

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	d-generation	4
1.3	dalek attack	4
1.4	daleythompsonsolympic	4
1.5	damned	5
1.6	danger doog	6
1.7	danger freak	6
1.8	dark ages	6
1.9	dark castle	6
1.10	darkman	7
1.11	darkmere	7
1.12	darkseed	9
1.13	darkside	12
1.14	dark star	12
1.15	datastorm	12
1.16	daylight robbery	12
1.17	days of thunder	13
1.18	deadline	13
1.19	death mask	16
1.20	deathmaskcd32	17
1.21	death or glory	17
1.22	death trap	22
1.23	deep core	22
1.24	deep core cd	22
1.25	2	22
1.26	defender of the crown	23
1.27	defenderofthecrownii	23
1.28	deflektor	24
1.29	deja vu	25

1.30	deja_unger	25
1.31	deliverance	26
1.32	deluxe hamburger	26
1.33	deluxe pacman	26
1.34	dpacman_igor	27
1.35	deluxe galaga	28
1.36	dgalaga_otto	29
1.37	dgalaga_igor	30
1.38	denaris	32
1.39	dennis	32
1.40	dennis_lübke	32
1.41	descent	32
1.42	desert strike	33
1.43	deserts_giese	34
1.44	deuteros	36
1.45	devious designs	40
1.46	die hard 2	41
1.47	diggers	42
1.48	dimos quest	42
1.49	dinosaur	43
1.50	disposable hero	43
1.51	disposable_mayday	44
1.52	dithell in space	46
1.53	dizzy lizzy	46
1.54	dogs of war	46
1.55	dojo dan	46
1.56	dominator	47
1.57	dong	47
1.58	donk	47
1.59	donkey kong	47
1.60	doodleburg	48
1.61	doody	48
1.62	doofus	48
1.63	double dragon	48
1.64	double dragon 2	49
1.65	double dragon 3	50
1.66	drplummetshouseofflux	50
1.67	dracula	51
1.68	Die Drachen von Laas	51

1.69	dragon breed	52
1.70	dragon ninja	53
1.71	dragon spirit	53
1.72	dragon wars	53
1.73	dragonslair-singlecastle	54
1.74	dragonslairii-timewarp	54
1.75	dragonslairiii	54
1.76	dragonflight	55
1.77	dragonscape	57
1.78	dragonstone	57
1.79	drakkhen	57
1.80	dreamweb	58
1.81	dreamweb_lübke	58
1.82	dreamweb_mad	58
1.83	dreamweb_komp	60
1.84	driller	65
1.85	drip	65
1.86	drip_schlegel	65
1.87	drivin force	66
1.88	drol	66
1.89	drug blasters	67
1.90	dsa-schicksalsklinge	67
1.91	dsa_mayday	76
1.92	dsa2-sternenschweif	79
1.93	duck tales	86
1.94	duckula 2	88
1.95	dugger	89
1.96	dune ii	89
1.97	duneii_unger	90
1.98	duneii_ukn	93
1.99	duneii_komp	96
1.100	dune	101
1.101	dungeon master	110
1.102	dungeonm_unger	111
1.103	dm_komp	114
1.104	dungeonhero	122
1.105	dungeons of avalon	122
1.106	dungeonsavalon_norman	126
1.107	dungeons of doom	127

1.108dynablasters 127

1.109dynamite 128

1.110dynamite dux 129

1.111dynasty wars 130

1.112dynatech 130

1.113dyter-07 130

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)

D **D-Generation**

Dalek Attack

Daley Thompson's Olympic Ch.

Damned

Danger Doog

Danger Freak

Dark Ages I-III

Dark Castle

Darkman

Darkmere Bilder

Darkseed

Darkside

Dark Star

Das Schwarze Auge Bilder

Das Schwarze Auge 2 - Sternen...

Datastorm

Daylight Robbery

Days of Thunder

Deadline

Death Mask

Death Mask CD32

Death or Glory
Death Trap
Deep Core
Deep Core CD³²
Defender 2
Defender of the Crown Bilder
Defender of the Crown II
Deflektor
Deja Vu Bilder Test(s)
Deliverance
Deluxe Galaga Test(s)
Deluxe Hamburger
Deluxe Pacman Test(s)
Denaris
Dennis Test(s)
Descent
Desert Strike Test(s)
Deuteros
Devious Designs
Die Hard 2
Diggers Bilder
Diggers CD32
Dimo's Quest
Dinosaur Detective Agency
Disposable Hero Bilder Test(s)
Dithell in Space
Dizzy Lizzy
Dogs of War
Dojo Dan Bilder
Dominator
Dong
Donk
Donkey Kong
Doodleburg
Doody
Doofus
Double Dragon
Double Dragon 2
Double Dragon 3

Dr. Plummet's House of Flux
Drachen von Laas, Die
Dracula
Dragon Breed
Dragon Ninja
Dragon Spirit
Dragon Wars
Dragon's Lair - Single Castle
Dragon's Lair II - Time Warp
Dragon's Lair III
Dragonflight
Dragonscape
Dragonstone
Drakkhen
Dreamweb Test(s)
Driller
Drip Bilder Test(s)
Drivin' Force
Drol
Drug Blasters
Duck Tales
Duckula 2
Dugger
Dune
Dune II Bilder Test(s)
Dungeon Master Karten Test(s)
Dungeonhero
Dungeons of Avalon Test(s)
Dungeons of Doom
Dynablasters
Dynamite
Dynamite Dux
Dynasty Wars
Dynatech Bilder
Dyter-07

1.2 d-generation

Spielname: D-Generation

Hersteller: Mindscape

Vertrieb: Rushware

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 52 %

Sound: 53 %

Motivation: 76 %

Cheat:

Das Paßwort für den Computer lautet "DEATH". Wenn du gestorben bist, bewegst du den Joystick mehrmals im Kreis und hältst den Feuerknopf. Dann startest du mit ca. acht Leben erneut an der Stelle, an der du gestorben bist.

Freezeradresse:

Unendliche Leben bekommt man, wenn man die Adresse C2F0E6 auf FF setzt.

1.3 dalek attack

Spielname: Dalek Attack

Hersteller: Admiral Software (1993)

Genre: Action

Cheats:

Durch Eingabe von " JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS " wird man unverwundbar! Zur Levelanwahl tippt man während des Spiels folgendes ein:

- PARIS : " DAY OF RECKONING "
- NEW YORK : " THE SLYTHER "
- TOKYO : " TRICOLOUR COFFEE SHOP "
- SKARO : " D5 GAMMA Z ALPHA "

Durch Eingabe von " TRUE I AM GUILTY OF INTERFERENCE JUST AS YOU ARE GUILTY OF FAILING TO USE YOUR GREAT POWERS " bekommt man unendlich viele Leben!

1.4 daleythompsonsolympic

Spielname: Daley Thompson's Plympic Challenge

Hersteller: Ocean (1989)

Genre: Sportspiel

Cheats:

In den Highscores "HINGSEN-J" (oder "HINGSEN.J" eingeben und schnell drücken, in den Highscores sollte nun «DEMO» stehen. Jetzt erneut "-J" oder ".J" eingeben und drücken. In der Liste steht nun «MEGA DEMO», nun das Spiel starten und mit den F-Tasten die Sportart aussuchen.

1.5 damned

Spielname: Damned

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 Anything 34 Battlefield 67 Diedo
2 Deadline 35 Pleasuredom 68 Flohmarkt
3 Rocket 36 Pride 69 Pan
4 Warrior 37 Ambos 70 Globus
5 Annomundi 38 Spherix 71 Sonnenuntergang
6 Arise 39 Blackhole 72 Rocking
7 Crusader 40 Beast 73 Nalogoey
8 Blackened 41 Kilkkenny 74 Pogo
9 Epic 42 Saxon 75 Atomix
10 Flower 43 Ewerk 76 Moonshadow
11 Marlboro 44 Cologne 77 Einstein
12 Man 45 Testament 78 Sepultura
13 Harley 46 Spock 79 Delphine
14 Davidson 47 Australia 80 U2
15 Enterprise 48 Q4mat 81 1101991
16 Alpha 49 Batidadecoco 82 Empire
17 Mash 50 Doef 83 1591992
18 Nice 51 Metallica 84 Zivildienst
19 Life 52 Dion 85 Fantastischen4
20 Papillon 53 Defleppard 86 Beat
21 Shining 54 Ou812 87 Nokonzept
22 Icehouse 55 Evil 88 Mystical
23 Vitamine 56 Cannes 89 Quarsar
24 Jaquiline 57 Doors 90 Do5592
25 Oxygene 58 Peanuts 91 Columbusgohome
26 Jaguar 59 Glory 92 Bodylanguage
27 Morgentau 60 Stube1 93 Dream
28 Paris 61 Station8 94 Whoisfat
29 Took 62 Bigman 95 Dominion
30 Damos2 63 Assembler 96 Monty
31 Reflex 64 Rif 97 Nushooz
32 Lovesong 65 Mysteria 98 Rumblefish
33 Hacklefeucht 66 Pelvis 99 Paragon
Ultimativer Schlüssel-Code: Peacefloete

1.6 danger doog

Spielname: Danger Doog

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Als Paßwort eingeben:

THE POWER unendlich Leben

JUMP TO OUTRO springt zum Endintro

Level Codes:

1 Sweet World MASTER

2 Computer World WATER

3 Psycho World DRIVE

4 Castle World BENEFIT

1.7 danger freak

Spielname: Danger Freak

Hersteller: Rainbow Arts (1989)

Genre: Actionadventure

Cheat:

Wer als Datum "17.04.70" eingibt hat es nicht mehr so schwer.

1.8 dark ages

Spielname: Dark Ages (I - III)

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Durch gleichzeitiges drücken der F10- und BACKSPACE-Taste wird der Cheat-Mode aktiviert. Im Spiel wird er durch betätigen des Rapid-Fire-Mode aufgerufen.

1.9 dark castle

Spielname: Dark Castle

Hersteller: Activision

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Gehe in den Panzerraum und drücke <W> und <S>. Halte sie gedrückt, bis

Du 25 Leben zusammen hast!

1.10 darkman

Spielname: Darkman

Hersteller: Ocean (1991)

Genre: Action

Cheats:

Damit einem niemals die Energie ausgeht, sollte man an beliebiger Stelle (oder im Titelbild) "MEACULTA" oder "MEACULPA" oder "MEA CULPA" eingeben.

<F1> bis <F6> Levelanwahl

<F8> Endsequenz

1.11 darkmere

Spielname: Darkmere

Hersteller: Core Design

Genre: Rollenspiel

Screenshot:

1

Komplettlösung - DARKMERE

Level 1 - Das Dorf

Man erfährt zuerst, daß man ohne Passwort das Dorf nicht verlassen kann. Man geht zum Schmied in der Weststrasse, welcher zwar weiß, wer das Passwort kennt, es aber nur sagt, wenn man ihm 5 Barren gibt. Nun geht man zum Gasthaus TOLK INN, sackt alles ein und geht in den hinteren Teil der Schenke. Dort sind die Gästezimmer, deren Inhalt natürlich ausgiebig geplündert wird. Nicht die Truhen vergessen. Nun klappert man so lange die Strassen ab, durchsucht sie nach Schlüsseln und den dazugehörigen Häusern, bis man mindestens folgendes hat:

- Ein alkoholisches Getränk
- 20 Goldstücke
- 5 Barren
- 1 Truhenschlüssel

Die fünf Barren gibt man dem Schmied. Er verrät uns, daß der Zwerg im Gasthaus das Passwort weiß. Man geht hin und quatscht ihn an. Er gibt aber keine Antwort, solange er nüchtern ist. Man gibt ihm das alkoholische Getränk, worauf er meint, er wolle nur Skullbuster. Man kann welches beim Wirt bestellen, aber es fehlt ihm eine Zutat, welche es nur beim Alchimisten gibt. Aber zunächst geht man zum Waffenhändler in der Südwalstrasse und öffnet die Truhe, worauf eine Axt zum Vorschein kommt, welche man ihm für 20 Goldstücke abkauft. Auf der Brücke zur Avon Street ist ein verrückter Ritter. Gibt man ihm die Axt, so macht er den Weg

frei. In der Kelnorstrasse dahinter ist der Alchimistenladen. Der Alchimist gibt das Kraut aber nur, wenn man ihm seine gestohlenen Tränke wiederbringt. Die Kapuzenmänner in der Stadt haben sie. Es gibt drei Kapuzenmänner mit Tränken. Einen in der Nordstrasse, einen in der Südwalstrasse und einen in der Fenchelstrasse. Falls man sie nicht sofort antrifft, sollte man so lange in den Raum hinein- und hinausgehen, bis sie anwesend sind. Dann tötet man sie, nimmt die Tränke, bringt sie dem Alchimisten, nimmt das Kraut, gibt es dem Wirt, nimmt das Bier in Empfang und gibt es dem Zwerg. Der verrät das Passwort und man geht zum Tor. Vorher will der dusselige Torwarter aber noch wissen, was im Tempel los ist. Dort angekommen, rettet man den Druiden vor der Opferung, sagt dem Torwarter, daß alles o.k. ist und geht in den Wald.

Level 2 - Der Wald

Hier ist es sinnvoll, ab und zu einen Blick auf die Karte zu werfen, da ziemlich viele Abzweigungen gut versteckt sind. Man sollte alle Kaninchen töten und alle weissen Pilze mitnehmen, da es hier nicht allzu viele Nahrungsmittel gibt. Da Spinnen ja nicht einfach zu bewältigen sind, kann man ihnen auch ein Stück Fleisch vorwerfen. Untote sind auch nicht ohne. Am besten stellen wir uns neben sie, so daß sie uns nicht treffen können, wir aber sie. Wenn das nicht geht, sollte man den Raum nur mit voller Energie betreten, dann hingehen und draufkloppen. Wenn man durch einen Feuerball zurückgeschleudert wird, schnell wieder hingehen und draufkloppen. Als erstes geht man ins Elbendorf. Der Wächter auf der Brücke läßt uns durch, wenn man ihn ein bißchen besticht. Im Elbendorf trifft man seinen Großvater, der uns die Zauberworte für Malthars Burg verrät. Also geht man hin, ruft die Worte und tritt ein. Malthar will unsere Klinge für den Endfight stärken, aber dafür braucht er folgende Zutaten:

Ein Stück vom Thron der Pilzprinzessin

Man geht zur Lichtung. Dort will die Prinzessin, daß man ihre Schwestern aus den Klauen der Orks befreit. Also auf zum Orklager, Orks plätten und zurück zur Pilzprinzessin. Jetzt darf man ein Stück von ihrem Thron nehmen.

Ein Horn vom Einhorn

Es befindet sich auf einer anderen Lichtung. Es will das Horn aber nur rausrücken, wenn man es rächt. Also klappert man den ganzen Wald ab. Hat man alle Orks gekillt, geht man zurück und erhält das Horn.

Einen Knochen von einem Drachen

Man geht zur Spinnenlichtung und haut das Netz durch. Vom sich dahinter befindlichen Drachenfriedhof mopst man sich einen Knochen.

Nun gehen wir zurück zu Malthar, welcher das Schwert stärkt und uns die Worte sagt, die wir beim Steinkreis rufen sollen. Wir marschieren hin, rufen sie und werden zu einem andern Steinkreis teleportiert. Von hier aus geht man einfach

den Weg entlang, bis man zur Drachenhöhle kommt.

Level 3 - Die Drachenhöhle

Zuerst säubert man alle Gänge von Feinden. Dabei sollte man nicht vergessen, in der Bibliothek das Buch zu lesen. Dann geht man zurück zum Tempel, wo gerade ein Mädchen geopfert wird. Man befreit es und nimmt den Dolch der Furcht. Nun ist die Tür zum Gefängnis offen, welches man ebenfalls säubert und alle Gefangenen befreit. Dann geht man zum Aufzug und fährt nach unten. Dort geht man so lange den Weg entlang, bis man zur Drachentür kommt. Dort steckt man den Dolch hinein und kann durch.

In der darauffolgenden Halle finden wir den Drachen Enywas, der uns sagt, daß er unsere Mutter ist. Na ja, jedenfalls säubert man erst die Halle von kleinen Drachen und tötet dann seine eigene Mutter. Und schon ist das Spiel geschafft.

1.12 darkseed

Spielname: Darkseed

Hersteller: ?

Genre: ?

Komplettlösung - DARKSEED

1. Tag:

Nach dem Aufstehen als erstes zum Badezimmerschrank (Spiegeltür) gehen und eine Aspirin nehmen; duschen; in das Nebenzimmer gehen, und den Mantel mit Hand und Ausrufungszeichen anklicken, in der Tasche ist etwas, das in der Bibliothek gebraucht wird. Auf dem Dachboden findet sich hinter der Kiste eine Uhr, die ist wichtig, weil einige Sachen zeitabhängig sind -und gegen 22h legt Dawson sich schlafen, egal wo... Die Kiste versperrt jetzt evt. den Ausgang zum Balkon, weiterschieben. Unten in der Bibliothek die Pläne nehmen, ansehen; im Geheimgang das Seil nehmen. Zwischendurch im Laufe des Vormittages gibt es 2 Ereignisse:

- ein Päckchen kommt, das wartet aber auch, wenn wir weggehen und wiederkommen, ist also nicht so wichtig, wenn Dawson dann nicht da ist.

- ein Telefonanruf kommt, den Dawson auf keinen Fall verpassen darf.

Vor dem Haus liegt ein Zeitung, ansehen. In der Garage findet sich im Kofferraum ein Gegenstand, der bei der Kiste auf dem Dachboden weiterhilft. Das gefundene Tagebuch ansehen. Im Handschuhfach des Wagens befinden sich Handschuhe, einsacken.

Jetzt geht Dawson zur Bibliothek, auf dem Weg dahin oder hinterher sollte er eine Flasche Whisky kaufen (den Text, der dann kommt unbedingt merken!!!). In der Bibliothek einmal die Bibliothekarin anklicken, ihre Anweisungen befolgen,

den Zettel ansehen; jetzt (oder vorher) geben wir ihr den Schein aus dem Mantel - gut aufpassen, was dann passiert, das kann nicht wiederholt werden; es sei denn, es wurde vorher abgespeichert. Im Nebenraum kann Dawson sich auch mal umsehen, aber nicht zu lange. Auf dem Fussboden vor dem Schreibtisch der Bibliothekarin ist ein ganz kleiner, schwarzer Fleck, das ist eine Haarnadel, mitnehmen.

Jetzt direkt zum Friedhof gehen (an Dawsons Haus vorbei), Tuttels Grab nach den Anweisungen aufmachen, und betreten. In einer der Urnen befindet sich etwas der gesuchte Schlüssel (vorher abspeichern, da kommen gute Sprüche bei den Urnen, ruhig alle durchsuchen). Danach nach Hause gehen.

Im Haus wieder den Balkon aufsuchen und das Seil an der Statue befestigen. Diesen Fluchtweg braucht Dawson unbedingt. Egal, welche Zeit es ist, um das Spiel zu beschleunigen, sollte Dawson sich hinlegen - heftige Alpträume ...

2. Tag:

Wieder Aspirin einnehmen und duschen, nein nicht Du, Dawson... Ein Päckchen kommt an, den Inhalt braucht Dawson, um den Spiegel heil zu machen. Da Dawson dann gerade im Wohnzimmer ist, sollte der gefundene Schlüssel an der Uhr im Wohnzimmer ausprobiert werden, der Name in der Uhr deutet auf einen Grabstein hin (der allerletzte auf dem Friedhof). Evt. jetzt mal ins Auto setzen und Radio hören (es sollte eine Msg. kommen).

Unbedingt beide Geheimtüren aufmachen. Jetzt geht Dawson durch den Spiegel in die andere Welt. Vorsicht, die Zeit kann hier nicht überwacht werden. Nicht unnötig aufhalten, lieber abspeichern und laden, um alles zu sehen (und es gibt einiges zu sehen). Die Alien-Welt hat eine ähnliche Aufteilung, wie die richtige Welt... In dem Raum, der der Bibliothek entspricht liegt auch ein Plan, ansehen. Im Nebenraum befindet sich eine umheimliche Maschine, das ist ein Lift, betreten. Im 1. Stock auf den Balkon treten und das Fernglas mitnehmen, und benutzen (anklicken und in die Alienwelt klicken). Zwischen den beiden Türen befindet sich ein Hebel. Handschuhe anziehen (!!) und den Hebel betätigen, wieder im Erdgeschoß ist die "Tür " nach draußen offen. Jetzt schnurstracks zum " Friedhof " gehen, dort findet sich eine Schaufel. Einsacken und zurück in die richtige Welt. Umsehen immer nur, wenn vorher abgespeichert wurde, dann wieder den alten Stand laden. In der richtigen Welt den Friedhof aufsuchen und auf das letzte Grab aufgraben. Den Fund betrachten (!) und wieder zurück zum Haus, wo schon ein Polizist wartet. Im Gefängnis alle Sachen unter dem Kissen verstecken (bei einigen geht es nicht). Mit der Blechtasse am Gitter rasseln und dem Wärter die Karte des Anwalts geben. Im Raum der Wache ist Dawson jetzt allein und nutzt die Gelegenheit, um den Revolver einzusacken.

Wieder zurück zu Hause, die Zeit prüfen, bei mir (also nur die notwendigsten

Schritte gemacht), war es ca. 16h und irgendwas. Da nichts zu tun ist, bis es 18h ist, 1-2 * " T "drücken (soll eine Stunde vergehen lassen, aufpassen!) oder mal wieder ins Auto setzen und versuchen Radio zu hören. Das Haus wird nur noch durch den Strick über den Balkon betreten und verlassen, denn vor dem Haus steht wieder ein Polizist, und Dawson darf auf keinen Fall ein zweites Mal in der richtigen Welt verhaftet werden. Um kurz vor 18h hinter dem Haus stehen. Um 18h dann Delbert folgen, und ihm die Whisky-Flasche anbieten. Wenn Dawson alleine ist, den Stock mitnehmen.

Durch den Spiegel wieder die Alien-Welt betreten und ins " Dorf " gehen. Auf dem Weg dorthin den " Alien-Hund " mit dem Stock ablenken, dann gibt er den Weg frei. Mal wieder Abspeichern, nur vorsichtshalber. Die Polizeiwache betreten...

In der Zelle unter das Kissen sehen und mit der Haarnadel 2-3* versuchen, die Tür aufzumachen. In der Zelle gegenüber dem Gefangenen ansehen und seinen Text anhören, und ihm dann die Haarnadel geben. Dafür gibt er Dawson ein Stirnband. Jetzt die Polizeiwache verlassen, und zur Bibliothek gehen, wo Dawson nur mit dem Stirnband am Alien-Wächter vorbei kommt. Die Maschine anklicken und zuhören. Dann wieder schnell zurück in die richtige Welt und schlafen legen. Die Zeit dafür ist ein bisschen knapp, nicht in der Alien-Welt einschlafen.

3. Tag:

Aspirin und duschen. Zur Bibliothek gehen und den Mikrofilm betrachten, noch eine Flasche Whisky kaufen. zurück am Haus evt. nochmal ins Auto setzen und Radio hören. Vor dem Haus findet sich wieder ein Paket, mitnehmen. Den Telefonanruf auf keinen Fall verpassen. Im Keller in der Mitte (ca.) die Tips des Mikrofilms anwenden. Wenn der Telefonanruf gekommen ist, in die Alien-Welt und zum Friedhof, den losen Stein in " härten ", dann mit dem Griff aus dem Paket wieder nehmen. Wieder zurück in der richtigen Welt, den Whisky in den Tank des Autos gießen und mit dem Schlüsselbund das Auto starten. Wieder in die Alien-Welt und in der " Garage" die Handschuhe anziehen und den Hebel ziehen. Den Raum verlassen, dann läuft ein Teil automatisch weiter. Jetzt mit dem Hammer den Spiegel zertrümmern. Und: Tschüß, Schluß, Aus, vorbei (naja, fast - nicht wegsehen).

Wenn nichts passiert, wenn der Hebel gezogen wird, ist der Kraftstoff verbraucht (bei mir ging es erst beim 2. Mal), dann muß Dawson noch eine Flasche Whisky kaufen (dann ist sowohl das Geld, wie auch der Whisky beim Händler alle). Dann sollte es aber auf jeden Fall klappen. Ob das Fernglas nun eine bestimmte Bedeutung hat, weiß ich nicht, ich habe es 2 mal benutzt: auf dem " Balkon " der Alien-Welt und auf dem Dach von Tutttles Grab. Da einige Tätigkeiten eng an vorher ausgeführte Vorgänge gebunden sind (Telefonieren, Ansehen der Seiten, Mikrofilm), weiß ich nicht, ob es ohne geht.

1.13 darkside

Spielname: Darkside

Hersteller: Incentive

Genre: Taktisches 3D

Hints:

Drückt doch einfach mal <2> + <8> + <FIRE> für ein nettes Bild des Programmierers.

Im ersten Gebäude durch das kleine Loch in der Wand rechts kriechen, dann auf die graue Bodenfläche schießen. Schon ist der Eingang zum unterirdischen Tunnelsystem frei!

1.14 dark star

Spielname: Dark Star

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

01C043 - Leben

1.15 datastorm

Spielname: Datastorm

Hersteller: Visionary Design

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Nach dem Laden warten bis die Highscores erscheinen, jetzt einfach <F10> drücken und die Message durchlesen.

1.16 daylight robbery

Spielname: Daylight Robbery

Hersteller: Electronic Zoo

Genre: Jump 'n Run

Freezer:

010FA7 - Leben

1.17 days of thunder

Spielname: Days of Thunder

Hersteller: Mindscape (1991)

Genre: Rennspiel

Cheat:

In den Pausenmodus gehen und "COMEFlyWITHME" eingeben. Wenn der Bildschirm kurz aufgeblitzt hat, ist der Cheat aktiviert und Ihr solltet mal den Joystick nach hinten ziehen zum fliegen.

<FIRE> vorwärts bewegen

Funktionstasten verschiedene Blickwinkel

1.18 deadline

Spielname: Deadline

Hersteller: Infocom

Genre: Adventure

Lösung:

Motive:

Die Sammlung von Motiven bringt die engagierte Spürnase nicht sehr viel weiter, denn fast jeder hatte einen Grund, Mr. Robner den Tod zu wünschen. - Mrs. Robner wollte sich von ihrem Mann scheiden lassen, da er sich in ihren Augen zuviel um das Geschäft kümmerte und sie sich deswegen entschlossen hatte, ihren Liebhaber Steven zu heiraten. Doch Mr. Robner wollte nicht einwilligen. Das erfährt man von Mrs. Robner, wenn man die beiden Telefongespräche belauscht und Mrs. Robner den Brief von Steven zeigt. Hat sie ihren Mann also aus Verzweiflung getötet? Mit Steven selber kann man keinen Kontakt aufnehmen. Mrs. Rourke und George sind jedoch zu diesem Thema auskunftsfreudig, wobei sich bei George eine besonders interessante Reaktion einstellt, wenn er die ihn betreffenden Pässe aus Stevens Brief liest.

-Bei Georg wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er enterbt werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung

vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testamentes. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen verschwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären.

- Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugenaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedecktm um den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Geschäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vaer so erwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hat offensichtlich die

Kontrolle über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

Mittel:

Bei der Untersuchung der Tatwerkzeuge geht es darum, die These, daß Mr. Robner an einer selbstverabreichten Überdosis von Ebullion gestorben ist, einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Deshalb sollte man gleich daran gehen, den genauen Tathergang festzustellen.

Zwischen 11 Uhr und 11 Uhr 30 kann man auf dem "Garden Path" dabei sein, wie der Gärtner Mr. McNabb sich darüber aufregt, daß jemand Löcher in der Erde seines Rosenbeets hinterlassen hat. Man sollte sich dann auch gleich zu der beklagten Stelle im Beet führen lassen.

Wer jetzt die Leiter bei sich hat, wird bestätigen können, daß sie genau in die beiden Löcher paßt und oben an dem Geländer des Balkons der Bibliothek endet. Wer könnte die Leiter benutzt haben und wofür?

In der Erde bei den Löchern ist ein Porzellanstück vergraben, das man nach Loblo, einem Medikament aus Ms. Dunbars Badezimmer, untersuchen lassen sollte. So gelangt man an einen Bericht, der ein Vorhandensein von Loblo am Untersuchungsobjekt und im Körper des toten Mr. Robner attestiert und die Todesursache auf ein Zusammenwirken von Ebullion und Loblo zurückführt. Doch woher stammt das Porzellanstück? Das Zählen des Porzellans in der Küche ergibt, daß eine Tasse fehlt. Nun kann man sich den Verlauf des Mordes zusammenreimen. Irgendjemand hat in jener Nacht dem Teewasser Loblo zugesetzt. Nachdem Mr. Robner am Zusammenwirken seines Medikaments mit Loblo gestorben war, kletterte der Mörder mit Hilfe der Leiter zur Bibliothek hinauf und tauschte die Tassen aus, damit die Polizei darin kein Anzeichen einer anderen Chemikalie finden würde. Hier kommt auch zum ersten Mal Mrs. Dunbar ins Spiel, weil sie den Tee gekocht hatte und weil ihr das Medikament Loblo gehört. Allerdings beweist das noch nicht ihre Schuld, was einen jedoch nicht daran hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.

Gelegenheit:

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des

Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben. Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

1.19 death mask

Spielname: Death Mask

Hersteller: Alternative Software

Genre: 3D-Shooter

Level Codes:

00 00000 07 33224 14 10769 21 47446 28 75156

01 52385 08 35527 15 25324 22 75330 29 70948

02 22428 09 48962 16 43542 23 82855 30 54334

03 84843 10 65074 17 62156 24 58474 31 39814

04 22087 11 62438 18 84678 25 38392 32 52262

05 38641 12 28283 19 57039 26 55276 33 73164

06 06395 13 85325 20 29264 27 68163

Freezer: C0B247 - Energie

C0B248 - Munition

C0B249 - Munition

C0B24B - Schlüssel

C00879 - Leben (Spieler 1)

C0445F - Energie (Spieler 1)

C04461 - Energie (Spieler 2)

1.20 deathmaskcd32

Spielname: Death Mask CD32

Hersteller: Alternative Software

Genre: 3D-Shooter

Levelcodes:

Level 1: 52385 9: 48962 17: 62156 25: 38392

2: 22428 10: 65074 18: 84678 26: 55276

3: 84843 11: 62438 19: 57039 27: 68163

4: 22087 12: 28283 20: 29264 28: 75156

5: 38641 13: 85325 21: 47446 29: 70984

6: 06395 14: 10769 22: 75330 30: 54334

7: 33224 15: 25324 23: 82855 31: 39814

8: 35527 16: 43542 24: 58474 32: 52262

1.21 death or glory

Spielname: Death or Glory

Hersteller: Software 2000

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung - DEATH OR GLOGY

Allgemein empfiehlt es sich, die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder zu verteilen. Jedoch ist darauf zu achten, daß Raven vor dem zwölften Kapitel den dritten Rang erreicht hat und Armitas möglichst schon im neunten Kapitel als Schwarzmagier zur Verfügung steht.

Kann ein Charakter bei einer Beförderung magische Fähigkeiten erwerben, sind diese einer besseren Kampfkraft unbedingt vorzuziehen. Allerdings sollte immer wenigstens ein reinrassiger Kämpfer, z.B. Berettar, der Party angehören.

Folgende Konstellation ist besonders zu empfehlen:

Raven : Prinz, Ritter, Eiserner Ritter

Cerano : Ratgeber, Magier, Magierfürst

Armitas : Heiler, Magierheiler, Schwarzmagier

Berettar : Henker, Wahnsinniger, Mordbrenner

Nyana : Jägerin, Magiejägerin, Inquisitorin

Xhor : Krieger, Dunkler Ritter, Magiekämpfer

Da jeder besiegte Gegner das Erfahrungskonto des Kämpfers aufstockt, der den vernichtenden Schlag anbringt, sollten die stärkeren Recken die gegnerischen Gruppen schwächen, so daß die nicht so starken Abenteurer praktisch " mit einem Schlag " fehlende Erfahrungspunkte einheimsen können. Die Party sollte dabei nach

Möglichkeit dicht zusammenbleiben, um die Angriffsfläche zu verringern und die Wirkung einer magischen Heilung zu maximieren. Beim Truppeneinkauf nie alles Geld ausgeben - Ersparnisse werdet Ihr noch früh genug zu schätzen wissen. Es ist meistens besser, den zwei stärksten Führern jeweils ein großes Heer zu unterstellen, als jeden einzelnen mit einer Handvoll teils ungeeigneter Krieger umherziehen zu lassen. Auf dem Schlachtfeld nach Möglichkeit die gegnerischen Anführer zuerst erledigen, damit deren Anhang nicht mehr die Offensive ergreift und leichter zu bezwingen ist. Der Untergrund sollte nicht unterschätzt werden, also Verteidigungslinien an Wadoder Gebirgsrändern postieren. Zusätzlich sollte Armitas nach Erreichen des dritten Ranges in einem Fight mit magiestarken Gegnern quasi als " Köder " eingesetzt werden, da er gegen deren magische Angriffe immun ist und somit seine Mitstreiter vor kritischen Treffern zu bewahren vermag. Und denkt daran: Berittene Truppen können keine Flüsse durchqueren oder Mauern erklimmen!

So, Ihr nun diese " Grundtaktiken " verinnerlicht habt, kann's endlich losgehen:

Kapitel 1:

Ohne irgendwelche Schwierigkeiten und gerade richtig, um sich etwas einzuspielen.

Kapitel 2:

Versucht Euch am linken Bildschirmrand Richtung Norden zu schleichen, während sich Eure Gegner am Gagenhügel versammeln. Bei richtigem Timing (öfter abspeichern) könnt Ihr einen Gegner nach dem an deren zu Euch herüberlocken, während Ihr die Deckung des Waldes am Westufer des Sees für Euch nutzt. Die Ghouls auf jeden Fall in Frieden lassen, Ihr werdet sonst schnell zu ihresgleichen. Schaut doch mal in der Höhle im Nordosten der Karte vorbei! Sind alle Gegner geschlagen, braucht Ihr nur mit Raven zum nördlichen Straßenende zu eilen, während der Rest ruhig im Westen zurückbleiben kann, um unnötige Kontakte mit den herumschleichenden Untoten zu vermeiden.

Kapitel 3:

Schreitet unter guter Deckung nordwärts, um Keulosso rechtzeitig zu Hilfe zu kommen. Kümmert Euch nicht um die Geisel, sie wird von den Sklavenjägern sowieso verschleppt - außerdem werdet Ihr sie schon bald wieder treffen! Im Kampf so früh wie möglich die Anführer angreifen, um eine Einkesselung zu vermeiden. Laßt Euch jedoch mit der Vernichtung des letzten Feldherrn Zeit, bis alle Truppen geschlagen und somit alle Erfahrungspunkte erbeutet wurden.

Kapitel 4:

Nehmt den Weg des geringsten Widerstandes in Richtung Nordost und versucht Rangor schnellstmöglich auszuschalten, um Euch anschließend gegen dessen Leutnant Baranis in Viereckform zu verteidigen. Laßt Euch nicht unnötig auf

Kämpfe mit den Wüstenbewohnern ein - sollen sich doch Eure Feinde mit ihnen herumschlagen.

Kapitel 5:

Hier ist Schnelligkeit gefragt. Dirigiert Eure Truppen Richtung Nordosten und schaltet, um Zeit zu sparen, unterwegs nur die gegnerischen Anführer aus.

Anfangs könnt Ihr auch, sofern Ihr noch keine Reiter dabei habt, schrittweise durchs Wasser laufen. Später entstehen hier allerdings tiefe Gräben und Wasserschlangen - also nicht lange herumtrödeln. Habt Ihr erst einmal das nordöstliche Ufer erreicht, bleibt Euch alle Zeit der Welt, um den schwarzen Ritter und die Wasserschlangen zu bekämpfen.

Kapitel 6:

Begeht hier nicht den Fehler, vom Boden aus die Schützen auf den Zinnen herauszufordern! Versucht so früh wie möglich, selbst auf die Mauern zu klettern (die besten Positionen sind die Türme!) und gebt dabei vom Boden aus Rückendeckung. Den Stadthalter und seinen Wachoffizier sollte man zwischen den unbesteigbaren Zinnen bekämpfen, so hält man die eigene Angriffsfläche gering. Sichert nebenbei auch noch das Tor und vergeßt nicht: Vögel können über alles hinwegfliegen! Jedoch sind auch sie ohne ihren Anführer leichte Beute. Für den Stadthalter selbst ist es ratsam, einen geräumigeren Kampfplatz zu wählen, da der Kerl sehr zäh ist und von allen Seiten beharkt werden sollte.

Kapitel 7:

Orientiert Euch anhand der Karte! Bevor Ihr jedoch Truhe öffnet, sollten alle Feinde besiegt und die eigenen Truppen vor der Mauer versammelt sein. Nach dem öffnen der Kiste sofort Richtung Ausgang eilen, unterwegs die beiden Gegner vertrimmen und schließlich mit Raven die Höhle verlassen.

Kapitel 8:

Jetzt wird's etwas haarig, da Erfolg oder Niederlage nicht alleine vom Spieler, der sich über die nördliche Marschroute möglichst uferfern den Gegnern stellt, abhängt, sondern ebenfalls von Skarla und Targod, auf deren Überleben im Norden gehofft werden muß (gezieltes Abspeichern ist hier verlangt). Ist endlich alles glatt gelaufen und habt Ihr Euch mit oben genannten Krieger vereint, tauchen plötzlich im Süden einige höchst unliebsame Gestalten auf, die sich auch noch äußerst zielstrebig auf Euch zu bewegen. Verschanzt Euch am besten in den Dünen und stellt den stärksten Kämpfer (wohl Berettar), hoffentlich gut bewaffnet, in gewisser Entfernung vor den anderen so auf, daß er sowohl einen Geländevorteil (Düne) hat als sich auch in Reichweite des Heilzaubers von Armitas befindet. Sobald auch der gegnerische Anführer überwunden ist, geht's Richtung Schiff, wo Ihr Euch noch einmal ins Kampfgeschehen stürzen müßt, ehe Ihr in See stechen könnt.

