

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	r-type	3
1.3	r-type 2	4
1.4	rbi baseball 2	4
1.5	raid 4	4
1.6	raider	4
1.7	railroad tycoon	5
1.8	rainbow islands	9
1.9	rajd przez polske	9
1.10	rally cross challenge	10
1.11	rambo i	10
1.12	rambo iii	10
1.13	rampage	10
1.14	rampart	11
1.15	realms	11
1.16	rebellion	11
1.17	rectangle	11
1.18	regent	12
1.19	red baron	12
1.20	rescue	14
1.21	resolution 101	14
1.22	returnofmedusa-rings	14
1.23	return of the jedi	15
1.24	return to genesis	16
1.25	reunion	16
1.26	reunion_giese	20
1.27	reunion_mayday	21
1.28	revelation!	23
1.29	revengeofthemutantcamels	24

1.30	rex nebula	24
1.31	rex warrior	27
1.32	rick dangerous	27
1.33	rick dangerous ii	28
1.34	riding hero	28
1.35	right way	28
1.36	rings of medusa	29
1.37	rings of medusa gold	29
1.38	ringsmedusag_giese	29
1.39	rings of zon	30
1.40	ringside boxing	30
1.41	rise of the dragon	31
1.42	risedragon_komp	31
1.43	risedragon_unger	34
1.44	rise of the robots	35
1.45	riserobots_lübke	36
1.46	riserobots_udo	36
1.47	riserobots_mayday	38
1.48	riseoftherobotscd	41
1.49	risk	42
1.50	risk_philip	42
1.51	risky woods	44
1.52	roach motel	45
1.53	road raider	45
1.54	road rash	45
1.55	road to hell	46
1.56	roadhell_igor	46
1.57	roadblasters	47
1.58	roadkill	48
1.59	roadkill cd32	48
1.60	robbeary	49
1.61	robin hood	49
1.62	robinh_unger	51
1.63	robinhoodlq	57
1.64	robin smiths cricket	57
1.65	robinsons requiem	57
1.66	robocop	63
1.67	robocop ii	63
1.68	robocop iii	64

1.69	rocknroll	64
1.70	rocketeer	64
1.71	rock star ate my hamster	65
1.72	rockhamster_komp	65
1.73	rodland	67
1.74	rogerrabbitharerising	67
1.75	roller coaster rumbler	67
1.76	rollerpede	68
1.77	rolling ronny	68
1.78	rolling thunder	68
1.79	rome ad 92	69
1.80	rotator	70
1.81	rotor	71
1.82	rotox	71
1.83	rubber	71
1.84	rubicon	72
1.85	ruffnready	72
1.86	ruffntumble	72
1.87	ruffn_raffy	73
1.88	ruffn_igor	74
1.89	ruffian	76
1.90	running bob	77
1.91	running man	77

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)

R **R-Type** Bilder

R-Type 2 Bilder

R.B.I. Baseball 2

Raid 4

Raider

Railroad Tycoon Bilder

Rainbow Islands Bilder

Rajd Przez Polske

Rally Cross Challenge

Rambo I

Rambo III

Rampage

Rampart

Realms

Rebellion

Rectangle

Red Baron

Regent

Rescue

Resolution 101

Return of Medusa - Rings of..

Return of the Jedi
Return to Genesis
Reunion Bilder Test(s)
Revelation!
Revenge of the Mutant Camels
Rex Nebula
Rex Warrior
Rick Dangerous
Rick Dangerous II
Riding Hero
Right Way
Ringside Boxing
Rings of Medusa
Rings of Medusa Gold Bilder Test(s)
Rings of Zon
Rise of the Dragon Test(s)
Rise of the Robots Test(s)
Rise of the Robots CD³²
Risk Bilder Test(s)
Risky Woods Bilder
Roach Motel
Road Raider
Road Rash
Road to Hell Test(s)
Roadblasters
Roadkill
Roadkill CD32
Robbeary
Robin Hood Bilder Test(s)
Robin Hood - Legend Quest
Robin Smiths Cricket
Robinson's Requiem
Robocop
Robocop II
Robocop III
Rock 'n' Roll
Rocketeer
Rock Star ate my Hamster
Rodland

Roger Rabbit hare rising havoc

Roller Coaster Rumbler

Rollerpede

Rolling Ronny

Rolling Thunder

Rome ad 92

Rotator Bilder

Rotor

Rotox

Rubber

Rubicon

Ruff 'n' Ready

Ruff 'n' Tumble Bilder Test(s)

Ruffian Bilder

Running Bob

Running Man

1.2 r-type

Spielname: R-Type

Hersteller: Electric Dreams (1988)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheats:

Man spielt bis man sich in den Highscores eintragen darf. Dort gibt man das Wort "SUMITA." (den Punkt nicht vergessen) ein und beim nächsten Spiel hat man unbegrenzte Schiffe.

Mit <P> in den Pausenmodus gehen, <LEFT MOUSE> gedrückt halten, <F1> drücken, den Pausenmodus wieder verlassen und man ist unverwundbar.

Im Titelbild "FREEPLAY" eingeben um unendlich Leben zu erhalten.

Wenn man aufgefordert wird die 2. Diskette zu benutzen, "ME" eingeben und <CURSOR UP> drücken, nun stehen folgende Tasten zur Verfügung :

<F5> Kollision abschalten

<F7> Geld

<F8> <LEFT MOUSE> für den Endgegner

1.3 r-type 2

Spielname: R-Type 2

Hersteller: Activision (1991)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheat:

Nach einem Druck auf <P> könnt Ihr Euch eine kleine Verschnaufspause von dieser Ballerorgie gönnen. Wenn Ihr jetzt <LEFT MOUSE> gedrückt haltet und <F1> betätigt, leuchtet der Rahmen kurz auf, und Eurer Raumschiff baut einen undurchdringlichen Schutzschild auf.

Freezer: 01497F - Leben

1.4 rbi baseball 2

Spielname: R.B.I. Baseball 2

Hersteller: Domark

Vertrieb: Bomico

Genre: Sportspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 68 %

Sound: 70 %

Motivation: 65 %

Hint:

Wenn der Computer wirft, <P> drücken und den Pitcher des Computers in einen schlechteren austauschen.

1.5 raid 4

Spielname: Raid 4

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 0195EB - Leben

1.6 raider

Spielname: Raider

Hersteller: Impresions

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND

1.7 railroad tycoon

Spielname: Railroad Tycoon

Hersteller: Micropose

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 70 %

Sound: 70 %

Motivation: 95 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

Cheats:

<SHIFT> + <4> (\$-Zeichen) im <F1>-Übersichtsbildschirm drücken

+500,000 \$ (bei mehr als 32 Mill. wird es negativ)

<ALT> + <D> zweifache Strecke

Hint:

Zuerst stellt Ihr im "Game"-Menü, die "Game Speed" auf "frozen". Dann baut Ihr in der Nähe großer Städte eigene Industrieanlagen. Ab ca. 20 Millionen Schulden werden die roten Zahlen schwarz (Guthaben), Baut fleißig weiter, bis Ihr ca. 32 Millionen Dollar Schulden habt. Dann dürft Ihr über das Geld als Guthaben verfügen.

Tips:

Solltet Ihr doch am Schwierigkeitsgrad des Spieles scheitern, könnt Ihr zu folgender Möglichkeit greifen: Ihr besorgt Euch zu Anfang des Spiels durch den Verkauf von Obligationen ein ausreichendes Kapital von ca. 1,5 Millionen. Die Zinsen können dabei voll vernachlässigt werden. Sobald nun der erste Konkurrent auftaucht, müßt Ihr möglichst schnell sein und ein Aktienpaket seiner Gesellschaft kaufen. Es ist unbedingt notwendig, daß es Euch gelingt, vor Ihm zu kaufen!! Nun beginnt Euer Konkurrent natürlich auch seine Aktien zu kaufen, um sich vor einer Übernahme zu schützen. Eigentlich müßte also nach dem abwechselndem Kauf jeder 50% besitzen (man

kann immer nur Aktienpakete von 10% kaufen). Euch kommt aber zugute, daß alle neuen Eisenbahngesellschaften nur 1 Mio. Grundkapital haben. Euer Konkurrent hat damit nicht genügend Geld, 50% zu kaufen und verschwendet einen Zug darauf, sich neues Geld zu besorgen. Diesen Zug habt Ihr Vorsprung, und so gelingt es Euch, 60% seiner Eisenbahngesellschaft zu übernehmen. Damit aber nicht genug, der eigentliche Sinn des Ganzen besteht nun nicht darin, diese Gesellschaft aufzubauen (kann man natürlich auch machen), sondern sie kräftig auszunehmen. Das funktioniert wie folgt: Ihr transferiert nun alle Barschaften der übernommenen EB auf Euer Konto. Danach verkauft Ihr 10% Eurer Anteile. Der Konkurrent hat nun nichts Eiligeres zu tun, als neue Kredite aufzunehmen, um das auf dem Markt befindliche Aktienpaket zu erwerben und sich vor weiteren Übernahmen zu schützen. Ihr kauft nun aber gleich nach dem Verkauf das Packet wieder auf und erhaltet erneut die Kontrolle über die gegnerische EB, die nun durch den Kredit zu neuer Barschaft gelangt ist, die Ihr natürlich sofort wieder auf Euer Konto transferiert. Das ganze Spielchen könnt Ihr dann ein paarmal machen, bis die andere Gesellschaft keinen Kredit mehr bekommt. dann könnt Ihr noch alle vorhandenen Aktien verkaufen und auf den nächsten warten. Wenn ich das richtig in Erinnerung habe erscheint meist nach 3 Kalenderjahren ein neuer Konkurrent, auf den man sich so schon etwas vorbereiten kann. Bei diesem Verfahren gibt es noch eine Kleinigkeit zu beachten: es kann sein, daß sich die übernommene EB nicht weiter in Schulden stürzen kann, da die Zinsen zu hoch liegen. Läßt man ihn nun noch eine Weile leben kann es sein, daß die Zinsen kräftig fallen. Nun kann er sich doch wieder weiter verschulden und Ihr macht noch die eine oder andere Million mehr!

Ganz wichtig : Sobald die erste Bilanzierung ins Haus steht, unbedingt mengenweise eigene Aktien kaufen! Nach einer solchen Aktion explodieren die eigenen Shares förmlich, und auf diese Weise hat man dann doppelt gewonnen. Idealerweise geschehen diese kaum verbrämten Fälle von Wirtschafts-kriminalität innerhalb einer einzigen Bilanzperiode; wartet man bis zur Bilanz, sacken die künstlichen aufgeblähten Kurse der Tochtergesellschaft. Trotzdem wird man auch in diesem Fall noch einen satten Gesamtgewinn verzeichnen; lohnen tut sich das Ganze also auf alle Fälle. Schwieriger ist es, wenn eine neue Eisenbahngesellschaft in der Lage war, vor uns das erste Aktienpaket zu kaufen. Dann klappt das nicht mit der problemlosen Übernahme. Um diese Gesellschaften nicht zu stark werden zu lassen empfiehlt sich folgender Weg : Wenigstens die ersten 50 Prozent Anteile kaufen, bis zur ersten Bilanz warten. Der Aktienkurs sackt dann ganz gewaltig. Man nimmt

dann entsprechend viele Bonds auf und kauft die restlichen 50 Prozent zum doppelten Preis. Anschließend macht man dasselbe mit der Gesellschaft wie oben beschrieben. Hierbei ist aber wichtig, daß das nur mit Linien geht, deren Aktien noch nicht allzu stark gestiegen sind. Auch wenn es dieser Gesellschaft vor unserer Übernahme ganz gut ging: Danach ist ihr das wirtschaftliche Rückrat gebrochen, und der Gang zum Konkursrichter ist nur noch eine Frage der Zeit.

Nun zum Spiel: Generell immer möglichst nur weite Entfernungen von Ost nach West oder umgekehrt überbrücken! Der erste Zug erreicht ja wohl auch immer einen Geschwindigkeitsrekord, man sollte dann auch darauf achten, daß man ihn im weiteren Verlauf des Spieles möglichst optimal auslastet. Scheut Euch auch nicht davor, Tunnel zu bauen, und je mehr Signalstellwerke auf einer Strecke desto besser. Solltet Ihr übrigens vorhaben, eine Strecke zweigleisig zu bauen, so ist zu beachten, daß die ganze Strecke als eingleisig gilt, sobald nur ein kleiner Teil davon nur aus einem Gleis besteht.

Bei den Zügen ist darauf zu achten, daß man sich nicht von der Höchstgeschwindigkeit beeindrucken läßt. Wenn es darum geht, viele Waggons zu ziehen, sind meist Züge mit geringerer Höchstgeschwindigkeit schneller! Wie auch bei den Bahnhöfen sollte man auch bei den Zügen darauf achten, sie optimal einzusetzen, da man maximal 32 Stück gleichzeitig besitzen kann. Was den Schwierigkeitsgrad betrifft, so hat dieser natürlich auch Vorteile, so kann man z.B. nur als Tycoon 3 andere Eisenbahngesellschaften übernehmen, sonst geht nur eine oder zwei!

Da man eh darauf achten sollte, möglichst von Ost nach West zu bauen, kann man auch darauf achten, möglichst eine Transkontinentallinie zu bauen. Dafür kriegt man (im Szenario USA Westen jedenfalls) 'ne volle Million, die man nicht verschenken sollte.

Wie schon irgendwo erwähnt ist es anzuraten, vor der ersten Abrechnung möglichst viele der eigenen Aktien zu kaufen, man kann dann später kräftige Aktiengewinne verbuchen, vorausgesetzt man wirtschaftet einigermaßen erfolgreich. Außerdem schützt man sich so vor Übernahmen.

Im Szenario USA-Westen sollte man die Meldungen "Neue Erzfunde" immer beachten. Befindet sich eine Konzentration von 4 oder mehr Minen innerhalb eines Bahnhofes, lohnt es sich, die Rohstoffe in die nächste Stadt zu transportieren und dort einen Industriestandort zu errichten. Man sollte hier auch noch daran denken, daß man Städte, die nicht viele Passagiere liefern, zum Beispiel mit Industriestandorten versieht um Züge, die von dort abgehen, auch effizient beladen zu können.

