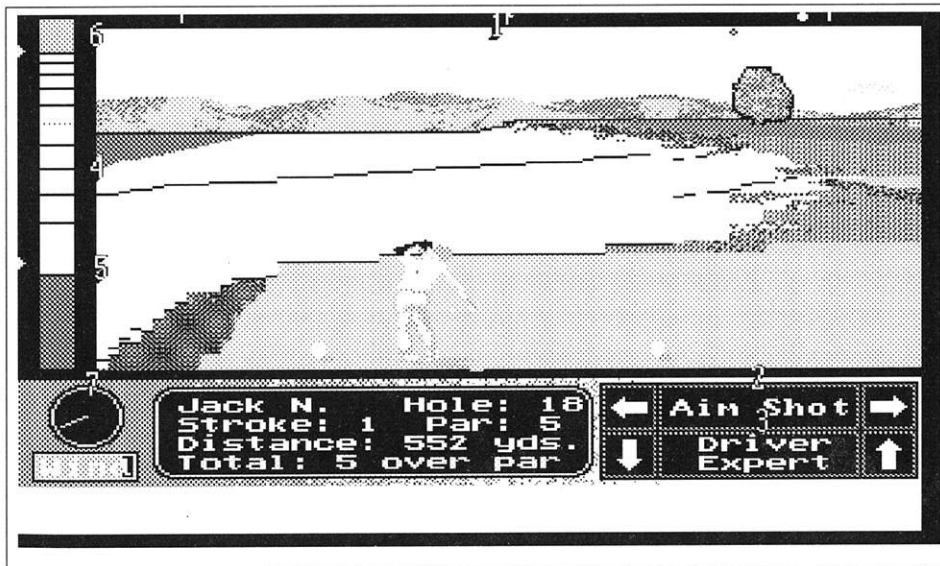


Abb. JNG.2: Viele Faktoren bestimmen die Qualität des Abschlages

Der zweite Tastendruck bestimmt also die Kraft, mit der Sie abschlagen. Nach dem zweiten Tastendruck fällt der Pfeil neben der Säule wieder. Wenn er am Nullpunkt (5) angelangt ist, drücken Sie ein drittes Mal. Drücken Sie zu früh, wird der Schlag nach links abgetrieben; drücken Sie zu spät, geht der Schlag nach rechts. Wenn Sie mit mehr als 100 Prozent schlagen, geht der Ball entsprechend weiter. Lassen Sie die Säule bis zum Ende steigen (6), schlagen Sie den Ball ca. 20 Prozent weiter, als der Schläger eigentlich ausgelegt ist.

Als letztes gilt es noch, den Wind zu berechnen. Die Windanzeige zeigt die Richtung und die Stärke des Windes. Die Richtungsanzeige funktioniert wie eine Windhose. Zeigt der Zeiger nach links, kommt der Wind entsprechend von rechts usw. Der Balken unter der Anzeige zeigt die Stärke des Windes an. Je weiter der Balken nach rechts reicht, desto stärker weht der Wind.

Auf dem Grün

Nach dem Abschlag und einem (oder mehreren) Annäherungsschlag sollten Sie den Ball auf das Grün schlagen. Hier ändert sich die Anzeige. Sie schlagen automatisch mit dem Putter, mit dem Sie 80 Fuß weit schlagen können. Die Anzeigen sind weitgehend identisch mit den Anzeigen beim Abschlag. Lediglich die Windanzeige wird ersetzt durch die Anzeige des Gefälles.

Achten Sie genau auf die Positionierung des Balles am oberen Bildschirmrand. Da man sich hier leicht verschätzt, sollten Sie sich ein Lineal o.ä. nehmen und eine Linie vom Schläger über das Loch legen. Positionieren Sie den Ball dann in der Verlängerung dieser Linie.

Die Statistiken

Nach jedem Loch wird zuerst der Spielstand eingeblendet. Hier wird für jeden Spieler angezeigt, wie viele Schläge er für jedes Loch benötigt hat und wie er in der Gesamtwertung liegt. Abbildung JNG.3 zeigt einen rabenschwarzen Tag im Leben des Jack Nicklaus.

Press the space bar to continue.

WELCOME TO Jack's Greatest 18
USGA RULES APPLY. REPLACE ALL DIVOTS. AUDIO SLOW PLAY.

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
Par	4	5	4	3	5	4	3	4	4	35
	3	4	3	3	4	4	3	3	2	29
	5	4	5	3	6	4	2	5	3	38

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT
Par	4	5	3	4	5	3	4	5	5	38	72
	5	3	3	5	4	2	3	4	4	62	
	4	5	4	4	5	2	4	5	5	77	

Abb. JNG.3: 10 unter Par

In der Spielstatistik zeigt sich die wahre Qualität eines Golfspielers. Hier werden alle Schläge erfaßt. Besonders aussagekräftig ist die Anzeige der Schläge auf dem Grün bzw. auf dem Fairway. Im unteren Teil der Statistik wird angezeigt, wie viele Birdies und Eagles gespielt wurden. Nach der Spielstatistik wird noch die ewige Bestenliste eingeblendet.

Jack N.

Das Spiel gegen den Computer ist eigentlich die interessanteste Variante des Spiels. Wenn Sie als Gegner Jack Nicklaus wählen, erhalten Sie zunächst eine wahre Lehrstunde. Schauen Sie sich am besten genau an, wie er die Löcher spielt, denn meistens ist sein Weg der günstigste.

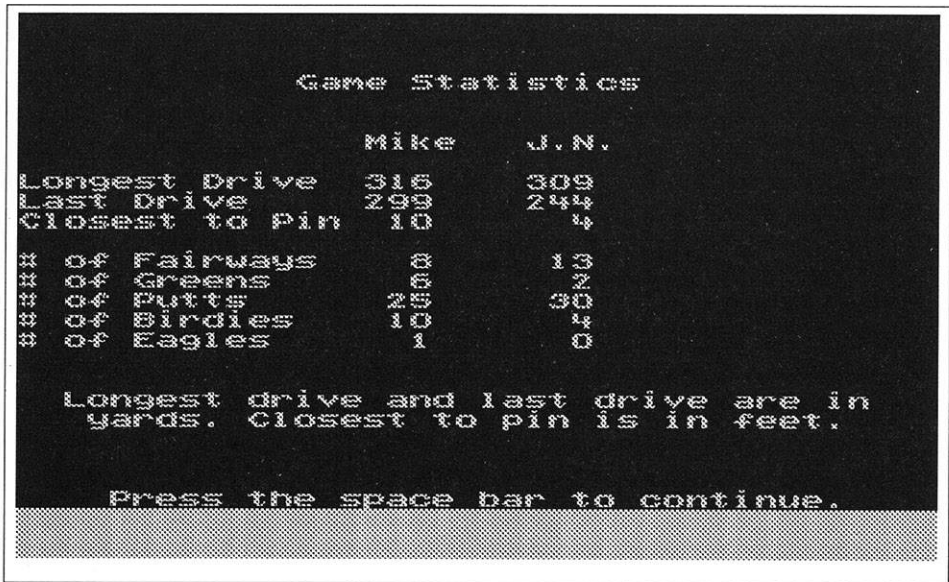


Abb. JNG. 4: Statistiken sind geduldig ...

Klax

Bezugsquelle/Hersteller: Bomico/Domark

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 2

Ideen: 3

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur

Grafikkarte: CGA, EGA, MCGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Klax ist ein Strategiespiel, welches an die Tradition des erfolgreichen Spiels Tetris anknüpft. Ebenso wie bei diesem Klassiker geht es darum, farbige Spielsteine auf eine

gewisse Art und Weise anzuordnen, sie verschwinden zu lassen und dadurch Punkte zu sammeln. Auf einem Förderband kommen verschiedenfarbige Steine in unterschiedlichen Abständen angekullert. Mit einem kleinen Gabelstapler können Sie an der Kante des Förderbandes auf und ab fahren. Dabei kommt es darauf an, die Spielsteine aufzufangen, damit sie nicht herunterfallen. Man kann sich nämlich nur eine bestimmte Anzahl von abstürzenden Steinen leisten. Insgesamt haben fünf Spielsteine auf dem Gabelstapler Platz. Per Feuerknopf können Sie den obersten Stein auf fünf Felder am Boden ablegen und durch Hochdrücken des Joysticks die Steine wieder ein kleines Stück auf das Förderband zurückwerfen. Dadurch können Sie etwas Zeit gewinnen oder an einen bestimmten Stein auf dem Gabelstapler gelangen. Die Platten können natürlich nicht unbegrenzt abgelegt werden, sonst wäre das Spiel ja witzlos.

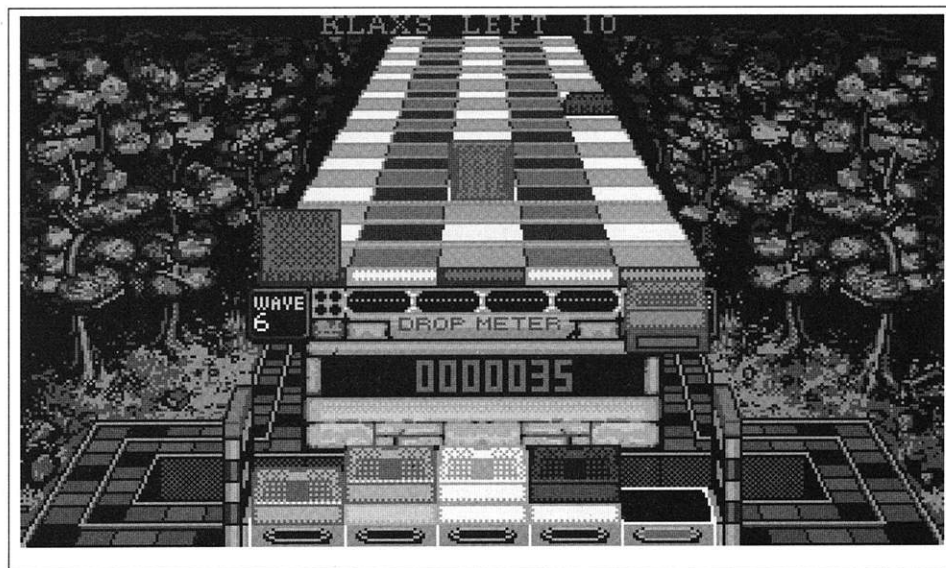


Abb. KLA.1: Die Steine rollen – Kombination ist gefragt

Die Steine können Sie verschwinden lassen, indem Sie gleichfarbige Steine, ähnlich wie bei dem bekannten Spiel "Vier Gewinnt", zu Türmen, Reihen oder Diagonalen zusammenstapeln. Diese Formationen heißen "Klaxe". Hat man einen Klax von mindestens drei gleichen Steinen gebildet, verschwinden diese und die darüberliegenden Steine rut-

schen nach, wobei sich wieder neue passende Klaxe bilden können. Haben Sie sich erst einmal eingespielt und den Trick raus, können Sie auf diese Weise ganze Kettenreaktionen an Klaxen in Gang setzen.

Diese Mehrfachklaxe sind insofern interessant, da sie mit einem besonderen Multiplikator gewertet werden: Wenn Sie mehr als einen Klax mit einem Stein auslösen, dann wird die Punktzahl der einzelnen Klaxe addiert und mit der Anzahl multipliziert. Auf diese Weise lassen sich sehr große Punktzahlen auf einen Rutsch erreichen.

Klax bietet unzählige Level mit jeweils wechselnden Hintergrundgrafiken. Es unterscheidet sich von Spielen wie Tetris vor allem dadurch, daß Sie in jedem Level eine bestimmte Aufgabe gestellt bekommen, um in den nächsten zu gelangen. Sie sind also nicht nur damit beschäftigt, die Spielsteine abzubauen.

So gilt es zum Beispiel, eine bestimmte Anzahl von diagonalen Klaxen zu bilden, 10000 Punkte zu erlangen, 40 herunterkullernde Steine zu überleben und so weiter. Als kleinen Tip bekommen Sie von Zeit zu Zeit kurze Informationen über besonders wertvolle Klaxe und wie man diese baut. Mit steigender Levelzahl steigert sich auch der Schwierigkeitsgrad, die Spielsteine werden schneller und die Aufgaben schwieriger. Dafür erscheinen jedoch auch blinkende Jokersteine, die für jede Farbe eingesetzt werden können und sich besonders gut für die erwähnten Kettenreaktionen eignen. Für besonders komplizierte Mehrfachklaxe gibt es in bestimmten Fällen zur Belohnung Warps in höhere Spielstufen.

Dank präziser, schneller Steuerung ist Klax außerordentlich gut spielbar. Die Hintergrundgrafiken und die Animation der Spielsteine sind in Ordnung, wenn auch nicht vom Hocker reißend.

Dies ist aber auch gar nicht notwendig, da das Spielprinzip allein für die nötige Motivation, die bei diesem Spiel an eine Sucht grenzen kann, sorgt. Klax ist kein Spiel, das sich durch häufiges Spielen abnutzt. Ganz im Gegenteil, je mehr Sie spielen, desto geübter werden Sie im Erstellen von Mehrfachklaxen und komplexen Konstruktionen. Diese bringen ja auch erst den richtigen Spielspaß!

So schnell werden Sie (nach einiger Übung) nicht mehr Ihre Finger von diesem Spiel lassen können.

