

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaGameGuide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	wacky races	2
1.3	wacusthedetective	3
1.4	walker	4
1.5	walker_giese	4
1.6	walls	5
1.7	wall street wizard	6
1.8	wallstreetw_raffy	6
1.9	wanderer	8
1.10	waponez 13	8
1.11	warhawk	8
1.12	war in the gulf	8
1.13	warlords	9
1.14	warlords_unger	9
1.15	warlords_komp	12
1.16	warzone	15
1.17	wasted dreams	15
1.18	wasted_kilian	16
1.19	watchtower	19
1.20	watcht_luebke	20
1.21	watcht_komp	22
1.22	waxworks	30
1.23	waxw_unger	31
1.24	waxw_komp	32
1.25	weird dreams	35
1.26	wendetta 2175	36
1.27	wendetta_luebke	37
1.28	wet	37
1.29	wet_ukn	38

1.30	wet_frank	40
1.31	whales voyage	42
1.32	whalesv_giese	42
1.33	whalesv_komp	44
1.34	whales voyage 2	50
1.35	whalesv2_efinger	51
1.36	whalesv2_komp	52
1.37	white rabbits	57
1.38	whizz	57
1.39	wibble world giddy	58
1.40	wild west world	60
1.41	willy beamish	61
1.42	willyinthecastleofdreams	64
1.43	wind walker	65
1.44	wing commander	65
1.45	wingc_unger	66
1.46	wings	68
1.47	wings of death	69
1.48	wings of fury	69
1.49	winzer	70
1.50	wipeout	70
1.51	Wiz'n'Liz	71
1.52	wizball	71
1.53	wizkid	71
1.54	wizzysquest	71
1.55	wolfchild	72
1.56	wonderboy	72
1.57	wonderdog	73
1.58	wonderland	73
1.59	wonderland_komp	74
1.60	wongs	80
1.61	woodys world	80
1.62	The Worker	80
1.63	world cup 90	80
1.64	worms	81
1.65	worms_lübke	81
1.66	worms_lübke2	82
1.67	worms cd32	84
1.68	wormscd_mayday	84

1.69	worms dc	87
1.70	wormsdc_luebke	88
1.71	wormsdc_knopp	90
1.72	wormsdc_juergen	92
1.73	wwf european rampage	94
1.74	wwf wrestle mania	94

Chapter 1

AmigaGameGuide

1.1 Amiga Game Guide

"The Amiga Game Guide" by Stefan Instinske und Stefan Martens

Gehe zurück zum Hauptmenü

OZ Titel Bilder Karte Test(s)

W **Wacky Races**

Wacus the Detective

Walker Test(s)

Walls

Wall Street Wizard Test(s)

Wanderer Bilder

Waponez 1.3 Bilder

Warhawk

War in the Gulf

Warlords Bilder Test(s)

Warzone

Wasted Dreams Bilder Test(s)

Watchtower Test(s)

Waxworks Bilder Karten Test(s)

Weird Dreams Bilder

Wendetta 2175 Bilder Test(s)

Wet - The Sexy Empire Bilder Test(s)

Whales Voyage Test(s)

Whales Voyage 2 Test(s)

White Rabbits

Whizz

Wibble World Giddy
Wild West World
Willy Beamish
Willy in the Castle of Dreams
Wind Walker
Wing Commander Bilder Test(s)
Wings
Wings of Death Bilder
Wings of Fury
Winzer Bilder
WipeOut 2097 Bilder
Wiz'n'Liz
Wizball
Wizkid
Wizzy's Quest
Wolfchild
Wonderboy in Monsterland
Wonderdog
Wonderland
Wongs
Woodys World
Worker, The
World Cup 90
Worms Bilder Test(s)
Worms CD32 Test(s)
Worms - The Directors Cut Bilder Test(s)
WWF European Rampage
WWF Wrestle Mania

1.2 wacky races

Spielname: Wacky Races

Hersteller: Hi-Tec

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Im Spiel ohne Pause "ARBALETH" eingeben und Du erhältst 100 Leben. Du kannst außerdem die Level auswählen.

1.3 wacusthedetective

Spielname: Wacus the Detective

Hersteller: ?

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 LORD VADER

3 RENIFEREK

Tipps zu Level 3:

- Bei Geschenkpäckungen (grüne Packungen) sollte man beachten, daß einige auch Bomben enthalten.
- Beim Schneemann etwas auf Abstand achten, da der Besen sehr weit schwingt.
- Irgendwo im Level findet ihr 3 schalter (beim Schild Kombination). Diese müssen so geschaltet werden:1

|||

nach oben nach unten nach oben

Nun könnt ihr fast gefahrlos über die Federn laufen, ohne daß ihr an die Decke kapultiert und dort augespießt werdet.

- Der Schneeman mit Schnupfen, den ihr im Level trifft, wird 3 mal Niesen und beim vierten mal eine Kugel abschießen.
- Das Hinweisschild mit dem Text "WYLIZANS CO 40 SEC" macht uns darauf aufmerksam, daß die Plattform nach 40 Sekunden zerstört wird. Bei diesem Schild muß man eventuell etwas warten, bis die grüne Plattform kommt, die einen über den Abgrund befördert.

Ist man auf der Plattform muß man so vorgehen:

- 1) Schießt die erste rote Mauer weg.
 - 2) Hüpf auf die zweite rote Mauer und wenn die Plattform von der unteren Seite kommt hüpf wieder auf die grüne Plattform.
 - 3) Wenn Ihr wieder auf der Plattform seid schießt die dritte Mauer weg und hüpf auf die vierte rote Mauer. Dort schießt ihr die fünfte Mauer weg und wartet auf die Plattform, die euch nun zum Abgrundende bringt. Dort hüpf ihr sofort von der Plattform, da diese sich dort sofort selbst zerstört.
- Achtet auf den Typen, der auf einem Schneeräumgerät sitzt. Meist sieht man ihn, wenn man eine Leiter nicht ganz runter klettert und dort etwas wartet. Zum anderen macht er sich durch typische Motorgeräusche vorher bemerkbar.
 - Rote Mauerblöcke lassen sich wegschießen und geben manchmal Schalter frei. Oder eine Wand wird so etwas höher, so daß man unter ihr durchkommt.
-

- Wenn ihr durch das vierte rote Tor geht, kommt ihr an eine Kugel, über die ihr springen müßt. Überspringt auch die drei Dornen. Nun tötet ihr noch 2 Schneemänner und hüpfst nach unten.

Dann kommt eine Kugel, die der Schneemann nach euch rollt. Nun seht ihr eine rote Wand. Schießt auf diese und betätigt den Schalter. Nun ein Stück nach unten und ihr seht einen kleinen roten Weg. Dort findet ihr ein Extraleben. Geht nun die Leiter runter und schießt die rote Mauer weg. Ein Schalter kommt zum Vorschein. Betätigt diesen und schießt dann die rote Mauer weiter weg. Nun findet ihr ein zweites Extraleben. Nun hüpfst gegen die Dorne an der Wand und ihr verliert ein Leben. Jetzt könnt Ihr die vorherige Prozedur wiederholen und bekommt wieder zwei Leben. Das ist beliebig oft wiederholbar (auch wenn nur maximal 9 Leben angezeigt werden). Wenn ihr 40 Schuß besitzt habt ihr übrigens 15 Leben. Achtung! Wenn ihr ein Leben verloren habt beim Schneemann sofort etwas nach links laufen, da euch sonst die Kugel erwischt.

1.4 walker

Spielname: Walker

Hersteller: Psygnosis / DMA (1993)

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Hint:

Stellt man den zweiten Joystick auf Dauerfeuer bleibt die Temperatur immer normal.

Cheat:

Bei Beginn des zweiten Abschnitts des ersten Levels "EAT LEAD MUDDY FUNSTER" eingeben.

Freezer: C066FF - Leben

1.5 walker_giese

Walker

Wer kennt sie nicht die mächtigen Walker aus der Star

Wars Triologie. Dieses Gerät darf jetzt Dank den

Programmieren von DMA Design, welche übrigens auch schon die Lemmings ins Leben riefen, durch die Gegend gesteuert werden.

Das Szenario besteht aus vier verschiedenen Zeitzonen, welche sich noch einmal in zwei Level aufteilen. Diese Zeitzonen sind zum Beispiel Berlin im 2. Weltkrieg oder Los Angeles im Jahre 2019.

Die Aufgabe ist dabei sichtlich einfach : "Gehe einfach mal die Gegend und ballere dabei auf alles was sich bewegt.". Zur Verfügung steht einem dabei ein MG und das hauseigene Schild. Weiterhin hat man außer den drei Bildschirmleben keinerlei Extras, wie zum Beispiel Levelcodes, Continues oder Bonusrunden. Der Schwierigkeitsgrad ist also ganz schön knackig.

Zur Feindesauswahl gehören je nach Zeitepoche solche niedlichen Sachen, wie Kanonen, Flugzeuge, Scharfschützen, Kampfrobooter, Panzer oder Hubschrauber. Wobei am Ende eines jeden Levels ein mächtiger Endgegner wartet.

Zur Steuerung muß man sowohl die Maus als auch den Joystick benutzen. Mit dem Joystick bewegt man den Walker, wobei die Maus ihre Aufgabe darin sieht als Fadenkreuz zu dienen, und nach Betätigung der Maustasten alles zu vernichten was gerade anvisiert wurde. Es hört sich vielleicht schwerer an als es ist.

Zur Grafik kann man sagen das sie gut ausgefallen ist, wobei die recht abwechslungsreichen Feinde für kurzweil sorgen. Sound und FX bessen bestens zur Situation und runden die gute Atmosphäre des Spiels noch ab.

Andreas Giese

1.6 walls

Spielname: Walls

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

21 VIRTUAL 41 YETI

2 TEXTURE 22 BARS 42 ORIGIN

3 STAR 23 HILL 43 UNDERGROUND

4 DENT 24 OVAL 44 TROY

5 SPACE 25 LIFE 45 JOKER

6 WEIGHT 26 DOLPHIN 46 ALL4ONE

7 LINE 27 AMIGA 47 NIGHTMOVES
8 RELATION 28 NUKE 48 VORTEX
9 SCRATCH 29 INDIANS 49 XENOU
10 CROSS 30 ESSENCE 50 IMPOSSIBLE
11 TIME 31 LIGHT
12 JOY 32 ARREX
13 HIT 33 SCORPION
14 SMILE 34 INTERFACE
15 VUALLS 35 ELIXIR
16 HELP 36 LASER
17 SNAKE 37 OXYGEN
18 VIDEO 38 VENTURE
19 BLACKMAGE 39 EUROPE
20 DRIVE 40 DIMENSION

1.7 wall street wizard

Spielname: Wall Street Wizard

Hersteller: Expert Software (1988)

Genre: WiSim

Test(s) zu diesem Spiel von:

Raffy

1.8 wallstreetw_raffy

Wall Street Wizard (Anno ´88) [7.3.]

Heute will ich euch mal DEN Klassiker überhaupt vorstellen, nämlich Wall Street Wizard!!!

Erstmal möchte ich sagen, daß WSW ENORM in Sachen Gameplay zu den heutigen Wirtschaftsimu´s beigetragen hat, weil es halt eines der ersten (guten) Simu´s war. Schon (???) damals war die Benutzeroberfläche DER Hit, weil sie übersichtlich, und doch so komplex war. Heute dagegen ist das Spiel für die meisten garantiert nur noch "Müll", da die Grafik für die heutigen verhältnisse echt arm ist (kleines Beispiel: Die Screenshot´s die ich gemacht habe, sind kaum größer als 2k!!!). Aber die Realitätsnähe ist umwerfend, selbst heute noch!!! Uuups, hab´ ja völlig vergessen zu sagen, daß WSW eine Börsensimu ist!!! Aber nun

weiter. Da man am Anfang erst sehr wenig Geld hat (immerhin 10000,-!!), muß man für andere Aktien an der Börse kaufen oder verkaufen (im Spiel heißt es Geld oder Brief!!!). Mit der Zeit verdient man sich soviel Geld, daß man sich dann schon mal selbst die eine oder andere Aktie kaufen, und damit handeln kann. Hört sich ehrlich gesagt total langweilig an, ist es aber nicht, da ja noch die sog. EKarten mit im Spiel sind! Diese bestimmen nämlich den Tagesablauf. Ein Beispiel:

Die Firma Cyclops hat den Mittelwert von 850 DM die Aktie. Jetzt kommt die Durchsage, daß die Firma einen 160 Milliarden Auftrag bekommen hat. Nun will jeder die Aktien haben, und in zwei Tagen (auf'm 1200er ca. 10 min.) ist der Kurs auf 1200DM/Aktie. Wenn ihr jetzt eure verkauft, habt ihr immerhin einen Gewinn von 350DM/Aktie gemacht. Hört sich immer noch langweilig an?? OK, denn mal weiter: Nach jedem Tag hat man ca. 5 min. Zeit um diverse Tätigkeiten auszuführen, wie z.B. mal eben einen von den Computerspielern Krankenhausreif zu schlagen!!! Man kann ebenfalls seine Mitspieler bestehlen oder ausspionieren lassen. Aber man hat ja nicht nur die Möglichkeit seinen Mitspieler DIREKT zu schaden, sondern auch INDIREKT, indem man eine Firma, von der der Andere viele Aktien hat, sabotieren läßt!!! Also es ist einfach zuviel in dem Spiel, und ich will (ich bin schreibfaul) und kann (Gedächtnisfaulheit) jetzt nicht weitermachen. Schaut euch lieber die Screen's an, und denkt euch einfach es ist ein gutes Spiel!!!

Grafik: 10%

Sound: Nicht vorhanden, kann aber mittels

Player im H.-Grund laufen!!

Realitätsnähe: 95%

Gameplay: 80%

Gesamt: Um die 70%

RAFFY

1.9 wanderer

Spielname: Wanderer 3D

Hersteller: Elite (1989)

Genre: Simulation

Screenshot:

1

Gib eines der 4 Passwörter im Level 1 ein:

Cheater Crunch Panic Zipper

1.10 waponez 13

Spielname: Waponez (V1.3)

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot: (aus Version 2)

1

Cheats:

Folgende Namen im Titelbild eingeben. Zur Bestätigung blinkt der Bildschirm nach jeder Eingabe kurz rot auf:

MOPZ Unverwundbarkeit

MAZE volle Waffenausrüstung

1.11 warhawk

Spielname: Warhawk

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Nach dem Laden <F3> drücken. Wenn man nun startet, erscheint ein blaues Sprite auf dem Bildschirm. Dieses muß man sich schnappen und man hat unendlich Energie.

1.12 war in the gulf

Spielname: War in the Gulf

Hersteller: Empire (1993)

Genre: Simulation

Cheat:

Anstatt des eigenen Namens, gibt man " Let me cheat! " ein und resettet mit der Maus. Auf dem Kartenscreen kann man jetzt, mit gedrücktem rechten Mausknopf, die Kampfquadrate direkt anwählen. Truppen versetzt man, indem man im entsprechenden Gebiet, die linke AMIGA- Taste gedrückt hält und die Nummer der zu versetzenden Einheit eingibt.

Durch gleichzeitiges drücken der linken AMIGA-Taste und W erhält man den Sieg.

1.13 warlords

Spielname: Warlords

Hersteller: SSG (1994)

Genre: Strategie

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Screenshots:

1

2

Komplettlösung

1.14 warlords_unger

Warlords

Diesmal habe ich Warlords von Steve Fawcner/SSG ausgewählt. Das 1990 im fernen Australien entstandene Strategiespiel ist eines der besten seiner Art.

Mit meiner Armee nähere ich mich der Hauptstadt meines Erzfeindes. Er hat sich dort mit dem Rest seiner geschlagenen Truppe hinter den dicken Stadtmauern verbarrikadiert. Rund 15 gegnerische Einheiten von allerdings nur geringer Schlagkraft, meist leichte Infanterie und ein paar Bogenschützen, versuchen diese letzte Festung gegen meinen unaufhaltsamen Vormarsch aufzuhalten. Und auch der Anführer dieser Loser sitzt in der Burg: Lord Christian. In seinem Besitz befindet sich das Darksword, ein Artefakt, das die Stärke der Figur erheblich erhöht, sowie das Horn of Ages, ein Artefakt, das die Führungsqualität der Figur erhöht. Das wird seine Armee aber auch nicht retten. Ich habe zwei Teufeln, einen Drachen, drei Dämonen sowie ein Pegasus in meiner Angriffsarmee, die ich, Lord Ungi, persönlich mit dem Spear of Ankh in der Hand anführe.

Damit werde ich ihn überrennen. Eigentlich müßte ich ihn ja gar nicht angreifen. In ein paar Spielrunden kann er sich, da er nur mehr eine einzige Stadt in seinem Besitz hält, den Sold für seine lächerliche Armee sowieso nicht mehr leisten und seine Truppen werden desertieren. Hehe.

Aber soviel Zeit habe ich nicht. Denn es warten noch zwei weitere Freunde darauf, vernichtet zu werden. Auch vier Computergegner versuchen, das Land unter ihrer Herrschaft zu vereinigen. Ich brauche meine schlagkräftige Armee an anderer Stelle und kann mich hier nicht auf eine lange Belagerung einlassen. Also muß ich die Stadt stürmen und dem jämmerlichen Leben von Lord Christian ein Ende bereiten...

Warlords ist ein umfangreiches Strategiespiel für bis zu acht verschiedene menschliche Spieler. Fehlende Spieler übernimmt der Computer. Vier verschiedene Intelligenzstufen (Knight, Baron, Lord, Warlord) sind für den Computergegner möglich, aber für einen halbwegs fähigen Menschen stellt auch ein Warlord kein Problem dar. So richtig lustig wird Warlords erst mit mehreren menschlichen Mitspielern.

Im Lande Illuria ist ein Friedensvertrag gerade zu Ende gegangen. Nun kämpfen acht verschiedene Völker in einem rücksichtslosem Krieg um die Vorherrschaft im Lande... Nur eines wird überleben.

Der Spielsinn ist relativ simpel: Man muß möglichst schnell möglichst viele Städte erobern, die jede Runde Steuern zahlen. Mit dem Geld wird eine Armee angeworben und bezahlt, um so schließlich 40 von 80 Städten des Landes Illuria unter seine Kontrolle zu bringen. Sieben weitere Gegner versuchen dies auch. Wenn man ihren Armeen begegnet, gibt es nur eines: die gegnerischen Armeen zu vernichten. Gegnerische Städte werden erobert. Punkt.

So einfach ist das.

Es gibt 16 verschiedene Truppentypen (Infanterie, Bogenschützen, Wolfsreiter, Schiffe usw.). Die einzelnen Truppentypen sind nicht in jeder Stadt anzuwerben, sie dauern unterschiedlich lange in der Produktion und kosten unterschiedlich viel Geld. Natürlich können sie sich auch verschieden weit bewegen und kämpfen auch verschieden stark. Auch kämpfen die acht verschiedenen Völker auf verschiedenem Terrain unterschiedlich

gut. Die Elfen beispielsweise kämpfen im Wald besonders gut, am Berg besonders schlecht. Die Kämpfe laufen automatisch ab, prinzipiell ist es möglich, daß ein einfacher Infantrist einen Drachen tötet, aber das kommt nur sehr selten vor...

Man kann Städte auch besser befestigen oder überhaupt niederbrennen, bevor sie dem Gegner in die Hand fallen. Weiters gibt es noch viele alte Ruinen im Land, die Überraschungen in sich bergen. Oft findet man dort besonders starke Truppen (Untote, Drachen, Dämonen), die man selbst nicht produzieren kann. Diese schließen sich dann möglicherweise der eigenen Armee an. Oder sie töten den Helden einfach. Sehr ärgerlich. Oder der Held findet in den Ruinen irgendwelche alten Artefakte, die sehr nützlich sein können. Diese sind aber dann auch wieder oft von irgendwelchen Monstern bewacht, die man erst töten muß. Auch gibt es Tempeln, in denen man beten kann, um die Stärke einer Armee zu erhöhen.

Eine Armee kann aus bis zu acht Einheiten bestehen, man kann sich so viele Armeen aufbauen, wie man will (beziehungsweise wie man sich leisten kann). Eine Stadt können bis zu 32 Einheiten verteidigen.

Dem Spiel liegt eine farbige Landkarte des Landes Illuria bei. Die Steuerung ist sehr einfach und leicht zu erlernen. Das Spiel wurde konsequent weiterentwickelt. Die letzte Version von Warlords ist 2.04. Erst bei Version 2.04 ist ein Installationsskript für die Festplatte dabei. Bei älteren Versionen muß das Spiel von Hand installiert werden. Und das ist ohne Referenzkarte fast unmöglich. Auch mit, wenn man den Druckfehler auf der Karte nicht erkennt. Ab Version 2.0 ist ein zusätzliches Menü dazugekommen, das viele Dinge wesentlich erleichtert und übersichtlicher macht.

Warlords spielt sich auch von Disk recht gut, natürlich geht es mit Festplatte noch schneller. Ein zweites Laufwerk wird unterstützt. Auch mit 68000 CPU ist Warlords ausreichend schnell, bei einer schnelleren CPU merkt man jedoch eine ganz massive Geschwindigkeitssteigerung. Die Rechenzeiten bei den Zügen der Computergegner sind mit einer 68030 CPU fast nicht mehr messbar.

Name: Warlords

Genre: Strategie

Company: SSG

Disks: 2

Sprache: englisch (Handbuch mit 40 Seiten)

Festplatte: möglich

Amiga 1200 kompatibel: yep!

Kopierschutz: none

benötigt: irgendeinen Amiga mit 1MB oder mehr

andere Systeme: PC, Mac

Nachfolger: Warlords 2 (PC)

Andere Amiga-Spiele von SSG: Reach for the Stars, Gold of the Americas.

Wolfgang Unger

1.15 warlords_komp

Lösung

Man nimmt sich Grey Dwarves vor, stellt die Gegner mindestens auf Baron, um sie leicht aggressiv zu halten. Dann wird eine Dwarves Legion produziert. Seinen Hero schickt man in den NO-gelegenen Tempel und durchsucht ihn. Es sollte sich dort ein Demon finden, der sich anschließen will. Ist dies der Fall, dann save; andernfalls kann man gleich wieder neu laden. Hero und Demon schickt man nun Richtung nördliche Stadt. Während die beiden unterwegs sind, läßt man seine Dwarven Legion gegen das Schloß im SW ziehen und erobern. Die Group, die nun vor dem Schloß steht, nicht angreifen lassen, sondern weiter zum Schloß der Horse Lords bewegen. Den Rest der Truppen möglichst gut plazieren und nun das Schloß angreifen. Der Sieg ist Dir sicher, wenn die Horse Lords keine Soldaten finden!

Sirians:

Zuerst die Stadt nördlich der Hauptstadt erobern, dann die Stadt Charling nordwestlich der Hauptstadt, dann die drei Städte nördlich von Charling. Mit einer starken Einheit (6 bis 8 Light Infantry) die Brücke in der Nähe der Elvenstadt Evallie besetzen und die Evallie-Städte angreifen. Befindet sich in einer der Städte ein Hero, sollte man folgende Armee zusammenstellen : ein Hero, fünf Heavy Infantry und zwei Elvenarchers. Damit kann man angreifen. Sind die Elven besiegt, sichert man zuerst die Städte und greift dann die Storm Giants und die Orcs of Kor an.

Storm Giants:

Man erobert zunächst die Städte nördlich und östlich. Die Stadt im Osten wird befestigt (Defence erhöhen, ein paar Armeen in die Stadt stellen).

Auch hier muß man die Elven angreifen und die Brücke befestigen. Dann erobert man die Städte an der Westküste, baut in einer der Städte ein Schiff, bestückt es mit Armeen und läuft die Insel im Norden an. Auf Ihr befinden sich drei Städte, die erobert werden müssen. Ist das geschafft, lädt man Armeen auf und fährt in Richtung Selentines, deren Hauptstadt eingenommen werden soll. Die Selentines, die Grey Dwarves und die Horse Lords müssen besiegt werden.

Grey Dwarves:

Die Städte westlich, nordwestlich und nordöstlich erobern, befestigen und in jede Stadt ungefähr fünf Armeen stellen. Die Horse Lords und die Selentines schnell auslöschen und über die Brücke nördlich Richtung Lord Bane marschieren. Jetzt versucht man, die Städte an der Nordküste zu erobern und Lord Bane zu vernichten. Anschließend sollte man sich die Orcs of Kor vornehmen.

Orcs of Kor:

Zuerst vernichtet man die Stadt Balad Woran nördlich am Fluß, dann die Ansiedlungen im Osten der Hauptstadt und Lord Banes Stützpunkte im Norden. Man befestigt die Städte und kämpft im Norden gegen Lord Bane, im Süden gegen die Sirians. Im Westen muß man die Stadt Knyr (neben der Brücke) besonders stark befestigen, die Brücken sichern und sich auf die Angriffe der Horse Lords gefaßt machen.

Elvallie:

Zuerst ein paar Einheiten auf die Brücke schicken und keine Storm Giants durchlassen. Dann die Städte im Norden, im Süden und im Westen Charling, im Nordosten die drei nebeneinanderliegenden Städte erobern. Die Sirians und die Storm Giants angreifen und vernichten. Hat man eine Stadt der Storm Giants an der Westküste erobert, kauft man ein Schiff und verfolgt wie bei den Storm Giants (mit der Nordinsel).

Selentines:

Zuerst die Städte an der Westküste einnehmen, dann die Städte im Waldgebiet östlich und als Ziel die Grey Dwarves ins Visir nehmen. Hat man sie vernichtet, versucht man das gleiche mit den Horse Lords. Nach erfolgreicher Mission befestigt man wieder die Städte, produziert Schiffe, erobert die Inseln im Norden und startet wieder Angriffe auf Lord Bane von der See und vom Land aus. Anschließend rückt man sich um die Orcs of Kar und die Sirians.

Horse Lords:

Die Städte westlich, östlich und nördlich erobern. Dann die Grey Dwarves angreifen. Hat man sie erledigt, attackiert man anschließend die

Selentines. Dann baut man wieder Schiffe und erobert die Insel im Norden. Die Schiffe lädt man mit Einheiten von der Insel voll und greift die Städte nördlich von Lord Bane an (auch auf dem Landweg). Wiederum von Norden nach Süden marschieren und auf dem Weg alle Städte erobern.

Lord Bane:

Als erstes sollte man hier die vier Städte im Tal erobern. Dann südlich und nördlich die Berge überqueren und die Städte erobern. Auch im Westen über die Brücke und die Städte erobern. Man sollte die Horse Lords, dann die Grey Dwarves, anschließend die Selentines vernichten. An der Küste baut man wieder Schiffe, segelt nach Süden und greift die Storm Giants an. Hat man sie besiegt, rückt man nach Westen vor und bekämpft die Evalliers und die Sirians.

Tips:

- Hat man eine Stadt erobert, zuerst immer mit Einheiten befestigen und erst später weitere Städte angreifen.
- Will man eine Stadt angreifen, in der ein feindlicher Hero steht, ununterbrochen attackieren, bis die Stadt geschwächt ist. Ist sie schwach genug (ein Hero, drei weitere Einheiten mit einem Hero und einer Truppe) angreifen.
- Zum Geldverdienen: Ist der Feind auf dem Weg zu einer eigenen Stadt und hat nur ein oder zwei Einheiten, läßt man ihn die Stadt erobern, um sie sich nachher mit einer Übermacht zurückzuholen.
- Ab und zu eine starke Gruppe (acht Einheiten) ins hintere Feindesland schicken, eine Stadt erobern und den Feind von hinten angreifen.

Einheit - Besonderheiten :

Light Infantry: Am besten geeignet, um Städte zu bewachen.

Heavy Infantry: Zum Bewachen wie auch zum Angreifen.

Elven Archers: Sehr gut in Waldgebieten (pro Schritt nur zwei Moves)

Cavalry: Sehr viele Moves und Strength.

Pegasi: Kann überall drüberfliegen.

Griffins: Wie Pegasi, aber auch sehr gut für Angriffe.

Dwarven Legians: Besser als Heavy Infantry.

Storm Giants: Sehr gut im "Hill" (vier Moves)!

Wolf Riders: Viele Moves und sehr stark.

Navy: Nur auf Wasser verwendbar, viele Moves, gutes Transportmittel.