Es kann teilweise nützlich sein, starke Konkurrenten einzukreisen, sie dürfen Eure Schienen nicht kreuzen. Dadurch verstärkt man allerdings die Wahrscheinlichkeit eines Tarifkrieges, auf den man sich folglich vorbereiten sollte.

Man sollte immer auf die Zinsen achten. So ist es zum Beispiel kein Problem zu 3 Prozent kräftig Obligationen aufzunehmen, um kräftig bauen zu können. Für alle Schulden zahlt Ihr übrigens 12% Zinsen! Wenn ich das noch richtig in Erinnerung habe aber nur am Ende eines jeden Kalenderjahres.

Und hier noch ein kleiner Trick:

Dazu benötigt man einen IFF-Konverter und ein Malprogramm. Zunächst lädt man das Spiel und speichert einen Spielstand auf einer formatierten Diskette ab. Der Spielstand steht auf der Diskette unter dem Namen rrX.dat, wobei X für eine Zahl zwischen 0 und 3 steht, je nachdem, welche Position gewählt wurde. Nun wird der Konverter gestartet und der entsprechende Spielstand als raw data geladen. Als Bildgröße wird dabei 320*200 Pixel mit vier Bitplanes (16 Farben) angegeben. Nun erscheint die gewohnte Landkarte auf dem Bildschirm, wenngleich möglicherweise in anderen Farben. Dieses Bild wird nun unter einem beliebigen Namen als IFF/ILBM-Bild abgespeichert, das Malprogramm gestartet und das konvertierte Bild geladen. Jetzt kann man darangehen, die Welt nach Belieben zu gestalten, wobei für jedes Symbol der Landkarte eine bestimmte Farbe steht. In der ersten Spalte der Farbauswahl von oben nach unten: Slums, Ozean, Brachland, Wald, Hafen, Rohstoffe, Wüste, Vorgebirge. Und in der zweiten Spalte: Rohstoffe, Fluß, Farmen, Hügel, Dorf, gegnerischer Bahnhof, Stadt, Berg. Ist man mit den Veränderungen fertig, speichert man das Bild, hierbei eventuell einen anderen Namen verwenden, um die erste Version nicht zu überschreiben. Jetzt wird der IFF-Konverter gestartet und das veränderte Bild geladen. Dieses wird mit dem Pinsel ausgeschnitten, wobei darauf zu achten ist, daß die Größe wieder 320*200 Pixel ist. Der Pinsel wird als raw data abgespeichert, wobei als Name der entsprechende Spielstand rrX.map genommen wird. Hat man alles richtig gemacht, kann man sein Meisterwerk nach dem Einladen im Spiel bewundern.

1.8 rainbow islands

Spielname: Rainbow Islands - Bubble Bobble 2

Hersteller: Ocean

Genre: Jump 'n Run

Screenshot:

1

Cheats:

Vor Spielbeginn den Joystick so oft nach oben drücken, bis man fünf

Credits hat. Nun hat man vier Continues.

Wenn das Bild mit dem farbenfrohen schillernden Regenbogen erscheint, solltet

Ihr flott "SSSLLRRS" und <SPACE> eingeben, um durch weiteres Drücken von
<SPACE> im nächsten Bild die Credits erhöhen zu können.

Und noch ein paar Cheats, die im Titelbild eingegeben werden müssen.

BLRBJSBJ Magische Schuhe

RJSBJSBR Doppelte Regenbögen

SSSLLRRS Schnelle Regenbögen

LBSJRLJL Buch der Continues nach Doh Island

RRLBBSJS Versteckte Schätze werden Geldbeutel

RRRRSBSJ Aktiviert beide Oben

SRBJSLSB 100.000.000 Punkte

BJBJBJS Hinweis A

LJLSLBLS Hinweis B

SJBLRJSR Hinweis C

Werden die Cheats akzeptiert, so erscheint ein Symbol.

Hint:

Um in die Geheimräume zu kommen, muß man die Diamanten in der richtigen
Reihenfolge einsammeln:

rot, orange, gelb, hellgrün, hellblau, dunkelblau, violett.

Freezer: 0011D7 - Credits

00E337 - Leben

1.9 rajd przez polske

Spielname: Rajd Przez Polske

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Während des Spiels kann man folgendes eintippen:

- "AKADEMIKRULEZ " : Autopilot
- "WODKAITANCE " : Kollisionsabfrage AUS
- "PATRYCJA " : Continue nach abgelaufener Zeit
- "KOCHAMPATRYCJE " : " " " "

1.10 rally cross challenge

Spielname: Rally Cross Challenge

Hersteller: Anco Games / Ultra Graphix

Genre: Rennspiel

Hint:

Auf dem Kurs "Locomotion" müsst Ihr den Wagen bis an das Ende der Eisenbahnschienen steuern. Das Rennen endet automatisch und man bekommt jede Menge Geld.

1.11 rambo i

Spielname: Rambo I

Hersteller: Ocean

Genre: Action

Cheat:

Wer sich in der High-Score-Liste mit " RENEGADE " einträgt, kann mit den Tasten 1 bis 3 die Level anwählen!

1.12 rambo iii

Spielname: Rambo III

Hersteller: Ocean

Genre: Action

Cheat:

Nachdem Ihr "RENEGADE" in den Highscores eingegeben habt, befördert Euch <1>, <2> und <3> in die jeweiligen Level.

1.13 rampage

Spielname: Rampage

Hersteller: Activision

Genre: Action

Hint:

Wenn man verloren hat und anschließend die Zeitung auf dem Bildschirm erscheint, kann man wild den Joystick hin- und herbewegen, um wieder zum Leben erweckt zu werden.

1.14 rampart

Spielname: Rampart

Hersteller: DoMark (1992)

Genre: Strategie

Freezer: C1019D - Zeit

C123ED - Kanonen>

1.15 realms

Spielname: Realms

Hersteller: Graftgold / Virgin

Genre: Strategie

Hint:

Belagere eine Stadt des Gegners mit einer riesigen Armee. Warte, bis die Stadt unbewacht ist, so daß du hineinstürmen kannst.

Freezer: 001866 - Geld

1.16 rebellion

Spielname: Rebellion

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titel-Screen tippt man " I AM GOD HERE." ein und der Screen blitzt auf.

Mit der F1-Taste kommt man jetzt einen Level weiter und mit der F2- Taste bekommt man 10 Raketen!

1.17 rectangle

Spielname: Rectangle

Hersteller: Turtle Byte (1991)

Genre: Geschicklichkeit

Levelcodes

Level Code 1 Code 2 Code 3

1 898070 898071 912789

2 534662 350807 497786

3 478656 717464 450208

4 817674 738646 395054

5 790657 232620 430397
6 728636 126108 775057
7 690809 270848 769547
8 161118 286341 746061
9 118675 627935 599396
10 577554 815362 271963

Cheat:

Wer als Code 999999 eingibt, befindet sich solange im Schlußbildchen, bis er <ESC> drückt.

1.18 regent

Spielname: Regent

Hersteller: MES

Genre: WiSim

Freezer: 030B34 und 030B35 - Bevölkerung

04C907 und 04C908 - Kapital

04D13F - Weber

04D157 - Zimmermann

04D13B - Bauer/Winzer

047F06 - Felle

04D14B - Bäcker

048146 - Leder

04D143 - Kunstschmied

0481A6 - Holz

04D143 - Grobschmied

048C26 - Wolle

04D15B - Bergmann

048EC6 - Eisen

04D14F - Fleischer

049166 - Gold

04D153 - Jäger

1.19 red baron

Spielname: Red Baron

Hersteller: Dynamix (1991)

Genre: Flugsimulation

Allgemeine Hinweise: Von vornherein muß man einstellen, in welcher

Zeitperiode man sein "Jägerleben" fristen will. Am Anfang sind die Deutschen in Qualität und Quantität überlegen, was sich allerdings bald zugunsten der Alliierten ändert; später sind die Flugzeuge etwa gleichwertig gut. Wer schon immer einmal die Hindenburg jagen wollte, muß sich den englischen Piloten anschließen (nur die Deutschen hatten Zeppeline). Außerdem sollte man sich zur "Homedefense" versetzen lassen. Wer allerdings eine Schwäche für Orden und Auszeichnungen hat, der sollte sich in die deutschen Reihen eingliedern, denn auf diesem Sektor hatte das Kaisertum etwas mehr zu bieten. Grundsätzlich sollte man Staffeln bevorzugen, die von Fliegerassen geführt werden, denn dort warten die besten Flugzeuge auf Sie.

Kampftaktik:

Versuchen Sie grundsätzlich, sich an das Heck ihres Gegners zu hängen. Wählen Sie nun noch die gleiche Geschwindigkeit wie Ihr Gegner, haben Sie schon fast gewonnen. Wenn Sie bereits unter Beschuß stehen, versuchen Sie nach links oder rechts wegzubrechen, klappt dies nicht, probieren Sie am besten einen Looping oder Halblooping aus. Setzen Sie einen Looping nie unter 4000 Fuß an; bei älteren Modellen sollten Sie zur Sicherheit noch ein paar Meter dazugeben. Erfahrene Piloten können auch diese Tricks ausprobieren:

1. Sie müssen nur Ihre Geschwindigkeit drosseln und die Maschine schlagartig hochziehen-prompt befindet sich Ihr Gegner direkt vor Ihnen.
2. Wenn Sie sehr tief fliegen, landen Sie und warten, bis Ihr Gegner vorbeigezogen ist. Starten Sie so schnell wie möglich, um die Verfolgung aufzunehmen.
3. Sollten Sie unglücklicherweise einmal abgeschossen werden (durch eine Verwundung, einen defekten Motor, etc.), dann versuchen Sie die Bruchlandung so sanft wie möglich anzugehen. Sie müssen dazu die Geschwindigkeit wegnehmen und langsam tiefer gehen. So verlieren Sie zwar zwei bis drei Monate im Krankenhaus, ersparen sich jedoch ihre vorzeitige Beerdigung.

Missionen:

Angriffsauftrag: Bekämpfen Sie immer zuerst den Jagdschutz, erst später das Hauptziel (achten Sie darauf, daß Sie es dabei nicht aus den Augen verlieren).

Flugfeldverteidigung: Gewinnen Sie so schnell wie möglich an Höhe.

Eskortmission: Bleiben Sie auf Sichtkontakt zum Aufklärer oder Bomber, falls sich ein feindliches Flugzeug dahinter setzt, besitzen Sie eine gute Abschußposition.

Abfang-, Patrouillen- und Verteidigungsaufträge: bestehen aus purem Luftkampf Mann gegen Mann.

1.20 rescue

Spielname: Rescue

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Levelcodes:

GAME REGEN

NEBEL JUMPMAN

BERGE SUPER

RUNDE SCHNEE

SCHUSS ZOCKER

1.21 resolution 101

Spielname: Resolution 101

Hersteller: Millenium

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Wenn man am Anfang <SHIFT> + <A> oder <SHIFT> + oder <SHIFT> + <C>, usw. eingibt, gelangt man in die jeweiligen Levels.

1.22 returnofmedusa-rings

Spielname: Return of Medusa

Hersteller: Starbyte (1991)

Genre: WiSim

Cheats:

Wenn Ihr das Auswahlmenü (unten,mitte) zweimal umklappt, erscheint der Name 'Till Bubeck'. Hier klickt Ihr mit der Maus das "I" mit beiden Maustasten gleichzeitig an und wenn Ihr dabei noch <HELP> drückt, gelangt Ihr in ein wunderbares Cheatmenü, das eigentlich keine Wünsche mehr offenlassen dürfte.

Hint:

Aus der Codeabfrage zu Anfang kann man gewisse Rückschlüsse auf die Ergebnisse beim Roulette ziehen. Wenn man sein Geld entsprechend setzt, kann man sehr schnell reich werden. Für folgende Handbuchseiten wurden folgende Gewinnzahlen gezogen:

Seite 9: 2, 4,33,14,10

Seite 10: 22, 5, 4,25, 0

Seite 25: 6, 8,11,28, 3,22,14,10,28, 9,29,18.

Die verschiedenen Schätze und Rohstoffe findet Ihr an folgenden Stellen :

Schätze:

72 24 N 28 03 W 72 24 N 28 21 W 72 05 N 28 21 W
72 05 N 28 03 W 70 49 N 23 33 W 70 49 N 23 15 W
68 16 N 23 15 W 67 32 N 31 57 W 72 34 S 121 22 W
70 40 S 120 46 W 70 59 S 116 52 W

Eisenvorkommen:

16 06 S 47 51 W 15 44 S 48 45 W 16 22 S 50 33 W
12 33 S 42 09 W 14 47 S 31 39 W 12 14 S 22 03 W
11 36 S 21 09 W 01 11 S 04 03 O 01 02 N 06 27 O
00 42 N 06 45 O 72 53 S 122 16 W 73 12 S 121 58 W

Ölvorkommen:

16 06 S 67 22 W 15 06 S 66 27 W 73 03 N 28 21 W
73 22 N 28 03 W 68 55 N 30 45 W 67 57 N 25 03 W
69 33 N 23 51 W 69 52 N 23 33 W 69 52 N 23 15 W
68 55 N 30 45 W 16 03 S 30 45 W 16 06 S 30 27 W
11 36 S 22 21 W 12 52 S 22 21 W 02 37 N 00 45 W
02 18 N 00 09 W 02 56 N 00 09 O 00 42 N 01 03 O

Gasvorkommen:

70 30 N 24 09 W 74 38 N 27 09 W 70 30 N 25 57 W
74 38 N 28 21 W 75 54 N 27 27 W 74 38 N 27 09 W
10 58 S 22 03 W 11 36 S 21 45 W 12 14 S 21 27 W
06 59 N 05 51 O 73 31 S 120 46 W 73 31 S 120 28 W
70 01 S 116 34 W 72 15 S 123 28 W 71 37 S 123 10 W

Diamanten:

73 12 S 121 22 W 73 31 S 119 52 W 70 20 S 117 46 W
70 40 S 119 52 W 70 40 S 116 10 W 72 15 S 123 10 W
72 34 S 122 52 W

Nitrilvorkommen:

70 59 S 120 46 W 73 31 S 122 34 W 70 59 S 120 46 W
73 31 S 118 04 W 70 20 S 117 10 W

1.23 return of the jedi

Spielname: Return of the Jedi

Hersteller: Do Mark (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

"DARTH VADER" ("DARTH VADAR") in den Highscores eintippen und die Level mit <F2> anwählen.