Kapitel 9:

Falls Ihr Armitas schon zum Schwarzmagier befördert habt, könnt Ihr mit Hilfe seiner dunklen Seelen unbesehen in die feindlichen Linien einfallen, da diese schwarzen Jungs über fast alles hinwegfliegen können und obendrein auch noch bemerkenswerte Kämpfer sind. Wenn nicht, empfangt Eure Gegner kurz nach den Planken und erledigt sie halt mit etwas höherem Zeitaufwand. Dann rauf aufs gegnerische Steuerdeck und ab ins nächste Kapitel.

Kapitel 10:

Hier geht's wieder auf Zeit. Bis zu den Höhlen dürften die Gegner kein Problem darstellen, denn Zeit spielt hier noch keine Rolex. Richtig brenzlich wird's erst beim Betreten der Höhle: Es bricht dann nicht nur der Vulkan aus, sondern es tauchen auch plötzlich neue Widersacher auf. Haltet die Kämpfe so kurz wie möglich. Raven muß unbedingt wieder aufs Schiff zurückgelangen! Die anderen können vor der Lava, die sich bis in die Wälder ausbreitet, ins sichere Gebirge fliehen und dort eventuell noch die restlichen Gegner empfangen. Sobald Raven das Schiff erreicht hat, ist der Tanz vorbei.

Kapitel 11:

Wieder heißt es auf die Karte schauen, alle Türen öffnen und alle Gegner besiegen. Wollt Ihr alle Erfahrungspunkte für Euch, dann laßt Pomlorz erst ziemlich am Schluß frei. Andernfalls ist er eine gute Kampfunterstützung, da er zaubern kann. Sonst gilt es, Fallen zu meiden und die Winkeligkeit der Gänge für geringe Angriffsflächen zum eigenen Vorteil zu nutzen.

Kapitel 12:

Nun ist Raven auf sich selbst gestellt (und hoffentlich ausreichend befördert). Bardolo genügt als Schloßknacker und Heilzauberer im zweiten Stock, bei Kämpfen ist er nur bedingt einzusetzen. Nachdem die erste Ebene ohne Schwierigkeiten verlassen wurde, sollte man, bevor man Xhor befreit, alle Gegner bis auf den Gefängnisführer ausschalten. Nachdem dies bewältigt und Xhor befreit ist, stürmen die letzten Wachen heran. Raven sollte sich inzwischen auf dem Gang oberhalb von Xhors Zelle postiert haben, denn hier kann mit etwas Geschick ein Wächter nach dem anderen hinter der östlichen Mauer hervorge lockt und bezwungen werden (ruhig nach jeder Runde abspeichern). Ist Bardolo ebenfalls eingetroffen, können auch zwei Wächter auf einmal bewältigt werden - zudem sei noch mal an dessen Heilzauber erinnert. Ihr solltet Xhor ein paar geschwächte Gegner aus den vorigen Kämpfen übrig lassen, um dessen Erfahrungsstufe zu verbessern. Aus eben diesem Grund ist es auch ratsam, Xhor dem Gefängnisleiter den letzten Schlag versetzen zu lassen! Anschließend kann dieser Level durch die Treppe im Südosten verlassen werden.

Kapitel 13:

Nun ist die Party vollzählig und wieder vereint. Es gilt lediglich, kämpfend nach Süden zu ziehen. Die feindlichen Verbände sind nicht sonderlich stark Ihr könnt somit auch auf die Unterstützung von Lord Zurgud auf der rechten Flanke verzichten zudem übt dessen frühzeitiges Ableben keinen Einfluß aufs weitere Spielgeschehen aus. Hat man letztendlich auch Durgham wieder mal die Leviten gelesen, ist der Level bestanden. Achtet höchstens darauf, daß sowohl rechts als auch links des Flusses eine starke Armee südwärts zieht und Armitas je nach Bedarf zwischen den beiden Gruppen hin- und herfliegt.

Kapitel 14:

Einfach an Ort und Stelle ein Viereck bilden und verteidigen. Den Magier, der mit einem MP-auffrischenden Stab versehen sein sollte, immer wieder einen Heilzauber sprechen lassen und zusätzlich jede Runde die Einheiten ausruhen. Ist der Gegner schließlich aufgerieben, müssen nur noch dessen Überbleibsel beseitigt werden, bevor der Weg über die zwei Brücken zum östlichen Straßenende fortgesetzt werden kann. Falls es mit der Zeit etwas knapp werden sollte, könnt Ihr Raven ja vorausseilen lassen, während sich die anderen noch am Wegesrand herumprügeln.

Kapitel 15:

Einfach drauflosmetzeln! Achtung: Tote kehren wieder und hier gleich zweimal! Doch keine Bange, verschanzt Euch sicher irgendwo im Eingangsbereich des Klosters und wartet ab. Sobald die Mönche nun endgültig ins Nirwana gepilgert sind, schnell zum Ausgang geeilt und dem dunklen Magier über den Jordan geholfen (in den Hof locken und von allen Seiten drauf - gegen Zauberei ist er leider immun!). Habt Ihr das Straßenende in der vorgegebenen Zeit erreicht, erwartet Euch das letzte Kapitel.

Kapitel 16:

Versammelt alles, was Ihr habt, südlich des Tempelsees und praktiziert wieder einmal die Vierecksverteidigung. Die ersten Gegner sind nicht allzu schwer - aber wartet mal ab, bis der Meister kommt! Die vier dunklen Magier können übrigens auch gleich zu Beginn erledigt werden - zumindest wenn Armitas als Schwarzmagier mit einem MP-auffrischenden Stab bewaffnet zum Podest der vier fliegt und ihnen nacheinander den Feuerzauber um die Köpfe wirbelt. Zusätzlich kann er sich von seinen dunklen Seelen unterstützen lassen. Wartet jedoch immer, bis Ammitas zwei Zauber hintereinander losschleudern kann und der auserwählte Magier nur sieben Lebenspunkte besitzt - nur so seid Ihr völlig sicher, daß der dunkle Zauberfuzzi auch wirklich zu seinen Ahnen abreitet! Für den Meister ist keine bestimmte Strategie vonnöten. Es gilt erst, seine Lakaien auszulöschen, um dann von allen Seiten auf den Knaben einzuprügeln, wobei Tscharkas hierfür am besten geeignet ist (belegt ihn notfalls mit einem Zeit-Zauber, um ihn zweimal einsetzen zu können). Ansonsten empfiehlt es sich wieder, die direkte Auseinandersetzung mit den Ghouls zu vermeiden - falls sie Euch zu nahe kommen, konfrontiert sie einfach mit einer Breitseite Magie...

Autor: Jens Bischof

1.22 death trap

Spielname: Death Trap

Hersteller: Anco

Genre: Action

Freezer:

0002E3 - Leben

1.23 deep core

Spielname: Deep Core

Hersteller: ICE (1993)

Genre: Action

Level Codes:

DAWN RAZOR

REANIMATOR

PSYCHONAUT

Cheat:

Bei akuten Energiemangel empfiehlt es sich, die Eingabe von

"I NEED ENERGY", Atembeschwerden werden mit "I NEED OXYGENE beseitigt".

(Auf Y=Z aufpassen).

1.24 deep core cd

Spielname: Deep Core CD32

Hersteller: ICE (1993)

Genre: Action

Hint:

Während des Spieles alle vier farbigen Knöpfe gleichzeitig drücken, dann an der Vorderseite die beiden Knöpfe gleichzeitig, dann grün, gelb und blau.

So dieses geklappt hat, sollte ein Sound zu vernehmen sein. Nun kann man einen Level weitergehen, wenn man alle vier Knöpfe gleichzeitig drückt.

1.25 2

Spielname: Defender 2

Hersteller: ARC

Genre: Shoot 'em Up

Hier sind ein paar Cheat-Codes für Defender 2:

ANDES-stellt sofort die Laser-Power wieder her

GOATY-Unbesiegbarkeit

RAVEN-Aktiviert die folgenden Befehle auf der Tastatur:

I -Unbesiegbarkeit ein/aus

N -in den nächsten Level springen

D -Autopilot für die Levels 1-23

Ein paar ausgewählte Levelcodes:

1 -START 33-MAGOG

5 -FLOYD 37-FUNKY

9 -FURRY 41-DONKY

13-BEAST 49-KANJI

17-LEMAC 53-IRATA

21-ZIPPO 57-NEURO

25-LASER 61-STOAT

29-DAFAD

1.26 defender of the crown

Spielname: Defender of the Crown

Hersteller: Cinemaware

Genre: Strategie

Screenshots:

1

2

3

4

Cheat:

Während das Spiel von der zweiten Diskette bootet, muß man <K> (oder <H> + <J> + <K> + <L>) gedrückt halten. Nach dem Spielstart befinden sich

1024 Ritter in der 'Home Army' und 1024 Ritter in der 'Campaign Army'.

Nach dem Diskettenwechsel hält man <N> solange gedrückt, bis die Rittersaga geladen ist. In Zukunft verliert man daraufhin bei Schlachten und

Turnieren keine Mannen mehr.

1.27 defenderofthecrownii

Spielname: Defender of the Crown 2

Hersteller: Commodore

Vertrieb: GTI Software/Judgment Day

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Games)

Gameplay: 59 %

Grafik: 73 %

Sound: 81 %

Motivation: 80 %

Gesamt: 69 %

Level Codes:

01 START

05 FLOYD

09 FURRY

13 BEAST

17 LEMAC

21 ZIPPO

25 LAZER

29 DAFAD

33 MAMOG

?? FUNKY

41 DONKY

49 KANJI

53 IRATA (IRATH)

57 NEURO

61 STOAT

Cheat-Modi:

GOATY Unverwundbarkeit

RAVEN Tastaturbelgeung:

<I>,</> Unverwundbark. ein/aus

<N> Nächster Level

<D> Autopilot für die nächsten 23 Levels

INGAS (INCAS) Smartlaser im Spiel 'Stargate'

ANDES Power wird bei jedem Schuß aufgefrischt

1.28 deflektor

Spielname: Deflektor

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Benutze <+> und <-> um den gewünschten Level anzuwählen.

1.29 deja vu

Spielname: Deja Vu

Hersteller: Icom Simulations (1988)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Screenshot:

1

1.30 deja_unger

Deja Vu

Nachdem ich vor einiger Zeit über Uninvited geschrieben habe, habe ich nun auch wieder Lust auf ein anderes Spiel derselben Firma bekommen - Deja Vu. Und ich kann nur sagen, obwohl das Spiel aus den 80ern stammt, es ist auch heute immer noch ein Spielchen wert.

Es handelt sich bei Deja Vu um ein point-and-click Adventure, das nur mit der Maus gesteuert wird. Der Spieler erwacht mit völligem Gedächtnisverlust in einer Bar, hat eine Pistole im Mantel und in einem Nebenraum liegt eine Leiche. Die wurde natürlich mit besagter Pistole erschossen.

Im Chickago der 30er war somit der Fall für die Polizei klar. Aufgabe des Spielers ist es nun, sein Gedächtnis wiederzuerlangen und den wahren Mörder zu entlarven. Mit der Polizei sollte man sich erst dann unterhalten.

Das Spiel läuft problemlos mit dem A1200, auch die HD-Installation ist kein Problem.

Fazit: technisch ausgereift und SPANNEND. Jeder Krimi-Fan wird es lieben.

Logische und relativ simple Rätsel.

Wem das Spiel gefallen hat, der kann sich auch gleich den Nachfolger Deja Vu II - Lost in Las Vegas reinziehen.

andere Systeme: auch erhältlich für C-64, PC und Mac

benötigt: Amiga mit 512KB

empfohlen: Amiga mit 1MB und HD

Name: Deja Vu

Hersteller: ICOM Simulations

Genre: Adventure

Disks: 1

Sprache: englisch

A1200 kompatibel: ja

Wolfgang Unger

1.31 deliverance

Spielname: Deliverance

Hersteller: 21st Century Entertainment

Genre: Jump'n Run

Cheat:

Gleichzeitig <RIGHT AMIGA>, <RIGHT ALT>, <RIGHT SHIFT> und <BACKSPACE>

drücken. Jetzt kann man seinen Helden problemlos mit dem Cursortasten an den Hindernissen vorbeischieben lassen, unverwundbar wird er dadurch allerdings nicht. Nach einem erneuten Druck auf <BACKSPACE> hat er dann wieder festen Boden unter den Füßen.

Freezer:

Mehr Leben schreibt man sich in Freezeradresse 54B, aber nicht mehr als 63, sonst geht's ab nach Indien...

1.32 deluxe hamburger

Spielname: Deluxe Hamburger

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

01592F - Leben

1.33 deluxe pacman

Spielname: Deluxe Pacman (V1.4)

Hersteller: Vidal Software (1992)

Genre: Geschicklichkeit

Test(s) zu diesem Spiel von:

Igor Vucinic

Hint:

Im ersten Level schnappt man sich eine grüne Power-Pille, worauf sich die Gegner blau färben. Man ist aber jetzt gnädig und killt keinen, solange er blau ist, sondern läßt sich nachdem alle wieder ihre normalen Farben haben fressen. Nun spielt man nicht weiter, sondern beendet mit <ESC> das Game und startet erneut. Nun bekommt man zur Überraschung 45% öfter Extra-Symbole. Dafür erscheinen die Früchte 45% seltener.

1.34 dpacman_igor

```

----->>>----->>>----->>>----->>>----->>>
:(_ \(_ _)( _ i:( _ l i T ) _ _)::
:/ T \ _)/ j _/ ! l > </ _)::
/ ! \ \ ~ \ l i \ \:
\ _ _ _/ _ _/ _ _/ _ _ j _ _! _ _/ _ _/:
:(_ \(_ _)( _ _)( _ V )( _ _) \ l 7
:/ T X i V l _/ V i X l
/ _/ \ \ V ) \ l
\ _ j \ _ T _ _/ _ _/ _ j i _ _/ _ T _ _/ _ j \ _
l:.....j
-----

```

Was ist klein, gelb, rund und mampft mit Vorliebe Kraftpillen? Na? Okay, ich helf Euch weiter: Er ist in Labyrinthen zuhause und nach der Einnahme von Superpillen kriegt er immer einen mordsmäßigen Appetit auf böse Geister, die ihn normalerweise verfolgen.... Wer es jetzt immer noch nicht raus hat, hat vermutlich gepennt! Es handelt sich um niemand anderen als den legendären "PacMan"! Edgar M. Vidgal, der Programmierer des mittlerweile eingemotteten Kultspiels "Deluxe Galaga", hat seine Griffel auf den Klassiker und Großvater aller Computergames angesetzt und wie so oft ist dabei ein mordsmäßiger Remix herausgekommen! Nicht nur bei der Grafik hat Edgar dem Spiel eine Frischzellenkur verpaßt, auch die Steuerung arbeitet exakt und präzise; der Pillenmampfer läßt sich alternativ auch mit der Maus steuern. Ein dickes Extralob geht an die stimmungsvolle Musik! Die Credits darf hier aber nicht der Edgar, sondern der legendäre "Virtual Dreams"-Komponist Jogeir Liljedahl (Name richtig geschrieben..?) verbuchen. In sämtlichen Spielen Edgars ist die Musik aus dem PD-Pool gegriffen - warum auch nicht? Was gibt es hier noch groß zu schreiben; zahlreiche Extras sorgen dafür, daß die Punkte einige Zeit vervielfacht werden, wer fleißig Buchstaben sammelt, darf sich über ein Extraleben freuen und wer PacMan über das Symbol mit den Rallyestreifen kullern läßt, erlebt einen getunten Pac im Turbogang durch die Labyrinth flitzen. Kurzum: Für Nostalgiker ist dieses Spiel eh ein Muß und alle anderen sollten mal ein paar Groschen riskieren, um am eigenen Leib zu erfahren, was es heißt, "Einmal drangesetzt - nie mehr weggekommen!" Getestet wurde übrigens die AGA-Version, der Unterschied zur Normal-

version besteht daher nur in der Grafik. Ansonsten sind die beiden Versionen identisch!

.oo Deluxe Pacman 1.6 AGA oo.

Grafik: 47%

Sound : 82%

Fun : 86%

«» Gesamtwertung: 87% «»

xx

Igor Vucinic

1.35 deluxe galaga

Spielname: Deluxe Galaga

Hersteller: Vidal Software (1992) (Edgar M. Vidgal)

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Frank Otto

Igor Vucinic

Hints:

Ich verrate euch jetzt noch 3 Game Secrets, für die im Spiel pro Stück 1000 \$ blechen müßtet, also aufgepaßt!!!

- Wenn Ihr es schafft, das "Hurry-up"-Schiff kaputtzuschießen, (das kommt immer dann, wenn ihr zu lange an einem Level sitzt) dann erhaltet ihr einen "Rank Marker".
- Habt ihr ein "Rank" voll, also alle Farben, und kauft ihr einen Rank Marker dazu, dann erhaltet ihr eine komplette neue Rank!!!
- Nachdem ihr die Smartbomb eingesammelt habt, explodieren eure Widersacher ja bekanntlich und sie hinterlassen Edelsteine, die langsam zu Boden fallen. So, und jetzt zieht den Joystick einfach mal nach unten.....

Autor: Igor Vucinic

Überstzung der englischen Erklärungstexte der Items :

Ein roter, ein grüner und ein blauer Totenschädel geben Dir eine wirklich gute Waffe, volle Feuerkraft und die beste Schiff-Geschwindigkeit.

Wenn Du alle Streifen für einen neuen Rang gesammelt hast, und vor Deiner Beförderung noch einen hinzukaufst, wirst Du einen weiteren Rang erhöht.

Wenn eine Smart-Bomb explodiert ist und die Edelsteine nach unten fallen, kannst Du sie einsammeln, indem Du den Joystick nach unten ziehst.

Wenn Du eine Waffe bereits besitzt und dieselbe nochmal auffängst, erhältst Du mehr Feuerkraft.

Wenn Du mit dem Scope zwei Aliens eingefangen hast, und der Scope noch aktiv ist, bekommst Du für alle weiteren die Du damit berührst viele Punkte.

Wenn Du beim Eintritt in den Meteoritensturm einen Multiplikator hast, ergibt das viele Punkte.

Wenn am Ende einer Runde eine Multiplikator hast, ergibt das sehr viele Punkte.

Wenn Du den Level-Warp in einem Level mit Bonus-Level einfängst, bekommst Du einen Perfect-Bonus.

Den Meteorsturm zu schaffen, gibt 100.000 Punkte.

Wenn Du den Rang eines Admirals hast und Du einen Rang-Streifen einkaufst, bringt das 1.000.000 Punkte.

Du kannst die Farbe des noch fehlenden Totenschädels an der Farbe der Meteoriten im Meteoritensturm erkennen.

Wenn Du das Hurry-Up-Schiff abschießt, fällt genau der Rangstreifen, der Dir noch fehlt.

Wenn das Hurry-Up-Schiff 8 mal gekommen ist, kommt ein Money-Schiff. Wenn Du es abschießt Dir gibt das viel Geld.

Das Einfangen eines Totenkopfes erhöht Deine Chancen das ein Extra-Leben und einen Geld-Verdoppler erscheint.

1.36 dgalaga_otto

Test: Deluxe Galaga

Von Frank Otto

=====

Einer der bekanntesten Spielhallenklassiker ist zurück: GALAGA. Und zwar in einer der besten Versionen.

Wer das Spiel nicht kennt, hier nochmal ne kurze Beschreibung:

Du unten, Gegner oben, Gegner schießen auf Dich, Du scheißem auf Gegner.

Mit anderen Worten:

BALLERN, BALLERN, BALLERN.

Das Spiel paßt sich im Konfigurations-Menü dem Prozessor an. Auf einem A4000 hat es dann z.B. mehr Sterne und größere Explosionen als auf einem A500. 68000, 68020, 68030 und 68040-Prozessoren werden unterstützt.

Dann läßt sich noch ne ganze Menge mehr einstellen:

-2 Spieler zusammen/nacheinander/1 Spieler

-Soundeffekte/Musik

-Schwierigkeitsgrad

-PAL/NTSC

-.....

Das Spiel läßt sich sogar noch auf Festplatte installieren.

Es ist eines der besten Shareware-Ballerspiele. Hier stimmt einfach alles:

Grafik, Sound, Gameplay, FX, Gegner,...

Also: Disk rein und losballern.

1.37 dgalaga_igor

+++++++ D E L U X E G A L A G A 2.3 ++++++

Da mir Andreas neulich am Telefon gebeichtet hat, er habe es nicht fertiggebracht, einen Test zu "Deluxe Galaga" zu schreiben, hab' ich mir gedacht, schreibste halt selber einen!

Tjaaaaaa, also Deluxe Galaga befindet sich in der momentan aktuellen Version 2.3 auf der Berliner Spielekiste #527.

Alle anderen (früheren) Versionen könnt ihr jetzt mal ruhig vergessen, okay? Also, das einzige Ziel in diesem Game ist es, alle Levels heil zu überstehen; Prinzessinnen, Schätze, Diamanten oder Bananen, die zu befreien wären, gibt es hier gottseidank nicht...

Man steuert seinen Raumer also am unteren Bildschirmrand wie ein Depp immer von links nach rechts oder andersrum-wie man will-und ballert auf die Gegner, die sich in der oberen Bildschirmhälfte breitgemacht haben. Zeitweise lösen sich auch ein paar Biester aus der Formation und stürzen sich wie Kamikazepiloten auf euch. Je nach Level brauchen die Viecher (es gibt Fledermäuse, Fliegen, UFO's, Raketen,...) mehr oder weniger beballert zu werden, bis sie explodieren und, je nach Laune, mal Geld, Waffen oder andere Goodies hinterlassen. Sammelt man hingegen ein besonderes Symbol ein,

so darf man bei einem Flug durch eine Meteoritenbahn das Punktekonto erhöhen. Prallt man gegen so einen Kiesel, dann ist's over und man muß wieder zurück in einen normalen Level. Ab und zu aktiviert der Compi auch einen Warp, der uns gleich ein paar Level nach vorne beamt. Sollte der Warp allerdings defekt sein, so finden wir uns vorübergehend in einer Paralleldimension mit unangenehmen Zeitgenossen, die offenbar Weichspüler im Hirn haben-ballern sie doch höchst gastunfreundlich auf uns-wieder. Auf alle Fälle kommt nach so einem Warp erstmal ein Shop, wo wir unser kleines Raumschiff so richtig tunen können. Gezahlt wird natürlich Cash, und zwar mit der Kohle, die aus den Gegnern geregnet ist. Jajajaja, ihr merkt schon, hier gibt's viel zu erzählen, doch auf einen Punkt möchte ich noch etwas eingehen, und zwar:

WAS IST NEU AM NEUEN DELUXE GALAGA ?

Na, zuerstmal die verbesserte Score-Anzeige. Und dann sieht man jetzt auch, wieviel \$ man ergaunert hat. Die Musik ist übrigens auch neu - wohingegen mir der alte Sound besser gefiel; zur Not kann man ja auch sein eigenes Musikstück einbauen. Die beste Neuerung ist jedoch der 2-Spieler-Simultan-Modus. Jetzt könnt ihr zusammen mit eurem Kumpel auf Alienjagd gehen und es macht nochmal so viel Spaß.

Ohne hier noch lange rumreden zu wollen: Das Teil ist 'ne Wucht, Wer hier nicht zuschlägt, der hat vermutlich schon! Es gibt im Moment meiner Meinung nach KEIN besseres PD-Spiel!!!

Hier die Bewertung...

DELUXE GALAGA v2.3 by Edgar M. Vidgal

GRAFIK : 75 %

SOUND : 62 %

STEUERUNG : 79 %

DAUERSPASS : 82 %

SPIELSPASS solo: 80 %

SPIELSPASS : 86 %

2 Player simult

GESAMTWERTUNG : 88 %

#####

Bezugsquelle : Diese CD

1.38 denaris

Spielname: Denaris

Hersteller: Rainbow Arts

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Vor dem Laden die Maus in den Joystickport stecken. Dann <Z> und <RIGHT MOUSE> (oder nur <RIGHT MOUSE>) solange simultan gedrückt halten, bis alle Daten im Speicher stehen. Auf diese Weise verfügt man über unbegrenzt viele Raumschiffe.

1.39 dennis

Spielname: Dennis

Hersteller: Ocean

Genre: Jump 'n Run

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Freezer:

C09461 - Leben

C09533 - Münzen

C09505 - Zeit

1.40 dennis_lübke

Dennis Thema: Jump'n'Run

Hersteller: Ocean

Hardware: AGA mind. 2 MB, nur Diskette

Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1

+: ---

-: langweilig

Bem.: nicht empfehlenswert

1.41 descent

Spielname: Descent

Hersteller: Parallax Software

Vertrieb: Interplay

Genre: Weltraumaction

Cheats:

TWILIGHT Schutzschilde 100%

MITZIALL alle Keycards

SCOURGE alle Waffen, 100% Munition

RACERX Unsterblichkeit

1.42 desert strike

Spielname: Desert Strike

Hersteller: Electronic Arts / Ocean (1993)

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Level Codes:

Mission 2: (Scud Buster) : LQJLQRY oder OQJMRAK

Mission 3: (Embassy City) : ALJJHZR oder BLLKEJG

Mission 4: (Nuclear Storm) : OTTKEZN oder PTEKFTG

Abschlußscreen : IVNNSJW

Freezer: C18363 - Leben

C77049 - Raketen

C18357 - Treibstoff

C1835F - gerettete Gefangene

Tips:

Level 1: Im Osten bilden mehrere Straßen ein Quadrat. Zerstört man das größte der darin gelegenen Gebäude, kommt ein Extraleben zum Vorschein.

Level 2: In der oberen rechten Ecke gibt's ein Leben dazu, wenn die F-15 das zeitliche segnet.

Level 3: Neben einem Missile-Silo, der in der unteren linken Ecke des Kampfgebiets im Sand vergraben ist, befindet sich ein neues Leben unter einer Düne.

Level 4: In der südlichen Stadt holen Sie sich zwei neue Hubschrauber: Unter einem von Gras umgebenen Gebäude im nördlichen Teil der Häuseransammlung den ersten; den anderen im südlichen Stadtsektor nach der Zerstörung einer ähnlichen Hütte.

Für Nimmersatte: Nummer drei gibt's in der Präsidentenstadt. Es liegt in einem grauen, von vier Türmen umgebenen Gebäude, das sich nördlich vom Präsidentenpalast befindet.

Generelle Tips:

An gefährliche Geschütze oder Panzer langsam von links oder rechts unten heranschleichen und mit Maschinengewehr feuern. Bei genug Abstand merkt der Gegner rein gar nichts.

Alle flachen Häuser abschießen (kein Schuß zuviel - sonst sind Goodies weg) für Munitions- und Kraftstoffnachschub. Am Besten mitzählen (mit der <Cannon> etwa 40 Kugeln in Embassy City)

Extrem wichtig ist die "Superwinde" (beschleunigt Aufnehmen).

Level 2: In einem Häuschen nahe des westlichen Gefängnisses

Level 3: im Umkreis der UN-Botschaft (erste Submission)

1.43 deserts_giese

Desert Strike

Wer mal wieder etwas Action haben möchte, der sollte es mal mit den Fliegern von Desert Strike versuchen. Es ist der Vorgänger vom gerade erst erschienenen "Jungle Strike" und ist auch ebenso von Electronic Arts produziert worden.

Wer jetzt denkt, ach schon wieder so eine Flugsimulation mit langer Einarbeitungszeit, komplizierten Tastaturmanövern und entsetzlicher Grafik, der liegt aber Meilenweit daneben. Desert Strike ist eine Art Actionspiel welches man aber auch als Shoot'em Up bezeichnen könnte.

Als Spielwiese hat man sich diesmal den Mittleren Osten ausgesucht, wo ein herrschsüchtiger General für allerlei Stimmung sorgt. Da dies nunmal nicht alzu gerne gesehen wird, entscheidet der Präsident das ein Apache-Kampfhubschrauber in diese Gegend fliegen soll, um dort erst einmal richtig aufzuräumen.

Ab hier kommt man nun selbst ins Spiel, denn drei mal dürft ihr raten wer den Hubi fliegen darf. Richtig man selbst. Bevor man aber abhebt kann man noch einige Voreinstellungen tätigen. So sucht man sich zum einen erst einmal seinen Co-Piloten aus oder man gibt an ob man mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur Spielen will. Hat man alle Einstellungen beisammen so geht es ab zur Einsatzbesprechung, wo man die Aufgaben und die zu erledigen Ziele erfährt.

Hat man auch dies hinter sich, so findet man im Anschluß auf einem Flugzeugträger wieder, welcher unseren voll aufgetankten und aufmunitionierten Hubschrauber beheimatet. Je nach Auftrag gilt es jetzt zu handeln. Zunächst sollte man einmal einen Blick in den Menüscreen werfen, hier wird unteranderen die Karte, den Erfüllungsstatus, die Missionsaufgaben, die bisherigen Ergebnisse, der Tank- und Munitionsvorrat oder die bisher verbrauchten Leben angezeigt. Man sollte sich übrigens an die Reihenfolge der Missionen aus dem Screen halten, da alles andere es nur unnötig kompliziert.

Nachdem wir uns nun auch genug informiert haben, kommen wir nun zum spanneren Teil, dem Actionteil. Es gibt im Grunde genommen drei Grundaufgaben. Das sind retten, gefangen nehmen und suchen und zerstören. Da das zerstören natürlich am meisten Spaß macht, wurden wir vom Programmierer ausgiebig und vielfältig damit ausgestattet. Angehen vom einfachen Menschen über verschiedene Panzer bis hin zum Kanonenboot ist alles vertreten. Jeder Feind hat ein anderes Waffensystem, welches unterschiedlichen Schaden anrichtet, und unterschiedliche Panzerungen.

Unsereins hat drei verschiedene Waffen zur Verfügung. Da wäre zum einen das MG, kaum Schadenspunkte dafür aber immer vorhanden. Als zweites und drittes haben wir jeweils Raketen, welche je nach Art unterschiedlichen Schaden anrichten, der größte Nachteil dabei ist man braucht sie sehr schnell auf.

Möglichkeiten seinen Tank und Munitionsvorrat aufzustocken gibt es bei den Sammelplätzen oder sie sind unter Gegenständen versteckt, die man dann zerstören muß.

Desweiteren kann man ein Leben oder Panzerung entdecken, welche genauso wichtig sind. Am Anfang stehen einem 3 Leben zur Verfügung. Jeweils ein Leben verliert man, wenn man entweder keinen Sprit oder keine Panzerung mehr hat. Panzerung verliert man durch Beschuß oder Kontakt mit Häusern oder Bergen.

Nun aber zum Aufbau des Spiels. Die Grafik ist hervorragend gelungen, wobei besonders die Detailgenauigkeit ins Auge fällt. Auch die Animation der beweglichen Gegenstände,

wie z:B: der Hubi oder die Feinde sind sehr gut gelungen. So So sieht es doch ziemlich echt aus, wenn ein Flak-Panzer nach dem erkennen des Zieles in diene Richtung dreht und zu Feuern anfängt. Einen kleinen Minuspunkt muß man beim scrollen austeilen, wo ein leichtes ruckeln nicht zu übersehen ist. Soundmäßig dagegen ist es dagegen wieder sehr gut gelungen, wobei auch die FX für die richtig Stimmung sorgen.

Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an und ist darum auch für Anfänger geeignet. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich, und lassen kaum Langeweile aufkommen.

Fazit: Desert Strike hat alles was ein Actionspiel haben muß, und noch ein klein wenig mehr.

Andreas Giese

1.44 deuterios

Spielname: Deuterios

Hersteller: Activision

Genre: Strategie

Cheat:

Einfach <SHIFT> und <C> zweimal hintereinander drücken und schon hat man unendlich viele Produkte.

Komplettlösung:

Der Schritt in den Orbit:

- Als erstes bringt Ihr Eure Research-, Production- und Marineteams auf maximale Stärke.
- Nun wird der Shuttle und Zubehör vom Researchteam entwickelt. Nebenbei produziert Ihr fleißig Derricks und fügt diese beim Rohstoffabbau an.
- Als nächstes baut Ihr einen Shuttle, acht Orbital Factory Sections sowie je einmal die drei Shuttle Pods.
- Mit dem Shuttle bringt Ihr die acht Orbit Factory Sections in den Orbit (den Piloten nicht vergessen).
- Als nächstes entwickelt Ihr die Pläne für den IOS.
- Nun bringt Ihr mit dem Shuttle und der Hilfe des Supply Pod folgende Rohstoffe in die Orbitstation: Titanium, Aluminium, Carbon und Copper.
- Jetzt setzt Ihr den Piloten (oder schon Capitain?) in der Station ab. Der Shuttle nimmt auf der Erde mit einem Team Pod (Cryo Pod) das Productions Team an Bord und bringt dieses in die Orbitstation.

- Hier produziert Ihr den ACC (Auto Cargo Comp.). Dieser wird in den Shuttle installiert.
- Der Shuttle landet wieder auf der Erde und nimmt einen Supply Pod auf.
- Als nächstes schaltet Ihr den Supply Comp. ein (blinkendes Feld im Cockpit). Er soll die Rohstoffe Iron bis methane sowie MeH Fuel zur Raumstation bringen.
- Nun laßt Ihr einige Zeit verstreichen, bis Ihr ca. 1000 Titanium im Orbit habt.

Der Griff zu den Sternen:

- Jetzt wird es Zeit zum Bau des IOS.
- Übrigends könnt Ihr auch noch ein paar neue Dinge für den IOS entwickeln lassen.
- Im Orbit baut Ihr nun drei Tool Pods sowie drei Grapples.
- Den IOS rüstet Ihr mit den Tool Pods aus und bestückt diese mit den Grappels. Nun noch schnell den Captain ins Cockpit und auf zum Asteroidengürtel.
- Seid Ihr hier angekommen, benutzt Ihr die Grappels, um kleine (max.250t) Asteroidentrümmer einzusammeln. Dabei sollte es sich um Silber oder Platin handeln.
- Habt Ihr endlich die erwünschten Rohstoffe, baut Ihr drei Supply Pods und einen AMA sowie einen AOC (Auto Operation Comp.).
- Ihr rüstet den IOS mit einem Tool Pod und zwei Supply Pods aus. Das Tool Pod wird mit einem AMA bestückt und der Captain durch einen Piloten ersetzt.
- Der AMA kann Asteroiden, die größer als Klasse 5 sind, abbauen.
- Der IOS wird wieder zum Asteroidengürtel geschickt, um dort Silber, Palladium und Platin abzubauen.

Der große Aufbruch:

- Ihr baut einen zweiten IOS und befördert damit acht weitere Orbital Factory Sections zum Mond.
 - Wenn dieses fertig ist, bringt Ihr Rohstoffe für einen Shuttle, einen Bandid und einen Techniker zum Mond.
 - Da auf dem Mond noch die Abbauanlagen von Millennium 2.2 vorhanden sind, braucht Ihr nur mit dem Bandid diese wieder instand zu setzen (mit dem Shuttle auf dem Mond landen und B. benutzen).
 - Es wäre sinnvoll, hier einen AOC zu bauen.
 - Nun bringt Ihr noch acht Derricks auf den Mond, installiert einen ACC am Shuttle und bringt mit ihm alle Rohstoffe vom Mond in die Mondstation.
 - Nach dem gleichen Verfahren werden nun die Planeten Venus, Merkur
-

sowie der Juptitermond Leda mit Raumstationen bestückt (keine Station mehr!).

- Da auf allen weiteren Planeten keine Abbauvorrichtungen vorhanden sind, müssen pro planet zwei R-Frames auf die Oberfläche abgesetzt werden.

- Wer will, kann noch einen IOS, ausgestattet mit einem Grapple, zum Uranus schicken. Dort an der fremden Basis andocken und auf den Grapple klicken. Daraufhin kommen ein paar eigenartige Wörter auf den Bildschirm. Ihr werdet nun den beladenen Grapple zurück zur Erdstation fliegen und ihn dort auswerten.

- Eure Wissenschaftler werden nun in der Lage sein, ein Verständigungsgerät zu bauen. Jetzt könnt Ihr einen IOS mit diesem ausrüsten und noch zwei weitere Supply Pods mit Rohstoffen beladen.

- Ihr könnt nun mit den Methanoiden Rohstoffe tauschen.

Aber Vorsicht: Wenn Ihr länger mit ihnen Handel treibt, verrät ein Methanoide Pläne für einen Laser, der für Eure IOS völlig unnütz ist. Gleichzeitig beginnt der Krieg...

Geliefert: Getauscht:

Iron Sicilia

Aluminium Carabon

Copper Titanium

Deuterium Helium

Helium Deuterium

Paltium Silver

Gold Paladium

MeH Fuel MeH Fuel

Titanium Copper

Carbon Aluminium

Hydrogen Methane

Methane Hydrogen

Paladium Gold

Silver Platium

Sicilia Iron

Kriegsvorbereitungen:

So, jetzt wird es langsam ernst! Wenn Ihr nun eine sechste Raumstation bauen würdet, erklären Euch die Methanoiden den Krieg. Also vorsorgen:

- Vor allem Iron, Titanium, Aluminium, Carbon, Copper, Palladium und Platium werden im Krieg benötigt.

Ihr werdet nun folgendermaßen vorgehen:

- Das Ziel ist es, in möglichst vielen Raumstationen die aufgeführten Rohstoffe zu lagern.

1. Ihr setzt eine IOS (mit ACC) zwischen Venus und Merkur ein. Dieser fördert von der Venus Aluminium, Platin und Fuel zum Merkur. Auf dem Rückweg nimmt er Iron, Titan, Copper und Paladium mit zur Venus.

2. Ein Los bringt Platin von der Venus zur Erde.

3. Ein dritter IOS fördert Aluminium und Platin von der Erde nach Leda. Auf seinem Rückflug nimmt der Paladium auf.

4. Ein weiterer IOS soll in etwas größeren Abständen Copper, Platin und Paladium von der Erde zum Mond fliegen.

- Die Orbitstationen sollten immer Fuel haben, damit der Orbit Shuttle ohne größere Unterbrechungen die dringend benötigten Rohstoffe transportieren kann.