Tips

Zuerst einmal die Punktzahlen der einzelnen Klaxe:

	<i>Vertikal</i>	<i>Horizontal</i>	<i>Diagonal</i>
3er-Klax:	50	1.000	5.000
4er-Klax:	10.000	5.000	10.000
5er-Klax:	15.000	10.000	20.000

Für die Bewältigung der Aufgaben sollten Sie sich folgende Dinge merken:

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

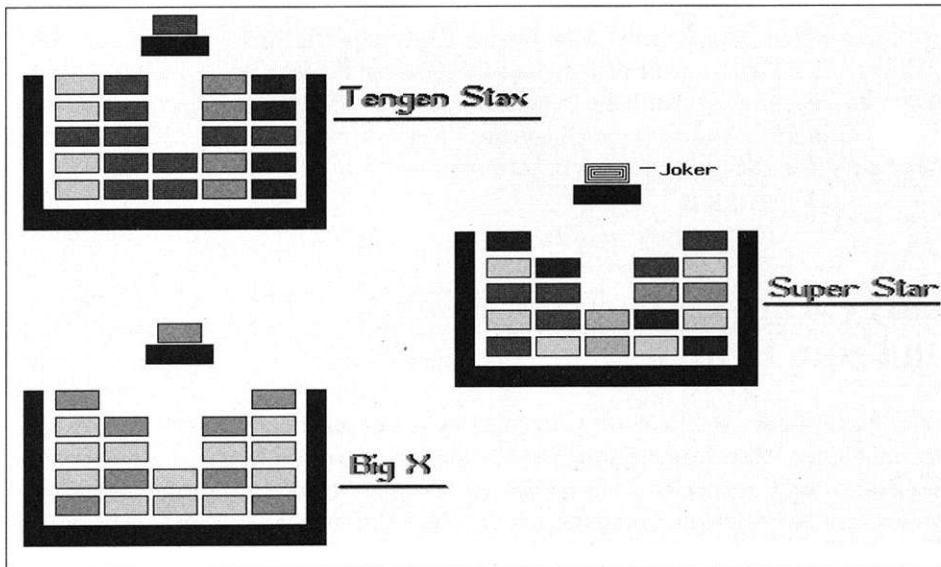


Abb. KLA.2: Diese Figuren bringen am meisten Punkte

Lautet die Aufgabe also zum Beispiel, zwölf Klaxe zu bilden, können Sie dies schneller erledigen, indem Sie einfach vier 5er-Klaxe zusammenstapeln. Schnelles Betätigen des

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

Der Zeitfaktor

Die Geschwindigkeit, mit der Ihnen die Steine entgegenkullern, nimmt mit der Zeit zu, das heißt, je länger eine Runde gespielt wird, desto schwieriger wird das für Sie. Um die Schwierigkeit niedrig zu halten, sollten Sie möglichst schnell spielen. Das Förderband lassen Sie dabei, wenn die Steine günstig stehen, durch das Herunterziehen des Joysticks schneller laufen. Natürlich müssen Sie dann stärker darauf achten, daß die Steine nicht von der Kante herunterstürzen!

Der Multiplikationsfaktor

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

Larry: zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten ...

Larry Laffer ist der Held von inzwischen drei Grafikspielen und kann als der Klassiker des animierten Abenteuerspiels für den PC bezeichnet werden. Da die Larry-Spiele offensichtlich noch immer im Zentrum des Interesses stehen und zudem für viele Benutzer der erste Schritt in die Computerwelt der kleinen Männchen bedeuten, geben wir an dieser Stelle noch einmal Tips und Tricks zu den Spielen Larry I und II.

Wem es nach Komplettlösungen verlangt, der sei auf das erste PC Spielbuch verwiesen, in dem bereits 1989 die larryschen Irrwege der Triebe aufgezeichnet sind, die Larry so gern mit den Wegen der Liebe verwechselt.

Im Circulus vitiosus des Herrn Laffer darf nicht das dritte Spiel fehlen, das in beeindruckender Weise gen Ende ans erste Abenteuer anschließt. Die ausführliche Anleitung dieser neuen und bislang letzten Folge der Heldensaga des kleinen Mannes finden Sie vorne im Lösungsteil dieses PC Spielebuches.

Leisure Suit Larry I: In the Land of the Lounge Lizards

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online/United Software

Kategorie: Abenteuerspiel

Umsetzung: 3

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: EGA, VGA; auch CGA oder Herkules

Speicher: 256 KB, Festplatte

Handlung

In seinem ersten Abenteuer, das seinen Ruhm begründete, will Larry sich ganz einfach amüsieren und das nicht allein. Dabei stellt sich der Herr schon recht tollpatschig an. Auch das stumpfe Parkett ist halt manchmal glatt.

Lösungshinweise

Zu Beginn des Spiels wird Ihre Alterangabe durch einige Fragen überprüft. Mit <Alt><X> können Sie die Fragerie abbrechen und direkt in das Spiel gelangen. Bedenken Sie auch bei diesem Adventure, daß das Abspeichern des Spielstandes vor Frustrationen schützt.

Der Laden

Vor Lefty's Bar ruft Larry sich ein Taxi und fährt in einen Laden. Er zahlt das Taxi und steigt aus. Im Getränkeladen kauft Larry eine Flasche Wein und ein Magazin. Wie es sich für einen umsichtigen Mann gehört, ergänzt er seine Besorgungen durch ein Präservativ (<Buy lubber>). Das Telefon am Mast an der Straße kann er für einen Anruf nutzen (Nummer 555-6969). Dem Mann, der erscheint, gibt Larry den Wein. Anschließend fährt er mit dem Taxi zur Bar zurück.

In Lefty's Bar

Larry betritt die Bar, setzt sich an die Theke und bestellt sich einen Whiskey. Die Musicbox läßt sich aktivieren (<Play music>). Im hinteren Raum spricht Larry mit dem Betrunknen und spendiert ihm einen Drink (<Give drink>). Dann nimmt Larry die Rose vom Tisch an sich.

Larry öffnet die Toilettentür und findet im Waschbecken ein wichtiges Utensil (<take ring>). Er liest außerdem mehrmals die Inschriften auf der Wand neben der Toilette (<Read wall>). Eine der Inschriften nennt ein wichtiges Paßwort.

Auf Abwegen

Zurück im Barraum klopft Larry an die verschlossene Tür an der rechten Seite. Um eingelassen zu werden, sagt Larry : "Ken sent me". Den Rausschmeißer bietet Larry gepflegte TV-Unterhaltung (<Use remote>, mehrmals (<Switch channel>).

Larry steigt die Treppe hinauf, und entdeckt ein Mädchen auf einem Bett. Also zieht er sich aus, ergreift die nötigen Schutzmaßnahmen und setzt sein Vorhaben in die Tat um. Danach entfernt er's Verhüterli wieder, nimmt noch etwas Süßes an sich, öffnet das Fenster und verläßt den Raum auf diesem Weg (<Jump window>).

Unten findet er einen Hammer im Müll, den er nimmt, bevor er sich ausbuddelt. Wieder vor der Bar ruft er ein Taxi und fährt zum Casino.

Im Casino

Larry durchquert das Casino, bis er an einen Aschenbecher kommt. Darin liegt eine Karte, die er an sich nimmt. Am Blackjack-Tisch riskiert Larry dann sein Hab und Gut.

(Wenn Sie vorher mit <F5> den Spielstand speichern, ist es ohne Risiko für Larry: Gewinne werden gespeichert, und bei Verlusten wird der Gewinn mit <F7> wieder geladen und auf's Neue gesetzt. 250 Dollar reichen. Larry verläßt das Casino und kauft einen Apfel, sofern der verarmte Zeitgenosse schon da ist. Irgendwann ist der Herr mit dem Apfel auf jeden Fall vor dem Casino zu treffen.

In der Disco

Das Taxi bringt Larry anschließend in die Disco. Mit der Karte erweist sich Larry als Zutrittsberechtigter. In der Disco setzt er sich zum Mädchen, das alleine am Tisch sitzt, schaut sie an, unterhält sich mit ihr und macht vom Atemspray Gebrauch, was er überhaupt regelmäßig während des Spiels tun sollte.

Nun geht es zum Tanzen (<Ask her to dance>). Anschließend setzen sich die beiden wieder (<Sit>), konversieren, und er bietet ihr etwas Süßes und die Rose an. Das Ganze steigert Larry, indem er dem Mädchen den Ring und schließlich sein Geld gibt. Dann gibt es kein Halten, und mit dem Taxi fahren sie zur Heiratskapelle, wo sie "Ja" zueinander sagen.

Die Hochzeitsnacht

Nach links führt der Weg auch ohne Taxi zum Casino. Die Ehepartnerin eilt voraus, Larry folgt. Im vierten Stock des Casinos ist das "Honeymoon"-Zimmer. Nach dem Klopfen wird Larry aufgetan. Larry schaltet klugerweise das Radio an und merkt sich die Telefonnummer aus der Durchsage.

Das erweist sich als weitsichtig, denn die frischgebackene Gattin möchte gerne Wein, um richtig in Stimmung zu kommen. Also fährt Larry wieder nach unten, doch das Telefon in der Halle ist defekt.

Die Flasche Wein

Mit dem Taxi fährt Larry zum Getränkegeschäft, das noch geöffnet hat. Das Telefon vor dem Saftladen klingelt, und Larry nimmt den Anruf entgegen. Dann nimmt er erneut den Hörer ab (<Use phone>) und wählt die Nummer 555 8039. Er bestellt Wein in die Honeymoon Suite. Dann fährt er mit dem Taxi, aber ohne Wein, zurück ins Casino.

Das schlimme Ende

Zurück im Zimmer ist der Wein da und nichts hinter Larry, nun zu Bett zu gehen. Allerdings wird er heftig am Aufstehen vom Bett gehindert. Nur das Messer bringt die Freiheit zurück. Das Seil nimmt Larry mit, als er geht.

Im Casino verdient Larry sich mit Ihrer Hilfe wieder einen finanziellen Grundstock zusammen. Dann fährt er zur Bar. Auf dem bekannten Weg geht's in den ersten Stock und raus aus dem Fenster. Das Seil bindet er an der Brüstung fest und das andere Ende sich selbst um (<Fasten rope to sailing>, <Fasten rope to Larry>). Dann schwingt er sich zum Nachbarfenster und schlägt es mit dem Hammer ein (<Lean over>, <Use hammer>). Die Pillen, die dort liegen, nimmt er an sich, klettert zurück, entwindet sich dem Strick und kehrt zum Casino zurück (<Take pills>, <Go back>, <Unfasten rope>).

Im achten Stock

Im Casino wartet im achten Stock ein Mädchen hinter einem Tisch. Intensiv bemüht sich Larry, ins Gespräch zu kommen und gibt ihr schließlich die Pillen. Daraufhin verschwindet die junge Dame.

Larry drückt einen Knopf auf dem Tisch (<Push button>) und betritt das Penthouse. Dort kann er hinter der Türe rechts hinten eine aufblasbare Puppe entdecken, die er mit Luft füllt (<Blow up doll>) – nicht mit Leben – und dennoch in Gebrauch nimmt (<Use doll>). Da ausnahmsweise nichts im Wege steht, macht's Larry gleich noch einmal. Dann steht er auf und geht auf die Terasse, wo die Traumfrau planscht. Larry legt ab, was ihn noch hindern könnte, und revanchiert sich für Evas Geschenk ... mit einem Apfel.

Leisure Suit Larry II: Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)

Hersteller/Bezugsquelle: Sierra Online

Kategorie: Abenteuer

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur; Maus oder Joystick

Grafikkarte: VGA, EGA, CGA

Speicher: 512 KB, Festplatte

Handlung

Das Glück, das Larry am Ende des ersten Spiels beschert wurde, war nicht von Dauer. Eve – die Schöne aus dem Pool – braust zur Trennung heran. Klare Worte und ein kurzer, feuchter Abschied beenden Larrys Traum vom Glück. Doch Larry gibt nicht auf. Diesmal geht es nicht nur um die Liebe, sondern überdies ist Larrys Mut und Cleverness gefordert. Spione und Kriminelle lauern bei manch reizvoller Begegnung.

Lösungshinweise

In der Stadt

In Eves Garage findet Larry eine Hose mit einem Dollar in der Tasche. Den nimmt er und geht in die Stadt. Neben dem Getränkeladen riskiert er einen Blick (<Look hole>) durchs Loch im Holzzaun. Im Getränkeladen kauft er ein Lotterielos (<Buy ticket>). Die Zahlenkombination spielt keine Rolle.

Im Fernsehen

Im TV-Studio zeigt Larry der Empfangsdame das Los (<Show ticket>). Sie nennt daraufhin die Gewinnzahlen, die Larry einfach wiederholt. Im Grünen Zimmer setzt er sich und wartet. Dem jungen Mann, der ihn holt, folgt er.

Bei der Show, bei der Larry ungehindert sagt, was Sie denken, gewinnt er eine Kreuzfahrt zu zweit. Auch die Partnerin liegt gleich fest. Anschließend kommt er wieder ins Grüne Zimmer, wo er erneut wartet, bis er in höchster Eile zur Lotterie-Show gebeten wird. Larry betritt das Studio, in dem die "Lucky Live"-Show bereits ihrem Ende naht; die Zeit reicht aber, um eine 1-Millionen-Dollar-Note zu gewinnen. Nun ist Larry wirklich reich.

Besorgungen

Die unpraktische 1-Millionen-Dollar-Note wechselt Larry in der Boutique "Molto Lira", wo er sich eine Badehose (<take swimsuit>) kauft.