1.24 return to genesis

Spielname: Return to Genesis

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelbild "WASP.ASM" eingeben und <F5> drücken !

Tips:

-Für jeden Level Karte und Liste anlegen

-Am Anfang nach Links, man erhält > Elderet < eine Dreifach-Schuß

1.25 reunion

Spielname: Reunion

Hersteller: GrandSlam (1994)

Genre: Strategie

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Mayday

Screenshots:

1

2

Komplettlösung - REUNION

Bevor Ihr Euch ans " Wiedervereinigen " macht, solltet Ihr einige Punkte beachten: Geld ist wichtig! Also die Steuern so hoch ansetzen, daß sich die Kolonisten gerade noch neutral verhalten. Rohstoffe sind wichtig! Also soviel Minen, Bohrtürme und Bergbaustationen wie möglich errichten. Eine starke Flotte ist wichtig! Also immer darauf achten, daß es Euren Kampfeinheiten an nichts mangelt (200 Starfighter, 50 Zerstörer, 5 - 10 Kreuzer, 100 Kampfpanzer, 150 Flugzeuge und ca. 100 Raketenwerfer reichen, um die Erdlinge zu besiegen).Berater sind wichtig! Also den aktuellen Berater grundsätzlich zur Uni schicken und sobald als möglich einen besseren Ratgeber anheuern.

So, nun aber los: Als erstes müßt Ihr Euch einen Entwickler, einen Erbauer und einen Piloten zulegen. Entwickler und Erbauer sollten mindestens zweite Wahl sein, der Pilot darf am Anfang ruhig aus der billigsten Kategorie starnmen. Ein Kämpfer ist zum jetzigen Zeitpunkt reine Geldverschwendung. Zu Beginn müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt und dann sofort einige Exemplare davon konstruiert werden. Anschließend könnt Ihr auf der Oberfläche von New Earth weitere Minen bauen und diese mit Droiden bestücken (immer darauf achten, daß

genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue gebaut werden!).Zudem sind Bohrtürme anzuschaffen, denn später seid Ihr hinter jeder Tonne Rohstoff wie der Teufel her. Den ersten Satelliten schickt Ihr zum Mond Apollo, den zweiten zu einem Planeten Eurer Wahl. Schon kurze Zeit später werdet Ihr eine reich bebilderte Meldung von der Zerstörung Eures Satelliten erhalten. Daraufhin wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung erfunden, der sogenannte Satellitenträger. Die Sonde auf Apollo hat inzwischen herausgefunden, daß der Mond für den Bergbau bestens geeignet ist - schon wird eine Bergbaustation erfunden und muß nur noch entwickelt und gebaut werden. Die fertige Station kann jedoch nicht zum Mond gebracht werden, also muß eine Transportmöglichkeit erdacht werden, das sog. Transferschiff.

Ist die Bergbaustation endlich auf dem Mond angekommen, geht's ans Kolonisieren: Es wird ein Control Center erfunden, das die Kolonien kontrolliert.

Zwischendurch werden weitere Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung der Planeten losgeschickt. Nach und nach werden neue Planeten entdeckt, der wichtigste in der Anfangsphase ist Jade. Nach der Entdeckung solltet Ihr sofort ein Transferschiff hinschicken, denn dort findet Ihr das Volk der Janosier. Leider versteht Ihr bislang kein Janosianisch die Erfindung eines Übersetzers erhält also oberste Priorität. Kurze Zeit danach treten die Janosier mit Euch in Verbindung und unterbreiten Euch ein tolles Angebot: Mit ihrer Hilfe entwickelt Ihr ein Handelsschiff von größerer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff! Nun könnt Ihr nach Herzenslust weitere Kolonien gründen und Bergbaustationen konstruieren, bis sich die Janosier wieder bei Euch melden: Sie bieten Euch ein Objekt unbekannter Herkunft an - schlagt zu, denn es ist der Hyperantrieb!

Es bedarf allerdings einer gewissen " Untersuchungszeit ", bis Eure Wissenschaftler geschnallt haben, was sie in ihren Händen halten. Sobald jedoch Sinn und Zweck feststeht, solltet Ihr das Ding sofort entwickeln lassen. Nach Beendigung der Konstruktionsphase wird der Hyperantrieb automatisch in Eure Satellitenträger eingebaut. Das " Phoenix "-System ist somit endlich erkundbar. Da der neue Antrieb leider nicht in die vorhandenen Schiffe eingebaut werden kann, müssen neue Raumshuttles erfunden werden, die Galeonen. Ist die erste Galeone entwickelt und gebaut, könnt Ihr in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der Kalls aufnehmen, die Euch ein Kampfschiff anbieten, den sogenannten Starfighter - besorgt Euch das Ding!

In der Zwischenzeit haben die Janosier sich wieder gemeldet, um Euch vom bevorstehenden Angriff der Morgruls zu berichten, und bitten Euch im gleichen Atemzug um Hilfe, doch leider besitzt Ihr noch keine Waffen. Die Jade-Bewohner überlassen Euch in ihrer Panik jedoch die Pläne eines Kampfschiffs und einer

Waffe. Ihr könnt nun also Jäger und Laser bauen (gleich damit beginnen und nicht vergessen, einen Kämpfer einzustellen!). Kurz darauf vernichten die Morgruls die Janosier und bereiten sich darauf vor, Euch das gleiche Schicksal angedeihen zu lassen. Da Ihr aber bis dahin schon Kampfschiffe und Waffen besitzt, wird's ein großer Reifall für die Morgruls! Achtet jedoch darauf, daß jedes Eurer Schiffe die volle Bewaffnung erhält - der Computer rüstet nämlich schön brav ein Schiff nach dem anderen aus! Bei zehn Jägern und zehn Lasern sind also nur die ersten fünf Jäger bewaffnet, der Rest ist Kanonenfutter!

Nach einem zweiten Angriff der Morgruls habt Ihr erst mal etwas Ruhe. Ihr könnt jetzt mit einem Schiff die Ruinen der JanosierStation durchstöbern, Ihr werdet dabei ein Subspacefunkgerät, mit dem Ihr Sendungen aus anderen Systemen empfangen könnt, finden. Zwischenzeitlich habt Ihr sicher auch schon zwei neue Erfindungen gemacht: den Doppellaser, den Ihr selbstverfreilich umgehend an alle Schiffe montieren laßt, und den Traktorstrahl, den Ihr erst später benötigt.

Besucht ab und an mal die Bar, um ein paar Gäste auszufragen. Trefft Ihr mit Eurem Spionjäger dabei auf einen kleinen Typen, müßt Ihr ihn wegputzen. Wahrscheinlich habt ihr inzwischen im Phoenix-System eine weitere Rasse entdeckt, die Phelonier. Die Jungs wollen von Euch 10.000 Tonnen Energon für 100.000 Credits kaufen. Nehmt bloß nicht die Kohle, sondern verlangt als Bezahlung eine Erfindung - schwupps, bekommt Ihr einen Kampfpanzer (der Truppentransporter wurde ja automatisch erfunden). Sobald der Spionagesatellit erfunden ist, laufen endlich Informationen über Planeten, bei denen normale Satelliten versagt haben, im Hauptquartier ein. Mit dem bald darauf erfundenen Spionageschiff lassen sich überdies exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten einholen (z.B. Truppenstärke).

Da Ihr den kleinen Typen aus der Bar bereits umgenietet habt, dürfte auch bald die Entdeckung des dritten Systems, Mirach, ins Haus stehen. Wichtig sind Mirach3, der Hauptplanet der Morgruls, und der erste Mond des zweiten Planeten. Auf diesem findet Ihr das Wrack der verschollenen Explorer1. Bei seiner Durchsuchung stoßt Ihr auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer. Raketen lassen sich ohne Probleme bauen, beim Zerstörer gibt es aber einen Haken: Er kann nur in der Schwerelosigkeit konstruiert werden, also muß eine Weltraumstation erfunden und konstruiert werden (dies verbraucht Unmengen von Rohstoffen). Jetzt solltet Ihr Eure Flotte soweit wie möglich aufpäppeln und Jade einnehmen, denn dieser Planet ist erstens das Sprungbrett der Morgruls in Euer System und zweitens eine phantastische Rohstoffquelle.

Zwischenzeitlich empfangt Ihr einen Notruf von einem der inneren Planeten des PhoenixSystems. Geht diesem Signal auf alle Fälle nach, indem Ihr mit einer Galeone zu PhoenixXI fliegt. Dort werdet Ihr ein Piratenschiff mit dem

Traktorstrahl einfangen können. Beim anschließenden Verhör werden die Piraten mit der Falschmeldung " Die Kalls wollen die Morgruls angreifen "gefüttert und wieder entlassen.

Die nächste Aufgabe hört sich leichter an, als sie ist: Ihr müßt dafür sorgen, daß die Morgruls Euch nicht vernichten, Ihr sie jedoch auf die eine oder andere Weise am Ar...m kriegt (viel Spaß dabei!). Ist dies irgendwann mal geschafft, überlassen sie Euch die Koordinaten von drei neuen Systemen: Antares, Orionis und Lyrae. Nun geht's wieder los mit der Entdeckung: neue Planeten, neue Monde und neue Rassen. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die Liga. Sie besteht aus einem Verbund von fünf Rassen: Hirachi, Druedier, Lisonier, Undorlinger und Eraner. Die Lisonier sind dabei das Hauptproblem, aber dazu später. Wichtig ist es nun, im 4. System Antares eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (sollte übrigens jede Kolonie haben!). Eure Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im AntaresSystem zur Supernova mutiert. Eure Kolonie muß also evakuiert werden. Sobald Ihr in das System einfliegt, werden sich die Eraner mit Euch in Verbindung setzen. Berichtet ihnen von der nahenden Katastrophe und helft den Jungs, falls sie darum bitten. In der Bar werdet Ihr den Piratenführer treffen. Dieser wird gerne nicht ganz legale Aufgaben für Euch übernehmen, wenn Ihr ihn mit genügend Informationen versorgt. Die benötigten Infos erhaltet ihr mit Hilfe des Subspaceempfängers .

Habt Ihr schließlich alle Rassen entdeckt, ihre Planeten mit ausreichend Spionagesatelliten und -schiffen bestückt, werdet Ihr erfahren, daß die Lisonier in der Liga das Sagen haben und die Undorlinger keineswegs mit der Politik der Lisonier einverstanden sind. Nun ist es an der Zeit, sich die Metamorphosefähigkeit der Eraner, die in der Bar zu finden sind, zu nutze zu machen: Schickt die Eraner zu den Undorlingern, um diese auf Eure Seite zu bringen. Sobald dies geschafft ist, vermachen Euch die frischgewonnenen Bundesgenossen neue Konstruktionspläne. Der Solarsatellit ist übrigens inzwischen ebenfalls schon erfunden. So, jetzt müßt Ihr " nur " noch die Liga auslöschen, wodurch Ihr zum einen wieder neue Konstruktionspläne und zum anderen die Koordinaten für ein neues System erhaltet (Rigel). In diesem werdet Ihr bei der Erkundung eines Planeten Hinweise auf eine Rasse erhalten, die allein mit der Kraft ihres Geistes einen " Tam "-Schirm um ihren Heimatstern zu legen vermag. Klar, daß Eure tollen Wissenschaftler auch auf dieses Problem eine Antwort wissen: den Psy-Radar. Nach Entwicklung und Konstruktion des neuartigen Radargeräts werdet Ihr schnell die Rasse der Syonier entdecken. Sie geben Euch die Koordinaten des SolSystems (in dem ja bekanntlich auch die Erde ihre Bahn um die Sonne zieht). Last but not least müßt Ihr " nur " noch die Erdlinge besiegen, um sie aus dem Bann eines abtrünnigen Syoniers zu befreien. Dann ist es endlich soweit: Die Reunion ist perfekt!

Autor: Thorsten Milke

1.26 reunion_giese

Reunion

Wer auf Strategiespiele in der Art von Dune II steht der sollte es unbedingt mal mit dem Game "Reunion" von Grand-slam versuchen.

Die Story bei dem Spiel, ist der, daß die Menschheit versucht von einer verseuchten Erde wegzukommen und darum verschiedene bemannte Raumschiffe losschickt um die Galaxis nach geeigneten Planeten abzusuchen. Ein Raumschiff wird während eines Meteoritensturmes in eine entfernte Galaxis verschlagen, wo sie eine neue Kolonie gründen. Deine Aufgabe ist es jetzt dem Volk angenehme Lebensverhältnisse zu schaffen, neue Planeten erkunden und Kolonisieren, und als Oberstes Ziel natürlich die Reunion mit der alten Erde.

Das alles hört sich zwar ziemlich einfach an, was es sicherlich auch wäre, wenn da nicht die mickrigen Geld- und Rohstoffmengen wären. Ein weiterer Minuspunkt bei der Sache sind die zum Teil gegen dich aggierenden Aliens.