- Es wäre sinnvoll, in gewissen Abständen die Autopiloten auszuschalten, damit die Orbit Shuttles nicht überlastet werden.

Auf in den Kampf:

- Bevor Ihr Euch nun in den Krieg stürzt, hoffe ich, daß Ihr genügend Rohstoffe habt, denn pro Kampfdrohne braucht Ihr 120 Iron, 120 Titan, 120 Alu, 15 Carbon, 55 Copper, 30 Paladium und Platin. Jede Orbitstation sollte einen AOC sowie genug Rohstoffe für 80 Drohnen haben.

- Nun baut Ihr bei Ganymed die sechste Station, und der Krieg beginnt. (Diese Station soll nicht weiter ausgebaut werden und kann während des Krieges auch zerstört werden.)

- Jetzt die Pläne für die Kampfschiffe entwickeln und in allen Fabriken Kampfdrohnen bauen.

- Auf der Erdstation werdet Ihr außerdem noch zwei DCCF und zwei IOS bauen (die IOS mit den DCCFs bestücken).

- Als Crew solltet Ihr bei Kampfschiffen immer Admirale wählen.

- Mit einem Kampfschiff fliegt Ihr von Venus nach Leda und sammelt bei jedem Planeten die Drohnen ein (insgesamt ca. 80).

- Wenn jetzt noch kein Angriff auf Leda oder Ganymed stattgefunden hat, solltet Ihr abspeichern, aber nicht den letzten Spielstand überschreiben.

- Mit dem zweiten Kampfschiff sammelt Ihr ca. 120 bis 200 Drohnen auf und fliegt ebenfalls nach Leda. Dort gebt Ihr dem Erstschild soviel Drohnen, daß dieses 200 hat. Die restlichen kann Euer Zweitschild wieder aufnehmen.

- Nun bemüht Ihr Euch darum, möglichst viele Drohnen (mit einem dritten Schiff) zur "Front" zu bringen.

- Habt Ihr drei Kampfschiffe mit 200 Drohnen, könnt Ihr zwei von ihnen

nach Titania schicken und den Gegenangriff einleiten.

- Droht der Verlust des Kampfes oder muß eines der Kampfschiffe zuviel Verluste einstecken, zieht Euch zurück und greift mit dem anderen Schiff an.

- Habt Ihr jetzt alle feindlichen Drohnen vernichtet, könnt Ihr andocken. Da Eure Feinde die Selbstzerstörung eingeschaltet haben, müßt Ihr kurz auf das PANIC-ICON drücken und sofort wieder starten. Die Station explodiert zwar, Eure Wissenschaftler haben aber schon wieder eine neue Idee. Auf der Erde laßt Ihr die Wissenschaftler die Selbstzerstörung nachbauen (kann nun in jedem Orbit eingesetzt werden). Wenn man auf das PANIC-Icon klickt, erscheint ein nettes Bild: Auf der rechten Seite des Bildes sind zwei blinkende Schalter zu sehen (Kühlsystem und Reaktorkontrolle). Sind beide Knöpfe zueinander gerichtet, ist die Selbstzerstörung ausgeschaltet. Stehen sie in entgegengesetzte Richtungen, läuft der Countdown.

- Nun müßt Ihr noch die feindlichen Drohnen bei Uranus zerstören, andocken und die Selbstzerstörung ausschalten. Auf der Uranusstation ist ferner noch im Stores-Raum ein Materie-Transmitter. Mal kurz darufklicken.

- Nun drückt man nochmal auf die Zeitliste-und siehe, es erscheint eine langersehnte Nachricht auf dem Bildschirm.

- Die Forscher meinen, daß es nun keine Methanoidenstation mehr im Sonnensystem gibt. Das ist der Sieg!

1.45 devious designs

Spielname: Devious Designs

Hersteller: Image Works

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

13 YTWZFYPE 25 YTGAFAIR 37 LITWYNYE 49 LITPLWIR
02 PPFBGWNL 14 IOFTAOGP 26 ITNMMWNN 38 GOIEIYNP 50 ?
03 NNMMYPBB 15 YLFYYASE 27 GITMMTRM 39 PPPFBAS 51 NNNNYPWB
04 GIWBONRL 16 TYWTGFFI 28 OILFEIMN 40 ? 52 ITNYTPEL
05 IYRAGNOA 17 ? 29 YOPBFYYB 41 YTNYWBNE 53 LOLGIPTA
06 ? 18 YYEIEIP 30 ? 42 ITNNAMGI 54 GOLOLNOL
07 NNSPFBWF 19 NNMPILFB 31 GITWYASR 43 GITNMNEF 55 MMMSFWFB
08 TNWLFEEG 20 ? 32 TPIRGFMP 44 OLOIELAI 56 RMSFBMWO
09 YTMGFEIA 21 ILFYNYR 33 LGOSIEOS 45 PLGIBGNM 57 FESSSMLE

10 ? 22 GIBOIYNN 34 YYLFYRTP 46 OLITANIT 58 WRMMAMOP
11 YYRNMNBE 23 NNNSBFMM 35 NNPSINES 47 GOLGIBMM 59 MWRMEOBB
12 ? 24 OPPBEBFT 36 ITYBOIMP 48 TNYTYWFT
oder
13 YTAIBTLR
2 PPFBGWLP 14 IOFTANON
3 NPSSLNWS 15 GIBGIBWF
4 GIWBOLAP 16 TYWTPRWO
5 IYRAGNOE 17 IYRNPMLE
6 TLFELNGT 18 YYELOEIO
7 NNSPFBBR 19 NNMPINRE
8 TNWLFEEN
9 YTMWBPW
10 ?
11 YYRNFISM
12 OIEIRPEN

1.46 die hard 2

Spielname: Die Hard 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Während des Spiels tippt man " KAREN " ein und man ist unverwundbar! Folgende

Tasten sind

zusätzlich belegt:

- F1 : Teil 1 im aktuellen Level
 - F2 : Teil 2 im aktuellen Level
 - F3 : Teil 3 im aktuellen Level
 - D : Programm-Infos
 - M : Waffe
 - G : Granaten
 - U : Screen bewegt sich
 - W : Waffenwahl
 - R : Restart aktueller Level + Bonus
 - 1 bis 5 : Levelwahl
 - . : Energie
 - ENTER : alle Gegner verschwinden
-

1.47 diggers

Spielname: Diggers

Hersteller: Millenium

Genre: Geschicklichkeit

Screenshots:

1

2

Cheat:

Starte das Spiele und wähle Deinen Charakter.

Im Zonen-Wahl-Screen muß Du den Pfeil zu dem Wort FUJALE bewegen und den roten Knopf drücken. Mache das gleiche mit den Wörtern CHONSKEE und DEENA.

Wenn Du es richtig gemacht hast, hörst Du den Sound, der normalerweise andeutet, daß Du ein Juwel gefunden hast und Du kannst an jede Stelle des Spiels gelangen.

1.48 dimos quest

Spielname: Dima's Quest

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: ----- 21: ILMDDFHP 41: MBGFJCEI
2: CGIBVESN 22: HKLBBTDO 42: GRBLIDJH
3: XINSEAPC 23: HVFSAOLD 43: BDKGQBUH
4: NBEXCOIR 24: MVBEHCXO 44: HRCNEIBJ
5: NXSBEHAJ 25: MXBCJAOM 45: CGRBBFDH
6: XAPEIBDK 26: MBAREDXO 46: BCHSDXEQ
7: FAJMCPCDU 27: QXBGNCHP 47: OICPELAA
8: ULBGXCCK 28: IXBECJMG 48: LAIEPCTO
9: KAFLGPCS 29: DQINDFGT 49: TDGLPAEF
10: PIDEFCLI 30: VEQGILDR 50: KEHOCEPI
11: DHCLBNQG 31: JFKCHSBT 51: BGKCDJEJ
12: RFOAIDQL 32: DHCLBNQG 52: PFOGCDLV
13: NOQHBKDP 33: ULBOGCEN
14: XKRBLECP 34: MCNDLOBS
15: TFCRBOPH 35: MDEQBCLR
16: TDODIENH 36: SBBJCOAK
17: UJMAICRR 37: RALBTKCC

18: JMAHSDIK 38: HVKEPCFM

19: JKUAAGEX 39: FRAIETCV

20: UJPALBVG 40: KSFGAMHO

Cheats: (als Paßwort eingeben)

- OVERVIEW : mit O-Taste = Übersichts-Karte
- SKIPTHIS : mit F10-Taste = Levelsprung
- RUNTHROU : unverwundbar
- MUCHTIME : Zeit
- MUCHKEYS : Schlüssel

1.49 dinosaur

Spielname: Dinosaur Detective Agency

Hersteller: Alternative Software (1994)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Während des Spiels hält man die linke Maustaste gedrückt und tippt folgendes ein:

- Level 1 " DINODICK " : Ende Level 1
- Level 2 " JURASSIC " : Ende Level 2
- Level 3 " DINOSORE " : Ende Level 3
- Level 4 " DINOMITE " : Ende Level 4

1.50 disposable hero

Spielname: Disposable Hero

Hersteller: Gremlin (1994)

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Mayday

Screenshots:

- 1
- 2
- 3

Cheatmodus:

Setze die Soundeffekte im Optionenmenü auf Null und gehe hinaus. Wähle nun hohe Punktzahl und halte <RIGHT MOUSE> gedrückt. Gib "EUPHORIA" ein und benutze <LEFT MOUSE>, um rauszukommen. Wenn Du dies alles korrekt gemacht hast, sollte im Optionsmenü ein neuer Teil erscheinen, der Konfiguration genannt wird. Wenn Du in diesen Teil hineinkommst, wirst Du mit einer Horde Cheats bombardiert.

1.51 disposable_mayday

```

_____
^ ^ / ____ // _ // ____ // _ // _ / ^ / ____ /
/ \ // \_ / \ // _ // \_ / \ // \_ / / / \_
/ _ \ // \_ // _ // \_ // _ // _ \ // / ____ /
/ \ // ____ / / / / ____ / / / / \ // \_ / \_
\_ // \_ // \_ // \_ // \_ // \_ // \_ // \_
===== \_ / ===== \_ / ===== \_ ^ \_ / =====
_____
^ ^ / ____ // _ //
/ / // \_ / \ // _ /
/ _ // ____ // _ // \_ /
/ / // \_ / ^ \_ /
/ \ \_ // \_ \_ /
\_ ^ \_ / ===== \_ ^ \_ / =====

```

Ein etwas älterer Action Shooter aus dem Hause Gremlin und Euphoria, welchen ich euch mal genauer vorstellen möchte:

Gut die Story ist wie immer - Außerirdische müssen terminiert werden, aber selbige wird einem in einem kleinen Vorspann erzählt: Man sieht ein Betriebssystem welches gerade bootet und der User gibt Password usw.. ein und liest sich ne Message durch... die von Angriffen erzählt und ihm mitteilt wo er einen neuen fertiggestellten Kampfraumer finden kann, doch kurz vor der Ortsangabe bricht der Kontakt ab und unser "Hero" steht dumm da.....

Das folgende Intro ist von einer fantastischen Musik untermalt und erzeugt eine super Stimmung.

Die Erwartungen in dieses Spiel steigen immer mehr...

OK schnell die Codeabfrage gemeistert und los gehts.

Im optionsmeü können Schwierigkeitsgrad, Lautstärke der Sound- und Musik effekte eingestellt werden.

Start gewählt und das erste Level erscheint sofort. (Ladezeiten konnte ich fast nicht feststellen!!!!!!)

Man fliegt mit einem Raumschiff durch und muß sich tausenden von Viechern erwehren. Dies wurde jedoch so fantastisch in Szene gestetzt, daß einem ser Atem stockt:

Die Musik ist besser als so mancher Hülsbeck Song (100% Wahr!!!) und die bestechende Grafik lädt zum weiterspielen ein.

So kämpft man sich durch 5 1/2 Welten (Techno,Monster,Versuchslabor,
Wasser,Planeten oberfläche und Endgegner Level)

,die mit allerlei Überraschungen aufwarten.

Die Animationen sind besser als je zuvor:

Selbst Projekt-X und Apidya kommen hier nicht mehr mit!!!!

Man fliegt beispiel weise durch einen Raum in dem plötzlich
die Lichter anfangen zu zittern und flackern.Das sieht so
genial das man an weitere Wunder nicht glauben möchte.Doch
Level für Level wirds besser bis zum Endgegner.

Selbst das Animationswunder Flashback wird hier übertrumpft!!!

Und dann ist da noch der Sound:

In einem Wort: Suuuupeeer!!!!!!

Auch hier hat Hülsbeck und Co ausgedient!!

Also ihr solltet euch dieses Spiel unbedingt zulegen!Ich kenne
kein Vergleichbares Projekt zur Zeit.Übrigens wurde es von
einem Amigaen Team programmiert.

Einziges Manko:

Es fehlt der 2PlayerModus...

Trotzdem eine gute Wertung:

+-----+---+ \

|GRAFIK |90%| \

+-----+---+ \

|ANIMATION |95%| \ ____ _

+-----+---+ \ / _ \ \

|MUSIK |95%| \ / \ // _ / _

+-----+---+ > \ ____ // // / \ (_) \

|SOUND FX |85%| / / // \ / \ \ \ H H I T T T ! !

+-----+---+ / ____ / // / _ \ \ / H H H I T ! !

|SPIELBARKEIT|90%| / \ ____ / \ ____ / (_) \ / H H I T ! !

+-----+---+ /

|SPIELSPAß |90%| /

+-----+---+ /

Kauft euch dieses Spiel unbedingt!Es lohnt sich echt!

TEXT © by MAYDAY

LAYOUT © by MAYDAY

1.52 dithell in space

Spielname: Dithell in Space

Hersteller: Ithell (1994)

Genre: Action

Level Codes:

06 DOING 11 BALLS 16 WONDERLAND

07 12 17

03 JUMP 08 LOW GRAVITY 13 SPLOSH 18 LOW GRAVITY 2

04 U.F.BANANA 09 UNDERGROUND 14 POVRAY 19 OVERGROUND

05 BIG ROCK 10 GREEN MIST 15 TIME TUNNEL 20 SPOTLIGHTS

1.53 dizzy lizzy

Spielname: Dizzy Lizzy

Hersteller: Codemasters

Genre: Actionadventure

Cheat:

Als Paßwort "HAMLET" eingeben. Es erscheint "Cheat Modus aktiviert".

1.54 dogs of war

Spielname: Dogs of War

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Für unbegrenzte Anzahl von Soldaten, "TIMBO" tippen und <F5> drücken.

1.55 dojo dan

Spielname: Dojo Dan

Hersteller: Europress (1992)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

Cheat:

Während des Spieles "WOOLANKIDKICKSBUTT" eingeben und man hat unbegrenzt Leben. Einen Schutzschirm erhält man mit <S> und mit <F9> kann man die Level wechseln.

1.56 dominator

Spielname: Dominator

Hersteller: System 3 (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Für unendlich viele Leben tippe "SHAFT" in den Highscores.

1.57 dong

Spielname: Dong

Hersteller: ?

Genre: ?

Hints:

Sammelt alle Extras wie die Bomben, Schilde, ... Wenn Euer letztes Leben verbraucht ist startet mit Continuies neu und die vorher gesammelten Extras sind noch vorhanden. Sammelt auch die sogenannten "EUR". Diese geben ein Extraleben.

In der Vollversion ersetzt man nach dem Laden des ersten Levels die Diskette 1 durch Diskette 2 und drückt <LEFT MOUSE oder <RIGHT MOUSE>. Bei der Aufforderung "DISK 1 IN DF0" drückt <HELP> und <FIRE> und es wird die nächste Welt geladen.

1.58 donk

Spielname: Donk

Hersteller: Supervision (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Um deine Power-Ups auf die maximalen Neun zu erhöhen, warte, bis der Bildschirm rot anläuft (auf deinem Wege zum Ausgang), und gib "ABLE TO CHEAT" ein. Dann gebrauche <F1>-<F4>.

Freezer:

C156F5 - Leben

1.59 donkey kong

Spielname: Donkey Kong

Hersteller: ?

Genre: Jump 'n Run

Freezer:

020E29 - Leben

1.60 doodleburg

Spielname: Doodleburg

Hersteller: Core Design (1992)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Während des Spiels <S>, <E>, <G>, <A> und <LEFT MOUSE> halten und man hat ein wunderbares Cheatmenü.

1.61 doody

Spielname: Doody

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen "SLIGHTLYMOISTSMALLROCK" eintippen für unendlich Leben.

1.62 doofus

Spielname: Doofus

Hersteller: Prestige

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

1.2 DZ15YS 2.2 HK94DV 3.2 KB15HL

1.3 PH16TB 2.3 RR13RV 3.3 LV18PV

1.4 PJ69JP 2.4 XH37ZT 3.4 BY87PY

1.5 ZR6189 2.5 PK49FD

1.63 double dragon

Spielname: Double Dragon

Hersteller: Virgin

Genre: Beat 'em Up

Cheats:

Im Titelscreen eingeben:

"R U CALLING MY PINT A POFF?" + <RETURN> vernichtet Gegner

"LEVEL ONE PLEASE" erster Level

"LEVEL TWO PLEASE" zweiter Level

"THE LAST LEVEL PLEASE" letzter Level

"GIVE ME MORE HEALTH PLEASE" Extra-Energie

"I DO NOT WANT TO DIE" Unbesiegbarkeit

Es ist möglich im zwei Spieler Game beide Spieler sooft zu töten, bis nur noch ein Credit übrig ist (die Continue message sollte nun an beiden Seiten des Screens displayed sein, nun beide Feuerknöpfe gleichzeitig drücken und man hat unendlich Leben.

1.64 double dragon 2

Spielname: Double Dragon 2

Hersteller: Virgin

Genre: Beat 'Em Up

Cheat:

Man startet das Spiel im Zwei-Spieler-Modus, drückt beide Maustasten und die Esc-Taste. Jetzt hat man unendlich viele Leben!

Cheat 2 siehe [Double Dragon 3](#).

Tips zu den Gegnern:

Boxer (blau-weiße Kleidung): Am besten wartet man, bis sie ihr Rad beendet haben und dann macht man einen Sprung ins Gesicht.

Boxer und Fusskämpfer (rote Kleidung): Lasst sie nicht zu nahe rankommen, wartet bis sie in Reichweite sind. Dann macht Ihr auch einen Sprung ins Gesicht.

Frau (blaue Kleidung): Nehmt Ihr gleich den Morgenstern ab, dann ist sie nicht mehr so gefährlich. Lasst sie aber auch nicht zu nahe ran, denn sie ist eine gute Boxerin.

Riese 1 (kurzes Haar): Er ist ein sehr guter Boxer und hat auch eine bessere Reichweite der Arme. Versucht ihn einmal zu schlagen und schlägt ihn dann immer wieder, wenn er aufsteht. (Das gilt natürlich auch für andere Kämpfer, ist aber nicht immer notwendig).

Riese 2 (mit Rüstung): Lasst Euch nicht erwischen, denn wenn er Euch hat, dann könnt Ihr Euch nicht mehr wehren. (Es sei denn, es hilft Eurer Freund beim Two-Player-Modus).

Riese 3 (mit langem Haar): siehe Riese 2, er schlägt nur schneller zu.

Riese 4 (rot-weiße Kleidung): Achtung! Er ist der gefährlichste Riese. Er schlägt mit Händen und Füßen. Wartet, bis er einmal geschlagen hat. Gebt Ihm, nachdem er geschlagen hat, einen Tritt ins Gesicht.

Ausdauerkämpfer (blaue Kleidung): Beim Ausdauerkämpfer sind die Bedingungen gleich, wie beim Boxer, aber er hat mehr Ausdauer.

Stabkämpfer (grüne Kleidung): Der Stabkämpfer ist einer der Zähesten. Er

hat Ausdauer und ist sehr stark. Sobald man zu nahe an ihn rankommt, wirbelt er wie ein Wilder mit den Stäben um sich. Am besten kommt man von oben, wartet, bis er um sich gewirbelt hat, und gibt ihm einen Tritt ins Gesicht.

Roboter (rote Kleidung): Wie beim Stabkämpfer muß man von oben kommen, warten, bis er geschossen hat, und ihm dann einen Tritt ins Gesicht geben.

Achtung! Ein Schuss verbraucht viel von Deinem Leben.

Electron: Er ist der gefährlichste Gegner, vor allem, wenn sie zu zweit auftauchen. In diesem Fall müßt Ihr versuchen, Euch auf einen zu konzentrieren, da Ihr gegen beide beinahe keine Chance habt. Außerdem müßt Ihr versuchen, den Blitzen auszuweichen.

Tips :

Ihr müßt immer versuchen, dem Gegner einen Fußtritt ins Gesicht zu geben.

Liegt einer am Boden, so müßt Ihr Abstand nehmen und ihn, wenn er aufsteht, schlagen.

Vermeidet, in einen Abgrund zu fallen.

Nehmt immer Messer, Morgenstern ... mit.

Wenn Ihr gegen Mehrere kämpft, versucht, den Überblick zu bewahren. (nicht in eine Masse zu geraten.)

1.65 double dragon 3

Spielname: Double Dragon 3

Hersteller: Storm

Genre: Beat 'Em Up

Cheat:

In Pausemodus gehen (<P> oder <F1>) Dann dort 9mal <F9> oder <F5> drücken und man hat unendlich Leben.

Freezer:

000A95 - Geld

000ADB - Energie

1.66 drplummetshouseofflux

Spielname: Dr. Plummet's House of Flux

Hersteller: Microillusions

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

<F1> nächster Level

<F2> ?

<F10> Wieder alle Schiffe

1.67 dracula

Spielname: Dracula

Hersteller: Psygnosis (1994)

Genre: Jump 'n Run

Freezer:

C0A719 - Leben

1.68 Die Drachen von Laas

Spielname: Die Drachen von Laas

Hersteller: Attic

Genre: Adventure

Komplettlösung - DIE DRACHEN VON LAAS

Am Anfang besorgst Du den beiden erst mal Geld. In Asthantis Zimmer liegen fünf Gerfs, ebenso im Köcher in Smirgas Bude. Nun holt Ihr Euch die Waffen bei Foroll ab und verschafft Aszanti bei Mygra eine kleine Ausbildung. Essen und Trinken gibt's in Hyllok an folgenden Stellen: Aszhantis Küche: Brötchen, Ei.

Kaffeekanne in Smirgas Speisekammer; gleich am Anfang die Salami nehmen, bevor Papi sie klaut. Am Fluß östlich Hyloks kann Smirga Fisch fangen. Vom Bauern kriegt Ihr Schinken, wenn Ihr ihm auf dem Feld helft, außerdem könnt Ihr dreimal umsonst essen, trinken und bei Ihr auf dem Hof die Nacht abwarten und den Bauern nach Übernachtung fragt. Beim Scharlatan liegt Drachenblut, das man z.B. in die Kanne füllen kann.

Dann heißt es nur noch kämpfen, lernen und das leibliche Wohl der Helden nicht zu vergessen, bis Ihr gut genug seid, um den Höhlentroll zu vernichten. Wenn das geschafft ist, könnt Ihr Euch mit folgendem Schlüsselsatz über die Brücke trauen: Laufe unter Brückentroll durch!

1. Auftrag:

Bei den Fischern in der Kneipe nach Auftrag fragen. Danach nach Ruder fragen. Ins Boot klettern. Dreimal durch das Wasser rudern. Grüße Tuatara. Bitte Tuatara um Hilfe für die Fischer. Sage Danke. Rudere zurück.

2. Auftrag:

Gultiba nach Auftrag fragen. Zum Haus gehen. Tür aufschließen. Liebhaber laufen lassen. Zu Gultiba zurückgehen und Bescheid sagen.

3. Auftrag:

Erhält man bei Skeeve (Magier im Wald). Vor das Hexenhaus gehen. Verstecke Dich. Warte, bis die Hexe weg ist. Rein ins Haus. Türe zumachen. Wenn es im Kamin rasselt, Cape anziehen. Hexe beobachten, bis sie die Spruchrollen

herausholt, dieselben greifen. Jetzt raus und nie wieder hier blicken lassen!

Zurück zu Skeeve ins Labor. Sage ja und gib ihm die Spruchrollen. Dafür bekommst Du Skarabäus und Kraftwurzel.

4. Auftrag:

Bekommt Ihr bei Potidan in der Hütte westlich Scarblooms. Nach Nordosten zum Gebirge gehen. Klettere durch Durchgang. Warte auf die Dunkelheit. Töte Skelett. Nimm Mondscheinkraut. Schlafe. Bringe Potidan sein Kraut.

1. Drache:

Nun verschafft Ihr Euch erst einmal bei Gultiba den Echsenpanzer und das Kettenhemd im Sumpf (der Slime verliert es). Danach müßt Ihr in Scarbloom bei Nacht einen Dieb erledigen, denn er trägt eine Fackel. Außerdem braucht man ein Seil (gultiba) und etwas, worin man den Skarabäus verbergen kann. Den Skarabäus gibt man in Hyllok Mygra und wartet einen Tag, bis er repariert ist. Zum Kiesweg gehen, der nach unten führt. Seil an Baum binden. Skarabäus rausnehmen. Fackel mit Zauber entzünden. Folge Spuren (dreimal). Töte Tatzelwurm. Schneide Schwanz ab. Bade und trinke Blut (zweimal). Schneide Schuppen ab. Raus aus der Höhle. Skarabäus verbergen und hinterher verscherbeln.

2. Drache:

Zu Nichidor in die Schmiede. Schuppen abliefern. Schild bauen lassen (kostet 500 Gerfs und dauert fünf Tage). In der Zeit solltet Ihr kämpfend durch Laas ziehen und Punkte sammeln. Wenn Agitor fertig ist, schlendert man bequem zum Hort des Lindwurms und befördert diesen ins Jenseits. Jetzt sind die beiden Helden, und Laas ist befreit.

1.69 dragon breed

Spielname: Dragon Breed

Hersteller: Activision (1989)

Genre: Shoot 'Em Up

Cheats:

Wenn Ihr unverwundbar sein wollt, müßt Ihr zuerst mit <P> in den Pausenmodus gehen, <SHIFT> gedrückt halten und "IREM" eingeben.

Außerdem kann man nun <N> drücken um in den nächsten Level zu kommen.

Am Ende eines Levels kann man <LEFT MOUSE>, und <HELP> zusammen drücken. Der Screen müßte jetzt flackern. Durch Druck auf die Tasten kann man nun Level überspringen.

Freezer:

02A337 - Leben

1.70 dragon ninja

Spielname: Dragon Ninja

Hersteller: Ocean

Genre: Beat 'em Up

Cheats:

Tippe "TERRIFIC" und <F3> wird Dir unbegrenzte Leben beschere.

Mit <L> oder <E> kommt man in den nächste Level.

1.71 dragon spirit

Spielname: Dragon Spirit

Hersteller: Domark (1989)

Genre: Shoot 'Em Up

Cheat:

Im Pausenmodus "DRAGONHEAD" eingeben, dann <F10> drücken. Mit Hilfe von <1> bis <8> kann der Drachenreiter nun zwischen den Leveln hin- und herspringen.

1.72 dragon wars

Spielname: Dragon Wars

Hersteller: Interplay

Genre: Rollenspiel

Tips/Hints/Cheats:

Alle Freunde von Dragon Wars sollten sich einmal in Irkallas Haus im Nordwesten von Magan Underworld umsehen. Betritt man da nämlich den links von der Eingangstür liegenden Graben an der Grenze zum Wasser, bekommt jeder Charakter einen netten Bonus, der auf die Skills verteilt werden kann. Außerdem findet man in Magan Underworld im Südwesten zwischen den Feuern eine Kiste mit dem Schwert "Schlitzer", was uns das Leben erheblich erleichtert wird. Aber Vorsicht! Auch wenn Magan Underworld in der Anfangsstadt Fegefeuer liegt, sollte man nicht zu schwach sein, bevor man sich dort hinwagt, Wer noch einen Druiden braucht, sollte mal im Zauberwald reinschauen. Steigt man aus der Unterwelt dort hinauf, kommt man direkt neben dem Tempel an die Oberfläche. Nun muß man nur noch das Horn bei Enkidus-Statue im Tempel benutzen und einen ausreichend starken (23 Pkt. auf Stärke) Charakter mit dem Gott ringen lassen. Dieser wird dann zum Druiden mit etlichen Sprüchen : Besonders zu empfehlen ist hier "Fireblast", da er eine ganze Gruppe trifft. Noch ein Tip für alle

ehemaligen Bard`s Tale-Fans. Übernehmt doch mal einen Destiny Knight mit möglichst vielen Hitpoints (500-600 sind empfehlenswert) auch B.T.II.

Damit wird das Monsterjagen bei Dragon Wars zum Vergnügen. Vorsicht ist dabei trotzdem geboten. Der ehemalige Destiny Knight ist nicht mehr unsterblich, allerdings dürften die Hitpoints fürs erste reichen.

Beim Heiler muß man <P> drücken und dann die zu heilende Punktzahl eingeben.

Dies wird im Handbuch nicht erklärt.

Tip: Wenn sich das Bestienhorn aus dem "Mystic Wood" in Eurem Inventar befindet, so solltet Ihr schleunigst ein Untier herbeirufen und diesem all

Euer Gold vermachen. Wenn jetzt das Gold geteilt wird, drückt Ihr einfach

<ENTER> und das Konto des Biests weist einige Millionen Goldtaler auf.

Die <AMIGA> und <E> gleichzeitig drücken um die Endsequenz zu betrachten.

1.73 dragonslair-singlecastle

Spielname: Dragons`s Lair - Single Castle

Hersteller: Readysoft

Genre: Actionadventure

Cheat:

Sobald das Titelbild erscheint <ESC>,<R>,<->,<L>,<N>,<7> (deutsche

Tastatur) bzw. <ESC>,<R>,</>,<L>,<N>,<7> (amerikanische Tastatur)

gleichzeitig (!) drücken. (Und danach <0> ?) Jetzt müßte der Bildschirm

kurz flimmern. Durch Drücken von <FIRE> kann man sich nun das Spiel wie einen Film ansehen.

1.74 dragonslairii-timewarp

Spielname: Dragon`s Lair II - Time Warp

Hersteller: Readysoft

Genre: Actionadventure

Cheat:

Wer sich den Zeichentrickfilm einmal komplett anschauen möchte, gebe

"GET MORDROC DIRK" im Pausenmodus ein. Nachdem er dann den Pausenmodus

wieder verlassen und vorher <RETURN> gedrückt hat, geht's los.

1.75 dragonslairiii

Spielname: Dragons Lair III

Hersteller: Readysoft

Genre: Actionadventure

Cheat:

Im Vorspann "TTIME" ("TIME0") eingeben. Achtung! Vorher auf gar keinen Fall irgendwelche anderen Tasten drücken. Dann einen Druck auf <FIRE>.

1.76 dragonflight

Spielname: Dragonflight

Hersteller: Thalion

Genre: Rollenspiel

WO finde ich WAS?

Steinstab: Im versteckten Dungeon am Ende des 'Schweifes' (ganz im NW) auf der 3.Insel von unten

Elbenbogen + Eltamteil: In Nimraviel dem Palastwächter Alkohol geben, er geht weg. Man erfährt, daß die Königin Aurelien die Ratsphäre braucht. Diese findet man in dem versteckten Dungeon in der nördlichsten 'Krümmung des Halses' im Gebirge. Wenn man die Ratsphäre abgibt, bekommt man obengenanntes.

mag. Wurfbeil: Dem König in Brindil Bun Diamant geben.

Kristallklinge + 2 mag. Kettenhemden: Dem König in Bagnol 4 Diamanten geben.

mag. Buch: Man findet im Eiswüsten-Dungeon im untersten Level einen Zettel.

Diesen gibt man Netaldur in Trolian. Man benötigt aber ca. 3500

Charakterpunkte zusammen, um empfangen zu werden. Netaldur schenkt dann ein Buch her, das es in sich hat...

Eltamteile:

1. in Nimraviel (siehe oben)
2. König Halfton in Scatterbone verschenkt eines, wenn man ihm einen bestimmten Trank gibt (den Trank findet man im Sertyk-Dungeon im untersten Level).
3. in Brindil Bun Haus 30: Heiltrank geben
4. Brombul: Freund von Nostul (Haus 1) hat 600 GS Schulden beim Bürgermeister, diese muß man bezahlen.

Drachenringe:

1. Im Eiswüsten-Dungeon (Mäntel anziehen!)
 2. In Negame bei Haus 2 bekommt man einen Drachenring für ein Eltamteil im Tausch (nicht sehr empfehlenswert, da das Eltam wichtiger als ein Ring ist!).
 3. Im Dungeon Mortyk auf der Insel Dornthannon.
- Diese Ringe braucht man, um sich vor den Kristallwächtern zu schützen.

Besiegen kann man diese Wächter nur mit dem Steinstab.

Extras: Diese Personen sollte man auch einmal besuchen:

1. Nimraviel: Haus 37; Ichtrami (läuft in der Stadt rum, hat kein Haus)
 2. Negame: Haus 1 und 8
-

3. Port Pylon: Haus 50

4. Scatterbone: Squrgle (steht neben dem Königspalast)

5. Brindil Bun: Haus 43

Kartenteile: Dort kann einem weitergeholfen werden:

1. Brombul: Haus 5

2. Negame: Haus 10

3. Scatterbone: Haus 21

4. Brindil Bun Haus 24 und 38

Fundstellen von versteckten Schätzen:

1. Tümpel im SO von Nimraviel (ca. 5cm Luftlinie)

2. Die südlichste Insel der 3 Wüsteninseln (westl. von Dorinthannon)

3. Insel in der Mitte der kleinen Eisinseln (südl. von Dorinthannon)

4. Und schließlich noch diese süße kleine rote 'Blumeninsel' (jeder, der diese Insel schon einmal gesehen hat, weiß was ich meine!

Einige weitere TIPS:

Magier verlangt reines Gewissen:

Um bei ihm vorgelassen zu werden, benötigt man zusammen ca. 3500 Charakterpunkte und Netaldurs Zettel, den man in der Eiswüste im untersten Level findet.

Dungeon an Halses Krümmung:

Bei Pegana liegt ein Gebirge, daß sich bis nach Norden zur Halses Krümmung hinzieht. Man stellt sich genau dorthin, wo das Gebirge seine letzten 'Ausläufer' hat und klickt 'Suchen' an. Dann findet man den geheimen Dungeon.

Vorbeikommen an Wachen:

Man kommt an allen Wachen, egal wo, vorbei, indem man ihnen eine Flasche Alkohol schenkt. Daraufhin betrinken sich die Wachen und man hat freie Bahn.

Den Alkohol findet man in diversen Dungeons.

Und hier noch mal alle Passwörter für die Dungeons:

Wüste: Eldolon

Dorinthannon Nord: Mastyk

Dorinthannon Süd: Mortyk

Insel zwischen den Klauen: Aboltyk

Eiswüste: Kolbralon

Das Einhorn befreit man, indem man einen Gegenstand gegen den Kristall wirft.

Nach einer Spielzeit von etwa drei Stunden füllen sich die Dungeons wieder, so daß man die Drachenringe mehrmals aus demselben Dungeon holen kann.

1.77 dragonscape

Spielname: Dragonscape

Hersteller: Spftware Horizons

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Während des Spiels <ALT> + <L>, <ALT> + <CURSOR DOWN> oder <TAB> + <2> drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

Mit <F9> in den Pausemodus und dann "DRAGON HEAD" eingeben, dann <F10>.

1.78 dragonstone

Spielname: Dragonstone

Hersteller: Core Design (1995)

Genre: Actionadventure

Wertung (Amiga Games)

Gameplay: 62 %

Grafik: 70 %

Sound: 38 %

Motivation: 66 %

Gesamt: 64 %

Level Codes:

ByIpvHo-xLB-T5JkbbHN

rMEmYMyBAL8CTHnwTMHB

GM14gMOWxZG-05n5bUac

Gyl4+Mowx2Y-05n5TUa2

1.79 drakkhen

Spielname: Drakkhen

Hersteller: Infogrames

Genre: Rollenspiel

Cheat:

Um einen besseren Charakter zu bekommen, als Namen "31415927" eingeben und wenn man das nächste Mal nach seinem Namen gefragt wird "SUPERVISOR" eingeben, jetzt das Spiel starten und <CTRL> drücken, wenn ein Monster erscheint schnell <RETURN> drücken (Jetzt kann man schneller wegrennen).

Hint:

Irgendwo muß es eine Wasserfontäne geben, diese transportiert uns in einen mit Wasser gefüllten Raum, in dem es unendlich viele Wassermöner gibt, hier postieren wir einen Charakter und stellen ihn auf AUTO KILL, jetzt verlassen wir ihn und wenn wir irgendwann vielleicht nach Stunden wieder bei ihm vorbeischaun hat er schon Heerschaen von Mönstern getötet, wenn wir so mit all unseren Charakteren verfahren, sind wir bald in der Lage den großen Drachen zu töten.

1.80 dreamweb

Spielname: Dreamweb

Hersteller: Empire Interactive

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lückemeier (Kurztest)

MAD

Komplettlösung

1.81 dreamweb_lücke

Dreamweb Thema: Adventure in Draufsicht

Hersteller: Empire / Creative Reality

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 3,1 MB)

Umfang: 5 Disketten, kompl. deutsch

(auch als ECS-Version erhältl.)

Spieler: 1

+: nette Grafik

-: mittelmäßiges Intro

Bem.: für den Preis empfehlenswert

1.82 dreamweb_mad

D R E A M W E B

Tja zur Zeit hat der BPS ja schon ne Menge zutun, Spiele wie Mörtel Kombett u.a. stehen ja schon längst auf der Index Liste. Doch gibt es auch ein Adventure welches auf der Index Liste steht ?? Wahrscheinlich nicht.

Tja hier haben wir ein äußerst verdächtiges Spiel, welches

garantiert bald auf'm Index steht !