1.16 warzone

Spielname: Warzone

Hersteller: Paradox Software

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Um unendlich Leben zu bekommen <F1>, <F2> und <F3> nacheinander drücken (nach dem Titlescreen).

Hints:

Den Screen immer nur schrittweise weiterscrollen lassen, so kann jeder erscheinende Gegner sofort vernichtet werden, ohne daß man sich gleich mit ganzen Horden an Feinden quälen muß. Außerdem sollte man nie zu lange warten, da man sonst mit unangenehmen Raketen Bekanntschaft macht. Gefangene grundsätzlich nicht töten; sie lassen oft sehr nützliche Extras (Medi-Kits etc.) zurück. Häuser, Zelte, Fässer etc. unbedingt abballern, denn auch diese verbergen nützliche Geräte. Die Wahl der Waffen hängt stark von der gegebenen Situation ab (Granatwerfer sind nur in sehr wenigen Fällen brauchbar). Bei größeren Zwischen- oder Endgegnern gibt es meist eine günstige Position, in der man nicht getroffen werden kann. Die "Smart Bomb" nicht bei Endgegnern vergeuden, sondern in ausweglosen Situationen benutzen.

Level 1: Eines der vier Fässer im ersten Bild enthält eine Smart-Bomb. Den Zwischengegner mit einer weitreichenden Waffe von der Brücke aus bekämpfen. Im Screen mit dem Flammenwerfer nach links unten gehen und auf das Haus ballern! Beim Endgegner oberhalb des ganz rechten kleinen Kraters auf die Grasfläche stellen und horizontal schießen.

1.17 wasted dreams

Spielname: Wasted Dreams

Hersteller: Digital Dreams Entertainment

Genre: Actionadventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Kilian Servais

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4

5
6
7
8
9
10

1.18 wasted_kilian

Wasted Dreams

Zwar hat es bis zum endgültigen Release dieses Games eine ganze Weile gedauert, nicht zuletzt weil mitten in der Entwicklung der Publisher absprang und somit das Projekt ernsthaft gefährdet war. Daneben gab es noch einige weitere Pannen, die hier aber nicht erwähnt werden müssen, denn das wichtigste ist, daß das Game endlich erhältlich ist. Schauen wir mal, ob der Erstling des neuen Labels Digital Dreams Entertainment auch gelungen ist.

Geliefert wird das Game in einer normalen CD Jewel Case, wie man es ja auf dem Amiga Spielmarkt gewohnt ist. Dieses Jewel Case enthält ein dünnes Booklett, das (in englischer Sprache) auf die wichtigsten Sachen eingeht, aber leider nur ziemlich knapp. Eine ausführlichere Anleitung (dank der A.T.O. in 17 verschiedenen Sprachen; u.a. in Deutsch) befindet sich aber auf der Silberscheibe.

Die Vorgeschichte:

Wie bei jedem guten Game eigentlich üblich, hat auch Wasted Dreams eine Vorgeschichte anzubieten, die ich im folgenden einfach mal zusammenfasse:

In der fiktiven Zukunft, in der Wasted Dream spielt, wird die Erde von Kriminalität und Umweltverschmutzung beherrscht. Mit dem Ziel, einen Ersatzplanet zu finden, wurde das ExplorerFX 2 Projekt aus dem Boden gestampft an dem auch Johanson (Hauptfigur) und Harper (2. Person im Zweispielermodus) teilnehmen. Wie nicht anders zu erwarten, findet die Crew der ExplorerFX2 bald einen geeigneten Planeten namens Agillera. Da auf diesem Planeten kein Leben zu existieren scheint, baut die Crew der ExplorerFX2 binnen 6 Monaten ein Camp auf, ehe man sich entscheidet, 80 % der Crew mit den guten Neuigkeiten zurück zur Erde zu schicken, darunter auch Johanson und Harper. Kurz nach dem Start wird das Raumschiff allerdings angegriffen und so müssen die Hauptprotagonisten notgedrungen mittels einer Rettungskapsel wieder auf Agillera notlanden. Als die beiden (bzw. im Einspielermodus nur Johnason) wieder aufwachen, sehen sie neben sich nur das Wrack... Und genau hier startet für den Spieler das Game!

Das Spiel:

Wasted Dreams ist eine Mischung aus Adventure und Actionspektakel, wobei beide Faktoren gleichberechtigt nebeneinanderstehen. Dies wird schon ganz am Anfang klar, wo man sich mit einer Laserwaffe gleich gegen zahlreiche Gegner durchsetzen muss, aber gleichzeitig auch darauf achten muss, seine eigentliche Aufgabe immer im Hinterkopf zu behalten (=> mit allen Mitteln ins eigene Camp zu gelangen). Natürlich bleibt es nicht beim stupiden rumballern, sondern es müssen auch Gegenstände aufgesammelt werden und zum richtigen Zeitpunkt wieder eingesetzt werden (Indiana Jones & Monkey Island like). Auch Dialoge mit verschiedenen Personen müssen geführt werden, da man ansonsten nicht weiterkommt. Ganz am Anfang ist es z.B. äußerst praktisch, einem verwundeten Alien mittels des "Ertse Hilfe Koffers", der direkt am Wrack liegt, zu helfen. Dafür erhält man im Gegenzug häufig ein anderes, wichtiges Item. Man sieht, das ganze funktioniert also nach dem altbewährten "Hilfst Du mir, so helfe ich Dir" Prinzip. Gesteuert wird das ganze wahlweise per Joystick / Maus & Tastatur oder nur per Tastatur. Auch ein Zweispielermodus ist in Wasted Dreams implementiert. Allerdings will im Zweispielermodus nur sehr begrenzter Spielspaß aufkommen, da sich immer beide Spielfiguren auf einem Screen befinden müssen und Eigeninitiative somit entfällt. Macht aber auch nix, denn ein Game wie Wasted Dreams zockt man sowieso eher alleine....

Was sich hier jetzt noch besonders trocken und äußerst eintönig anhört, macht in der Praxis verdammt viel Spaß. Neben den netten Laserduellen sind vor allem die Dialoge, die mit zahlreichen Witzen gespickt sind, sehr erheiternd. Auch der Schwierigkeitsgrad geht absolut in Ordnung; sowohl was den Adventure als auch den Action Teil betrifft. Nach und nach werden die Rätsel nämlich immer kniffliger und erfordern einiges an Denkvorgängen. Auch die Schussgefechte mit den Aliens sind auf die Dauer alles andere als einfach und man sollte sich hüten, alzu oft getroffen werden. Dies kostet nämlich die äußerst begrenzte Schild Energie, die man bei sich hat. Als Unfair würde ich das ganze aber auch nicht bezeichnen; eben eine ausgewogene Mischung zwischen zu leicht und sauschwer.

Die Technik:

Natürlich macht ein gutes Gameplay noch lange kein Gutes Spiel aus. Nicht minder wichtig sind meiner Meinung nach auch die akkustischen & optischen Leckerbissen, die bei Wasted Dreams auf jeden Fall vorhanden sind.

Aber fangen wir mal beim Sound an: Neben den obligatorischen Hintergrundgeräuschen (z.B. bei Lasergefechten) und der düsteren Hintergrundmusik, die das Spiel mit der richtigen Atmosphäre unterlegt, kann vor allem die Sprachausgabe überzeugen. Genau, ihr habt richtig gelesen: Wasted Dreams verfügt über Sprachausgabe. Diese erschallt völlig rauschfrei und in

einer hohen Qualität aus den Boxen. An dieser Stelle auch ein Kompliment an die Sprecher, die ihren Job wirklich hervorragend meisterten. Leider ist die Sprachausgabe gegenwärtig nur in Englischer Sprache vorhanden, was dem einen oder anderen User sicherlich misfallen dürfte. Natürlich stehen diese User nicht im Regen, sondern können sich über die eingeblendeten Dialoge (u.a. Deutsch) freuen und können so die Handlung verfolgen.

Grafisch gesehen fällt Wasted Dreams zwar etwas ab (was nicht zuletzt auch an der ECS Kompatibilität liegt), aber liegt dennoch über dem Mittelmaß. Die Charaktere sind sehr gut animiert. Die Landschaft ist ebenfalls nicht übel und Abwechslung ist auch geboten (Bergbaumine, Wald, Abwassertunnel, Raumstation etc.), aber als grafisches Highlight kann man Wasted Dreams nun auch wieder nicht bezeichnen. An dieser Stelle seien auch noch die sehr gut gemachten Anfangs - bzw. Endanimationen genannt, die beide im vollen PAL Format flüssig über den Bildschirm flimmern. Die getraycte Grafik dieser beeindruckenden Animationen ist, für Amiga Verhältnisse, auf jeden Fall erste Sahne und konnte, zumindest mich, voll in den Bann ziehen. Natürlich darf man jetzt kein PSX Niveau erwarten, aber die Zeiten, bei denen Amiga Games ganz ohne ordentliches Intro auskommen mussten, sind hiermit wohl auch ad acta gelegt. Allerdings scheint dieses nur mit sehr viel freiem Chip Ram zu laufen: Auf meinem A4000 mit Picasso IV und etwas mehr als 2 MB freiem Chip Ram lief das Intro vollkommen korrekt; auf meinem alten A2000 (mit ebenfalls 2 MB Chip Ram, aber ohne GraKa) wollte das Intro partrout nicht laufen, selbst wenn ohne Startup Sequence gebootet wurde.

Die dunkle Seite der Macht...

Natürlich ist auch Wasted Dreams nicht frei von Mängeln: Zum einen sollten da die ab und an vorkommenden Rechtschreibfehler in den Textdialogen erwähnt werden. Diese rücken zwar bei eingeschalteter Sprachausgabe wieder in den Hintergrund, sind aber trotzdem allemal nervig. Auch die Tatsache, daß man nicht aktiv in die Dialoge eingreifen kann (wie von den bekannten "Lucasfilm" Adventures gewohnt), ist eine nicht gerade bahnbrechende Neuerung; auf der anderen Seite kann man so auch nicht "gegen eine Wand laufen", wenn man die falsche Antwort gewählt hat.

Halt! Die Anforderungen:

Wasted Dreams verlangt im Grunde sehr wenig: Gerade mal ein Amiga mit 68000 (!) Prozessor, 3 MB Ram (2 MB Chip und 1 MB Fast) und ein 2 X CD Rom wird benötigt. Wie das Game unter solchen "Bedingungen" läuft, kann ich nicht beurteilen, da ich nicht im Besitz eines solchen Gerätes bin. Empfohlen wird allerdings mehr Speicher, ein schnelleres CD Laufwerk und ein besserer Prozessor. Eine Festplatteninstallation ist übrigens nicht nötig und auch nicht vorgesehen. Um

einen kleinen Anhaltspunkt zu liefern, habe ich Wasted Dreams mal auf zwei verschiedenen Konfigs ausprobiert:

* Amiga 2000, 16 MB Fast Ram, 2 MB Chip Ram, 68040 / 40 MhZ, 10 X CD ROM, ! GB HD, ECS:

Spiel lief flüssig und ohne Probleme. Lediglich das Intro verweigerte seinen Dienst und die Sprachausgabe schien (subjektiv!!) nicht so gut, wie auf dem 4000er System (liegt wahrscheinlich an den ECS Chips). Unterschiede in der Grafik zum AGA System waren kaum auszumachen.

* Amiga 4000, 16 MB Fast Ram, 2 MB Chip Ram, 68040 / 25 MhZ, 36 X CD Rom, Picasso IV, 1.28 GB HD :

Sowohl das Spiel als auch das Intro liefen flüssig ab und auch die Sprachausgabe funktionierte einwandfrei. Probleme mit der GraKa gab es aufgrund des integrierten Flickerfixers glücklicherweise keine. Allerdings sollte man vorher testen, ob das Game auch auf einer Cybervision 64 / 3D oder ähnlichen läuft (denn laut mir vorliegenden Infos tut es das nicht).

Wasted Dreams oder Wasted Time?

Als Fazit kann ich nur festhalten, daß Wasted Dreams ein gelungener Mix aus Action- und Adventure Game ist. Neben einer äußerst motivierenden Hintegrundstory kann vor allem das Gameplay überzeugen und, zumindest mir, hat "Wated Dreams" höllischen Spaß gemacht und mich einige Nächte vor dem heimischen Amiga gefesselt. Schade ist nur, daß das ganze (bewusst?) ECS kompatibel gehalten wurde, denn ansonsten hätte man mehr aus der Grafik machen können. Dennoch bleibt unter dem Strich ein wirklich gutes Spiel übrig, das ich jedem Zocker nur empfehlen kann!

Bewertung

Anbieter Digital Dreams

Preis zwischen 60-70 DM

Genre Gelungener Mix aus Adventure & Action

Medium CD (420 MB)

Fazit: 72 %

Kilian "The Bruce" Servais

1.19 watchtower

Spielname: Watchtower

Hersteller: OTM Software / Cyberarts (1996)

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Komplettlösung

Levelcodes:

Level 1: 14127 3: 56094 5: 19491

2: 15364 4: 85488 6: 02179

Cheats:

Bei der Kopierschutzabfrage kann man folgendes eingeben (+ richtiges Paßwort):

- " 54266 " : unendlich Leben
- " 47773 " : unendlich Granaten
- " 68978 " : unendlich Zeit

1.20 watcht_luebke

W a t c h t o w e r

Bei diesem Spiel handelt es sich um den neuesten Versuch eine Action-Ballerei á la "The Chaos Engine" neu in Szene zu setzen.

Gefertigt wurde dieses Spiel von OTM (Virtual Karting), unter der Lizenz von Cyber Arts.

Lauffähig ist das Spiel auf jedem A 1200/4000 mit mind. 2 MB Ram. ECS-Amigas wurden leider nicht bedacht.

Es ist sowohl von der Diskette spielbar, als auch auf Festplatte installierbar. Dort nimmt es ca. 2,4 MB ein.

Bei Nutzung von Diskette aus, sind mind. 2,5 MB Ram erforderlich.

Geliefert wird das Spiel in einem ansehnlichen Pappkarten, welches das drei Disketten umfassende Spiel, eine Registrierungskarte und ein Handbuch enthält.

Das Handbuch ist in englisch, deutsch, französisch und italienisch übersetzt.

Sämtliche Bildschirmtexte sind in englisch.

Tja, ... das Handbuch - es erklärt das Nötigste ohne weiteres verständlich (viel zu verstehen gibt es bei diesem Spielsystem ja eigentlich auch nicht!), aber die Übersetzung in die deutsche Sprache ist unter aller Kanone.

Hier mal einige Beispiele:

- Watchtower von Workbench laufen lassen, braucht 2.5 MB. Watchtower läßt sich von HD in 2 MB laufen, wenn Sie ein Boot-Disk machen.
 - Wenn Sie Ihr Laufwerk nicht reinigen, legen Sie eine Reinigungs-
-

disk ein.

- Am Anfang werden Sie gefragt die richtige Code auf Ihrem Mission-Computer einzutappen.

Nun ja, das Handbuch wird eigentlich auch nur benutzt, um den fünfstelligen Zahlencode, welcher jeweils in den Ecken der einzelnen Seiten gedruckt wurde, zu erfahren und vor Missionsbeginn einzugeben.

Die eigentliche Geschichte ist auch schnell erzählt:

Man stellt einen schwer bewaffneten Soldaten dar, welcher sechs Missionen in verschiedenen Ländern zu erfüllen hat.

In den Missionen geht es um die Eliminierung von feindlichen Soldaten und um die Zerstörung fremder Einrichtungen.

Gesteuert wird das Spiel mittels Joystick.

Es kann allein oder auch gleichzeitig zu zweit gespielt werden, wobei sich beide Spieler in dem gleichen Screen befinden.

Dargestellt wird der Spielverlauf in der schrägen Draufsicht - wie in "The Chaos Engine".

Während man sich mit der Figur bewegt, hat man die Möglichkeit seine Gesundheit, seine Waffenkraft, seine Finanzen u.ä. durch Aufsammeln entsprechender auf der Erde liegenden Pakete aufzubessern.

Ansonsten heißt es aufpassen und auf alles schießen was sich bewegt. Und es bewegt sich verdammt viel.

Nach Einweisung in den eigentlichen Auftrag und Eingabe des Codes befindet man sich direkt im Spielscreen.

Untermalt wird der ganze Spielverlauf von etwaigen Schuß-, Feind- und Tiergeräuschen, welche nicht besonders gelungen sind und nicht gerade der Verbesserung der Atmosphäre dienen.

Da hilft nur eins: Lautsprecher voll aufdrehen !!

Die Figuren bewegen sich schnell über den Screen - eigentlich zu schnell, denn der Screen wird nicht in der gleichen Geschwindigkeit gescrollt. So kann es dann schon mal passieren, daß man am Bildschirmrand angelangt ist, und man so lange nicht weitergehen kann, bis der Screen ebenfalls weiter nachgerückt ist. Und so übersieht man auch die feindlichen Soldaten, die eben aus diesem nicht mehr zu übersehenden Bereich heraus auf einen ballern.

Ein weiterer negativer Punkt ist, daß man nicht die Möglichkeit hat, in einen Bereich, den man bereits durchlaufen hat,

und welchen der Bildschirm bereits verlassen hat, zurückzukehren.

Also heißt es, beim ersten Durchlaufen des Screens alle Extras aufsammeln, die vorhanden sind.

Hat man dann irgendwann seine Mission erfüllt, wird man für seine Heldentaten geehrt, indem man mit diversen Medaillen ausgezeichnet wird.

Die Grafik ist recht fein gezeichnet, aber man hat nie den Eindruck, als wären die AGA-Fähigkeiten auch nur annähernd ausgeschöpft worden.

Der Sound, bzw. die Sound-FX sind recht einfach und damit gerade noch erträglich.

Tja, was soll man sonst noch zu diesem Spiel sagen:

Lasset uns warten bis "The Chaos Engine 2" erscheint!

Wer nicht warten kann und ein bißchen Geld übrig hat, kann das Spiel ohne Gewissensbisse antesten.

Es gibt schließlich auch schlechtere Spiele.

Zusammenfassung: Titel: Watchtower

Hersteller: OTM / CyberArts

Genre: Action-Ballerei

System: A 1200/4000

Mindest-Konfig.: 2 MB bei Festplattenbetrieb

2,5 MB bei Diskettenbetrieb

Umfang: 3 Disketten, dt. Anleitung

Rainer Lübke

1.21 watcht_komp

Komplettlösung - WATCHTOWER

MISSION 1

Am Anfang der ersten Mission mißbrauchst du die Feinde für ein paar Zielübungen, denn du mußt wirklich ein guter Schütze sein, wenn du das Ende des ersten Levels oder gar des ganzen Spiels erreichen willst. Dein Söldner trägt seine Waffe etwas seitlich, stelle dich also nicht direkt vor dein Opfer, denn dann geht der Schuß daneben. Rechts neben dem Start gilt es, ein paar Kisten zu zerstören, in denen sich eine Granate befindet, die auf deiner Mission von unschätzbarem Wert ist. Außerdem stößt du dort auf ein paar Blut-Bucks. Wenn du dich auf dem Screen nach unten vorarbeitest, wirst du von allen Seiten angegriffen. Such dir also Deckung, so daß man dich nicht von hinten attackieren kann. Bald stößt du auf

ein paar weitere Kisten, die ein neues, kraftvolleres Maschinengewehr enthalten. Sammle es auf und setze es ein. Achte auf den Bunker zwischen den Bäumen, denn er verfügt über einen Kanonenturm, der dich mit einem einzigen Schuß erledigen kann. Wenn viele Soldaten in der Nähe sind, benutzt du die Handgranate, obwohl du dir diese besser für größere Ziele wie Panzer oder Hubschrauber aufheben solltest.

Bald begegnet dir die erste Satellitenschüssel, die du - wie alle weiteren Satellitenschüsseln - im Rahmen deiner Mission zerstören mußt. Benutze dazu dein Gewehr, denn der Satellit feuert nicht zurück, und du kannst die Sache ohne Zeitdruck angehen. Nun stellst du fest, daß der Feind eindeutig in der Überzahl ist, und daß überall Geschosse durch die Luft pfeifen. Du mußt nun gleichzeitig den Kugeln ausweichen und den Feind erledigen. Noch schwieriger wird das Ganze durch die Tatsache, daß du dich beim Schießen nicht bewegen kannst. Am besten wird man mit den härteren Abschnitten fertig, indem man kurze Gewehrsalven abgibt und sich dann ein kleines Stück weiterbewegt, so daß einem der Feind nicht folgen kann. Wenn du die ganze Zeit auf einer Position verharrst und von dort aus drauflosschießt, bist du in kürzester Zeit erledigt. Hüte dich vor den Truppen im Fluß nahe der Brücke, denn sie tauchen sofort auf, wenn du nahe genug bist, und schießen auf dich. Erledige sie auf jeden Fall, sonst nehmen sie dich auch dann noch aufs Korn, wenn du die Brücke überquerst.

Wenn du auf dem Screen nach oben gehst, begegnet dir ein gut bewaffneter Lastwagen, der den Bildschirm kreuzt, wenn du das Dorf erreichst. Eine gut gezielte Granate zerlegt ihn in seine Einzelteile, wenn du dir dafür nicht zu viel Zeit läßt. Gehe in das Dorf und sammle die Waffen aus den Kisten ein. Achte auf die Truppen, die aus den Hütten herauskommen, denn manchmal können sie dich in einem Moment der Unachtsamkeit erwischen. Es gibt noch eine Reihe weiterer bewaffneter Gefährte, um die du dich kümmern mußt, z.B. ein Boot im nächsten Fluß, das man statt mit einer Handgranate ganz einfach mit seiner normalen Waffe zerstören kann. Gehe weiter nach oben, schalte auf deinem Weg die Satellitenschüsseln und die feindlichen Truppen aus. Wenn du ganz oben angekommen bist, überquerst du das kleine Landstück oben am See undfeuerst ein paar Granaten auf den Panzer, der dort auf dich wartet. Achte darauf, nicht von dem Panzer getroffen zu werden, sonst verlierst du auf der Stelle ein Leben. Folge dann dem Weg, und kurz bevor du die nächste Brücke und den Fluß erreichst, taucht ein Hubschrauber auf dem Screen auf. Bewege dich so weit wie möglich nach links und feure eine Granate ab, wenn der Heli vorbeifliegt. Wenn du gut gezielt hast, explodiert der Hubschrauber.

Beim Erreichen der Basis schaltest du zuerst die Wachtürme aus und konzentrierst dich dann darauf, alle Truppen zu erwischen, bevor du schließlich dem

Level-Endgegner gegenüberstehst. Er präsentiert sich in Form eines großen Boots mit einer beachtlichen Anzahl an Kanonen. Obwohl es so aussieht, als ob man dem Kugelhagel nicht ausweichen könnte, ist dieser Endgegner relativ leicht zu knacken, besonders wenn du noch ein paar Granaten übrig hast. Zerstöre erst die große Kanone, denn sie kann bei dir den meisten Schaden anrichten. Dann begibst du dich auf einen der Landestege, ohne getroffen zu werden, lenkst das Feuer vom Steg ab, indem du vorne auf den anderen Steg läufst. Dann rennst du zurück undfeuerst deine Granate und ein paar Schüsse ab. Mit dieser Taktik wird das Boot sehr schnell zerstört sein und du gelangst in die zweite Mission.

MISSION 2

Die zweite Mission spielt sich in einer Stadt ab und ist viel schwieriger als die erste. Das liegt hauptsächlich daran, daß man es hier mit viel mehr Truppen zu tun bekommt. Da du dich in der Stadt befindest, hast du aber auch bessere Möglichkeiten, in Deckung zu gehen. Wenn du also in ein Kreuzfeuer geraten bist, solltest du dich hinter einem Gebäude verstecken, um einmal ruhig durchatmen zu können. Am Anfang gehst du nach rechts und zerstörst die Kisten in den Gebäuderuinen, um eine bessere Kanone zu bekommen. Achte jedoch auf die bewaffneten Truppentransporter, die die Straße herunterfahren. Arbeite dich auf dem Screen langsam nach oben und halte an sicheren Stellen an, um es mit den gegnerischen Truppen aufzunehmen. Ziele zuerst auf die Soldaten, die Raketen abfeuern, denn von ihnen hast du den größten Schaden zu erwarten. Denke daran, daß du dich auf der Suche nach Deckung hinter einem vollständigen Gebäude versteckst, denn wenn du hinter einer Ruine in Deckung gehst, kannst du immer noch getroffen werden. Natürlich bedeutet das auch, daß du hinter einem ruinierten Gebäude hervorschießen kannst.

Wenn du auf dem Screen weiter nach oben kommst, begegnet dir ein Zug, der quer über den Screen fährt. Gehe also ein Stückchen nach rechts, und du findest eine Lücke zwischen den Waggonen. Es gibt hier viele feindliche Soldaten, mach dich also für satte Action bereit, denn die Kugeln werden nur so durch die Gegend zischen. Nachdem du die Gleise überquert hast, wirst du von einem Lastwagen attackiert, der eine Truppe transportiert. Benutze eine Granate, um ihn schnell und bequem loszuwerden. Dir werden auf deinem Weg nach oben noch mehr dieser Lastwagen begegnen, und du setzt immer deine Granaten gegen sie ein. Wenn du den zweiten Lastwagen erledigt hast, bewegst du dich nach rechts, denn dort befinden sich ein paar Kisten mit einer Bazooka. Auch wenn man mit der Bazooka pro Schuß immer nur ein Geschosß abfeuern kann, handelt es sich dabei um eine sehr mächtige Waffe. Die meisten Truppen lassen sich damit mit einem einzigen Treffer erledigen.

Achte auf die Heckenschützen in den Fenstern, denn sie schießen sehr gut. Man

kann sie mit einem Schuß aus der Bazooka erledigen. du solltest auf deinem Weg durch den Level demnach sichergehen, wirklich alle zu erwischen. Da du nun über eine mächtige Waffe verfügst, solltest du sie am besten auch dann behalten, wenn du noch mehr Waffen findest. Wenn du dem Ende der Stage näherkommst, siehst du in der Luft ein paar Hubschrauber, derer du dich mit deinen Granaten entledigen solltest, bevor sie dich mit ihren Raketen treffen. Gegen Ende des Levels begegnen dir außerdem ein paar Panzer, die durchaus tödlich sein können. Hüte dich vor Ihren Geschütztürmen und gehe ihnen aus dem Weg. Das kann schwierig sein, denn die Türme drehen sich sehr schnell. Bleib also in Bewegung und werfe ein paar Granaten, wenn du einmal die Gelegenheit hast stehenzubleiben.

Der Endgegner kommt diesmal in Form eines Panzers mit einer Doppelkanone daher. Du kannst nicht nahe an ihn heran, da ein Wall und eine Barriere dir den Weg versperren. Benutze all deine Granaten, wenn du dem Panzer zum ersten Mal begegnest, und setze dann deine Bazooka ein. Bewege dich an der Mauer entlang von rechts nach links und halte an, um zu feuern, wenn die Kugeln in die andere Richtung fliegen. Am besten schießt man jeweils von den Enden der Wand aus, da die Kugeln hier keine Chance haben, dich in dem Moment zu erwischen, in dem du deine Schußposition erreicht hast.

MISSION 3

Mission 3 findet in der Wüste statt, daher wirst du Schwierigkeiten haben, eine gute Deckung zu finden, in der du dich vor feindlichen Angriffen schützen kannst. Schon am Anfang wirst du von allen Seiten attackiert, und deine erste Waffe wird nicht ausreichen, um mit dem Ansturm fertigzuwerden. Gehe nach oben und nach links, jage die Kisten in die Luft und sammle das Maschinengewehr ein. Nun bist du in der Schußlinie eines Wachturms, also schaltest du ihn mit einer Granate aus. Nun gehst du den Zaun entlang nach rechts, bis du den Eingang in den nächsten Abschnitt findest. Achte auf die Minen vor dem Eingang, da du eine Menge Energie verlierst, wenn du auf eine draufsteigst. Vernichte auch den anderen Wachturm, bevor du durch den Eingang gehst, sonst endest du im Kreuzfeuer zwischen dem Turm und den Truppen. Außerdem empfiehlt es sich, den Panzer direkt unter dem Eingang zuerst auszuschalten, dann sparst du dir ein paar saftige Salven, die in deine Richtung abgefeuert werden.