Seinen Paß findet Larry bei Eves Haus in der Mülltonne (mehrmals <Look trash>, <Take passport>). Der Paß ist übrigens erst jetzt zu finden und nicht bereits beim Start des Spiels.

Sonnencreme kauft Larry in der Drogerie (<Take sunscreen>). Er braucht sie während der Kreuzfahrt. Im Getränkeladen deckt er sich noch mit einer Superportion Sodawasser ein. Beim Friseur bekommt Larry eine "neue" Frisur verpaßt (<Sit>).

Nun geht Larry in den Musik-Laden und unterhält sich mit der Verkäuferin (<Talk woman>). Lohn der Mühe: ein "Onklunk". Das Instrument nimmt Larry mit. Larry geht zur Mole, zeigt sein Ticket und schiffet sich ohne Verzögerungen ein.

Auf dem Schiff

Larrys nimmt in seiner Kabine eine Frucht aus der Schale (<Take fruit>). In der Nachbarkabine ist nicht die erwartete Schöne aus der Show, sondern ihre Mutter. Schnellstens kehrt Larry in die eignen Kabine zurück und zieht flott die Badehose an (<Wear swimsuit>). Dann schaut er direkt noch einmal in die Nachbarkabine.

Wenn die redselige Mutter nicht da ist, nimmt Larry aus dem Nachtschränkchen (<Open nightstand>) das Nähzeug mit (<take sewing kit>). Anschließend geht er durch seine Kabine gleich weiter zum Pool.

Am Swimmingpool

Am Swimmingpool reibt sich Larry mit Sonnencreme ein (<Use sunscreen>) und legt sich in die Sonne (<Sit>). Den Avancen der jungen Frau, die jetzt auftaucht und ein Gespräch beginnt, leistet Larry sicherheitshalber keine Folge, es sei denn Sie haben zuvor zwischengespeichert. Zwischenspeichern empfiehlt sich auch für die folgende Schwimmpartie. Nachdem die Dame das Feld geräumt hat, wartet Larry ein paar Augenblicke, bevor er aufsteht und zum Pool geht. Sobald er im Wasser ist, muß er loschwimmen (<Swim>). In der Nähe der Leiter holt er tief Luft (<Take breath>) und taucht (<Dive>). Unter Eile holt er unten im Pool das Bikinioberteil (<Take top>) und

taucht wieder auf. Dann verläßt er den Pool (<Climb out>), cremt sich noch einmal ein und kehrt in seine Kabine zurück.

Die Flucht

In der Kabine zieht er sich um (<Change clothes>) und geht zum Friseur. Beim Friseur setzt er sich und bekommt eine extravagante Mop-Perücke verpaßt.

Sein nächster Weg führt zur Bar. Dort nimmt er auf keinen Fall ein Getränk zu sich, sondern den Spinat Dip. Danach geht er zur Kommandobrücke und betätigt den Not-schalter, der an der Konsole im Rücken des Kapitäns zu finden ist (<Switch button>). Anschließend eilt Larry auf dem schnellsten Weg zum Rettungsboot.

Er besteigt das Boot (<Enter boat>) und setzt sich, sobald das Boot im Wasser ist, den Mop vom Friseur auf (<Wear wig>). Den Spinat wirft er weg (<Throw away dip>).

Auf der Insel

Am Strand geht Larry geradeaus nach vorne und landet im Dschungel. Dort pflückt er eine Blume.

Im Restaurant spricht Larry den Maitre an (<Talk man>) und wartet, bis alle Gäste erschienen sind. Nach dem Einlaß findet Larry bei der Käseplatte ein Messer, das er mitnimmt. Dann verläßt er das Restaurant wieder und geht durch den Dschungel ins Hotel.

Im Hotelzimmer nimmt er die Streichhölzer vom Nachtschrank und holt im Badezimmer die Seife. Dann kehrt er wieder in den Dschungel zurück. Da die ewigen Dschungelaufenthalte zeitaufwendig sind, sollten Sie nach der Wanderung immer abspeichern, damit Sie den Weg nicht wiederholen müssen.

Blonde Haare und ein Bikini

Der Friseur schmückt Larry mit einer blonden Haarpracht. Dann geht's durch den Dschungel ans Meer.

Am Strand geht er nach links zum FKK-Strand, wo er ein Bikiniunterteil findet (<Take bikini>). Jetzt kehrt er durch den Dschungel ins Hotelzimmer zurück.

Dort zieht Larry sich in der Zimmerecke den Bikini an (<Wear bikini>) und sucht den Friseur auf.

Der Friseur kümmert sich um seine Körperbehaarung, wenn er sich setzt.

Im Hotelzimmer stopft er sich nun die Seife ins Oberteil des Bikinis (<Put the soap in the bikini top>). So verkleidet kehrt er zum Strand zurück.

Der Ausweg

Am Strand geht Larry nach rechts. Ohne Schwierigkeiten passiert er als Frau verkleidet die Agenten und kommt zu einem Klippenpfad. (Zwischenspeichern.) Nach der letzten Biegung des Pfades wechselt er die Kleidung (<Change clothes>).

Vor der Flughafentür stehen zwei als Hare Krishnas verkleidete Agenten, denen Larry die Blume aus dem Dschungel schenkt (<Give flower>).

Im Flughafen ist links ein Friseur, den er besucht (<Sit>). Außer der alten Frisur erhält er ein explosives Haarwasser.

Nach dem Friseurbesuch eilt Larry gleich zur Paßkontrolle und zeigt dem Zollbeamten seinen Ausweis. Er durchschreitet das Gate direkt neben dem Fließband, geht am schlafenden Beamten vorbei und nimmt den Koffer mit der Bombe (<Take suitcase>).

Vor dem Flugticketschalter geht die Bombe in die Luft, und der Weg zum Schalter ist frei. Larry kauft ein Ticket (<Buy ticket>), passiert wiederum die Paßkontrollle (<Show passport>) und geht weiter nach links bis zum Personen-Förderband.

Der Flug

Bevor Larry das Transportband betritt, zieht er sich als Lebensversicherung am Automaten (<Buy insurance>) einen Fallschirm. Außerdem kauft er sich noch Proviant an der Theke (<Buy special>) und fischt eine Haarnadel heraus (<Take pin>). Danach befördert ihn das Band zum Einchecken.

Am Gate-Schalter nimmt er ein Flugblatt von der Theke (<Take pamphlet>) und zeigt anschließend sein Ticket.

Im Flugzeug beschäftigt Larry seinen redseligen Nachbarn mit dem Flugblatt (<Give pamphlet to man>). Dann nimmt er die Tüte aus dem Vordersitz und geht ins Heck.

Im Flugzeugheck schnallt er den Fallschirm an (<Wear parachute>). Mit der Haarnadel öffnet er vorne rechts das Sicherheitsschloß der Außentür (<Use pin>), entsichert die Tür (<Turn handle>) und öffnet sie (<Open door>). Der Luftstrom reißt ihn hinaus. Jetzt muß Larry nur noch den Fallschirm öffnen (<Open parachute>).

Auf Dr. Nonookeys Insel

Larry bleibt im Baum hängen und befreit sich mit dem Messer. Als erstes nimmt er den Stock am Boden auf. Danach kriecht er unter dem Busch im Vordergrund neben dem großen Baum vorsichtig durch (<Go under>).

Die Anakonda, die sich im nächsten Bild versteckt hält, setzt er mit dem Stab außer Gefecht.

Der Weg durch den Sumpf ist durch die dünne Spur eines Äffchens gekennzeichnet. Larry folgt der Spur sorgfältig. Da Fehlschritte eine fatale Folge haben, sollte regelmäßiges Speichern seinen Weg begleiten.

Am Fluß erspringt Larry ganz nah am Wasser neben dem großen Stein eine Liane (<Jump branch>). Sofort schwingt er von Liane zu Liane weiter ans nächste Ufer. (<Jump branch>; wiederholen Sie den Befehl mit der <F3>-Taste im Augenblick des Greifens.) Dort findet er eine Liane (<Take vine>).

Die Befreiung der Insel

Am Strand verliebt sich Larry endlich wieder einmal. Um die Schöne zu erobern, muß er die Insel von der Herrschaft Dr. Nonookeys befreien.

Nach den Erklärungen des Häuptlings kehrt Larry noch einmal ins Dorf zur Feuerstelle zurück und nimmt Asche mit.

An der Klippe hinter dem Dorf stellt Larry sich unter den Ast und benutzt die Liane, um sich hinaufzuschwingen (<Use vine>).

Den Eiskanal betritt Larry, nachdem er zuvor die Asche ausgestreut hat.

Neben der Aufzugstür von Dr. Nonookeys Zentrale befindet sich in der Bildmitte eine große Erdspalte. Larry geht vorsichtig heran. Nun steckt er die Tüte in die Haarwasserflasche (<Stick the bag into the bottle>), zündet die Tüte an (<Burn the bag>) und wirft den Molotow-Cocktail in die Erdspalte (<Throw the bottle>).

Der Fahrstuhl schacht öffnet sich durch die Explosion. Larry kommt durch ihn hinein ins Geschehen, das automatisch ein (vorerst) glückliches Ende nimmt.

Life & Death

Hersteller: Software Toolworks/Rushware

Kategorie: Simulation

Erforderliche Hardware:

Grafikkarte: CGA, EGA, VGA

Steuerung: Tastatur, Maus (empfehlenswert)

Speicher: 512 KB

Handlung

Der Alltag eines Bauchchirurgen geht manchmal an die Nieren. Hautnah können Sie dies im Spiel Life & Death beobachten, in dem Sie selbst als behandelnder Arzt sich bis in den OP hocharbeiten. Hierbei werden nach und nach einige medizinische Grundprinzipien vermittelt.

Allerdings reicht das erworbene Wissen nicht zur "Self-Made-Operation" auf dem Küchentisch, worauf im Nachspann des Spiels ausdrücklich hingewiesen wird. Ein guter Schnitt macht eben noch keinen Chirurgen.

Tips

Um sich für den chirurgischen Alltag vorzubereiten und im Spiel nicht frustriert zu werden, sollten folgendes beachtet werden:

Am Bett des Patienten

Die Information

Sehen Sie sich zunächst die Clipboard-Kurve am Bett an (anklicken):

Flu like symptoms	Grippesymptome
Abdominal pain	Bauchschmerzen
Nausea	Übelkeit
Generalized weakness	allgemeine Schwäche
Runny nose	laufende Nase
Vomiting	Erbrechen
Dizziness	Schwindel
Cramping	Krämpfe

Die Untersuchung

Anschließend wird der Bauch des Patienten abgetastet (überall anklicken):

Schmerzsymptom	→	Behandlung
kein Schmerz	→	Beobachten
Mc Burney	→	Röntgen
Gekreuzt	→	Röntgen
Beidseitig	→	Röntgen
ganzer Bauch	→	Antibiotika (Diagnose: Peritonitis (bakt.) diffuse)

Mc Burney ist die Verbindung zwischen dem Nabel und der rechten Beckenschau-
feldspitze vorn (Mitte).

Das Röntgen

Bei gekreuztem oder beidseitigem oder einem Mc Burney-Schmerz schreiten Sie zur
Röntgenuntersuchung.

Hierbei bedeuten:

kleine Pünktchen über Beckenschaufel:

Nierensteine → Referral = Überweisung zum Spezialisten

keine Pünktchen:

Appendicitis = Blindarmentzündung → Operate = Operieren

Das OP-Team

Wenn Sie operieren müssen, stellen Sie im Staff-Room das OP-Team zusammen. Achten Sie hierbei auch auf die zwischenmenschlichen Beziehungen. Dann geht es in den OP-Room, wo der Patient bereits wartet.

Im Operationssaal

Im OP bedarf es einiger Übung, um die notwendigen Handgriffe schnell und präzise auszuführen. Zu langes Zögern oder die falsche Entscheidung kosten dem Patienten das Leben. Dann müssen Sie von vorn beginnen, denn offensichtlich haben Sie Ihre Lektion noch nicht gelernt.

Am effektivsten gehen Sie im OP so vor:

Die Vorbereitungen

- Obere Schublade aufziehen
- Seife
- Handschuhe
- Antiseptic über den Bauch verteilen, so daß alles desinfiziert ist
- Drape nehmen und den Bauch um die Schnittstelle herum abdecken
- Obere Schublade schließen
- Untere Schublade aufziehen
- Antibiotika-Spritze (Spritze B) nehmen und in den Bauch spritzen
- Untere Schublade schließen

Der Narkosebeginn

- Narkose anschalten
- Von nun an müssen Sie folgende Werte beobachten:

Blutdruck:

Bei Abfall des Druckwerts → Blut geben (2. Schublade, Flasche B)
Wenn das nicht reicht, Dopamin spritzen (2. Schublade, Spritze D)

EKG:

Bei Bradycardie → Atropin spritzen (2. Schublade, Spritze A)
Bei PVC → Lidocain spritzen (2. Schublade, Spritze L)
Bei Tachycardie → Lidocain spritzen (2. Schublade, Spritze L)

Infusion:

Wenn die Infusionsflasche leer ist, muß die Elektrolytlösung (2. Schublade, Flasche S) nachgefüllt werden

Die Operation

Während der Operation gehen Sie nach folgendem Muster vor:

Haut:

- Schneiden
- Blutungsquellen lokalisieren und zügig alle mit Forceps abklemmen

Achtung: Nach dem Hautschnitt sinkt der Blutdruck. Füllen Sie Blut (2. Schublade, Flasche B) in die Infusionsflasche.