Das DreamWeb ist ein Gedanken-Netz welches die Menschen sozusagen kontrolliert. Es ist seit Billionen von Jahren stabil, jetzt versucht das Böse die Macht über das DreamWeb zu bekommen.

Nun sind wir dazu beklommen alle sieben böse Mächte, in Form von "bessenen" Menschen auszulöschen. Ja wir sollen sie abknallen oder sonstwie aus dem Weg räumen.

Mitgeliefert bekommt man ein mageres Handbuch und ein pralles mit echter (!) Handschrift geschriebenes Tagebuch bei dessen durchlesen man merkt daß Ryan (der Held) im Laufe der Zeit anscheinend verrückt wird, die Schrift wird verwackelt und es wird wirres Zeug geschrieben. Beim durchlesen kommt einem schon das Gruseln !!

Im Spiel selbst geht es ziemlich Endzeit-mäßig durch, düstere, gute Musik, passende Sound-FX und sehr gute Grafik lassen das Spiel Real wirken.

So gibt es zum Beispiel ein DreamWeb Netzwerk wie auch heutzutage die Mailboxen über die man Infos, Briefe bekommt.

Daß das Spiel nicht nur Brutal sondern pornographisch ist, merkt man gleich in der 1. Mission wenn man "Crane" einen Sänger, welcher Bestandteil des Bösen ist, ausschaltet.

So reitet doch nachdem wir den Wächter eine Axt in den Brustkorb rammen, tatsächlich eine nackte Maid auf "Crane" herum, die gerade noch unter dem Bett hupfen kann.

Tja auch wie "Crane`s" Männlichkeit mit unserem Anblick wieder abschafft ist selbstverständlich, nur Glück daß ein Kissen noch schnell über die Männlichkeit gezogen werden kann...

Alle Animationen im Spiel sind sehr sehr flüssig und können sich sehen lassen, alles ist sehr sehr realitätsnah ! Perfekt würde ich fast sagen !

Die Grafik ist 1:1 von PC übernommen worden (AGA), welches man(n) sofort merkt, spitze !

Ryan wird per Vogelperspektive durch das ganze Abenteuer gelenkt, meist ist man von solchen Spielen ja nicht begeistert, aber die eingebaute Lupenfunktion

LOUIS-HENDRIX

BECKETT-SEPTIMUS

Diese Codes werden folgendermaßen benutzt: Loggt man sich ID den Computer ein, erscheint eine User-ID, z.B. LOUIS. Der erste Befehl, den man eintippt, lautet LOGON LOUIS. Der Rechner will daraufhin den Zugangscode wissen - die richtige Antwort würde in diesem Fall HENDRIX heißen.

So, nun aber mal los: Alles be8innt in der Wohnung von Eden, Ryans Freundin. Wir nehmen unsere Briefftasche (unten auf dem Schreibtisch), gehen ein Bild nach rechts und 8ffnen den Mikrowellenherd. Den dort gefundenen Schl8ssel stecken wir gleich ein und rufen mittels Knopf den Lift. Dieser wird betreten, und der Knopf wird gedr8ckt... Wir verlassen den Lift und gehen in die Garage unterhalb des Geb8udes. Der Schraubenzieher, der auf der Motorhaube liegt, wird eingesteckt bevor wir die Garage nach unten verlassen, auf der Stra8e nach links eilen und zu Sparkys Bar fahren. Wir gehen hinein und reden mit Sparky. Die Cashcard (in der Briettasche) wird mit dem Card-Scanner benutzt, womit man wieder ein bi8chen fl8ssiger geworden ist. Nun nur noch mit dem Mann, der rechts sitzt, reden, und wir k8nnen die Bar wieder verlassen. Als n8chstes Ziel wird das eigene Heim angegeben. Der Lift wird verlassen, das n8chste Bild nach oben gegangen und das T8rschlo8 der linken T8r benutzt (Codenummer ist 5106). Das Zimmer wird betreten, und die rote Cartridge (liegt neben der Tastatur) wird aufgehoben. Das Interface links im Bild wird ge8ffnet, die rote Cartridge stecken wir ein.Als n8chstes wird der NetworkScreen benutzt. Folgende Befehle sind jetzt einzugeben: LOGON ... (wie oben beschrieben) LIST CARTRIDGE READ PRIVATE EXIT. Bevor wir die Wohnung verlassen, nehmen wir noch das Messer (auf dem Bett) mit.

N8chster Zielort ist Louis. Dort angekommen, gehen wir nach links und lassen geschehen, was geschehen mu8. Wenn alles vorbei ist, traben wir wieder nach links und eilen dann runter. Das T8rschlo8 wird benutzt (Code: 5238), und wir betreten Louis' Wohnung. Dort reden wir mit ihm, nehmen anschlie8end die Schuhe mit (an der oberen Wand der Toilette) und benutzen sie gleich. Danach links zum Tisch gehen, diesen 8ffnen und die Karte mitnehmen. Die Karte wird untersucht, dann verlassen wir die Wohnung. N8chste Station ist Pool Hall. Man geht nach rechts und redet dort mit dem Assistenten. Louis' Karte wird mit dem Leseger8t benutzt, und wir k8nnen den Lift betreten. Im Innern wird der Knopf gedr8ckt, wodurch wir in der Bar landen. Hier wird zuerst mal mit dem Barmann geplaudert, dann zwei Bildschirme nach links gegangen und das T8rschlo8 benutzt (Code: 5222). Wir betreten das Zimmer und labern mit Mister Silverman. Die Cashcard benutzen wir erneut mit dem CardScanner, nehmen die Waffe, die wir erhalten, mit und verlassen die Pool Hall wieder.

Nun fahren wir zum Regency Hotel. An der Rezeption der noblen Absteige wechseln wir ein paar Worte mit dem Hotelangestellten, schieben mal wieder die Cashcard in den Card-Scanner und sacken die daraufhin erscheinende Keycard ein. Der Liftknopf wird gedrückt und der Lift betreten, dann benutzen wir die Keycard mit der Kontrolle und verlassen den Lift. Ein Bild nach rechts und Firepoint (unten im Bild) öffnen. Axt mitnehmen und zurück zum Lift marschieren. Das Messer wird mit der Kontrolle und danach mit dem erscheinenden Draht benutzt. Jetzt wird der Hebel (rechts oben im Bild) benutzt. Wir befinden uns nun auf dem Dach des Lifts. Vorsicht: Nach der nächsten Aktion muß alles schnell geschehen, also lieber hier abspeichern! Die Axt wird mit den Lifttüren benutzt, woraufhin wir durch die Tür können. Jetzt die Axt und gleich danach die Waffe benutzen. Ein Bild nach links und eins nach unten marschieren und, sobald man kann, die Waffe benutzen. Wir befinden uns nun beim Dreamweb. Zuerst wird mit dem Wächter, der rechts von uns steht, etwas geplatzt. Danach gehen wir zwei Bilder nach unten und ein Bild nach rechts. Dort wird die linke Tür benutzt und im Raum dahinter der Schlüssel (aus der Mikrowelle) mit dem Plinth (in der Mitte des Raumes). Urplötzlich finden wir uns in einer Sackgasse wieder. Bevor wir diesen Ort verlassen, setzen wir unsere coole Sonnenbrille auf (Ihr wißt schon, die Sache mit den empfindlichen Augen...). Dann geht's nach rechts und weiter nach unten, wo wir als nächsten Halt unsere Wohnung auswählen.

Home, sweet home (Teil 2). In der eigenen Bude angekommen (Vorgehen: siehe oben), wird wieder der NetworkScreen benutzt. Kommandos:

LIST NEWSNET

READ TVSPECIAL

EXIT

Unser nächster Trip führt uns Richtung Channel 6 Studios. Dort angekommen, schleichen wir ein wenig um das Studio herum (drei Bilder nach rechts, drei nach unten und eins nach links). Zuerst wird mit dem alten Mann (scheint wohl der Wächter des Ladens zu sein) geredet, danach wird die Waffe benutzt. Nun können wir uns am Control Panel zu schaffen machen. Nach getaner Arbeit geht's nach links und durch die Tür nach oben. Im Studio sehen wir eine Broschüre auf dem Tisch liegen. Diese wird aufgenommen und gleich wieder fallengelassen. Die Paßcard, die sich unter der Broschüre befindet, wird eingesteckt. Wir traben ein Bild nach links und pfriemeln die Paßcard in das Schloß der unteren Tür. Der Raum wird betreten, der Schraubenzieher mit dem Sicherungskasten (rechts im Bild) benutzt und die Sicherung mitgenommen. Da es hier sonst nichts mehr zu tun gibt, verlassen wir den Raum, gehen zwei Bilder nach rechts und durch die obere Tür. Dort klettern wir auf die Leiter. über der Bühne öffnen wir die Kontrollbox für die Winde (am linken Rand des Geländers), nehmen die kaputte

Sicherung heraus und plazieren die neue Sicherung im Kasten. Jetzt noch die Kontrolle benutzen, und wir finden uns gleich beim Dreamweb wieder. Dort heißt es mal wieder den Wächter volltexten, zwei Bilder runtergehen, den Kristall mitnehmen (unten in der Mitte), ein Bild nach links laufen und die rechte Tür benutzen. Das weitere Vorgehen entspricht dem ersten DreamwebBesuch (siehe oben).

Wir finden uns vor Sparkys Bar wieder. Eine Flasche lassen wir mitgehen (oben rechts) und fahren zu Eden. Wir betreten die Garage (Code: 2865), rufen den Lift, fahren ins obere Stockwerk und gehen nach links ins Schlafzimmer. Dort wird der Organizer benutzt (auf dem Bett über dem Shirt) und die Taste N gedrückt, bis die Adresse von Sartain Ind erscheint. Wir verlassen die Behausung unserer Freundin und fahren zu Sartain. Dort wird das Türschloß mittels Code 7833 geöffnet und die Firma betreten. Unser Blick fällt sofort auf einen schmucken Computer, den wir selbstmurmelnd aktivieren. Da sich dieses dumme Elektronengehirn jedoch als nicht sehr kooperativ erweist, pusten wir es mit einem gezielten Schuß in tausend kleine Teilchen (wollte ich schon immer mal machen...), traben ein Bild weiter nach links und steigen in den Lift. Dort die Kontrolle benutzen. Achtung: Auch jetzt muß es wieder schnell gehen, also abspeichern! Wir verlassen den Lift und benutzen umgehend den Kristall, der uns auch gleich das Leben rettet. Wir tasten uns ein Bild nach unten vor, untersuchen die Tasche und nehmen die Papiere mit. Jetzt nach rechts und die Treppen hoch. Auf dem Dach gehen wir nach links und sehen, wie sich jemand klammheimlich verdünnisieren will. Nicht mit uns! Wir zücken die Knarre und ballern dem Drückeberger schlichtweg die Fluchtplane aus dem Hirn... Wir landen mal wieder beim Dreamweb. Wie gehabt labern wir den Wächter voll, gehen runter und benutzen die rechte Tür. Weiterer Ablauf: siehe oben.

Wieder bei Bewußtsein, stehen wir in einer Tiefgarage. Ein Bild links von uns liegt ein herrenloser Drahtschneider auf einem Van herum - logisch, daß wir dieses nützliche Utensil nicht liegenlassen. Einen Screen weiter oben lesen wir die Papiere, bevor wir das Gebäude verlassen. Als nächstes fahren wir zum Boathouse. Dort wird zunächst das Geländer mitgenommen (direkt vor der Figur), dann wird die Flasche mit dem Abwasserrohr benutzt. Nun nach rechts gehen und die Box (links oben im Bild) benutzen. Als nächstes das Geländer mit der Box und die Flasche mit der Box benutzen. Nachdem die Sequenz, die jetzt folgt, vorüber ist, benutzen wir das Loch im Fenster (rechts im Bild), reden mit Frau Underwood und lassen danach die Waffe sprechen. Ab geht's Richtung Dreamweb. Wie immer mit dem Wächter reden, zwei Bilder nach unten gehen, dann eines nach links, dort die linke Tür benutzen usw.

Wir finden uns am Strand wieder. Da es hier nix zu hohlen gibt, verlassen wir

den sündigen Ort und fahren zu Chapels Haus. Dort wird die Mauer benutzt und nach unten aus der Szene entfleucht. In den Trümmern entdecken wir ein Bild (über dem Rohr), das wir uns gleich ansehen. Links daneben befindet sich eine blaue Cartridge die wir mitnehmen. Wir verlassen das Haus daraufhin und fahren nach Hause. Home, sweet home (Teil 3). In der Wohnung wird die Cartridge mit dem Interface benutzt (die alte Cartridge brauchen wir nicht mehr, also fallenlassen). Als nächstes wird wieder der Network-Screen aktiviert.

Reihenfolge der Befehle:

LOGON

BECKETT

SEPTINIUS

LIST CARTRIDGE

READ BRIEF

EXIT

Wir verlassen die Wohnung und düsen zur Kirche. Vor dieser wird der rechte Teil des Tors mit dem Drahtschneider bearbeitet. Nachdem wir uns auf diese Weise Zugang zur Kirche verschafft haben, krallen wir uns im Inneren der heiligen Stätte die Hand des Skeletts. Zwei Bilder weiter unten stehen wir vor einem mächtigen Altar, auf dem sich jede Menge Gerümpel befindet. Wir räumen den heiligen Tisch frei, indem wir alle Gegenstände aufnehmen und sie gleich wieder fallenlassen. In der Mitte des Altars sehen wir nun ein Loch. Wir benutzen unsere Skelettpfote mit dem Loch und schließlich dem Altar selbst. Das daraufhin geöffnete Loch führt (so man es benutzt) in ein Gewölbe mit Topf und Steinsarg. Der Topf wird geöffnet und die Perle mitgenommen. Danach wird der Sarg geöffnet, und die beiden Perlen sowie der Stein werden eingesackt. Alle drei Perlen werden jetzt mit der Steinfliese in der Mitte des Bildes benutzt. Daraufhin öffnet sich eine Tür, durch die wir in den nächsten Raum gelangen. Die beiden Steine dort werden in unser Inventar übernommen, bevor wir ein Bild nach oben gehen und die Statue benutzen. Die obere Platte wird bewegt, bis sich dadurch in der Mitte ein Halbkreis mit drei Linien ergibt. Die untere Platte wird bewegt, bis ein Halbkreis mit einer Linie in der Mitte erscheint. Jetzt wird der Kristall gedrückt ein Geräusch sollte zu hören sein.

Wir gehen nun zwei Bildschirme nach unten und einen nach rechts. Dort wird der Stein in der Ecke rechts oben mitgenommen. Drei Bildschirme weiter links nehmen wir den nächsten Brocken auf. Danach einen Screen nach oben und einen nach links wandern - wieder werden zwei Steine aufgehoben und in die Tasche gesteckt. Etwas weiter rechts finden wir den letzten Felsbrocken. Nachdem sich auch dieser in unserem Inventar befindet, wird der Wagen mit allen Steinen beladen. Nun den Wagen benutzen und zwei Bildschirme nach unten bewegen.

Von dort aus geht's nach links und weiter nach unten bis zu einem Loch, das sich rechts im Bild befindet. Dieses benutzen wir, laufen ein Bild nach links, zwei nach oben und erneut eines nach links, und schon stehen wir schon vor Dr. Beckett. Sobald wir können, sprinten wir nach rechts aus dem Raum und harren der Dinge, die da kommen mögen...

Autor: Thorsten Nickel

1.84 driller

Spielname: Driller

Hersteller: Incentive

Genre: Shoot 'em Up

Hint:

Wenn man am Anfang 20 mal auf die Scheune ballert hat man einen wendigen Gleiter.

1.85 drip

Spielname: Drip

Hersteller: Art Skiles (1989)

Genre: Geschicklichkeit

Test(s) zu diesem Spiel von:

Norman Schlegel

Screenshots:

1

2

1.86 drip_schlegel

Spieler-test zu DRIP (PD Game)

Geschrieben von Norman Schlegel

Zum Spielprinzip. Man steuert eine Figur auf einen Rohrgerüst und muß jeden Abschnitt auf diesem Gerüst neu einfärben. Dabei versuchen drei Arten von Gegnern dies zu verhindern. Die Gegner sind je nach Level anders. Es gibt drei Levelformen, zu denen Eis, Chemie und Feuer zählen. So sehen im Eislevel die Gegner wie vereiste Flammen aus, im Feuerlevel sind es rote Baseballbälle mit Punkerschnitt und im Chemielevel versuchen Glasbehälter mit grüner Flüssigkeit dich zu töten. Neben diesen, recht intelligenten, Gegnern gibt es noch Flammen,

Eiswürfel und Gifftropfen. Aber auch hier gilt: Flammen zum Feuerlevel, Eiswürfel zum Eislevel usw.!

Die Level, und somit die Gegner, wechseln sich nacheinander immer wieder ab.

Allerdings bedarf es schon einiger Übung den ersten und zweiten Level zu überleben, denn die Gegner sind nicht gerade die Dummsten!

So nun hab ich soviel von Gegnern erzählt und vergessen etwaß über die Hilfsmittel zu erzählen. Da wären ein Herz, ein Stern, eine Seifenblase und eine Gewitterwolke. Diese erscheinen ab und zu mal auf den Bildschirm und müssen möglichst schnell eingefangen werden. Zur ihren Wirkungen sei folgendes gesagt: das Herz erklärt sich von selbst(?!), wenn man den Stern aufnimmt und einen Gegner berührt stirbt dieser und die Wirkungen der Wolke sind mir bis heute verborgen geblieben :-(. Ach ja, die Seifenblase. Sie ist das wohl wichtigste Hilfsmittel im ganzen Spiel! Wenn man in ihr schwebt kann man sich frei über den ganzen Bildschirm bewegen. Dies ist zB sehr wichtig in Levels, wo man an einige Rohrstücke nicht ohne Blase rankommt! Fazit: Zwar schon 5 Jahre alt aber trotzdem spielenswert! Der Sound reicht aus und die Steuerung ist in Ordnung. Die Grafik ist zwar etwaß farblos, aber da achtet man bei der Spielhektik und der Geschwindigkeit eh nicht so drauf! Außerdem kann man auch zu zweit hintereinander spielen und es gibt eine nichtabsavebare Higscoreliste (leider!). Der Schwierigkeitsgrad ist schon ziemlich weit oben angesetzt, aber wenn man sich erst einmal eingespielt hat sind die Level zu schaffen.

Am Besten ihr seht euch die Screenshots an und urteilt selbst. Leider sind die Gegner auf den Bildern nicht zu sehen :-(.

1.87 drivin force

Spielname: Drivin' Force

Hersteller: Digital Magic Software

Genre: Rennspiel

Cheat:

Einfach nur die beiden 'Is' in "drIvIn" anklicken und jetzt noch während des Ladevorgangs <HELP> drücken und schauen, was passiert.

1.88 drol

Spielname: Drol

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Pausen-Modus tippt man " BRATWURST " ein und drückt die RETURN-Taste. Nun kann man mit den F1- bis F3-Tasten die Level anwählen.

Mit der F4-Taste gelangt man in die Zwischensequenz.

1.89 drug blasters

Spielname: Drug Blasters

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

<SPACE> bewirkt einen Levelskip.

1.90 dsa-schicksalsklinge

Spielname: Das Schwarze Auge

Hersteller: Attic

Vertrieb: Attic/United Software

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 71 %

Sound: 98 %

Motivation: 82 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Mayday

Screenshot:

1

Freezer: C296BC - Fähigkeiten

C29713 - Zaubersprüche

C296EE - Zaubersprüche

Das Ende der Geldsorgen:

In Phexcaer gibt es gleich zwei Marktplätze. Erst einmal packt der Streuner auf dem Westmarkt seine Taschen bis zum Rand mit Schurin-knollen voll. Danach begibt er sich auf den östlichen Basar und verhökert die Kräuter dort meistbietend. Wer jedes Mal kräftig feilscht, erzielt einen stattlichen Gewinn. Dieses kann man jeden Tag wiederholen. Geldsorgen gehören somit der Vergangenheit an.

Hints:

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers soviele Gulmond-Blätter, wie er nur tragen kann. Diese mampft der Grimring-Träger in der Vorbereitungszeit vor der Schlacht. Und da der Held für jedes geschluckte Blatt zwei Körperkraftpunkte erhält, sollte der Orkchampion schon beim ersten Schlag aus den Pantinen kippen.

Wer schnell zu Geld kommen will, der betrete in Thorwal den Dungeon des Meister Dramosch und drehe sich, ohne sich vorwärts zu bewegen, gleich wieder um und verlasse den Dungeon. Bei dieser AKtion erhält das erste Mitglied der Party jedesmal 20 Dukaten. Wer sich das Geld für Fackeln sparen möchte, der lasse gleich zu Beginn des Spieles den Stabzauber des Magiers in irgend einem Gasthaus auf Stufe 2 erhöhen. Wer günstig an Ausrüstung kommen will, der nehme im Travia-Tempel von Thorwal kurz einen Charakter in die Party auf und schicke ihn dann wieder in die Wüste. Bei allen Kämpfen außer dem Endkampf kann man die Treffergenauigkeit seiner Bogenschützen extrem erhöhen, indem man sie direkt vor einen Gegner stellt und den Befehl Computerkampf gibt. Übrigends gibt es noch eine recht fiese Falle: Im Dungeon, in dem man Hyggelik und die Schicksalsklinge findet, liegen viele alte Münzen herum. Greift man sich diese, so wird man verflucht und kann den Dungeon nicht mehr verlassen. Lädt man jetzt einen alten Spielstand, bei dem man noch keine Münzen aufgenommen hat, so wird das entsprechende Flag im Spiel trotzdem nicht zurückgesetzt. Da hilft nur eines: Das Spiel beenden und nochmals komplett neu starten.

1. Auf der Insel Manrek, zwischen Manrin und Brendhill, befindet sich ein Dungeon, das von Piraten bewohnt wird und eine Menge Waffen und Gelder aufweist.
 2. In der Nähe des ersten Rastplatzes zwischen Ala und Thoss steht eine verlassene Hütte, in der sich einige brauchbare Dinge befinden. Auf alle Fälle vorbeischaun.
 3. Ihr solltet öfter durch die Orkschädelsteppe reisen. Dort könnt Ihr eine Menge Abenteurpunkte sammeln und das Einhorn suchen. Ihr trefft Leute, die Euch helfen, und Ihr könnt eine Menge Orks, Orgers und Goblins knicken.
 4. Bei der Reise um den Einsiedlersee solltet Ihr an dem großen Felsen haltmachen und versuchen, ihn zu besteigen. Dies schafft Ihr allerdings nur mit einem Wurf- und Kletterhaken. An seinem Gipfel werdet Ihr das Schwarze Auge finden, ein Orakel mit allerhand nützlichen Informationen.
 5. Um das Kartenstück von Hjore Ahrensson aus Ottarje zu bekommen, dürft Ihr nicht sagen: "Wir sind im Auftrag des Hetmans unterwegs weil Ahrensson sonst vor Schreck tot umfällt. Dann ist Euer Kartenstück futsch.
 6. Zwischen Orkanger und Felsteyn werdet Ihr eine Leiche finden, die
-

ein wichtiges Dokument bei sich hat.

7. Ihr solltet Reisen auf Schiffen meiden, weil Ihr sonst fast immer von Piraten überfallen werdet, und die sind aus anderem Holz als Orks geschnitzt.

8. Ein Besuch in Oberorken lohnt sich, weil es dort die besten Ärzte, Waffen, Kräuter und Krämersachen gibt. Außerdem noch ein Dungeon, das es in sich hat.

9. Als Helden für Eure Party wird empfohlen:

- einen Hexer (guter Zauberer)
- einen Zwerg (gute Ausdauer und Führer im Dungeon)
- einen Waldelf (guter Zauberer und Schütze)
- einen Gaukler (guter Kämpfer mit leichten Waffen)
- einen Streuner (gutes Feilschtalent und Falschspieler)
- einen Jäger (Führer in der Wildnis und guter Schütze)

Magier und Druiden sind weniger geeignet, weil sie keine schweren Waffen benutzen dürfen. Krieger und Thorwaler können zwar mit schweren Waffen kämpfen, aber leider gelingen ihre Angriffe selten, und sie sind zu schwerfällig.

10. Macht einen großen Bogen um Daspota!

11. Reist mindestens einmal von Skellen nach Phexcar. Dies ist eine recht abenteuerliche Strecke, die recht lustig werden kann.

12. Legt Euch nach Möglichkeit nicht mit Menschen an, sondern nur mit Tieren und Kreaturen (Orks, Goblins, usw.)

13. In der Gegend um Orvil lebt ein böser Druide, den Ihr besiegen müßt, um an das Empfehlungsschreiben von Siebenstein heranzukommen. Wenn Ihr gegen ihn kämpft, dann haltet Euch nicht mit den Wölfen auf, sondern umzingelt und tötet ihn. Wenn Ihr das geschafft habt, nehmt den Knochen, und durchsucht seine Hütte.

14. Zwischen Skjal und Prem ist ein Dungeon.

15. Zwischen Clanegh und Orkanger steht eine Burg, in der sich einige Orks befinden.

16. Wenn einer Eurer Helden stirbt, dann geht in einen Tempel, und fleht um ein Wunder. Dann ist er oft wieder unter den Lebenden.

17. Hinter Daspota findet Ihr einen Wanderer, der Euch von einem Schatz berichtet.

18. Wenn Ihr von Räubern überfallen werdet, dann solltet Ihr besser das geforderte Lösegeld bezahlen.

19. Ein Besuch in Phexcaer lohnt sich, weil in einer Kneipe ein Held sitzt, der sich Euch anschließen will.

20. Es ist lohnend, sich in den Tavernen gut umhören, weil man dort eine Menge wichtiger Informationen sammeln kann.

Anfangs nie irgendwelche Kräuter wegwerfen, da man sie für teures Geld an Kräuterhändler verkaufen kann.

-Bei Gesprächen mit Wirten immer folgende Antwortkombinationen nutzen (Reihenfolge egal) 233; 123; 223; (131 bedeutet einen Rauswurf)

-Bei Geldmangel alle Beute, Kräuter und Lebensmittel verkaufen

Wen du in den Tempel von Rondra betest, (ofters versuchen und auch einiges Spenden) werden deine Waffen zu Magischen-Waffen erhoben. (Unzerbrechlich oder extra Trefferpunkte)

Wo sind die Kartenteile:

Name : Jurge Thorfinsson

Wohnort : Skjal

Auftrag : Schreiben des Hetmanns vorlegen

Besitzt : Eine Kartenstück

Verweist : Yasma Thinmarsdotter

Ragna Firunjadotter

Swafnild Egilsson

Algrid Trondsdotter

Name : Hjore Ahrensson (nur ein Besuch möglich)

Wohnort : Ottarje

Auftrag : (nicht den Hetmann erwähnen)

Besitzt : eine Fälschung

Verweist : Beorn Hjallasson

Yasma Thinmarsdotter

nach Phexcaer

Name : Yasma Thinmarsdotter

Wohnort : Thoss

Auftrag : (weiß wo eine Kartenstück ist)

Besitzt : wurde gestohlen

Verweist : Hjore Ahrensson

Umbrik Siebenstein

Name : Umbrik Siebenstein

Wohnort : Orvil

Auftrag : Druid Gorach besiegen, und Runen-Knochen bringen

Besitzt : Empfehlung für Tiomar Swafnildsson

Verweist : ---

Name : Isleif Olgardsson

Wohnort : Felsteyn

Auftrag : ----

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : Diverse andere

Name : Ragna Firunjasdotter

Wohnort : Vidsand

Auftrag : Höflich nach dem Kartenstück fragen

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : Isleif Olgardsson

Swafnild Egilsdotter

Jurge Thorfinsson

nach Phexcaer

Name : Beorn Hjallason

Wohnort : Angbodirtal

Auftrag : So unhöflich wie möglich sein

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : Hjore Ahrensson

Ragne Firunjasdotter

Swafnild Egilsdotter

Name : Asgrimm Thurboldsson

Wohnort : Breida

Auftrag : ---

Besitzt : ---

Verweist : einige Adressen

Name : Eliane Windenbek

Wohnort : Varnheim (Man muß nach ihr in einer Kneipe fragen)

Auftrag : Kleine Statue aus dem Tempel der Namenlosen bringen.

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : einige Namen

Name : Olvir Gundridsson

Wohnort : reisender Skalde

Auftrag : seinen Liedern lauschen

Besitzt : ----

Verweist : bis zu drei Informationen

Name : Swafnild Egilsdotter

Wohnort : Das Schiff 'Hjallandsstolz'

Auftrag : zweimal antreffen

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : Beorn Hjallason

Ragan Firunjasdotter

Tiomar Swafnildsson

Name : Treborn Kollberg

Wohnort : Unterwegs (nach dem ersten treffen in Clanegh)

Auftrag : Karte abkaufen

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : ----

Name : Algrid Trondesdotter

Wohnort : Hjalsingor

Auftrag : hat Karte an Treborn Kollberg verkauft

Besitzt : ----

Verweist : Tiomar Swafnildsson

Name : Tiomar Swafnildsson

Wohnort : Brendhil

Auftrag : Auf empfehlung von Umbrik

Besitzt : ein Kartenstück

Verweist : Jurge Torfinsson

Isleif Olgardsson

Name : Das Einhorn

Wohnort : Am Einsiedlersee

Auftrag : keinesfalls Waffen ziehen

Besitzt : ein Kartenstück (eine Woche warten)

Verweist : ----

Nebenbei bemerkt: Alle Spuren nach Phexcar sind falsch! Keiner der dortigen Informanten hat auch nur den Blassesten Schimmer vom Grimring.

In welcher Reihenfolge die Informanten aufgesucht werden, ist relativ egal, jedoch kann man immer nur diejenigen antreffen, über die man bereits Hinweise erhalten hat. Außerdem müssen die Helden bei etlichen Informationen in einer Kneipe im Ort nachfragen, wo die entsprechende Person wohnt - sonst suchen sie sich dumm und dämlich.

Tips zu den Reisestrecken

Zwischen Rovermund und Nordvest

- Leiche eines Wanderers. Amulet gegen Zauber Ignifaxus

Das Schilfgebiet am Bodirufer meiden!

- Ausrüstung geht verloren

- Krankheiten

Zwischen Phexcaer und Einsiedlersee

- Hinterhalt der Orks

- Amulett gegen Verwandlungszauber

Greifen versperren die Strecke

- Auf das Spiel eingehen

- Lösung der Frage: RAD

Zwischen Daspota und Rybon

- Sterbende Abenteurerin verrät die Lage des Despota-Schatzes

Zwischen Ottarje und Orvill

- Die Lichtung des Druiden Gorah

Uferweg Thoss nach Liskor

- Schwarzen Monolith zerstören (erhöht die Chance auf Wunder)

Strecke Orkanger - Clangegh

- Ist im Winter lebensgefährlich

- Im Winter nur mit passender Ausrüstung gangbar

Skelellen nach Phexcaer

- Begegnung mit Elf, man bekommt ein Heiltrankrezept

Orvil nach Rovik

- Gorahs Wölfe fallen Schafe an

- Helfen !!!

Wo sind die Dungoens:

Zwingfeste : in Thorwal

Eine verlassene Mine : in Prem

Kultstätte des Namenlosen : Insel Hjalland

Der Drachenhort : Insel Runin

Eine Goblinhöhle : Zwischen Felstyn - Orkanger

Zwingfeste : Unter Oberorken

Verfallene Herberge : Strecke Ottaje - Daspota

Der Daspotaschatz : Strecke Rybon - Thoss

Eine Spinnenhöhle : Strecke Ottaje - Skjal

Ruine des Schwarzmagiers : Strecke Rybon - Thoss

Eine Piratenhöhle : Insel Manreck

Eine Orkbehausung : Strecke Skelellen - Phexcaer

Eine Wildnishöhle : Strecke Ottaje - Orvil

Ein Totenschiff : meistens Seeweg zwischen Thorwall - Prem

Hyggelks Höhle : Strecke Phexcaer - Skelellen

(nur mit genügend Kartenstücken zu finden)

Ab hier eine Aufzählung der Positionen von Informationen im #?.CHR file

Selbe Files sind auch im Spielstandsfile am Ende enthalten

Position

00-0E Name

10 Anzahl Gegenstände

11 Type (1-Gaukler, 2-Jäger, 3-Krieger, 4-Streuner,

5-Thorwaler, 6-Zwerg, 7-Hexer, 8-Druide, 9-Magier, 0A-Auelf,
0B-Firnelf, 0C-Waldelf)

12 Geschlecht (0-männl, 1-weibl)

13 Größe

14-15 Gewicht

16 Schutzgott

17 Stufe

18-1B Abenteurerpunkte

1C-1F Geld

20 Ruestungsschutz

Ab Jetzt immer 3 (Startwert und aktueller Wert dahinter und 1 leer)

24 Mut

27 Klugheit

2A Charisma

2D Fingerfertigkeit

30 Gewandheit

33 Intuition

36 Körperkraft

(eines der folgenden auf mindestens 2 setzen, damit es bei Steigerung
kein Hängenbleiben gibt - kleinster sinnvoller Wert == 1)

39 Aberglaube

3C Höhenangst

3F Raumangst

42 Goldgier

45 Tiefenangst

48 Neugier

4B Jähzorn

Ab Jetzt immer 4 (Doppelte Bytes)

4E Lebenseinheiten

52 Astraleinheiten

56 Magierressistenz

57 Wert Basis

58-5E Werte Attacke Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter,
Äxte, Speere, Zweihänder

5F-65 Werte Parade

6F Hunger

70 Durst

(alles ab hier mit max. 18)

FA Beginn Talente

FA-102 Kampf: Waffenlos, Hieb-, Stichwaffen, Schwerter, Äxte, Speere,
Zweihänder, Schusswaffen, Wurfwaffen

103-10C Körper: Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten,
Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Tanzen, Verstecken,
Zechen

10D-113 Gesellschaft: Bekehren, Betören, Feilschen, Gassenwissen, Lügen,
Menschenkenntnis, Schätzen

114-119 Natur: Fährtensuchen, Fesseln, Orientierung, Pflanzenkunde,
Tierkunde, Wildnisleben

11A-122 Wissen: Alchemie, Alte Sprachen, Geographie, Geschichte,
Götter und Kulte, Kriegskunst, Lesen, Magiekunde, Sprachen

123-12B Handwerk: Abrichten, Fahrzeuge, Falschspiel, Heilen Gift,
Heilen Krankheit, Heilen Wunde, Musizieren, Schlösser, Taschendieb

12C-12D Intuition: Gefahrensinn, Sinnesschärfe

12E Verbliebene Steigerungen

130 Beginn Zauberformeln

130-134 Antimagie: Beherrschung brechen, Destructibo Archanitas,
Gardianum Paradei, Illusion zerstören, Verwandlung beenden

135-140 Beherrschung: Band und Fessel, Bannbaladin, Böser Blick,
Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Herr der Tiere, Horriphobus
Schreckensp., Magischer Raub, Respondami Veritar, Sanftmut,
Somnigravis Tausend Sch., Zwingtanz

141-147 Dämonologie: Furor- Blut und Sulphurd., Geister bannen,
Geister rufen, Heptagon und Krötenei, Krähenruf, Skelettarius
Kryptaduft

148-14A Elemente: Elementare Beschwören, Nihilatio Gravitatis, Solidirid
Farbenspiel

14B-150 Bewegung: Axxeleratus Blitzgeschw., Foramen Foraminor, Motoricus
Motilitich, Spurlos Trittlos Fährtenlos, Transversalis Teleport,
Über Eis und über Schnee

151-155 Heilung: Balsamsalabunde, Hexenspeichel, Klarum Purum Kräutersud,
Ruhe Körper-Ruhe Geist, Tiere heilen

156-15C Hellsicht: Adleraug und Luchsenohr, Analüs Archanstruktur,
Eigenschaften seid gel., Exposami Creatur, Odem Archanum Senserei,
Penetrizzel Holz und Stein, Sensibar wahr und klar

15D-160 Illusion: Chamälioni Mimikry, Duplicatus Doppelbein, Harmlose
Gestalt, Hexenknoten

161-169 Kampf: Blitz dich find, Ecliptifactus dunkle M., Eisenrost und
grüner Span, Fulminictus Donnerkeil, Ignifaxius Flammenstrahl,

Plumbumbarum und Narretei, Radau, Saft-Kraft-Monstermacht, Scharfes

Auge-Sichre Hand

16A-16B Verständigung: Hexenblick, Nekrophia modernl.

16C-17B Verwandlung: Adler und Wolf und Hammerhai, Arcano Psychostabilis,

Armatrutz, CH steigern, Feuerbann, FF steigern, GE steigern,

IN steigern, KK steigern, KL steigern, MU steigern, Mutabli Hybridil,

Paralü Paralein, Salander Mutanderer, See und Fluss, Visibili

Vanitar

17C-185 Veränderung: Abvenenum Pest und Galle, Aeolitus Windgebraus, Brenne

toter Stoff, Claudibus Clavistibor, Dunkelheit, Erstarre, Flim Flam

Funkel, Schmelze, Silentium Silentille, Sturmgebrüll bes dich

186 Verbliebene Zauber-Steigerungen

1.91 dsa_mayday

Es gibt Spiele, die sind so gut, daß Sie gleich hier
getestet werden.

Eines dieser Spiele heißt "Das Schwarze Auge" und dürfte so ziemlich
jedem ein Begriff sein, da ein gleichnamiges Rollenspiel existiert,
welches als Vorlage zu diesem Hit diente.

Die Umsetzung hat FantasySoft besorgt und den Vertrieb übernahm Attic
(Fears).

Das Game hat schon einige Jährchen auf dem Buckel, aber nichts desdo-
trotz ist es auch heute noch DAS beste Rolenspiel für den Amiga!!!!

Die Vorgeschichte:

Im 16. Jahrhundert herrscht in der Stadt "Thorwal" der Hetmann "Hyggelik".
Thorwal welches durch viele Raubzüge einen enormen Wohlstand erreicht hat
Ist wieder mal dabei andere Städte auszurauben und selbiges gelingt auch.
Auf der Heimreise der Krieger segelt ein Schiff jedoch nicht mit ihnen.
Es ist das Schiff von Hyggelik, der sich geradewegs zu den Zyklopen Inseln
begibt um sich ein Schwert schmieden zu lassen, mit dem er einen wichtigen
Plan bewerkstelligen wird: Die Erkunden des Gebietes der feindlichen Orks!
Während der Erkundung kommt es jedoch zu einem Überfall der Orks, wobei
er das Leben verliert.