Gehe weiter auf dem Screen nach oben und vernichte alle Truppen und Wachtürme auf deinem Weg. Hinter einem Gasrohr lauert ein Panzer auf dich, den du ebenfalls zerstören mußt, wenn du an ihm vorbeikommen willst. Also setzt du gegen ihn eine oder zwei Handgranaten ein. Auf deinem Weg nach oben mußt du sichergehen, daß du alle Kisten und Panzer zerstörst, um neue Waffen und Blut-Bucks zu finden. In manchen Kisten findet sich ein Flammenwerfer, wenn du in den großen Abschnitt der Ölraffinerie gelangst. In der Raffinerie mußt du dich vor den Truppen hüten,

die Raketen auf dich abfeuern. Sie verstecken sich hinter den Röhren und schießen sehr gut. Nimm dich ihrer mit deinem Flammenwerfer an, sobald du sie siehst. Achte auch auf die granatenwerfenden Truppen, da dich bereits ein Treffer von ihnen töten kann.

In den letzten paar Abschnitten wurdest du irgendwann einmal von Hubschraubern attackiert. In dieser Mission ersetzen Düsenjets die Helis. Diese sind ein wenig hartnäckiger, aber wenn du mit deinem Granaten schnell genug bist, wirst du keine Probleme mit ihnen haben. Gegen Ende der Mission wirst du in ein paar Kisten neben einem Zaun eine Bazooka finden. Diese solltest du auf jeden Fall mitnehmen, denn du wirst bald darauf von drei Panzern gleichzeitig angegriffen. Die Panzer werden dich mit zweien an den Seiten und einem vorne in die Zange nehmen. Du greifst zuerst den linken Panzer an, um dir ein wenig Spielraum zu verschaffen. Der größte Panzer ist der oben auf dem Screen. Ihn muß man öfter treffen als die beiden anderen, also schleuderst du erst eine Granate gegen ihn, bevor du ihn mit der Bazooka erledigst. Sobald du die Tanks zerstört hast, setzt du deinen Weg nach oben fort. Du findest ein paar weitere Kisten, die du zerstören mußst. Sie enthalten ein Gewehr und eine Mini-Gun. Die Mini-Gun ist eine sehr kraftvolle Waffe für den Nahkampf, aber du nährst dich dem Ende des Levels, und da empfiehlt es sich, die Bazooka für den Kampf mit dem Endgegner bereitzuhalten.

Du merkst, daß du die Basis erreicht hast, wenn du zu diesen Raketensilos kommst. Feinde sind hier in Massen präsent, halte also deine Waffe bereit, wenn du die Basis durchstreifst. Zerstöre alle Wachtürme, sobald du sie siehst und hüte dich vor den Panzern, die auf dich warten, wenn du dich dem oberen Ende der Basis nährst. Der Endgegner in diesem Level ist ein gewaltiger Hubschrauber mit zwei Kanonentürmen, die anscheinend Unmengen von Kugeln auf dich abfeuern können. Trotzdem ist der Endgegner leicht zu schlagen, wenn du die Kugeln von dir ablenkst, indem du wie bei den letzten beiden Endgegnern von links nach rechts rennst. Wenn du dieselbe Methode noch einmal anwendest, hast du keine Schwierigkeiten, den Boß von Level 3 loszuwerden.

MISSION 4

Du beginnst in dieser Mission in einem dicht bebauten Stadtteil und wirst sofort attackiert. Mit deiner Pistole kannst du es mit den feindlichen Streitkräften nicht aufnehmen. Gehe deshalb nach links und nach oben, und du findest in einer Kiste eine M 16. Jetzt, wo du besser gerüstet bist, ist es Zeit, die feindlichen Truppen auszuschalten. In diesem Level gibt es mehr Truppen als je zuvor, und sie sind alle noch hartnäckiger als alle, denen du vorher begegnet bist. Die Truppen, die dich angreifen, stehen einfach auf der Straße herum. Die Kugeln pfeifen dir nur so um die Ohren, deshalb mußst du neben dem Feuern auch

ausweichen. Versuche, die Fässer und die Gasbehälter in der Nähe der Soldaten zu treffen, so daß sie in der Explosion ihr Leben lassen. Wenn du glaubst, von einem Soldaten verfolgt zu werden, lockst du ihn in ein Minenfeld, denn auch feindliche Truppen können in die Luft fliegen, wenn sie auf eine Mine treten. Du kommst an einem Atomzeichen vorbei, wie du es in den vorhergehenden Levels gesehen hast. Wenn du darauftrittst, kommt es zu einer gewaltigen Explosion. Wenn du so ein Schild siehst, wartest du, bis viele Feinde in der Nähe sind. Dann läufst du über das Schild und erzielst so eine maximale Zerstörungswirkung. In diesem Abschnitt gibt es eine Reihe von raketentragenden Feindestruppen, die du dir neben den gepanzerten Fahrzeugen stets zuerst vornehmen solltest, da sie dir den meisten Schaden zufügen können. Zuweilen begegnen dir auch granatenwerfende Truppen, derer du dich schnell entledigen solltest, sonst stirbst du bald den Heldentod. Daneben tauchen noch die normalen Truppen und die hinterlistigen Heckenschützen auf. Diese können sehr ärgerlich werden, denn man kann sie nicht sofort erkennen. Hefte deine Augen auf die Fenster der Gebäude, und sobald du einen Heckenschützen entdeckst, erledigst du ihn oder folgst zumindest der Spur seiner Kugeln.

Ungefähr nach der Hälfte der Mission attackieren dich zwei Düsenjets, einer nach dem anderen. Es ist ziemlich schwierig, ihnen auszuweichen, da sie auf dem Screen erscheinen, wenn du dich gerade in einer kleinen, zu beiden Seiten von Häusern gesäumten Straße befindest. Das bedeutet, daß du für sie bereit sein mußt. Halte deine Augen offen, und sobald du den ersten Jet siehst, hältst du deine Granaten bereit, um ihn vom Himmel zu holen. Nach der Explosion bleibt dir keine Zeit zum Entspannen, denn der zweite Jet folgt dem ersten auf dem Fuß. Der Abschnitt nach den Jets ist sehr schwierig, denn ein Zug kreuzt deinen Weg, und du mußt an ihm entlanglaufen, um an ihm vorbeizukommen. Das Problem besteht darin, daß in jedem einzelnen Waggon Truppen sitzen, die auf dich feuern. Wenn du noch viele Granaten übrig hast, ist jetzt der Zeitpunkt, sie einzusetzen, wenn du nicht all deine Leben verlieren willst. Denke daran, dich nicht nur auf die Truppen im Zug zu konzentrieren, denn auch außerhalb des Zugs laufen genügend Soldaten herum, die es auf dich abgesehen haben.

Sobald du an dem Zug vorbei bist, stößt du auf eine Mauer. Hinter dieser Mauer befinden sich zwei Panzer, die auf dich zielen. Wenn du nach der Zugattacke noch ein paar Granaten übrig hast, benutzt du sie jetzt. Wenn nicht, begibst du dich zu dem Loch in der Wand und schaltest die Panzer mit deiner Gun aus. Bleibe dabei in Bewegung, so daß sie nicht auf dich zielen können. Nachdem du es mit den beiden Panzern aufgenommen hast, begegnest du dem Level-Boß. Er ist bisher der härteste, und falls du keine Granaten mehr übrig hast, könntest du nun in Schwierigkeiten geraten. Der Boß ist ein sechsrädriger Truppentransporter, der

sehr schnell hintereinander Kugeln abfeuern kann. Du kommst nicht an ihn heran, denn zwischen euch ist eine Mauer. Es gilt also, das Fahrzeug mit Schüssen aus der Distanz zu zerstören. Stelle dich nicht zu nahe an die Mauer, sonst hast du nicht genügend Zeit, den Kugeln auszuweichen, die auf dich herabprasseln. Benutze wieder die bewährte Methode des Hin- und Herrennens, um die Kugeln von dir abzulenken. Diesmal wird dir das Leben allerdings noch zusätzlich durch zahlreiche Truppen schwermgemacht, die dich angreifen, während du gerade mit dem Endgegner beschäftigt bist. Du mußt dich neben dem Boß also auch um diese Truppen kümmern.

MISSION 5

Diese Mission nimmt ihren Anfang in Dschungelgebiet, geht aber dann in einem Eisenbahnschuppen weiter und endet schließlich in den Docks. Es gibt hier extrem viele Feinde, von Raketen-Truppen über Maschinengewehrschützen und Kanonenfutter ist alles vorhanden. Sogar das Kanonenfutter ist auf diesem Level recht zäh. und deine 9 mm wird für den Job nicht ausreichen. Gehe am Start nach oben und dann nach rechts, dort findest du in ein paar Kisten versteckt eine Uzi. Achte auf das Boot auf dem See, denn es kann dich mit einem einzigen Treffer erledigen. Bald kommst du zu einer basisartigen Konstruktion mit einem Eingang zwischen zwei Zäunen und Wachtürmen. Schalte auf jeden Fall die Wachtürme aus sonst schießen sie auf dich. wenn du durch den Eingang marschierst.

Bevor du die große doppelte Brücke überquerst, mußt du den Panzer zerstören. Das kann sich als schwierig erweisen, da du zwischen dem Zaun und dem See kaum Bewegungsfreiheit hast. Versuche, für einen schnellen Granatenwurf neben den Panzer zu kommen, und nimm dann den Weg über die Brücke nach oben, immer auf der Hut vor Truppen im Wasser. Wenn du die Brücke überquert hast, begegnet dir ein U-Boot mit einer Reihe von Geschütztürmen, vor denen du dich in acht nehmen solltest. Bewege dich auf die linke Seite des Boots.

Nun betrittst du einen kleinen Wasser-Abschnitt, in dem du eine ganze Menge Brücken überqueren mußt. Das hört sich einfach an, aber überall lungern massenweise feindliche Truppen herum, und du gerätst auf den Brücken immer wieder ins Kreuzteuer. Wenn dies der Fall ist, solltest du nicht zögern und eine Granate dazu einsetzen, das Ende der Brücke zu " säubern " . Andernfalls fliegen dort so viele Kugeln durch die Gegend, daß du ihnen unmöglich ausweichen kannst. Nach dem Brücken-Abschnitt kommst du zu dem Eisenbahnschuppen, der reichlich mit feindlichen Soldaten bevölkert ist. Versuche. so schnell wie möglich durchzukommen, denn du mußt dir deine Granaten für später aufheben. Wenn du zwischen den Zügen hindurchläufst und versuchst, jeden Gegner abzuschießen, wirst du selbst getötet werden. Am besten nützt man also die Lücken zwischen den Zügen aus.

Sobald du den Eisenbahnschuppen hinter dir hast, folgen ein paar weitere Brücken. Beim Überqueren solltest du dich vor den Wasserbewohnern hüten. Bevor du das Ende der Mission erreicht hast, gilt es, noch eine ganze Reihe weiterer Wachtürme zu zerstören. Außerdem wirst du gegen Ende von Hubschraubern angegriffen. Wie in den vorhergehenden Leveln bleibt es auch hier nicht bei einem Hubschrauber - bleibe also nach dem ersten auch weiterhin wachsam. Der Endgegner erscheint diesmal als U-Boot mit drei Geschütztürmen, die es zu zerstören gilt. Hüte dich vor den Truppen, die dich von hinten angreifen, während du dich auf die Geschütztürme konzentrierst. Zerstöre den Turm auf der linken Seite des Boots zuerst und renne dann zum rechten, um auch diesen zu vernichten. Hebe dir den mittleren bis zum Schluß auf, denn du kannst seinen Kugeln wesentlich besser ausweichen, wenn du nicht von den äußeren Türmen unter Beschuß genommen wirst.

MISSION 6

Dies ist die letzte Mission und natürlich auch die schwierigste. Es wäre also gut, wenn du eine ganze Reihe von Extraleben in der Hinterhand hättest, sonst könntest du in Schwierigkeiten geraten. Gleich am Anfang wirst du von fünf oder sechs feindlichen Truppen angegriffen. Die Kugeln fliegen dir nur so um die Ohren, nimm dir also die Feinde in deiner unmittelbaren Nähe vor und ziehe dich für eine kleine Verschnaufpause zurück. Versuche, dir jeden Feind einzeln vorzunehmen, denn wenn du einfach in das feindliche Feuer hineinrennst, wirst du in nullkommanichts erledigt sein. Wenn du auf dem Screen nach oben marschierst, finden sich zur linken ein paar Kisten, die Waffen enthalten. Nimm die Uzi und setze deinen Weg in die Basis fort. Zerstöre die Wachtürme vor der Basis und gehe anschließend hinein. Ein riesiger Panzer wird dich angreifen, aber laß dich nicht in Versuchung führen, Granaten gegen ihn einzusetzen, da du sie später dringend brauchst. Benutze deine Kanone, um den Panzer zu zerstören, indem du ihn umkreist und ab und zu anhältst, um zu schießen, wenn dich die Kugeln gerade nicht erreichen können.

Nachdem du den Panzer zerstört hast, greift dich die erste Düsenjet-Staffel an. Am besten geht man Innen aus dem Weg, denn sie werfen Bomben ab. Du kannst versuchen, sie vom Himmel zu holen, aber hebe dir deine Granaten für später auf. Wenn du in den Hangar-Abschnitt der Basis kommst, triffst du auf mehr Feinde als je zuvor. Sie lauern hinter jeder Ecke auf dich, sei also auf sie gefaßt. Es lohnt sich, die Granaten gegen die Truppen einzusetzen, wenn sie nahe genug beieinander sind, denn ihre Kreuzfeuer können tödlich sein. Hüte dich auch vor den gepanzerten Lastwagen in der Basis, die scheinbar aus dem Nichts auftauchen und dich überfahren. Nach einer Weile bist du gezwungen, nach rechts zu laufen, da dich ein Zaun am Fortkommen hindert. Auf dieser Straße wirst du von einem

weiteren Panzer attackiert, gegen den du nun bedenkenlos deine Granaten einsetzen kannst, da du es dir an dieser Stelle der Mission nicht mehr leisten kannst. ein Leben zu verlieren.

Irgendwann an dieser Stelle fällt die zweite Fliegerstaffel über dich her, aber diesmal kannst du ihnen nicht so gut aus dem Weg gehen, da sie näher beieinander fliegen. Feuere ein paar Granaten auf sie und gehe ihren Bomben aus dem Weg, aber vergiß darüber die Truppen nicht. Wenn du weiter in die Basis vordringst, greifen dich drei Tanks an, die alle gleichzeitig die Straße herunterfahren.

Nimm dir zuerst den linken vor, denn dann kannst du dich in eine bessere Position zum Granatenwerfen bringen. Wenn du die Tanks erledigt hast, gehst du die Straße weiter entlang nach oben. Zwei weitere Panzer werden auf dich zufahren, um dich zu attackieren. Sie verlassen den Bildschirm nicht, bis du sie zerstört hast. Erledige sie am besten mit deiner Gun, um Granaten für die letzte Aufgabe zu sparen. Bevor du zum letzten Teil der Basis kommst, wirst du noch einmal von einer Fliegerstaffel angegriffen. Gehe ihnen aus dem Weg und laß sie vorbeifliegen. Hüte dich auf alle Fälle vor den Bomben.

Sobald du aus der Basis herauskommst, hältst du dich rechts und schießt auf die Kisten, um eine Bazooka zu finden. Diese sollte du auf jeden Fall für den letzten Angriff mitnehmen. Gehe auf dem Screen weiter nach oben, und du begegnest dem Level-Boß. Es handelt sich dabei um eine riesige Basis mit drei Geschütztürmen, die alle auf dich zielen. Greife zuerst den mittleren Turm an, denn dieser bereitet dir die meisten Schwierigkeiten. Achte auf die Männer, die aus dem Loch vor der Basis kommen, denn sie können dich in einem Moment der Unachtsamkeit drankriegen. Wenn du den ersten Turm zerstört hast, fallen dir die anderen beiden viel leichter. Bewege dich also weg von der Basis und nimm dir Zeit beim Schießen wenn du den recht langsamen Kugeln ausweichst. Setze all deine Granaten ein, denn wenn die Basis ein mal zerstört ist, brauchst du sie nicht mehr. Wenn du alle drei Geschütztürme vernichtet hast, verwandelt sich die Basis in einen Feuerball, und du hast den Krieg gewonnen, wie schön es doch ist, am Leben zu sein!

1.22 waxworks

Spielname: Waxworks

Hersteller: Accolade (1992)

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Screenshots:

1

Komplettlösung

Freezer: C0BB51 - RP-Punkte (auf FF setzten)

1.23 waxw_unger

Waxworks

Seit Ausgabe 43 der NC habe ich keinen weiteren Teil meiner Serie Greatest Hits mehr geschrieben, was wohl vor allem damit zusammenhängt, daß ich den Amiga in den letzten Monaten kaum noch zum Spielen verwendete. Ich verbrachte meine Zeit vor dem Amiga mit Textverarbeitungen, DTP, Grafikprogrammen und natürlich im Internet.

Jetzt wird es wieder Zeit, ein gutes Spiel zu zocken. Und was kam mir da in den Sinn? Waxworks von Horrorsoft, vertrieben von Accolade. Das Spiel wurde von den Leuten programmiert, die uns zuvor Personal Nightmare und Elvira I + II vorgesetzt haben. Später wurden sie mit Simon the Sorcerer noch bekannter. Ich finde aber Waxworks besser. In Waxworks, das ähnlich wie Elvira gesteuert wird, muß der Spieler sich auf die Suche nach seinem bösen Zwilling machen und dazu ein Waxfigurenkabinett durchstreifen. Er kommt dabei in eine alte Pyramide zur Zeit der Pharaonen, voll mit Mumien und tödlichen Fallen, weiters in das London zur Zeit von Jack the Ripper, in einen Minenschacht voller mutierter Pflanzen und auf einen Friedhof voller Zombies.

Das Spiel besteht aus ein paar Kämpfen mit diversen Monstern, aber auch aus unzähligen Rätseln, die in Adventure-Art gelöst werden müssen. Die Grafik dabei ist überaus gut, wenn auch ein wenig brutal. Das wirklich größte Plus des Spieles ist aber sein Realismus, vom etwas unrealistischen Szenario abgesehen. Man hat wirklich den Eindruck, durch einen alte Pyramide zu spazieren, das Feeling ist nur mit dem guten alten Dungeon Master zu vergleichen.

Nicht umsonst kommt das Spiel auf 10 Disketten, die voller Grafiken und Sounds sind. Nur sehr wenige Amiga Spiele sind umfangreicher.

Eine Festplatte ist SEHR zu empfehlen, ein 68000 Prozessor genügt aber. Für Fans von guten Adventures, die vor ein paar Action-Einlagen mit der Maus nicht zurückschrecken, kann ich dieses Spiel aus 1993 nur überaus empfehlen. Für Fans von Elvira I oder II ist es sowieso ein Muß!

Eine gut übersetzte deutsche Version ist erschienen. Kopierschutz:

Codewheel

Name: Waxworks

Firma: Horrorsoft/Accolade

Disks: 10

Genre: Action-Adventure

A1200 und HD: Yep

Wolfgang Unger

e-mail: a9109372@unet.univie.ac.at

1.24 waxw_komp

Komplettlösung - WAXWORKS

London 1880

Friedhof

London

Als größtes Problem muß man hier die Flucht vor der Polizei und der wütenden Menge betrachten. Die Tasche des toten Mädchens wird eingeheimst und der Inhalt geprüft. Jetzt sprintet man so schnell wie möglich in Richtung Hafen und schnappt sich das Brett vom Anlegesteg. Nun sucht man schleunigst den Schneider und gelangt von dessen Hinterhof über die Feuerleiter aufs Dach. Jetzt das Brett über die Lücke gelegt und durchs Fenster zum Schlosser. In dessen Laden nimmt man sich die Schlüssel und den Bleistift. Den Brief aus der Tasche bearbeiten wir nun mit dem Stift. Nun geht's zur Apotheke (öffnet die Hintertür mit dem Dietrich), um die Schlaftabletten zu holen. Auf dem Weg zum Pfandleiher macht man einen Abstecher zum Metzger. Auf dem Hinterhof findet man in einem Faß tierische Eingeweide, die mit den Schlaftabletten gefüllt werden. Jetzt ab zum Pfandleiher. Von hinten steigt man auf das Faß. Man sieht einen Wachhund, dem man die Eingeweide hinwirft, worauf er einschlummert. Der Riegel wird geöffnet und schon ist man beim Pfandleiher in der guten Stube. Im Laden zieht man die Sachen beiseite und findet einen Tresor, der sofort aufgeschlossen wird. Die darin befindliche Uhr, die Pfeife in der Vase und der Herrenstock werden mitgenommen. Vom Pfandleiher links weg befindet sich in einem offenen Hinterhof ein Faß, in dem ein Seil liegt. Mit diesem kann man nun beim Schneider einbrechen. Das Seil wird über den Schornstein geworfen und schon kann man in das Fenster im ersten Stock einsteigen. Man versorgt sich mit Jacke, Weste und Hut. Im gleichen Haus, beim Notar, nimmt man sich die Karte und schaut sich den Brief an. Darin ist ein Schlüssel verborgen. In der Kneipe in der Nähe des Schneiders unterhaelt man sich zuerst mit dem Zuhälter, dann mit dem Wirt und dem Taschendieb. Da wir vom Zuhälter wissen, daß er ein Buch mit den Adressen der Prostituierten besitzt, beauftragen wir den Taschendieb damit, ihm dieses Buch zu stehlen. Man bietet ihm dafür die goldene Uhr an. Vom Zuhälter bekommt man einen Schlüssel zu Molly's Wohnung, deren Adresse wir in dem Buch finden. Dort bekommt man einen Brief. In der Hafenkneipe wird mit dem Wirt geplaudert. Ehe er jedoch etwas genaueres sagen kann, muß man ihm den Brief aus der Lagerhalle besorgen (Schlüssel aus dem Brief). So einfach kommt Ihr dort aber nicht hin, da finstere Gesellen Euch den Weg versperren. Vor der Mittलगasse benutzt man die Pfeife und verzieht sich. In der Lagerhalle sucht man sich die Kiste, die man öffnen kann und bricht sie mit dem erhaltenen

Brecheisen auf. Den Tee genommen, geht es zurück zum Wirt. Von ihm bekommt man den Hinweis, das Molly sich mit Jack the Ripper am 3. Dock trifft. Molly sagt uns, das der Ripper auf dem Steg ist. Nun kämpfen wir gegen ihn und das war's auch schon. Ab zur nächsten Welt.

Die Pyramide

Pyramide - 1. Etage

Pyramide - 2. Etage

Pyramide - 3. Etage

Pyramide - 4. Etage

Pyramide - 5. Etage

Pyramide - 6. Etage

Gleich ein paar wichtige Hinweise: Nehmt immer Gewichte, Stimmgabeln und bezeichnete Wandplatten mit! Im ersten Raum wandern Brosche, Gewicht, Dolch, Papyrusrollen, der verbrannte Fetzen, alle Krüge, die Öllampe und die Vase mit Öl ins Inventar. Auch das Stück Papier bei dem Toten wird mitgenommen. Die Sandhaufen auf den Gängen werden auch eingesteckt. Die Stimmgabel, die wir finden, nutzen wir zur Zerstörung der Glaswand. Allgemein sollte man immer nach der besten Waffe Ausschau halten (also immer hübsch die Leichen untersuchen). Wenn alles erledigt ist, stoßen wir den Balken mit einem Hammer um (den man allerdings erst in der zweiten Etage findet). In Etage 2 angekommen, hält man nach den Eingeweiden Ausschau. Man schnappt sie sich und bringt sie zum Krokodil. Hat man sie hingelegt, sollte man einen Schritt zurücktreten und dann das Krokodil mit dem Speer erledigen. Krüge werden dann alle mit Wasser gefüllt. Damit kann die glühende Kohle gelöscht werden. Übrigens: Ist man auf eine der Druckknopffallen gefallen, sollte man so schnell wie möglich die Flucht ergreifen, sonst wird man von einem rollenden Stein zerquetscht. Auch am Ende der zweiten Etage muß der Balken zerschlagen werden. Die dritte Etage ist von Glaswänden übersät. Seht also zu, daß Ihr die richtigen Stimmgabeln findet. Die Vase in dem Raum wird mit Sand gefüllt. Gegen Ende dieser Etage findet man einen Felsbrocken, den man mitnimmt und auf die Bodenplatte im zweiten Raum legt. Hier laßt Ihr Pfeil und Bogen mitgehen. Das Motto " Balken zerschlagen " gilt auch hier. 4. Etage: Pfeil und Bogen werden auf die Säule mit dem Ziel angewandt. Vorsicht: Im Raum mit den Bodenplatten dürft Ihr nur auf die Platten des Guten treten. Schaut auf das Blatt Papier, das Ihr am Anfang bei der Toten gefunden habt (die Zeichen sind die des Bösen !). Auch hier wieder den Balken zerschlagen. 5. Etage: Hier kommt man gleich zu einer Art Gaskammer. Sucht schnell den Spiegel und zerstört ihn mit der richtigen Stimmgabel. In den Räumen mit den Wandmalereien müssen nur die beiden rechten Wände zerstoichen und der Talisman des toten Künstlers eingeheimst werden. Vom hinteren Raum kommt man zum

Schlangenzimmer, in dem man auch eine Wandplatte findet. Verschüttet hier das Öl und erhellt es. Nun könnt Ihr beruhigt die Wandplatte nehmen. Die Endetage: Bevor Ihr diese betreten könnt, müßt Ihr die Wandplatten richtig in das Rätsel einsetzen. Das darf nur in der richtigen Reihenfolge geschehen, die Ihr von den Malereien in der 5. Etage bekommt. Der Sarkophag wird mittels der Brosche geöffnet. Hups, die Prinzessin ist befreit. Nun zur Waage. Verteilt die Gewichte so, daß diese ausbalanciert ist. Bevor Ihr nun in den Raum geht, der sich jetzt auftut, holt Ihr Euch noch schnell das Zeremonienschwert. Der Wächter wird mit diesem niedergeschlagen. Bei Anubis angelangt, setzt man diesem den Talisman in den Bauch ein und drückt die Statue. Der Ausgang ist gefunden. Nachdem wir Ripper und die Pyramide abgeschlossen haben, kommen wir zu einer Hackfleischproduktion ganz besonderer Art, nämlich den Friedhof. In die Welt gebeamt, suchen wir nämlich sofort den toten Gärtner auf und nehmen uns seine Sichel. Dann besorgt man sich das Herz, welches zur Heilung benutzt werden kann (das wird auch nötig sein). Ist dies erledigt, schnappt man sich den Holzpfehl und macht sich auf zur Kirche. Der Holzpfehl wird gewetzt und dem am Altar erscheinenden Vampir in die Brust gestoßen. Das Brot vom Altar nimmt man mit. Jetzt sucht man sich die lose Stange vom Friedhofszaun (wenn nötig, Onkel fragen) und bricht damit das Grab der Ahnen auf. Im Grab spricht man mit dem Toten im linken Sarg. Der Onkel wird dann gerufen und gefragt, wie man Vladimir toten kann. Er erzählt uns das prompt und will das Brot haben, um einen Zauberspruch auszusprechen. Gebt es ihm und fordert ihn auf, den Zauberspruch auszusprechen (das kann nur in dem Grab geschehen). Ist das erfolgt, geht es zurück zur Kapelle. Den Kopf der Statue dreht man, damit man das Kraftfeld überwinden kann. Ist die Tür geöffnet, wählen wir noch schnell die Fäuste als unsere Waffe und zu unserem Erstaunen verwandelt sich der Gute in ein süßes kleines Baby. Geschafft !