Für die unterschiedlichen Aufgaben stehen einem verschiedene Berater zur Seite. Es gibt jeweils einen Berater für die Themen Forschung, Raumfahrt, Bauwesen und Verteidigung. Diese Berater fordern je nach Bildungsstand ein Honorar. Man muß sich also am Anfang mit der zweiten Wahl begnügen. Als Aktionen stehen einem verschiedene Möglichkeiten offen. Man kann Gegenstände in Auftrag geben, wobei jeweils eine bestimmte Menge an Geld und Rohstoffen zur Verfügung stehen muß. Es werden im Laufe des Spiels Sachen erfunden, welche dann entwickelt werden müssen. Dies hängt wiederum von der Ausbildung deines Forschers ab. Reicht seine Bildung nicht aus, schicke ihn zur UNI. Das nächste Menu ist das Schiffsinfo, hier stellt man seine Schiffsflotten und Bodenstreitkräfte auf. Ebenso werden hier die Transportschiffe be- und entlade. Zur Steuerung der Schiffe steht einem ein Bedienfeld zur Verfügung, welches sehr leicht zu Bedienen ist. Auf dem Koloniebildschirm baut man in Dune II Manier seinen Planeten aus, wobei darauf

zu achten ist was die Bewohner wünschen.

Nun aber zur Bewertung. Der Sound ist in Ordnung, aber nicht allzu umfangreich. Die Grafik ist Spitze und entsprechend futuristisch gehalten. Die Steuerung ist sehr leicht erlernbar, was sehr zu hervorragenden Handhabung des Spiels beiträgt. Die Motivation ist für etliche Abende garantiert, da man Wochen braucht um die unzähligen Planeten und ihre Monde zu entdecken und zu erforschen.

Fazit: Seit langem mal wieder ein Strategiespiel mit Niveau.

Andreas Giese

1.27 reunion_mayday

REUNION AGA

Hier hat Grandslam ein tolles Game abgeliefert. Statt sich Gedanken über ein Spiel mit komplett neuen Ideen zu machen, wurden einfach nur die besten Elemente aus Dune2, Elite u.a. herausdestilliert und zusammengepackt.

Doch kommen wir erstmal zur

Story

Tjo, in den Jahren des 26. Jahrhunderts lebt die Menschheit nicht mehr auf der Erde sondern auf einem Planeten namens "New Earth" in einer anderen Galaxie. Eure Aufgabe ist es zum einen eine komplette Herrschaft aufzubauen und zum anderen, die alte Erde zu suchen, und herauszufinden, warum die Menschen nicht mehr dort leben.

Diese Story werdet ihr im

Intro

leider nicht wiederfinden [am PC dafür schon :-)], dafür kriegt ihr 2 kleine Anims und die Namen der Hersteller. Schwacher Trost, aber die Musik stimmt sehr schön auf das folgende ein.

Bevor ihr spielen könnt, solltet ihr euch sowieso um die

Installation

kümmern.

Die Disks sind schnell auf die HD geschmiegelt - Eine problemlose Angelegenheit! Ob man auch von Disk zocken kann weiß ich nicht ---> bin zu faul es auszuprobieren!

Hinterher werdet ihr 12MB weniger Platz auf der HD haben. Dies lohnt sich allerdings auch: Im Vergleich zur ECS Version gibts hier 256Farb Grafik (Qualitativ gleichwertig wie PC Version. Teilweise sogar kräftigere Farben.), bessere Musik und deutsche (!) Sprachausgabe!

Jetzt aber noch zu einem kleinen Problem:

Wenn ihr eine DblPAL/DblNTSC WB am laufen habt, wird das Spiel unweigerlich abstürzen! Deshalb entweder mit "Boot with no..." oder einer anderen Boot Partition, die einen PAL/NTSC Mode fährt. Erst jetzt könnt ihr loslegen:

Spiel

Nun ja, ihr müsst halt eure Weltraumbasis auf Vordermann bringen.

Dabei habt ihr folgende Aufgaben:

Den Planeten à la SimCity bebauen und verwalten (Steuern usw...fast schon ein eigenes Spiel!), Sich um die Entwicklung von neuen Waffen, Gebäuden u.Ä. kümmern, neue Galaxien erkunden, Planeten besiedeln, mit anderen Rassen Kontakt aufnehmen bzw. sie bekämpfen und noch einiges mehr!!!!

Es ist ein hochkomplexes Game, das aber saumäßig viel Spaß macht!

Langeweile ist da ein echtes Fremdwort: Z.B. wenn einer eurer Entwickler etwas neues entwickelt hat, müsst ihr erstmal mit einem Handelsschiff zu einer anderen Kolonie fliegen um dort etwas Rohstoff abholen den man für die Herstellung benötigt. Vielleicht findet ihr dabei noch einen neuen Planeten usw...fliegen müsst ihr übrigens nicht selber. Bloß den Zielort anwählen und schon geht's ab.

Es gibt auch verschiedene Schiffe: Sateliten-, Truppen- und Transport-Schiffe. Mit Satelitenschiffen könnt ihr eben Sateliten sowie andere Spionier Utensilien transportieren um anderen Planeten jedes noch so kleine Geheimnis zu entlocken.

Mit den Truppentransportern werden diverse Waffen transportiert.

Und zu guter letzt gibt's noch die wichtigsten: Die Handelstransporter.

Mit ihnen werden Mineralien, Bergbaudroiden und was es sonst noch gibt durch die Gegend gekarrt.

Interessant, oder? Damit auch die Augen und Ohren nicht zu kurz kommen, hier noch ein paar Worte über die

Technik

Grafik und Sound brauchen nicht näher erwähnt zu werden:

Absolute Oberklasse was man uns da serviert!

Bloß die Anims sind etwas simpel! Auf dem PC waren es etwas mehr.

Wenn man schon eine HD braucht, hätten die anderen Anims auch den Weg auf die Disks finden können! Ob es 15 oder 12MB sind kümmert doch keinen!

Die Sprachausgabe kann das aber noch ein bißchen rausreißen:

Wann gibt's schonmal deutsche Sprache auf dem Amiga? Zumal auch die Qualität absolut in Ordnung ist.

Zu guter Letzt wäre da noch die Steuerung:

Ihr werdet euch schnell zurechtfinden - Die Buttons sind schön Komfortabel.

Kritik

Soweit eigentlich nichts, abgesehen von ein paar "Konvertiermißbildungen".

Wertung

Grafik: 85% (Schaut euch die Screenshots an.)

Animation: 70%

Musik: 90%

Sound FX: 85%

Handhabung: 85%

Spielspaß: 90%

Soweit von mir,

MAYDAY

1.28 revelation!

Spielname: Revelation

Hersteller: Krisalis

Genre: Brettspiel

Level Codes:

10 Sirens

20 Loader

30 Player

40 Result

50 Dollar

60 Change

70 Finger

1.29 revengeofthemutantcamels

Spielname: Revenge of the Mutant Camels

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

01 SIETCH TABR 06 THIS IS BASINGSTOKE

02 OLLANTAYAMBO 07 OCCAM II

03 RAVEADELICA 08 SMOKE ME A KIPPER

04 NEWCASTLE EMLYN 09 RASPBERRY INFUNDIBULUM

05 DROMEDARIA ZOOPHILIA 10 GOATS GOATS AND MORE GOATS

1.30 rex nebula

Spielname: Rex Nebula

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Komplettlösung - REX NEBULAR

Der Weg nach Draußen:

Zuerst nach links zum Shield Access Panel gehen. Dieses öffnet sich und Ihr könnt den Shieldmodulator herausnehmen. Dann nach unten in die Life Support Section. Hier das Fernglas vom Poster nehmen und die niedlichen Haustiere im Burger aus dem Kühlschrank befreien. Dann nach links gehen, das Timermodul und den Rebreather einstecken. Dann wieder zur Life Support Section und die Leiter hoch. Nach dem Eintrag ins Logbuch schwimmt Ihr nach Osten, dann nach Süden und nehmt den toten Fisch mit. Dann nach rechts schwimmen, den Burger in den toten Fisch stopfen, und diese Delikatesse dem netten Tierchen im kleinen Loch rechts unten vom Eingang zuwerfen. Anschließend in den Tunnel schwimmen, diesem folgen und durch den Höhleneingang auf Festland.

Die Falle:

Ein Bild nach vorn gehen, die Blätter links unter dem Busch aufheben und diese über das Loch legen. Dann nach links, in die Hütte hinein und die vergifteten Pfeile, die auf dem Tisch liegen, mitnehmen. Raus aus der Hütte und nach links gehen. Sobald Ihr an der Palme vorbeikommt, wird der Affe das Fernglas stehlen. Erst mal nicht darum kümmern, kommt später. Weiter nach links und mit der jungen Dame reden. Antworten 1/2/2/2/1/2/3. Nach der Sequenz eine Twinkifruit aus dem Sack an der Wand nehmen. Wieder nach rechts gehen bis zur Falle und die Frucht auf die Blätter legen. Jetzt seid Ihr die Kannibalin los. Weiter nach rechts. Hier spielt der Affe mit dem Fernglas. Den Stock (liegt vor Bambuschbusch,

schlecht zu sehen) aufnehmen und die Giftpfeile hineinstecken. Ihr habt jetzt ein schönes Blasrohr, mit dem Ihr den Affen beschießt (hose down monkey). Ihr nehmt das Fernglas wieder auf und geht zwei Bilder nach vorn. An der Hütte der Kannibalin die Knochen aufnehmen, auf die Leiter steigen und mit dem Fernglas den Teleporter beobachten. Zahlenkombination notieren (ist von Spiel zu Spiel verschieden). Ihr steigt die Leiter wieder hinab und dann sofort zu den Teleporter.Geht in den Teleporter und gebt die notierte Zahlenkombination ein. Notiert euch die Nummer des Teleporters (über Ziffernblock). Sequenz.

Beam me up:

Ihr werdet zuerst in Eure Zelle geführt, wo Ihr schon mal Kontakt mit Mr. Sauropod in der linken Zelle knüpft (immer Antwort 1). Anschließend kommt Ihr in Doc Slaches Labor und macht es Euch unfreiwillig etwas bequemer. Mit der Assistentin reden (immer Frage 1) und bis zur Explosion warten. Die Assistentin muß sich nun erst um Prof. Pyro kümmern. Diese Zeit nutzt Ihr, um das Skapell vom Tisch zu nehmen. Im Gespräch mit Doc Slache immer Antwort 2 benutzen. Wieder in der Zelle öffnet Ihr mit dem Skapell das Gitter vom Lüftungsschacht und klettert hinein (use skapel to pry air vent). Nach links krabbeln und in die Security-Station klettern. An den Tisch setzten und zweimal den roten Knopf drücken, damit alle Zellen geöffnet werden. Nach Sequenz nach rechts zur zweiten Zelle gehen und die Security Card mitnehmen. Weiter nach rechts in Slaches Labor und versuchen, den Cassettenrecorder von Prof. Pyro zu nehmen. Aufgrund der Leichenstarre erhaltet Ihr nun das Band. Dann ganz nach links zum Gender Bender und auf die Plattform stellen. Dann wieder Richtung Eingangsteleporter. Im Raum mit der Statue den Cassettenrecorder nehmen. Den Arm der Wache auf den Scanner halten und Eure Sachen aus dem Schrank nehmen. Zum Teleporter gehen, der Wache den Creditchip abnehmen und wieder auf die Oberwelt teleportieren. Zurück zu der Hütte, wo Ihr die Gastfreundschaft der Eingeborenen kennerngelernt habt, und zu den anderen Hütten im Norden gehen. Die junge Dame höflichst überreden, Euch das Hähnchen zu geben (1/1/1/2). Dann wieder zum Teleporter.

Station, die Zweite:

Wieder unten angekommen, geradeaus runter bis zur Bar gehen. Hier auf den Barhocker neben der Repairwoman setzen. Die Repairlist nehmen und beim Barkeeper eine Flasche Venus Brandy bestellen. Mit Creditchip bezahlen und nicht vergessen, den Creditchip wieder mitzunehmen.Aus der Bar raus, weiter nach unten zur Waffenkammer gehen. Waffenkammer mit Security Card öffnen und rechts aus der Truhe das Targetmodul mitnehmen. Dann in den Raum nebenan gehen.Hier hängt ein Display. Jetzt die Repairlist lesen. Die ersten vier Teleporter sind nicht in Betrieb, dann folgen die beiden Euch schon bekannten, die nächsten zwei Zahlen

werden notiert, die letzte Zahl gehört zu dem Teleporter, vor dem Ihr steht. Ein Bild nach rechts gehen und mit Security Card den Lagerraum öffnen. Hier die Charge Cases aus dem Karton nehmen und in den Raum neben dem Lager gehen. Prof. Pyros Labor. Hier die Cassette im Cassettenrecorder abspielen und das Rezept notieren (ändert sich von Spiel zu Spiel). Die drei kleinen Flaschen nehmen und im Kessel das Rezept mischen. Als Alkohol dient der Alien Liqueur. Den Sprengstoff in die Charge Cases füllen und zurück zum Gender Bender. Zum Eingangsteleporter und die zweite der Euch unbekannten Zahlen von der Repairlist eingeben. Angekommen, ein Bild nach links gehen und ins Auto setzen.

Up and Away:

Zur Residential fahren und im hinteren Zimmer das Compact Case mitnehmen. Zum Sandbarrestaurant, Angel mitnehmen, Kasse öffnen und Padlockkey einstecken. Zum Kane-Laboratory und den Laser anmachen, mit Compactcase Laserstrahl reflektieren. Bei Macho Prose das Penlight mitnehmen und öffnen. Zu Abduls Repair Station, Knochen über das Gitter werfen. Dann hinein gehen, den noch verbleibenden Knochen unter das Auto werfen und den Down Button drücken. Den Spiegel von der linken Lagerbox nehmen. Auf der rechten Lagerbox findet Ihr Polycement. Dann zu Williams Bypass fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckcluster Video fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckcluster Video fahren, nach rechts gehen und mit Hermit reden (1/3/dann immer 1). Wieder zu Residential. Mit dem Spiegel den Laser reflektieren und den Schlüssel aus dem Safe nehmen. Zu Buckcluster Video, Tür mit Schlüssel öffnen, Phonehandset auseinandernehmen, die leeren Batterien reinstecken und wieder auf die Ladestation legen. Einmal ins Auto setzen, irgendwo hinfahren und dann zurück zum Videoladen. Phonehandset auseinanderbauen und die jetzt vollen Batterien herausnehmen. Hiermit zu Hermit gehen und ihm die Batterien geben. Mit der Fake ID zum South Maintance Elevator, hochfahren, ganz rechts die ID Card und Knochen mitnehmen. Die Angel auseinanderbauen und die Angelschnur am Haken festmachen (linkes Bild, rechter Betonklotz).