Dies war die Vergangenheit...doch 100 Jahre setzt sich die Geschichte
fort:

Von diversen Menschen wird berichtet das sich die Orks im Norden versammeln
um gemeinsam Thorwal zu erobern!!

Jetzt seit ihr gefragt! Ihr müßt das verschollene Schwert Hyggelik's finden, und so den Orkangriff niederschmettern!

All dies wird in einem schönen Intro erzählt mit klasse Musik von Rudi Stember. Sagen wir mal ich habe bis jetzt noch NIE so ein atmosphärisches Intro außer das von Eye of the Beholder II gesehen! Wobei DSA selbiges natürlich auch noch überbietet!

Zum Spielinhalt:

Habt ihr euch am Intro ergötzt folgt erstmal die Charakter Generation.

Diese wartet ebenfalls mit klasse Musik und tollen Grafiken auf!

Da wird der Appetit auf Spiel noch größer!

Ihr könnt euch übrigens entscheiden ob ihr die "Anfänger" oder "Profi" generation wollt, für den Fall das von all den Werten keine Ahnung habt!

Sind 6 Charakter erstellt starten wir das Game.

Das Spiel:

Erstmal wird man mit der Codeabfrage begrüßt um anschließend im Tempel aufzuwachen.

Hier könnt ihr einen Spielstand laden der einfach das Spiel beginnen.

Erstmal sucht ihr euch ein paar nette Spielfiguren aus und legt los.

Kaum seid ihr in der Stadt seid ihr auch schon von angetan von dieser tollen Atmosphäre, welche während dem Spiel aufkommt!

Da könnt ihr den Markt besuchen und dort mit den Händlern feilschen, es kann auch passieren das ihr von einem Bettler angehalten werdet, das jemand sein Badewasser aus dem Fenster kippt unter dem ihr steht und am "nettesten" fand ich es als ich von einem Junge angehalten wurde:

Dieser erzählte mir dann er wüßte wo das Schwert sei, und gerade als er den Ort verraten will ruft ihn seine Mutter und er rennt weg....

In der Stadt gibt es also schon mal viel zu entdecken! Doch wenn ihr erst die Stadt verläßt...da könnt ihr von Stadt zu Stadt wandern, und das ist auch noch vollkommen realistisch so von Zeitverbrauch und so!

Z.B. wenn es dunkel wird müßt ihr rasten, oder es kann schonmal sein, das ihr irgendwas im dunklen schimmern seht und bei näherer Untersuchung stellt sich raus das es eine kleine Waldgaststätte ist!

Dort könnt ihr natürlich einkehre, und werdet auch prompt von der passenden Musik begrüßt. Ein Meisterwerk was der Rudi da abgeliefert hat!

In der Gaststätte könnt ihr mit anderen plaudern, ne Runde schmeißen, was essen und was ihr euch alles vorstellen könnt!!!

Wieder auf Reisen versperrt uns eine Gruppe Orks den Weg!

Also ist kämpfen angesagt!

Dieser präsentiert sich in klassischer BattleChess Manier.

Hier könnt ihr den Comi automatisch kämpfen lassen oder selber alles regeln.

Ist dies erstmal überstanden finden wir auf der Jagd eine Ruine!

Klar das wir sie untersuchen!Jetzt schaltet alles wieder in 3D Sicht um und ihr werdet zum erstenmal mit der Dungeongrafik vertraut gemacht.

Auch hier verfolgt ein Schauer den nächsten!

Vielleicht begen ein hinter der nächsten Ecke ein paar fiese Skelette?

Es gibt insgesamt so um die 20verschiedenen Gegner!

Auch cool ist es wenn man eine Schiffsreise antritt und plötzlich von Riesenkraken (tödlich) oder Piraten (Kampf auf`em Deck!) überfallen wird!

Ich könnte wirklich noch viel über dieses Game schreiben aber meine Finger bestehen bald nur noch aus abgenutzten Tastatur Plastik!

Der Realismus wurde jedenfalls noch auf die Spitze getrieben als ich herausfand das man in manchen Städten sogar in ein Bordell gehen kann!

Langer Artikel kurzer Sinn:

Its top Hit baby, so why don`t you kill me!!!!

Wertung:

Grafik: 80%

Sound: 85%

Handhabung: 90%

Dauerspaß: 90%

Atmosphäre: 100%

Gesamt: 90%

Intro: 85%

Charaktergeneration: 90%

Im Vergleich mit anderen Rollis:

Grafik Sound Atmosphäre Handhabung Dauerspaß Gesamt

Might&Magic3 | - | - | - | - | - |

Beholder2 | -/= | -/= | -/= | - | - | - |

Perihelion | + | + | -/= | - | - | - |

Black Crypt | - | - | - | - | - | - |

Ambermoon | + | - | - | - | - | - |

`Grafik` Sound` Atmosphäre|Handhabung`Dauerspaß`Gesamt`

Intro Charaktergeneration

Might&Magic3 | - | - |

Beholder2 | = | = |

Perihelion | + | = |

Black Crypt | - | - |

Ambermoon | = | gibts da ja nicht |

`Intro|Charaktergeneration´

So der Rollenspieler ist jetzt zu müde um noch ein langes Abschieds-
sprüchlein zu schreiben, da er jetzt noch ne Runde DSA zockt ;)

© by "The Unlimited Only Perfect Superb Mayday"

1.92 dsa2-sternenschweif

Spielname: Das Schwarze Auge 2 - Sternenschweif

Hersteller: Attic

Genre: Rollenspiel

Hints/Lösung:

Allgemeines:

Man sollte seine Gruppe aus 2 Krieger, 1-2 Magiern, 1-2 (Au-)Elfen, 0-1 Streuner, 0-1 anderem Heldentyp zusammenstellen. Im weiteren gehe ich davon aus, daß mit einem Krieger namens Amras, einer Kriegerin (Kurima), einem Auelf (Garon), einer Auelfe (Nena), einem Magier (Surkan) und einer Magierin (Hera) gespielt wird. Wenn die Helden selbst erschaffen werden, (sehr anzuraten) sollte man sich Zeit dazu lassen. Ich gehe ebenfalls davon aus, daß im Expertenmodus gespielt wird, was jedoch nicht dringend nötig ist. Beim Heldenerschaffen sollte darauf geachtet werden, daß alle positiven Eigenschaften auf 13 sind. Die negativen Eigenschaften können ruhig auf 8 gesetzt werden, da sie längst nicht so wichtig sind. (Bis auf Jähzorn bei Krieger, Goldgier bei Auelfen usw.) Es ist auch wichtig bereits zu Beginn zu wissen, wer welche Aufgaben übernimmt und dem entsprechend die Talente steigert.

Wichtige Talentwerte, die alle können sollten: Der jeweilige Waffenwert, Schwimmen, Intuition, Sinnesschärfe. Talente die mindestens einer können sollte: (Die Gruppe wird des öfteren getrennt) Alle Heilkundewerte, Schlösser, Taschendiebstahl, Feilschen, Alchimie, Alte Sprachen, Lesen, Magiekunde (Magier), Fährtensuche, Pflanzenkunde, Wildnisleben. Das ganze Spiel kann ohne Zaubersprüche gespielt werden, aber eine Formel zur richtigen Zeit kann extrem vorteilhaft sein. Wichtige Zauber: Beherrschung- Verwandlung beenden, Böser Blick, Bannbaladin, Horriphobus, Blitz, Fulminictus oder Ignifaxius, Foramen, Eigenschaften Transversalis(wichtig), Paralü, Salander, Visibili, Penetrizzel, Geister

bannen, Hartes Schmelze

Sind die Helden erschaffen, holt man sie in die Gruppe und verläßt den Tempel. Sofort kommt ein Elf auf uns zu und erzählt etwas von einem Salamanderstein, den wir suchen sollen. Danach machen wir Bekanntschaft mit einem Händler, der uns 1000 Dukaten für eben diesen Stein bietet. Bei der ersten Übernachtung kommt dann auch noch ein Phexgeweihter, der uns etwas von Sternenschweif, einer Axt, die wir suchen sollen, erzählt. Mit diesen Informationen können wir erst einmal nichts anfangen, sondern rüsten uns aus. Will heißen, wir klauen uns, nachdem wir abgespeichert haben, ein paar hundert Dukaten mit Taschendiebstahl und kaufen dann auf dem Markt (nur an manchen Tagen) ordentlich Ausrüstung. Wir brauchen sehr viel Ausrüstung (siehe auch Tips & Tricks in der Anleitung), aber auf alle Fälle viel Rüstung und ordentliche Waffen, sowie ein paar Heilkräuter. Wenn das geschafft ist, machen wir uns auf den einzig möglichen Weg nach Süden. Kurz nachdem wir aufgebrochen sind, hören wir Kampfgeräusche. Wir gehen der Sache nach und helfen der in Bedrängnis geratenen Rondrageweihten. Nach dem Kampf spricht Rondra durch die Geweihte zu uns und schenkt jedem 300 AP. Jetzt wir also erst einmal gesteigert. Dann setzen wir unseren Weg fort. Nachdem wir mit einem fahrenden Krieger über Sternenschweif diskutiert haben, treffen wir in dem Dörfchen Hillhaus ein, wo wir übernachten und uns dann wieder auf den Weg nach Gashok, den nächsten größeren Ort machen. Auf dem Weg passieren uns alle möglichen Dinge, aber der Einfachheit halber berichte ich nur von den wichtigen Ereignissen. In Gashok angekommen komplettieren wir zuerst unsere Ausrüstung auf dem Markt, um dann die Ruine im Süd-Westen zu inspizieren. Als nächstes fragen wir in einer Taverne nach dieser Mühle. Nun können wir die Kräuterfrau Gerlanje in ihrem Zelt besuchen und nach Atherion befragen. Sie erzählt uns, wir sollen ihn im Osten suchen. Wir machen uns also auf den Weg gen NO und finden nach einer Wegabzweigung im Wald tatsächlich diesen Elfen. Zurück in Gashok fragen wir Gerlanje nach Auswärtigen und V.H. von Kuslik. Dann besucht man das Haus 2 Felder südlich und 4 Felder östlich der Taverne "Tag und Nacht. Dem Mann gibt man 3 mal die dritte Antwort, worauf dieser uns die Namen von 2 Zugezogenen und deren Adresse verrät. Also gehen wir zu Deregorn, der im Haus südlich des Praiostempels wohnt, und killen ihn kurzerhand. Mit der Schriftrolle als Beweis legen wir uns zufrieden schlafen. Und zwar 2 Tage lang in einer der Herbergen. Jetzt kommt nämlich in der Nacht ein Mob aus der Stadt und will uns aufknüpfen. Wir können aber beweisen, daß Deregorn der Anführer der Bannstrahler war und deswegen werden wir verschont. Jetzt können wir zu

Atherion zurückgehen, der daraufhin verschwindet, uns aber seine magischen Waffen überläßt. Und schon haben wir die erste Substory gelöst. Das Bannstrahlerdokument könnt ihr jetzt getrost wegwerfen. Von Gashok aus wandern wir dann in Richtung SO nach Reichsend. Weiter nach S und dann irgendwann die Abzweigung in den Finsterkamm. In den Bergen finden wir nach einiger Suche endlich die Zwergenstadt. Nach kurzer Inspektion des Örtchens sehen wir uns einer Wache am Eingangstor zur Zwergenfeste gegenüber. Die Kerle wollen die Elfen nicht reinlassen. Also entlassen wir Nena und Garon vorübergehend aus ihrem Dienst, nicht ohne vorher überprüft zu haben, daß sie genügend Essen und Trinken haben und die Heilkräuter (Als sehr hilfreich haben sich Wirselskräuter erwiesen.) bei den anderen sind. Jetzt wird die Feste betreten und durchsucht. Nachdem wir den Igerimm-Geweihten im Tempel 3 mal nach der Zwergenbinge gefragt haben, rückt er endlich den Schlüssel raus und wir können im NW der Feste die Binge betreten. Die große Türe öffnen wir mit dem Schlüssel und dem Skelett nehmen wir ein unwichtiges Runen-Dokument ab. Im Raum im O ist im Holzkohlezuber ein Ring, den wir sofort an uns nehmen, auch wenn einige sich unschöne Handverletzungen zuziehen. (Der Ring schützt gegen Feuer.) In ein paar Truhen, befindet sich Feuerpulver, das man irgendwann später noch einmal benutzen kann, aber nicht unbedingt braucht. Zusätzlich finden wir zwei Dokumente. Das eine hat irgend ein Schmierfink von rechts unten nach links oben geschrieben und beim anderen hat jemand alle a,e,i,o,u,ä,ö und ü's vergessen. Als nächstes klettern wir den Schacht im N nach oben und holen einen Doppelbartschlüssel. Dabei werden wir ziemlich dreckig, so daß wir uns vornehmen, das ganze nur einmal während unserem Aufenthalt zu machen. Im S dieser Etage findet wir noch einige Werkzeuge, wobei wir eine Schaufel, eine Fackel, das Zunderkästchen, die Kette, sowie ein Brecheisen mitnehmen. Die Treppe runter wird erst einmal im N nach einer Kiste mit Wagenschmiere und einer Kurbel gesucht, danach wenden wir uns gen S und speichern erst mal. Dann geht es durch eine Tür, bis hinter uns plötzlich ein Steinblock herunter kommt. Wir müssen also den Hebel untersuchen, bzw. die Kurbel und die Kette einsetzen, um einen anderen Block zu entfernen. Danach kommen wir in einen Raum, wo wir uns sofort an der Truhe vergreifen. Es erscheint ein frecher Kobolt, den wir zwar nicht angreifen, dem wir aber auch keine Geschenke machen. Dann stellt er uns ein kleines Rätsel, daß wir mit "Elche" beantworten. Sogleich werden wir wegteleportiert, wobei es passieren kann, daß wir an so dämlichen Orten landen, daß es sinnvoller ist, neu zu laden. Mit dem "reich verzierten Silberschlüssel" ist es uns möglich, die Binge wieder zu verlassen, das

wollen wir aber gar nicht. Nachdem wir uns alle wieder getroffen haben, steigen wir die Treppe tiefer in die Mine. Dort kann die Lore geschmiert und befahren werden, muß aber nicht. Einen Erzklumpen nehmen wir auch mit. Über die Grube zu springen, versuchen wir erst gar nicht, sondern schaufeln lieber die ganzen Gänge frei. Danach steigen wir den Schacht in die Tiefe. Im größeren Raum im O kämpfen wir gegen ein paar untote Zwerge, von denen wir ein wichtiges Steinmedaillon bekommen. An dem Rad drehen wir noch nicht, und auch die Wände lassen wir in Frieden.

Statt dessen steigen wir im SO die Treppe hoch und schwimmen so lange in dem Becken herum, bis einer von uns endlich den magischen Wasserschlauch zu fassen bekommt. Danach gehen wir zurück und erkunden erst mal die weitere Umgebung. Schließlich drehen wir doch an dem Rad und lassen so das Wasser aus dem Becken, wo jetzt eine Eisenplatte sichtbar geworden ist, die wir mit unserem Brecheisen öffnen. Es eröffnet sich eine Treppe nach unten. Unten durchsuchen wir zuerst die Truhe im O, besuchen den Raum ganz im W, und schauen erst dann bei der mittleren Tür vorbei, die mit dem Doppelbartschlüssel geöffnet wird. Jeder bekommt Lederanziehsachen aus der Truhe und dann geht es über die glühenden Platten. Wir benutzen eine brennende Fackel, um das Amboßbild verschwinden zu lassen. Dem Golem geben wir das Steinmedaillon, worauf dieser anfängt zu werkeln. Wir gehen solange ins Hinterzimmer, holen uns den Salamanderstein bzw. tauschen ihn gegen das Medaillon. Wir vergreifen uns NICHT an Ingerimms Schatz (aber auch nur, weil man da unten keinen Teleporterzauber hinkriegt). Zurück über die Platten werden erst mal die Lederklamotten zurückgelegt und dann können wir endlich diese Binge wieder verlassen. Am besten durch den Eingang oben, weil wir die beiden Elfen ja auch noch mitnehmen müssen. In der Zwergenfeste geben wir den Schlüssel ab und verlassen diesen Ort. Kurze Zeit nach dem Verlassen der Zwergenhöhlen, werden wir von einem Unbekannten aufgefordert, den Salamanderstein nach Lowangen zu bringen. Diesem Wunsch entsprechen wir jedoch nicht sofort, sondern begeben uns erst mal nach Tiefhusen (NW). Dort begeben wir uns in die Taverne Goldschatz, wo wir mit Jandor über Sternenschweif reden. Der Kerl säuft sich zu und erzählt uns schließlich auch was von Hesger, den wir fragen sollen. Dieser befindet sich ganz im N der Stadt außerhalb der Stadtmauern an einem Baum gelehnt. Wenn wir ihn freundlich behandeln, verlangt er ca. 65 D für seine Informationen. Wir sollen am nächsten morgen wieder kommen. Das machen wir und er führt uns zum Phextempel, wo wir uns einsperren lassen. Im Verbindungsgang ist dann der erste Geheimgang. Dahinter befindet sich ein Kampf und eine Truhe mit einem Pseudosternenschweif

sowie ein weiterer Geheimgang im W. Jetzt gehen wir erst mal nach N und holen dort ein Pergament, nachdem wir kämpfen und einen weiteren Geheimgang im S durchschreiten. Dadurch geht das Gitter wieder hoch und wir können im W den nächsten Gang besuchen. Im folgenden Labyrinth warten einige Rätsel und Geheimgänge auf uns. Auf die Frage, wann des Phexens Licht alleine wäre, antworten wir "Nacht", bei den Bildchen decken wir 3 mal den Fuchs, das Zeichen des Phex auf, und am Altar spenden wir Geld (und versuchen nicht, uns an selbigen zu vergreifen). Als wir aus der Kiste im SO das Phexenschild und den Phexenhelm geholt haben, erscheint hinter uns ein Poltergeist, den wir mit dem Zauberspruch "Geister Bannen" verscheuchen. Durch die Geldspende sollte sich im NO eine vorher geschlossene Geheimtüre geöffnet haben, so daß wir alsbald den Urhebern dieser ganzen Sache gegenüberstehen. Diese geben uns einige aufschlußreiche Informationen, womit sich die Sache mit Sternenschweif erledigt hätte. Wir dürfen dann den Tempel verlassen, was wir auch glatt machen. Jetzt machen wir uns auf den Weg nach Gashok. Dort angekommen bekommt Amras alle nicht magischen, und trotzdem wichtigen Gegenstände, wie z.B. Kräuter, viel zu Essen und zu Trinken, da uns die Orks vor Lowangen alle nicht magischen Gegenstände bis auf unsere Kleidung abnehmen. Dann entlassen wir Amras aus unserer Gruppe und machen uns auf den Weg nach Lowangen. Nachdem uns die Orks vorgeknöpft haben wird uns in der Stadt der Salamanderstein geklaut. Also gehen wir, nachdem wir uns notdürftig ausgestattet haben zur Taverne Orkentod und trinken einen. Nach einer Weile schaut Gavron, der Dieb, im Orkentod vorbei. Wir folgen ihm unauffällig zu einem Haus. Dort stellen wir die Einwohner zur Rede und nach einer kurzen Debatte folgen wir ihnen ins Haus. Nach einem Kampf gehört der Salamanderstein, sowie ein ganzer haufen Ausrüstung wieder uns. Nach einer kurzen Verschnaufpause wandern wir gen S der Stadt, und besuchen, ein Feld östlich und 3 Felder südlich der Taverne "Am Wassergraben" eine Dame namens Vindiria Egelbronn. Wir fallen im wahrsten Sinne des Wortes mit der Tür ins Haus, schicken die Einwohner in Borons Hallen und holen uns einen zweiten (falschen) Salamanderstein, sowie weitere Ausrüstungsgegenstände. Nun gehen wir über eine Brücke in den NW-Teil der Stadt und schauen an der Westmauer bei dem großen Haus neben dem Brunnen vorbei. Ragan, der es bewohnt, wird nach "Essen & Trinken" befragt, worauf er meint, wir sollten einen kleinen Auftrag für ihn erledigen, was wir glatt machen. Wir gehen also ins Zentrum der Stadt, und finden in einem 2 Felder westlich und 3 Felder nördlich der Herberge "Sweltjepalast" gelegenen Haus den "Vinsalter", den wir mit immer der

letzten Antwort dazu überreden, uns zu begleiten. Zurück bei Ragan erfahren wir bei erneuter Nachfrage, das wir Essen im S der Stadt bekommen können, wenn wir Ragans Namen als Eintrittskarte benutzen. Fragen wir nach Waffen, so sollen wir ihm eine Brosche aus dem Schauhaus der Künste im NO besorgen, was wir dann auch in der Nacht machen. Wir kommen uns zwar als Diebe etwas komisch vor, aber dafür erfahren wir von Ragan, daß wir uns in dem 3 Felder N der Taverne "Klonballas" gelegenen Haus mit Waffen eindecken können. Um mehr über einen Geheimgang zu erfahren, müssen wir ein Päckchen zu Deregorn bringen, der nicht im angegebenen Haus zu finden ist, sondern jetzt 4 Felder N und 2 W der gleichen Taverne wohnt. Ragan, nach "Reisen" gefragt, rät uns, bei Jandora (1N, 1O der Herberge "Große Freiheit") nach dem Geheimgang zu fragen. Diese Frau sagt uns, nach der Kleinigkeit von 300D, wir sollen in der Ordensburg der Grauen Stäbe im N nach Meister Eolan fragen und ihm erzählen, wir wollten den Hof kehren. Machen wir und als er uns dann nach dem wahren Grund unseres Besuchs fragt, informieren wir ihn über den Geheimgang. Um aus der Stadt gelassen zu werden müssen wir jedoch 2 Mitglieder aus unserer Truppe in Lowangen lassen und Versprechen, einen Freund Eolans zu finden und zurückzubringen. Das ist also unsere nächste Primäraufgabe. Sobald wir Lowangen verlassen haben, machen wir uns auf nach Gashok, um Amras wieder zu holen. Auf dem Weg treffen wir einige Kampfmagier, die unseren Salamanderstein wollen, und da ein Kampf zwecklos ist, überlassen wir ihnen den Stein. In Gashok wird Amras wieder in die Gruppe aufgenommen und dann geht es in die SW gelegenen "Sümpfe des Vergessens". Im W wird mit den Echsenmenschen geredet, die uns helfen, wenn wir für sie ein Monster töten. Dieser Schlinger, wie er in Aventurien gemeinhin heißt, haust in Höhlen mitten im Sumpf und wird von uns zur Strecke gebracht. Die Echsen erzählen uns von einer alten Frau im W. Diese Hexe wird sofort besucht und um Hilfe gefragt. Sie erklärt uns, wir sollen zuerst für sie einen Magier im Turm im NO besuchen und ihr seine Kristallkugel bringen. Der Magier will seine Kugel nicht rausrücken, sondern beschwört lieber einen Feuerelementar. Diesen schwafeln wir so lange von "Liebe" und "Gerechtigkeit" zu, bis er sich gegen den Magier wendet und wir die Kristallkugel und ein Noctrux-Dokument abstauben können. Nun holen wir uns im SO aus einer leicht eingesumpften Kiste ein Netz, einen Heiltrank sowie ein Sumpfrantzendokument. Danach besuchen wir die Hexe, die uns beschuldigt, ihre Tiere getötet zu haben, und uns angreift. Nach ihrem Tod gehen wir in den N der Sümpfe und schwimmen dort zu einem nur vom Wasser aus zugänglichen, 4 Felder großen Platz, an dem sich eine Sumpfrantze mit

einem Ring befindet. Diese nehmen wir mit, indem wir das Netz benutzen. Im NW sind auf einem Weg am Wasser jetzt auch Heidekräuter zu finden, die so lange herausgerissen werden, bis unsere Rantze eine Reaktion zeigt. Bei uns war es die 18. Dieses Kraut wird jetzt benutzt, und da wir die gefangene Rantze, das Kraut, das Notrux-Dokument und das Sumpfrantzendokument beisammen haben, verwandelt sich die Rantze in Agdan, den gesuchten Freund aus Lowangen. Diesen können wir jetzt nach Lowangen zurückbringen und unsere Kumpanen wieder in die Truppe aufnehmen. In Lowangen lassen sich jetzt Ausrüstungsgegenstände teuer verkaufen. Schließlich verlassen wir die belagerte Stadt wieder durch den Geheimgang und wandern Richtung W. Am Westrand der uns bekannten Karte finden wir etwa auf der Höhe von Sibra in den Blutzinnen eine von Orks bewohnte Höhle, die wir sofort betreten. In dieser Wohnhöhle der Orks gibt es viele Geheimgänge, die praktisch automatisch von uns auf unserer Karte eingezeichnet werden, so daß wir später kaum Probleme haben, uns zurechtzufinden. Nach einigen Kämpfen finden wir im NW eine Kiste mit Gußeisen und einem Kupferschlüssel. Im NO gibt es in einem Raum, der wohl für irgendwelche Rituale der Orkenbrut dient, eine mumifizierte Hand, die auf einem Kupferplättchen liegt, wobei wir letzteres sofort mitnehmen. Außerdem befinden sich im NO zwei Treppen nach unten. Die Nördlichere benutzen wir dann auch. In der Mitte unserer Etage holen wir von ein paar Orks und aus einer Truhe einen Zangen-, sowie einen Luchsschlüssel. Im SW liegt schließlich in einer der Gefängniszellen der Salamanderstein bei einem der Magier, die ihn uns hinter Lowangen abgenommen haben. Nachdem wir das anscheinend so wertvolle Artefakt wieder an uns genommen haben, durchsuchen wir den Rest der unterirdischen Festung, was uns jedoch nicht viel einbringt. (Wenn man auf Allerweltsausrüstung keinen großen Wert legt.) Wenn alles erledigt ist, kehren wir den Blutzinnen jedenfalls den Rücken und marschieren nach Tjolmar, eine Zwergenstadt im NW, wo wir hoffen, endlich auf Ingramosch zu stoßen. In Tjolmar besuchen wir das Haus 3 Felder W und 4 S der Taverne "Brückenwacht". Dort fragen wir nach Ingramosch und brechen danach ein. Nach einem kleinen Kampf bekommen wir Dokument mit der Aufschrift "2L,4R,4L". Also ziehen wir an der Wand 2 Felder links der Tür an der Wand, dann 4 Felder rechts der Tür und schließlich 4 links. Nun öffnet sich eine Geheimtüre, die wir natürlich benutzen. Danach gehen wir im W die Rampe hoch in den eingezäunten Raum. Kaum sind wir drin, schließt sich hinter uns die Tür. Wir durchsuchen die Pflanze in der Mitte und finden alsbald den ersten Flammenschlüssel. Jetzt drückt Kurima im W in die Augen der Totenschädel. Nachdem dies geschehen

ist, geht Surkan zur zugefallenen Tür, öffnet diese und danach gehen alle zusammen raus. Im SW sprechen wir auf den Brunnen ein "Hartes Schmelze" und holen den zweiten Flammenschlüssel, sowie Begleitung. Im SO öffnen wir mit den 2 Schlüsseln eine Tür und eine Truhe, wodurch wir 2 Ringe, ein Amulett einen Drachentöter und einen Superheiltrank erhalten. Weiter im O ist eine Wand nur eine Illusion, so daß wir zu einer Tür kommen. Mit einem Transversalis teleportieren wir uns schnell hinter die Tür und steigen die Treppe nach unten. Im N holen wir aus einem Schuh einen Bronzeschlüssel zwischen ein paar Äxten hervor. Weiter westlich finden wir einen weiteren Geheimgang. An der Ostwand des großen Raums mit den Säbelzähntigern führt uns ein weiterer Gang in ein kleines Labyrinth, in welchem wir gegen einige Skelettkrieger kämpfen, von denen jeder ein Amulettteil hinterläßt. Diese sammeln wir ein und öffnen damit eine Geheimtüre im SO. Dort gehen wir die Treppe nach unten, woraufhin uns der Salamanderstein gleich wieder einmal geklaut wird. Wir öffnen das Zahlenschloß mit der Kombination "1945". Der Statue im SW geben wir "Arkandor" als Antwort auf seine Frage. Dafür können wir uns weiter im SW eine Drachenklaue holen, mit der wir nach einigen Kämpfen, Teleportationen und Geheimgängen schließlich im NO in einem großen Raum auf den Drachen "Arkandor" treffen. Dieser ist für Höhlendrachenverhältnisse recht stark. Wir fügen im jedoch nach einem langen Kampf (ca. 600 LE) genug Schaden zu, um ihn zu überzeugen, daß wir ehrenhafte Krieger sind, und er läßt uns leben. Amras, durch seine magischen Ringe geschützt, war beinahe beleidigt, daß es so einfach war. Wie auch immer, wir haben jedenfalls jetzt wieder den Salamanderstein und Ingramosch ist auch bei uns. Also verlassen wir den Tempel des Namenlosen über eine Treppe im NO.

1.93 duck tales

Spielname: Duck Tales

Hersteller: Disney Software/Titus

Vertrieb: United Software

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 89 %

Sound: 72 %

Motivation: 74 %

Tips:

Man sollte öfters einmal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort

eine wertvolle Münze finden kann. Hat man einen Schatz gefunden, rate ich Anfängern dazu, zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen und dort sein Geld zu lassen. Das Geld ist dort gut aufgehoben, und es ist vor Abstürzen sicher. Aber nun zu meinem wichtigsten Tip, aus dem der Name des nächsten Aktionsfeldes und die Aufgabe, die man zu bewältigen hat, um an den Schatz zu kommen, hervorgeht:

Yellerstone Park : Fotos machen.

Duckbill Island : Fotos machen.

Ronguay : Fotos machen.

Kenya Game Reserve : Fotos machen.

Xanadu : Fotos machen.

Borneo : Fotos machen.

El Capitan : Berg erklettern.

Thunderclap Mountain : Berg erklettern.

Machu Picchu : Berg erklettern.

The Lost World : Berg erklettern.

Valley of Gold : Berg erklettern.

Whatsamatterhorn : Berg erklettern.

Montedumas : Berg erklettern.

Novay : Berg erklettern.

Trala La : Berg erklettern.

Ayers Rock : Berg erklettern.

Okeefadokie Swamp : Dschungel durchqueren.

Boola Boola Island : Dschungel durchqueren.

Beri Beri Basin : Dschungel durchqueren.

Yachtzee River : Dschungel durchqueren.

The Great Outback : Dschungel durchqueren.

Bologna : Labyrinth.

Carlsbad Caverns : Labyrinth.

Klondike Miners : Labyrinth.

Ali Baba Cave : Labyrinth.

Bu-Gazzi : Labyrinth.

Lost City of Atlantis : Labyrinth.

Labyrinth of Crete : Labyrinth.

Swansylvania : Labyrinth.

Emerald Isle : Labyrinth.

Siberian Ice Caves : Labyrinth.

Too-Pei : Labyrinth.

Ein paar Tips zu Aktionen, die man im Spielverlauf betreiben muß:

Cave Exploring : Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte.

Photography : Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?).

Dschungel : Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende gehen und erst dann abspringen.

Climbing : Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten.

Flight : Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse achten.

Achtung : Die Ballons werfen Steine ab!

Plan Legende :

1.Klondike Mines 2.Duckbill Island 3.El Capitain 4.Yellerstone
Park 5.Thunderclap M. 6.Carlsbad Caverns 7.Okeefakodie Swa.
8.Bermuda Triangle 9.Ronguay 10.Boola Boola Island 11.Bolognia
12.Machu Pichu 13.Beri Beri Basin 14.Lost City of AT. 15.Emerald
Isle 16.Montedumas 17.Whats M`Horn 18.Novay 19.Swansylvania
20.Labyrinth of Cr. 21.Bu-Gazzi 22.Congo 23.Ali Baba`s Cave
24.Kenya Game Res. 25.The lost World 26.Valley of Gold 27.Trala
la 28.Xanadu 29.Too Pei 30.Yachtzee River 31.Silberian Ice C.
32.Ayer`s Rock 33.The Great Outb. 34.Borneo 35.Isle of Macar.

Tips :

Um MacMoneysack am leichtesten zu besiegen, müßt Ihr zu folgenden Orten fliegen: Yellerstone Park, Duckbill Island, Ronguay, Kenya Game Reserve, Xanadu und Borneo. Von all diesen Sehenswürdigkeiten solltet Ihr ein Foto mit nach Hause bringen. Tip: Achtet darauf, vorwiegend rosa Elefanten und Geparde abzulichten, den diese Tiere bringen Euch 500\$ ein.

1.94 duckula 2

Spielname: Count Duckula 2

Hersteller: Alternative Software

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

"DUCKY" im Hauptbildschirm eintippen für unbegrenzte Energie und Leben.

Zusätzlich kann man im Jump and Run - Modus per gedrücktem <FIRE> und nach hinten gezogenen Joystick ins nächste Bild beamen.

1.95 dugger

Spielname: Dugger

Hersteller: Linel

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Während des Spiels tippt man " SCAMAGIC " ein, der Bildschirm blitzt auf, man ist unverwundbar und folgende Tasten sind belegt:

- F1 : Levelsprung
- F2 : Restart Level
- F3 : Extraleben

1.96 dune ii

Spielname: Dune II - Battle for Arrakis

Hersteller: Virgin / Westwood1993

Genre: Strategie

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

??

Screenshots:

- 1
- 2
- 3

Komplettlösung

Tips:

Wenn man seine eigenen Spice-Erntemaschinen zerstört, findet man in den Wracks ungefähr

viermal so viel Spice als sich vorher darin befand!

1. Manchmal fliegt ein Carry-all auf deine Basis zu, der dir einen kostenlosen Panzer oder ein Quad beschert. Dies ist im Grunde genommen ein Geschenk deiner Oberkommandierenden an dich. Wenn dies passiert, dann solltest du schnell eine deiner Erntemaschinen zurück beordern. Nachdem diese Maschine das Spice abgeliefert hat (auch wenn keines drin war), nimmt der Carry-all, den Ernter auf. Mach dies fünfmal hintereinander, und der Carry-all, den man dir gesandt hat, wird bei dir bleiben und nicht mehr zurückkehren.
 2. Mit diesem Cheat bekommst du extrem günstige Truppen. Vorher brauchst du dazu allerdings erst noch einen Weltraumhafen. Wenn du im Hafen " + " drückst, so gehen deine Credits nach unten. Nun kaufst du jede Menge Fahrzeuge, und dein Geld sinkt
-

weit nach unten ab. Drückst du aber " Send ", bevor die Credits aus sind, so sind die restlichen Einheiten kostenlos.

3. Der Computer baut nur einmal Verteidigungs-Einheiten. Zerstörst du diese, so baut er nur noch Angriffseinheiten. So ist es für dich einfacher, seine Basis beim zweiten Angriff zu vernichten.

4. In den späteren Levels wird deine Basis von sogenannten Ornithopers angegriffen. Dies sind so etwas wie Hubschrauber. Du kannst diese Flieger nur mit Geschütztürmen abwehren, doch sind sie meist auch noch viel zu schnell. Dann muß man einfach die Spielgeschwindigkeit herabsetzen und trifft so viel leichter.

5. Solltest du mit den gegnerischen Verteidigungslinien in der Feindbasis Probleme haben, so gibt es einen einfachen Weg, durch den du kaum Einheiten verlierst und die Basis leichter vernichten kannst. Bringe einfach ein gegnerisches Gebäude zwischen deine und die Einheiten des Feindes. So kann er nicht darüber auf dich schießen und zerstört sein eigenes Gebäude.

Freezer:

C57406 - Credits (Harkonnen)

C57448 - " (Atréides)

C5748A - " (Ordos)

1.97 duneii_unger

Dune II - the Battle for Arrakis

In Frank Herbert's Buch Dune: der Wüstenplanet (absolute Pflichtlektüre für alle Sci-Fi Freaks) wird die Geschichte um den Wüstenplaneten Dune und der Kampf des Hauses Atréides mit den fiesen Harkonnen sehr ausführlich geschildert.

Im Spiel Dune II, das sich nur sehr oberflächlich an die genaue Handlung des Buches hält, geht es einfach um den militärischen Kampf auf dem Planeten Dune. Der Planet ist überaus wichtig, da nur auf ihm das Spice, ein sehr wertvoller Rohstoff, vorkommt.

Drei Häuser (Clans) kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Der Spieler kann eines davon übernehmen und muß nun in mehreren Schlachten seine Gegner von der Planetenoberfläche pusten. Jede der drei Parteien hat eine eigene Hintergrundgeschichte, teilweise eigene Waffen sowie ein anderes Anfangsterritorium.

Nachdem Westwood die Amiga-Besitzer schon mit Legend of Kyrandia

verwöhnt hatte, setzte die Company als letzte Konvertierung für unseren Lieblingsrechner auch noch ihren Hit Dune II vom PC um. Westwood ist den Freaks nicht unbekannt.

Ältere Werke von Westwood sind beispielsweise: Eye of the Beholder I+II, Battletech, Questron II, Phantasie III, The Apshai Trilogy... Für den PC brachten sie später noch Hits wie Lands of Lore, Command & Conquer und Kyrandia II+III heraus. Das Spiel Dune II erschien Anfang 1993 am PC, nur wenige Monate später am Amiga. Die Konvertierung ist hervorragend gelungen. Nach dem Intro und der Wahl der Familie beginnt das eigentliche Spiel. Der Spieler sieht dabei die Landschaft aus der Vogelperspektive. Fürs erste zieren nur das Hauptquartier, ein paar Soldaten und vier Erkundungsfahrzeuge die karge Planetenoberfläche.