Die Mine

Mine

Gleich im Fahrstuhl drehen wir uns um. Das Feuerzeug und die Chemikalienflasche werden eingepackt. Unsere ersten beiden Gegner müssen wir mit der Flasche beseitigen mit der Faust ist es unmöglich. Die Chemikalien sonst nur für Pflanzen verwenden! Zum Glück bekommt Ihr gleich einen Pickel, der sofort als Waffe verwendet wird. Im weiteren Verlauf sucht man sich alle Gegenstände zusammen. Die Lore stoppen wir mit dem Balken. Die in dem Wagen befindliche Eisenstange wird mitgenommen. Mit den hinter einem Gitter herumlungern den Leuten wird ausführlich gesprochen (Vorsicht, nicht mit dem schon mutierten Wesen reden). Vom Soldaten erfährt man, welche Dinge gebraucht werden, um die Mine zu sprengen. Hat man Probleme mit der Gasmaske, so nimmt man die Kohlestückchen,

die wir von der Grubenstütze abgekratzt haben und die zwei Taschentücher, verbindet sie jeweils miteinander zu einem Filter und steckt das Ganze in die Gasmaske. Jetzt haben wir einen Schutz gegen giftige Gase. Der Schutzanzug hilft uns gegen die Stacheln. Dem Soldaten und der Ärztin besorgen wir alles, was sie brauchen. Hat man der Ärztin das Sanitätspäckchen gegeben, läßt man sich höchstens zweimal heilen. Wenn der Soldat alle Dinge erhalten hat, die er benötigt, nehmen wir ihn in den Raum des Pflanzenmonsters mit. Die Augen des Pflänzchens stechen wir mit der Eisenstange aus. In diesem Raum lassen wir in jede Wand vom Soldaten Sprengsaetze anbringen. Hinweis: Benzin aus den Brandflaschen in die Bohrmaschine und die Chemikalienflasche füllen. Jetzt geht's zurück zum Fahrstuhl. Dorthin nehmen wir die Ärztin mit, die uns den Verletzten heilt. Von ihm erhalten wir ein Gegengift, mit dem wir den Elektriker heilen können. Sobald er geheilt ist, geben wir ihm den Werkzeugkasten und gehen mit ihm zurück zum Fahrstuhl, den er sofort repariert. Dann können wir sprengen. Dies geschieht folgendermaßen:

- Fernzündung zur Sprengung auslösen
- Hebel am Fahrstuhl umlegen
- Pfeil nach oben drücken

Wenn man alles geschafft hat, kann man sich als den besten Kämpfer aller Zeiten rühmen. Ist diese Welt beendet, erhält man vom Onkel einige Dinge, die wir zum Beseitigen der Hexe brauchen. Schreibt Euch die Reihenfolge für ihre Benutzung auf. Vor dem Eintreten in die Endwelt hängt man sich das Amulett um. In der Endwelt angekommen, wirft man die Flasche auf die Hexe und schnappt sich die Armbrust (links im Bild). Wenn man Ixona schon von nahem sieht, benutzt man die Armbrust. Jetzt nur noch das Messer anwenden - und das war's dann auch schon. Jetzt kannst Du das Wiedersehen mit Deinem Zwillingbruder feiern !
Autor: A. Jarrass / Zeichnungen: Olaf Ullmann

1.25 weird dreams

Spielname: Weird Dreams

Hersteller: Rainbird (1990)

Genre: Actionadventure

Screenshot:

1

Cheat:

Im Spiegelkabinett einen Schritt vor den rechten Spiegel stellen und dort mit der <HELP>-Taste "S.O.S." morsen (dreimal kurz, dreimal lang [etwa eine Sekunde lang], dreimal kurz). Dann erscheint in der oberen Anzeige eine liegende Acht und man kommt in jedem Bild außer im Spiegelkabinett einen Level weiter, wenn man <HELP> drückt.

1.26 wendetta 2175

Spielname: Wendetta 2175

Hersteller: Vortex Design (1996)

Vertrieb: Skills

Genre: Shoot 'em up

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 68 %

Grafik: 86 %

Sound: 80 %

Motivation: 86 %

Gesamt: 82 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier (Kurztest)

Screenshots: (aus dem Intro)

1

2

3

4

5

Screenshots: (In Game)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Wendetta Codes:

LFKMZGU GIJMXGT

KIJZFQ UMKHHTR

YGJYYFR SRJHJUW

1.27 wendetta_luebke

Zusammenfassung: Titel: Wendetta 2175

Hersteller: Vortex Design / Skills Marketing

Hardware: Amiga 1200/4000 (mind. 3 MB Ram)

CD 32

Umfang: 1 CD

Anleitung: deutsch, englisch

Sprache: englisch

Spieler: 1-2

Grafik: sehr gut

Animation: sehr gut

Sound: gut

Spielbarkeit: gut

Schwierigkeitsgrad: hoch

Gesamturteil: gut

Preis: ca. 50,- DM

Rainer Lübkemeier

1.28 wet

Spielname: Wet- The Sexy Empire

Hersteller: New Generation Software (1999)

Genre: WiSim

Test(s) zu diesem Spiel von:

??

Frank Steinbach

Screenshots:

1 11 21

2 12 22

3 13 23

4 14 24

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

1.29 wet_ukn

Test: Wet - The sexy Empire

Erster Eindruck:

Mit 79,-DM Preis ist Wet eines der teureren Spiele, die in letzter Zeit für den Amiga erschienen. Es ist eine PC-Konvertierung von dem bekannten Softwarehaus New-Generation Software und der Truppe Interactive Strip. Die CD-Rom kommt in einem Jewel-Case daher, wobei es also keinerlei gedruckte Anleitung gibt, auch kein Booklet. Die mit 478 MByte belegte CD ist auch recht voll und überzeugt durch ein Handbuch und ein Installerskript.

Die Story:

Zu dritt habt Ihr einen Bankraub geplant und alles lief glatt, okay, es gab einen Toten, aber jetzt hattet Ihr das Geld. Du und Deine Freundin wollten sich ins Ausland absetzen und Dein Kumpel hatte auch Pläne. Doch es kam anders. Plötzlich hatte Deine Freundin vielmehr Lust, mit Deinem Kumpel durchzubrennen und ehe Du Hasta la vista Baby sagen konntest, warst Du allein im Strassenstaub.

Wenig später triffst Du in einem kleinen Loch namens Wetrock-City die aufregende Blondine Lula, die eigentlich ins Filmgeschäft wollte, aber ausser einigen liegenden Rollen auf Produzentenmatratzen nichts gefunden hatte. Wenig später teilt Ihr beide das Lager miteinander *ahem* und Deine Schnapsidee "danach" ist es, die Dir die Suppe eingebrockt hat: "Hast Du Lust, doch noch berührt zu werden, Baby?!"

Es geht los:

Nach der Intallation und einem Doppelklick auf das Icon von Wet wird ein langer Vorspann mit teil berechneten und teil gezeichneten Animationen gezeigt, der von guter Deutscher Sprachausgabe unterlegt ist und die eben erwähnte geschichte in mehr oder minder *aussagekräftigen* Bildern dokumentiert...

Nach dem Intro kommt Ihr in das Menü, in dem im Gegensatz zur PC-Version eine Option fehlt, und zwar die Videoanleitung mit der Darstellerin, dir für Lula posiert hatte. Schade, denn das hätte man sicher auch geschafft!

Das Thema: Wet ist in 4 Spielphasen eingeteilt die für lange anhaltende Motivation und Abwechslung sorgen sollen.

1. Du machst mit Lula zusammen in Wetrock ein paar Amateur-Pornofilme und Fotos die Du an den Verleiher verkaufst.

2. Nachdem Du Kohle genug gescheffelt und Dir eine neue Identität besorgt

hast kaufst Du ein Filmstudio und drehst professionelle Pornofilme.

3. Nachdem Du Dich im Filmgeschäft etabliert hast managst Du Deine eigene Sex-Shop Ladenkette, die Du über die Lande verstreuen musst.

4. Nun kannst Du Dir ein riesiges Domizil kaufen und musst einen Satelliten ins All schiessen um Deine Filme in die ganze Welt zu senden.

Die Grafik: Die detailreichen Grafiken im in letzter Zeit ach so beliebten Comicstil wissen durch hervorragende Qualität zu überzeugen.

Die Grafiken sind zwischen lustig und sehr erotisch in allen Kombinationen vertreten und glänzen durch unermesslich viele versteckte und offensichtliche Gags. Ein Klick mit der Maus an die rechte Stelle und schon glänzt einem ein nackter praller Hintern entgegen ;)

Der Sound: Eine nette, aber keineswegs umwerfende Musikanlage sorgt bei Wet für angenehme Stimmung. Die durchgehenden deutschen Sprachausgabe und diverse gutturale Laute passen zum Geschehen und sind von durchgängig guter Qualität.

Spass: Eine große Portion Erotik, viel Humor, eine Prise Wirtschaft und ein Haufen guter Technik wissen aus Wet einen wirklichen Hit zu machen. Das Spielprinzip ist amüsant und abwechslungsreich, der Schwierigkeitsgrad nicht zu heftig und auch ansonsten ist Wet einfach gut.

Ein grosser Bug: In der zweiten Spielstufe hat sich bei Wet leider ein großer Fehler eingeschlichen. (Zumindest bei mir) ist es in der zweiten Spielstufe nicht möglich, Geld zu verdienen. Man verscherbelt seine tollen Filme für viel Geld, welches man jedoch nicht bekommt.

Angeblich soll der Patch von der AFuture CD helfen, jedoch führt dieser bei mir zu einem Software Failure.

(Anm. das AGG: Nein, man darf den Patch nur nicht starten sondern muss ihn einfach in das Hauptverzeichnis des Spieles kopieren.)

Wie seit neuestem auch der Installer. Fragt mich nicht, wie das gehen soll!

Vielleicht irgendeine Library oder so...Ansonsten ist es wie gesagt einfach gut.

(Anm. das AGG: siehe oben)

Wertung:

Grafik : 88%

Musik/SoundFX : 73%

Motivation : 79%

Gameplay : 80%

Gesamt : 81%

SEHR GUT

1.30 wet_frank

Wet - The Sexy Empire

Erotische WiSims sind eine Möglichkeit, vor aller Augen seinem Sextrieb ungeniert nachzugehen. Niemals spielt man Biing! oder Wet nur um sich aufzugeilen; nein, mein Drang zu WiSims ließ mich diese Spiele kaufen ;-)) . Nunja, Biing! ist schon wieder ein paar Jahre älter aber trotzdem spiele ich es (besonderst weil der tolle Cheat abgedruckt war, dank Roadrunner bin ich über die ersten 5 Tage hinausgekommen.) mit Vergnügen bis zum unvermeidlichen Absturz (die WB wird bei DbIPal nicht gesperrt, dadurch ruft man alle mgl. Progis auf, ohne es zu wollen.) . Absturz, das ist das erste, was meine Wet-Version mit Biing! gemeinsam hatte.

Aber von vorn.

Vor 2 Monaten kaufte ich mir das Teil gebraucht bei Grothes Gameshop für 45,- DM. Überglücklich über dieses Schnäppchen schob ich die CD zuhause in den gierigen Schlitz meiner Freundin (Nein, seid ihr versaut.....ts, ts) und startete das Installationsprogramm. Und konnte gleich die fabelhafte Funktion von DaLastAlert3 i.v.m. SnoopDos & Rad testen (s. Tools). Jo, tolle Sache, deswegen hat der Vorbesitzer es warscheinlich auch gleich wieder verkauft.

Aber ich würde nicht Frank heißen, würde ich jetzt aufgeben.

Auf ins Netz aller Netze und ein Update geholt.

Nach 3 Tagen hatte ich endlich den Patch gefunden (wie kann man seine Website auch nur sooo gut verstecken, Dank nochmal an Doc, wennauch zuspät...) und wollte installieren.

HäHä, was für ein Witz. Damit der Patch funktioniert, muß er im selben Verzeichnis wie die CD-Daten sein. Ich habe aber nur 120 MB frei. Also habe ich mir alles außer Sound und Video auf meine Work-Partition geschaufelt und dann die min. Istallation gewählt. Und siehe da, es funktioniert, bis er zum Ende der Installation Abstürzt und meine Work-Partition zerstört (sie validiert immer noch, 6 Wochen später).

Nachdem ich die Dateien CDRom.loc & Wetami.ini dann von Hand auf CD0: umgeschrieben hatte, funktionierte es (und Doc. schrieb mir, daß ich nur CGFx hätte ausschalten müssen....wißt ihr, welche enttäuschung so ein Tip ist, wenn man das alles durchmachen mußte. Das ist so, als besteigt man den Mt. Everest, um oben zu sehen das eine Autobahn nach unten führt.....).

Aber jetzt kommen wir zu etwas völlig anderem: dem Test.

Einleitend kommt ein schönes Intro, welches wirklich gut umgesetzt wurde. Da die Story (für mich zumindest) ohne Bedeutung ist und ihr sie bestimmt schon in

etlichen Zeitungen bewundern durftet, erspar ich sie mir.

Anfangs startet ihr in einem kleinen Kaff und müsst da 50000? Dollar verdienen, um rauszukommen. Dieser Teil ist praktisch, da er langsam in die Bedienung einführt - im Gegensatz zu Biing! ist hier kein Handbuch nötig.

Es lag ja auch keins bei!

Nach kurzer Zeit solltet ihr das Geld zusammenhaben und die Kurve kratzen.

Damit fängt das eigentliche Spiel an.

Ihr seid in einer Großstadt und habt ein Areal (wie Biing!), in dem ihr eure Häuschen aufstellen dürft. Mietet gleich alle, ihr braucht sie eh und teuer sind sie nicht.

Jetzt müßt ihr noch alle mgl. Leute einstellen & los geht der fröhliche Austausch von Körperflüssigkeiten, welchen ihr nach Möglichkeit nach einer guten Story mit geilen Szenen mit guten Leuten auf Celluid bannen solltet. Jetzt noch ein bisschen schneiden und vertonen, und fertig ist mein erster Porno (hechel..).

Jetzt könnt ihr ihn selber vertreiben oder verkaufen, das müßt ihr schon wissen.

Tja, ich habe im Moment 190000 Dollar. Um ins nächste Level zu kommen, brauche ich 500000.

Aber ihr wolltet den Test ja unbedingt schon jetzt....

Und, wie spielt sich? Ich habe den vorigen Teil ziemlich kurz abgehandelt, da das in jeder Zeitung stand. Über den Spielspaß las ich sehr unterschiedliche Meinungen.

Ich finde, daß Wet ordentliche Grafiken hat, die Missionen nicht zu langweilig werden, da sie immer rechtzeitig enden & auch der Schielspaß nicht zu kurz kommt. Dafür sorgt nicht zuletzt das erotische Element, welches jeden Mist verbessert.

Oder, um zum schluß zu kommen: 70,-DM sind o.k., mehr nich.

Biing! ist zwar die bessere WiSim, aber bei Wet kommt dafür die Erotik besser durch. Außerdem hat Biing! keine Videos und man identifiziert sich nicht mit Personen.

Insgesamt würde ich sagen: Unentschieden.

Info & Bewertung

Spielname Wet

Vertrieb New Generation Software

Empf. Verkaufspreis ca. 70,00DM

Systemanforderungen AGA/GFX-Karte;2MB Chip, 8MB Fast+;020+;8*CD-ROM,40MB
FP,KS3.0

Grafik 80%

Musik/SFX 65%/85%

Spielspaß 75%

Preis/Leistungsverhältnis 80%

Gesamtnote 80%

Frank Steinbach

1.31 whales voyage

Spielname: Whales Voyage

Hersteller: NEO (1993)

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Komplettlösung

Codes:

- 01 LAPIS CASTRA INOID SKY BOULEVARD
- 02 CASTRA ARBORIS NEDAX NEDAX
- 03 NEDAX LAPIS LAPIS CASTRA
- 04 ALIENSHIP INOID ALIENSHIP LOUIS 17
- 05 NEDAX LAPIS ARBORIS ARBORIS
- 06 LOUIS 17 ARBORIS NEDAX CASTRA
- 07 INOID CASTRA CASTRA ALIENSHIP
- 08 SKY BOULEVARD SKY BOULEVARD INOID ARBORIS
- 09 NEDAX CASTRA LOUIS 17 LAPIS
- 10 ALIENSHIP SKY BOULEVARD CASTRA SKY BOULEVARD
- 11 ARBORIS LOUIS 17 INOID INOID
- 12 CASTRA NEDAX SKY BOULEVARD CASTRA
- 13 LAPIS NEDAX ALIENSHIP SKY BOULEVARD
- 14 SKY BOULEVARD ALIENSHIP NEDAX LAPIS
- 15 CASTRA ALIENSHIP ARBORIS CASTRA
- 16 LOUIS 17 NEDAX ALIENSHIP SKY BOULEVARD
- 17 INOID CASTRA INOID LOUIS 17
- 18 LOUIS 17 LAPIS NEDAX ARBORIS

1.32 whalesv_giese

Whale's Voyage

Obwohl in den letzten Tagen schon der zweite Teil dieses Games erschien, möchte ich hier einmal die Gelegenheit nutzen den ersten Teil vorzustellen.

Der erste Teil erschien vor ungefähr drei Jahren und war damals das Erstlingswerk der Softwareentwickler von NEO.

Es stellt eine Mischung von Rollenspiel und Wirtschaftssimulation dar.

Beginnt man jetzt das Spiel so besteht die erste Aufgabe

darin, eine vierköpfige Crew aufzustellen. Dies geschieht indem man aus jeweils fünf Vätern und fünf Müttern das jeweils passende Elternpaar zusammenstellt. Ist dies geschehen, so muß der fertige Junior nun je nach Charakter und zukünftigem Aufgabenfeld auf eine Grundschule und auf eine Hochschule geschickt werden. Hierbei steht einem von der Militärakademie bis zur Klosterschule alles offen. Hat man irgendwann seine vier Helden beisammen, so kann es endlich losgehen.

Als Startkapital zu Ruhm und Reichtum steht einem lediglich der morsche Raumfrachter "Whale" zur Verfügung. Um nun an ein bißchen Geld zu gelangen muß die Crew verschiedene Miniquests lösen, wobei dann je nach Auftrag eine Belohnung wartet. Dieses Geld kann man nun nutzen um entweder Waren zu kaufen und damit dann auf den acht Planeten dieses Sonnensystems zu handeln, oder man investiert das Geld in eine bessere Ausrüstung der "Whale".

Als Ausrüstung gibt es zum Beispiel Bordwaffen, Schilde oder auch bessere Antriebe. Das alles hat den Zweck, das man sich im Fall eines Piratenüberfalls seiner Haut auch wehren kann.

Im Hauptteil des Spiels geht es aber rollenspielmäßig zu. So hat man in den Städten Sachen wie Echtzeit Kämpfe oder Multiple Choise Gesprächen. Hierbei weist man den Helden verschiedene Aufträge und Berufe zu. Mit zunehmender Erfahrung kommen auch zusätzliche Aufgabenbereiche die sie dann ausführen können.

Zur Bewertung ist zu sagen, daß die Grafik gut ausgefallen ist, was man auch vom Sound sagen kann. Nachteilig wirkt sich hier bei nicht vorhandene Maussteuerung aus, gerade in den Echtzeit Kämpfen ist man mit dem Joystick doch etwas hinterher.

Fazit: Wer ein kostengünstiges Rollenspiel mit etwas Niveau sucht der ist bei Whale's Voyage an der richtigen Adresse.

Andreas Giese

1.33 whalesv_komp

Komplettlösung - WHALE'S VOYAGE

Beim Erstellen eines Teams ist es wichtig, auf ein ausgeglichenes Berufsbild zu achten. Es empfiehlt sich je zwei körperlich und zwei mental bevorzugte Berufe zu wählen. In dieser Lösung gehen wir von einem Araner, einem Soldaten, einem PSI Magier und einem Kopfgeldjäger aus. Andere Kombinationen sind auch denkbar.

Folgendes sollte man bei Berufen beachten:

- Soldat:

Ein Soldat sollte sehr kräftig und gesund sein. Seine Geschicklichkeit beeinflusst seine Treffsicherheit im Kampf. Man darf von einem Soldaten keine rhetorischen Ergüsse erwarten.

Empfohlener Schulweg:

Militär Grundschule - Militärakademie. Aufgabe: Targeter, Leader, Scout.

Gut geeignet als:

Angreifer.

- Araner:

Ein Araner ist in allem gut, aber in nichts ausgezeichnet. Er muß ein gewisses Mindestmaß an Kraft, mentaler Energie und Gesundheit haben. Dafür erhält man einen gut kämpfenden Mönch, der auch zaubern kann und einigermaßen reddegewandt ist.

Empfohlener Schulweg:

Cybertech Mental School - Araner Klosterschule. Aufgabe: Targeter, Joker.

Gut geeignet als:

Angreifer, Redeführer.

- PSI Magier:

Ein PSI Magier ist ein sehr schlechter Kämpfer und von schwacher Gesundheit. Dafür ist er in der Lage auch die mächtigsten Sprüche zu benutzen (Brainblast, Wiederbeleben...) und ist sehr redengeschickt.

Empfohlener Schulweg:

Cybertech Mental School - PSI Science Institute.

Aufgabe:

Merchant, Joker.

Gut geeignet als:

Heiler, mentaler Angreifer. Zum Tragen der Extras (Kompaß etc.), da er bei schweren Waffen bald überladen ist.

- Arzt:

Ein Arzt ist kein besonders guter Kämpfer, dafür äußerst redengeschickt und gesund. Er beherrscht kaum Kampfsprüche, jedoch jede Art des Heilens.

Empfohlener Schulweg:

Cybertech Mental School - Hoodson Medicine School.

Aufgabe:

Weighter, Merchant, User.

Gut geeignet als:

Heiler, Redeführer. Zum Tragen der Extras (Kompaß etc.), da er bei schweren Waffen bald überladen ist.

- Biochemiker:

Ein Biochemiker ist in der Lage, durchschnittlich zu kämpfen. Er kennt sich mit Essenzen aus und kann auch technische Skills anwenden.

Empfohlener Schulweg:

Nagikamura Gakko - Chemie Universität.

Aufgabe:

Weighter, User, Scout.

Gut geeignet als:

Techniker. Zum Tragen schwerer Sondergegestände. Angreifer mit Kampfgasen.

- Kopfgeldjäger:

Ein Kopfgeldjäger ist das rauhe Leben der Gosse gewohnt. Er kann gut kämpfen, ist sehr schnell, nicht dumm und etwas redegeschickt.

Empfohlener Schulweg:

Straßenkind - Kopfgeldjäger Vereinigung.

Aufgabe:

Scout, Targeter, Weighter.

Gut geeignet als:

Einbrecher, Saboteur. Zum Tragen schwerer Waffen und Gegenstände.

Als Closer ist im Grunde jeder geeignet. Man sollte einen Closer nur aktivieren, wenn man verfolgt wird, da man sonst jede Tür immer wieder aufmachen muß.

Auf der Whale:

Als erstes muß man auf Castra landen, da man über keinerlei Finanzen verfügt.

Man geht zu Greg Morgan (ganz im Westen in einer Nische nach der Einkaufspassage) und fragt ihn, was er hier tut und wie man ihm helfen kann. Da man noch kein Schrumpdevice auftreiben kann, treibt man sich noch ein bißchen herum.

Im Süden von Castra wird ein alter Mann von zwei Rowdies geschlagen. Man vertreibt die beiden und hilft dem alten Mann (George McMil) auf. Wenn man mit ihm redet, bekommt man seine Telefonnummer, die man notieren sollte.

Gelangt man zu Walter Wim, dem Waffenhändler, erfährt man, daß seine Tochter Winnie verschwunden ist. Winnie befindet sich in der Nähe der Passage, wo man Greg Morgan getroffen hat. Man geht dorthin, holt sie und gibt sie ihrem Vater

zurück. Als Dank bekommt man eine Schrotflinte, eine Pistole, eine Thermogranate und Magazine. Die Schrotflinte sollte der Soldat nehmen und laden. Die Granate und die zweite Pistole nimmt der Araner. Beide equippen die Waffen (Soldat Gewehr, Araner Granate) und der Soldat lädt die seine.

Etwa hier sollte man die zweite Stufe erreicht haben. Der Angreifer sollte sich automatisches Nachladen aneignen und auch gleich aktivieren. Der Kopfgeldjäger sollte Computer manipulieren lernen. Alle anderen Skills kann man nach Gefühl verteilen, man sollte jedoch darauf achten, daß vorallem mentale Skills, die sehr viel Energie kosten, erst in höheren Stufen angewendet werden können.

Wenn man das Geschäft verläßt, wird man von einem Dieb überfallen, den man abschießen muß.

Nun macht man sich auf dem Weg in das Geschäft von Max Flesh im Südwesten der Stadt. Man kann sich hier bereits einen Kompaß oder ähnliches kaufen, sollte jedoch noch mindestens 720 Credits behalten. Hier erhält man im Dialog den Auftrag, ein Herz nach Lapis zu einem gewissen Jack Nock zu bringen. Dieser Auftrag bringt 100000 Credits! Man nimmt das Herz und stellt fest, daß bereits andere finstere Gesellen hinter diesem Organ her sind. Nun sollte man schleunigst fliehen (hoch zur Whale beamen).

Auf der Whale ruft man erst mal George McMil an, der als High Tech Händler über ein Schrumpfdevice verfügt, das er aus Dank via 3D Fax schickt. Mit diesem Gerät beamt man sich wieder nach Penthe und sucht Greg Morgan auf. Man schrumpft ihn und erfährt, daß auch er Jack Nock kennt und mit zu ihm möchte. Man hebt die CD auf, auf der Morgan gespeichert ist und beamt sich zurück zur Whale.

Dort tankt man auf (ca. 700 Units), um bis Lapis zu kommen, und startet.

Auf Lapis trifft man unter anderem auf einen gewissen Krueger. Er beharrt darauf, alles besorgen zu können, was es gibt, benötigt aber immer drei Wochen, um es zu bekommen. Des weiteren erzählt er über eine neue Krankheit, die Hypo Coco heißt.

Man sucht Jack Nock (im treppenförmigen Haus im Nord Osten der Stadt). Wenn man ihm das Herz gibt erhält man 100000 Credits. Er behauptet auch, in der Lage zu sein, den Kontaktmann zu entschrumpfen. Wenn man ihm die CD gibt, stellt sich heraus, daß Greg Morgan ein Verräter ist, der zu Jack Nock wollte, um ihn zu töten und das Herz zu bekommen. Greg Morgan muß man eliminieren. Jack Nock freut sich, daß die Party Morgan getötet hat und bittet, etwas später wiederzukommen.

Nun kann man sich mit dem erhaltenen Geld dem Handeln zuwenden. Es empfiehlt sich, sollte man noch keinen Economy Scanner besitzen, Rohstoffe von Lapis oder Inoid zu den technisierten Planeten, wie Castra, zu bringen und High-Tech Waren zu den einfacheren Städten. Man sollte die Whale nach und nach mit Waffen und Schutzschirmen ausstatten, um gegen Piraten nicht wehrlos dazustehen.

Zurück nach Lapis und auf zu Jack Nock. In seiner Wohnung angelangt, stellt man fest, daß er getötet wurde. Man durchsucht die Leiche und findet einen Zettel mit einer Telefonnummer darauf. Das Herz ist nirgendwo mehr zu sehen.

Auf der Whale ruft man die Nummer an und erfährt von einer unfreundlichen Stimme, daß das Herz höchstwahrscheinlich auf Inoid gebracht wurde und man es holen soll.

Es empfiehlt sich auf jedem Planeten die ortsansässigen Händler aufzusuchen und sich die neuesten Waffen zu besorgen. Um den Verlust zu minimieren kann man die alten Waffen und die Gegenstände, die getötete Gegner zurücklassen verkaufen. Magazine und andere Gegenstände kosten auf verschiedenen technisierten Planeten verschieden viel.

Auf Inoid angekommen sucht man das Spital auf und spricht den unfreundlichen Schalterbeamten an, der einen nicht durchlassen will. Erst nachdem man sich als 'mit Hypo Coco infiziert' ausgibt, bequemt er sich Dr. Steinhag zu holen, der einen zum Untersuchen in einem Raum im Norden des Spitals einsperrt. Nun sollte man sich der nördlichen Tür zuwenden und diese mit einem Werkzeugkasten oder mit Computer manipulieren öffnen. Im Raum dahinter befindet sich das Herz.

Einstecken, rausgehen und die Tür wieder schließen. Man geht ein bißchen im Raum herum und Dr. Steinhag kehrt wieder und wirft die gesunde Mannschaft raus.

Zurück auf der Whale ruft man nochmal die unfreundliche Stimme an. Man wird - nun etwas freundlicher - gebeten, wieder nach Lapis zu kommen und eine versteckte Mine aufzusuchen. Man erfährt die Koordinaten. Um dorthin zu gelangen benötigt man einen Planet Glider und einen Glider Locator.

In der Mine trifft man den Kontaktmann namens Jenns Nippel ganz im Südwesten. Er erklärt, was es mit dem Herz auf sich hat und welche Rolle er in der Revolution spielt. Wenn man ihm das Herz gegeben hat, erhält man wieder 100000 Credits und ein neues Angebot, einen Frachter nach Nedax zu eskortieren.