- Blut mit Tupfer abwischen
- Kauter auf jede Klemmenspitze halten und kurz aktivieren (anklicken); anschließend Kauter zurücklegen
- Alle Klemmen entfernen und zurücklegen
- Wundspreizer installieren
- Die nächste Schicht ist Unterhautfettgewebe

Unterhautfettgewebe:

Vorgehensweise wie bei Haut.

- Die nächsten beiden Schichten sind Muskeln.

Muskeln:

Die Muskeln sollten parallel zum Faserverlauf mit dem Skalpell gespalten werden, so daß keine Blutung entsteht. Sie können dann direkt gespreizt werden:

- Erste Muskelschicht von oben seitlich nach unten zur Mitte schneiden
- Zweite Muskelschicht von oben Mitte nach unten seitlich schneiden
- Die nächste Schicht ist das Bauchfell

Das Bauchfell:

- Forceps setzen
- Die geklemmte Stelle mit dem Skalpell anritzen (kurz anklicken)
- Schnitt mit der Schere erweitern
- Wundspreizer installieren
- Bauchflüssigkeit mit dem Reagenzglas (2. Schublade rechts) abnehmen
- Mit Sauger die Wunde reinigen

Der offene Bauch liegt nun vor Ihnen, und jetzt sind Sie als praktizierender Arzt gefordert. Viel Glück – für Ihren Patienten.

M.U.D.S. – Mean Ugly Dirty Sport

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbow Arts/Rushware

Kategorie: Sport-, Strategie-, Rollenspiel und Simulation (schwer einzuordnen)

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware: Soundkarte

Steuerung: Tastatur, Joystick, Maus

Grafikkarte: EGA, VGA

Speicher: 512 KB, Festplatte

Handlung

M.U.D.S. ist eine Mischung aus Sportspiel und Simulation. Sie übernehmen die Rolle der Mannschaftscoaches und gleichzeitig die eines Spielers. Doch was ist die Sportart M.U.D.S. überhaupt?

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

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

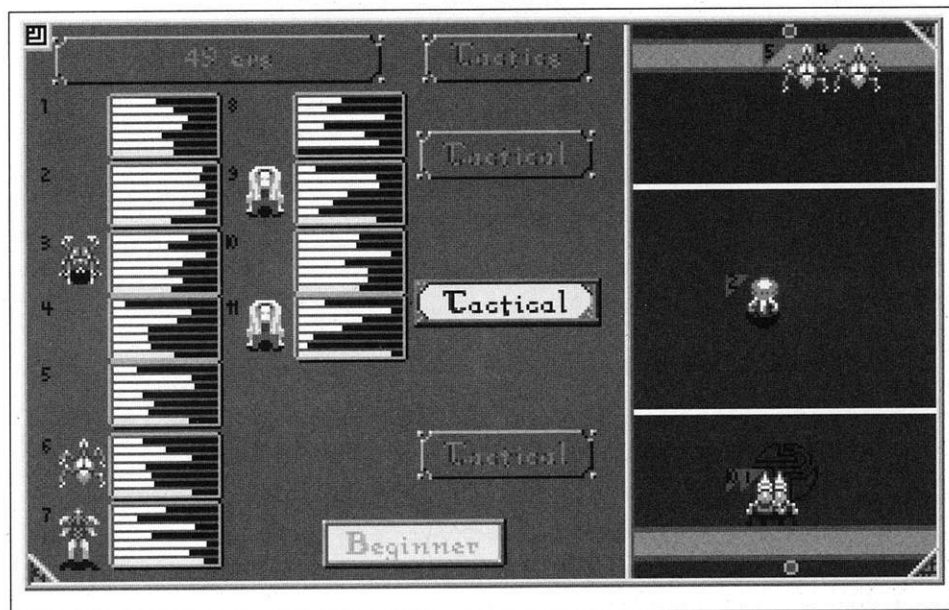


Abb. MUD.1: Links ist eine Spielerübersicht und rechts das Spielfeld mit der eigenen Aufstellung

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

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

In welchem Hotel steigt man ab? Nimmt man Geld bei der Bank oder beim Kredithai auf? Soll man am nächsten Turnier teilnehmen oder lieber noch etwas trainieren? Wie wirkt sich eine schlechte Unterkunft auf Motivation und Gesundheit der Spieler aus? Solche und viele andere Fragen sind zu klären.

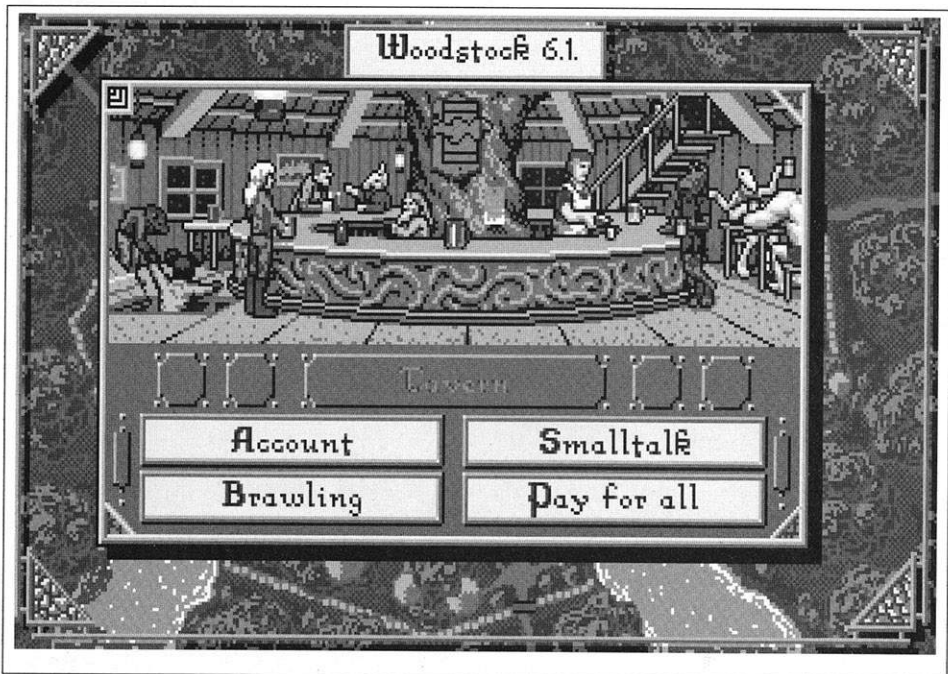


Abb. MUD.2: In den Tavernen finden Sie Ihre Gegner, den Schiedsrichter und den Ball: Bestechen, Prügeln oder mit Bier jemanden redsam machen

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

Allein für die Spielidee sollten die Autoren von Rainbow Arts eine Gehaltserhöhung bekommen! Und die Umsetzung ist auch einfach perfekt. Dieses Spiel ist eine Mischung aus Action-, Strategie- und Simulationsspiel. Nicht nur, daß für jeden Computerfreak etwas nach seinem Geschmack in diesem Spiel enthalten ist, sondern jedes einzelne Element dieses Spiels begeistert und kann voll und ganz überzeugen. Die Grafiken sind von erster Klasse, und zum Sound kann man nur eines sagen: Sie sind von Chris Hülsbeck. Absolute Spitzenklasse also. M.U.D.S. wird mit absoluter Sicherheit zum Klassiker!

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



Abb. MUD.3: Auf den Märkten können Sie Spieler kaufen und verkaufen

Tips

- Nur wenn Sie absolut kein Geld mehr haben, sollten Sie die Spieler in der billigsten Herberge (Barack) unterbringen; denn dies wirkt sich negativ auf Motivation und Gesundheit Ihrer Mannen aus.
- Besitzen Sie genug Geld, sollten Sie neben dem Schiedsrichter auch den besten gegnerischen Spieler zu bestechen versuchen.
- Die besten Runner sind die Leeens und die Wizzles.
- Als Heros sollten Sie Shemons oder Taks einsetzen.
- Knaracks und Warklonks eignen sich besonders gut als Blocker.
- Wenn ein Gegner erfolglos bei einem Tor-Sprung war, ist es ein leichtes, ihn in den Graben zu stoßen, bis der Hai kommt.

North & South

Bezugsquelle/Hersteller: Bomico/Infogrames

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 3

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus oder Joystick

Grafikkarte: HGC, CGA, TGA, EGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Der amerikanische Sezessionskrieg um 1860 herum ist das Hauptthema des Strategiespiels "North & South". Wahlweise kann der Spieler die Armeen der Nordstaatler, die für die Abschaffung der Sklaverei kämpften, oder die Armeen der Südstaatler, die ihre Sklavenherrschaft aufrecht erhalten wollten, befehligen. Auf einer Karte, die den nordamerikanischen Kontinent zeigt, werden Truppenbewegungen ausgeführt und die

Verteilung der Armeen angezeigt. Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, kommt es zum Kampf, bei dem dann in den Arcademodus geschaltet wird.

Auf einem Schlachtfeld müssen Sie nun eigene Reiter, Soldaten und Artilleristen einzeln steuern und gegen die feindlichen Soldaten antreten lassen. Sind alle Soldaten des Gegners geschlagen, nehmen Sie den Staat in Ihren Besitz. Empfindliche Niederlagen können Sie Ihrem Gegner auch beibringen, indem Sie Züge abfangen, die ihn mit Nachschub beliefern, oder eines seiner Forts besetzen. Zufallsfaktoren in Form von Indianerüberfällen oder Unwettern, von denen beide Seiten betroffen sind, verändern zusätzlich den Spielverlauf. Derjenige, der zuerst sämtliche Armeen der gegnerischen Seite vernichtet hat, ist Sieger des Spiels.

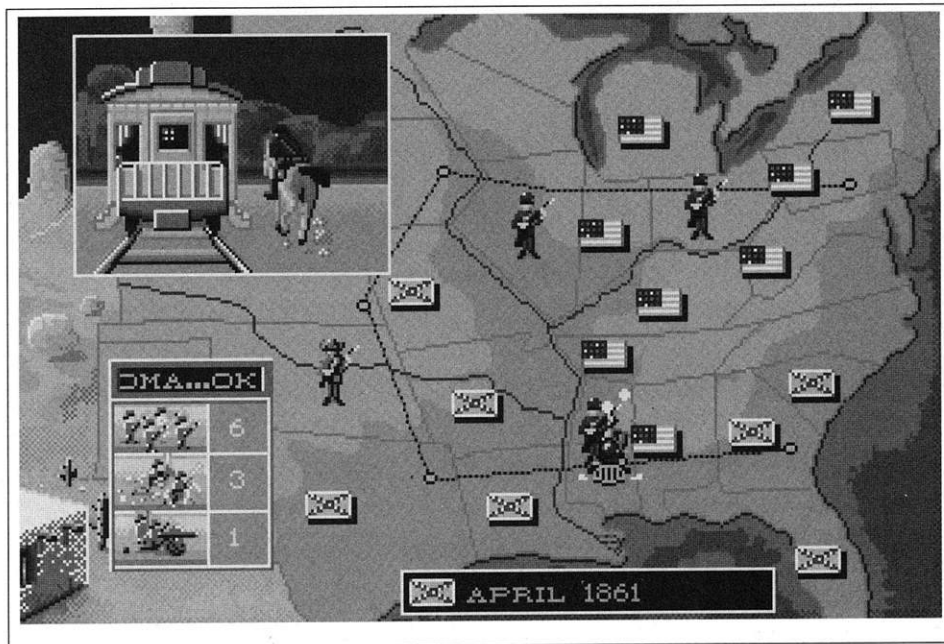


Abb. NOR.1: Der gegnerische Nachschub muß gestoppt werden

Die witzigen Grafiken des Spiels stammen aus der Comicserie "Die Blauen Boys" des französischen Zeichners Lambil und sind gut umgesetzt worden. Die Action-Sequenzen sind flüssig und sauber programmiert. Die Rolle des Gegners kann von einem mensch-

lichen Mitspieler oder dem Computer übernommen werden. Den Schwierigkeitsgrad können Sie für beide Spieler und den Computer unterschiedlich wählen. So hat auch ein Anfänger eine Chance gegen einen erfahrenen Spieler, der dann mit einem Handicap spielt.

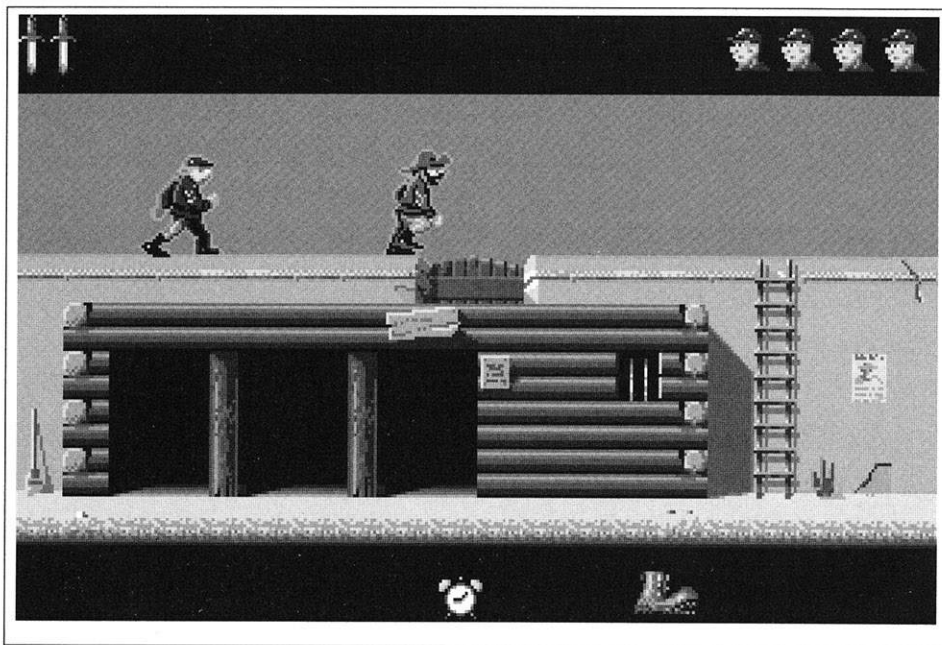


Abb. NOR.2: Die Eroberung eines Forts müssen Sie selbst in die Hand nehmen

Tips

Strategische Ziele

- Zunächst sollten Sie versuchen, North Carolina einzunehmen. Die Seite, die diesen Staat besetzt, erhält Nachschubtruppen aus Europa.
- Besitzen Sie mindestens zwei Städte, deren Eisenbahnlinie durch heimisches Gebiet führt, so werden Sie mit Nachschub und neuen Truppen versorgt.