Nun sollte man sofort mit dem Bau zusätzlicher Gebäude beginnen. Unbedingt erforderlich ist ein Elektrizitätswerk zur Stromversorgung. Danach kann man schon seine erste Spice-Raffinerie errichten und mit dem Abbau des Rohstoffes beginnen. Sobald dann Geld in die Kassen fließt, kann das eigene Lager massiv ausgebaut werden. Im Verlauf des Spieles stehen dann unzählige verschiedene Gebäudearten zur Verfügung (Silos, Radarstationen, Fabriken, Kasernen, Raumhafen, Palast...). Bald sollte man mit der Produktion eigener Kampfeinheiten beginnen, um den Gegner anzugreifen und zu vernichten. Die Einheiten werden dabei in Echtzeit über den Bildschirm geschickt. Bei größeren Schlachten kann man dabei trotz Übersichtskarte schon etwas den Überblick verlieren.

In den ersten beiden Szenarios ist es Aufgabe des Spielers, durch den Abbau von Spice zu Geld zu kommen. Später ist meistens die völlige Vernichtung des Gegners das Missionsziel.

Bei Fragen zum Spiel steht ein Computerberater zur Verfügung. Der Mentat gibt Auskunft über die konkurrierenden Familien, Fahrzeuge, Truppen und Gebäudetypen, die im Spiel vorkommen. Damit garantiert keine Langeweile aufkommt, heizt auch noch die ungastliche Umwelt die Spannung an. Öfters verschluckt ein nahezu unbesiegbare Sandwurm ein Fahrzeug. Auch die Einwohner des Planeten, die Fremden, mischen sich manchmal in den Kampf ein. Später verstärkt auch der Imperator, der hinterhältige Hund, mit seiner Elite-Infanterie den Gegner.

Die Grafik ist, wie von Westwood gewohnt, überaus schön. Das Intro sowie die Zwischensequenzen sind wirklich sehenswert. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level an. Wirklich sauscher ist allerdings erst der letzte Level. Wie soll man denn gegen so eine Übermacht gewinnen können??? Ich habe es jedenfalls bis jetzt noch nicht geschafft!

Dune II beweist: Strategiespiele müssen nicht trocken sein. Dune II glänzt mit Spitzengrafik, Sprachausgabe und strategischen Anforderungen.

Dune II läuft auf jedem Amiga mit mindestens einem MB. Es genügt 512KB Chip-Mem. Bei Verwendung einer Festplatte wird der Speicher allerdings bei nur einem MB schon recht knapp. Eine 68000 CPU reicht völlig aus. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt. Das Spiel ist auch ohne HD noch recht gut spielbar und jederzeit speicherbar.

Fazit: Dieses Spiel gehört in jede gute Amiga-Sammlung!

Indirekter Vorgänger: Dune von EXXOS(Cryo)/Virgin. Kein schlechtes Spiel, aber auch nicht hervorragend. Super Grafik/Sound. Eine Mischung aus Adventure und Strategiespiel. Für Fans des Wüstenplaneten durchaus einen zweiten Blick wert. 3 Disks, läuft problemlos von HD.

Nachfolger: Das überaus erfolgreiche Command & Conquer. Leider nur mehr für den PC erschienen. C&C verbessert und erweitert das Spielprinzip von Dune II.

ein paar Pressemeinungen zu Dune II:

Amiga Play 6/93: 9,6 von 12, sehr gut, Spiel des Monats

Power Play Sonderheft 6: 74% (Gut)

ASM 3/93: GUT

andere Systeme: IBM-PC

benötigt: Amiga (1MB)

empfohlen: Amiga mit 1MB sowie Festplatte

positiv: super Grafik, Sprachausgabe, spannendes Gameplay

negativ: kein Netzwerkmodus, etwas hektisch

Name: Dune II

Company: Westwood/Virgin

Genre: Strategie/Action

Disks: 5

Kopierschutz: Sicherheitsabfrage aus Handbuch

Sprachen: Deutsch/Englisch/Französisch

Wolfgang Unger

1.98 duneii_ukn

Oldietest: Dune 2

Heute widme ich mich einer echten Legende. Es ist wohl das erste Echtzeit-Strategiespiel und die Jungs von Westwood hatten damit einen Stein ins Rollen gebracht der Zockern (fast) aller Systeme eine Welle von genialen Spielen berschert(e). Ich schreibe von: Dune II

Es war einmal...:

Der Weltraum, unendliche Weiten (ich liebe diesen Satz :)...Das bekannte Universum ist unter sogenannten Häusern unterteilt. Der offizielle Herrscher ist der Imperator. Um die großen Distanzen zwischen den Sternen zu überwinden gibt es eine Gilde von Raumfahrern, die Navigatoren. Sie sind die einzigen die die gewaltigen Schiffe steuern können. Das ist ihnen aber nur mit dem Spice möglich. Dieser Stoff, auch das Gewürz oder die Melange genannt, wirkt auf viele Arten und erweitert das Bewusstsein.

Nun kommt aber dieses Spice nur auf einem Planeten im gesamten Universum vor, auf Arrakis. Der Planet ist eine dermaßen trockene Welt, das sie den Spitznamen Dune-der Wüstenplanet trägt. Ohne das Spice können die Navigatoren keine Schiffe fliegen und dann gibt es keine Verbindung zwischen den Sternensystemen.

Hier kommen wir ins Spiel. Derjenige der den Wüstenplanet und somit das Spice kontrolliert, kontrolliert auch gewissermaßen das Universum. Imperator Frederick IV ruft die drei stärksten Häuser dazu auf eine Schlacht um Dune auszutragen um den endgültigen Besitzer des Planeten zu bestimmen. Du kannst nun als Feldherr eines Hauses deiner Wahl die Kämpfe direkt leiten.

Der erste Eindruck:

Nachdem man alle Disketten auf Platte gebannt hat, kann's losgehen. Wer will kann auch von den Disketten spielen, was aber heutzutage absoluter Quatsch ist. Das Spiel ist dreisprachig. Bei jedem Start wird die Nationalität abgefragt - Englisch, Französisch und Deutsch. Nicht nur die Texte im Spiel, auch die Samples werden dann passend abgespielt- je nach Wahl.

Und dann kann man das wunderschöne Intro genießen. Hier wird einem noch mit animierten Bildern die Story in der Superkurzfassung erzählt. Besonders die Bilder und die Musik tragen sehr zu Atmosphäre des Spiels. Die Animationen sind jedoch nur klein und weniger aufwendig.

Wenn man jetzt ein neues Spiel beginnt, werden einem die drei möglichen Häuser gezeigt und beschrieben, was ich hier einmal zusammengefasst habe:

Die Atreides

Heimat: Caladan , Mentat: Cyril ; gerechte Pazifisten

Die Ordos


Heimat: ? , Mentat: Ammon ; heimtückische Händler


Die Harkonnen


Heimat: Geidi Prime, Mentat: Radnor ; brutale Mörder



(Mentaten sind Berater mit besonderer Ausbildung und speziellen Fähigkeiten)

Wenn man sich dann entschieden hat, geht's los mit der 1. Mission - 1000 Credits

erwirtschaften. Geld verdient man indem man das Gewürz  ALT=Spice> erntet. Dazu benötigt man mindestens eine Windfalle (Energie) und eine

Spice-Raffinerie. Sämtliche Gebäude können nur auf Steinflächen  ALT=stein> gebaut werden. Allerdings sind sie stabiler und in

besserem Zustand wenn sie auf Betonplatten  ALT=Platte> errichtet werden; die Platten muss man allerdings selbst bauen.

Außerdem gibt es noch gewöhnlichen Sand Dünen  ALT=Düne> verlangsamen Geschwindigkeit von Bodeneinheiten) und Berge  ALT=Berg> können nur von Fußtruppen überwunden werden). Die

Einheiten werden über einige Befehlsknöpfe kontrolliert die sich zusammen mit

einer Karte, Objektinformationen und einem kleinem Bild des Objekts in einer

vertikalen Leiste befinden. Das ist zu weilen besser als bei Spielen bei denen

der Pointer direkt eine bestimmte Aktion auslöst, besonders wenn man Feinde

einfach überfahren will. Außerdem bekommt man in der Kopfleiste den

Credits-Stand gezeigt. Über diese Leiste gelangt man auch ins Optionsmenü und

zum Mentat der einzelne Strukturen und Einheiten erklärt. Das einzige was einem

vielleicht ungewöhnlich vorkommt, ist die Tatsache dass man über die

Objektbilder in Menü-Screens kommt in denen man zum Beispiel den Bau einer

bestimmten Struktur auswählen kann.

Die technische Seite

Grafisch ist Dune 2 schon ziemlich angestaubt. LowRes-Screen und 32 Farben

zeugen von einer Zeit an der man sich noch am A-500 orientiert hat,

leider. Trotzdem ist sie mehr als ausreichend. Gut, manche Häuser sehen im Spiel

wirklich nicht wie die Krone der künstlerischen Ergüsse eines

Durchschnittsgrafikers aus, aber die schön gezeichneten Mentatenköpfe und die

guten Pix im Mentatmenü gleichen das mehr als aus.

Audiotechnisch mussten Amiga-User auf einiges von der digitalen Speech

verzichten. Und dennoch tragen die wenigen (in drei Sprachen existierenden)

Sprachausgaben sehr zum (guten) Eindruck des Spiels bei.

Die Hintergrundmusik ist äußerst atmosphärisch aber ein wenig zu leise. Mich

störte es nicht, das es immer das selbe "Stück" ist und nicht wechselt, aber es

sollte ehrlicherweise erwähnt werden.

Die Steuerung erfolgt, wie schon geschrieben, über Buttons in einer Leiste. Das

ist heute zwar nicht mehr üblich, kann aber stellenweise die Bedienung

erleichtern. Mehr Platz hat man deswegen auch nicht, denn wenn wir an Napalm und die C&C-Serie denken gibt es sie dort auch. Zugegeben, da kann man die Leiste wegklappen, aber hey, was wollt ihr denn, das Spiel ist eben alt.

Ein weiterer Kritikpunkt ist, das man nur eine Einheit auf einmal auswählen kann, was bei einem großen Vernichtungsschlag schon viel "Arbeit" bedeutet jedes Vehikel eines nach dem anderen loszuschicken. Allerdings kann man hier mit einem weitem Bug des Spiels die Problematik der Situation etwas mildern: Einheiten die man direkt auf dem Hauptscreen beobachtet bewegen sich schneller als diejenigen die nur auf der Karte zu erkennen sind. Nun schaut man sich immer die letzten Jungs an, und ruckzuck haben sie ihre Kumpanen eingeholt.

Folglich ist die Steuerung noch etwas unausgereift.

Langzeitmotivation ?

Da die Eingewöhnungszeit extrem kurz ist, kann man gleich loslegen. Die Zusammenhänge zwischen Gebäuden sind so simpel dass man keine gravierenden Fehler machen kann. Die ersten Missionen verlaufen sehr einfach, zu einfach. Es gibt eigentlich nur ein Problem und eine Aufgabe im Spiel. Die Aufgabe: Alle feindlichen Gebäude zerstören (gut zweimal muss man sinnloserweise nur soviel Geld gewinnen); Das Problem: Es gibt nicht immer genug Gewürz.

Die Sache mit dem Gewürz kann schon ziemlich gemein sein. Als ich zum ersten mal im letzten Level war konnte ich nach langem Spiel nur noch mit den kostenlosen Palasttruppen angreifen. Allerdings muss man hier erwähnen das diese zum einen ewig brauchen bis sie gebaut sind und oft recht wenig Wirkung zeigen.

Leider muss ich sagen das man hier wenig Abwechslung ins Spiel gebracht hat.

Abschließend

Dune2 ist ein echter Klassiker, keine Frage. Durch die Flut von neuen Echtzeit-Spielen am Amiga ist es außerdem fraglich ob man nochmal soviel Geld in ein so altes Spiel investieren möchte (immerhin stolze 40 Mücken).

Aber nochmal an alle Amiga-User die Dune2 bereits besitzen und Freunde der Wüstenwelt-Saga sind: Dune2000 war Shit! Ein paar neue Bilder, Sounds und FMV-Sequenzen - inhaltlich und oft auch Steuerungstechnisch hat sich nichts verändert. Die Säcke von Westwood haben sogar gesagt, sie haben Dune2000 nur herausgebracht um zu zeigen wie schlecht es im Vergleich zu C&C3 ist.

Auch dieses Spiel würde sich für eine Neuauflage geradezu anbieten. Allerdings müsste man noch viel ändern. Von einem Fortsetzer würde ich mir "existierende" Häuser wie die Ginaz oder die Moritani erhoffen. Desweitem müsste mehr Interesse auf Fußtruppen, Fremmen und Würmer gelegt werden. Und wo sind die Händlerdörfer, die Sietches, die Schmugglerbanden und erste Anzeichen des geheimen Terraformings der Fremmen, den Ureinwohnern von Dune?

Trotz der Storymängel ist den Leuten von Westwood ein nettes Spiel gelungen, dass ich aber angesichts der heutigen, aktuellen Konkurrenz nur noch zu einem Gebrauchtpreis von höchstens 20 Mark empfehlen kann, das aber in Stimmung und Atmosphäre über allen C&C-Games steht.

1.99 duneii_komp

Komplettlösung - DUNE II

Konstruktion und Gebäude

Die Grundidee von Dune II basiert darauf, daß man seine Basis so weit ausbaut, daß man

- a) Spice abbauen kann,
- b) Fahrzeuge und seine Armee aufstellt,
- c) die Basis verteidigen kann und
- d) den Gegner angreifen kann.

Zuerst benötigst du dazu das Geld. Dieses Geld erhältst du durch den Abbau von Spice. Deshalb solltest du zu Beginn jedes Levels möglichst gleich zwei Raffinerien aufbauen. Zuvor mußt du aber eine Windfalle bauen, die dir Energie für das Betreiben der Gebäude und ebenfalls zum Bauen liefert.

Die Basis kannst du aber nur auf felsigem, festem Untergrund aufbauen, da deine Gebäude auf dem Sand nicht sicher genug stehen können. Doch auch die Felsen sind nicht unbedingt der optimale Untergrund für deine Gebäude. Du kannst statt dessen für wenig Geld Plattformen bauen, die für deine Gebäude den besten Untergrund garantieren. Hast du also das nötige Kleingeld, dann benutze möglichst diese Plattformen.

Nachdem du dann die Windfalle und zwei Spice-Raffinerien gebaut hast, kannst du ein paar Späher losschicken, um die Gegend auszukundschaften und so Spice-Vorkommen zu entdecken. Die Spice-Felder in der Nähe deiner Basis solltest du dabei für später aufheben, wenn du in der Hektik eines Angriffes auf dich schnell abbauen mußt.

Sobald dann deine Erntemaschine herumfährt und das Geld zu fließen beginnt, kannst du langsam darüber nachdenken, ein paar weitere Gebäude zu errichten. Als nächstes sollte auf deiner Liste eine Fabrik für leichte Fahrzeuge stehen. Du benötigst nämlich viele Quads und Trikes, um deine Basis verteidigen zu können.

Trikes sind die einfachsten Einheiten, die man in so einer Fabrik bauen kann.

Für 200 Geldeinheiten kann man allerdings seine Fabrik aufbessern und dann Quads bauen, die besser bewaffnet und viel stärker sind. Doch darüber später mehr.

Spice-Silos stehen als nächstes an. Sollte deine Erntemaschine nämlich zuviel Spice für die Raffinerie abbauen, dann verlierst du es nämlich. Baue also wenigstens ein Silo. Die Kosten, die du dafür aufbringst, holst du durch das Speichern des Spice wieder rein.

Zu Anfang hast du eine Auswahl von fünf oder sechs Gebäuden, die du bauen kannst. Du benötigst nämlich von jeder Art erst einmal ein Gebäude, damit sich wieder neue Baumöglichkeiten für dich ergeben. Sobald du z.B. eine Radar-Station

und eine Fabrik für leichte Fahrzeuge hast, werden dir mehr neue Gebäude angeboten. Die Radar-Station ist natürlich auch an sich eine sehr sinnvolle Einheit für deine Basis. Mit dem Radar kannst du deine Sicht auf der Karte erweitern.

So siehst du alles, was du bisher erkundet hast und bekommst auch einen Überblick über die feindlichen Einheiten und deine Einheiten im Gebiet. So kannst du Angriffe leicht erkennen und schnell reagieren.

Mit den nächsten notwendigen Gebäuden kannst du deine Armee konstant verstärken.

Doch werden diese Gebäude auch dein Konto recht schnell belasten und plündern.

Bevor du jedoch an diese Gebäude denkst, baust du noch eine Spice-Raffinerie, um dir so mehr Geld zu beschaffen. Hast du dann mehr als 2.000 Geldeinheiten, dann kannst du langsam ans Bauen gehen. Zuerst baust du eine Fabrik für schwere Fahrzeuge. So kannst du Panzer bauen, die sehr nützlich für dich sind.

Wenn du Baracken für Soldaten baust, so kannst du auf einfache Weise und kostengünstig deine Verteidigung verstärken. Diese Baracken kannst du ebenfalls aufwerten, so daß sie dann nicht nur einzelne Soldaten, sondern ganze Einheiten bauen lassen.

Eine Hi-Tech-Fabrik ist eine äußerst kostspielige Angelegenheit. Hast du jedoch das Geld dafür übrig, so ist sie wohl eine sehr gute Wahl. Die High-Tech-Fabrik ermöglicht es dir, Carry-alls zu bauen. Diese Fahrzeuge können deine Einheiten über weite Strecken der Karte transportieren. So kannst du deine eigentliche Spielgeschwindigkeit erhöhen und hast die Möglichkeit, Einheiten schnell zu verlegen. Weiterhin sehr sinnvoll ist eine Werkstatt, deren Vorteile die Nachteile (Kosten usw.) klar überragen. Hast du nach dem Bau einer Hi-Tech-Fabrik und eines Carry-alls noch das Geld, dann baue unbedingt eine Werkstatt. So kannst du deine beschädigten Fahrzeuge reparieren, anstatt nach einem Kampf immer wieder teuer neue bauen zu müssen. Vor der Werkstatt ist der Carry-all deshalb wichtig, weil du so deine Fahrzeuge schnell von und zur Werkstatt bringen kannst. Das Reparieren von Fahrzeugen kostet zwar immer noch einiges, jedoch ist es weitaus günstiger, als ein neues bauen zu lassen.

Außerdem ist es sinnvoll, so lange mit dem Bau einer Werkstatt zu warten, bis du keine neuen Einheiten mehr bauen kannst.

Zu guter Letzt kannst du bei den " Waffengebäuden " noch ein Forschungsgebäude für Waffen erbauen. So hast du die Möglichkeit, alle neuen Waffen zu bauen und alle Waffen aufzuwerten und kommst so deinem Sieg näher. Doch dies ist auch sehr teuer. So wirst du erst in den späteren Levels, wenn auch die Spiele länger dauern, dazu kommen können.

Ein Weltraumhafen ist das letzte Gebäude, das du bauen kannst. Er bringt dir einen völlig neuen Aspekt in das Spiel ein. Hast du also die Möglichkeit dazu

und das nötige Kleingeld auf Lager, dann baue ihn. Hast du dann den Weltraumhafen, so kannst du mit intergalaktischen Händlern Waffen und Spice handeln. Du kannst hier Top-Preise erzielen und so schnell ein Vermögen verdienen.

Du solltest deine Gebäude vor allen Dingen im Kampf immer überprüfen, ob sie eventuell repariert werden müssen. Den Zustand deines Gebäudes erkennst du anhand des Balkens im Informations-Paneel. Sollte es einer Reparatur bedürfen, so siehst du das mittels des Reparier-Buttons. Reparaturen sind erst wirklich nötig, wenn der Balken bei der Hälfte angelangt ist. Tiefer solltest du ihn allerdings nicht gehen lassen. Im Informations-Paneel siehst du auch, ob du das Gebäude aufwerten kannst. Kannst du ein Gebäude aufwerten, so solltest du dies schnell tun, da du so bessere Waffen und Fahrzeuge bauen kannst.

Verteidigung und Angriff

Meist wirst du schon vom Computer angegriffen, bevor du selber angreifen kannst. Die ersten paar Angriffe sind dabei jetzt eine gute Verteidigung mit noch recht leicht, jedoch brauchst du schon Trikes, Quads und Fußsoldaten, wenn du anfangs gut davonkommen willst.

Solange deine Erntemaschine unterwegs ist, solltest du dein Geld dafür ausgeben, daß du eine starke Armee aufbaust, mit der du erstens deine Basis verteidigen kannst und zweitens einen Angriff auf den Gegner starten kannst. Hast du eine Fabrik für leichte Fahrzeuge, dann baue ein paar Trikes, dann wertest du auf und baust Quads, die, wie bereits erwähnt, viel stärker sind als die Trikes.

Durch die ersten paar Angriffe, kannst du schon bald erahnen, in welcher Richtung die Feindbasis liegt. Nun kannst du deine Verteidigung auf der Seite aufbauen, aus der die Angriffe immer erfolgen. Jetzt kannst du dich dann langsam zum Gegner hinarbeiten.

Versuche, deine komplette Verteidigung auf den Felsen stehen zu lassen, da sie sonst vielleicht von den unter dem Sand umherstreunenden Sandwürmern gefressen werden. Du hast genug Sorgen mit dem Feind, also solltest du nicht auch noch die Sandwürmer zu deinem Problem machen. Sollte sich einer dieser Würmer in der Nähe befinden, so bekommst du dies durch eine Warnung mitgeteilt. Bemerkest du dies, so versuchst du den Wurm am besten in der Gegend aufzuspüren. Würmer zeigen sich im Sand durch das Aufwühlen desselben. Beweg du nun deine Armee, so versuche schnelle Bewegungen zwischen den Felsen hindurch zu machen. Dies ist leider nicht immer möglich, also achte genau auf die Sandwürmer.

Liegt dein Startpunkt für deine Basis am Rand der Karte, so kannst du dies zu deinem Vorteil nutzen. Auf dieser Seite benötigst du natürlich keine Verteidigung und kannst dich deshalb auf die anderen Seiten konzentrieren, die jederzeit angegriffen werden könnten. Auch kannst du deine wichtigsten und

teuersten Gebäude an den Rand stellen, so daß sie die letzten sind, die angegriffen oder zerstört werden, falls dich ein übermächtiger Gegner angreift.

Kommt der Gegner auf deine Verteidigungslinien zu, so werden einige deiner Einheiten ihn automatisch angreifen. Hast du genügend Einheiten zur Verfügung, so ist es gut, wenn du auch diese in den Angriff schickst, um die Schäden an deiner Verteidigung und der Basis so gering wie möglich zu halten.

Beim Plazieren deiner Fußsoldaten solltest du darauf achten, daß sie etwas höher auf den Felsen stehen, so daß die gegnerischen Fahrzeuge sie nicht einfach überfahren. Auch der Gegner läuft sehr gerne über solche Felsstücke hinweg, also bist du so auch darauf gut vorbereitet. Ganz nebenbei kannst du natürlich auch einfach die gegnerischen Soldaten mit deinen Panzern und Quads überfahren.

Es gibt zwei verschiedene Arten der Verteidigung bei deiner Basis. Man nennt sie aktive und passive Verteidigung. Eine aktive Verteidigung sind Geschütztürme und Raketenwerfer. Diese Verteidigungs-Stellungen kosten zwar verhältnismäßig viel, sind dafür aber auch sehr effektiv. Sie agieren automatisch und helfen deinen normalen Verteidigungsstellungen sehr gut aus. Die passive Verteidigung sind die Mauern, die du um deine Basis herum errichten kannst. Deine ganze Basis brauchst du dabei nicht umbauen, da dies recht teuer werden kann. Du solltest statt dessen nur die wichtigen Einrichtungen mit Mauern schützen. Also versiehst du möglichst alle Gebäude wie Fabriken für schwere Fahrzeuge und Werkstätten mit Mauern.

Nach einiger Zeit wirst du dann eine Armee erstellt haben, die stark genug ist, um den Gegner anzugreifen. Du wirst zwar mit Sicherheit nicht einfach hineinmarschieren und die Basis zerstören können, denn der Gegner kommt heraus und greift dich schon vorher an. Auch sollten sich noch vier Panzer oder Quads daheim in deiner Basis sein, da der Gegner oft einen Konterangriff startet.

Die Fahrzeuge solltest du in Gruppen zu vier Einheiten einteilen, um so noch genügend Nachschub und Einheiten zu haben, wenn es einmal zu gefährlich für dich wird. Schicke zunächst einmal vier Einheiten in die Feindbasis hinein. Diese Einheiten werden dann recht schnell angegriffen. Dann kannst du ein wenig Nachschub hinterherschicken, um zu helfen. Sobald du dann diesen Angriff überstanden hast, kannst du dich weiter zur Feindbasis vorarbeiten, wo dann wieder das gleiche passieren wird. So arbeitest du dich weiter zur Basis vor und wehrst diese Attacken immer wieder ab.

Wenn du dann die Basis in Sicht hast, dann solltest du die meisten Einheiten nach vorne schicken. Nun steht der letzte Angriff bevor. Jedoch darfst du nicht alle Einheiten gleichzeitig losschicken. Um die Basis herum gibt es immer einige gegnerische Einheiten. Schicke also ein paar Truppen in die Gegend, um sie zu erledigen. Bevor du den eigentlichen Angriff startest, solltest du erst einmal

die ganzen Geschütz-Türme und Raketenwerfer ausschalten, um so frei agieren zu können. Wenn die Basis dann dem Ende nahe ist und die Gebäude zusammenstürzen, dann achte auf Heckenschützen, die sich eventuell in den Trümmern verbergen können. Diese Schützen sind zunächst einmal sehr schwer zu sehen, doch wenn man sich Zeit nimmt und die Gegend genau untersucht, kann man sie dann doch finden. Sieht es so aus, daß du den Kampf in der Feindbasis verlieren könntest, dann schicke noch mehr Truppen direkt hinein. Während des Kampfes mußt du deine Fahrzeuge immer reparieren oder auch neue bauen lassen. Dazu benötigst du natürlich genügend Geld. Ist dies vorhanden, solltest du den Sieg bald in der Tasche haben.

Achte besonders während deines Angriffes auf die Feindbasis auf Konterangriffe des Gegners. Da er dies immer versuchen wird, solltest du zwischen der Basis und der Feindbasis immer ein paar Mann haben, um hier nicht in eine Konterattacke zu kommen. Die Einheiten direkt in deiner Basis sind nur ein Notnagel, da es der Gegner eigentlich nicht bis zu deiner Basis schaffen sollte. Einen Konter kannst du auch erahnen, wenn sich während deines Angriffes ein Carry-all aus der Feindbasis entfernt. Bemerkst du dies also, so solltest du deine Basis gleich beobachten, ob hier feindliche Truppen abgeladen werden.

In den späteren Levels des Spiels startet meist der Feind einen Großangriff mit allen Mitteln auf deine Basis. Hier kann das Verteidigen extrem schwierig werden, doch gibt es ein paar Sachen, die dir dabei helfen können. Innerhalb des ganzen Angriffes sollte deine Erntemaschine immer weiterarbeiten, damit du kein Geld verloren gibst. Geld benötigst du nämlich ganz dringend fürs Reparieren von Gebäuden und Fahrzeugen sowie den Neubau von Fahrzeugen, falls die anderen zerstört werden. Solange du deine Gebäude in gutem Zustand hast und deine Armee auf Maximum läuft, solltest du so einen Angriff standhalten können.

Allgemeine Tips

Auf Arrakis gibt es zwei Naturereignisse, auf die du immer ein Auge werfen solltest. Zunächst gibt es, wie bereits erwähnt, die Sandwürmer, die alles auffressen werden, was sie erwischen können. Erblickst du einen dieser Sandwürmer, so mußt du alle deine Truppen in dieser Gegend schnell auf felsigen Untergrund ziehen oder sie schnell in die Basis heimbringen. Und als zweites gibt es noch die Sandlöcher, in die deine Fahrzeuge stürzen können, und aus denen sie nie mehr herauskommen. Es gibt zwar nur einige wenige davon, doch es gibt sie, und man kann nie sicher vor ihnen sein.

Besitzt du in deiner Basis eine Fabrik für schwere Fahrzeuge, so kannst du daraus einige Vorteile ziehen. Du kannst z.B. weitere Erntemaschinen bauen, ohne eine Raffinerie errichten zu müssen. So kannst du schneller mehr Spice abbauen. Doch vergiß dabei nicht das Bauen von Spice-Silos. Mit so einer Fabrik für

schwere Fahrzeuge kann man auch einen sogenannten " MCV " bauen. Mit diesem Gefährt, kann man dann auch weit von der eigentlichen Basis entfernt Gebäude errichten und sich so z.B. nahe am Gegner platzieren.

Wenn du einen dieser " MCV " auf Bauen stellst, so wird automatisch ein Bauhof daraus und du kannst wie ganz am Anfang jedes Levels eine Basis errichten. Diese Basis wird wahrscheinlich dann noch früher angegriffen. Also schicke einige Truppen dorthin, um sie zu verteidigen. Du kannst auch einige Bauplattformen hier anbauen, so daß du, falls die Zweitbasis zerstört wird trotzdem an dieser Stelle bauen kannst.

Sollte eines deiner Gebäude zerstört worden sein, so kannst du auf dem Schutt an dieser Stelle nicht mehr bauen. Genau deshalb ist es recht sinnvoll, wann immer es möglich ist, einige Bauplattformen zu setzen.

Achte auch darauf, daß du immer ein paar Einheiten bei denen Erntemaschinen und deinen Spice-Feldern hast. Werden deine Harvester vom Gegner zerstört, so kann der Gegner das Spice, das du abgebaut hast, einsammeln. Natürlich funktioniert dies auch im Gegenzug, und du kannst den Erntemaschinen des Gegners das Spice abknöpfen. Ist die Basis des Gegners z.B. fast erledigt, so solltest du die Erntemaschinen nicht gleich zerstören, sondern erst warten, bis sie ganz voll sind. So kommst du trickreich an jede Menge zusätzliches Geld.

Nach einiger Zeit können deine Fabriken für Waffen und Fahrzeuge produzieren. Sollte dies der Fall sein, dann mußt du einen Weltraumhafen bauen, mit dem du dann noch zusätzliche Fahrzeuge ergatterst. Außerdem kannst du Fahrzeuge und Spice zu einem ziemlich hohen Preis verkaufen.

Deine Erkundungs-Ausflüge solltest du mit Quads oder Trikes machen und es nicht mit Fußtruppen versuchen. Diese Fahrzeuge sind um einiges schneller als die Männer zu Fuß. So kannst du in weniger Zeit viel mehr Raum erkunden.

Versuche auch stets, den Bauhof des Gegners so schnell wie möglich zu zerstören.

Auch wenn dies Fahrzeuge kostet, so kann er dann wenigstens nichts mehr bauen.

So kann er bei einem Angriff deinerseits nicht neue Raketenwerfer oder Geschütz-Türme bauen.

1.100 dune

Spielname: Dune

Hersteller: Virgin / Westwood (1992)

Genre: Strategie

Komplettlösung - DUNE

Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal: Unternehmer mit einem ungeduldigen

Kunden, Feldherr gegen die gnadenlosen Harkonnen und dann auch noch Leiter eines

Ökologieexperimentes. All das hat Paul Artreides auf seinem Lehen, dem Wüstenplaneten Arrakis, gleichzeitig und mit Erfolg zu bewältigen. Noch dazu mit Hilfe der eingeborenen Fremten, die durch ständige Kontaktaufnahme und Besuche motiviert werden wollen.

Streß? Allerdings, aber Paul stammte nicht aus dem glorreichen Geschlecht der Artreides, würde er diese Aufgabe nicht mit Gelassenheit und fester Hand erledigen. So findet sich Paul im Thronsaal des Palastes mit seinem Vater wieder. Wie beginnen? Ein Gespräch von Mann zu Mann wäre doch ein guter Anfang. Auch Leto ist nicht entgangen, daß sein Sohn erwachsen geworden ist und legt somit die Geschicke der Familie in seine Hände.

Spice - verzweifelt gesucht

Spice, diese besonders wertvolle und nur auf dem Wüstenplaneten zu findende Substanz, gilt es zu gewinnen. So bricht denn Paul zu seiner ersten Mission auf, nicht ohne sich vorher bei Mutter Jessica über dieses seltsame Produkt zu informieren; man sollte schließlich wissen, was man abbaut.

Die drei bereits entdeckten Behausungen der Fremten, die Sietches, sind sein erstes Ziel. Durch Gurney Halleck, den mit schadhafter Haarpracht versehenen Diplomaten der Familie vorbereitet, erfährt Paul freundliches Entgegenkommen. Es gelingt ihm tatsächlich, zwei Frementrupps für den Spiceabbau zu gewinnen. Daß dies bei den von Natur mißtrauischen Fremten keine leichte Sache ist, muß er in Carthag Timin leidvoll erfahren. Sein Werben wird nicht erhört, und so muß er mit dem in Carthag Tuek aufgelesenen Gurney seinem Vater diese unerfreuliche Nachricht überbringen.

Auch das Gespräch mit dem ständig griesgrämig dreinblickenden Duncan Idaho dessen Frisur seinen Wert in geschäftlichen Dingen und in der Verschiffung der Spiceladungen nicht im geringsten mindert, wirkt nicht besonders aufbauend. Aber jeder Anfang ist ja bekanntlich schwer.

Leto allerdings zeigt sich verständnisvoll, nachdem er die Informationen erhalten hat. Er erwähnt auch Destillierzüge und Gurney weiß auf Nachfrage auch, wo man nach ihnen suchen kann. Also muß Paul mit ihm zurück nach Carthag Tuek. Dort erhält er einen wichtigen Hinweis. Östlich dieses Sietches liegt Tuono Tabr. Aber nicht nur die geforderten Destillierzüge findet man dort, sondern erfährt auch die Lage zwei weiterer Sietches. Nachdem Paul in Tuono Tabr den Fremtenführer für den Spiceabbau gewonnen und mit einem Sandkriecher ausgerüstet hat, macht er sich auf den Weg nach Norden und Westen.

In Carthag Tabr und Tuono Tuek hat er keine Schwierigkeiten, Spicetruppen anzuwerben. Da diese Gebiete erst nach Spice untersucht werden müssen, entscheidet Paul, noch einmal in Carthag Timin zwischenzulanden. Und siehe da, diesmal läßt sich der Fremten überzeugen, seinen Stamm als Spicesucher zur

Verfügung zu stellen. Darüberhinaus erhält Paul eine Karte über die Spicedichte der verschiedenen Regionen und kann die Spicesucher auch sogleich nach Carthag Tabr und Tuono Tuek schicken. Mit diesen erfreulichen Nachrichten kehrt er zum Palast zurück.

Erkundungen

Leto ist über diese Entwicklung hochofregut, mahnt aber zur Vorsicht. Der Palast, vor kurzem noch in der Hand ihrer Erzfeinde, der Harkonnen, könnte voller Überraschungen und Fallen stecken. Er schlägt vor, daß Paul mit Jessica zusammen den Palast erkundet. Einmal darum gebeten, begleitet Jessica ihren Sohn durch den Palast und findet Dank ihrer visionären Fähigkeiten im Raum, wo auch die Destillieranzüge aufbewahrt werden, eine Geheimtür. Diese führt in einen Vorraum, von dem aus man in den Kontrollraum gelangt. Nach einem kurzen Gespräch mit Jessica findet sie noch einen weiteren Zugang.

Nach dieser Entdeckung wäre es wohl an der Zeit, sich bei Duncan nach der Spiceproduktion zu erkundigen. Wie zu erwarten ist er nicht völlig zufrieden, und so muß sich Paul auf sein Anraten wieder mit Gurney auf den Weg nach Tuono Tabr machen.

Ja, Sandkriecher kann man in einem Sietch nordöstlich von Tuono Tabr finden, erfährt Paul dort von dem hilfsbereiten Fremten. Also Kurs Nord-Ost. Nach kurzer Flugzeit erreicht er so Tuono Harg, wo auch tatsächlich zwei Sandkriecher nutzlos herumstehen. Da das Sietch verlassen ist, fliegt Paul ohne Verzug nach Carthag Tabr und Tuono Tuek und läßt die Fremten dort die Sandkriecher suchen. Bei der Gelegenheit kann er auch gleich die Spicesucher in das neu entdeckte Gebiet schicken.

Mal sehen, ob Duncan nun zufrieden ist. Zuerst allerdings sollte Paul mit seinem Vater sprechen. Dieser kommt auf dem Balkon ins Schwärmen und erwähnt eine Nachricht im Kontrollraum. Die Nachricht dort stammt von Shaddam IV dem Imperator und Lehnsherren der Artreides. Dieser erinnert Paul daran, daß er in naher Zukunft mit einer Ladung Spice rechnet.

Apropos Spice, das Date mit Duncan nicht vergessen. Tja, die Spiceproduktion muß erhöht werden. Informationen über weitere Sietches erhält man wieder einmal in Tuono Tabr. Also los, Paul.

Südöstlich von Tuono Tabr gibt es ein weiteres Sietch. Und wieder ist es Gurney; der es als erster entdeckt.

Neue Entdeckungen

Tuono Timin - und was für eine Entdeckung. Die schöne Witwe Harah kann Pauls Charme nicht widerstehen und begleitet ihn. Ein Blick auf die Karte verrät die Lage drei anderer Sietches. In Habbanya Timin und Habbanya Tuek lassen sich die Fremten bereitwillig einspannen und machen sich auf Befehl auch auf die Suche

nach Ausrüstung. Nur der Fremen in Habbanya erweist sich als harte Nuß und läßt sich nicht überzeugen. Vielleicht sollte Paul es später noch einmal versuchen, meint Harah lapidar dazu. Bevor Paul nun gen Heimat fliegt, sollte er allerdings noch seine treuen Spicesucher in die neuen Gebiete schicken.

Wieder zu Hause gilt sein erster Besuch seiner Mutter, um ihr die neue Freundin vorzustellen, wie es sich eben gehört. Jessica allerdings schickt ihn zunächst allein in die Wüste und da man auf Mütter hören sollte, läßt Paul Harah und Gurney zurück und begibt sich in die Wüste. In sicherer Entfernung zum Palast wartet er so auf den nächsten Morgen, aber was ist das?