Nachdem man sich auf die Whale gebeamt hat, wird man von Commander Tenz, dem Kapitän des Frachters, angerufen. Auf dem Weg nach Nedax wird man von einer starken Truppe der Föderation angegriffen und sollte gut bewaffnet sein, um den Frachter zu retten.

Commander Tenz bedankt sich und bittet die Crew auf Nedax in Aqua Kevin Grove aufzusuchen, der wichtige Informationen bereithält. In Aqua trifft man Kevin Grove (Bart und Glatze), der einem über den Zusammenschluß der Piratenvereinigung mit der Revolution erzählt. Man wird gebeten, Vermittler zwischen Sam van Varn, dem Piratenführer und Mr. Wostock, einem hohen Funktionär der Revolution, zu spielen. Man soll Sam van Varn in Necth, einer weiteren Stadt auf Nedax, treffen.

In Necth angekommen stellt man fest, daß man von vier Polizisten verfolgt wird,

die gnadenlos versuchen, die Mannschaft zu töten. Wenn man den letzten erledigt hat, verliert er eine zerstörte Rüstung und eine ebenso defekte Waffe, die man mitnehmen muß. In einer Bar im Norden Necths erfährt man von einem Barkeeper, daß ein Mann in seiner Bar war, der von Polizisten verhaftet werden sollte, dem es aber gelungen ist, zu fliehen. Auf dem Tisch, den einem der Barkeeper zeigt, steht ein Aschenbecher, in dessen Asche eine Rufnummer geschrieben wurde. Auf der Whale ruft man diese Nummer an und spricht mit Sam Van Varn. Er mußte vor den vier Polizisten fliehen, die erstaunlich gut informiert über das Treffen waren. Er weiß wie die Mannschaft aussieht, da er sie kämpfen gesehen hat und wurde von Mr. Wostoc gebeten nach Lapis in die Mine zu kommen, wo ein Jenns Nippel auf ihn und die Mannschaft wartet. Leider weiß er nicht, wie Jenns Nippel aussieht und hofft, daß das Team bald nachkommt.

Wieder auf Lapis angekommen muß man zu Jenns Nippels Nische gehen. Dort wird man von einem äußerst delikaten Unfall schockiert. Sam Van Varn hat Jenns Nippel getötet, da er ihn für einen Verfolger gehalten hat. Er ist sichtlich nervös und bittet, die Crew, den Mord zu vertuschen, da sonst die Vereinigung von Piraten und Revolution gefährdet wäre. Man sollte die defekte Rüstung und die Waffe zur Leiche Jenns legen. Wenn Mr. Wostoc erscheint, muß man ihm einreden, daß der Geheimdienst Jenns Nippel getötet hat. Nach gelungenem Gespräch beamen sich beide hoch und die Mannschaft sollte zurück zur Whale gehen.

Dort erhält man einen Anruf vom Hauptquartier, wo man angenehm überrascht über den Erfolg der Crew ist. Greg Morgan konnte, bevor man ihn erledigt hat, wichtige Informationen auf den Sky Boulevard bringen. Diese Daten sind im Zentralrechner der Station gespeichert und müssen gelöscht werden.

Auf dem Sky Boulevard wird man von einer Armee von Beamten und Polizisten überrascht. Man sollte als erstes einen Ergerson suchen, der zwar weiß, wo der Computerraum ist, dafür jedoch ein automatisches Gewehr will. Von Ergerson erfährt man, daß die gesuchten Räume hinter dem Beamten Mr. Wellsgolf sind. Mr. Wellsgolf will die Mannschaft jedoch nur durchlassen, wenn er ein blaues Formular bekommt. Nun sucht man einen Schalter, wo man besagtes Formular bekommt. Um das Blaue zu bekommen muß man jedoch erst das Gelbe holen. Dafür wiederum das Grüne und für das Grüne das Rote. Das rote Formular bekommt man ohne Widerrede. Dafür erhält man das Grüne, dafür das Gelbe und dafür wiederum das benötigte Blaue.

So kommt es, daß die Mannschaft kreuz und quer durch den Sky Boulevard laufen muß. Mit dem blauen Formular geht man zu Mr. Wellsgolf, der das Formular zwar akzeptiert, jedoch noch 10000 Credits verlangt, um Stillschweigen zu bewahren. Nun gelangt man in den Rechnerkomplex, der jedoch von einer sehr starken Wache abgeschirmt wird. Reden hat hier keinen Sinn, man geht also soweit nach Osten,

daß der Wachposten gerade nicht mehr zu sehen ist. Hier legt man eine CP4 Trap (erhält man z.B. auf Castra). Nun geht man ganz in den Norden der Station, wo sich eine Stromsäule befindet. Hier dreht man mit einem Werkzeugkasten oder mit Computer manipulieren das Licht ab. Es empfiehlt sich, ein Infrarot Device mitzubringen, um sich im Dunkeln nicht zu verirren, es geht aber auch ohne. Vom Wachposten, der in die Falle gelaufen ist, ist nicht viel übrig geblieben. Nun geht man in den Computerraum und löscht die Daten mit dem Toolkit oder mit Computer manipulieren. Dann nichts wie weg.

Auf der Whale ruft man wieder das H.Q. an und wird über alles gelobt. Doch bevor man mehr erfährt, als daß das Hauptquartier auf Inoid ist, wird der Sprecher scheinbar getötet.

Auf dem Weg nach Inoid wird man von einem Piraten der Vereinigung angefunkelt, der in Schwierigkeiten ist. Man sollte alle föderalen Schiffe vernichten. Zum Dank erfährt man von Louis 17, einem kleinen Astereoiden, der zwischen Nedax und Inoid versteckt ist und wird dorthin eingeladen.

Auf Inoid sucht man das H.Q., das sich im Westen befindet. Dort findet man zwar keine Leiche, aber man stellt eindeutig fest, daß gekämpft und der Kontaktmann scheinbar entführt wurde.

Nun sollte man nach Louis 17 fliegen. Beim dortigen Orbithändler erhält man einige sehr nützliche (aber auch sehr teure) Extras für die Whale. Am Planeten sollte man auch den Händler John Freeze aufsuchen, der ebenfalls gute Waffen, vorallem aber eine Bombe verkauft. Auf Louis 17 ist nicht viel los, da fast alle zur Besprechung über die Revolution gegangen sind. Sobald man Max Schimmel, den Pirat, den man gerettet hat, trifft, sollte man ihn über den Entführten ausfragen. Er weiß zwar nichts Genaues, hat aber einen Freund namens Erasmus, der immer sehr gut informiert ist. Dieser lebt in Wocony, einer zweiten Stadt auf Louis 17, hat rotes Haar und trägt schwarze Sonnenbrillen. Danach sollte man Max irgendein kleines Präsent geben. Daraufhin erfährt man, daß Erasmus nur dann bereit ist, zu reden, wenn man ihm eine rote Sardine bringt. Man erinnert sich an Krueger, den Typen, der alles besorgen kann und sucht ihn auf Lapis auf. Tatsächlich, er bietet eine rote Sardine an.

Mit diesem Fisch fliegt man nach Wocony und sucht Erasmus. Nachdem man ihm die Sardine gegeben hat erzählt er bereitwillig alles, was er weiß. Unter anderem, daß der Kontaktmann auf Dymy, einer Stadt auf Arboris gefangengehalten wird. Auf Arboris muß man Dymy erst suchen, da anfangs nur die Hauptstadt bekannt ist. Das Gefängnis befindet sich ganz im Süden der Stadt. Der Eingang ist natürlich versperrt. Man stellt sich also in die Nische nördlich des Eingangs und wartet ein bißchen, bis ein Wächter kurz aufmacht, um Luft zu schnappen. Nun ist die Tür nicht mehr versperrt. Man sollte unbedingt den Sonic Absorber einschalten,

um nicht mit der gesamten Wachmannschaft kämpfen zu müssen und metzelt einen Wächter nach dem anderen dahin. Dabei muß man Acht geben, daß man nicht mit einem Plasmawerfer (der auch durch Wände hindurch schießen kann) den Gefangenen in seiner Zelle tötet. In einer kleinen Kammer findet man eine Keycard, mit der man alle Zellen öffnen kann. In einer der Zellen ist Ems Krull, der Kontaktmann gefangen. Er erzählt, daß die Föderation unter General Noth über eine starke Flotte verfügt, die man nicht angreifen kann, weil sie von einem Cloaking Device geschützt wird. Dieses Device befindet sich in einer weiteren Mine auf Lapis. Man erfährt die Koordinaten und macht sich auf nach Lapis.

Um im Kampf gegen die große Armee, die in dieser Mine stationiert ist, bestehen zu können, sollte man über sehr gute Waffen und voll ausgebildete Charaktere verfügen. Hat man alle Soldaten geschafft oder umgangen, muß man die drei Rechner des Cloaking Devices mit dem Werkzeugkasten oder mit Computer manipulieren außer Betrieb setzen. Danach erscheint General Noth, der sich jedoch sofort wieder wegbeamt.

Wieder auf der Whale erfährt man, daß General Noth zum Sky Boulevard geflohen ist, und daß man mit einer Bombe im Computerraum die ganze Station zerstören soll.

Auf dem Sky Boulevard wird man von allen Seiten angegriffen. Der Beamer funktioniert nur direkt am Warplink. Sobald man im Computerraum ist, muß man die Bombe setzen, die man auf Louis 17 gekauft hat. Nach Aktivieren der Bombe muß man schnell genug zurück zum Warplink und zur Whale (die verbleibende Zeit ist im Fenster sichtbar).

Von der Whale aus kann man mit Genugtuung die Explosion des Sky Boulevards und den Untergang des Beamtensystems von General Noth verfolgen.

1.34 whales voyage 2

Spielname: Whales Voyage 2

Hersteller: NEO (1995)

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Efinger

Komplettlösung

Cheat:

Um an 100000 Credits zugelangt, muß man wie folgt vorgehen: Zuerst ruft man die Auskunft an, bis eine Verbindung zustande kommt.

Nun bewegt man den blinkenden Mauszeiger in die linke obere Ecke des Bildschirms.

Beim Betätigen der Tab-Taste, werden einem 100000 Credits gutgeschrieben!

1.35 whalesv2_efinger

Whales Voyage II.

Da ist er nun, der zweite Teil der Truppe um die Whale.

Nach einem stimmungsvollen Intro beginnt man mit der Charaktergenerierung, die nach Rollenspielmanier über Fähigkeiten, Stärke usw.entscheidet.Darüber hinaus

MUSS man einen Nachteil für seinen Charakter wählen (Wichtigtuier, Kaufsüchtiger, usw.). Insgesamt müssen vier Teammitglieder generiert werden. Danach entscheidet man den beruflichen Werdegang der Mitglieder, der die Fähigkeiten spezialisiert (Magier, Pilot, usw.).

Für den, der den ersten Tiel der Saga besitzt, besteht die Möglichkeit sien altes Team zu portieren (diese haben dann keine Nachteile werden aber älter (logisch)).

Das eigentliche Spiel beginnt auf der Whale, auf der man die Möglichkeit hat Waren zu kaufen und verkaufen, Extras für das Schiff zu erstehen und zu telefonieren. Darüber hinaus kann man nur hir das Spiel abspeichern,laden und abrechen. Die Whale ist am Anfang nur spärlich ausgerüstet, kann aber ungemein gut ausgestattet werden.

Die erhältlichen Extras unterscheiden sich von Planet zu Planet (es gibt z.B. nicht überall Gleiter zu kaufen).

Nachdem man zum Planeten hinabgebeamt wurde, findet man sich in einer 3D-Landschaft wieder. Hier besteht die Möglichkeit das Scrolling, die Sensitivität der Maus über die F-Tasten zu regeln. Dies ist zu empfehlen wen man noch mit einem uralten A500 spielt. Denn dort kann man kein flüssiges Scrollen erwarten, ein schrittweises Moving ist dann besser zu spielen.

Die Grafik im 3D-Teil besteht aus fantasievollen Texturen, und sind von Ort zu Ort verschieden. Hier kann man mit Aschenbechern handeln (macht mal, die Händler zahlen horrenden Beträge -ist gut für die Kasse, grins 8-)) und diverse nützliche Gegenstände erstehen. Neben den Händlern gibt es natürlich diverse NPC`s die man bequatschen kann.

Tja, die Story ist schnell erzählt: Unser Team hätte schon vor Ewigkeiten ein paar Tonnen Radioactives abliefern sollen. Nun gibts Druck vom Auftraggeber (hey, wie im

richtigen Leben =8-)) der die Ware endlich will.

Hier kann man beginnen, diverse Waren billig einkaufen und auf einem anderen Planeten teuer zu verhöckern. Trifft man auf dem Flug dorthin auf ein paar Piraten, wird in den Kampfscreen geschaltet. Das ist nur ein mageres Rastergitter auf dem man das Schiff bewegen, vorhandene Schilde und Waffen betätigen kann. Dazu hat man eine bestimmte Anzahl an Move-Points. Sind diese aufgebraucht ist der Gegner mit seinem Zug dran.

Entscheidende Veränderungen zum ersten Teil hat vor allem die Bedienung erhalten. Hier wird nun alles per Maus gesteuert, was hundertmal schneller geht als die hakelige Joysticksteuerung. Die 3D-Landschaft wurde mit schönen Texturen überzogen und das Scrolling entscheidend verbessert. Die Zwischengrafiken sind sehr gut und passen prima zur aufkommenden Stimmung.

Einzig die Story ist etwas mager:es gibt nämlich nur ein Handlungsstrang (Person suchen + Verschwörung aufdecken).

Versierte Rollenspieler werden daher nur eine kurze Freude an diesem stimmigen Spiel haben.

Fazit: Grafik: 85%

Animation: 70 - 80% je nach Compi

Dauerspass: 65%

Schwierigkeit: 78%

Musik: 75%

SoundFX: 75%

Handhabung: 70%

Getestet wurde die normale Diskettenversion.

Auf einem A1200 mit 68030/28MHZ und 4MB Ram und Festplatte.

Wolfgang Efinger

1.36 whalesv2_komp

Komplettlösung - WHALE'S VOYAGE II

01. Zu Beginn des Spiels erhält man einen Anruf. Man wird beauftragt, nach Antolos zu fliegen, um dort Mr. Neft zu treffen, der eine Zollerklärung für die gefährlichen Güter (das radioaktive Material, welches sich von Beginn an an Bord der Whale befindet) verlangt

02. Auf Antolos muß man nun Mr. Neft suchen und er erklärt uns, daß er wegen der politischen Lage keine Zollerklärungen mehr erteilen kann. Er meint nur, daß wir auf Cybertech 1 einen gewissen Tyx After suchen sollen und dann von ihm eine Erklärung bekommen werden.

03. Auf Cybertech 1 trifft man dann auch auf Tyx After, der verspricht, die Ware zu übernehmen und sie nach Antolos zu bringen. Er will sich um alles kümmern und meint, daß wir beruhigt nach Antolos zurückfliegen können. Eine Erklärung haben wir jedoch nicht bekommen, doch wir vertrauen ihm.

04. Wir fliegen zurück nach Antolos und müssen erkennen, daß wir betrogen worden sind, denn die Ware ist nicht angekommen. Wir bekommen einen Anruf von der Trading Inc., die uns drohen, wenn wir nicht binnen 24 Stunden die Ware abliefern.

05. Also fliegen wir wieder nach Cybertech 1. Wir suchen, finden jedoch Mr. Tyx After nicht. Seine Sekretärin teilt uns mit, daß er in einer Konferenz im oberen Stockwerk ist, sie jedoch nicht weiß, wie man dort hingelangt. Also bleibt uns nichts anderes übrig, als uns auf die Whale zurückzubeamen. Beim Hinaufbeamen bekommen wir ein Angebot von einer anonymen Person. Sie will uns helfen, wenn auch wir ihr helfen. Da wir nichts zu verlieren haben, beamen wir uns wieder auf den Planeten. Dort treffen wir dann in einer Ecke auf Winnie Wim vom 1. Teil des Spieles, die inzwischen zu einer hübschen Frau herangewachsen ist. Sie gibt uns eine Key-Card für den geheimen Aufzug, der in das obere Stockwerk führt. Als Gegenleistung dafür, bittet sie uns, daß wir ihren verschwundenen Vater suchen. Er wurde zuletzt auf Vulgo gesehen. Da wir in ihrer Schuld stehen, werden wir ihr natürlich helfen. Aber zuerst gehen wir zum Aufzug und fahren in den 1. Stock um dort Txy After ausfindig zu machen. Wir können ihn in einem verborgenen Raum finden. Er will, daß wir verschwinden und ist auch nicht bereit mit uns ein Gespräch zu führen. Schießt man jedoch kurz auf ihn, ergibt er sich und verspricht uns hoch und heilig, daß die Ware sofort wieder an Bord gebeamt wird und wir nun wirklich nach Antolos fliegen können.

06. Wir beamen uns wieder an Bord der Whale und können mit Zufriedenheit feststellen, daß er dieses Mal nicht gelogen hat. Wir fliegen nochmals nach Antolos und liefern dann endlich die Ware aus. Dennoch bekommen wir von der Trading Inc. eine Mitteilung, daß sie von uns 100.000 Credits wollen.

TIP :

Inzwischen Handel betreiben und die Whale aufrüsten. Denn es kommt immer wieder zu Zusammenstößen mit fremden Schiffen, wovon man nicht immer verschont bleibt.

Gute Handelsroute: CHIRY : Einkauf von öl, CD's und anschließend Flug nach Samrasa. SAMRASA: Hier werden öl und CDs verkauft und Leder u. Silber eingekauft, anschließend Flug nach Castra. CASTRA: Verkauf von Silber u. Leder,

Einkauf von Eisen, Flug nach Chiry. CHIRY : Verkauf von Eisen und Beginn von vorne.

Zu Beginn kann man nur kleine Mengen kaufen, aber von Runde zu Runde wird immer mehr Gewinn gemacht und man kann auch mehr einkaufen bzw. verkaufen.

07. Wir begeben uns auf den Flug nach Vulgo, da wir ja Winnie versprochen haben, nach ihrem Vater zu suchen. Auf Vulgo suchen wir dann nach Walter Wim, wir treffen aber nur auf eine Person, die uns mitteilt, daß er Walter zuletzt auf Crash gesehen hat. Da es sich um eine neue Destination handelt, gibt er uns die Koordinaten dieser Stadt.

08. Nach dem Hinaufbeamen, versenden wir unseren Gleiter. Mit ihm suchen wir nun nach der Stadt auf den angegebenen Koordinaten. Diese Stadt wird ab nun der zweite Zielort auf dem Planeten Castra sein.

09. Nachdem wir uns auf Crash gebeamt haben, suchen wir den Händler auf. Er erzählt uns nur, daß ihm " sein Stoff " ausgegangen ist und es diesen nur mehr auf Bios gibt.

10. Wir fliegen nach Bios, wo es angeblich diesen " Stoff " gibt. Zuerst müssen wir uns mit dem Händler unterhalten, dann teilt er uns mit, daß er durchaus interessante Angebote zur Verfügung hat. Wir gehen dem nach und siehe da, er bietet uns Drogen an. Es handelt sich hierbei um eine soeben am Markt erschienene Designerdroge. Wir kaufen uns eine.

11. Mit der Droge an Bord fliegen wir wieder nach Crash zum Händler. Nach Übergabe einer solchen Droge, wird er gesprächig und es öffnet sich die Tür zum Hinterzimmer. Nachdem wir das Zimmer betreten haben, entdecken wir auf dem Tisch einen Zettel. Er ist von Walter Wim und an seine Tochter gerichtet. Eine Nachricht, die wir leider nicht entschlüsseln können.

12. Da wir versprochen haben, jede Neuigkeit über das Verschwinden zu berichten, fliegen wir nach Cybertech 1 und suchen Winnie. Wir übergeben ihr mit Freude den Zettel. Und sie kann uns auch die Skizze entschlüsseln. Sie teilt uns mit, daß wir nach Chiry fliegen sollen.

13. Gesagt getan. Wir fliegen nach Chiry. Aber sofort nach dem hinunterbeamen werden wir beschossen. Es sind die Kopfgeldjäger, die die Transportfirma auf uns gesetzt hat, weil wir die Ware nicht pünktlich geliefert haben. Wir wehren uns natürlich und müssen sie erledigen, wenn wir noch weiterleben und Walter Wim finden wollen. (Tip: zuvor für Plasma Werfer jede Menge Munition kaufen, damit wir das überleben, denn die Gegner sind sehr stark !). Wir sprechen mit einigen Leuten können aber nichts in Erfahrung bringen. Wir treffen nur auf einen Mann, der völlig fertig ist, weil ihn seine Firma betrogen hat und hier irgendetwas nicht stimmt. Seine Firma befindet sich im oberen Stockwerk. Nachdem alle Kopfgeldjäger tot sind, läßt sich die Tür in der Ecke im Nord-Osten öffnen. Die

verspernte Türe kann man nun entweder mit einem Werkzeugkasten oder mit der Fähigkeit " Schloß knacken " öffnen. Mit dem Aufzug begibt man sich nach oben und muß feststellen, daß dieser Raum dunkel ist. D.h. man verwendet jetzt am besten die Infrarotbrille und schon kann man alles herrlich sehen. Wir gehen in einen Raum, wo ein seltsames Gebilde steht. Nachdem wir es betrachtet haben und herausfinden, daß wir nichts damit anstellen können, beschließen wir, nach Bios zu fliegen.

14. Flug nach Bios, denn dort haben wir vorher mit Kry Ger gesprochen, der uns gesagt hat, daß er alle möglichen Waren besorgen kann. Zu dieser Person gehen wir jetzt wieder und teilen ihm mit, daß wir ein seltsames Gebilde entdeckt haben. Er erzählt uns, daß er das Gegenstück für die dreieckige Ausnehmung hat. Aber er hat es vergraben, weil es nur Unglück bringen soll bzw. auch bringt. Aber er gibt uns auch die Koordinaten durch. Es soll zw. 20/55 und 25/55 außerhalb der Stadt auf Bios vergraben sein. Wieder auf der Whale schicken wir sofort unseren Gleiter los. Wir können das besagte Dreieck auf 24/52 finden.

15. Mit dem Dreieck fliegen wir wieder nach Chiry und gehen gleich in den 1. Stock zu dem besagten Objekt. Wir verwenden das Dreieck und siehe da, es geht eine Tür im Nebenraum auf. Neugierig wie wir sind, betreten wir den Nebenraum und entdecken ein weiteres seltsames Gebilde. Und da wir nun auch wissen wollen, worum es sich handelt, wollen wir wieder nach Bios fliegen. Vielleicht kann und Kry Ger wieder Auskunft geben.

16. Doch dann passiert etwas schreckliches. Bei dem Versuch die Besatzung nach oben zu beamen, bekommen wir die Meldung " Der Beamer ist gestört! ". Was machen wir jetzt?! Und dann kommt die Riesenüberraschung. Wir werden plötzlich beschossen und eines unserer Crewmitglieder wird entführt. Also bleibt uns nichts anderes übrig, als uns auf die Whale zu beamen und unseren vierten Mann zu suchen. Kaum haben wir uns hinaufgebeamt, bekommen wir einen Anruf. Es sind die Entführer. Sie fordern uns auf, die noch ausstehenden 100 000 Credits zu zahlen, denn sonst sehen wir unser Mitglied nicht wieder. Also auf nach Antolos, wo die Geschichte begonnen hat.

17. Auf Antolos können wir niemand entdecken, doch wir haben die Möglichkeit mit den Entführern zu telefonieren. Sie teilen uns mit, daß wir nach Irada fliegen sollen und erklären uns auch, wo sie ihr Geheimversteck haben.

18. Auf Irada müssen wir ganz schön lange herumlaufen, bis wir das Geheimversteck der Kopfgeldjäger finden. Es befindet sich im Süden der Stadt. Noch bevor wir die Türe öffnen wollen, bekommen wir den Befehl alles abzulegen, bevor wir eintreten. Und das müssen wir auch befolgen - wir müssen jedes kleinste Utensil ablegen, denn sonst wartet eine böse Überraschung auf uns. Nachdem wir das getan haben, betreten wir den Gang und gehen nach hinten zu dem

Zimmer (wenn man vergißt, etwas abzulegen wird man von zwei automatischen Gewehren beschossen). Dann stößt man auf die Tür zu den Entführern. Wir sprechen mit ihnen und nachdem wir ihnen das Geld übergeben haben, bekommen wir unseren vierten Mann wieder.

19. Jetzt heißt es, sich umhören und weitersuchen, denn wir wollen ja Winnie helfen, ihren Vater wieder zu finden. Wir fliegen von einem Planeten zum anderen und auf Samrasa werden wir fündig, denn wir bekommen einen Hinweis von einem Mann, der zu uns sagt: " Die Bettah werden ganz schön nervös ! " Was er damit meint, wissen wir nicht genau, deshalb wollen wir dem Grund näher nachgehen.

20. Wir fliegen nach Bios, weil wir noch Informationen bezüglich des neuen Objektes auf Chiry benötigen. Wir treffen auf einen neuen Mann namens " Ogly " der uns etwas über das Objekt erzählen kann. Es ist mit einer Sage verbunden, bei der es sich um sog. " Geistesblitze " handelt. Diese kann man selbst erwerben. Er verweist uns an " Old Rafdeban " auf Snemise, der diese Kunst beherrscht und uns mehr darüber erzählen kann.

21. Also nichts wie hin nach Snemise, denn vielleicht kann er uns ja diesen Zauberspruch beibringen. Gleich nach der Landung können wir den besagten Mann in einem Haus entdecken. Er ist bereit uns diesen Zauberspruch beizubringen. Aber es gibt drei von diesen Blitzen. Und wir haben erst einen. D.h. wir brauchen noch zwei. Wir fragen den Mann, ob er uns einen Hinweis geben kann, wo wir die anderen zwei finden, doch er weiß nur noch von einem Mann, der diesen Zauberspruch beherrscht. Er ist auf Vulgo zu finden.

22. Auf Vulgo müssen wir zuerst ein wenig herumirren bis wir auf die erwähnte Person treffen. Es ist Mr. Persaw. Er erzählt uns zuerst, daß es seiner Frau sehr schlecht geht und daß sie im Sterben liegt, außer es hilft ihr jemand. Wir können ihr helfen, indem wir sie heilen (mit ihm sprechen). Als Dank für die Rettung seiner Frau lehrt er uns den zweiten Zauberspruch, den er vor kurzem erstanden hat. Wir fragen ihn, wo er diesen " Geistesblitz " erworben hat und er teilt uns mit, daß er ihn beim Händler auf Penthe gekauft hat. Wir bedanken uns und machen uns auf den Weg.

23. Wir fliegen nach Castra mit dem Zielort Penthe. Dort gehen wir sofort zum Händler, der uns leider mitteilt, daß er den dritten nicht beherrscht. Er hat nur einen " Geistigen Pfeil ", den wir uns natürlich auch aneignen müssen. Er verrät und nur noch, daß der letzte Zauberspruch in der Hand der Kopfgeldjäger ist, die sich momentan auf Chiry befinden. Wir beamen uns auf die Whale und rufen die Kopfgeldjäger an.

24. Auf dem Flug nach Chiry werden wir von einer Kolonie von Feindschiffen bedroht. Leider können wir diesen Kampf kaum gewinnen, doch wir schaffen es noch gerade rechtzeitig, daß wir uns nach unten beamen können. Doch die Whale

explodiert. Nun sind wir gefangen. Aber da wir uns vorher ordentlich ausgerüstet haben, werden wir hoffentlich diese Etappe auch überstehen.(TIP: vorher mit Plasma Gun und / oder Automatic Lazer Gun- auf Crash erhältlich - und Magazinen ausrüsten, empfehlenswert ebenfalls: Essenzen für mentale Energie - diese bekommt man auf Irada beim Händler.) Dann geht der Spaß erst so richtig los. Man wird von allen möglich Seiten beschossen und hat nur ein Ziel: Alle Kopfgeldjäger müssen erledigt werden.Haben wir auch den letzten besiegt, erhalten wir den letzten " Geistesblitz ". Nun begeben wir uns zu dem geheimnisvollen Beamer im oberen Stockwerk und benützen die drei Geistesblitze. Wir werden nun in eine fremde Dimension gebeamt wo eine unbekannte Macht auf uns lauert. Schaurige Aliens wollen uns die letzte Lebensenergie aussaugen. Wir kämpfen uns durch den langen Gang bis zum Ende durch. An der hintersten Wand befindet sich der letzte Gegner mit Hilfe des " Geistigen Pfeils "können wir aber auch ihn besiegen...