- Sie können den Nachschubzug des Gegners abfangen, indem Sie die Verbindungslinie von zweien seiner Städte unterbrechen oder seine Städte direkt erobert.

Auf dem Schlachtfeld

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

Populous – The Promised Lands

Hersteller/Bezugsquelle: Electronic Arts/Rushware

Kategorie: Strategiespiel

Umsetzung: 2

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware: Maus; Soundkarte

Steuerung: Tastatur, Maus oder Joystick

Grafikkarte: HGC, CGA, EGA, VGA

Speicher: 384 KB

Handlung

Als Gott übernehmen Sie die Verantwortung für ein Volk. Im Spiel müssen Sie versuchen, ihr Volk zu vergrößern. Ist es groß genug, gilt es, das Volk des Gegners (Computer oder Mitspieler) anzugreifen. Dabei können Sie auch auf göttliche Hilfsmaßnahmen wie Sintfluten zurückgreifen.

Dieser absolute Klassiker in der Spieleszene gehört in jede Softwaresammlung!

Obwohl es bei diesem interaktiven Strategiespiel eigentlich nicht auf Grafik und Sound ankommt, haben sich die Programmierer mächtig ins Zeug gelegt. Über 500 verschiedene Landschaften stehen zur Verfügung: Gras, Eis, Wüste, Felsen, Kristalle, Legos, Zigaretten, Disketten und, und, und.

Für jeden ist etwas dabei! Auch können Sie z.B. mit Indianern gegen Cowboys oder als Pöbel gegen feine Herrschaften spielen.

Tips & Tricks

- Mit den in der unten aufgeführten Tabelle stehenden Werten, der nötigen strategischen Planung und ein wenig Glück ist es sicher nicht mehr all zu schwer, ein Gott zu sein. Doch erst einmal ein paar Erklärungen zu der Tabelle:
- Die angegebenen Hausnummern sollen die Orientierung erleichtern. Die Nummern wurden nach der Größe der Gebäude vergeben.
- Der Kraftwert gibt an, wie schnell eine Figur ihre Kraft verliert. Er bezieht sich auf die gesamte Welt – und nicht auf ein Haus.
- Die Geburtenrate gibt an, wie schnell sich die Figuren eines Hauses vermehren. Je höher die Rate, desto öfter liegen die Bewohner im Bett. Findet man dort eine negative Zahl, so sterben die Figuren schneller, als Nachwuchs gezeugt wird.
- Die Manarate gibt an, wieviel Mana man für das Haus in einer bestimmten Zeit bekommt.
- Der angegebene IQ gibt die Intelligenz der Bewohner eines Hauses an. Je höher dieser IQ, desto besser ist auch die Kampfkraft.

Welt

Hausnummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

The Bit Planes

Kraftwert:	6									
Geburtenrate:	1	1	2	2	3	3	3	4	4	30
Manarate:	0	0	0	1	2	3	4	5	6	75
IQ:	1	2	3	4	5	6	7	8	8	75

The Wild West

Kraftwert:	1									
Geburtenrate:	2	2	3	3	6	12	6	9	9	10
Manarate:	0	0	0	1	2	3	4	5	6	20
IQ:	30	20	10	5	5	5	5	5	8	9

Blockland

Kraftwert:	4									
Geburtenrate:	1	1	2	2	3	3	3	4	4	10
Manarate:	0	0	0	1	2	3	4	5	6	20
IQ:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Silly Land

Kraftwert:	1,5									
Geburtenrate:	1	10	2	5	3	-1	-1	-1	-1	5
Manarate:	10	2	5	2	5	50	50	50	50	15
IQ:	10	1	10	1	10	20	21	22	23	15

Revolution

Kraftwert:	4									
Geburtenrate:	1	1	2	2	3	3	3	4	4	9
Manarate:	0	0	0	1	2	3	3	3	3	5
IQ:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Sie sollten stets darauf achten, daß sich das Volk so schnell wie möglich vermehrt. Je mehr Menschen vorhanden sind, desto einfacher wird ein Kampf gegen den Gegner.
- Weiterhin ist zu beachten, daß Sie möglichst hochgelegen bauen. Eine göttliche Sturmflut kann vernichtend sein: entweder für den Gegner oder für einen selbst.

- Mit drei Mausklicks können Sie eine Fläche von neun Quadraten einebnen. Zweimal die gleiche Stelle anklicken und dann die Spitze des Hügels entfernen.
- Aus starken Chefs werden starke Ritter. Bevor der Chef zum Ritter geschlagen wird, lassen Sie alle Männchen zum Magneten strömen, um sich mit dem Chef zu vereinigen.
- Vulkane sind die beste Möglichkeit, um große flache Flächen des Gegners mit Steinen zu übersäen.
- Sie sollten sich einen zweiten Rechner und ein Modem besorgen. Es macht weitaus mehr Spaß, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen als gegen den Computer.

Siedeln

Es soll ja vorkommen, daß die Bewohner eines Landes einfach nicht siedeln wollen. In diesem Fall sollten Sie um eine Burg einen Hügel ziehen, damit die Einwohner nicht mehr von dannen ziehen können. Reicht der Platz nicht mehr aus, so ebnen Sie diese Hügelkette wieder ein. Wollen die Bewohner dann immer noch ihrer Wege gehen, wird einfach in größerer Entfernung eine neue Hügelkette errichtet. Übrigens ist die einzige Fläche, auf der die eigenen Figuren vor starken Überflutungen sicher sind, Feindesland. Warum also nicht dort siedeln?

Land

Wie jeder schon weiß, sollten Sie natürlich möglichst hoch bauen, damit die Bevölkerung des eigenen Landes vor Flutkatastrophen sicher ist. Vulkane eignen sich übrigens hervorragend dazu, neues Land zu erschließen bzw. neue Schichten aufzutragen. Damit die Figuren besser siedeln können, sollte man Sümpfe und Felsbrocken aus dem eigenen Land verschwinden lassen.

Taktik

- Simpelste Strategie ist es, die Bevölkerung einfach wachsen zu lassen (keine großen Flächen) und dann nach einiger Zeit damit anzufangen, im Hinterland Burgen zu bauen.
- Der Gegner wird fast automatisch von der Überbevölkerung "erdrückt". Wenn es zu langsam geht, können Sie mit ein paar Rittern nachhelfen.

Zu guter Letzt noch eine Liste der ersten 500 Welten mit ihren entsprechenden Codes:

Level	Codewort	Level	Codewort	Level	Codewort	Level	Codewort
1:	HURTOUTORD	2:	JOSAMAR	3:	TIMUSLUG	4:	CALDIEHILL
5:	SCOQUEMET	6:	SWAUER	7:	KILLPEING	8:	EOAOZORD
9:	BURWILCON	10:	MORINGILL	11:	NIMHILL	12:	BILCEMET
13:	RINGMPED	14:	WEAVHIPHAM	15:	ALPOUTOND	16:	BADACON
17:	IMMUSILL	18:	HOBDIETORY	19:	BUGQUEEND	20:	SHADTED
21:	CORPEHAM	22:	BINOZOND	23:	SADWILLOW	24:	LOWINGICK
25:	QAZITORY	26:	VERYMEEND	27:	MINMPME	28:	HAMHIPOLD
29:	FUTOUTBOY	30:	SUZALOW	31:	DOUSICK	32:	SHIDIEHOLE
33:	HURTLOPLAS	34:	JOSTME	35:	TIMPEOLD	36:	CALOZBOY
37:	SCOWILDOR	38:	SWAINGPAL	39:	KILLOHOLE	40:	EOAMELAS
41:	BURMPAL	42:	MORHIPPI	43:	NIMOUTJOB	44:	BILADOR
45:	RINGGBPAL	46:	WEAVINPERT	47:	ALPLOPOUT	48:	BADTAL
49:	IMMPEPIL	50:	HOBZOJOB	51:	BUGWILLIN	52:	SHADOGODON
53:	COROPERT	54:	BINMEOUT	55:	SADMPT	56:	LOWHIPBAR
57:	QAZOUTER	58:	VERYELIN	59:	MINGBDON	60:	HAMINMAR
61:	FUTLOPLUG	62:	SUZTT	63:	DOUPEBAR	64:	SHIOZER
65:	HURTIKEING	66:	JOSOGOORD	67:	TIMOMAR	68:	CALMELUG
69:	SCOMPHILL	70:	SWAHIPMET	71:	KILLQAZED	72:	EOAEING
73:	BURGBORD	74:	MORINCON	75:	NIMLOPILL	76:	BILTHILL
77:	RINGOXMET	78:	WEAVEAED	79:	ALPIKEHAM	80:	BADGOOND
81:	IMMOCON	82:	HOBMEILL	83:	BUGMPTORY	84:	SHADKOPEND
85:	CORQAZME	86:	BINEHAM	87:	SADGBOND	88:	LOWINLOW
89:	QAZLOPICK	90:	VERYYTORY	91:	MINOXEND	92:	HAMEAME
93:	FUTIKEOLD	94:	SUZOGOBOY	95:	DOUOLOW	96:	SHIMEICK
97:	HURTDIHOE	98:	JOSKOPLAS	99:	TIMQAZAL	100:	CALEOLD
101:	SCOGBBOY	102:	SWAINDOR	103:	KILLSODPAL	104:	EOAYHOLE
105:	BUROXLAS	106:	MOREAAL	107:	NIMIKEPIL	108:	BILOGOJOB
109:	RINGUDOR	110:	WEAVDEPAL	111:	ALPDIPERT	112:	BADKOPOUT
113:	IMMAQZT	114:	HOBEPI	115:	BUGGBJOB	116:	SHADASLIN
117:	CORSODDON	118:	BINYPERT	119:	SADOXOUT	120:	LOWEAT
121:	QAZIKEBAR	122:	VERYQUEER	123:	MINULIN	124:	HAMEDON
125:	FUTDIMAR	126:	SUZKOPLUG	127:	DOUQAZHILL	128:	SHIEBAR
129:	HURTCEER	130:	JOSASING	131:	TIMSODORD	132:	CALYMAR
133:	SCOOXLUG	134:	SWAEAHILL	135:	KILLDIEMET	136:	EOAQUEED
137:	BURUING	138:	MORDEORD	139:	NIMDICON	140:	BILKOPILL
141:	RINGINTORY	142:	WEAVIMET	143:	ALPCEED	144:	BADASHAM
145:	IMMSODOND	146:	HOBYCON	147:	BUGOXILL	148:	SHADUSTORY
149:	CORDIEEND	150:	BINQUEME	151:	SADUHAM	152:	LOWDEOND
153:	QAZDILOW	154:	VERYWILICK	155:	MININGHOLE	156:	HAMIEND
157:	FUTCEME	158:	SUZASOLD	159:	DOUSODBOY	160:	SHIYLOW
161:	HURTAICK	162:	JOSUSHOLE	163:	TIMDIELAS	164:	CALQUEAL
165:	SCOUOLD	166:	SWADEBOY	167:	KILLOZDOR	168:	EOAWILPAL
169:	BURINGPERT	170:	MORILAS	171:	NIMCEAL	172:	BILASPIL
173:	RINGHIPJOB	174:	WEAVOUTLIN	175:	ALPAPAL	176:	BADUSPERT
177:	IMMDIEOUT	178:	HOBUQUET	179:	BUGUPIL	180:	SHADPEJOB
181:	COROZLIN	182:	BINWILDON	183:	SADINGMAR	184:	LOWIOUT
185:	QAZCET	186:	VERYMPBAR	187:	MINHIPER	188:	HAMOUTING
189:	FUTADON	190:	SUZUSMAR	191:	DOUDIELUG	192:	SHIQUEHILL
193:	HURTTBAR	194:	JOSPEER	195:	TIMOZING	196:	CALWILORD
197:	SCOINGCON	198:	SWAILUG	199:	KILLMEHILL	200:	EOAMPMET
201:	BURHIPED	202:	MOROUTHAM	203:	NIMAORD	204:	BILUSCON
205:	RINGINILL	206:	WEAVLOPTORY	207:	ALPTMET	208:	BADPEED
209:	IMMOZHAM	210:	HOBWILOND	211:	BUGINGLOW	212:	SHADOILL
213:	CORMETORY	214:	BINMPEND	215:	SADHIPME	216:	LOWOUTOLD
217:	QAZAOND	218:	VERYGBLOW	219:	MININICK	220:	HAMLOPHOLE
221:	FUTTEND	222:	SUZPEME	223:	DOUOZOLD	224:	SHIWILBOY
225:	HURTOGODOR	226:	JOSOICK	227:	TIMMEHOLE	228:	CALMPLAS
229:	SCOHIPAL	230:	SWAOUTPIL	231:	KILLEBOY	232:	EOAGBDOR
233:	BURINPAL	234:	MORLOPPERT	235:	NIMTLAS	236:	BILPEAL
237:	RINGEAPIL	238:	WEAVIKEJOB	239:	ALPOGOLIN	240:	BADOPAL
241:	IMMEPERT	242:	HOBMPOUT	243:	BUGHIPT	244:	SHADQAZBAR