Nein, kein Alptraum sondern eine Vision. Leto beordert ihn zurück in den Palast, um die neue Nachricht im Kontrollraum anzusehen. Folgsam und pflichttreu tut Paul dieses. Shaddam will die erste Lieferung. Geschäftliches dieser Art erledigt Duncan. Paul nimmt die Forderung des Imperators an und kehrt mit Duncan in den Kontrollraum zurück. Von dort geht die erste Lieferung fristgerecht ab.

Nachdem er sich auch die Antwort Saddams angehört hat, informiert er seinen Vater. Dieser ruft zur großen Versammlung auf dem Balkon zusammen, an dessen Ende das Verschwinden Gurneys steht.

Voll Sorge spricht Paul zunächst mit seiner Mutter, dann mit Leto. Auch ihm bereitet Gurneys Verschwinden Kopfzerbrechen. Seinem Vorschlag, Gurney mit Jessica zusammen zu suchen, kommt Paul dann auch nach. Und tatsächlich, im Flur findet Jessica eine Tür, die in einen Vorraum führt. Der halb bewußtlose Gurney kann Paul noch vor der mit Fallen bestückten Tür warnen, bevor Paul seine Mutter bei seinem Freund zurückläßt. Leto sollte nun von den Vorgängen erfahren. Dieser schickt Paul in den Kontrollraum, wo sich auch der zerbrechlich wirkende Strategie Thufir Hawat befindet. Nach einem kurzen Gespräch begleitet er Paul in den entdeckten Raum und untersucht die Tür.

Aufrüstung

In der Rüstkammer schlägt er vor, Fremmen als Truppen anzuwerben. Vorher aber muß Paul den Anführer der Fremmen finden. Nachdem er den Waffenfreak Gurney in der Rüstkammer zurückgelassen hat, macht er sich mit Harah auf die Suche. Harah weiß zwar von einem Anführer, kann sich allerdings nicht an seinen Namen erinnern. Pauls erste Station ist Carthag Tuek. Er erfährt dort zwar nicht den Namen des großen Mannes, erhält aber Informationen über ein Sietch im Südwesten. Folgt er dieser Fährte, entdeckt er Habbanya Clam, verlassen, aber mit Thoptern ausgerüstet. Mit seinen visionären Gaben ausgerüstet, schickt er sogleich Fremmentrupps, um diese Geräte abzuholen, denn Sandwürmer greifen mit Vorliebe Sandkriecher an. Mit einem Thopter allerdings kann der Trupp rechtzeitig gewarnt werden. Bei der Gelegenheit beordert Paul auch die Spicesucher in das neue Gebiet, rüstet diese mit einem Thopter aus und könnte ja auch mal Fremmentrupps

aus spicearmen Gebieten in profitablere Gegenden schicken.

Nun aber auf nach Carthag Tabr. Der Fremem dort kennt diesen großen Anführer mit Namen Stilgar. Nun erinnert sich auch Harah, die aber vor dem Abflug mit dem Thopter noch einmal befragt werden möchte. Sie kennt ein Sietch westlich vom Palast, aber bevor Paul dorthin fliegt, wirbt er erst die zögerlichen Fremem in Habbanya Tabr an. Daraufhin nichts wie nach Sihaya Clam.

Das Sietch ist verlassen, aber Harah meint auf Nachfrage, daß im Nordwesten Stilgars Heimat zu finden sei. Da Paul Harah traut, findet er so Ergsum Timin. Stilgar ist bereit ihm zu folgen und gibt ihm den Fremennamen Muad'Dib. Nun gelingt es Paul auch, Fremem als Soldaten anzuwerben. Weitere Sietches, Ergsum Clam, Ergsum Tuek, Ergsum Tabr und Ergsum Tsymyn liegen in Reichweite. Hier kann Paul weitere Truppen überzeugen, für ihn eine Armee zu bilden. Er vergißt auch nicht, sie jeweils mit Waffen auszurüsten, bzw. nach Waffen suchen zu lassen. Auf dem Flug von Ergsum Tuek nach Ergsum Clam läßt sich Paul Zeit und findet so Ergsum Harg. Auch dieser Fremem stellt sich als Armeespezialist zur Verfügung und besorgt sich Waffen. Nun sollte Paul vielleicht seine Truppen an einem Ort versammeln. Zusammen übt's sich leichter. Doch halt. Gab es in Habbanya Clam nicht Lasergewehre? Also sollte ein Trupp dorthin geschickt werden, um diese zu holen. Bei der Gelegenheit können auch die Spicesucher in den neuen Gebieten eingesetzt werden. Paul vergißt auch nicht, wie auch in Zukunft, ab und zu die Spicedichte zu kontrollieren und seine Spicetruppen gegebenenfalls zu bewegen. z.B. auch in das Gebiet um Ergsum.

Spionage

Lange nicht zu Hause gewesen, oder? Leto und Jessica sollten Stilgar kennenlernen. Kurz und gut, sie sind begeistert.

Was macht eigentlich Gurney. Er hat sich in der Rüstkammer genug umgesehen und sollte vielleicht nun mit zu den Armeen kommen, um diese auszubilden. Also Gurney geschnappt und bei den Truppen abgesetzt. Und dann war da diese Vision. Paul muß zurück zum Palast. Eine Nachricht von Baron Wladimir Harkonnen. Auch ihm ist das Treiben der Artreides nicht entgangen. Zur Abschreckung hat er ein Sietch verwüstet. Doch Paul ist Muad'Dib und läßt sich nicht beeindrucken. Ungefähr zur selben Zeit ist auch die nächste Ladung für den Imperator fällig. Prompt wird diese Forderung mit Duncan erfüllt, denn eine Nichtbeachtung der Forderung wäre tödlich. Das bedeutet, daß Paul die Spicegewinnung immer wieder kontrollieren und im Auge behalten sollte.

Nachdem er dort alles erledigt hat, sollte Paul nach seinen Armeen sehen. Dort angekommen, stellt er fest, daß sie dank Gurneys Hilfe große Fortschritte machen. Es wäre Zeit, einen Trupp zur Spionage abzustellen. Während dieser unterwegs ist, könnte er sich ja mal wieder um Spicedichte und Spicesucher

kümmern.

Bledan Tuek wurde von den Spionen entdeckt. Paul ordert den Angriff an und tatsächlich gelingt es seinen Truppen, das Fort schnell einzunehmen. Gurney Halleck wird mitgenommen und das Fort besichtigt. In einem Seitenraum befindet sich ein Fremden, der sich anwerben läßt. Zurückgelassene Gegenstände können von den Truppen gut gebraucht werden. Paul ist sorgsam und holt deshalb immer Personen, die er aus platztechnischen Gründen in Sietches zurücklassen mußte, wieder ab. Inzwischen haben die Fremden das Fort in ein Sietch verwandelt und es kann wieder ein Trupp spionieren.

Attacke!

Nach dieser Aufregung ab nach Hause. Das Gespräch mit Leto ist kurz. Er ist aufgebracht. Jessica bittet Paul, ihn von einer Strafexpedition abzubringen, aber ohne Erfolg. Was meint Thufir?

Doch zunächst schaut sich Paul die Nachricht von Feyd-Rautha Harkonnen im Kontrollraum an, der ihn einzuschüchtern versucht. Thufir sollte um Rat gefragt werden. Er warnt Paul vor Feyd und meint auch, daß Letos Plan zu voreilig sei. Daraufhin versucht Paul mit seinem Vater zu reden, doch dieser ist fest entschlossen. Da könnte nur noch der Rat von Duncan helfen. Dieser aber will nicht eingreifen. Stattdessen erzählt er von einem Dorf. Stilgar kennt Dörfer, weiß aber nicht, wo sie liegen. Harah hat von einer Geschichte mit einem Fischmaul gehört und nun erinnert sich Stilgar etwas derartiges auf der Karte gesehen zu haben.

In der Nähe des Palastes befindet sich ein Gebirgszug in Form eines Fisches. Fliegt Paul über die Gegend, die wie das Fischmaul aussieht, entdeckt er auch das Dorf Oxtyn Pyons. Der Schmuggler dort bietet einige Gegenstände zum Verkauf an. Ist Paul interessiert, so sollte er verhandeln - der Schmuggler läßt mit sich feilschen. Rechnungen erledigt Duncan, wenn man mit ihm redet, doch bei geschickter Strategie ist Paul auf diese Schmuggler nicht unbedingt angewiesen. Bei einem Gespräch gesteht Harah, daß sie vom Herumreisen müde sei und zurück nach Tuono Timin möchte. Paul erfüllt ihr diesen Wunsch. Und was macht der Spionagetrupp? Er hat inzwischen Bledan Harg ausfindig gemacht. Fliegt Paul vom Palast aus nach Bledan Tuek und springt nicht dorthin, entdeckt er auf dem Weg das Sietch Oxtyn Harg. Verlassen zwar, aber es gibt einen Thopter, den ein Spicetrupp sicherlich gebrauchen könnte.

Aber nun endlich zu den Truppen. Ein Angriff lohnt sich und es folgt die schnelle Einnahme von Bledan Harg. Zwischenzeitlich wird Paul immer wieder durch Visionen an Lieferungen an den Imperator erinnert. Diesen Forderungen sollte er unbedingt schnell nachkommen. Bei dieser Gelegenheit berichtet ihm Duncan von einem weiteren Dorf im Süden von Tuono Tuek.

Das Wasser des Lebens

Auf dem Weg macht Paul einen Stop in Tuono Tabr. Ganz hinten im Sietch ist ein Wasserbecken, über das ihn Stilgar gerne aufklärt, wenn dazu aufgefordert. Das Angebot, davon zu trinken, sollte Paul allerdings zunächst ablehnen.

Weiter nach Tuono Tuek. Das im Süden liegende Dorf Tuono Pyons ist nicht leicht zu finden. Paul muß einige Male hin und herfliegen und seine Route dabei leicht variieren. Dafür wird er auf dem Weg zwischen Tuono Tuek und Tuono Timin mit der Entdeckung Tuono Clams belohnt.

Paul weiß um den Wert der Thopter dort und schickt Spicetrupps, sie zu holen.

Auch sonst vergleicht er immer wieder Spiceproduktion und Dichte. Mittlerweile sind auch die Fremmen in Bledan Harg mit der Umwandlung des Forts in ein Sietch fertig. Während der Umwandlung ruhen sie sich aus und können nicht eingesetzt werden.

Nun aber kann man auch Gurney wieder zu ihnen bringen und einen Spionagetrupp abordnen. Befreite Fremmentrupps werden als Soldaten angeheuert und ausgerüstet.

Paul weiß, daß es sich lohnt, in eroberten Forts nach zurückgelassenen Gegenständen zu schauen.

Die Zeit nutzt Paul zu einem Gespräch mit Stilgar. Er erzählt von dem Sietch Oxtyn Tabr westlich von Oxtyn Pyons. Das Sietch hat Stilgar sogar schon eingezeichnet. Paul verliert keine Zeit und fliegt dorthin. In diesem Sietch trifft er auf Chani und ist hingerissen. Er spricht mit ihr und bittet sie, mit ihm zu kommen. Da er mit ihr allein sein möchte, läßt er Stilgar im Sietch zurück und begibt sich mit Chani in die Wüste. Er wählt dazu den Weg nach links vom Sietch. Wieder und wieder spricht er mit ihr und erlebt eine Nacht in der Wüste. Beim anschließendem Gespräch kann Chani sich nicht mehr halten und verliebt sich in Paul. Von nun an folgt sie ihm widerspruchlos überall hin.

Sandwürmer

So schön das Verliebtsein auch ist, Paul behält einen klaren Kopf und nimmt die Visionen, die ihm zwischendurch erscheinen ernst und überprüft die Lage. Da er nicht zu lange in der Wüste verweilen sollte, kehrt er mit Chani in das Sietch zurück und nimmt auch Stilgar wieder mit sich. Lieferungen an den Imperator erledigt er zwischendurch.

Inzwischen wurde Bledan Timin entdeckt und auf Pauls Befehl eingenommen. Auf dem Weg vom Palast nach Bledan Timin entdeckt Paul das Sietch Tsympo Tsymyn. Sobald sich die Truppen erholt haben sollte er einen die Module, die dort gelagert sind abholen lassen. Auch Gurney könnte nach Bledan Timin gebracht werden. Spione aussenden, alles läuft nach altem Muster. Paul kriegt Routine.

Deshalb schaut er sich die Karte an. Um Oxtyn Tabr, wo er Chani kennenlernte, befinden sich einige Sietches. Also verfährt Paul wie immer.

An sich hat er genügend Spicetruppen, also wirbt er die Fremten in den neuen Sietches als Armeespezialisten an und rüstet sie auch aus. Spicesucher holen und eventuell Spicetruppen verlegen. Da kommt die Hiobsbotschaft. Saboteure in einem Sietch. Durch Entsendung einer Armee wird Paul aber auch dieses Problem schnell in den Griff bekommen.

Nachdem ihm Jessica in einer Vision erschienen ist, eilt Paul nach Hause und erfährt von Jessica, daß sein Vater umgekommen ist. Durch Thufir Hawat erhält er weitere Informationen. Wie bewegen sich eigentlich die Fremten vorwärts, diese Frage wirft er auch auf. Allein in einem Nebenraum erzählt Stilgar ihm von den Sandwürmern. Gemeinsam gehen sie in die Wüste und rufen einen Sandwurm. Es gelingt Paul tatsächlich, den Wurm zu reiten.

Bledan Tabr ist entdeckt worden und wird schnell erobert, da keine Harkonnentruppen dort stationiert sind. Weiterhin kümmert Paul sich um die Spiceproduktion, um Spionage und Eroberungen. Vor einem Angriff kontaktiert er allerdings seine Spione, um die Stärke der Harkonnen zu erfahren. Er wird vorsichtiger, da die Harkonnen sich vehement wehren. Es liegt in seiner Entscheidung, ob er ein Fort angreift oder lieber Spione nach einem einfacheren Ziel suchen läßt, damit er sich in Ruhe rüsten kann. Da er die Harkonnen nicht unterschätzt und Verluste gering halten möchte, sichert sich Paul von nun an vor jeder Schlacht ab, also abspeichern.

Der Schläfer erwacht

Nach der Erfahrung des Sandwurmreitens zieht es ihn wieder nach Hause. Im Gespräch mit seiner Mutter erfährt er, daß er nunmehr bereit sei, das Wasser des Lebens zu trinken. Ohne Zeit zu verlieren fliegt er also nach Tuono Tabr und nimmt diesmal Stilgars Einladung an. Das Wasser verursacht eine Ohnmacht, aber hinterher fühlt sich Paul gestärkt und seine visionären Fähigkeiten haben zugenommen. Nun kann er Kontakt mit den Fremten über eine noch größere Entfernung aufnehmen.

Wieder zum Palast. Dort erzählt er Thufir von den Sandwürmern. Dieser hat aber noch ein Geheimnis parat, das Paul in den Mauern des Palastes mit Jessicas Hilfe finden kann. Er fragt also Jessica und sie willigt ein, den Palast mit ihm zu erkunden. Im Vorraum zur Rüstkammer befindet sich eine weitere Geheimtür, die in einen wunderschönen Garten führt. Paul möchte Chanis Meinung hören und sie erzählt ihm von ihrem Vater, dem Ökologen Kynes, der mit Hilfe besonderer Setzlinge den Planeten fruchtbar machen möchte. Zunächst sollten sie mit Stilgar nach Oxtyn Tabr fliegen. Gesagt getan. Dort angekommen fragt Paul Chani nach dem Weg zu Kynes. Von hier aus westlich und tatsächlich findet Paul Sihaya Tuek, wo er nach einem Gespräch mit dem Ökologen alles über das Experiment erfährt und den Garten besichtigen darf.

Ökologie - und mehr

In den umliegenden Sietches wirbt er Ökologiespezialisten an und schickt sie nach Sihaya Tuek. Natürlich kümmert er sich auch um das Spice.

Während im Süden die Bepflanzung des Planeten Formen annimmt, gelingt es Paul im Norden, immer weitere Forts der Harkonnen einzunehmen und damit auch wichtige Waffen zu erbeuten. Seine Armee wächst, aber er wird nicht leichtsinnig. Vor jedem Angriff sichert er sich ab und wägt die Stärke der Harkonnen ab.

Seuchen, auch das noch. aber dank der Anwesenheit Chani kein Problem. Da sie sehr heilkundig ist, kann sie die erkrankten Fremden recht schnell heilen.

Wie sieht es denn im Süden aus? Sobald Kynes die Keimlinge vorbereitet hat, kann Paul die Ökologen mit ihnen ausrüsten und in Gebiete schicken, in denen das Spice schon vollständig abgebaut wurde. Die Bepflanzung bewirkt ein Feuchtwerden des Sandes und macht somit den Spiceabbau unmöglich. In Gebieten, in denen noch keine Wasservorräte vorhanden sind können die Ökologen ihre Arbeit erst aufnehmen, nachdem Paul sie mit dem Bau von Windfallen beauftragt hat.

Es läuft alles und Paul hat nichts zu tun? Falsch! Paul schaut sich die Karte der Spicedichte an und macht Lücken in den Gebieten ausfindig. Immer wieder überfliegt er mit Stilgar die unerforschten Gebiete. Seine Exkursionen haben Erfolg. Weitere Sietches werden gefunden und mehr Fremden angeworben. Außerdem erhöht der Beginn der Bepflanzung die Motivation der Fremden.

Entführung

So eilt Paul von Erfolg zu Erfolg, doch ein Wehrmutstropfen mischt sich ein.

Chani ist verschwunden. Die Antwort läßt nicht lange auf sich warten. Eine Nachricht im Kontrollraum von Feyd-Rautha Harkonnen informiert ihn, daß Chani in den Händen seiner Gegner ist. Es gilt nun das Fort ausfindig zu machen, in dem sich Chani befindet und es zu erobern. Trotzdem vernachlässigt Paul nicht seine Pflichten dem Imperator gegenüber und kümmert sich auch ansonsten um die Spiceproduktion. So sendet er denn Spione aus, um das Fort mit Chani zu finden. Einmal gefunden sollte es für Pauls Truppen kein Problem sein, es auch zu erobern.

Weiterhin eilt Paul mit Weitsicht und strategischem Geschick von Sieg zu Sieg, wirbt weitere Truppen und Ökologiespezialisten an, rüstet diese aus und vergißt auch das Spice nicht. Seine Spicesucher streben von erobertem Fort zu erobertem Fort, dicht gefolgt von Abbautrups. Langsam breitet sich eine Vegetation über den Planeten Arrakis aus, was die Motivation der Fremden um einiges steigert.

Letztendlich gelingt es Muad'Dib, auch das letzte Fort der Harkonnen einzunehmen. Es bleibt nur noch der Showdown am Palast der Harkonnen. Paul holt sich Rat bei Thufir im Palast. Zunächst teilt ihm Duncan mit, daß die nächste Forderung des Imperators erst in ferner Zukunft liegt. Weiter zu Thufir. Dieser

stellt befriedigt fest, daß nun bald der letzte Kampf stattfinden kann. Was meint Stilgar als Fremenfürher dazu?

Showdown

Nun, er weiß um die Bedeutung Thufir Hawats und schlägt vor, ihn mit sich zu nehmen. Der Stratege willigt ein und so bringt der junge Artreides ihn in ein Sietch in der Nähe des Harkonnenpalastes. Paul spricht mit dem alten Mann, der Paul anweist, Stilgar, Jessica Chani und Gurney ebenfalls in dieses Sietch zu bringen, damit der letzte große Rat beginnen könne. Natürlich achtet Paul den Ratschlag seines Freundes und befolgt seine Anweisungen.

Sobald dies geschehen ist, hat Paul mehrere Möglichkeiten. Er könnte mit Chani zusammen Harah besuchen, nach etwaigen, noch nicht entdeckten Sietche suchen oder das Bepflanzungsprojekt weiter verfolgen. Nach einer Weile aber, nach Rücksprache mit Thufir, entscheidet er sich zum Angriff auf den Palast der Harkonnen. Dazu muß er sich das Einverständnis Stilgars einholen, doch das sollte kein Problem sein.

Nach erfolgreicher Schlacht, die Harkonnen sind dermaßen geschwächt, daß ihre Gegenwehr kaum der Rede wert ist, begibt sich Paul in den Harkonnenpalast. Dort öffnet sich ein neues Kapitel mit Abenteuern anderer Art für ihn, doch das bleibt späteren Biographen vorbehalten.

Autor: Matthias Wachter

1.101 dungeon master

Spielname: The Dungeon Master

Hersteller: Psygnosis

Vertrieb: FTL

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Komplettlösung

Cheat:

Wenn Ihr am Dungeon Eingang steht, sprecht mal folgenden Spruch aus:

"OH EW RA".

Hint:

Um Eure Heldentruppe richtig zu trainieren, solltet Ihr die "Screamer-Quelle" im Raum hinter dem Gitter (4.Level!) benutzen. Dorthin gelangt Ihr ebenfalls, wenn Ihr in der 5.Ebene die andere Treppe nach oben nehmt und den Auslöser betätigt.

1.102 dungeonm_unger

Greatest Hits - Volume II

DUNGEON MASTER

Obwohl das Spiel bereits 1989 erschien, ist es für mich immer noch eines der besten je auf irgendeinem Computer erschienenen Spiele - ein Rollenspiel der Extraklasse!

Story: Der Spieler lenkt vier Figuren in Echtzeit in das Dungeon (14 Levels oder so) des bösen Lord Chaos, um ihn am Ende zu vernichten.

Zum Spiel: Die vier Figuren sind bereits vorgefertigt, man kann aus insgesamt 24 Figuren wählen. Die Figuren entwickeln sich während des Spieles weiter.

Verbessert werden jene Eigenschaften, die oft verwendet werden. Durch oftmaliges Zaubern verbessert sich beispielsweise die Fähigkeit zu Zaubern, durch Zuschlagen die Fähigkeit, mit einer bestimmten Waffe umzugehen.

Die Charaktere haben auch Hunger und Durst. Nur durch Essen und Trinken verhindert man den vorzeitigen Exodus der Charaktere. Wie praktisch, daß man bestimmte Monsterarten nach dem Töten gleich verzehren kann. Skelette sind da nicht so nahrhaft, aber fette, fleischige Würmer munden jeder Spielfigur. Da diese verdammten Würmer auch sehr schwer zu erlegen sind, schmecken ihre Reste später umso besser.

Die Grafik des Dungeons wird in schönstem 3D gezeigt. Wenn beispielsweise vier Skelette auf den Spieler zulaufen, sieht man die Typen wirklich langsam aus den Tiefen des Korridors auf sich zukommen. Viele logische Rätsel (seither oft kopiert) und ein raffiniertes Magiesystem (für das man das Handbuch braucht) sind nur zwei der weiteren Stärken des Programms. Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs recht simpel, wird jedoch später etwas schwerer. Allerdings ist das Spiel nicht so extrem schwer zu lösen, auch ich habe es schließlich geschafft!

In den dunklen Gängen wird natürlich Licht benötigt. Dies kann entweder durch Fackeln beschafft werden, oder durch Magie. Bemerkenswert ist, daß es nicht nur die beiden Zustände dunkel oder hell gibt, sondern auch unzählige Abstufungen. So wird es langsam immer dunkler, bevor eine Fackel ganz erlischt oder ein Zauberspruch seine Wirkung verliert. Schaut echt gut aus.

Das ganze Spiel wird komplett mit der Maus bedient. Die Benutzerführung ist sehr einfach und dennoch unheimlich komplex. Ohne Verwendung der Tastatur kann man Gegenstände in sekundenschnelle untersuchen, essen, werfen, fallen lassen, anziehen oder in die Hand nehmen. Die Steuerung gehört zu den Besten, die es je am Computer gab.

Man kann schwer sagen, was so faszinierend an DM ist. Man muß es einfach eine Zeit selbst gespielt haben, um die Faszination des Spieles zu spüren. Dieses

Gefühl, echt dort im tiefen Dungeon zu sein, wird nur von sehr wenigen anderen Spielen erreicht.

Einfach genial.

In der Ferne lungern ein paar Mumien herum. Scheinbar habe sie mich entdeckt, denn sie kommen langsam näher. Ich gerate in Hektik. Mein Zauberer wirft eine brennende Fackel auf die Monster, aber die Burschen bestehen anscheinend aus Asbest-Mullbinden und zeigen sich unbeeindruckt. Da nun meine Fackel weg ist, ist es natürlich verdammt dunkel. Schnell lasse ich meinen Zauberer etwas Licht zaubern. Und nun schnell weg. Die Mumien verfolgen mich zwar, sind aber gottseideank recht langsam. Bevor ich ihnen wieder entgegentrete sollte ich vielleicht doch zuert ein paar Waffen gefunden haben. Oder ich locke die Mumien unter ein Fallgitter, das ich ihnen auf den Kopf fallen lasse, sobald die Mißgeburten darunter stehen. Hehe. Allerdings sind die Monster in DM mit einer gewissen Intelligenz ausgestattet: So flüchten sie durchaus, wenn sie in der Unterzahl sind oder verstecken sich an strategisch für sie günstigen Positionen. Oder sie verfolgen die Party, wenn sie sich im Vorteil wähnen.

Man kann die Leistung von FTL nur noch mehr bewundern, wenn man bedenkt, wie lange das Spiel schon am Markt ist. Man muß sich ja nur die damaligen Konkurrenzprodukte ansehen! FTL (Faster than Light) war der Konkurrenz wirklich um Lichtjahre voraus! DM braucht sich auch heute vor keinem anderem Programm zu verstecken!

Unzählige Spiele haben in späteren Jahren die Benutzeroberfläche von DM zu kopieren versucht. Nur sehr wenige sind jedoch qualitativ auch nur in die Nähe des Originals gekommen. Einer der besten Clones ist sicher die Eye of the Beholder Reihe von SSI/Westwood. Am Amiga gibt es Teil 1 und 2. Auch Xenomorph oder Black Crypt ist durchaus spielbar. Weiters haben sich Abandoned Places 1+2, Captive, Knightmare sowie Crystal Dragon (mehr oder weniger) schamlos am Original bedient.

Dungeon Master erschien zuerst für den Atari ST (1988), erst fast ein Jahr später kam es auch am Amiga heraus. Es war eines der ersten Programme, das ohne einer Speichererweiterung auf 1MB nicht lief. Das Erscheinen des Spieles war ein wesentlicher Grund für mich, mir damals eine (sündteure) 512KB-Erweiterung für meinen Amiga 500 zu kaufen. Eine Version für nur 512KB war lange angekündigt, ist jedoch schlußendlich nie erschienen.

In der ursprünglichen Version war das Programm mit einem sehr schwer zu beseitigenden Kopierschutz versehen. Ich habe mehrere nicht 100% funktionierende Versionen gesehen. Allerdings gab es auch zumindest einen funktionierenden Crack, ein Freund von mir hat ihn damals nach langem Suchen gefunden. Mein Original konnte ich ihm auch nach langem Flehen damals nicht

kopieren, der Kopierschutz war einfach zu gut.

Das Spiel ließ sich nicht von Festplatte spielen, allerdings gab es einen Patch, mit dem man dieses Manko beseitigen konnte. Ich selbst habe DM auf meiner HD installiert. Allerdings läuft die alte Version (2.0) leider nicht unter Kick 2.x oder höher. Es gab neben der englischen Version auch noch eine vollkommen deutsche Version.

Einige Jahre später erschien 1992 von Psygnosis die PC-Umsetzung des Klassikers. Zeitgleich mit der PC-Umsetzung wurde von Psygnosis auch die Amiga Version wieder auf den Markt gebracht. Das Game läuft nun auf allen Amigas ohne Probleme (Version 3.6) und hat keinen nervenden Kopierschutz mehr. Auch sind einige Details verbessert, beispielsweise sind nun alle drei Sprachen (dt, franz, engl) auf einer Disk. Weiters gibt es nun eine Schlußsequenz. Viele Spieler des Originals hatten sich nämlich über die völlig fehlende Schlußsequenz geärgert. Der einzige grobe Fehler des Spieles ist leider die immer noch fehlende Festplatteninstallation. Der Patch, der bei der alten Version noch problemlos funktionierte, läuft nun nicht mehr. Dies ist auch kein Wunder, da das Programm doch stark verändert wurde. Auf der Disk befinden sich nun völlig andere Files.

Das Programm findet auf einer einzigen Disk Platz. Schon beim Original habe ich mich gewundert, wie dies möglich war. Die Grafik ist nämlich wirklich sehenswert. DM lädt beim Starten des Spieles relativ lange, allerdings wird während des gesamten restlichen Spieles fast nicht mehr nachgeladen! Auch dabei frage ich mich, wie die Programmierer alles in nur ein MB quetschen konnten! Auch auf gute Soundeffekte muß der Spieler nicht verzichten. Diese werden mit zunehmender Entfernung zur Tonquelle immer leiser, außerdem sind sie in Stereo. Besondere Schockeffekte sind so natürlich auch möglich, wenn sich beispielsweise die Party einer Wegbiegung nähert und man leise die Geräusche eines Monsters hört. Geht die Party nun um die Ecke, kann es passieren, daß der/die Dungeonbewohner nun genau vor einem stehen. Zusätzlich zum visuellen Schreck wird nun das Geräusch der Monster viel lauter, was einen zusätzlichen Gruseffekt bringt.

Abgespeichert wird auf eine extra Disk. Dies ist jederzeit möglich, leider paßt aber nur ein Spielstand auf eine Disk. Zum Speichern kann auch ein externes Laufwerk verwendet werden, sodaß man während des gesamten Spieles völlig ohne Diskwechseln auskommen kann.

Das Programm kann ich nur jedem empfehlen, der sich für Echtzeit-Rollenspiele interessiert. DM ist wohl in jeder Hinsicht erstklassig. Ein Meilenstein in der Geschichte der Fantasy-Rollenspiele!

Es gibt auch einen DM Editor von Softex, mit dem man verschlossene Türen öffnen

kann oder sich die Pläne aller Levels anzeigen lassen kann.

Einige Zeit später erschien die Erweiterungsdisk Chaos Strikes Back. Es handelt sich dabei um eine Fortsetzung der DM-Story. Zusätzlich zum eigentlichen Spiel besteht nun die Möglichkeit, die Charakterbilder selbst zu malen. Auch stimmt ein Intro auf das Spiel ein, weiters gibt es eine Hilfsfunktion, wenn man nicht weiterkommt. Das wird auch bald der Fall sein, denn der Schwierigkeitsgrad ist extrem hoch! Das Programm ist nur für hartgesottene DM-Veteranen zu empfehlen. 2 Disks, Kopierschutz auch auf der neuen Version, die aber mit den neuen Amigas problemlos zusammenarbeitet. Bei den meisten von Psygnosis vertriebenen DM-Packungen liegt Chaos + Anleitung als zusätzlicher Bonus bei. Das nennt man value for money!

Ein paar der damalige Pressemeinungen zu DM:

Happy Computer 2/88: 92%

ASM Hit 4/88 (Atmosphäre: 12/12)

Happy-Computer Special 2 (PowerPlay): Super! (95%)

Programm: Dungeon Master

Company: FTL (später von Psygnosis vertrieben)

Genre: Rollenspiel

Disks: 1

Sprache: vollkommen in Deutsch (bei neueren Versionen auch Englisch und Französisch auf der Disk)

Kopierschutz: nur auf den alten Versionen, bei der Psygnosis-Version nicht mehr.

benötigt: Amiga mit 1 MB. Ältere Versionen sind nicht kompatibel mit Amiga 600/1200/4000. Festplatte wird nicht unterstützt.

Im Jahre 1995 erschien der langerwartete und schon seit Jahren angekündigte Nachfolger: Dungeon Master II (nur AGA, HD benötigt). Das Programm ist nicht schlecht, jedoch kein so ein Oberhammer wie es einst das Original war. Wegen mangelnder Konkurrenz wurde es dennoch Rollenspiel des Jahres 1995 in der Powerplay. Auch ein PC Joker Hit zeugt für die gute Qualität des Spieles.
Wolfgang Unger

1.103 dm_komp

Komplettlösung - DUNGEON MASTER

Characterauswahl

Level 1

Zaubersprüche

Symbole Class Spruch

Ya Priest Stamina Trank
Ya Ir Wizzard Party-Schild
Ya Bro Priest Magischer Schild
Ya Bro Ros Wizzard Magische Fußspuren
Ya Bro Dain Priest Wisdom
Ya Bro Neta Priest Vitality
Vi Priest Gesundheits Trank
Vi Bro Priest Gegen Vergiftung
Oh Ven Priest Poiston Cloud
Oh Ew Ra Priest Durch Wände sehen
Oh Ew Sar Wizzard Unsichtbarkeit
Oh Kath Ra Wizzard Leuchtender Stein
Oh Kath Sar Priest Monster Confusion
Oh Ir Ra Wizzard Magisches Licht
Oh Bro Ros Priest Dexterity Potion
Oh Ven Wizzard Giftwolke
Ful Wizzard Magische Fackel
Ful Ir Wizzard Feuerball
Ful Bro Ku Priest Stärketrank
Ful Bro Neta Priest Feuerschild
Des Ew Wizzard Gegen Geister
Zo Wizzard Öffnet Türen
Des Ven Wizzard Giftzauber
Des Ir Sar Wizzard Dunkelheit
Zo Ven Wizzard Gift Trank
Zo Kath Sar Wizzard Zokathra
Zo Bro Ra Priest Essen

Level 2

Level 2

In diesem Level dürft Ihr Eure Charaktere ausgiebig trainieren. Ihr müßt etliche Schlüssel und Wandschalter finden, um Türen und Geheimgänge zu öffnen. An manchen Stellen müßt Ihr einen Gegenstand, z.B. einen Stein oder ähnliches auf eine Bodenplatte legen, damit sich die Tür nicht wieder schließt. Betretet Ihr Teleporterfelder, so dreht Euch einmal um die eigene Achse, damit Ihr nirgendwo einen Gegenstand überseht. Ihr solltet in diesem Level die beiden Zaubersprüche "FUL" (Magisches Licht) und "FUL IR" (Feuerball) trainieren. Dies wird am Anfang nicht gleich gelingen, doch nach mehreren Versuchen klappt's bestimmt. In diesem Level trifft Ihr auf "Screamers" und "Mumien". Die

Screamers sind nicht schwer zu besiegen und eignen sich hervorragend als Nahrungsreserve. Die Mumien sind zwar auch relative " Leichtgewichte ", doch am Anfang mit einer schwachen Party trotzdem mit Vorsicht zu genießen. Die Kupfermünze werft Ihr in den Brunnen mit der Aufschrift " This fountain accepts one wish ", woraufhin sich die Tür öffnet. Um zu der Kiste hinter der Teleporterwand zu gelangen, müßt Ihr den Gang, der parallel dazu verläuft, betreten und die verschlossene Tür " Don't let you stop from a closed door " mit Schwert oder Axt einschlagen. Habt Ihr schon ein Seil dabei, könnt Ihr in den Fallgruben nach Schützen " tauchen ". Habt Ihr alles im zweiten Level erledigt, unbedingt alle Flaschen und Wasserbeutel auffüllen, ab jetzt herrscht Wasserknappheit!

Level 3

Level 3

Hier müßt Ihr zahlreiche Gegenstände aus den sechs Bereichen holen, die alle vom Hauptraum abgehen. Beginnen wir mit " Chamber of the Guardian ". Dort begegnen Euch die Steinhäufen, zu dieser frühen Phase des Spiels unangenehme Gegner. Entweder Ihr arbeitet mit Feuerbällen, falls schon gelernt, oder Ihr werft eine Giftflasche (ZO VEN + Flasche). Wenn Ihr Eure Kämpfer einsetzt, dann schlagt zu, geht einen Schritt zurück, schlagt wieder zu. Hauptsache die Biester kommen bei Euch nicht zum Zuge. Um an die Kiste zu kommen, müßt Ihr alle Knöpfe drücken, bis die Kiste aus der letzten Zelle gebeamt wird. Darin findet ihr den " Mirror of Dawn ", welchen Ihr vor das Auge an der Wand haltet. Dadurch öffnet sich ein Geheimgang und Ihr könnt die dort gefundenen Gegenstände, nach Beseitigung von ein paar Mumien, einstreichen.

Im Bereich " The Matrix " müßt Ihr den Kompasses in die Hand nehmen, denn Ihr werdet immer wieder an bestimmte Stellen gedreht. Korrigiert mit Hilfe des Kompasses dann die Richtung und sammelt die dortigen Gegenstände ein. Hier kann sich die Party ausruhen, denn dieser Raum enthält keine Monster.

In " Time is the Essence " ist Geschwindigkeit alles. Achtet darauf, daß keiner der Charaktere überladen ist. Legt lieber ein paar Gegenstände im Hauptraum ab. Nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt, müßt Ihr schnell vier Schritte nach links und einen nach vorne machen, um durch die " Time of Essence "-Mauer zu kommen. Nun drückt Ihr den Schalter an der Wand, worauf ein Teleporter erscheint. Werft irgend etwas hinein und die Grube schließt sich. Bei der nächsten Grube drückt Ihr wieder einen Schalter und geht dann schnell nach links über die sich kurz schließende Grube. Jetzt nur noch die Gegenstände einsammeln und auf in den nächsten Bereich.

Im " Room of the Gem " legt Ihr wieder einen Stein auf den Trittkontakt, um die Falltür zu schließen . Wenn Ihr die Tür öffnet, öffnet sich auch automatisch

wieder die Falltür. Auf dem Rückweg müßt Ihr also wieder etwas auf den Kontakt werfen. Mit den Steinhäufen werdet Ihr jetzt leicht fertig. Hier findet ihr einen Gem. Diesen in die Einbuchtung an der anderen Tür legen und auch dort alle Gegenstände einsammeln.

In der " Creature Cavern " trefft Ihr auf jede Menge " Goblins ". Nachdem Ihr einen Raum erledigt habt, immer die Türen schließen. Die Burschen lassen Euch sonst nicht in Ruhe. Nun begeben wir uns zur Treppe nach Level 4. Vorher noch die übrigen Räume öffnen. Den Ra-Schlüssel unbedingt mitnehmen. Bei Bedarf noch einmal in den zweiten Level zurück und ausgiebig trinken.