Wieder runter und zum Sandbarrestaurant. Angelschnur am Boot festmachen. Zur City Security, mit ID.Card Tür öffnen und die Detonators mit Carge Cases verbinden. Eine Bombe mit Timer Modul verbinden, die andere schon mal ins Hähnchen stecken. Zeitbombe auf Ablage (ledge, Bildmitte) plazieren. Zum South Maintance Elevator, mit Fake ID hochfahren. Das Boot mit der Angelschnur heranziehen und einsteigen. Dem Seemonster das gefüllte Hähnchen zuwerfen. Die Flasche, die auf dem Wasser schwimmt, nehmen, leeren, und dann zur Hälfte wieder auffüllen. Zum Gebäude fahren, ins Fenster klettern und die Flasche gegen die Vase tauschen. In den Teleporter gehen. Die erste der beiden unbekannten Zahlen der Repairliste eingeben. Ganz nach rechts zum intakten Raumschiff,

Fernsteuerung aufheben (fällt beim Vorbeigehen herunter).Ins Raumschiff einsteigen, Targetmodul und Shieldmodulator in Servicepanel stecken und mit Polycement den Riß in der Scheibe abdichten. Zurück zum Controlraum, Remote drücken, ins Schiff gehen und die Fernsteuerung aktivieren. Dann nur noch den Throttle-Hebel links von Rex ziehen und Ihr könnt Euch den Abspann ansehen.

Autor: Ralf Grzywaczewski

1.31 rex warrior

Spielname: Rex Warrior

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Während des Ladevorgangs hält man <LEFT MOUSE> und <FIRE> gedrückt. Hört unsere Freundin nach einer Weile plötzlich auf zu laden, wird schnell

"KILL THE DROIDS" (Leerzeichen beachten) eingegeben. Als Dank darf man sich über 9000 Credits, ein nettes Levelwahl-Menü und folgende

Tastenbelegung freuen:

<F1> Weaponcooler aktivieren

<F2> Shieldreloader aktivieren

<*> Laserwahl

Mit folgenden Tasten kann man zusätzliches Kanonenfutter in die Arena holen:

<W> Wasp

<U> Saucer

<G> Mortar

<R> Assassin

<O> Stunner

<H> Cloaker

<J> Jumper

<L> Launcher

 Miner

1.32 rick dangerous

Spielname: Rick Dangerous

Hersteller: Firebird (1989)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Continue-Mode: In der "Hall of Fame" gibt man das Wort "POOKY" ein und muß dann nicht mehr die Level durchspielen, die man schon hinter sich hat.

Hint:

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

1.33 rick dangerous ii

Spielname: Rick Dangerous II

Hersteller: Micro Style

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Wie auch schon im ersten Teil, muß man auch hier nur in den Highscores

"POOKY" eingeben für unendlich Leben!

Im Titelscreen "BURN TO HELL" fuer unendliche Leben eingeben.

Hint:

Mittels Joystick läßt sich die Strecke verlängern bzw. verkürzen.

1.34 riding hero

Spielname: Riding Hero

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

BBHNBH BBKQCG

BBTHCH BCSHDG

BCTQDH BRFBFG

BRFMFH CQDLGG

CQNCGH CQSCHG

CQSMHH MGJCJG

MKGLJH MGTGKG

RBPGKH RBTBLG

RBTDLH

Hint:

Mit diesen Codes hat man das Motorrad Type 3 mit den folgenden Daten in

Runde 18: Speed 330, Power 125, Body 40, Tire 100.

1.35 right way

Spielname: Right Way

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Spiel <U> drücken zum Levelskip.

1.36 rings of medusa

Spielname: Rings of Medusa

Hersteller: Starbyte (1989)

Genre: WiSim

Cheat:

Während man sich im Landschaftsmodus befindet, tippt man "desoxyribonukleinsäure" ein und es erscheint eine Cheat-Seite. Zusätzlich kann man mit <E> in die Endsequenz gelangen und mit <ESC> den Cheat wieder abschalten. Beachte amerikanische Tastatur!

1.37 rings of medusa gold

Spielname: Rings of Medusa Gold

Hersteller: Starbyte (1994)

Genre: WiSim

Screenshot:

1

Test(s) zu diesem Spiel von:

A. Giese

Hint:

Gehe zu Beginn des Spiels in eine Hafenstadt und kaufe beim Reeder alle Kutter. Danach verkaufst Du sie alle wieder, nun hast Du einen ordentlichen Batzen Geld auf deinem Konto ohne das Deine Kutter verlustig gehen. Das kannst Du so oft wiederholen wie Du willst.

1.38 ringsmedusag_giese

Rings of Medusa Gold

Starbyte hat mit R.O.M. Gold eine ueberarbeitete Version des Klassikers Rings of Medusa herausgebracht. Verbessert wurden unter anderem die Grafik und der Sound. Ebenso hat das Spiel an Umfang zugenommen. So hat sich die Anzahl der Gueter und Gegenstaende zur Ausruestung deiner Armee stark erhoehrt. Das Ziel des Spiels ist es, die 7 verlorengegangenen Ringe wiederzubeschaffen. Um dies zu erreichen, muß man sowohl alle feindlichen Staedte erobern, als auch die gegnerische Armee besiegen. Dies gelingt einem natuerlich nur mit einer schlagkraeftigen Truppe. Da man so etwas aber nicht umsonst

bekommt, muß man sich die hierzu noetigen Finanzen mit dem Handel von verschiedenen Waren beschaffen. Dazu stehen einem bis zu 100 Gueter zur Verfuegung. Man kann aber auch mit dem Suchen nach Schaetzen und Minen seinen Geldbeutel auffuellen. Die noetigen Hinweise zum Standort, erfahrt man in den Kneipen der Burgen und Staedte. In den Staedten kann man neben dem Handel auch noch Soldaten anwerben und sie hinterher mit gekaufter Ausruestung ausstatten. Die Burgen sind dazu da, um dich und deine Maenner im Kampf auszubilden. Hast du erst einmal ein Armee, kannst du beginnen feindliche Burgen, Staedte und Armeen zu ueberfallen. Bei einem Kampf darfst du zwischen Strategie-,Runden-und Actionkampf waehlen.Im neu dazugekommenen Actionkampf kannst du nun auch selbst in das Spielgeschehen eingreifen.

Fazit:Das Game macht einen ausgereiften Eindruck und ist eine gelungene Mischung aus Handels-,Strategie-und Actionspiel.

1.39 rings of zon

Spielname: Rings of Zon

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Gehe in das Optionsmenü und drücke die linke Amiga-Taste.Nun kannst du während des Spiels mit "F9" und "F10" cheaten.

1.40 ringside boxing

Spielname: Ringside Boxing

Hersteller: EAS

Genre: Sportspiel

Hint:

Wenn Ihr Euch einmal einem besseren Boxer der fröhlichen Prügelei widmen möchtet, so müßt Ihr lediglich eine spielfremde Diskette in Euer Laufwerk befördern. Der Rechner tappt jetzt völlig im Dunkeln und lädt den ultimativen Superboxer "XCopyx". Mit diesem Muskelberg sollte es nun leicht sein, jeden Gegner auf die Bretter zu legen.

1.41 rise of the dragon

Spielname: Rise of the Dragon

Hersteller: Dynamix (1990)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Komplettlösung

1.42 risedragon_komp

Komplettlösung - RISE OF THE DRAGON

Die eigene Wohnung

Die eigene Wohnung wird im Spiel öfter aufgesucht, doch zu Anfang sollte man sich erstmal um die herumliegende Sachen kümmern. Stecke den Erste-Hilfe-Kasten (Badezimmerschrank) sowie die Munition ein. Die Pistole liegt unter dem Kopfkissen. Lade die Pistole jetzt, um dieses später nicht zu vergessen. Lass die Pistole dann in der Wohnung. Als nächstes rufe alle Nachrichten auf deinem id-Phone ab. Dazu erst den Powerschalter betätigen. Die ID-Card nicht vergessen! Klicke dazu auf den Diskettenschacht in der rechten Seite des Gerätes. Nach verlassen der Wohnung gibt es nur einen Weg... in die U-Bahn. Das Dach und der zweite Ausgang auf der Baustelle sind nutzlos. Der erste Weg sollte in die City-Hall führen. Man Sollte es so machen, daß man jede Nacht gegen ein Uhr in seine Wohnung geht. Schläft man woanders ein, wird der Spieler öfter bestohlen und das Game kann nicht mehr beendet werden. Außerdem treffen ab und zu auf dem Vid-Phone Nachrichten ein. Solltest du die Wohnung nicht betreten können, weil Du die ID-Card vergessen hast, dann drehe am Regler an der Wasserleitung links oben im Bild.

City-Hall

Wenn du das erste mal mit der U-Bahn fährst, kauf Blumen für Karyn. Karyn ist unheimlich wichtig. Nachdem du mit Karyn geredet und ihr die Blumen gegeben hast, währe jetzt ein Rendezvous ganz nett. Das darfst du auf keinen Fall verpassen. Später kann Karyn einige Gegenstände identifizieren wenn man ihr sie zeigt. Außerdem gibt Karyn dir einen Schlüssel.Fahre jetzt nach Hause und öffne damit den Küchenschrank. Hier findest du den Wire-Tester, ein paar Bomben und ein Schokoriegel. Danach geht es zum Pleasure Drome.

Karyns Wohnung

Hier muß du nur einmal hin, nämlich zum verabredeten Rendezvous. ansonsten ist dieser Ort unwichtig.

Pleasure Drome

Wenn du keine Waffen bei dir hast, kommst du ohne Probleme rein. Waffen werden an der Garderobe abgegeben. Damit man seine Waffen wiederbekommt, mußt du dem grossen Typen den Schokoriegel geben. Du erhältst einen Garderobenschein, mit dem man seine Waffen holen kann. Wenn du das zweite mal deine Waffen abgeben willst brauchst du keine Schokolade mehr. Im Pleasure Drome kann man mit mehreren Leuten reden, aber nur einer ist interessant: der Mann im grünen Anzug, ganz hinten an der Bar. Wenn er beweisen will das Chandra tot ist, zeige ihm das Foto. Wenn er nicht mehr reden will, erinnere ihn an Chandra. Schließlich wird er mit der Adresse von Chen rausrücken. Als nächstens zu Chens Apartment.

Chen Lus Wohnung

Wenn du in Chens Wohnung reingehst, siehst du Chen im Todeskampf am Boden liegen. Helfen kannst du ihm nicht. Sofort wieder raus, aber vorher aus dem Vid-Phone seine ID-Card nehmen, da man so seine Wohnung später wieder betreten kann. Schaue dir die Nachricht für Chen auf seinen Vid-Phone an. Im Badezimmer findest du ein Drug-Patch, das man nehmen sollte. Im Schlafzimmer ist ein Safe. Den Safe findet man wenn das blinkende Auge des Drachen drückt. Die Kombination des Safes sind die letzten vier Ziffern von Chens ID-Nummer, die du auf dem Vid-Phone lesen kannst. Nehme jetzt den Schokoriegel und das Pergament aus dem Safe. Vergiß nicht Chens ID-Card. Den Riegel gibst du möglichst bald Jake im Pleasure Drome (Mann im grünen Anzug), er gibt dir jetzt und später weitere Informationen. Zeige ihm auch alle interessanten Gegenstände und frage ihn nach Chens Tod aus.

City-Hall (zum Zweiten)

Beim zweiten Besuch in der City-Hall gib Karyn das Drug-Patch und Chens D-Card, so erfährst du die Adresse von Jonny Qwong.

Jonny Qwongs Residence

In das Haus kannst du nicht rein. Wenn du aber mehrmals auf den Gullydeckel klickst, geht Blade in die Kanalisation. Vorsicht: nicht zu lange hier unten bleiben, sonst holen dich die Ratten (Abspeichern). Sieh dir den Sicherungskasten links genau an. öffne ihn mit einer der Bomben. Das Schaltschema auf dem Kasten ist wichtig. Nun mit dem Wiretester arbeiten. Wichtig: Schließ die Drähte nur an, wenn die Spannung im grünen Bereich ist. Die rote Klemme geht an den roten Draht, die blaue an den schwarzen Draht. Mit der gelben Klemme kann man nun die acht Anschlüsse untersuchen. Ein Tip: Jonnys Anschluß ist der zweite von unten. Genau aufpassen, das die Klemmen exakt abgelegt werden. Diese Sequenz muß beinahe pixelgenau durchgeführt werden.

City-Hall (zum Dritten)

In der Nähe der City-Hall gibt es noch einige interessante Orte. Dazu gehe, wenn

du aus der U-Bahn steigst, rechts am Blumenstand vorbei. Du landest in einem Hinterhof. Gehe in die Gasse links und dann durch das vernagelte Fenster. Der alte Mann erzählt dir etwas über deine Mission. Zeige ihm das Schriftstück aus Chens Tresor. Dafür erhältst du drei Talismane (nur der letzte ist wichtig) und einen Glückskeks. Außerdem ist ein neuer Ort auf der Landkarte erschienen. Ab jetzt kann der Alte nicht mehr weiter helfen. Gehe zurück in den Hof. Auf der rechten Seite ist ein Metallzaun. Dieser ist verschlossen, bis auf deinem Vid-Phone die Nachricht von Deng Hwang an Jonny Qwong abgehört wird. Gehe durch den Zaun. Du stehst vor einem Lagerhaus. Klicke auf die Tür, nun siehst du das Labor, daß du schon aus einer Schnitzszene kennen solltest. Klicke nun auf den Sicherungskasten und bringe eine Bombe an den Kasten an, jetzt gibt es ein wunderschönes Feuerwerk. Achtung, das klappt nur, wenn Qwong schon den Befehl gegeben hat, die Sicherheitszone des Reaktors zu missachten. Inzwischen sollte auch der Laborbericht über das Drug-Patch bei Karyn sein.