Level	Codewort	Level	Codewort	Level	Codewort	Level	Codewort
245:	COREJOB	246:	BINGBLIN	247:	SADINDON	248:	LOWLOPMAR
249:	QAZTOUT	250:	VERYOXT	251:	MINEABAR	252:	HAMIKEER
253:	FUTOGOING	254:	SUZODON	255:	DOUMEMAR	256:	SHIMPLUG
257:	HURTKOPHILL	258:	JOSQAZMET	259:	TIMEER	260:	CALGBING
261:	SCOINORD	262:	SWALOPCON	263:	KILLYLUG	264:	EOAOXHILL
265:	BUREAMET	266:	MORIKEED	267:	NIMOGOHAM	268:	BILORD
269:	RINGDECON	270:	WEAVDIILL	271:	ALPKOPTORY	272:	BADQAZEND
273:	IMMEED	274:	HOBGBHAM	275:	BUGINOND	276:	SHADSODLOW
277:	CORYILL	278:	MINOXTORY	279:	SADEAEND	280:	LOWIKEME
281:	QAZOGOOLD	282:	VERYUOND	283:	MINDELOW	284:	HAMDICK
285:	FUTKOPHOLE	286:	SUZQAZLAS	287:	DOUEME	288:	SHIGBOLD
289:	HURTASBOY	290:	JOSSODDOR	291:	TIMYICK	292:	CALOXHOLE
293:	SCOEALAS	294:	SWAIKEAL	295:	KILLQUEPIL	296:	EOAUBOY
297:	BURDEDOR	298:	MORDIPAL	299:	NIMKOPPPERT	300:	BILQAZOUT
301:	RINGIAL	302:	WEAVCEPIL	303:	ALPASJOB	304:	BADSODLIN
305:	IMMYPAL	306:	HOBXPPERT	307:	BUGEAOUT	308:	SHADDIT
309:	CORQUEBAR	310:	BINUJOB	311:	SADDELIN	312:	LOWDIDON
313:	QAZKOPMAR	314:	VERYINGLUG	315:	MINIT	316:	HAMCEBAR
317:	FUTASER	318:	SUZSODING	319:	DOUYDON	320:	SHIOXMAR
321:	HURTUSLUG	322:	JOSDIEHILL	323:	TIMQUEMET	324:	CALUER
325:	SCODEING	326:	SWADIORD	327:	KILLWILCON	328:	EOAINGILL
329:	BURIHILL	330:	MORCEMET	331:	NIMASED	332:	BILSODHAM
333:	RINGOUTOND	334:	WEAVACON	335:	ALPUSILL	336:	BADDIETORY
337:	IMMQUEEND	338:	HOBUED	339:	BUGDEHAM	340:	SHADOZOND
341:	CORWILLLOW	342:	BININGICK	343:	SADITORY	344:	LOWCEEND
345:	QAZASME	346:	VERYHIPOLD	347:	MINOUTBOY	348:	HAMALOW
349:	FUTUSICK	350:	SUZZDIEHOLE	351:	DOUQUELAS	352:	SHIUME
353:	HURTPELD	354:	JOSOZBOY	355:	TIMWILDOR	356:	CALINGPAL
357:	SCOIHOLE	358:	SWACELAS	359:	KILLMPAL	360:	EOAHIPPIL
361:	BUROUTJOB	362:	MORADOR	363:	NIMUSPAL	364:	BILDIEPERT
365:	RINGLOPOUT	366:	WEAVTAL	367:	ALPPEPIL	368:	BADOZJOB
369:	IMMWILLIN	370:	HOBINGDON	371:	BUGIPERT	372:	SHADMEOUT
373:	CORMPT	374:	BINHIPBAR	375:	SADOUTER	376:	LOWALIN
377:	QAZUSDON	378:	VERYINMAR	379:	MINLOPLUG	380:	HAMTT
381:	FUTPEBAR	382:	SUZOZER	383:	DOUWILING	384:	SHIINGORD
385:	HURTOMAR	386:	JOSMELUG	387:	TIMMPHILL	388:	CALHIPMET
389:	SCOOUTED	390:	SWAAING	391:	KILLGBORD	392:	EOAINCON
393:	BURLOPILL	394:	MORTHILL	395:	NIMPOMET	396:	BILOZED
397:	RINGIKEHAM	398:	WEAVOGOOND	399:	ALPOCON	400:	BADMEILL
401:	IMMMPATORY	402:	HOBHIPEND	403:	BUGOUTME	404:	SHADEHAM
405:	CORGBOND	406:	BININLOW	407:	SADLOPICK	408:	LOWTTORY
409:	QAZPEEND	410:	VERYEAME	411:	MINIKEOLD	412:	HAMOGOBOY
413:	FUTOLOW	414:	SUZMEICK	415:	DOUMPHOLE	416:	SHIHIPLAS
417:	HURTQAZAL	418:	JOSEOLD	419:	TIMGBBOY	420:	CALINDOR
421:	SCOLOPPAL	422:	SWATHOLE	423:	KILLOXLAS	424:	EOAEAL
425:	BURIKEPIL	426:	MOROGOJOB	427:	NIMODOR	428:	BILMEPAL
429:	RINGDIPERT	430:	WEAVKOPOUT	431:	ALPQAZT	432:	BADEPIL
433:	IMMGBJOB	434:	HOBINLIN	435:	BUGLOPDON	436:	SHADYPERT
437:	COROXOUT	438:	BINEAT	439:	SADIKEBAR	440:	LOWGOER
441:	QAZOLIN	442:	VERYDEDON	443:	MINDIMAR	444:	HAMKOPLUG
445:	FUTQAZHILL	446:	SUZEBAR	447:	DOUGBER	448:	SHIING
449:	HURTSODORD	450:	JOSYMAR	451:	TIMOXLUG	452:	CALEAHILL
453:	SCOIKEMET	454:	SWAOGOED	455:	KILLUNG	456:	EOADEORD
457:	BURDICON	458:	MORKOPILL	459:	NIMQAZTORY	460:	BILEMET
461:	RINGCEED	462:	WEAVASHAM	463:	ALPSODOND	464:	BADYCON
465:	IMMOXILL	466:	HOBEOATORY	467:	BUGIKEEND	468:	SHADQUEME
469:	CORUHAM	470:	BINDEOND	471:	SADDILOW	472:	LOWKOPICK
473:	QAZQAZHOLE	474:	VERYIEND	475:	MINCEME	476:	HAMASOLD
477:	FUTSODBOY	478:	SUZYLOW	479:	DOUXICK	480:	SHIEAHOLE
481:	HURTDIELAS	482:	JOSQUEAL	483:	TIMUOLD	484:	CALDEBOY
485:	SCODIDOR	486:	SWAKOPPAL	487:	KILLINGPERT	488:	EOAILAS
489:	BURCEAL	490:	MORASPIL	491:	NIMSODJOB	492:	BILYDOR
493:	RINGAPAL	494:	WEAVUSPERT	495:	ALPDIEOUT	496:	BADQUET
497:	IMMUPIL	498:	HOBDEJOB	499:	BUGDILIN	500:	SHADWILDON

Pipemania

Hersteller/Bezugsquelle: Empire/United Software

Kategorie: Denkspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 1

Erforderliche Hardware:

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafikkarte: CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy

Speicher: 256 KB, Diskettenlaufwerk

Handlung

Kennen Sie Wasserrohrbrüche? Dann wissen Sie auch, mit welcher Geschwindigkeit bei diesem Spiel agiert werden muß. Sie legen ein Rohr, während von hinten bereits das Wasser einströmt. Nach einer kurzen Anfangsphase, in der Sie ein paar Rohrsegmente vorlegen dürfen, rauscht das Naß heran und macht sie nervös. Auf jeden Fall sollten Sie aber die Ruhe bewahren und die vorgegebene Zahl von Segmenten aneinander anpassen. Ansonsten geht nämlich der nächste Level in den Fluten unter. Schön, daß sich sukzessive die Schwierigkeiten des Rohrverlegens von Stufe zu Stufe steigern. So müssen bald Hindernisse umgangen oder spezielle Segmente in die Rohrbahn eingebunden werden. Daß die Segmente, die der Spender liefert, längst nicht immer so passen, wie gewünscht, versteht sich fast von selbst. Da heißt es, die nächsten fünf Segmente ins Auge fassen, denn die werden angezeigt. Und wer im Kopf schnell genug kombiniert, während gelegt wird, der darf sich dann im Profimodus mit zwei Spendern vergnügen – oder auch zu zweit, denn das Spiel besitzt auch einen Zwei-Spieler-Modus. Beim nächsten Rohrbruch sind Sie dann sicher schnell genug.

Tips

Das Spiel hat in den verschiedenen Leveln jeweils acht Kombinationsgruppen zu je acht Segmenten. Diese Gruppen folgen im zufälligen Wechsel aufeinander. Nachfolgend sind die möglichen acht Kombinationen für die ersten beiden Level abgedruckt. So können Sie sich schon einmal im Trockenen mit den Folgen vertraut machen, ehe Sie im Spiel die Folgen zu tragen haben. Aber Achtung: Mit reiner Systematik ist dem Spiel kaum beizukommen. Intuition, schnelle Auffassungsgabe und Geschicklichkeit sind die Fundamente, auf die ein guter Röhrrer baut.

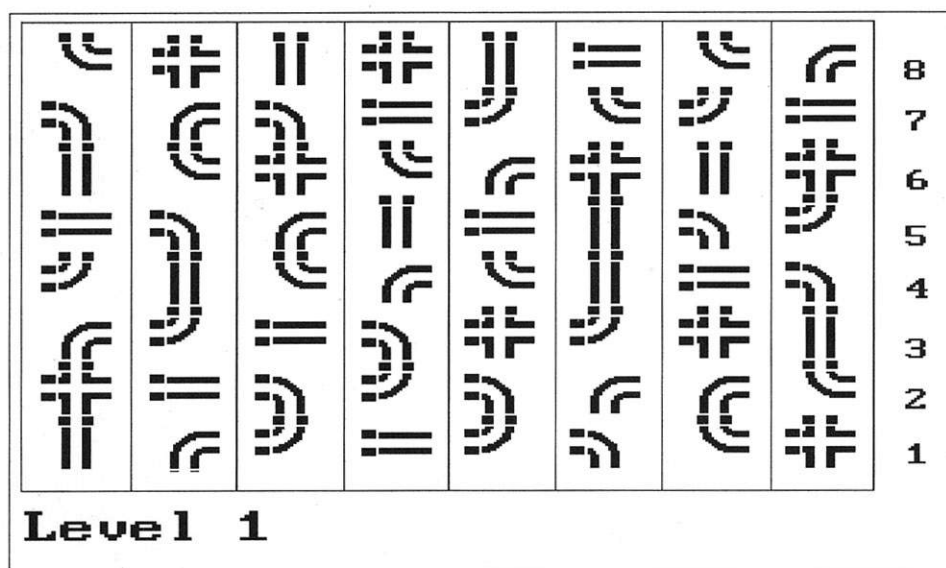


Abb. PIP.1: Die Kombinationen des ersten Levels

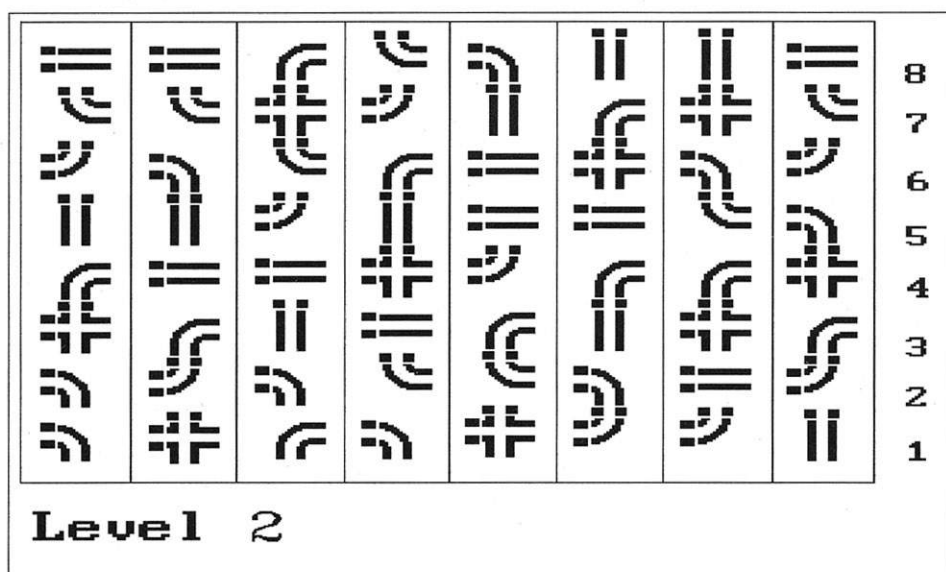


Abb. PIP.2: Die Kombinationen des zweiten Levels

Für all jene, die es nicht erwarten können, bis Sie sich in die höheren Level vorgelegt haben, hier die Paßworte. Anfänger werden allerdings wenig Nutzen daraus ziehen können, da die Level schwer sind und die Übung der vorhergehenden Level voraussetzen:

1. HAHA
2. GRIN
3. REAP
4. SEED
5. GROW
6. TALL
7. YALI

Ra

Hersteller/Bezugsquelle: Rainbow Arts/Rushware

Kategorie: Strategie- und Actionspiel

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware: Maus

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: EGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

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

Das Spiel Ra unterteilt sich in drei Spielmodi: Logikspiel, Actionspiel und Leveleditor.