1.37 white rabbits

Spielname: White Rabbits

Hersteller: ?

Genre:

Cheat:

Als Paßwort "DREAMS" eingeben. Es wird angezeigt, daß der Cheatmodus aktiviert ist.

Im Spiel sind nun die blauen Energieschranken, die einen sonst ein Leben kosten, außer Betrieb. Eventuell hat der Cheat noch ein paar andere Wirkungen.

1.38 whizz

Spielname: Whizz

Hersteller: Flair (1995)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

In der Paßwortabfrage gibt man " KAZZY " und danach das richtige Paßwort ein.

Mit den Zifferntasten 1 bis 9 kann man nun die Level anwählen!

1.39 wibble world giddy

Spielname: Wibble World Giddy

Hersteller: ?

Genre: ?

Komplettlösung:

Nach der Anleitung befinden wir uns in der "Wibble World", die Sonne scheint, Wolken sehen etwas merkwürdig aus, und wir nehmen uns zuerst den Eimer Wasser. Ein Bild weiter gilt es über ein Wasserloch zu springen. Außerdem machen wir Bekanntschaft mit der Möwe (?), von welcher Sorte wir im Verlauf des Spiels noch mehr sehen werden. Dann kippen wir das Wasser in das Feuer. Nach einem weiteren wassergefülltem Loch erreichen wir eine Schlange, einfach "überspringen". Vorher klettern wir den Baum hoch und schnappen uns das Aerosol. Die drei Münzen sind auch nicht zu verachten. Über eine neue Schlange, zwei Möwen und drei weitere Münzen gelangen wir zu einer breiten Schlucht. Wir springen todesmutig hinein und finden neben vielen weiteren Gegner, Münzen, Energie, ein Pflaster und einen Riesenkorken. Über einige Plattformen gelangen wir wieder ans Tageslicht. Als nächstes gehen wir weiter nach rechts und nehmen die fünf Münzen. Dann muß man wieder über eine Schlange springen, Vorsicht oben zwitschert eine Möwe. Jetzt kommen wir zu einem Kerl, der nach seinem Atari schreit, welchen wir fünf Bilder weiter in der Mülltonne finden. Auf dem Weg (titschende Bälle) lassen wir den Ballon mitgehen. Außerdem liegt ein Shop am Wegesrand. Gehen wir nach dem Bild mit dem Atari noch eins nach rechts, finden wir zwei Münzen und Energie. Jetzt sollten wir dreißig Münzen gesammelt haben, also zurück zum Shop und Kleber kaufen! Ach ja, für den Atari bekamen wir einen schweißnassen Strumpf (Mahlzeit!). Jetzt wieder nach rechts zu einer weiteren Schlucht in welcher wieder Münzen liegen. Rechts kleben wir das Pflaster über den Rohrbruch, nicht sehr schön aber praktisch. Nebst einigen Münzen finden wir auch eine Dose. Befinden wir uns wieder an der Oberwelt, stopfen wir den Korken in den Vulkan. Nach weiteren Bällen kommen wir erneut zu einem Shop, noch haben wir nicht genug Münzen um den Spaten zu ersteigern. Die folgende Höhle überspringen wir, wir kehren zu gegebener Zeit zurück. Plötzlich befinden wir uns im All auf einem fernen Planeten. Unter dem hüpfendem Alien und an der USA-Fahne vorbei geht es erneut in eine Höhle. Dort nehmen wir die Münzen und erheben den wegversperrenden Stein mit dem Ballon. Das Ölkännchen nehmen wir auch mit. Danach gehen wir wieder nach rechts und bekämpfen das grüne Vieh mit der Dose. In der nun folgenden Höhle ist der Energieschub

nicht zu verachten. Geht man aus dem zweiten Ausgang heraus, sollte man nach links gehen, es lohnt sich (MÜNZEN!!!) Jetzt befinden wir uns im Eis. Bereits hier wird es etwas schwieriger, der eislaufende Pinguin und zwei alte Bekannte (Möwen) machen sich hier breit. Mit zwei großen Sprüngen sollte man am (extrem schnellen) Pinguin (und mit etwas Glück) an den Möwen vorbeikommen. Den Schneemann bearbeiten wir mit etwas Aerosol. Jetzt begeben wir uns in die Schneehöhle, welche sich als kleine Schatzkammer entpuppt (Münzen, Münzen und nochmals Münzen) Doch trotz unserer Goldgier übersehen wir die Spinnen nicht. Wieder an der frischen Luft, springen wir auf den Schneehaufen der in der Luft schwebt. Von da überspringen wir den Pinguin. Den Magneten nehmen wir auch an uns. Vorsicht! Pinguin! Im nächsten Bild springen wir über die Spitzen, wenn sie sich unten aufhalten, und über den Pinguin. Die Möwe bleibt eher ein Statist. Hat man diese Aktion überlebt, geht es weiter schweißtreibend zu: In Ägypten! Die Energie wird dringend gebraucht, die Kreissäge ist allerdings gefährlich! Man sollte sich nicht am Rande des Blockes aufhalten, denn sonst wird man gnadenlos rasiert!! Nach einem weiteren Sägeblatt lassen wir uns abermals in die Schlucht stürzen, die Spinnen sind kein Problem! Der Schlange, die nicht von ihrem Platz weicht, halten wir den Socken vor die Nase (arme Schlange)! Haben wir die drei Münzen eingesammelt, benutzen wir den Kleber mit der gebrochenen Schallplatte! Jetzt wieder ganz weit zurück, zur ausgelassenen Höhle, in welcher wir drei Münzen finden. Hurra! Wir haben jetzt 51 Münzen, will heißen, daß wir uns den Spaten leisten können. Zuerst ziehen wir aber die Metalschubladen mit dem Magneten an. Jetzt ist der Weg frei und wir können die Stiefel einsacken! Dann suchen wir den Shop auf, und kaufen einen Spaten. Haben wir das erledigt, rennen wir durch den Planeten, durch das Eis, durch Ägypten bis ein komisches Raumschiff den Weg blockiert! Hier benutzen wir die Schallplatte! Ein Bild weiter beginnt das Militärgelände, der Panzer ist alles andere als gefährlich. Die Müllkippe graben wir mit dem sauteuren Spaten um. Danach befinden wir uns wieder im Grünen, die rostigen Spitzen brauchen etwas Öl! Zu guter Letzt verpassen wir dem Dino einen Kick (womit wohl ?)! Gehen wir aus dem Bild, ist das Game geschafft, und wir erfreuen uns an der nicht gerade grandios gemachten Endsequenz!

1.40 wild west world

Spielname: Wild West Story

Hersteller: Software 2000

Genre: WiSim

Tips:

Den ersten Schritt solltet Ihr immer in die Stadt setzen, um notwendiges Personal einzustellen. Anschließend erwerbt Ihr ein schönes Stückchen Land, und begeben Euch zu einem Händler. Dort sollten folgende Gegenstände unbedingt eingekauft werden: Wagen, Waffen, Rinder oder Pferde. Danach stellt Ihr einen Treck zusammen und fahrt zu Eurem neu erworbenen Land. Als nächstes laßt Ihr den Cowboy die Rinder (oder Pferde) ausladen und drückt dann zweimal OK, jedoch ohne weiterzufahren. Nun eine Runde verstreichen lassen, um in der folgenden Runde blitzschnell auf Treck zu drücken. Hier wählt Ihr das gekaufte Land mit dem Cowboy an. Anschließend ladet Ihr den "Kuhjungen" ein und wieder aus und klickt dann die Tiere an, die Ihr nicht am Anfang gekauft habt. Jetzt steht bei "Feld"-1 und bei "Treck"0, d.h. Euch stehen nun beliebig viele Tiere zur Verfügung. Achtung! Am Anfang solltet Ihr immer Rinder kaufen, denn bei diesem Trick werden aus Rinder Pferde und umgekehrt. Pferde bringen aber bekanntlich viel mehr Geld in die Kasse. Wer allerdings nicht gerne unfair spielen möchte, der sollte sich folgende Ratschläge zu Herzen nehmen:

1. Möglichst nicht in die Nähe eines Flusses geraten, denn hier besteht eine ziemlich hohe Überschwemmungsgefahr.
2. Die Jäger solltet Ihr am besten im Hochland aktiv werden lassen. Wenn Ihr sie zu einem Gebirge oder Hochlandgebirge bringt, lassen sich die erbeuteten Felle nicht mit dem Wagen transportieren.
3. Diamantminen sind am ertragreichsten, gefolgt von Gold- und Silberminen.
4. Die Ausgaben solltet Ihr immer bei 100% halten, da Ihr sonst Gefahr lauft, Eure Arbeiter zu verlieren.

Wie wird man beliebtester Bürger in Rockwells innerhalb von einem Jahr: Natürlich ist das ganze nur auf Betrug aufgebaut. Man spielt also im 2 Player Modus. Ein Mitspieler kauft beim Händler einen Wagen und verkauft ihn dann für 9999 Dollar wieder an seinen Widersacher. Dies wiederholt man sooft, bis der erste Spieler kein Geld mehr hat, seine Farm miteingeschlossen. Damit ist der Cowboy natürlich ruiniert. Wenn man nach ein paar Tagen versucht, beim Händler mit dem "toten" Mitspieler Kontakt aufzunehmen, gelingt das, und es stehen in allen drei Städten 3000 - 8000 Dollar zur Verfügung. In Gold-City und in Onneville wird man mit sehr viel

Geld, und in Kraxtown mit sehr viel Land beliebtester Bürger.

Man benötigt nur ein kleines Feld, auf dem einer unserer Cowboys Rinder züchtet. Dorthin schickt man einen Treck (kein Sammeltreck), um die gezüchteten Rinder abzuholen. Nachdem alle Rinder in den Treck verladen wurden, geschieht etwas sehr merkwürdiges! Die Sperre auf dem Pferde-Icon verschwindet. Klickt man sodann das Icon an, erscheint ein Pferdestand von -1 (!), was uns nicht davon abhalten sollte, unseren Treck nach Herzenslust mit Pferden zu beladen. Daß hierbei die Bestandszahl immer weiter ins Negative abrutscht, stört nicht weiter. Bei jedem weiteren Besuch der Parzelle steht der Pferdebestand wieder auf -1.

1.41 willy beamish

Spielname: Willy Beamish

Hersteller: Dynamix (1990)

Genre: Adventure

Komplettlösung - Willy Beamish

Alle Aktionen muessen schnellstens ablaufen, da man im gesamten Spiel unter Zeitdruck steht. Man kann einige Handlungen jedoch auch auf den naechsten Tag verlegen, wenn es unbedingt noetig ist!

Mrs. Glass: zugeben, dass man nicht zugehoert hat (2); erklaren, wer dieses Geraeusch abgegeben hat (1/2/3)

Direktor: als braver Schueler ausgeben (1/2), Toupet aus Rucksack geben

Mrs.Glass: man bittet, zur Krankenschwester gehen zu duerfen (2)

Krankenschwester: besser nicht ins Krankenhaus gehen (2)

Klassenarbeit: alle Gegenstaende aus Tisch nehmen, mit weissem Stift und Holzbrett einen "Hall Pass" faelschen; warten, bis die Lehrerin ausgeschlafen hat oder hinausschleichen

Coach: Ausrede: Besuch der Toilette; Hall Pass zeigen

WC (Spider): "no business!", Konsole aus Rucksack geben, rausgehen

Flur vor WC: nach Hause gehen

zu Hause: reingehen (Tuer anklicken); mit Duffy spazieren gehen

im Kinderzimmer: eine Runde Nintari spielen

Kueche: mit kleiner Schwester spielen (stoehn!)

Mutter: beim Karottenschaelen helfen (2); nachdem man sich in den Finger geschnitten hat, ins Bad eilen

Bad: linke Schranktuer oeffnen; Desinfektions-Arznei nehmen (2), Pflaster auf Wunde kleben

Tiffany`s Zimmer: Waage benutzen (2); Tagebuch nehmen

im Kinderzimmer: eine weitere Runde Nintari spielen (nur zur Uebung), bis Mutter zum Essen ruft

am Esstisch: schlechte Nachrichten: Vater hat seine Stelle verloren und Willy wird der Schluessel fuer seine Konsole entzogen; Duffy etwas zum fressen geben (1)

Wohnzimmer: mit Papa sprechen und ihm beim Rasenmaehen helfen (2)

Garten: Rasen maehen

Esszimmer: Tiffany fragt nach ihrem Haarwaschmittel

Bad: Tiffany das Mittel geben (steht auf dem Schrank!); Frage stellen (1); nach Rausschmiss Badezimmer wieder betreten; Horny aus Rucksack nehmen und Tiffany damit aergern; Schluessel vom Schrank stiebitzen

Kinderzimmer: mit Nintari spielen (mit Schluessel aufschliessen); schlafen gehen

Fruehstueckstisch: Brianna ein Waesserchen geben (2); Duffy sein Fresschen geben (2); Papa sieht in der Zeitung eine Stellenanzeige von Tootsweets und ruft dort an; im Fernsehen laeuft eine Werbung fuer einen Frosch-Weithuepf-Wettbewerb (ebenfalls von Tootsweets, der Gewinner bekommt stolze 25000\$!); fuer Papa wird das Auto gewaschen (2)

Garage / Garten: Auto waschen

Flur des Hauses: Anrufbeantworter drei mal auf Nachrichten ueberpruefen

Wohnzimmer: mit Duffy Gassi gehen (1)

Strasse: zum Baumhaus gehen (links)

Baumhaus: Zeitung nehmen; mit Perry ein Sammelbild gegen Tiffanys Tagebuch tauschen; mit Perry (auto) und danach mit Dana (2) sprechen; Baumhaus verlassen

Strasse: in den Park gehen (an den Springbrunnen)

Park: Horny an der Startlinie anschubsen; beim Verkaufsstand eine Cola kaufen (dem Verkaeuer das Geld geben)

Pizzeria: den Fotografen seine Arbeit machen lassen (2); Spider freundlich, aber bestimmt antworten (1); auf die Toilette gehen

Toilette: Sticker vom Spiegel entfernen; Spider mit der Traenentour ablenken (1) und Zeitung geben

Baumhaus: mit Dana unterhalten

Park: Horny auf die Startlinie stellen und mit der Cola dopen; Danas und Perrys

Bemerkungen anhoeren; in die Stadt gehen

Stadt: zum Brunnen gehen; daraus eine der zwei Muenzen nehmen; am Automaten am Kiosk ein Los "klauen"; mit Verkaeuerin sprechen (2, Photo geben); nach Hause gehen

zu Hause: in`s Kinderzimmer laufen

Kinderzimmer: das Glas mit den Fliegen fuer Horny besorgen

Dachboden: vorsichtig mit der Eisenbahn-Anlage von Papa spielen, bis Mutti ruft

neue Babysitterin: in's Esszimmer zum Abendbrot gehen

Actionsequenz: jetzt muss es schnell gehen: durch's Wohnzimmer in den Flur eilen, Treppe hoch, linke Tuer; Spielzeugmaus unter Sesselkissen bergen; zurueck in's Wohnzimmer und Staubsauger anschmeissen; hinter dem Sessel verstecken, Maus auf den Tisch schmeissen; wenn sie die Maus fangen will, Staubsauger auf Alicia benutzen

Kinderzimmer: schlafen legen

Wohnzimmer: Duffy spazieren fuehren (1); zum Baumhaus gehen

Baumhaus: Glas mit Ameisen schnappen

Stadt: den Faehrmann aufsuchen und mit der Muenze bezahlen

Faehre: mit den Fahrgaesten quatschen

Tootsweet: Anmeldung fuer Frosch-Weithuepf-Wettbewerb abholen

Plumber Union: Gewerkschafts-Chef zu hoeren (Leute anklicken)

Golden Bowl: Tuersteher um Eintritt bitten; bis kurz vor sieben Uhr warten und dann mehrmals auf die Eingangstuer klicken

Street-Gang: Rohrzanze vom Tuersteher auffangen; Rauchbombe auf Gang werfen; mit Rohrzanze den Hydranten oeffnen, rechts raus gehen und die japanischen Freunde auf dem Tootsweet-Gelaende um Hilfe bitten (1)

daheim: sofort in's Bett steigen

Wohnzimmer: Duffy erfreuen (1)

Stadt: zur Faehre begeben; Seemann mit dem Sammelbild bezahlen

Tootsweet: Anmeldung an den Waerter abgeben und das Glas mit den Fliegen auf den Tisch stellen

Frosch-Huepfen: auf das rechte Icon unten klicken, bis Horny es geschafft hat

Frosch-Getuemmel: Horny in das Tootsweet-Gebaeude folgen

Polizist: mit Schluessel vom Nintari und Kette hypnotisieren (beides verbinden, dann Kette auf Polizist benutzen und dritten Spruch von oben rechts aussprechen)

Anlege-Steg: Jet-Ski benutzen und zur Insel fahren

Humpford Mansion: Haus betreten; mit Papagei unterhalten (1,2,1,2)

Esszimmer: Kelch vom Tisch und Tischtuch wegnehmen; vor Ruestung Tischtuch ausbreiten; Ruestung umstossen; Schriftrulle und Helm nehmen; in Kueche eilen

Kueche: Koechin mit Kelch niederstrecken; Fett aus der Bratpfanne vom Herd auf dem Boden verschuetten; Kessel verruecken; zur Tuer laufen; auf das Podest huepfen; "Tarzan"spielen (Band!); der Koechin den Helm aufsetzen; Schalter (rechts ueber dem Herd) druecken; durch die linke Tuer fliehen; Jetski

betrachten; Rekorder nehmen

Plumber Union: durch's Fenster steigen

Buero des Chefs: Karte nehmen; den Mann den Klostoper fressen lassen, der links vom Schreibtisch liegt; durch die Tuer verschwinden

Flur: Telefon-Hoerer auf Rekorder legen (auf den Tisch stellen); alles auf Band aufnehmen; bei Golden Bowl anrufen; sobald der Tuersteher am Phone ist, das Band abspielen

Golden Bowl: dem Barkeeper das Los schenken; Kalender von den Tresen klauen und fliehen

Sludgeworks: den Streikenden den Pin-Up Kalender aushaendigen; zum den Eingang (etwa Bildmitte) gehen; dem Waechter die Sicherheits-Karte (aus Streik-Zentrale) ueberreichen; reingehen;

erstes Bild: durch die Schalttafel die Maschine in Gang setzen (Deckel auf, Schalter ein, Braun/Lila/Gruen/Lila druecken); linken Schalter nach links schieben; nach rechts den Raum verlassen

zweites Bild: Maschine einschalten; "TRAM" eingeben; auf Fliessband zum Mann laufen, der Willy mit seinem Hut bewirft (Willy anklicken); ducken (Klick` auf Willy); Hut schnappen und Mann mit eigener Waffe schlagen; auf Zylinder springen (etwa Bandmitte); auf die Tram huepfen; steuern: hoch, rechts, links, hoch, links

Papas Gefaengnis: mit Jo-jo die Frau erledigen; Klo abziehen ...

Autor: Nico "Dire" Barbat

1.42 willyinthecastleofdreams

Spielname: Willy in the Castle of Dreams

Hersteller: ?

Genre: ?

Codes:

1 GLUB 11 TURBO

2 TRIFF 12 BOOZE

3 FRUIT 13 ZEFF

4 XYZZY 14 TEEF

5 FLUSH 15 TOYZ

6 HIFI 16 BLOOP

7 FLASH 17 MUZAK

8 XENON 18 YENNY

9 JOHN 19 TDAEM

10 LENIN 20 PAPER

Cheat:

Gibt man als Paßwort für Level 20 "KIMMY" statt "PAPER" ein, so hat statt einem 3 oder 4 Leben (von Options Einstellungen abhängig).

1.43 wind walker

Spielname: Wind Walker

Hersteller: Origin

Genre: Rollenspiel

Level Codes:

2 BADGER 10 SHARK 18 PHOENIX

3 BOAR 11 DOLPHIN 19 VIPER

4 WOLF 12 WHALE 20 COBRA

5 LION 13 RAVEN 21 CROCODILE

6 BEAR 14 OWL 22 PYPHON

7 BARRACUDA 15 HERON 23 HYDRA

8 MANTA 16 FALCON 24 DRAGON

9 OCTOPUS 17 CONDOR 25 WINDWALKER

1.44 wing commander

Spielname: Wing Commander

Hersteller: Origin / Mindscape (1993)

Genre: Flugsimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Screenshot:

1

Cheats:

Startet das Spiel über CLI, indem Ihr in das Verzeichniss wechselt wo Ihr Wingcommander installiert habt (oder DF0: wenn Ihr von Diskette spielt) und tippt nun "Wing h0 Orgin&tonic" ein um das Spiel zu starten. ACHTUNG : Wenn Ihr zusätzlich noch ein Operant eingibt (z.B. "Wing h0 Orgin&tonic -k" für Unverwundbarkeit) könnt Ihr in verschiedenen Systemen, Missionen anfangen und/oder mit Unverwundbarkeit spielen. Hier die Übersicht :

s 1-13 Wählt das System aus, von dem aus Du startest

m 0-2 Wählt die Mission aus, in der Du startest

-k Du bist unverwundbar !

Die Nummern für die Systeme :

1 Enyo ----- 08 Port Hedland

2 McAuliffe- 09 Kurasawa

3 Gateway -- 10 Rostov

4 Gimle ---- 11 Hubbles Star

5 Brimstone- 12 Venice

6 Chengdu -- 13 Hells Kitchen

7 Dakota

Auf jeden Fall sind nach diesem Cheat folgende Funktionstasten belegt :

<SHIFT> + <F5> anvisierter Gegner sofort vernichtet

<SHIFT> + <F6> Selbstmord

<SHIFT> + <F7> beschädigt eigenes Schiff stark

<SHIFT> + <F8> Info-Display

Tips & Tricks

Nie versuchen, die Kilrathi-Jäger von hinten zu erwischen. Auch nie frontal auf einen zufliegen, da die Hhriss-Jäger Massdriver Cannons besitzen, mit denen sie dem Erdling mit wenigen Salven den Garaus machen können. Im Kurvenkampf stets langsamer als der Gegner fliegen, denn wenn man zu schnell ist und aus Versehen den Gegner überholt, kann es sein, daß man ihm genau vor die Rohre fliegt. Und das kann bei einem Hhriss äußerst ungemütlich werden. Generell, aber insbesondere im Kurvenkampf, sollte man immer den Vorhalt anvisieren und dort insbesondere den Bug des Gegners. Man sollte ziemlich dicht an den feindlichen Jäger heranfliegen, denn aus kurzer Entfernung trifft man besser.

Mit <CTRL>-<D> einen CLI-Break machen und "Run WingCommander Origin" eingetippen. Anschließend kann ein angelockter Gegner mit <ALT>+ vom Bildschirm entfernt werden.

Autor: Rene Franke

Freezer: C4B35F - Schutzschild (vorn)

C4B351 - Schutzschild (hinten)

1.45 wingc_unger

WING COMMANDER

Von Origin stammt eines der bekanntesten und erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten: Wing Commander. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Piloten im Dienste der Menschen in einem Krieg gegen eine feindliche Rasse von Katzenmenschen (Kilrathis), die die Menschheit versklaven wollen. In ferner Zukunft befindet sich die Menschheit in der Defensive und muß die Eroberungsgelüste der Kilrathis stoppen.

Programmiert wurde das Original am PC von Chris Roberts (Times of Lore, Battlehawks, Their finest Hour).

Der Spieler fliegt dabei von seinem Trägerraumschiff (wie der

Kampfstern Galactica) aus Einsätze. Je nachdem, ob er erfolgreich ist oder nicht, verläuft der gesamte Krieg so oder so. Es sind mehrere verschiedene Handlungsabläufe möglich. Dies reicht von einem vollständigen Sieg der Menschen, bei dem in der letzten Mission die Weltraumbasis der Kilrathis zerstört wird bis zur Flucht der Menschen aus diesem Sektor des Weltraums.

Wing Commander bekam bei seinem Erscheinen für den Amiga nicht sonderlich gute Kritiken, aber ich finde daß das Spiel mit einem entsprechend aufgerüsteten Gerät durchaus verdammt gut ist.

Der Spieler kann mit 4 verschiedenen Schiffen fliegen, die sich auch in Bezug auf Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung alle ganz massiv voneinander unterscheiden. Auch die Kilrathis habe einige völlig verschiedene Raumschiffe. Für erfolgreich abgelegte Missionen bekommt der Spieler Orden, für weniger erfolgreiche ein Weltraumbegräbnis.

Die Missionen fliegt man nicht alleine, sondern mit einem Wingman, der ein Eigenleben hat. Manche Flügelmänner gehorchen den eigenen Befehlen nicht, andere folgen aufs Wort.

Die Missionen bestehen aus Patrollien im All (nur zur Aufklärung), aus Geleitschutzaufgaben (eigene Tanker/Transporter beschützen) oder Kampfmissionen (feindliche Ziele zerstören). Im All können einem neben feindlichen Jägern auch Astroidenfelder, Minenfelder oder große Schiffe (Zerstörer, Kreuzer, Träger, Tanker...) begegnen.

Mit ein wenig Übung ist es nicht allzu schwer, fast alle Missionen erfolgreich abzuschließen und so der Menschheit zum Sieg zu verhelfen. Wer zu unfähig ist, kann auch einen Cheat aktivieren und so alle Missionen kinderleicht gewinnen (aber den verrate ich nicht).

Zwischen den Missionen kann man sich auch mit anderen Piloten unterhalten, das Spiel speichern oder am Simulator trainieren.

Die im Programm angekündigten Zusatzmissionen (the Secret Missions) wurden leider nicht vom PC umgesetzt.

Das Programm benötigt mindestens einen 68020 Prozessor mit 28Mhz, mit einem langsameren ist es NICHT sinnvoll spielbar. Beim Einsatz einer Festplatte (sehr empfohlen) werden mindestens 1,5MB RAM benötigt. Ohne HD läuft das Spiel auch mit 1MB. Wirklich gut spielbar ist Wing Commander mit einem A1200 mit einer 030 Karte mit 4MB und HD.

Bildschirmschoner müssen abgestellt werden. Die ersten Verkaufsversionen hatten ein paar Bugs, aber in der Version 1.2 sind mir keine Fehler aufgefallen, und ich habe es lange gespielt.

Das Programm läuft auch auf ECS Amigas und ist grafisch bei weitem nicht so schön wie die VGA Version. Allerdings gibt es auch eine spezielle CD-32 Fassung, die angeblich grafisch wesentlich besser ist.

andere Systeme: IBM-PC

Nachfolger: Wing Commander 2, 3, 4 (PC, tlw. Mac)

name: Wing Commander

company: Origin

disks: 3

language: english (vollständig dt. Version erhältlich)

hd and A1200: yep

benötigt: Amiga mit 1MB (1,5MB mit HD)

emfohlen: Amiga mit 030, 6MB und HD

Wolfgang Unger, e-mail: a9109372.unet.univie.ac.at

1.46 wings

Spielname: Wings

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Am Anfang muß man erst einmal einen eigenen Pilot in das Squadron bringen.

Danach begibt man sich wieder in das Anfangsmenü und addiert einen weiteren Piloten, dessen Name " Who is The Riddler" lauten muß.

Wichtig :

- Gross-und Kleinschreibung beachten!
- Am Anfang des Namens müssen zwei Leerstellen stehen!

Jetzt drückt man <ESC> anstatt <RETURN> und gelangt in ein wunderbares

Cheat-Menü, das eine Menge Extras aufweist.

Auch die Buchstaben von WINGS (im Hauptmenu) bewirken etwas, um den jeweiligen Buchstaben zu bekommen, <CTRL>, <SHIFT> und <ALT> (alles in der linken Ecke der Tastatur) und <RIGHT MOUSE> drücken. Während wir noch so die Tasten vor uns hindrücken, klicken wir mit der Maus den jeweiligen Buchstaben an (<LEFT MOUSE>).

Wie schon gesagt hat jeder Buchstabe eine besondere Funktion :

W Musik an/aus

I <CAPS LOCK> = Autofire

N Keine Trainingsmissionen für neue Flugschüler

G ?