Mit dem Tape kannst du nun zum Bürgermeister (Mayor) gehen, wenn du Jenny etwas unter Druck setzt. Der Dialog beim Bürgermeister kann schnell in die Hose gehen, bewährt hat sich der Weg 3, 2, 2. Nun kannst du mit dem Paßerhöhen deine Feuerkraft erhöhen.

In Blades Wohnung

Gehe wieder nach Hause. Ab jetzt heißt es warten. Du kannst bis zum letzten Spieltag eigentlich nicht mehr viel machen, außer in der Stadt herumlaufen, ohne da allzu wichtige Informationen zu bekommen. Passe allerdings auf dein Vid-Phone auf. Um die entführte Karyn kannst du dich nicht kümmern. Am letzten Tag sollte Jake sich wieder bei dir melden. Gehe zum Treffpunkt, den er nennt (Arcade Sequence: Fünfmaliges nicht schaffen, darfst du überspringen). Wenn du Jake befreit hast, kannst du mit Snakes ID zwar schon zu Deng Hwang fahren, aber man kann noch zum Reservoir und die Leute aufhalten, die die Drogen ins Wasser kippen wollen. Das Erste-Hilfe-Set zu benutzen.

Showdown - bei Deng Hwang

Als erstes mußt du die Rezeptionisten überreden, das du in den Sicherheitsraum kommst. Sei freundlich, und sie wird sich an dich erinnern. Sobald sie zugestimmt hat, sollte alles ganz schnell gehen, denn sie kriegt schon bald Zweifel, ob sie das richtige getan hat. Im Sicherheitsraum klicke dann auf die Konsole und ziehe den grossen Hebel unten links. Die Codekombination, die du brauchst, steckt im Glückskeks.

Dabei bedeutet:

Y = gelb

W = weiss

R = rot

P = lila\purpur

B = blau.

Dann schalte alle anderen Systeme aus, verschließe aber den Raum, in dem die Wachen sind. Gehe raus und durch die nun ausgeschaltete Energiesperre. Der erste Raum von rechts enthält einen Sicherungskasten. öffne nun beide Hälften, betätige den Schalter oben, nehme den Schraubenzieher und stochere damit in den Sicherungen herum. Nehme die Drähte. Hinter der mittleren Tür sitzt Karyn. Um den Countdown zu stoppen, lege die Drähte einfach über Karyn und nehme dann die drei Kabel vom Hals ab. Ab jetzt geht alles automatisch, bis auf die letzte Arcade Sequenz, die nach fünfmaligem Scheitern einfach übersprungen werden darf. Und was kommt jetzt: DAS HAPPY-END

1.43 risedragon_unger

Greatest Hits - Volume V

Rise of the Dragon

Wer sich auf Filme wie Blade Runner steht, kommt an dem Sci-Fi Adventure Rise of the Dragon von Dynamix nicht vorbei. Das Szenario spielt in Los Angeles im Jahre 2053. Der Spieler übernimmt die Rolle des Privatdetektives Hunter. Die Stadtväter der heruntergekommenen Metropole werden gerade mit der Vergiftung des Trinkwassers erpreßt, zur Demonstration der Wirksamkeit haben die Erpresser ihr Teufelszeug bereits ein paar Junkies unter den Stoff gemischt. Die sind recht brutal krepirt, aber wen kümmern ein paar tote Fixer? Erst als auch die Tochter des Bürgermeisters mit dem Zeug in Berührung kommt (und dies nicht überlebt), bekommt Hunter seinen Auftrag. Der Lösungsweg führt nun quer durch L. A., bis es schließlich zum Showdown kommt. Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus, die sich automatisch der Lage anpaßt. Klickt man auf eine Figur, verwandelt sich der Mauszeiger in eine Gesprächsblase, klickt man auf eine Tür, in ein EXIT-Schild, usw. Die Steuerung funktioniert somit überaus einfach und schnell und ist kinderleicht zu erlernen.

Das Spiel beinhaltet auch eine (abschaltbare) Actionsequenz. Wenn sich anderswo etwas Wichtiges ereignet, wird der Spieler von animierten Zwischensequenzen am laufenden gehalten.

Bei seinem Erscheinen 1991 war das Spiel das bis dahin umfangreichste Amiga Spiel (10 Disks). Es war einer der Hauptgründe, mir damals meine erste Festplatte zuzulegen. Ich habe es nicht bereut. Das eigentliche Spiel ist relativ leicht, aber sehr spannend. Die Präsentation ist hervorragend - animierte Grafik und atmosphärische Musikbegleitung, wohin man auch schaut

bzw. hört. Echt sehenswert. Schon fast mehr ein Film als ein Spiel.

Mehrere Rätsel sind auf verschiedene Art und Weise zu lösen.

RotD ist ohne Festplatte nur von Masochisten spielbar. Eine HD ist dringend zu empfehlen. Bei mehr als 512KB Chip RAM werden zusätzliche Animationen sowie Soundeffekte abgespielt und dadurch die Atmosphäre stark verbessert. Eine Turbokarte wird nicht benötigt, ein 68000 Prozessor reicht vollkommen aus.

benötigt: Amiga (500-4000) mit 1 MB

gut spielbar mit: Amiga mit 1 MB Chip RAM, 512 KB Fast RAM, Harddisk

auch erhältlich: PC

positiv: Grafik, Sound, Atmosphäre, Story, niedriger Schwierigkeitsgrad

Meiner Meinung wird jeder Adventure Freak von diesem Spiel begeistert sein.

Einzig Profis könnten nach ein paar Stunden durch sein. Der durchschnittliche Spieler wird aber sicher auch ein paar Tage brauchen, um das Spiel zu lösen.

Ich habe drei Tage intensiv daran gespielt, bis ich durch war. Und ich habe die drei Tage genossen. Und mir danach sofort das Nachfolgespiel Heart of China bestellt.

Spiel: Rise of the Dragon

Company: Dynamix/Sierra

Genre: Adventure

Disks: 10

Kopierschutz: none

Sprache: vollkommen deutsch (gute Übersetzung)

Wolfgang Unger

1.44 rise of the robots

Spielname: Rise of the Robots

Hersteller: Mirage (1994)

Genre: Beat 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier (Kurztest)

Udo Kastilan

Mayday

Hints:

Der Vorspann lässt sich komplett abkürzen, indem man <FIRE> gedrückt hält, während man den Startbefehl (rise) in der Shell mit <RETURN> abschließt.

In JEDEM Level müssen die Roboter zweimal durchgemacht werden, bevor der Supervisor auftritt.

Tips für den Kampf:

Ladedroide: In den unteren Levels dürfte das Ding keine Probleme bereiten.

Ansonsten begegnet man ihm am besten mit dem "Kick" aus etwas Entfernung.

Baudroide: In den unteren Levels empfehlen sich die "Kicks aus der Luft" für einen langsamen, aber sicheren Sieg: Das Äffchen duckt sich am Boden und kann gar nicht mehr reagieren. In höheren Levels zeigt sich eine Mischung aus "schwerem Schlag" und gutem Timing oft als wirkungsvoll.

Eliminierungsdroide: Fast der fieseste Gegner. Außer viel Glück benutzt man möglichst den "Kick" aus einer Entfernung von einem halben Screen. Die Heckenschere reagiert meist mit einem Schlag und kriegt so eins auf die "Finger".

Militädroide: Alles ausprobieren, nie stehen bleiben, viel hüpfen.

Wächterdroide: Relativ einfach, eine Mixtur aus allen Schlägen und viel Aktivität müßte reichen.

1.45 riserobots_lübke

Rise of the Robots Thema: Roboter-Beat'm'Up

Hersteller: Mirage / Time Warner

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 13,2 MB)

unterstützt Fast-RAM

Umfang: 13 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-2

+: schöne Grafik, schöne Verpackung

-: kaum Schlagvarianten

Bem.: wer noch Platz auf der Festplatte frei hat, kann es für den Preis mal antesten

1.46 riserobots_udo

Test - Rise Of The Robots (AGA)

Systemanforderungen:

- 2 MB RAM

- AGA (ach nee)

- 40 MB HD (laut Handbuch - muß ein Druckfehler sein. Effektiv: ca. 13 MB)

Masochisten können das Spiel auch von Disk spielen.

Lieferumfang:

- 70-seitiges Handbuch in englisch, deutsch, französisch, spanisch und italienisch

- 13 Disketten

Wer es nicht schon weiß: Rise Of The Robots ist ein Prügelspiel, das zur Abwechslung keine militanten Phantasiecharaktere oder fernöstliche Schlafanzugträger als Hauptfiguren vorstellt, sondern astrein raygetracte Roboter. Demnach können sich kleine Kinder nicht an abgerissenen Gliedmaßen oder literweise verspritztem Blut erfreuen, sondern höchstens an ein paar herumfliegenden Metallsplintern, die mit ihrer Farbe erkenntlich machen, welchem der beiden kampfeslustigen Blechgesellen der Schlag mehr geschadet haben soll.

Eingeführt wird der Schauplatz mit einem grafisch höchst ansprechenden Intro, das eine Anflugszene eines Flugzeugs oder Raumgleiters auf eine stark industrialisierte Zukunftsstadt und abschließenden Lande- und Andockvorgang innerhalb eines Gebäudes beinhaltet. Dem Fluggerät entsteigt der Cyborg, ein muskelbepackter chromglänzender Halbroboter, den der User danach gegen die anderen subversiven Rostmühlen kämpfen lassen darf. Leider läßt sich der Vorspann nur abkürzen, nicht abbrechen. Und was nach der Szene, in der unser Held die Rampe betritt, außer einem Grafikwirrwarr noch kommt, weiß ich nicht. Mein Vorspann stürzte hier bisher jedesmal ab...

Auf seinem Leidensweg trifft ER der Reihe nach einen eher harmlosen Laderoboter in Gabelstaplerformat, einen gorillamäßigen Laderoboter mit unangenehm kräftigen Pranken, eine wandelnde Heckenschere (sogenannter "Crusher"), ein hüpf- und pirouettenfreudiger Samuraiverschnitt mit Fingern à la Freddy Krüger und ein etwas zu groß geratener Turrican-Freak. Wer diese Palette (je nach Schwierigkeitsgrad ein- oder zweimal) durchgeboxt hat, trifft letztendlich auf den "Supervisor", ein absolut hinterhältiges Weibsstück aus Quecksilber, das sich je nach Stimmung mal als Heuschrecke oder Eispickel (?) auf den Helden stürzt und zwischendurch ganz nach TerminatorII-Manier zu einem häßlichen Fleck auf dem Boden zerschmilzt, um anschließend umso fröhlicher um sich zu schlagen.

Wer will, kann sich vor den Kämpfen jeweils eine kleine, aber feine Animation bezüglich des zu erwartenden Gegners zeigen lassen. Der Schattenwurf ist zwar nicht besonders gelungen, läßt sich dafür abschalten. Optional steht ein Timer mit verschiedenen Turnierzeiten zur Auswahl, ebenso die

Anzahl der nötigen KO's bis zur Entscheidung (mindestens 2). Für ungeübte Fighter steht die Übungsrunde mit beliebigem Gegner (außer Supervisor natürlich) zur Verfügung.

Der Weg zum Spiel ist beschwerlich. Die Art der Installation läßt WB-Fans die Haare zu Berge stehen. Um die 13 Disketten auf die Platte zu bannen, muß mit Disk1 gebootet werden und im folgenden CLI (die WB wird gar nicht geladen!) das Programm "Install" direkt PC-mäßig gestartet werden. Was dann folgt, hat mit dem Commo-Installer so viel zu tun wie eine Qualle mit einer Mohrrübe. Sieht zwar ganz nett aus (Computermonitor, finsterer Hintergrund), meinte aber bei den ersten Versuchen beharrlich, auf meiner HD sei nicht genügend Platz (50 MB waren frei). Ich blieb stur. Irgendwann installierte das Ding dann tatsächlich. Gestartet werden kann das Spiel nur auf dem gleichen Weg (mit irgendeiner bootfähigen Leerdisk das Start-CLI hervorzaubern, Pfad anwählen, "Rise" eintippen, Return, MS-DOS läßt grüßen). Doch auch das Durchspielen wurde (zumindest mit 040er) zu einem gewissen Problem, selbst im einfachsten Level: Das Spiel erwies sich als ziemlich absturzfremdig.

Fazit: Eigentlich auch nur ein Prügelspiel...für's CD32 sicher besser...

Wertung:

Grafik: 99%

Sound: 20% (soll von Brian May sein, viel ist es aber nicht...)

Positiv:

- Geile Grafik

Negativ:

- zumindest auf 040er häufig Abstürze

- Installation wird zum Glücksspiel

- unkomfortabler Start

[Udo Kastilan]

1.47 riserobots_mayday

Seit ich hier dabei bin, waren alle Spiele, die ich getestet habe immer empfehlenswert - Das muß sich ja auch mal ändern!

Deshalb gibt's heute ein absolutes Müll Game :-)

Es handelt sich dabei um RISE OF THE ROBOTS AGA

Warscheinlich werden die meisten schon weitergeblättert

haben...verständlich!

Es ist nämlich eine extrem Folter für den armen Zocker!

Story

Ja, sowas gibts auch noch! Irgendwann in der Zukunft, als die meisten

Arbeiten

von praktischen Robotern erledigt werden, passiert es, wie es kommen mußte!

Einer der OberRobots wird von einem Virus befallen und rastet aus...

Zu dumm das ihr den Auftrag habt, den Kerl zu eliminieren...

Installation

Das Spiel belegt knapp 20MB auf der HD. Habt ihr erstmal herausgefunden, wie das Install Prog funktioniert (lässt sich nicht von der WB starten!