Im Logikmodus wollen 100 Level gelöst werden. Dazu bewegen Sie den kleinen Käfer über verschiedene Spielfelder, die sich wiederum aus verschiedenen Spielsteinen zusammensetzen. Teilweise können Sie diese Spielsteine bewegen. Liegen zwei Spielsteine mit dem gleichen Muster waagrecht oder senkrecht zueinander, so können Sie diese verschwinden lassen. Ist ein Spielfeld abgeräumt, müssen Sie den Käfer zu seiner Startplatte bewegen, erhalten zur Belohnung ein Codewort und können im nächst höheren Level weiterspielen. Mit dem Codewort können Sie beim nächsten Mal erneut an der alten Spielstelle weitermachen.

Im Actionteil von Ra erwarten Sie zehn Level. Jedes Actionspiel ist jedoch anders, denn der Computer sucht die Level selbstständig aus, es besteht also keine echte Reihenfolge unter den Leveln. In diesem Modus ist das Spielprinzip genau dasselbe wie im Logikmodus. Allerdings können Sie hier von den Spielsteinen herunterfallen. Auch müssen Sie jeden Actionlevel innerhalb einer bestimmten Zeit lösen.

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

Wie die meisten Denk- und Strategiespiele fesselt Ra einen Spieler so sehr, daß er sich kaum noch vom Computer lösen kann. Mit den "herkömmlichen" ist dieses Spiel jedoch nicht vergleichbar: Endlich einmal wurde auch auf Grafik und Sound besonderer Wert gelegt! Ra macht uns wesentlich mehr Spaß als die anderen Strategiespiele, da neben Sound und Grafik auch die Steuerung eher einem Arcade- oder Actionspiel entspricht. Außerdem können neue Level selbst kreiert werden. Insbesondere die vielen verschiedenen Level machen das Spiel zu einem Genuß – oder zur Sucht?

Tip

Da wir nur die Vorabversion spielen konnten, standen uns nicht alle Level zu Verfügung. Daher hier nur das Codewort des höchsten Vorab-Levels:

SINDARIN

Haben Sie dieses Codewort eingegeben, können Sie auch alle niedrigeren Level spielen. Sie müssen lediglich den entsprechenden in der Levelanzeige einstellen.

Railroad Tycoon

Hersteller/Bezugsquelle: MicroProse/Rushware

Kategorie: Simulation

Umsetzung: 2

Ideen: 1

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware: Festplatte, Soundkarte, Maus

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: CGA, EGA, VGA

Speicher: 512 KB (640 KB für VGA)

Handlung

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

Als Orte des Geschehens kann der Spieler zwischen der Ost- und Westküste Amerikas, England und Europa wählen. Natürlich stehen auch verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Immer spielen Sie gegen drei computergesteuerte Konkurrenten, die es auszuschalten gilt. Haben Sie Ihre maximale Anzahl von 32 Zügen erst einmal gekauft, gilt es, diese so zu steuern, daß sie nicht zusammenstoßen. Dieses Simulationsspiel wird sicher nicht nur Märklin- und Fleischmann-Fans begeistern, dafür steht der Name des Entwicklers: Sid Meier, der auch schon mit "Pirates!" der Strategie- und Adventurewelt neue Wege wies.

Tips

Die Streckenplanung sollte vor allem in den ersten Spieljahren eine besondere Rolle übernehmen. So wäre es unsinnig, einen Zug zwischen zwei Städten verkehren zu las-

sen, in denen die gleichen Produkte hergestellt werden. Versuchen Sie, nie mit leeren Zügen fahren zu müssen.

Eine gute Strecke sollte etwa so aussehen: Von einer Bergbaustadt transportieren Sie Kohle zu einer Eisenhütte, wo zur Verhüttung viel Kohle benötigt wird. Die Eisenbarren, welche Sie dort laden, transportieren Sie dann zu einer Stadt mit Maschinenbau- und Rüstungsindustrie. Die dort hergestellten Produkte fahren Sie anschließend mit Volldampf zu einem Hafen, wo Sie ordentlich abkassieren.

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

Kein Wachstum?

Trotz aller Planung und allem Angagement kann es passieren, daß Sie einfach nicht mehr weiterkommen. Stehen Sie der großen Frustration gegenüber, sollten Sie zunächst das Spiel einfrieren und anschließend ein geeignetes Startgebiet auswählen. Daß heißt, daß das Gebiet mindestens zwei nahe zueinandergelegene Städte enthält, die reich an Industrie und Rohstoffen (verschiedene) sind.

Um die Kosten für die Strecken möglichst gering zu halten, sollten Sie auch darauf achten, daß weder Flüsse noch Berge die Verbindungen stören. Steigen nun nach ein bis zwei Jahren die Aktien, können Sie die nächste Stadt ans Schienennetz anschließen.

Preiskampf

Können Sie es sich finanziell erlauben, einen Preiskampf mit einem Gegner aufzunehmen, sollten Sie geschickt Ort und Zeitpunkt wählen. Steckt der Gegner in einer finanziellen Krise oder ist er in einem Einnahmen-Tief, sollten Sie schnellstens zuschlagen: Im Zentrum des Verkehrsnetzes Ihres Konkurrenten suchen Sie sich eine Stadt. Während Sie sprunghaft die eigenen Preise sinken lassen, müssen Sie darauf achten, daß der Nachschub gesichert bleibt.

Wurde der Mit-Eisenbahner besiegt, werden sämtliche Strecken des Geschlagenen zu dieser Stadt abgebaut. So geht für den Verlierer ein wichtiger Knotenpunkt verloren, und er kann noch weniger etwas gegen Dumpingpreise eines Konkurrenten unternehmen. Doch Vorsicht! Beim Preiskampf mit den Kleinen müssen Sie unbedingt darauf achten, daß ein großer Gegner nicht noch größer wird und dann zum Vernichtungsschlag ansetzt.

Streckenbau

Wenn Sie keine Einstellung zur Kollision der Züge vorgenommen haben, brauchen Sie auch keine Signale an den verschiedenen Strecken anzubringen. Genauso klar dürfte es sein, daß man nur sehr stark benutzte Strecken zweigleisig ausbaut. Und nochmals: Geld beisammen halten und genau kalkulieren!

Secret of the Silver Blades

Hersteller/Bezugsquelle: SSI/Rushware

Kategorie: Rollenspiel

Umsetzung: 1

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 1

Empfohlene Hardware: Soundkarte

Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick

Grafikkarte: CGA, EGA

Speicher: 512 KB (640 KB für Maus)

Handlung

Von einem Schwindelgefühl erfaßt, stürzen Sie in eine andere Welt: Unterhalb eines Gletschers liegt ein kleines Städtchen, umgeben von alten Ruinen. Oberhalb des Gletschers erblicken Sie eine dunkle Burg. Und wieder fallen Sie in Ohnmacht...

Noch etwas benebelt kommen Sie in dem kleinen Bergwerkstädtchen New Verdigris unterhalb des Gletschers zu sich und werden vom Bürgermeister begrüßt. Bis vor einiger Zeit lebte das Städtchen noch in Ruhe und Frieden.

Doch dann begannen die Schwarzkreis-Magier den Bergarbeitern vorzugeben, wie sie ihre Stollen in den Berg zu treiben hatten. Seitdem tauchen um und in New Verdigris Magier, fanatische Zauberer, Drachen und andere dunkle, böse Kreaturen auf. In den Minen hausen bisher unbekannte böse Kräfte, die sogar vom "Brunnen des Wissens" Besitz ergriffen haben.



Abb. SEC.1: Als Sie wieder zu sich kommen, werden Sie vom Bürgermeister New Verdigris willkommen heißen

Durch den "Brunnen des Wissens" erhalten Sie für ein Platinstück (100 Edelsteine) wichtige Auskünfte, die Aufgaben und Hintergründe preisgeben. Nach und nach können Sie sich ein Bild von den Geschehnissen zusammenpuzzeln: Doch wie löst man dieses Problem am besten und mit welchen Leuten?

SSI – Der Herstellername steht für brillante Rollenspiele. Und dieser hat sich auch mit Secret of the Silver Blades ein weiteres Mal verbessert: Die Atmosphäre des Spiels ist wieder einmal absolut gelungen, die Geschichte wird von Schritt zu Schritt durchschaubarer, und die gelungenen Gegner und Mitstreiter lassen keine Langeweile aufkommen.

Nach dem alten Prinzip lassen sich verschiedene Schwierigkeitsstufen einstellen. Dieses Rollenspiel wird Spielern aller Erfahrungsstufen, vom Anfänger bis hin zum Profi, lange Zeit schlaflose Nächte bereiten!

Lösungshinweise

Die Party

Die richtige Zusammenstellung einer Party ist für jedes Rollenspiel von entscheidender Bedeutung. Daher sollten Sie sich hierbei ruhig etwas Zeit lassen. Bei dem AD&D-System sollten Sie ruhig vorgehen und die Stufenbegrenzung der nichtmenschlichen Charaktere, das sind zum Beispiel Zwerge, Gnome, Elfen und Halbelfen, achten.

Haben Sie sich erst einmal eine Party zusammengestellt, muß diese noch ausgerüstet werden: Ein Waffengeschäft finden Sie im Osten der kleinen Bergbaustadt. Nachdem die eigene Party spielbereit ist, sollten Sie zunächst einmal abspeichern.

Hier zwei vielversprechende Parties, die den Einstieg erleichtern:

<i>Party 1</i>	<i>Party 2</i>
Ranger	Paladin
Paladin	Menschlicher Ranger
Menschlicher Cleric	Elf Fighter-Magic User
Zwerg Fighter-Thief	Zwerg Fighter-Thief
Elfe Fighter-Magic User	Cleric
Elfe Fighter-Magic User	Menschlicher Magic User

Karten

Zum Glück brauchen Sie auch bei Secret of the Silver Blades keine oder kaum noch Karten zu zeichnen. Alle sind in der Anleitung mit abgedruckt. Dennoch sollten Sie sich die Karten vornehmen und markante Punkte und Gegner einzeichnen. Dies erleichtert das Spiel ungemein.

Brunnen des Wissens

Zu diesem Brunnen gelangen Sie durch das magische Portal im nördlichsten Raum des Hauses des Stadtkommandanten. Wie sollte es auch anders sein, wird er von bösen Drachen bewacht. Da die Drachen nicht leicht klein zu kriegen sind, sollten Sie sich zunächst in New Verdigris den Spruch gegen Drachenfeuer (Scroll against Gragon Breath) beschaffen. Mit diesem Spruch ist es ein leichtes, den Brunnen zu befreien, der auch im späteren Spiel dann nicht mehr von Drachen aufgesucht wird. Ein idealer Platz also, um einmal eine Verschnaufpause einzulegen.

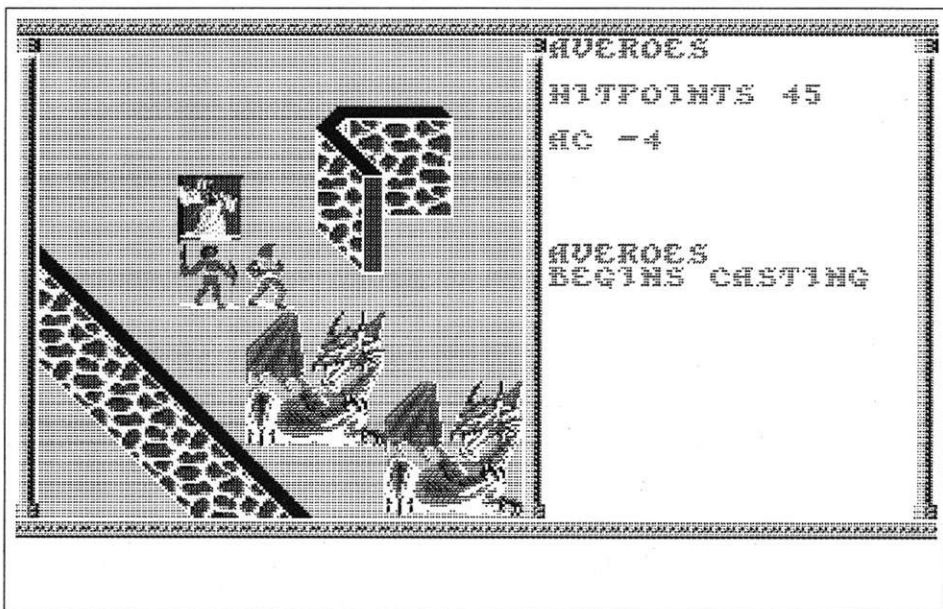


Abb. SEC.2: Beim ausgeklügelten Kampfsystem erhalten Sie einen Überblick über das Geschehen von schräg oben

In den um den Brunnen stehenden Gebäuden finden Sie Portalräume vor. Diese können aber erst benutzt werden, wenn Sie das entsprechende Gegenportal betreten haben.