S Spiel abspeichern ohne das Spiel zu verlassen

Um einen Wahnsinns-Piloten zu bekommen in der Flight School das Stierauge auf dem Flugzeug anklicken (das funktioniert leider nur einmal), entweder blinkt nun der Bildschirm auf, oder ein REQUESTER wird erscheinen.

Um den Trainingsmissionen aus dem Weg zu gehen als Namen

"ORCA THE KILLER TOMATO" als Namen eingeben.

Während des Fluges "GUNS" <RETURN> eingeben, um unendlich viele Schüsse zu erhalten.

1.47 wings of death

Spielname: Wings of Death

Hersteller: Thalion (1992)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheat:

"SPELLBINDER" im Hauptmenü eintippen. Anschließend sofort auf 'Start Game' gehen --> Level direkt anwählbar und mit den <F>-Tasten zahlreiche nützliche Waffen erreichbar.

1.48 wings of fury

Spielname: Wings of Fury

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

"COLIN WAS HERE" oder "COLLIN WAS HERE" oder " COLIN WAS HERE " oder "COLIN" + <RETURN> + <F5> aktiviert den Cheatmodus.

<M> unbegrenzte Munition

<D> entfernt Schäden am Schiff

<R> nachstellen der Waffen

<F> füllt den Tank

<C> Waffenwechsel

<P> Leben

1.49 winzer

Spielname: Winzer

Hersteller: Starbyte (1991)

Genre: WiSim

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

Cheat:

Man muß in der Stadt in die Werbeagentur gehen, das europäische Fernsehen anwählen und dann noch alle Ziffern auf "9" stellen.

Dafür erhält man eine ganze Menge Geld.

1.50 wipeout

Spielname: WipeOut 2097

Hersteller: Digital Images

Vertrieb: Blittersoft

Genre: Rennspiel (Zukunft)

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

Cheats:

Im Hauptmenü eingeben:

XTRACK Alle Strecken stehen zur Verfügung

Während des Spieles:

PSYTICKER Kein Zeitlimit

PSYPROTECT Volle Energie

PSYRAPID Ihr erhaltet ein Maschinengewehr !

PSYMEGA Alle Waffensysteme

1.51 Wiz'n'Liz

Spielname: Wiz'n'Liz

Hersteller: Psygnosis (1993)

Genre: Jump 'n Run

Freezer: C76A7F - Leben

1.52 wizball

Spielname: Wizball

Hersteller: Ocean

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

Mit <SPACE> in den Pausenmodus gehen und "RAINBOW" eintippen. Versucht nun mal folgenden Tasten:

<C> Pott wird aufgefüllt

<S> Level erfolgreich beenden

<T> Spiel erfolgreich beenden

(Die Buchstaben immer im Pausenmodus drücken ?)

"WIZBORE" im Titelscreen eingeben und man hat unendlich viele Leben.

Freezer: 05907D - Leben

1.53 wizkid

Spielname: Wizkid

Hersteller: Ocean / Sensible Software (1992)

Genre: Geschicklichkeit

Hint:

Mehr Taschengeld bekommt man, indem alle 5 Lebenspunkte mindestens 100 Goldstücke haben. Dann werden alle Noten gefangen, um in den Shop zu gelangen und einen Stern kaufen. Netterweise muß man jetzt die 100 Goldstücke für den Stern nicht zahlen, sondern bekommt sie sogar gutgeschrieben.

1.54 wizzysquest

Spielname: Wizzy's Quest

Hersteller: ?

Genre: ?

Codes:

TOLKIEN RAISTLIN EMPIRE HIPPO

GAMBLER OMEGA NEW ORDER

1.55 wolfchild

Spielname: Wolfchild

Hersteller: Core Design

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Im Titelbild "The Perfect Kiss" eingeben und schon hat man einige Waffen mehr.

"SOULPSYCHEDELICIDE" bewirkt eine unendliche Verlängerungen.

Während des Spiels kann man auch noch "Its not all walking" eingeben und man hat unendliche Continues und aktiviert einen Levelskip, der alle zuvor zurückgelegten Level überspringt.

Um einen Level zu überspringen, drücken Sie während des Spiels einfach <F1>.

Freezeradressen:

mehr Leben : EF1

Mehr Energie gibt's bei: ED3

Mehr Bomben holt man sich bei: F37

Der Superschuss steht bei Adresse: F33

1.56 wonderboy

Spielname: Wonderboy in Monsterland

Hersteller: Activision

Genre: Jump 'n Run

Hints:

Hier sind einige versteckte Türen :

Runde 2: Bei der Treppe am Ende des zweiten Levels befindet sich beim dritten Treppenstein die erste Tür. Dort bekommt man Tips und Anweisungen sowie einen Brief, den man später noch benötigt.

Runde 3: Bei der zweiten Tür am Ende des zweiten Levels, kurz vor dem Fließband, sollte man unbedingt vorbeischaun. Man hat hier die Gelegenheit, seinen Junior mit Rüstungen aufzumotzen, sofern das nötige Kapital vorhanden ist.

Runde 4: In dieser Runde sollte man im zweiten Level mal versuchen, am Fenster über der dritten sichtbaren Türe anzuklopfen. Da gibt es weitere Anweisungen, sowie im Tausch gegen den Brief eine Flöte.

Runde 5: Hier befindet sich im ersten Level eine Tür zwischen dem letzten Geist und der ersten Eule. Wenn man hier anklopft, trifft man Giant Kong. Wenn man diesen erledigt, erhält man Geld und ein besseres Schwert.

Runde 6: In dieser Runde gibt es zwei versteckte Türen. Die erste öffnet man, wenn man im ersten Level an den letzten gelben Stein klopft. Hier kann sich unser Wunderknabe bewaffnen. Diese nächste Tür ist im zweiten Level im Gang über der schießenden Pflanze, also dem ersten Gang unter dem Eingang. Der freundliche Herr verkauft Stiefel.

Runde 9: Hier kann man in Level 1 auf dem Stein nach der ersten Eule entweder einen Schild oder einen Handschuh kaufen.

Cheats:

Nachdem man die Diskette eingeschoben hat, sollte man abwechselnd <BOTH MOUSE> drücken. Nun sollten Probleme mit Zeit und Energie der Vergangenheit angehören.

Im 2. Level auf der Brücke <P> für Pause drücken, anschließend mehrmals "WONDERBOY IN" eingeben. Verschiedene Möglichkeiten versuchen, also alles groß, alles klein usw. Jetzt lädt der Compi den nächsten Level, mit <N> springt man einen Level weiter.

1.57 wonderdog

Spielname: Wonderdog

Hersteller: Core Design (1993)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 LEMONADE

3 PHARMACY

4 ULTIMATE

5 DANIELLE

6 LUCOZADE

1.58 wonderland

Spielname: Wonderland

Hersteller: Magnetic Scrolls

Genre: Adventure

Komplettlösung

Cheat:

Die Taste <C> bringt einen zum nächsten Level.

1.59 wonderland_komp

Komplettlösung - WONDERLAND

Zuerst sitzt die liebe Alice in der River Bank und langweilt sich fast zu Tode. Zum Glück sind ja wir da und führen sie zum Birnenhaim. Beim Pear Groves pflückt sich Alice gleich eine Birne, die sie erreichen kann, bzw. die Laterne (wenn nach einiger Zeit nämlich das weiße Kaninchen vorbeiläuft, verwandeln sich die Birnen in Laternen). Kommt also nach einigen WAITS das weiße Kaninchen vorbei, folgen wir Ihm übers FIELD zum RABBIT HOLE. Im RABBIT HOLE kriechen wir nach Süden und fallen durch das Kaninchenloch. Weil mir nichts besseres einfällt, nehme ich doch gleich mal das Marmeladenglas mit, das auf einem der Regale steht. Nun sind wir in der PASSAGE angelangt, stehen auf (STAND UP) und untersuchen den Blätterhaufen. Dort finden wir den NUMBER 10-KEY, den wir gleich einstecken. Außerdem befindet sich in dem Raum eine Tür mit dem Buchstaben C. Nun gehen wir aber erst einmal in die LONG HALL und finden nach einem schnellen SEARCH eine Glasbox und unter dem Tisch eine Flasche. Beide laden per Etikett zum Verzehr ein. Das Essen und Trinken lassen wir vorerst einmal sein. Erst in MUSIC ROOM nehmen wir, sobald einer der tanzenden Stühle neben dem Piano steht, die Notenblätter weg. Nun stehen die Stühle still und wir können nach einem OPEN-Befehl des Pianos auf den Stuhl neben dem Piano die Flüssigkeit in der Flasche trinken. Wir erreichen sofort den KEY IN G, wenn wir ins Piano hüpfen. Schnell wieder auf dem Boden, können wir außerdem den KEY IN C mitnehmen. Zurück in der LONG HALL warte ich auf das Kaninchen, das einen blauen Fächer und Handschuhe in derselben Farbe vergißt. Beides nehme ich auf und kann durch die Tür mit dem C (aufgeschlossen mit KEY IN C) ins BROOM CUPBOARD gelangen. Hier finden wir einen "Kartenschuh " und Kleiderbügel plus Overall. Alles muß ich mitnehmen. In der LONG HALL kann ich nach einem kurzen " frische Luft zufächern " ein klein wenig schrumpfen. Wir werden nachdem wir den Overall angezogen haben, vom Kaninchen aufgefordert als Dienstmädchen rosa Hausschuhe und Fächer zu besorgen. Er würde dann an der Eingangstüre des Palastes warten, sagt er noch, und verschwindet. Freundlicherweise gibt er mir einen Schlüssel und läßt die Eingangstüre offen (White Door). Gehen wir also nach Osten, kommen wir endlich ins Wunderland. Bei den PALACE GATES bekommen wir eine galante Aufforderung des Herzbuben, ihm doch die Sirubtörtchen aus der Speisekammer der Herzkönigin zu stehlen. Dafür werde er uns aus dem gar nicht mal so schlechten Traum heraushelfen. Nachdem er gegangen ist, nehmen wir von einem Stockinsekten (verjagen durch aufnehmen ins Inventory) seinen Stock und gehen zum FRONT GARDEN des RABBIT'S HOUSE. Wir müssen nun die Wäscheklammer nehmen und (UNTIE WA- SHING LINE) die Wäscheleine vom Baum losbinden. Die Haustür wird mit dem

Haustürschlüssel (KAUM ZU GLAUBEN!) geöffnet und wir können eintreten.

Im Haus gehen wir erteinmal nach oben, um brav die gewünschten Utensilien zu beschaffen. Die Tür ist zwar abgeschlossen, aber wir intelligenten Wesen legen das Notenblatt erst einmal unter die Tür. Dann öffne ich die Standuhr und finde eine von 13 Spielkarten, die ich im Verlauf des Spieles noch auffinden werde (Karo 6). Die Karte verschwindet nun im Kartenschuh. Wir nehmen noch den RIGHT HAND POUCH mit. Leider muß ich jetzt wieder runtergehen, obwohl ich das auch schon vorher erledigen hätte können. In der KITCHEN des Hauses nehmen wir das Ei mit und die Tasse aus dem Schrank. Durch den Garten gelangen wir in den GARDEN SHED, wo wir mit dem Schraubstock noch den Kleiderbügel geradebiegen (put coathanger into vice, straighten coathanger and open vice). Dann schnell zurück ins oberste Stockwerk. Dort kann man nun den Ex-Kleiderbügel ins Schlüsselloch stecken und der Schlüssel fällt auf das Notenblatt. Nehmen wir nun mit dem Notenblatt den Schlüssel auf, können wir die Bedroomdoor aufschließen.

Im WHITE RABBIT'S BEDROOM finden wir nach einigem Suchen rosa Fächer, rosa Handschuhe und eine Quarzflasche, die einen Zaubertrank enthält. Nach dem Verlassen des Wunderlandes holen wir uns endlich eine Aufgabe, die uns Arbeit bereiten wird. Auf den PALACE GROUNDS entdecken wir Gartenhandschuhe, die wir ins Inventory befördern. Die Wooden Door können wir eh nicht öffnen, also gehen wir weiter IN FRONT OF THE PALACE, wo wir die Tasse in den MIST (engl.!) halten. Nun gehen wir mit Brausepulvertasse zum Haus der Herzogin, da wir in den Palast nicht ohne Paß hineinkommen. In der LOUNGE des DUCHESS'HOUSE nehmen wir klammheimlich das Brillenetui mit. Nehme ich die GAZETTEN vom Tisch, kann ich meine zweite Karte aufnehmen (Karo 2), die gleich im Kartenschuh landet. Nun lege ich besser die Gazetten wieder ab. Im DINING ROOM kann ich zwar den Paß betrachten, jedoch nicht aufnehmen. Ich gehe also nach oben.

Im DUCHESSÄBEDROOM finden wir nun ein paar Hausschuhe, die wir sofort aufnehmen und anziehen. Jetzt ist " Trampel " Alice wenigstens auf leisen Sohlen unterwegs.

Im COOKS'BEDROOM ziehen wir die Gartenhandschuhe an und gehen nach Osten direkt in den Speiseaufzug. Gegen den Pfeffer hilft nur die Wäscheklammer auf der Nase (put on Nose). Nun machen wir einen " pull rope " Befehl und gelangen nach Westen in die Küche. Da die zwei hier mit Geschirr um sich schmeißen, mache ich so schnell wie möglich und save erstmal ab. Jetzt nehmen wir das Tranchiermesser, öffnen den Kühlschrank, nehmen so schnell wie möglich Schlagsahne und Krug heraus und schließen den Kühlschrank wieder - wegen des Durchzugs. Jetzt gelangt noch der Glasschlüssel un unser Inventory und Alice sollte über den Aufzug den Raum wieder verlassen. Zurück im DINING ROOM öffnen wir mit dem Glasschlüssel die Glasvitrine und nehmen den Paß heraus.

Suchen wir am besten jetzt den HORSE CHESTNUT TREE. Hier sehen wir nun ein

Grinsen, dem wir die Schlagsahne vorsetzen. Die Cheshire Cat erscheint und leckt die Sahne auf, läßt uns aber ein bißchen Zucker da. Außerdem müssen wir noch den LEFT HAND POUCH mitnehmen. In der EASTERN HALL des Palastes zeigen wir dem Kaninchen dort seine Handschuhe und den Fächer. Als Dankeschön bekommen wir dessen Pinsel. In der CENTRAL HALL untersuchen wir sofort das Wappen mit dem Namen " coat of Arms " und finden darauf zwei crocketspielende Herzkarten. Uns interessiert eigentlich nur der Haken am Wappen, wir nehmen jedoch beides mit. Am JURY ROSTER sind die Spielkarten in der Reihenfolge aufgelistet, in der wir sie eingesammelt haben. Das ist wohl das wichtigste, um das Wunderland zu verlassen. Ich mache noch den Trohnsaal auf der Karte sichtbar, gehe aber dann ins Conservatory. Hier geben wir " turn handle clockwise " ein und siehe da, die Kurbel ist ab. Nachdem wir die Kurbel eingesteckt haben, gehen wir in die GUARD'S QUARTERS, wo wir 13 abgeschlossene Fächer finden. Mit dem NUMBER TEN KEY schließen wir das gleichnamige Fach auf. Dort liegt dann der NUMBER THREE KEY, in dessen zugehörigen Fach wir die Karo 7 finden. Außerdem ist in den Fach der Schlüssel für Fach Nummer 7. Dort befindet sich ein Paar Stiefel, die wir zwar mitnehmen, aber nicht tragen, wenn wir an den Wachen vorbeischieben. In der obersten Etage des Schlosses gehen wir in den BATHROOM und nehmen aus dem Spiegelschränkchen den Nagellack. Im QUEEN'S BEDROOM nehmen wir die Karo Dame. In der Schublade des Nachtschränkchens der Königin (Queenside Drawer) finde ich einen Holzschlüssel.

Weiter oben im ROYAL OBSERVATORY liegt die Karo 4. Dann öffne wir das Brillenetui, nehmen die kleine Linse und lassen sie mit der großen Linse hier liegen. Jetzt gehen wir endlich in die PALACE KITCHENS. Die Einladung in der BANQUET HALL befindet sich in einer Glastruhe, die aber verschlossen ist. In der Küche sehe ich den mit einem Paier bestückten Küchenchef. Ich frage ihn, was er mit dem Papier möchte. Er antwortet, das er für die Herzkönigin Törtchen herstellen soll. Wir müssen nun die Zutaten (Sprudelwasser mit Kohlensäure, Zucker, Mehl, Schmalz, Sirub und Brotkumen) für den Galsschlüssel besorgen. Den Zucker geben wir dem Chefkoch sofort. Das Steak in der Küche nehmen wir gleich mit. Nun gehen wir die Kellertreppe hinunter und versuchen die Tür mit dem Schlüssel aufzusperren. Leider ist die Tür durch irgend etwas von innen versperrt. Gehen wir jetzt nach draußen in den WALLED GARDEN. Wir gehen in das Baumhaus und öffnen hier die Tür. Im Westen (auf dem Ast) befestigen wir die Wäscheleine an dem Ast (tie the washing line onto limb) und klettern so nach unten. Den Igel lassen wir links liegen, obwohl er doch ein guter Spielball wäre.

Bevor wir nun in den Garten gehen können, lassen wir das Seil mit einem " drop "-Befehl los. Die hölzerne Falltür öffnen wir, indem wir den Haken in das Loch

stecken und am Haken ziehen. Durch einen geheimen Tunnel gehen wir nun in den Keller des Palastes. IM CELLAR lassen wir die Flasche geschlossen und stecken sie ein. Den Keil an der Kellertür nehmen wir weg (nicht mit) und gehen zurück in den Palast. Im PALACE geben wir dem Chefkoch die Sprudelflasche und gehen in den Garten zurück. Dort geben wir GET WASHING LINE, CLIMB UP, DROP WASHING LINE ein. Als nächstes geht's dann zum GIANT MUSHROOM, wo wir der Raupe das Brausepulver zum Rauchen geben, die dann verschwindet. Sie teilt uns gerade noch mit, das wir etwas von der rechten und von der linken Seite des Pilzes zum Schrumpfen oder zum Wachsen benutzen können. Insgesamt drei Mal schneide ich mit dem Tranchiermesser ein Stück von der linken Seite des Pilzes ab und befördere die Stücke sogleich in den LEFT HAND POUCH WITH CARVING INTO LEFT HAND POUCH. Dasselbe wird mit der rechten Seite und dem RIGHT HAND POUCH durchgeführt. Wir können jetzt zum Pfad im Nordwesten des WALNUT TREE gehen. Mit dem Tranchiermesser lösen wir den Ziegelstein aus der Mauer. Im Loch der Mauer befindet sich die nächste Karte, die aber in den Garten fällt. Also wieder zurück in den WALLED GARDEN. Dort nehmen wir die Karo 9 auf. BY THE RIVER werfen wir für den Hund den " stick " weg, er kommt mit einem Schlüssel wieder. Wir geben jetzt dem Hund das Steak, um an den SILVER KEY und eventuelle andere Dinge heranzukommen. Nun gehen wir zum WIGGLY-WAGGLY PATH, wo der Sirupbrunnen steht. Wir nehmen das Seil, um den Krug daran festzubinden. Wir geben am Brunnen TIE ROPE TO JUG und DROP JUG ein und befestigen die Kurbel an der Winde mit TIE WINCH HANDLE TO WINCH. Dann drehen wir die Kugel im Uhrzeigersinn (wie im CONSERVATORY). Nun ziehen wir den Krug wieder hoch, binden ihn los und nehmen den Krug voll mit Sirup (turn handle anticlockwise, untie rope, take jug). Im BACK GARDEN des RABBIT'S HOUSE ziehen wir die Klammer wieder auf die Nase und durchsuchen mit der Mistgabel aus dem Garten der Herzogin den Misthaufen. Dann gehen wir zum DISUSED BEAVER'S HOLE im Fluß und öffnen die Luke. Gehen wir jetzt nach oben, befinden wir uns in einem Schrank, wahrscheinlich unter dem Waschbecken, weil hier viele Rohre sind. Wir nehmen das Schmalz aus dem Kübel mit. In der Küche ist eine Teetruhe, die wir mitnehmen. Im Frstücksraum ist eine Serviette, die wir mit FOLD NAPKIN falten und ins Inventory aufnehmen. Den Segeltuchsack aus dem Hutzimmer nehmen wir auch mit. Nun gehen wir zur MAD TEA PARTY. Nachdem wir uns darüber aufgeregt haben, daß diese Grafik nichts mit der auf der Packung zu tun hat, klettern wir auf die Tafel. Nun essen wir ein Stück von der rechten Seite des Pilzes, das sich immer noch im RIGHT HAND POUCH befindet. Nun klettere ich schnell auf die Teekanne und esse noch ein Stück des " rechten Pilzes ". Wir lassen nun Alice schnellstens in die Teekanne klettern und versuchen irgendwie mit der Maus zu sprechen. Die Maus wälzt sich jetzt im Schlaf und wir nehmen jetzt die Karo 10. Nun klettern wir

schnell zurück, um über die Tafel wieder auf dem Boden zu stehen. Wir essen nun am besten noch ein Stück Pilz aus der LEFT HAND POUCH, um zu wachsen. Jetzt haben wir diesen Part gelöst und kehren auf demselben Weg zur UNDER THE FOOTBRIDGE zurück, wo wir den Karo Buben finden. In der PALACE KITCHEN geben wir dem Chefkoch den Sirup, die Brotkrumen und das Schmalz. Oben im ROYAL OBSERVATORY stellen wir uns auf die Teetruhe, legen die große Linse ins große Ende des Teleskops und entsprechend die kleine in das kleine Ende (PUT LARGE LENS INTO LARGE END AND THE SMALL LENS INTO THE SMALL END). Jetzt können wir das Teleskop benutzen. Wir schließen das linke Auge und schauen durch das Teleskop. Nun drehen wir es solange, bis es nach Südosten auf das Baumhaus zeigt und wir die nächste Spielkarte sehen können. Nun nehmen wir die Stiefel über den Keller mit (wo wir sie vorher auch abgelegt haben) und gehen zum WALLED GARDEN zurück, ziehen die blauen Handschuhe an und öffnen den Segeltuchsack. Dann nehmen wir den Igel, legen ihn in den Sack und schließen den Sack wieder. Auf dem Baumhaus stecken wir Alice's Arm in das Loch und nehmen die Karo 9 auf. Am OLD TREE schließen wir die Silbertür mit unserem silbernen Schlüssel auf. Dann sind wir in der LONG HALL, wo wir ein Stück Pilz von der rechten Seite essen und kleiner werden. Jetzt können wir durch die TINY DOOR gehen, die im Westen liegt. Wir müssen dazu den Vorhang beiseite ziehen und die Tür aufmachen. In der PASSAGE arbeiten drei Spielkarten an einem der Büsche mit weißen Rosen. Wir helfen ihnen, die Büsche mit den Pinseln anzustreichen. Als Dank dafür erhalten wir einen Sack Mehl. Mit dem Nagellackentferner reinigen wir den Pinsel wieder (nicht ablegen!). Der passende Befehl dazu lautet : DIP PAINT BRUSH INTO NAIL VARNISH REMOVER. Nun gehen wir bis zum schlafenden Greif. Da er mir sonderbar vorkommt, wecke ich ihn erst einmal. Jetzt muß ich mir die gesamte englisch-sprachige Unterhaltung Schildkröte/Greif anhören. Immer nur LISTEN TO THEM oder auch nur LISTEN eingeben. Sie sagen, daß die Spielkarte, die zuerst im Gericht war, mehr gilt, als die, die später kommen, auch wenn deren Wert höher ist. Nun tausche ich die Schuhe gegen Stiefel aus und gehe zum Ententeich. Am DUCK POND betreten wir den Teich und nehmen die Karo 5 auf. Wir können jetzt die hölzerne Tür mit dem Holzschlüssel aufschließen. Wir ziehen die Stiefel aus und legen sie ab. Dann ziehen wir wieder die normalen Schuhe an. Später müssen wir dann um den Teich herumgehen, da wir sonst mit Fieber wieder aufwachen. Nun klettern wir auf dem Thron der Königin, und essen ein Stück Pilz aus der LEFT HAND POUCH. Wir geben PULL BELL PULL ein und die Wand gleitet zur Seite. Wir gehen in den Geheimgang hinter der Wand und finden den Karo König und einen roten Schlüssel. In der Küche geben wir dem Chefkoch das Mehl und der Tölpel wirft uns doch tatsächlich einen Glasschlüssel zu. Bevor dieser am Boden zerschellt, geben wir zweimal GET CRYSTAL KEY ein. In der BANQUET HALL öffnen

wir mit dem neuen Schlüssel die Glastruhe und nehmen die Einladung zum Croquettspiel der Herzogin.

Jetzt braucht das fanatsievolle Kind nur noch einen Schläger fürs Croquettspiel.

Also gehen wir noch einmal zum WHITE RABBIT'S BEDROOM und tauchen den Pinsel in die weiße Farbe. Dann machen wir mit PAINT EGG das Ei ganz weiß. Wir müssen nun zum GIANT ELM TREE gehen. Um einen langen Hals zu bekommen, trinken wir die Flüssigkeit aus der Quarzflasche. Dann legen wir das Ei in den Mund von Alice und warten mit WAIT, bis der Hals gewachsen ist. Dann geben wir DROP BREAKFAST EGG INTO NEST ein und warten, bis der Hals wieder normal ist. Dann warten wir ab, bis unsere Punktzahl gewachsen ist. Weil alles so spaßig war, essen wir den Kuchen und wachsen wiederum. Der Kuchen befindet sich in der Glasschachtel. Sind wir dann ein bißchen gewachsen, nehmen wir den frisch gebrütenden Flamingo aus dem Nest und warten, bis wir Normalgröße erreicht haben.

Zurück beim SOUTH OF DUCK PONDS zeigen wir dem Wächter die Einladung ein- oder mehrmals und wartet, bis die Gäste eintreffen. Dann auf nach Südwesten. Auf dem CROQUETT GREEN öffnen wir den Leinensack und nehmen den Igel heraus. Wir geben jetzt HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO ein und folgen dem rollenden Igel. Der rollt UNDER THE BRAMBLE HEDGE, wo wir unsere letzte Spielkarte finden, das Karo-As. Dann gehen wir um den Ententeich zum TAILOR'S COTTAGE, wo der Schneider plötzlich da ist. Wir geben ihm den SUIT OF DIAMONDS, der ein hübscher Anzug geworden ist, worauf der Schneider verschwindet und wir dem Schlüssel aus dem Overall des Kochs nehmen können. Wir gehen in den Palast und schließen in der EASTERN HALL mit dem roten Schlüssel die Tür zum Raum der Wächter zu, um später nicht verhaftet zu werden. Jetzt schließen wir in der PALACE KITCHEN die Tür zur Speisekammer mit dem Schlüssel des Kochs auf und nehmen die Törtchen. Wenn nach ein paar WAITS der Herzbube kommt, schubst dieser uns in den COURTROOM. Dort werden wir nun wegen Diebstahls angeklagt. Die Liste der Geschworenen wird vorgelesen und siehe da - hier tauchen die Karokarten wieder auf, in der Reihenfolge, in der man sie eingesammelt hat (mitschreiben!). Nun wird immer eine Karte zur Anklage aufgerufen und man muß eine zur Verteidigung bestimmen, die früher dagewesen (eingesammelt) sein muß. Bei uns war die Reihenfolge also 6, 2, 7, Dame, 4, 9, 8, 10, Bube, 3, 5, König, As. Zuerst wird nun die 7 zur Anklage aufgerufen. Dann wählen wir die 2 (CHOOSE 2). Nun wählen wir gegen die 5 die 3, gegen den Buben die 10, gegen die 9 die 4 usw.

Schließlich kann für die 6 nichts Neues mehr gewählt werden - ich bin frei und kann sagen: Ich habe Wonderland mit voller Punktzahl gelöst!

Autor: Gabriel Müller-Ebeid

1.60 wongs

Spielname: Wongs

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Während des Spiels, oder im Pausenmodus, zweimal die SPACE-Taste drücken,

" Who is The Riddler " eintippen und mit Escape beenden.

Jetzt müßte sich ein Cheat-Menü öffnen.