Level 4

Level 4

Jetzt wird es langsam ernst. Hier trifft die Party zum erstenmal auf schwere Gegner, die lila Würmer. An der sich schließen den Tür den ersten Schalter an der Wand betätigen, und sofort, ohne sich zu drehen ein paar Schritte nach rechts gehen. Die große Fliege erledigt Ihr entweder mit ein paar Feuerbällen oder einer Giftflasche. Den Geist nur mit DES EW. Türen ohne Schalter kann man oft einschlagen. An einigen Stellen, wo grüne Flüssigkeit aus den Rohren tritt, ist ein Schlüssel versteckt. Die Würmer bekämpft man am besten mit Feuerbällen und Schlägen, dabei immer in Bewegung bleiben. Die Würmer sind übrigens sehr schmackhaft, nur Mut. In einem Raum am Ende des Levels findet Ihr einen Raum mit Screamers, die sich immer wieder regenerieren. Die beste Stelle im Spiel, um Kämpfer und Zauberer zu befördern. An einer Stelle steht eine Mumie hinter einer Fallgrube. Wenn Ihr diese tötet, werden dadurch acht Würmer befreit. Vorsicht!

Level 5

Level 5

Am Beginn von Level 5 kommt die Party zum " Riddle Room " und zu den " Treasure Stores ". Wir wenden uns zuerst den " Traesure Stores " zu. Ihr werdet in diesem Level immer wieder von geflügelten Schlangen attackiert. Da sie die Charaktere vergiften, haltet immer ein paar Feuerbälle bereit. Im ersten Eingang rechts gelangt Ihr in einen Raum mit lauter Drehfeldern. Dieser ist folgendermaßen, ohne sich zu drehen, zu bewältigen: Rechts - Hinten - Vorne - Links - Rechts - Hinten. Ihr solltet jedoch an jeder neuen Stelle eine volle Drehung machen, um alle Gegenstände zu finden. Nehmt evtl. auch den Kompaß zur Hilfe, dann klappt's bestimmt. Der Rest ist Routine.

Im nächsten Raum müssen immer wieder Knöpfe gedrückt werden, wodurch andere Knöpfe wieder sichtbar werden, bis alle Geheimwände geöffnet sind. Den Endiosraum bewältigt Ihr, wenn Ihr gleich nach rechts geht, den Knopf drückt und dann immer nach rechts in die gegenüberliegende Ecke geht, bis Ihr Euch beim Ausgang befindet. Den dortigen Gang absuchen. Auf dem Rückweg hat sich eine

Geheimwand mit einer geflügelten Schlange geöffnet. Hier findet Ihr wieder ein paar Gegenstände.

Im Raum mit den Falltüren rechts beginnen und den Kompaß in der Hand halten.

Sollte sich eine Grube nicht gleich schließen, einmal zurück und wieder nach vorne gehen. Anschließend in den " Riddle Room ". Hier müßt Ihr folgende Gegenstände ablegen: I'm all, I'm none - Mirror of dawn; Golden head and tail - Gold Coin; Blue like the Sky - Blue Gem I arch yet have no back - Bogen. Es öffnet sich eine Wand und Ihr erhaltet einen Schlüssel.

Level 6

Level 6

Bevor Ihr den ersten Raum betretet, zaubert Euch ein Feuerschild (YA IR), denn dort warten Monster auf Euch, die Feuerkugeln werfen.

Den Hebel an der Wand betätigen und etwas Unwichtiges in den Teleporter legen.

Dadurch öffnet sich die Tür und Ihr bekommt einen Ironkey. Im zweiten Raum rechts den Knopf in der linken Sackgasse drücken und anschließend den Knopf in der nächsten Sackgasse betätigen. Ihr bekommt wieder einen eisernen Schlüssel.

Im dritten Raum links einen Golcoin in den Schlitz stecken - und wieder wird ein Schlüssel frei. Nach den zwei Türen geht Ihr rechts entlang und drückt den Knopf. Dadurch verschwindet weiter unten eine Geheimwand. Dort drückt Ihr wieder einen Knopf, geht zurück und findet einen weiteren Schlüssel.

An der Tür mit den beiden Teleportervorhängen ist wieder Schnelligkeit gefragt.

Legt also allen überflüssigen Ballast ab. Wenn der Teleporter verschwindet, schnell die Tür öffnen. Danach mit zwei schnellen Schritten nach vorne und beim nächsten dasselbe Verfahren. Vielleicht müßt Ihr ein wenig üben, es ist aber zu schaffen. In dem anschließenden Raum findet Ihr den Solidkey.

Nun erforscht Ihr den Rest des Dungeons. Bei " Show your strength " müßt Ihr den Slayer beschießen. Dadurch öffnet sich eine Tür weiter vorne. In diesem Level trefft Ihr auf Feuerkugelmonster, Fliegen und Skelette. Für den folgenden Level 7 (Tomb of the Firestaff) ist die Party noch nicht gerüstet, also weiter runter in die achte Etage.

Level 8

Level 8

Bevor Ihr dieses Level betretet, bereitet einige DES EW vor und nehmt das " Horn of Fear " in die Hand, denn Ihr werdet dauernd von grünen Geistern belästigt.

Mit dem " Horn of Fear " könnt Ihr diese kurzfristig verjagen. Hier haben die Teleporter ihre ursprüngliche Funktion verloren, sie drehen nur jeden hineingeworfenen Gegenstand um 90 Grad. An einer Stelle im Dungeon kommen dauernd Feuerbälle aus der Wand geflogen, die von den Teleportern durch den ganzen Raum geschleudert werden. Ihr müßt den ersten Teleporter ausschalten.

Bewegt Euch folgendermaßen: Nach der Treppe nach links drehen, zwei Schritte nach vorne, zwei nach links, drei nach vorne, vier nach links, einen Schritt nach vorne, einen nach links, elf Schritte nach vorne, warten, bis eine neue Kugel fliegt, dann einen Schritt nach vorne und den Knopf in der Wand drücken. Jetzt wieder zurück. Nun lauft Ihr schnell in die Sackgasse und holt Euch die Kiste. Auf dem Boden liegt ein Solidkey. Alle Wände nach Geheimgängen absuchen und alle Gegenstände einsammeln. Wenn Ihr eine Vorpal Blade findet, unbedingt aufheben: Sie ist eine wirksame Waffe gegen die Wasserpfüten. Bei dem langen Gang legt Ihr nach dem zweiten Mauerkopf das " Horn of Fear " ab. Es öffnet sich ein Geheimgang. Ab dem achten Level findet Ihr jeweils einen Skeletton-Key, mit welchen Ihr Euch eine Abkürzung über eine lange Treppe durch die Level bauen könnt. - Den Skeletton-Key jeweils in das Schloß mit dem Totenkopf stecken. So müßt Ihr die Dungeons auf dem Rückweg nach Level 7 nicht alle wieder durchlaufen. Gegenüber dem Totenkopf in der achten Etage führt eine Treppe in den neunten Level.

Level 9

Level 9

Bei der Wand " When a Rock is not a Rock " könnt Ihr einfach hindurchgehen. Markiert Euch die Stelle mit einem unwichtigen Gegenstand. Wenn Ihr diesen Gang weitergeht, werdet Ihr an einer Stelle ursprüngliche Richtung drehen und weitergehen. Gelangt Ihr zur Tür mit der dahinterliegenden Kiste, dann betätigt Ihr den Schalter. Eine Falltür schließt sich und Ihr geht wieder zurück, bis zur Tür auf der rechten Seite. Ihr geht die Treppe rauf und gelangt durch die Falltür hinter die Gittertür mit der Kiste.

Bevor Ihr die Halle mit den Bodenkontakten betretet, solltet Ihr unbedingt abspeichern, dort erwartet Euch ein gemeines Feuerballfeld. Am besten einen Fireshild zaubern und die Beine in die Hand nehmen. Erforscht erst den linken, kleineren Teil des Dungeons. Ihr trefft dabei auf einen kleinen Zauberer, der Gift und Blitze schleudert. Im rechten Teil der Etage greifen Euch viele Ratten an. In Raum A regenerieren sich immer neue von diesen Viechern (ideal zum Trainieren).

Bei " Lighter than a Feather " müßt Ihr das gefundene " Car bonite " ablegen, damit die Tür sich öffnet. Bevor Ihr über die Treppe in Level 10 absteigt, noch die Skeletton-Door öffnen.

Level 10

Level 10

" Beware of my twisted Humor ": Die im Plan eingezeichnete Route gehen, sonst werdet Ihr immer wieder zum Ausgang zurückteleportiert. Bei den beiden Türen ist es egal, welche Ihr öffnet, die beiden Wege werden wieder zusammengeführt. Wenn

Ihr nun den Gang mit den Trittkontakten betretet, werdet Ihr dauernd hin- und herteleportiert und um die eigene Achse gedreht. Am besten immer nach rechts gegen die Wand drücken.

Solltet Ihr in den Teleporter gelangen, bringt Euch dieser wieder zurück nach Level 9. Das braune Kreuz an der Wand nicht drücken, es setzt die Monster in Bewegung. In diesem Level wimmelt es von Dieben und Skorpionen (starkes Gift!). Die beiden nebeneinanderliegenden Türen geschlossen halten und immer nur einen Skorpion herauslassen. Wenn Ihr Euch bis zur Treppe in den 11. Level vorgearbeitet habt, nicht mehr zurückgehen. Sonst warten neue Skorpionhorden auf Euch.

Level 11

Level 11

Hier müßt Ihr Euch rückwärts gegen den Uhrzeigersinn bewegen und einige Gegenstände einsammeln. Wenn Ihr die Schatzkiste gefunden habt, dürft Ihr den anschließenden Gang betreten.

Nun geht nach rechts in den Raum. Wenn Ihr das Schwert aus der Nische nehmt, füllt sich der Raum mit Gift. Am besten Ihr wartet so lange, bis sich die Luft wieder geklärt hat. Um die Geheimwände auf der anderen Seite zu öffnen, müßt Ihr so lange hin und her gehen, bis Ihr ein Klicken hört, dann betätigt Ihr den Schalter und beide Geheimgänge sind verschwunden. Bei "Choose a Door " ist es egal, welchen Weg Ihr einschlagt, Ihr kommt auf allen drei Wegen zum Ziel. Gelangt Ihr zu der Wand mit dem Auge, dann haltet wieder den Spiegel davor und ein Geheimgang öffnet sich. Ihr werdet zum Rubinkey teleportiert. Habt Ihr ihn genommen, geht es automatisch wieder zurück. In dem Raum mit den Schlitzfenstern in den Wänden solltet Ihr ein paar Coppercoins opfern, es lohnt sich. Ist alles abgesucht und die Skeletton-Door geöffnet, geht es weiter in den 12. Level.

Level 12

Level 12

Am Ende des Ganges zweimal auf den Trittkontakt treten, um die unsichtbaren Fallgruben zu schließen. In diesem Level trifft Ihr auf hartnäckige Ritter, die nicht ohne weiteres zu knacken sind. Besonders pflegeleicht ist die Türpresse. Ihr lockt die eisernen Burschen unter einen Durchgang, friert sie dort vielleicht noch ein und laßt die Tür runtersausen.

Ihr geht nun als erstes nach rechts und drückt den Knopf in der kleinen Sackgasse. Nun geht Ihr wieder zurück in den großen Raum. Dort hat sich inzwischen eine Tür geöffnet und einen einzelnen Ritter freigelassen. Ist er ausgeschaltet, findet Ihr in der Kammer einen Topazkey. Nun weiter nach links und einige nützliche Gegenstände einsammeln.

In einem längeren Gang befindet sich ein Schalter. Diesen drücken und in den

ersten Raum mit der Holztür gehen. Die Gegenstände aufsammeln, wiederzurückgehen und dabei die Tür schließen. Es öffnet sich eine Geheimwand und ein weiterer Ritter will Euch ans Leder. Jetzt wieder, auf die rechte Seite des Levels und die dortige Tür mit dem Topazkey öffnen. Wieder steht Euch ein Kampf mit einem Ritter bevor, der nach seinem Ableben einen Schlüssel freigibt. Nun drückt Ihr den Schalter hinter der zweiten Tür, begeben Euch wieder auf die andere Seite und vernichtet die Ritter.

In den Raum mit den drei Türen und dem Trittkontakt müßt Ihr nicht unbedingt gehen. Ihr findet zwar ein paar nützliche Items, gleichzeitig werden ca. zehn Spinnen freigelassen. Wollt Ihr den Raum unbedingt erkunden, macht Euch besser vorher unsichtbar.

Wendet Ihr Euch statt dessen nach links, kommt Ihr zu vier, sich rhythmisch öffnenden Fallgruben. Bevor Ihr weitergeht, unbedingt abspeichern. Die Geisterschlangen greift Ihr mit DES EW an. Hier findet Ihr den Masterkey. Jetzt wird es Zeit wieder in den 7. Level zu marschieren. Nehmt einfach die Abkürzung über die Skelettontüren.

Level 7

Level 7

Hier findet Ihr den " Firestaff ". Schlüssel habt Ihr jetzt genug, der Weg ist also frei. Die Wächter des Firestaffs sind nicht von schlechten Eltern. Um so einen Stein-Golem aus der Fassung zu bringen, müßt Ihr schon Eure ganze Kampfkraft einsetzen. Da die Burschen recht langsam sind, ist es vielleicht besser, sie einfach zu umgehen; mit der nötigen Geschwindigkeit ist das kein Problem. Mit dem heißersehnten Firestaff machen wir uns auf in den 14. Level.

Level 14

Level 14

Geht die lange Treppe ganz nach unten. Mit dem geflügelten Schlüssel öffnet Ihr die Wand und steht in einem langen Gang. Einer der zahlreichen Aschenhaufen birgt einen Schlüssel. Der Drache ist eigentlich viel zu schön, als daß man ihn töten sollte. Die humanere Methode ist Einfrieren, aber das könnt Ihr Euch aussuchen.

Die erste Tür öffnet Ihr mit dem gefundenen Schlüssel, die zweite mit einer Silbermünze. Anschließend zaubert Ihr mit ZO KATH RA einen Energieball und berührt damit den Fleck an der Wand. Jetzt den Firestaff dagegen halten und Ihr seid bereit für Lord Chaos.

Level 13

Level 13

Die Dämonen könnt Ihr sowohl mit " Invoke " als auch mit Feuerbällen vernichten. Zaubert Euch zur Sicherheit vorher ein Feuerschild: Die Burschen spucken heiß.

Im jetzt folgenden Kampf scheiden sich die Geister: Sicher gibt es mehrere Möglichkeiten, Lord Chaos das Lebenslicht auszublasen. Eine ist besonders erfolgversprechend. Regel 1: mobil bleiben. Steht Ihr wie angewurzelt auf einen Fleck, ist Euer Heldenleben keine Kupfermünze wert. Regel 2: Lord Chaos in eine der beiden Nischen treiben. Mit "Fluxcage" bearbeiten und mit "Fuse" den Rest geben.

Andere Helden verlassen sich auf Ihre Schnelligkeit und schließen den Lord auf freiem Feld von allen Seiten mit "Fluxcage" ein.

Autor: Dennis Ilie

1.104 dungeonhero

Spielname: Dungeonhero

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

Kerenas

Daronef

Aronid

1.105 dungeons of avalon

Spielname: Dungeons of Avalon

Hersteller: Zeret

Vertrieb: CompuTec-Verlag

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Norman Schlegel

Antworten auf die Fragen der Rätselmünder:

Nenne das Ziel eurer Reise. = RUNE

Wie lautet der Name des Drachen, der euch nach einem Dolch fragt. = ELISTAIRE

Wer singt lustige Lieder auf seiner Wanderschaft. = BARDE

Zu was wandelt euch die schlangenköpfige Medusa. = STEIN

Wie wird das geflügelte Pferd genannt. = PEGASUS

Du bist willkommen. Tritt ein. = FREUND

Wie lautet der Name des Besitzers dieser verlassenen Dungeons. = DARK LORD

Wem gehört das Schwert Excalibur. = ARTHUR

Was braucht ein Zauberkundiger für seine Kunst. = ZAUBERBUCH

Verkünde die Botschaft. = DAS EINHORN IST AM LEBEN

Was ist eines Königs Insignie. = KRONE

Deine Feinde fesseln dich mit meinen eisernen Gliedern.

Nenne meinen Namen. = KETTE

Ich bringe dich über den reißenden Styx. Nenne meinen Namen. = CHARON

Stein-Papier, Schere-Stein, Papier-? = SCHERE

Nenne mir des Rätsels Lösung! Denke daran, es ist "nicht dunkel"! = HELL

Erstmal stellen wir uns die Frage, welche Partyzusammenstellung für das Spiel zu empfehlen wäre. Anfängern seien die bereits vorgefertigten Charaktere, die auf Disk mitgeliefert werden, ans Herz gelegt. Kombiniert man diese Fertighelden zu einer Party, so ist das schon eine ziemlich schlagkräftige Truppe.

Wer lieber selbst herumexperimentiert, dem empfehle ich, für den aktuellen Helden einen Beruf auszusuchen, der auch zu seiner Rasse paßt. So machen sich Elfen, Zwerge und Echsen gut als Magier, Hexer und andere magiebegabte Heldentypen; Trolle sind gute Krieger und Ritter; Halbelfen geben gute Jäger ab und Gnome sind ideal für einen Dieb. Es ist empfehlenswert, die Charaktere auf dem Bildschirm in der richtigen Reihenfolge anzuordnen. Hierbei gilt: Je kampfstärker, umso besser; denn die ersten zwei Helden bekommen bei Kämpfen aufgrund ihrer anführenden Lage das meiste ab. Deshalb: Physisch labilere Typen wie Magier oder Diebe ans Ende der Reihenfolge bringen!

Nun gehts erstmal ins Waffengeschäft. Hier sollte man genau aufpassen, daß der Artikel, den man für einen Helden kauft, auch gebraucht wird. Ein frommer Mönch kann mit einem Breitschwert wenig anfangen; und ein Krieger weiß wohl kaum, wie man richtig mit einem Magiebuch umgeht. Deshalb: Ökonomisch einkaufen und Geld sparen! Folgende Artikel sollten für die einzelnen Heldentypen gekauft werden:

KRIEGER/RITTER/JÄGER: Breitschwert/Schwert, Holzschild, Keule

DIEB: Schwert, Stoffrobe, Holzschild

MAGIEBEGABTE HELDEN: Dolch, Stoffrobe, Magiebuch

Achtung, die Artikel sind jeweils nur in begrenzter Zahl erhältlich!

Vorteile hat man übrigens, wenn man erfahrenere Helden in seiner Party hat:

Die vorgefertigten Charaktere verfügen über besondere Waffen wie Morgensterne, Pfeil und Bogen, Helme und Eisenschilde und können so größeren Schaden verursachen bzw. einstecken. Hervorzuheben sei hier der Jäger "Robin", welcher ein exzellenter Kämpfer ist und unbedingt in die Party mitaufgenommen werden sollte!

Und dann gehts rein ins Vergnügen: Der Ernst des Lebens beginnt und wir stehen vor einer vollkommen unbekannten, beträchtlich großen Dungeonwelt.

Was sagt uns hier der Verstand? Karten zeichnen! Und damit sollten wir auch sogleich beginnen. Wer glaubt, er habe es nicht nötig, kann es auch lassen; zumindest anfangs kommt man auch ganz gut ohne aus.

Also, wir wollen den Ausgang aus dem Dungeon finden. Hmmm... Am besten wir erkunden erstmal die Umgebung. Zuerst gehen wir nach links und dann nochmal nach links, bis wir hinter einer Ecke ein Pentagramm auf dem Boden blitzen sehen. Also nichts wie hin und die Kiste öffnen. Die

Lederrüstung, die in der Kiste enthalten ist, sollte ein guter Kämpfer oder ein besonders schwacher Charakter kriegen (je nach Vorliebe). Gleiches gilt für die Streitaxt (kann aber nicht von allen Typen verwendet werden!).

Geld sollten grundsätzlich die Leute mit der meisten Lebensenergie nehmen; welche auch nicht zu weit vorne in der Marschordnung stehen sollten.

Haben wir das Pentagramm untersucht, gehen wir mal in die entgegengesetzte Richtung. Ein Tor! Und zwar ein verschlossenes. Hier hilft nur:

Schlüssel finden! Doch das kommt noch.

Jetzt erstmal zurück zum Ausgangspunkt (Ihr erkennt ihn dadurch, daß die Meldung "Suche die 'Rune'" ausgegeben wird). Nun nach rechts und den Gang geradeaus weiter. Wir sehen ein C im Boden; es bedeutet "Campingplatz".

Hier sollte man die Party rasten lassen, um Lebens- und Magiepunkte aufzufrischen (kann beliebig oft benutzt werden). Nun immer den Weg weiter. Nach vielen Verwinklungen gelangen wir zum ersten Rätselmund, der fragt, was wir in dem Dungeon suchen. Die Antwort ist "Rune". Darauf verschwindet der Rätselmund und gibt den Blick auf einen Schalter frei, mit dem wir einige Wände verschwinden lassen. Aus dem verwinkelten Weg werden nun ein paar große Hallen. Es lohnt sich übrigens, diese neu dazugekommenen Erweiterungen genau zu untersuchen. Eine der dort befindlichen Kisten enthält den Schlüssel für die erste Stahltür! Doch Vorsicht ist geboten: Eine der Kisten ist durch eine Falle gesichert. Deshalb sollte man immer nur die Leute mit der höchsten Lebensenergie an das Öffnen der Kisten setzen.

Jetzt zurück zu der Tür. Man benutzt den gefundenen Schlüssel und kann die Tür bequem durch Tastendruck öffnen. Die restlichen Türen dieses Ganges können problemlos geöffnet werden. Hinter der letzten Tür finden wir außerdem den "Tempel der Rose", der wie der normale Tempel in der Stadt handzuhaben ist.

Außerdem ist jetzt an einer anderen Stelle im Dungeon ebenfalls die Wand verschwunden; und in einem engen Gang sitzt der Drache Elistaire, der einen Rubindolch zur Befreiung benötigt. Jenen Dolch suchen wir als nächstes, denn es lohnt sich: Ein Schatz im Wert von 10.000 Goldstücken und viele

Waffen suchen als Belohnung für die Befreiung des guten Drachens einen neuen Besitzer!

Nun zuerst nochmal zum Tempel der Rose. Einen Schritt vor der Tür zu diesem Tempel drehen wir uns nach Osten. Uns fällt auf, daß hier außer kahlem Gestein auch ein kleines Abflußgitter mit einer Ratte zu sehen ist. Durch Anklicken des Gitters verschwindet das Mauerstück und gibt den Weg in den zweiten Abschnitt des ersten Dungeons frei. Diese Methode muß man ab nun im Verlaufe des Spiels noch sehr oft anwenden; also immer die Wände nach Gullis und Ratten absuchen.

Die erste Tür hinter der Mauer kann man problemlos knacken (falls man unbedingt wissen will, was dahinter ist). Ganz in der Nähe der Tür befindet sich übrigens die nächste "Ratte" - also schön suchen!

Mehr wird vorerst nicht verraten; nur noch ein paar kleine Tips seien hier gegeben: Der Rubindolch befindet sich hinter einer Tür im Levelabschnitt der zuletzt genannten Ratte. Achtung: In dem Raum sind insgesamt drei Kisten; zwei davon haben Fallen... Falls man übrigens keinen Ausgang aus diesem Levelabschnitt findet: Sobald die Meldung "Wer hier sucht, wird es finden" auf dem Screen ausgegeben wird, sollte man diesen besonders langen Gang bis zum ersten Knick durchgehen; denn dort befindet sich eine weitere "Ratte" genau vor der Nase der Party. Und nun ist auch der Weg in den zweiten Überabschnitt nicht mehr weit: Wenn Ihr eine Treppe entdeckt, die nach unten geht, habt Ihr ihn gefunden.

Von nun an sind die Wände blutrot und die ersten richtig fiesen Monster kommen auf Euch zu. Viel Spaß dabei! Im Level mit den blutroten Wänden werdet Ihr übrigens irgendwann in einen Gang gelangen, der in regelmäßigen Abständen viele Stahltore aufweist. Man kann alle Tore öffnen. Jedoch Achtung: Sieht man hinter der Tür keinen Schalter, kein Pentagramm oder etwas anderes Interessantes, sollte man den Raum besser meiden und die Tür wieder verschließen; denn oft lauern in den scheinbar leeren Räumen fiese Monster, und in einem Raum gibt es sogar eine Gasfalle, die mir bei der ersten Begegnung die halbe Party weggehauen hat... Den Rest könnt Ihr selbst herausfinden; jedenfalls ist der "blutrote" Level nicht allzugroß und auch nicht allzu kompliziert, so daß Ihr den Eingang zum dritten Abschnitt ziemlich schnell finden werdet.

Kleiner Hint am Rande: Behaltet immer den Dungeon-Fußboden im Auge. Die Stellen, an denen Monster auftauchen, sind nämlich durch kleine graue Striche (fast unsichtbar) gekennzeichnet!

Abschließend noch eine Bemerkung zum Kampfsystem: Viele Monster ab dem zweiten Level erfordern Fernkampf. Deshalb ist es immer gut, einen der

vorgefertigten Charaktere (welche oft über Fernwaffen verfügen)
mitzunehmen, damit man Monster in einer Entfernung von weiter als 0m
effektiv ausschalten kann, bevor sie in den Nahkampf übergehen.
Breitschwert, Axt und Morgenstern sind übrigens die besten Waffen, an die
ein normaler Held in den ersten drei Levels gelangen kann.

1.106 dungeonsavalon_norman

Testbericht zu DUNGEONS OF AVALON II von Zeret

Geschrieben von Norman Schlegel

Nach 49 Jahren des Friedens schlägt in Avalon wieder
das Böse zu. Höllische Horden attackieren die Inselstadt Isla
und selbst die tapfersten Krieger und Gefolgsleute
können den Dämonen nicht standt halten. Was tut man in
solch einer Situation? Genau man bastelt sich 6 Lebendsmüde
Helden und sendet sie in die von Dämonen beherrschte Stadt.
Man kann aus den üblichen Fantasy Rassen (Gnome, Elfen usw.)
Magier, Paladine, Diebe und natürlich auch Ritter oder Kämpfer
kreieren die dann im Spiel mit animierten! Köpfen
dargestellt werden.

In den Städten, die mit kleinen Bildchen dargestellt sind,
kann man über Menu Taverne, Tempel, Dungeon, Waffenhändler,
Trainingshalle oder den Turm des Roa anwählen.

Die Dungeons sind in prächtiger und schneller 3D Grafik
dargestellt.

Kommt es zum Kampf, wird der Gegner mit einem schön-hässlichen
Bild dargestellt. Der Kampf kann in zwei Stufen, Schnellkampf
oder Normalkampf, ausgetragen werden, wobei man vorher
festlegt was die einzelnen Mitglieder zu tuhen haben.

Die Kämpfe sind nicht alzu schwierig und sollten mit einer
gut ausgerüsteten Truppe kein Problem sein.

Das Spiel ist mit hübscher Musik und durchschnittlichen
FX untermalt.

Für einen Preis bekommt man nirgends anders ein so gutes Rollenspiel!

Hier heist es für Rollenspielfraex zugreifen!

Zudem ist es noch komplett in Deutsch!

BEWERTUNG:

Grafik: 73% Animation: nur in Bildern

Musik/FX: 69% Handhabung: sehr leicht!

Dauerspass: 69% Speicherbedarf: 512 KB

HD-Instalation: Ja

1.107 dungeons of doom

Spielname: Dungeons of Doom

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Wer das Spiel mit "CMBCYB" startet ist voll ausgestattet. Wer zusätzlich "MAPDISPIN" eingibt hat mit <SHIFT>+<V> eine Karte.

1.108 dynablasters

Spielname: Dynablasters

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Rushware

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 56 %

Sound: 61 %

Motivation: 73 %

Tip:

Goldstücke sollte man hauptsächlich in Feuer, Bomben und Fernsteuerungen investieren.

Wer lieber zwischendrin einsteigen möchte, ist mit folgenden Codes gut beraten (der Name der zerstörten Stadt steht dahinter):

LL12SW6R Hevol

4L2Q3G6W Wather

S6R2T=6R Thulia

4L2PS.56 Jagoraz

SL28TF57 Cuolece

4M883=MD Grad

SMNN3F3= Windria

Cheat:

Im Pausenmodus sollte man "BOMBERMAN" eintippen. Jetzt hat man volle Bewaffnung. Mit <F1>-<F8> kann man sich die Welt anwählen und <F9> zeigt die Endsequenz.

Level Codes:

1-1 UKCLMNKT 2-1 UANWQVNA 3-1 UANWIPNA 4-1 UANWQQPA

1-2 UAGWIQNE 2-2 MUBWNENC 3-2 UAGWIPNE 4-2 MUBWNNEC

1-3 UAGWIJNA 2-3 UKRLNGKT 3-3 UAGWGVNA 4-3 UKRLNLHT

1-4 UANWIINE 2-4 UANWQONE 3-4 VANWIENE 4-4 UANWQIPE
1-5 MUVWLGPC 2-5 UKCLNBKT 3-5 MUVWLOPT 4-5 UANWQSPA
1-6 UKRLMTKV 2-6 MUBWNINC 3-6 UKRLPHKV 4-6 UAGWQSPE
1-7 UAGWGINA 2-7 UKRLEHKT 3-7 UAGWGENA 4-7 MUBWNLZT
1-8 UANWIQNZ 2-8 VANWQVNZ 3-8 UANWIPNZ 4-8 UKCLNNHL
5-1 UANWIJPA 6-1 MUVWNSZC 7-1 UANWGVPA 8-1 UKCGNNKT
5-2 UAGWIJPE 6-2 UKRLNGHV 7-2 UAGWGVPE 8-2 UAGRQQNE
5-3 UAGWGQPA 6-3 UAGWBVPA 7-3 MUBWLSZT 8-3 UAGRQJNA
5-4 MUVWLGEC 6-4 UANWQEPE 7-4 UKCLPHHV 8-4 UANRQINE
5-5 UKCLPMHT 6-5 UANWBOPA 7-5 UANWGEPA 8-5 MUGWNGPC
5-6 UAGWGIPE 6-6 MUBWNOET 7-6 UAGWGEPE 8-6 UKRGNTKV
5-7 UAGWGSPA 6-7 UKRLEBHT 7-7 UAVWIOTA 8-7 UAGRBINA
5-8 UANWIJPZ 6-8 UANWQPPZ 7-8 MUVWLEEG 8-8 UANRQQNZ

oder

Alle Levelcodes, die mit einem * gekennzeichnet sind, beinhalten gleich
Extrawaffen:

1-1 ----- 2-1 MAKEBTTN 3-1 MUVEOSTP 4-1 *UANVBQZU
1-2 MAFWJQCC 2-2 MABEBBCP 3-2 *UAVKOVRE 4-2 *UKRHELLV
1-3 MAFWHVTN 2-3 *MUBEESTP 3-3 UAVKOPRA 4-3 *UAVVQQGA
1-4 MAKEHPCN 2-4 MAVEBMCT 3-4 *MUVCCICP 4-4 *UANVBSZE
1-5 MXKEOLAH 2-5 *UAKKVORA 3-5 UAKKOERA 4-5 *UAKVQIGA
1-6 MXFEOLYH 2-6 MUBEEICP 3-6 *UKHHMHSK 4-6 UAOVBGPN
1-7 MXFEOGAH 2-7 *UKHZWBST 3-7 *MUCCLIVN 4-7 MUFCMGFP
1-8 MAKEHVCE 2-8 *UANKTPEZ 3-8 UAKKOVZR 4-8 *UAYVTBPP
5-1 *UKBHJOHG 6-1 *MUECPSYC 7-1 UAWVLTGA 8-1 *UKVOSOVG
5-2 UAOVGHPH 6-2 *UKWZEIHK 7-2 UACKITGN 8-2 *UKKOSOVK
5-3 *UAVVOHTU 6-3 *UKYZNSAG 7-3 *UACKLTGU 8-3 *UKNOWESG
5-4 UAKVIGTE 6-4 *UAHKBNZN 7-4 UARKILGN 8-4 *MUNEPBCP
5-5 *UKZHIJAT 6-5 *UARKQNGA 7-5 *UARKLLGU 8-5 *UARFVGRU
5-6 UAVVOWTN 6-6 *MUREMQHC 7-6 UACKINGN 8-6 *UACFQGRE
5-7 UAVVLGTU 6-7 UAEVTNGA 7-7 UACKGNGA 8-7 *UKNOWVSG
5-8 UAKVOBTB 6-8 UAWVVMGZ 7-8 *MUWEVJHE 8-8 *UKVOSOVH

1.109 dynamite

Spielname: Dynamite

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: AEEFGHXIKOV 26: MNQRCIEHJK 51: KLBDFNHHCD 76: UMBEHTDCKR
2: DRCDEIPCPV 27: NOPBDAXIKL 52: AEXKMGHITX 77: ABREHYJJBC
3: ABCCGMNOPA 28: AECEFABERV 53: DGBEGTXJFK 78: ABUILKLMQN
4: IRDEFAGLIA 29: MNQWKQYKMN 54: CDZMOFJMTE 79: GJKPBHDLPE
5: AEIJKSDJSW 30: FGHJODDEGH 55: ABXKMYJNJW 80: GJKQDWDEIQ
6: KNRCQDBIDH 31: ABFTJUEYKL 56: TFHXMMJXKO 81: AFDHKS DHIP
7: TEFCKYOSDH 32: ADDFGOBIHV 57: ZKILNIRHZK 82: YLTMRXFMQH
8: CDKLMLPIQB 33: BCEGIDXPDE 58: ACDYPBANQB 83: BCAEHFCIYJ
9: ABCGQOWTEF 34: ACCBKHJDFG 59: DIKNQBVNZG 84: ADKXOHGFJK
10: DUMNOFZUVJ 35: MORISQDVHI 60: CDFILPDMGH 85: UHJRJTDXLA
11: JKLTPBLMNK 36: GIJC NFJKMN 61: AEHKNVGQDJ 86: AEZUNTEDHI
12: ABFURXRUGH 37: ACGVRTICEF 62: GJNQDLSNSE 87: UHKOSDDNRD
13: MNKDRBMWHI 38: MORCPBJHJK 63: YLMYUOSDGN 88: ABEIMQBMVG
14: MNOLADPABL 39: ACDVTAIJLM 64: BCGJMCANEF 89: AEIJVPEZNO
15: AERCDYJZMG 40: AENPBWHWXB 65: AFKNQIIXIP 90: JMRFJNOBTH
16: YJMARERDEI 41: ADNPBOBRDA 66: GJRKZBGNQF 91: EFMQENAOWO
17: BCDUWJWHIL 42: ABMOQBCTFG 67: HINQDIPPRC 92: ABIMQUFUEF
18: CDSDEFIBWH 43: ACGVXSNHJK 68: AVLORFGXZJ 93: AELVVPHGKL
19: ABRCDLMGAT 44: MOREXJVLNO 69: UHINFHQBEN 94: AEGWXRJBFR
20: ABCCXAQCDE 45: EFSEFGGATE 70: AAJMPIVYAY 95: VJRYALUWKK
21: DGYJKIHDYL 46: ACGGBPMGIJ 71: ABMPCDFZZK 96: LQNRFNHOSJ
22: CDWHIZLIMN 47: ADRDFVSYDJ 72: AHTGJEFAML 97: ACQEIUCWXM
23: CDELJCWHIL 48: ACDLIAPACP 73: GJLMIPMKNS 98: AEKOJCRVJK
24: ABCIHKFYJK 49: ACGXFHWACD 74: GJKSZQOPCK
25: ABCQALGPAB 50: ADTFHMZINU 75: ADIZHSQHKL

1.110 dynamite dux

Spielname: Dynamite Dux

Hersteller: Core Design / Activision

Genre: Action

Cheats:

Einfach im Titelscreen das Wort "CHEAT" eingeben. Nun kann man mit
<F1>-<F6> den jeweiligen Level anwählen.

Gebt "DOMINATOR" ein, um unendlich viele Leben zu erlangen oder gebt
"SHAFT" in den Highscores ein.

1.111 dynasty wars

Spielname: Dynasty Wars

Hersteller: Capcom / U.S. Gold (1992)

Genre: Hack `n Slash

Cheat:

Man muß mit <F9> in den Pausenmodus gehen und dort <SHIFT>, <HELP>, <1> und <F10> gleichzeitig drücken oder im Titelbild "CHEAT MODE" eingeben.

Dann kommt man mit <F2> einen Level weiter.

1.112 dynatech

Spielname: Dynatech

Hersteller: Magic Bytes

Vertrieb: United Software

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power) :

Grafik: 54 %

Sound: 67 %

Motivation: 62 %

Screenshot:

1

Hint:

Zunächst kauft sich der erste Spieler eine Ölförderanlage und der zweite Spieler einen Stg.-A-Frachter. Nun geht der erste Spieler auf Auftrag geben und dann auf Transport. Hier erhöht er die Frachtrate auf 999.999.999 Credits und gibt den Auftrag frei. Jetzt sollte sich der zweite Spieler bei Aufträge suchen und offene Transporte den Auftrag von Spieler 1 unter den Nagel reißen und mit seinem Stg.-A-Frachter erledigen. Nachdem dieser Auftrag erfüllt wurde, stehen beiden Spielern 999.999.999 Credits zur Verfügung. Es kann manchmal vorkommen, daß bei einem Spieler über eine Milliarde Credits stehen und er sich nichts mehr kaufen kann. Dann muß man diesen Trick wiederholen.

1.113 dyter-07

Spielname: Dyter-07

Hersteller: Reline

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Titelbild "GGIB" ("GIB" ?) eintippen und während des Spieles

<S> für armoury (volle Energie)

<W> für weaponry (alle Waffen)

<L> für next level (nächster Level)

drücken.

Tippt man im Titelbild "OBI" ein kommt man zu einer Jukebox.