Statt dessen müsst ihr mit "Boot with no.." das Teil selber starten!

dürft ihr euch erstmal ne Zeitlang mit Diskwechseln beschäftigen.

Fast selbstverständlich, daß man keinen Pfad angeben kann - Alles wird extra fu**ig ins Root Verzeichnis verteilt. Na Toll!

Also hab ich es erstmal ins Games Verzeichnis kopiert.

Für Icons hat man sich ebenfalls keine Zeit genommen...also selbst eins drangepackt.

Klick.....ABSTURZ!

Na toll! Also noch ein IconX Script geschrieben und nochmal gestartet...

ABSTURZ! Aaaaaaargh!

3ter Versuch: Über die Shell gestartet....Super! Grafikfehler!

Ihr könnt es euch denken...Boot with no...Auch ABSTURZ!

Und dann der Hammer! Das Teil MUß doch tatsächlich im Root Dir. stehenbleiben!

Jetzt muß ich immer ohne Startup booten, und hab das Teil in der Root!

Intro

Zuerst war ich ja angenehm überrascht:

Ca. 70% aller Movie Sequenzen der PC-CD-ROM Version wurden übernommen!

Die PC Version ist 100MB groß!

Und die Qualität ist auch nicht soooo übel.

Aber ein Vergleich mit der DOSen Fassung wollte mir nicht aus dem Kopf:

Tja, da lässt die Feude nach ---> Die Sequenzen sind zwar ähnlich....aber vergleichbare Qualität? NO WAY! Schade, aber AGA kennt nicht jeder...

Optionen

Nach dem mehr oder weniger gelungenen Intro, kommt ihr in den OptionsScreen:

In Hintergrund düdelt die einzige Musik des Spiels ---> angeblich soll sie von Brian May sein, aber dieses Gedudel ohne Rhythmus und Melodie ist...

KRANK! Das kann schonmal garnicht sein!

Dafür gibt's viele Möglichkeiten:

Anzahl der Runden, Schwierigkeit, Rundenzeit, Bildschirmrütteln bei aufkommen auf dem Boden, Metallsplitter bei harten Treffern und Schatten der Kämpfer.

Es gibt auch noch einen 2Player Modus. Der eine MUß immer den blauen Cyborg übernehmen, der andere darf sich 7Roboter aussuchen.

Ein Handicap lässt sich ebenfalls auswählen.

Aber zum 1PlayerMode:

Auch hier gibt's 2Arten:

Trainig oder Mission.

Beim Training könnt ihr euch einen der 7Kämpfer aussuchen, und dürft dann gegen den blauen Cyborg kämpfen...TOLLES TRAINING, WENN MAN GEGEN SICH SELBST KÄMPFT!!!!!!

Und beim Mission Mode gehts erst richtig zur Sache:

Ihr seid der blaue Cyborg (tja, mehr könnt ihr auch nicht auswählen...)

und müsst alle anderen zu Schrott prügeln!

In einer kleinen MovieSequenz kündigt sich der nächste Warrior an, und danach werden euch einige Infos über euren Gegner präsentiert.

Kampf

Die Steuerung ist leider nur halb gelungen, da man auf Knopfdruck nicht schlägt. Statt dessen muß man noch in eine Richtung drücken.

Da finde ich die StreetFighter2 oder MortalKombat2 Steuerung besser!

Unverständlicherweise gibt es äußerst wenige Schläge! Neben Blocken könnt ihr euch für 3,4 Trittvarianten und nicht weniger Schläge entscheiden.

Auf SpecialMoves hat man gleich komplett verzichtet.

Der Hersteller: "Das macht das Gameplay leichter und überschaubarer..."

Schade!

Auf den ersten 3 von 4 Schwierigkeitsstufen habt ihr das Teil schnell bewältigt. Allerdings kriegt ihr den Obermott "Supervisor" (Ein Geschöpf aus flüssigem Metall à la T-1000) erst auf Stufe 4 zu Gesicht.

Der Nachteil:

Wenn dann euer Gegner blockt, zieht es ihm KEINE ENERGIE AB!

Wenn ihr dann blockt, passiert das natürlich nicht. Danke!

Achja, auch nicht schwer zu erraten, was der Gegner dann wohl die ganze Zeit macht.

Gesunthaidliche Volgän

Naach zirka 1Stunnde zockän wirt daz Gehian löchrick wieh ain Schwammm --->

Das Rise-Wahn Sündrohnm.

Där Härstella übanihmmt kaine Garanti füa ewentuälle Schähden.

Fazit

Hütet euch vor diesem "Spiel"!!

Selbst wenn ihr mit der Mindestanforderung für 1 Gramm Spielspaß aufwarten könnt, in Zahlen 68030 50Mhz, HD und FastRAM wird euer Kopf schneller leer, als ihr ´piep´ sagen könnt!

Und auf einem nackten 1200er ist selbst das Schneckenwettrennen schneller!

Prädikat wertlos. Höchstens in türkischen Gefängnissen als Foltermethode zu gebrauchen....

Wertung

Grafik: 85-90%

Animation: 90% (hängt von Rechner ab)

Musik: 5%

Sound FX: 50%

Handhabung: 60%

Spielspaß: 30%

HD: Ja

RAM: 2MB

Zweitlaufwerk: Ja

Deutsch: Anleitung

Speicherbar: - (Nichtmal Highscores!)

MAYDAY

1.48 riseoftherobotscd

Spielname: Rise of the Robots CD32

Hersteller: Mirage

Genre: Beat 'em Up

Hint:

Als erstes mit dem Military Droid im Traings-mode verlieren. Dann die Optionen wie folgt verändern:

Difficulty HARD

Timer OFF

Cinematics ON

7 bouts

Shadows ON

Screen shake ON

Zwei Spieler anwählen. Auf dem Handicap Screen nach links drücken, so daß der rote Balken etwa ein Viertel des Weges in Richtung vom Spieler 1 erreicht hat, dann wieder zurück. Das jetzt sechsmal machen bis der Bildschirm aufblitzt. Jetzt kann man sich die einen anderen Roboter wählen und nach dem Sentry Droid oder vor dem Cyborg ist dann der `Supervisor`, den man sonst ja nicht anwählen kann.

Die Special Moves hiervon sind:

Mutation: Runter, auf den Gegner hin, Hoch

Melt and reform:Runter, vom Gegner weg, Hoch

1.49 risk

Spielname: Risk

Hersteller: ?

Genre: Strategie

Screenshot:

1

Test(s) zu diesem Spiel von:

Philip

1.50 risk_philip

Risk

Genre: Strategiespiel

benötigt: 1MB

getestet auf: 1.3

2.1

Risk ist die Computerversion von RISIKO.

Ziel des Spieles ist es alle 42 Länder (eingeteilt in 6 Kontinente) zu erobern.

Wahlweise kann man sich auch Aufgaben vom Computer stellen lassen.

Dann muß man z.B. Afrika und einen

Kontinent seiner Wahl erobern, oder alle roten Einheiten vernichten.

Mitspielen können maximal 5, mindestens aber 2.

Wobei eine beliebige Anzahl vom Computer übernommen werden kann.

Zunächst stellt man also die Spieleranzahl ein.

Namen kann man nicht eingeben, dafür aber jedem Spieler eine Farbe zuteilen.

Jetzt kann man noch die Stärke der Computerspieler einstellen. Von 0 (billig) bis 15 (für Sado-Mados).

Schließlich müssen noch 42 Einheiten bzw. Länder auf die Spieler verteilt werden. Wer jetzt immer noch nicht anfangen will kann nun noch die Anzahl der Würfelseiten, Karten ja oder nein und wenn ja die Anzahl der maximalen Einheiten pro Kartensatz, einstellen.

Es gibt folgende Karten: Kanone

Reiter

Fußsoldat

Joker

Wenn man drei gleiche oder drei verschiedene hat, kann man diese gegen neue Einheiten eintauschen.

Zunächst bekommt man nur ca.6 später bis zu 250 [maximal Wert einstellbar;-)].

Eine Karte bekommt man jede Runde, vorausgesetzt man hat in der vorigen ein Land erobert.

Nun aber los !

Man sieht nun eine Weltkarte mit den zufällig erteilten Ländern. Auf jedem Land steht zunächst nur eine Einheit. Nun kann man sich seine Aufgabe anzeigen lassen und das Spiel endgültig beginnen. Als erstes verteilt man seine neuen Einheiten. Neue Einheiten bekommt man zu Beginn jeder Runde. Die Anzahl eichtet sich nach der Anzahl der Länder die man besitzt. Ganze Kontinente erhöhen die Anzahl nocheinmal. Jetzt kann man zwischen 3 Aktionen wählen: Land erobern, Einheiten verschieben, Runde beenden.

Ein Land erobert man indem man das zu erobernde Nachbarland anklickt, und stellt mit wievielen

Einheiten man angreifen will.

TIP: Man sollte pro Runde 1 Land erbern da man sonst keine Karte bekommt und so hoffnungslos hinter den anderen zurückbleibt :-(Auch wenn man sicher ist es gleich wieder zu verlieren!

Ein Land gewinnt man dann, wenn bei der Würfelorgie keine gegnerischen Einheiten übrig bleiben. Das würfeln übernimmt natürlich der Computer.

Danach kommen alle anderen Spieler dran.

Leider gibt es weder eine Save-Funktion noch eine Highscore. Diese sind aber für die Version 3.10 geplant. Ob diese allerdings jemals erscheint ist fragwürdig

Denn dieses Spiel ist schon über 6 Jahre alt, und bis jetzt habe ich es auf keiner PD-Serie gefunden :-(

Tja, was soll ich noch groß sagen, wem Risiko gefällt, wird mit Risk einen Haufen Spaß machen, und daß im 1- und 2-Spieler Modus. Es ist zwar nicht gerade sehr komplex, aber vielleicht ist das ganz gut so.

Fazit: Super

Philip

1.51 risky woods

Spielname: Risky Woods

Hersteller: Dinamic (1992)

Genre: Jump 'n Run

Screenshot:

1

Cheat:

Während des Spieles "RIP" eingeben.

Während des Spieles folgende F-Tasten drücken und gedrückt halten:

<F1> mehr Leben

<F2> mehr Geld

<F3> mehr Zeit

<F4> nächstes Level

1.52 roach motel

Spielname: Roach Motel

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Im Spiel ohne Pause und mit kleinen Buchstaben folgendes eingeben und mit <RETURN> bestätigen:

NODYING Unendlich Leben

FUCK Mitteilung vom Autor

SHIT Mitteilung vom Autor

Die Cheatwörter gibt man am besten an einer ungefährlichen Stelle (z.B. auf einer Leiter) ein.

1.53 road raider

Spielname: Road Raider

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Im Spiel schnell zuerst einmal schnell sterben und das zweite Auto wird eine Kanone haben, die schnell nachlädt.

1.54 road rash

Spielname: Road Rash

Hersteller: Electronic Arts (1992)

Genre: Rennspiel

Paßwörter fürs Hauptmenü:

Maschine Code

Panda 600 00000 00J00 102VS 21JUD

Panda 700 00000 01591 00EGJ 567HM

Banzai 750 00000 00J01 113BT 22KDP

Kamikaze 750 00000 00R0D 013VS 32RV4

Ferruci 850 00000 01420 019GS 475VO

Shuriken 1000 00000 01421 109GS 448VN

Diabolo 1000 00000 01590 10EGJ 5761K

Im Code-Screen 21132011H7 VUKBE27QAG eingeben.

logischerweise auch gesplittet. Für jedes gewonnene Rennen gibt es ein Preisgeld; mit selbigem kann man seinen kleinen Flitzer mit Turbo-ladern, Panzerung und (dringend zu empfehlen) 'ner Art Servolenkung tunen. Die käuflichen Nebelschwaden sind allerdings nur was wert, wenn man gegen den Computer fährt. Er ist nämlich der einzige, der bei ein bißchen Rauch vor der Linse vollkommen die Orientierung verliert...

Kurz und schmerzlos: Daß "Road to Hell" nicht nur wegen seiner recht ordentlichen Grafik Spaß macht, dürfte nun wohl klar sein.

Okaaaay, die Steuerung reagiert etwas träge, wen kümmerts; es gibt auch nur 7 Kurse - na uuund??? Die Hauptsache ist doch, daß es eine gehörige Portion von dem hat, worauf es WIRKLICH ankommt, und das heißt SPASS!!! Daß das Teil dann auch noch Besitzer von 2 Meg-Maschinen mit dem Wegfallen von Ladezeiten belohnt, ist da schon mehr als schmeichelhaft....

Road to Hell

~~~~~

Grafik: 73 %

Sound: 57 %

Dauerspass: 76 %

Gesamtwertung:

~~~~~

|___/___/|/|/|

/|/|/|~|/|

/|/|/|/|

/|/|/|/|

/|/|/|/|_

/|/|/|/|/|

_ _ _ _ _

Igor Vucinic © in 1994 / 14.12.94 / 21:58 h

1.57 roadblasters

Spielname: Roadblasters

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Rennspiel

Cheats:

Man drücke im Designer-Bild ganz einfach Option 1, und schon kann man die Level frei anwählen.

Gebt mal "LAVILLASTRANGIATO" oder "LAVIL LASTRANGIATO" ein.

<1>-<4> Waffenwechsel

<F> füllt Tank

<S> nächster Level

<X> Dreht Auto

<P> neue Power

<G> Ende

<0> ?

1.58 roadkill

Spielname: Roadkill

Hersteller: Vision (1995)

Genre: Rennspiel

Paßwörter:

0 LQPONTQNJO

1 LQPONRHCNM

2 LQPONUPQCK

3 LQPONTMBCH

4 HQPONFSTCN

5 PQPOOEQLCL

6 PQPOOUPBCQ

Alternativ dazu:

Maximum Overkill Grand Prix: LQPONTDKCH

Badlands Mega Smash: HQPOOFHBCR

Roadkill Eliminator: PQPOQPRONH

Weitere Codes:

LQPONTLLCQ HQPOOFMTCI PQPOQPNPCJ LQPONUGTNP

1.59 roadkill cd32

Spielname: Roadkill CD32

Hersteller: Vision

Genre: Rennspiel

Codes:

- Maximum Overkill Grand Prix : LQPONTDKCH

- Badlands Mega Smash : HQPOOFHBCR

- Roadkill Eliminator : PQPOQPRONH

1.60 robbeary

Spielname: Robbeary

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Bei Verlust eines Lebens so schnell wie möglich <BOTH MOUSE> drücken,
schon ist der Tod verhindert!