Das Amulet von Eldamar

Mit Hilfe des Amuletts können Sie ein paar Schlüssel finden, die Sie brauchen, um an den Dreadlord zu kommen. Der Weg zum Amulet ist auf den mitgelieferten Karten gut beschrieben. Die Drachen, die das Amulett bewachen, sollten mit einem schnellen Angriff vernichtet werden. Denn ein Angriff der Drachen kostet sofort ein paar Hitpoints.

Derf, Kleriker des Tyr

Zu Derf, einem Kleriker des Tyr, gelangen Sie durch die Geheimtür im Südwesten des Tempelsaales. Wenn Sie ihn im Tempellevel in den Minenschächten gefunden haben, bietet er der Party den Beitritt zu den Silver Blades an. Jedoch müssen Sie zuvor die acht Teile des Stabes von Oswulf zusammensuchen. Sie finden diese in den Minenschächten eins bis acht finden.

Die ersten beiden Teile können Sie im Westen des entsprechenden Schachtes entdecken. Teil drei liegt im Norden und Teil vier im Süden. Teil fünf sollten Sie im Norden des Schachtes suchen und Teil sechs im Westen. Die Teile sieben und acht findet die Party im Norden des jeweiligen Minenschachtes. War doch einfach, oder?

Im Dungeon

Haben Sie sich erst einmal im Level B bis zum Eingang der Gewölbe durchgeschlagen, taucht ständig ein Geist auf, der Rätsel stellt. Diese sollten Sie beantworten, da Ihnen sonst ein Kampf mit den Eisgolems bevorsteht, und mit denen ist nicht besonders einfach fertig zu werden. Hier also die acht Antworten auf die nervenden Fragen des Geistes: "Your Heart", "Your Word", "Your Breath", "River", "Water", "Silence", "Wind" und "Fire".

Im oberen Stockwerk finden Sie drei Schlüssel, die von großer Wichtigkeit sind. Im großen Raum stehen Ihnen die lila Würmer zum Kampf gegenüber. Sind Sie an diesen Kreaturen vorbei, finden Sie dort auch den Eingang zu den Eishöhlen.

Die Eishöhlen

In den Eishöhlen können Sie sich, wie Sie sicher schon bemerkt haben, leicht verlaufen. Hier ein paar Verhaltenstips: Zunächst einmal sollten Sie sich an die Skizze im *Adventurer's Journal* halten. Wenn Sie den Schreien der Frau folgen, kommt man bloß zur Klerikerin von Phlan, die aus den eisigen Höhlen gerettet werden will. Sie kennt den Weg also nicht!

Im Lager der frostigen Giganten (Frost Giant Lair) sollten Sie richtig zuschlagen und Erfahrungspunkte sammeln. Nachdem Sie den Anführer besiegt haben, suchen Sie den Ausgang. Der weitere Weg bis zur Lösung ergibt sich eigentlich von selbst.

Der Dreadlord

Nur noch diesen Bösewicht gilt es zu besiegen, und schon ist auch dieses Rollenspiel gelöst! Wer einen Priester mindestens auf der sechsten und einen Paladin ab der zehnten Stufe besitzt kann sein Glück probieren: Der Dreadlord besitzt eine Unzahl von Zaubersprüchen.

Wie alle Leichen ist er gegen Verzauberung, Strom, Schlafsprüche, Schwächungsstrahlen, Kälte und Todessprüche unempfindlich. Als besonders gut hat sich ein auf zehn Segmente eingestellter, verzögerter Feuerball bewiesen.

Tower of Babel

Hersteller/Bezugsquelle: MicroProse/United Software

Kategorie: Strategie

Umsetzung: 2

Ideen: 2

Unterhaltungswert: 2

Empfohlene Hardware:

Steuerung: Tastatur oder Maus

Grafikkarte: HGC, CGA, EGA, VGA

Speicher: 512 KB

Handlung

Laut Spielhandbuch hat sich der Turmbau zu Babel ein wenig anders zugetragen, als man bisher vermutete: Als sich die Menschen entschlossen hatten, einen Turm zu bauen, dessen Spitze so hoch in den Himmel hinaufreichte, daß sie auf dieser Höhe Gespräche mit Gott führen konnten, bekamen sie bei diesem Vorhaben unerwartete Hilfe von einer außerirdischen Rasse.

Die gutmütigen Zentorianer überließen den Menschen ein Heer von Robotern in Spinnengestalt, die ihnen helfen sollten. Und so bauten sie gemeinsam den Turm, die Menschen, um zu ihrem Gott zu kommen, die Spinnen, um eine Botschaft an ihre Herren zu senden, sie wieder zurückzuholen. Nach geraumer Zeit bekamen die Spinnen gewaltiges Heimweh, und die Menschen wurden ziemlich sauer, wollten sie doch nicht von den mittlerweile lieb gewonnenen, fleißigen "Tierchen" im Stich gelassen werden. Um sie auf der Erde zu behalten, bauten sie Vorrichtungen und Hindernisse, die die Spinnen daran hindern sollten, weiter in die Höhe zu gelangen.

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

Der PUSHER kann die meisten Hindernisse mit einem Rückstoßstrahl aus dem Weg räumen. Der letzte in diesem Dreiergespann ist der GRABBER, der Energiepakete (Klondikes) aufnimmt und bestimmte Anlagen in Betrieb setzen kann. Um zur Spitze zu gelangen, müssen Etagen überwunden werden, die aus insgesamt neun Plattformen bestehen. Auf jeder dieser Plattformen müssen Sie eine Aufgabe lösen, zum Beispiel vier Klondikes aufsammeln und zwei Objekte zerstören.

Die Darstellung der Plattformen und Objekte erfolgt in ausgefüllter Vektorgrafik, und einige Effekte, wie zum Beispiel Sterne, Kometen und Blitze, sorgen für die richtige Atmosphäre. Damit Sie den richtigen Überblick erhalten, können Sie sich das ganze Geschehen auch über Außenkameras von allen Seiten ansehen. Haben Sie die gestellte Aufgabe gelöst, gelangen Sie zur nächsten Plattform oder zur nächsten Etage. Da jede Spinne andere Fähigkeiten hat, müssen Sie Hand in Hand arbeiten, um zum Ziel zu gelangen.

Die Anleitung bemerkt in diesem Zusammenhang ganz treffend: "Tower of Babel ist keine Sache des Glücks oder des Zufalls. Logik allein führt zum Ziel."

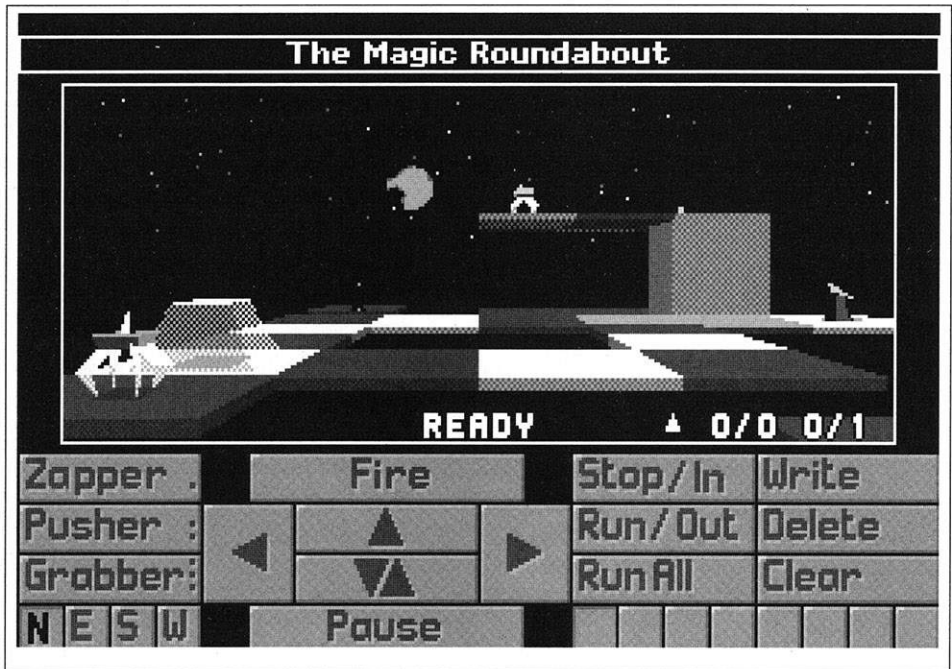


Abb. TOW.1: ZAPP, GRAPP, PUSH – und weg ist der Clondike!

Die Steuerung der Spinnen sowie sämtlicher anderer Funktionen erfolgt mit Hilfe der Maus über Icons. Sie können jederzeit zwischen den Spinnen hin- und herschalten und sie sogar im voraus darauf programmieren, bestimmte Aufgaben allein durchzuführen, während Sie mit einer anderen Spinne gerade etwas anderes erledigen. Sie haben es hier sozusagen mit "Multitasking-Spinnen" zu tun.

Der Effekt, der dabei entsteht, daß man zwischen drei Spinnen umschalten kann und genau sieht, was die anderen gerade unternehmen, ist recht interessant und ungewöhnlich. Mit weiteren außergewöhnlichen Details hat der Programmierer Pete Cooke, der manchen noch vom Klassiker "Tau Ceti" her bekannt ist, wahrlich nicht gespart: In drei Menüs können Sie unzählige Parameter, wie zum Beispiel die räumliche Perspektive oder den Blickwinkel, verändern, Diskettenoperationen (Abspeichern, Laden, Formatieren, etc.) vornehmen und vieles mehr. Wem die vorhandenen Plattformen nicht mehr ausreichen, der kann sich mit dem Tower Designer vergnügen.

Mit diesem Editor, mit dem auch die schon vorhandenen Plattformen entworfen worden sind, lassen sich auf einfache Weise unzählige neue Plattformen zusammenstellen, die Sie auch abspeichern und wieder einladen können. Haben Sie sich erst einmal einge spielt und ein wenig mit der Steuerung vertraut gemacht, dann kommen Sie von diesem Spiel nicht mehr so schnell los!

Tips

- Sie sollten sich jede Plattform zu Beginn von allen Seiten anschauen. Der Countdown beginnt erst, wenn Sie eine Spinne bewegen.
- Auch Minen, Prismen, Klondikes und andere Objekte können mit dem PUSHER weggeschoben werden.
- Benutzen Sie den Programmiermodus, wenn die Zeit knapp ist.
- Manchmal müssen Sie mit dem ZAPPER eigene Spinnen zerstören, damit Sie an ihnen vorbei ins Ziel kommen.

Alphabetisches Spieleverzeichnis

Atomix	263
Budokan	267
Code-Name: Iceman	102
Conquests of Camelot – The Search for the Grail	41
E-Motion	270
East vs. West – Berlin 1948	21
Fiendish Freddy's Big Top o'Fun	274
Flugsimulator IV	64
Future Wars – Time Travellers	77
Hero's Quest	83
Hillsfar	279
Horse Racing	285
Indiana Jones and the Last Crusade	121
Indianapolis 500	287
Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf	288
Keef the Thief	132
Klax	294
Kult	145
Leisure Suit Larry I: In the Land of the Lounge Lizards	299
Leisure Suit Larry II: Goes looking For Love (in Several Wrong Places)	302
Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuits of the Pulsating Pectoral	151
Les Manley – Search for the King	167
Life & Death	308
Loom	180
M.U.D.S. – Mean Ugly Dirty Sport	312
Manhunter 2 – San Francisco	186
North & South	316
Omicron Conspiracy	197
PGA Tour Golf	207
Pipemania	325
Populous – The Promised Lands	319
Ra	327

Railroad Tycoon	329
Search for the Titanic	211
Secret of the Silver Blades	331
Sim City	222
The Colonel's Bequest	29
The Duel – Test Drive II	269
The Final Chesscard	278
Tower of Babel	336
Ultima VI – The False Prophet	231
Wayne Gretzky Hockey	243



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 / 61 80 227



Das PC Spielebuch Band II

Das PC Spielebuch ist ein Ratgeber für all jene, die einen Trick für ein Spiel suchen, einen kleinen Tip brauchen, damit es weitergeht im Spielgeschehen. Komplettlösungen, Tips und Tricks erhalten den Spaß beim Spielen.

Das PC Spielebuch II ist nicht auf ein Spiel oder eine Spielfolge beschränkt. Wir präsentieren, was uns gut und wichtig erschien.

Daß Sie hierbei auch die Lösungen zu den Rennern geboten bekommen, versteht sich von selbst. Das PC Spielebuch II bietet sich somit als Kompendium der PC-Spielszene an.

Die Spielvielfalt dieses Spielebuchs hat noch eine weitere Funktion. Sie können sich informieren, bevor Sie zum Kauf schreiten. Hilfreich hierfür ist der informative Abschnitt über Art, Anforderung und Handlung, der jeder Spielbeschreibung vorangestellt ist. Sie erhalten auf diese Weise einen Eindruck davon, was das Spiel von Ihnen erwartet.

Da wir bei der Recherche auf hohe Aktualität geachtet haben, finden Sie in unserem Buch auch Informationen zu brandneuen Spielen – selbstverständlich mit Tips und Tricks. So können Sie nach dem Spielkauf direkt in medias res gehen: hinein ins volle Spielerleben.

Aus dem Inhalt:

- Hard- und Software für Spieler
- Spielbeschreibungen und Komplettlösungen
- Informationen, Tips und Tricks

Best.-Nr. 3729
ISBN 3-88745-729-3
DM 29,80 /öS 232,-

SYBEX



9 783887 457297