1.61 woodys world

Spielname: Woodys World

Hersteller: Vision (1993)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

Steam Castle AHJABEAEA

Fishy Castle MODNAAOG

Lava Castle OKDNFARK

Checker Castle MPDNGAMF

Cog Castle MKDNCAIK

Conveyer Belts OIHMOACO

1.62 The Worker

Spielname: The Worker

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

<HELP> führt in den nächsten Level.

1.63 world cup 90

Spielname: World Cup 90

Hersteller: U.S. Gold (1990)

Genre: Sport (Fußball)

Hint:

Wenn Ihr im Tuniermodus nicht zum gewünschten Erfolg kommt und wieder einmal zurückliegt, so solltet Ihr mit <ESC> das Spiel verlassen. Das

Match geht dadurch nicht verloren. Außerdem solltet Ihr den Ball auf keinen Fall mit langen Pässen in die gegnerische Hälfte treiben, sondern durch gekonnte Dribblings den Gegner entzaubern. Wenn ein entscheidenes Tor unbedingt benötigt wird, so laßt Ihr Euch am besten kurz vor dem 16-Meter-raum foulern, denn ein flacher Freistoß findet fast immer seinen Weg ins Netz. Um den Gegner den Ball abzunehmen, lauft Ihr ihm einfach entgegen oder drängt ihn nach außen.

1.64 worms

Spielname: Worms

Hersteller: Team 17 (1996)

Vertrieb: Ocean

Genre: Action/Strategie

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier (Kurztest)

Rainer Lübkemeier (zum Zweitem und diesmal ausführlich ;))

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Cheat:

In den Schafsmodus (bessere Waffen in jedem Spiel) kommt man, indem man im Titelscreen "total wormage" eintippt.

1.65 worms_lübke

Worms Thema: Action-Strategie

Hersteller: Team 17 / Ocean

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,

HD möglich (ca. 2,3 MB)

AGA, Fast-RAM, Turbokarte wird

unterstützt

Umfang: 3 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-16

+: deutsche Sprachausgabe, witzige

Animationen

-: kein Intro

Bem.: sehr empfehlenswert

1.66 worms_lübke2

----- W o r m s -----

Zuerst war ich ja sehr skeptisch, als ich in diversen Spielzeitschriften die allgegenwärtigen Lobeshymnen zu Worms hörte.

Aber nichtsdestotrotz erwarb ich dieses Spiel letztendlich - zumal man ja bei einem Spiel von Team 17, den Machern von Alien Breed 3 - Tower Assault, Alien Breed 3D, Super Stardust, von guter Software ausgehen kann.

Erfreulicherweise waren die drei Disketten fest in einer Plastikeinlage der Verpackung untergebracht, so daß die Disketten nicht beim Transport so leicht beschädigt werden können.

Weiter erwarteten mich div. Registrierungskarten, ein Codebuch, sowie eine Anleitung.

Das Codebuch besteht aus 5950 dreistelligen Zahlen die mit scharzer Schrift auf schwarzen Untergrund gedruckt wurden (keine Chance für den Kopierer!)

Die Anleitung ist viersprachig (englisch, deutsch, französisch, italienisch) verfaßt. Sie ist ausführlich und leicht verständlich.

Das Spiel läuft auf allen Amiga ab 1 MB. Ab 2 MB RAM kommen extra Sound-FX (Sprachausgabe) dazu. Das AGA-Chipset wird mit detaillierterer Grafik belohnt.

Erfreulicherweise läßt sich das Spiel auf Festplatte installieren (ca. 2,5 MB).

Nach Erscheinen des Hauptscreens, kann zwischen deutscher, englischer und französischer Sprachausgabe gewählt werden.

Die Sreentexte sind allesamt in englisch.

Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200/28 Mhz, 6 MB und Festplatte.

Nun zum Spiel selbst.

Die Hauptakteure sind Würmer. Sie sind Lemmings-like sehr klein, aber trotzdem sehr ansehnlich animiert.

Der eigentlich Sinn des Spieles besteht nun darin, mit einer Gruppe von 4 Würmern andere feindliche "Wurmstämme" zu eliminieren. Dabei stehen den verschiedenen Gruppen eine stattliche Anzahl von Waffen und Gerät zur Verfügung. Diese reichen von Bazookas, Granaten, Dynamit bis hin zu Bananenbomben und explodierenden Schafen.

Bei der Anwendung ist sehr viel Strategie, Fingerspitzengefühl und auch Glück erforderlich, da hier der Faktor der Windrichtung eine entscheidende Rolle spielt.

Ist letztendlich nach zahlreichen Bombardierungen und Beschüssen nur ein Team übrig geblieben, wirft man einen Blick in die Rundenstatistik.

Bei vorherigem Anwählen der Liga-Option kann man einen Blick auf den Tabellenplatz des Teams und auch der einzelnen Teammitglieder werfen. Dieses ist nachher speicherbar.

Jeder einzelne Wurm kann vor Spielbeginn mit einem selbst gewählten Namen benannt werden. Dieses sollte auch unbedingt genutzt werden, da ansonsten die einzelnen Würmer kaum von einander unterschieden werden können.

In einem Optionsmenü können zahlreiche Einstellungen hinsichtlich max. Spieldauer, Waffenauswahl, Spielart u.a.m. vorgenommen werden.

Die Spielelandschaften werden per Zufall kreiert, so daß es davon abgesehen über 4 Milliarden verschiedene davon gibt.

Die Steuerung erfolgt mit Hilfe der Maus in Kombination mit der Tastatur. Dieses hört sich zwar ein wenig umständlich an, birgt aber in der Praxis keinerlei Probleme.

Das Spiel kann alleine, mit einem Computergegner oder auch mit bis zu 16 Spielern gleichzeitig gespielt werden.

Die Grafik selbst ist ganz nett, setzt aber bei weitem keine neue Maßstäbe und man hat auch schon Besseres gesehen.

Das Hörenswerteste sind allerdings die Sound-FX. Wenn aus den Lautsprechern ein piepsiges "Hallo", "Verräter", "Laß mich doch in Ruhe", "Rache", "Volltreffer" u.v.a.m. ertönt, kann man sich ein Lächeln nicht verkneifen.

Musik ist allerdings keine zu hören.

Per DPaint kann man eigene Level erstellen und per Eingabe eines individuellen Codes seine speziellen Spiellandschaften erschaffen.

Abschließend kann ich sagen, daß ich demjenigen, die auf Spiele wie Lemmings o.ä. stehen, WORMS nur empfehlen kann.

Und über den Kaufpreis von ca. 60,- DM kann man auch nicht meckern.

Abschließende pers. Werte á la Amiga Joker:

Grafik 75 %

Animation 85 %

Musik -

Sound-FX 85 %

Handhabung 90 %

Dauerspaß 85 %

Gesamt 90 %

Rainer Lübchemeier

1.67 worms cd32

Spielname: Worms CD32

Hersteller: Team 17

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Mayday

Cheat:

Wer auf dem Joypad, im Hauptmenü, folgende Tasten drückt, erhält alle Extra-Waffen, die sonst in den Kisten versteckt sind:

- GRÜN - HOCH - PAUSE - PAUSE - GELB -

1.68 wormscd_mayday

Alle Jubeljahre kommt mal wieder ein Spiel auf den Markt, das durch geniale Ideen, viel Spielspaß und machmal sogar noch eine super Grafik auffällt. 1 und 2 werden hier erfüllt, aber 3..naja, aber dennoch ist es ein absoluter Megahammer!

Worum gehts eigentlich?

Na um WORMS von Team 17 !

Nach den superben Reviews mußte ich das Game unbedingt haben, da ich die Demoversion schon bis zu 2 Stunden (!!) täglich gezockt habe !

Dieses Spiel macht süchtig !

Da ich das Spiel schon vom der DOSe und eben auch der Demo kannte war ich
sehr neugierig auf den Inhalt der Packung:

Erstmal hab ich mir einen abgelacht, weil auf der Packung ein Bomico Preis-
schild mit der Aufschrift 89DM klebte.

Also die spinnen meiner Meinung nach !

Auch Positiv viel mir auf, daß die Packung noch eingeschweißt war.

Im Innenleben fand ich eine Registrierkarte von Team17, eine Auswertungs-
karte von Bomico, die CD inkl. Hülle, daß Handbuch und leider auch noch
das obligatorische Codeheft a la AlienBreed3D!

Warum denn diesmal???

Trotz 80MB Umfang??

Wer hätte gedacht: Es lässt sich ganz einfach ohne Kinosequenzen auf die
Platte kopieren! Arrrgh!

Also hab ich Omas Lesebrille geschnappt und das Spiel gestartet.

Erstmal kam das bewährte Team17 Logo, doch schon hier wurde mir bange:

An der DOSe gibts hier doch ein ganzen Film statt eines billigen Logos ???

Ohhhh jeeeeee!

Dann kam das Intro.....Aaaaaaargh! Das ist ja ein Mini Fenster !!!!!

Schlamperie: Gerade ein 1/4 des Bildschirms wird genutzt :((

Danach kam dann noch ein per Zufall ausgewählter Film wie man ihn vom
PC kennt. Knapp 10 davon gibts es und in jedem wird einfach ein kleiner
aber dennoch lustiger Gag aus dem Worms Schachtfeld präsentiert.

Die Teile sind echt zum brüllen !!!!

Dann endlich kam die Lesebrille zum Einsatz: Codeabfrage.

Endlich gemeistert konnte ich noch die Sprache auswählen (Deutsch ist
dabei) und schon war ich im Hauptschirm.

Nun ja hier kann man seine Teams zurecht benennen (Spielt doch gegen eure
Lehrer ;))), daß Optionsmenü besuchen oder loslegen.

Es gibt auch eine Exit Funktion, aber die habe ich (fast) noch nie
benutzt:)

Auch ein Multitasking Betrieb ist möglich ---> Ihr könnt ebenmal während
dem Spiel was auf der WB erledigen.

Mehr als 2MB RAM sind da jedoch Voraussetzung - so leider auch bei 2 von
8 Landschaften: Wer nur 2MB hat wird sie nie zu Gesicht bekommen.

Ein Records Menü gibts auch: Hier lassen sich Tabellen, High Scores usw...
laden und speichern.

In den Optionen lassen sich auch ein paar nette Sachen anwählen:

Zeit die man hat um einen Zug zu erledigen, Anzahl der Waffen, ob Minen

das Spielgelände verschönern sollen und zig Sachen mehr!!

Im letzten Menü könnt ihr euch dann noch alle 7 CD Tracks zu Gemüte führen.

Diese sind recht nett, aber auf die Dauer werden sie natürlich langweilig.

Deshalb wurde eine klasse Funktion eingebaut: Ihr könnt einfach eine eigene Audio CD einlegen ! Das Spiel ist nämlich komplett im RAM ! Dann müßt halt auswählen, welches Lied bei welcher Landschaft gespielt werden soll.

So jetzt könnte es mal losgehen.

Ihr könnt zuerst trainieren, ein Freundschaftsspiel starten, ein Turnier mit bis zu 16 Mitspielern (an einem Compi!) oder einfach ein Match bestreiten.

Das Training ist zum eingewöhnen natürlich das sinnvollste.

Hier müßt ihr dann auftauchende Zielscheiben abknallen.

Das Spiel macht jedoch am meisten Spaß.

Auf einer per Zufall berechneten Landschaft bomben sich zwei Wurmgruppen mit je 4 Würmern die Köpfe ein.

Dazu steht jede Menge Werkzeug zu Verfügung: Von der Shotgun über Dynamit bis zu explodierenden Schafen oder Bananenbomben ist alles erlaubt !

Auch Werkzeuge gibts genügend: Presslufthämmer, Stahlträger usw....!

So entwickelt sich dann mit der Zeit ein absoluter Spielspaß, daß man gar nicht mehr davon wegkommt ! Da spielt man eben 4 Stunden ohne etwas gemerkt zu haben!

Die Würmer haben dann noch ein paar coole deutsche Sprüche auf Lager:

Da kriegt man schonmal ein "Knallkopf" oder "Laß mich in Ruhe" usw. zu hören! Echt lustig! Das Spiel macht genauso viel Spaß wie seinerzeit das gute alte Lemmings!

Alles stimmt! Die Steuerung, der Sound bloß die Grafiken gefallen mir absolut nicht!!

Das CD32 hat ein AA Chipset! Damit hätte man die PC Version 1:1 Umsetzen können !!!!!!!!!!!!!!!

Aber im Handbuch (welches übrigens sehr gut gestaltet wurde und keinen Übersetzungsfehler enthält) wird noch gesagt, daß Updates erscheinen werden!

Also ich hoffe was das Zeug hält !!!

Und noch was: Wenn euch die Landschaften nicht gefallen, könnt ihr euch sogar eigene malen ! Das nenn ich mal genia !!

Zur Wertung:

Grafik

Im Spiel: 40% In den Kinosequenzen: 85%

Animation

Im Spiel: 70% " " " : 90%

Musik

Im Spiel: 70% " " " : 50%

Sound FX

Im Spiel: 80% " " " : 80%

Handhabung: 90%

Spielspaß: 99%

Gesamt: 90%

CDs: 1

Speicherbar: Highscores, Wurmnamen

Unterstützt: Zusatz RAM

Fazit: Hit Hit und nochmal Hit!

Wenn Team17 ein AGA Update veröffentlicht wirds noch besser!

Mayday

1.69 worms dc

Spielname: Worms - The Directors Cut

Hersteller: Team 17 (1997)

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier

Henning Wolf Knopp

Jürgen Kumiega

Screenshots:

1 7b

2 8

3 9

4a 10

4b 11

5a 12

5b 13

6a

6b

7a

Cheats:

Gebt folgendes im Titelscreen ein:

RED BULL Würmer springen höher und schlagen härter

PESTILENCE Würmer brennen, wenn sie sterben

NUTTER Jede Waffe hat die Sprengkraft von Dynamit

MAGICAL MYSTERY TOUR Namen der Würmer werden nicht angezeigt

OMNIPOTENT BLUE WORM Würmer werden nicht von Schüssen verletzt
und können übers Wasser laufen

ARTILLERY Würmer können sich nicht bewegen

JAMIE AND HIS MAGIC TORCH Extrawaffen sind von Beginn an verfügbar
und können editiert werden.

CHORLTON AND THE WHEELIES Aktiviert die Geheimwaffen

SUPA SHOPPA Verwandelt alle Minen in Waffenkisten

LITTLE FLUFFY SHEEP Explodierende Kisten setzen Schafe frei und
das Super Schaf kann unendlich lang gesteuert
werden.

KARTONG APA Übersetzt die Namen der Waffen ins Schwedische

Hier noch ein paar Codes für den Landschaftsgenerator:

LOW Wasserstand niedrig (Default)

MEDIUM Wasserstand mittel

HIGH Wasserstand hoch

WEIRED verrückte Landschaften

MORMAL "normale" Landschaften

CUSTOM lädt einen Customlevel

GRAFITTI lädt einen Grafittilevel

1471 den letzten Level nochmal

1.70 wormsdc_luebke

WORMS - The Directors Cut

BYE BYE

Sie halten hier unser letztes - und vielleicht bestes - Amiga-Spiel
in Händen. Wir hoffen, Sie haben eine Menge Spaß damit und bedanken
uns für Ihre Unterstützung, nicht zuletzt dafür, daß diese Würmer bei
Ihnen ein Zuhause gefunden haben.

So lautet das abschließende und an die Amiga-Gemeinde gerichtete Wort
der legendären Programmierer von TEAM 17.

Verantwortlich für das Marketing und den Vertrieb ist wieder einmal
OCEAN.

So fällt also ein besonderes Augenmerk auf die mit Spannung erwartete
Fortsetzung des Top-Hits WORMS.

Von vorneherein sei angemerkt, daß WORMS - THE DIRECTORS CUT nicht
mit der Fortsetzung für die MS-DOSen, WORMS - REINFORCEMENTS, zu ver-

wechseln ist.

Geliefert wird das Spiel, wie von TEAM 17 auch nicht anders gewohnt, in einem ansehnlichen, stabilen Pappkarton. Die Disketten sind zusätzlich in einem "Plastikbett" untergebracht, um so einer Beschädigung während des Transportes vorzubeugen.

Das Spiel umfaßt 3 Disketten, sowie eine ins Deutsche und Englische übersetzte Anleitung.

Es bleibt allerdings allein dem Amiga 1200 und 4000 vorbehalten.

Ein AGA-Chipset, falls es dann doch noch irgendwann einmal erscheinen sollte, wird ebenfalls unterstützt.

Zusätzlicher Arbeitsspeicher und Turbokarten werden unterstützt.

Dieses wird u.a. durch mehr Features belohnt.

Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200, OS 3.0, DOpus 5.5, 18 MB Ram, Blizzard 1230-IV, Festplatte.

Wie gewohnt kann WORMS auch auf Festplatte installiert werden. Dieses geschieht bequem mit dem auf der Diskette befindlichen Installations-skript.

Bei Systemen, die mit lediglich 2 MB Arbeitsspeicher ausgerüstet sind, kann das Spiel von Festplatte aus nur ohne Startup-Sequenz gestartet werden.

Nach dem Klick auf das Start-Icon erwartet uns ein bildschirmfüllender, schwer bewaffneter Wurm. Ein Intro ist allerdings nicht vorhanden.

Im Hauptmenü hat man nun die Möglichkeit sein Team aufzustellen, die Optionen zu manipulieren, die Ergebnisse einzusehen, das Spiel zu beginnen, usw. usw.

Vor dem Spielbeginn hat man nun die Möglichkeit ein Trainings-, Turnier-, Freundschafts- oder Ligaspiel durchzuführen.

Bis zu 16 Spieler können nun gleichzeitig an dem Spiel teilnehmen.

So beginnt dann das aus dem Vorgänger bekannte Eliminieren seiner Wurmgegner. Dazu stehen einem neben den bekannten Waffen, wie z.B. der Bazooka, den Granaten und vielen anderen Dingen des täglichen Lebens, nun auch explodierende Schafe, zielsuchende Tauben, verrückte Kühe und alte Frauen als furchterregende und wirksame Waffen zur Verfügung.

In Anbetracht der Tatsache, das Worms DC den AGA-Rechnern vorbehalten ist, verwundert es natürlich nicht, das die Grafik erheblich an Qualität dazugewonnen hat - mehr Farbe, mehr Detailtreue.

An den Landschaften hat sich prinzipiell nicht geändert. Ein dementsprechender Editor ist in dem Programm integriert.

Ansonsten hat sich aber auch an dem Spielsystem gegenüber dem Vorgänger nichts geändert.

Nur hinsichtlich der Sound-FX, genauer gesagt, der wurmspezifischen Sprachausgabe hat sich etwas zum negativen geändert: es ist nämlich keine deutsche Sprachausgabe mehr integriert. Aber dieses Manko sollte man allerdings auch nicht überbewerten !

Es sei gleichzeitig auch angemerkt, daß man die Sound-Files des Vorgängers nicht in Worms DC verwenden kann !

Nichtsdestotrotz kommt zu keiner Zeit Langeweile auf, auch wenn sich die Neuerungen in Grenzen halten. Ganz besondere Spielfreude kommt natürlich dann auf, wenn man zu zweit oder mehreren Personen gleichzeitig spielt.

So kann ich dieses Spiel also jedem bedenkenlos ans Herz legen - und das nicht nur aus dem Grund, weil es das letzte für den Amiga entwickelte Spiel von TEAM 17 ist.

Zusammenfassung: Titel: Worms - The Directors Cut

Hersteller: TEAM 17 / Ocean

Umfang: 3 Disketten, dt. Anleitung

System: A 1200, 4000, AGA, Fast-Ram,

Turbokarte, Festplatte wird

unterstützt

Grafik: sehr gut

Sound: gut

Motivation: sehr gut

Gesamturteil: sehr empfehlenswert

Rainer Lübke

1.71 wormsdc_knopp

WORMS - THE DIRECTORS CUT

=====

Wohl jeder hat Worms irgendwo in seiner Sammlung, zumindest als Demo auf irgendeiner Shareware-CD.

Und jeder von diesen wird mir wohl zustimmen, wenn ich Worms als eines der innovativsten Spiele des letzten Jahres bezeichne.

Bei dem Erfolg des Spieles ist ein Nachfolger mehr als logisch, und hier ist er : W:DC !

Eine geballte Zahl von 15 (!) neuen Waffen, mehr

Farben (Nummer über 300), parallax-scrollender Hintergrund (noch schicker als die PC-Version), besonderer Graffiti-Modus (hat nichts mit der Grafikkarte zu tun !), mit dem sich, wie in einem primitiven Malprogramm, eigene Level in Sekundenschnelle (!) erstellen lassen.

Das Demo bietet 4 Level mit den Landschaften `Hell` und `Alps`. Bevor ich jedoch das Demo näher erkläre, muß ich einigen Amiga-Usern eine Absage erteilen : W:DC erfordert AGA !

Harte Zeiten, ich weiß (Wie wärs mit `nem neuen PowerAmiga, mmmhh ?).

Auf dem Titelbild fällt einem eine angenehme Hintergrundmusik auf (Endlich ! Wie lange habe nur DESWEGEN auf die PC-Version geschickt !) und eine kleine rotierende, gerenderte Granate in der unteren Ecke. Achtung !

Dieses Drecksding ist ein völlig blödsinniges Spielzeug mit Suchtgefahr ! Wenn man das Teil nämlich anschubst, fliegt es, beeinflußt von der Trägheit, ein Stück über den Schirm, wobei es am Rand abprallt. Ich habe EWIG mit dem Ding gespielt. Wie ein primitiver Irrer mit glücklichem Grinsen vor dem Monitor gehockt und diese Granate herumgeschubst !!!

Aber genug, wieder zum Ernst des Lebens ;-).

Während dem Spiel stellt man noch einige kleine, aber nette Neuigkeiten fest : Wenn man z.B. den Blow Torch benutzt, fliegen die weggegrabenen Pixel nach hinten raus, außerdem sieht man jetzt auch die Innenseite des Berges, und nicht gleich den üblichen Hintergrund. Desweiteren haben wir jetzt auch eine Action-Cam, die allen Aktionen automatisch folgt. Die Anzahl der möglichen Teams hat sich erhöht, und wenn Das Options und Record-Menü nicht im Demo gesperrt wären, könnte ich wahrscheinlich noch mehr schreiben.

W:DC ist zwar schon ein paar Monate draußen,

möglicherweise kennen es einige aber immernoch nicht.

Bei meiner jetztfolgenden Bewertung habe ich versucht, mir die Vollversion vorzustellen (!?), auch wenn das an sich nicht hinbauen kann.

Aber davor noch eine gute und eine schlechte Nachricht.

Die Gute : W:DC wird ausschließlich für Amiga erscheinen >:-).

Die Schlechte : Dies war das vorerst letzte Werk von Andy Davidson für den Amiga.

Titel : Worms - Directors Cut

Hersteller : Team 17, Ocean 1997

Anforderungen : AGA, 2 MB

Grafik : Ausreichend

Sound : Befriedigend

Spielbarkeit : Sehr gut

Motivation : Gut

Gesamtnote : Gut

positiv : unzählige Optionen, Waffen und Welten.

Geniale Spielbarkeit (insbesondere im Multiplayer-Modus.

negativ : Manchmal stupide Computergegner.

Fazit : Gutes Spiel, so ziemlich jedem zu empfehlen.

Henning Wolf Knopp

1.72 wormsdc_juergen

Worms - the Directors Cut

von

Team 17

Systemvoraussetzung:

* AGA Amiga

Vorgeschichte:

Was passiert wohl, wenn man eine Hand voll Würmer auf eine Landschaft stellt und diese mit Waffen bepackt? Worms was born! So war die Geschichte des ersten Teils, der ein Bestseller wurde. Und nun, da es ja auch einen AGA Amiga gibt war es deren Pflicht einen verbesserten Teil zu veröffentlichen. In der Hoffnung,

daß das auch ein Bestseller wird soll es nun auch auf AGA-Rechnern flimmern. Auf dem PixelCoordinator hat die Worms-Saga noch lange kein Ende.

Installation:

Dieses Game benötigt eigentlich keine Installation aber diese ist dringendst zu empfehlen.

Die Installation ist schtinkiisi. Hier die Anleitung:

- * Disk 1 auf der WB einlegen
- * Auf Install klicken
- * Den Anweisungen auf dem Screen folgen
- * Ins Install-Verzeichnis wechseln
- * und... Spaß haben

Starten / Spielen:

Eins muß man gleich sagen: Das Spiel ist einfach genial!! Und es is nich nur: Zielen, Ballern {;-)), sondern es steckt auch eine Menge an Können und Strategie dahinter um das Spiel perfekt zu beherrschen. Im Hauptmenü kann man fast alles einstellen. Von der Zug- und Spieldauer über die Waffenenergie bis zur Häufigkeit im Arsenal und in den Kisten. Die Waffen sind einfach geil. Vom Schaf über die zielsuchende Taube bis zum alleszerstörenden Esel ist alles für Tierfreunde vorhanden. Aber auch für Sadisten sind der Baseballschläger, die Bazooka und jede Menge Wummen vertreten. Zur Steuerung: Sie ist komplex und kompakt auf 9 Tasten verteilt. Nun ist durch doppeltes Drücken der RETURN-Taste auch ein Rückwärtssprung möglich. Ansonsten blieb alles beim Alten. Durch einmaliges oder wiederholtes Drücken der F- und Zifferntasten lassen sich auch Waffen anwählen. Da Spielspaß zwar die Hauptsache aber nicht das einzige is nu zu

Grafik:

Tja nun, die Landschaft wurde auf 16 Farben erhöht und die Umgebung wurde auch gecolored, so kommen wir auf eine stolze 256 Farben Optik die somit einen AGA-Amiga voraussetzt. Die Würmer sind immer noch so wie beim Original Worms (und nicht so häßlich wie bei PC-Worms, kotz würg!) Vorallem haben mich die 24-Bit-Fades und der Partikelflug fasziniert, diese Teile sehen einfach geniiiaaaal aaus. Es gibt 8 verschiedene Landschaftstypen und diese sind beliebig erweiterbar (per Aminet-CD's, etc). Gut das wars kurz zur Grafik nun zu Musik / Sound FX:

Im Introscreen hat man eine wunderbare Startmusik und während des Spiels... gar keine. So eine Sauerei. Dadurch wirkt das Spiel etwas Langweilig aber ab 4-Spielern is das wohl eh egal, oder [:-) (-:]. Die Soundeffekte sind absolut geile Samples, die bei nichtgefallen auch ausgetauscht werden können. Beim AirStrike fliegt ein Flugzeug in die Lautsprecher und das blöken der Schafe ist

auch genial. Alles in gewohnter geiler Qualität.

Fazit: Es ist eines der geilsten Multiplayergames, die es auf dem AMIGA gibt. Und es beweist wieder einmal, dass Grafik nicht immer alles ist. Es ist auch ein Spiel für die, die einfach nichts zu tun haben.

Wertung

Grafik 58%

Sound 89%

Motivation 86%

Spielspaß 95%

Gesamt 82%

+Geniales Multiplayerspiel, Geile Waffen

-z.T. etwas Farbbarm, Option können nicht gespeichert werden

Euer Jürgen Kumiega

1.73 wwf european rampage

Spielname: WWF European Rampage

Hersteller: Ocean (1993)

Genre: Sport

Cheat:

Mal die Taste <F10> sehr oft (ca. 10 mal) hintereinander drücken, um den Gegner bewegungsunfähig zu machen.

1.74 wwf wrestle mania

Spielname: WWF Wrestle Mania

Hersteller: Ocean (1992)

Genre: Sport

Hint:

Hat man seinen Hühnen ausgewählt und steht man schließlich im Ring, so sollte man diesen sofort wieder verlassen und einen der zahlreichen Stühle in die Hand nehmen. Jetzt warten, bis der Gegner folgt und dann unbarmherzig zuschlagen. Wenn der Gegner nicht wieder rechtzeitig in den Ring zurückkehrt, so hat man gewonnen.

Wenn man mal in einer brenzlichen Situation ist und den Joystick rühren muß, sollte man folgende Schritte berücksichtigen :

1. Spiel pausieren
 2. Maus in den Joystickport verfrachten
 3. Pause herausnehmen und mit der Maus durch die Gegend rutschen
-

4. Wenn wir nun gewonnen haben, sollte man nicht vergessen den Joy-stick wieder einzusetzen

Cheat:

In den Pausenmodus gehen und "HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS" eintippen.

Freezer: 00994F - Zeit

00991F - Credits