1.61 robin hood

Spielname: The legend of Robin Hood - Conquest of the longbow

Hersteller: Sierra

Vertrieb: Bomico

Genre: Rollenspiel/Adventure

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 89 %

Sound: 82 %

Motivation: 86 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Screenshots:

1

Cheats:

<ALT> drücken und bestimmte Zahlen eintippen:

103 bringt das Liebesleben in Ordnung (Marion liebt Robin)

166 Heldenstand auf Maximum

167 Heldenstand auf Minimum

213 Zur Insel bei Little John

214 Robin wird zum Zauberer teleportiert

370 Hirschjagd ist geächtet

371 Robin ist geächtet

372 Robins Gefolgsleute sind geächtet

373 Kopfgeld auf Robin

441 Schaltet durch die Jahreszeiten.

659 ruft Robins Freunde zu Hilfe

666 Kirchenservice

828 poliert das Image auf (legalisiert Robin)

Tips:

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seinen Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Nordmannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man in Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn auch die Hilfe von Fiar Tuck. Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht: Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt. (Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich einigermaßen von einen Schurken in einen Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei

eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand.

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt:

Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit <F1> abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

1.62 robinh_unger

Robin Hood - Conquests of the Longbow

Diesmal will ich Conquests of the Longbow von Sierra vorstellen. Das von Christy Marx (Camelot) programmierte Programm ist ein sehr umfangreiches Adventure. Und eines der besten, das ich je gespielt habe. Zumindest am PC. Am Amiga ist dieses Spiel eigentlich eine Frechheit.

Robin Hood (nicht zu verwechseln mit dem namensgleichen Spiel von Millenium) erschien im Jahre 1991 für den Amiga. Zuvor war es bereits für den PC herausgekommen. Ein Freund von mir hatte sich damals das Spiel für den PC gekauft. Nachdem ich es mir bei ihm angesehen hatte, war ich vollkommen begeistert. Sehnsüchtig wartete ich auf die Amiga-Konvertierung. Und sie erschien tatsächlich recht bald! Robin Hood war das letzte Spiel, das Sierra noch für den Amiga konvertierte. Nur Kings Quest VI wurde 1994 noch konvertiert, allerdings nicht von Sierra selbst, sondern von Revolution Software. Und das war gut so, aber das ist eine andere Geschichte.

In Robin Hood übernimmt der Spieler die Rolle von Robin, Rächer der Enterbten, der im Sherwood Forest lebt und gegen den betrügerischen Sheriff von Nottingham kämpft. Die Steuerung erfolgt über 5 Icons (gehen, schauen, benutzen, reden, mit dem Bogen schießen) vollkommen mit der Maus. Die grafische Darstellung ist wie bei auch allen anderen Sierra-Adventures jener Zeit.

Am Amiga wurde ich sehr brutal von Robin Hood enttäuscht. Die Umsetzung wurde extrem schlampig gemacht. Ich hatte damals

gerade eine Festplatte gekauft und eine 68020 (14Mhz) Turbokarte mit 1 MB in meinen Amiga 500 (1MB Chip RAM, Kick 2.04) eingebaut.

Damit liefen viele Spiele, die bis dahin kaum spielbar waren, nun recht gut. Nicht so Robin Hood. Die Geschwindigkeit war immer noch fast unspielbar langsam. Robin Hood bewegte sich wie ein Schlafwandler auf dem Bildschirm umher. Die Ladezeiten dauerten trotz Festplatte immer noch lange. Außerdem wurde oft nachgeladen. Weiters waren die Grafiken eine Frechheit.

Natürlich kann man die 256 Farben vom PC nicht so einfach am Amiga konvertieren, aber obwohl Robin Hood mit 64 Farben läuft, sieht das Spiel schrecklich aus! Man könnte oft glauben, Stevie Wonder sei für die Farbwahl zuständig gewesen. Manche Texte sind nur sehr schwer lesbar (blauer Text auf blauem Hintergrund).

Niemals zuvor habe ich eine derart katastrophale grafische Umsetzung eines PC Titels gesehen. Was das Spiel jedoch absolut unspielbar machte: Es lief vollkommen instabil und stürzte andauernd ab. Erst mit 6MB RAM wurde dieses Problem behoben! Wer hat bitte 1991 einen Amiga mit 6MB RAM gehabt?

Die Grafiken unter VGA sind ein wahrer Augenschmaus. Nicht der digitalisierte Alptraum, mit dem viele neuere CD-ROM Spiele Eindruck schinden wollen, sondern lauter handgezeichnete Grafiken, jede davon ein kleines Kunstwerk. Wirklich sehenswert. Die Grafiker und Animatoren haben wirklich Hervorragendes geleistet. Derart gute, handgezeichnete Grafiken sieht man nur sehr selten bei Computerspielen. Die Grafik von Robin Hood braucht sich auch vor einem Walt Disney Zeichentrickfilm nicht zu verstecken.

Was ist jedoch am Amiga damit passiert? Ein fähiger Grafiker hätte die Grafiken auch mit nur 64 Farben noch sehr gut zeichnen können. Für die Konvertierung war jedoch offensichtlich kein fähiger Grafiker zuständig. Während einige der Grafiken noch durchaus brauchbar sind und an die hohe Qualität der VGA-Vorbilder erinnern (das Schlafzimmer des Abtes, die Kapelle), so sind die meisten anderen Grafiken nicht sonderlich aufregend. Einige sind sogar extrem schlecht und wirklich um Lichtjahre scheußlicher als in der Ur-Version (der Jahrmarkt beim Bogenturnier beispielsweise). Vielleicht bin ich auch deshalb so extrem enttäuscht gewesen, weil ich das Spiel zuerst

am PC durchspielte.

Da Robin Hood auch noch andauernd abstürzte, spielte ich es am Amiga nicht sehr lange. Ich schrieb einen Beschwerdebrief an Sierra und verbannte Robin Hood in die hinterste Ecke meiner Softwaresammlung. Warum schreibe ich nun also einen Greatest Hits-Artikel darüber?

Nun ja, die Zeiten haben sich geändert. Ich habe Robin Hood in den letzten Tagen am Amiga durchgespielt. Ich habe nun einen wesentlich schnelleren Amiga mit viel mehr Speicher, und außerdem erscheinen keine brauchbaren neuen Spiele in dieser Qualität mehr für unseren Rechner. Was sind denn nun die positiven Seiten des Spieles?

Die Geschwindigkeit des Spieles wird mit einer 68030-CPU mit mindestens 28 Mhz sowie genügend schnellem Fast-RAM (mindestens 4MB) erträglich schnell. Auch stürzt das Spiel mit einer derartigen Konfiguration nicht mehr andauernd scheinbar grundlos ab.

Wer hat 1991 eine 68030-Karte gehabt? Die Grafik bleibt natürlich immer noch häßlich, aber dafür bekommt man sehr viele Grafiken zu sehen. Fast alle davon sind sogar animiert. Wenn man die VGA-Version nicht kennt, sind sie vielleicht gar nicht sooo schlimm. Die Amiga-Version beinhaltet leider einige Bugs, die sich aber meist nicht gröber auswirken. Die Testphase des Spieles war am Amiga scheinbar nicht sehr intensiv... Einer der beiden für die Konvertierung hauptverantwortlichen Programmierer will nicht in den Credits des Spieles genannt werden, so peinlich ist ihm diese Umsetzung!

Das eigentliche Spiel (nicht die technische Seite!) ist überaus gut. Die Geschichte ist spannend, die Rätsel sind allesamt völlig logisch und auch größtenteils relativ leicht zu lösen. Das Spiel ist sehr komplex, immerhin ist es auf 8 Disketten verteilt.

Die Steuerung funktioniert hervorragend. Für sehr viele Rätsel gibt es die verschiedensten Lösungswege, oftmals drei oder gar vier verschiedene Arten, ein Problem zu beseitigen! Es gibt auch verschiedene Schlußsequenzen, je nachdem, wie man sich im Spiel verhalten hat! Man kann sogar seine große Liebe, Marian, im Spiel sterben lassen und dennoch zu Ende spielen. Robin stirbt übrigens niemals einen unerwarteten und unvorhersehbaren Tod. Es

gibt zwar viele Möglichkeiten, daß Robin stirbt, aber sein Tod ist immer vorhersehbar und man kann abspeichern, bevor man etwas Gefährliches unternimmt.

Im Spiel gibt es auch noch ein Spiel-im-Spiel. Um an einen Edelstein zu gelangen, muß man mit einem alten Mann Mühle spielen. Auch ein paar (abstellbare) Action-Sequenzen wurden eingebaut. So steht ein Mann-gegen-Mann Kampf gegen einen Mönch auf dem Programm, ein Bogenturnier (was wäre eine Robin Hood Geschichte ohne ein Bogenturnier?), ein Wettlauf mit der Zeit durch ein Labyrinth sowie eine abenteuerliche Flucht aus einer Festung.

Das Programm gibt fast nie dämliche Antworten auf irgendwelche logischen Aktionen des Spielers. Man kann so ziemlich alles ausprobieren, was irgendwie möglich erscheint. Sehr witzig ist es, mit allen im Spiel auftauchenden Tieren zu reden (Schaf, Pferd, Schwein). Wenn Robin stirbt, bekommt er fast immer einen kryptischen Tip, was er falsch gemacht hat.

Robin befreit Gefangene aus dem Kerker des Sheriffs von Nottingham, bestiehlt und demütigt den Sheriff und seine dämlichen Schergen, bestiehlt auch den fetten Abt aus der Kathedrale (der es mit dem Zölibat nicht so ganz ernst nimmt), befreit Marian vom Scheiterhaufen, überfällt einen Goldtransport, befreit Gefangene aus einem schwer befestigten Mönchskloster, gewinnt ein Bogenturnier vor den Augen des Sheriffs, nimmt von den Ausbeutern und gibt es den Armen. Oder auch nicht, das liegt ganz in der Hand des Spielers. Natürlich kann man den Soldaten, der gerade ein junges Mädchen entführt auch mit seiner Beute entkommen lassen. Man kann das Spiel auch auf fies spielen! Warum soll man dem Bettler seine Bettlerkleidung abkaufen? Ein gezielter Bogenschuß erledigt das Problem ebenso. Man bekommt nur weniger Punkte dafür, aber was solls! Fast alle Rätsel lassen sich auch auf die brutale Art lösen.

Die Dialoge im Spiel sind oftmals wirklich hervorragend. Zum Beispiel stellt sich der als Diamantenhändler verkleidete Robin dem fiesen Sheriff und seiner Frau als "Gucci of Beverly" vor, um den Sheriff dann ganz massiv zu betrügen. Oder der als Mönch verkleidete Robin segnet auf seiner Flucht den besoffenen Sheriff mit den Worten "May you get what you deserve and may I

live to see it".

Das Spiel ist überaus intelligent. Zum Beispiel folgende Szene:

Als Diamantenhändler verkleidet geht Robin zum Eingang der Burg

des Sheriffs. Vor dem Tor steht eine Wache. Wie jeder kluge

Adventure-Spieler speichere ich nun das Spiel erstmals ab, bevor

ich mit der Wache rede. Danach erst rede ich mit der Wache

(übrigens ein köstlicher Dialog) und werde zum Sheriff geführt.

Dort erkennt jedoch die Frau des Sheriffs Robin an seinem

auffälligem Bart noch vom Bogenturnier vor zwei Tagen. Robin

wird in der Burg überwältigt und gehängt. Pech. Also lade ich

den alten Spielstand, wo ich vor der Burg stehe. Ich muß etwas

mit meinem Bart machen. Da ich ein rotes Pulver bei mir habe,

färbe ich den Bart rot. Ich will es direkt vor der Wache tun.

Das erlaubt mir das Programm nicht, wäre ja auch zu dämlich. Ich

soll an einem ruhigen Platz den Bart färben. Also färbe ich den

Bart im Sherwood Forest und komme dann zur Burg zurück. Ich gehe

zur Wache und spreche sie an. Die jedoch kann sich noch daran

erinnern, daß ich zuvor, als ich vor ihr stand, keinen roten

Bart hatte und nimmt mich fest... Im Spiel gibt es viele solche

Details.

Viele der Punkte sind optional und zur Lösung des Spieles nicht

notwendig. Man kann oftmals verschiedenen armen Leuten im Spiel

Geld geben oder nicht, man kann die Rechnung des

zechenprellenden Abtes beim Wirt bezahlen oder nicht, man kann

für Lady Marian Geschenke kaufen oder nicht, man kann sie küssen

oder nicht usw.

Beispielsweise sieht man zu Beginn des Spieles einen Soldaten

des Sheriffs, der eine junge Frau mit sich schleift. Robin kann

sich nun dem Soldaten in den Weg stellen. Er kann entweder den

Soldaten mit seinem Bogen nach oder ohne Gespräch sofort töten,

oder versuchen, die Frau zu befreien, ohne den Soldaten zu

töten. Sobald er dem Soldaten jedoch zu nahe kommt, zieht dieser

sein Schwert und tötet die Frau, worauf Robin ihn automatisch

erschießt. Robin kann auch einfach dem Soldaten aus dem Weg

gehen und ihn mit seiner Beute davonziehen lassen...

Im Spiel kommen so ziemlich alle Robin Hood-Klichees vor. Obwohl

das Spiel eigentlich durchaus ernst ist, wird auch vieles

verarscht. Von Präsident Bush (war damals noch im Amt) bis Kevin

Costner kriegen alle ihr Fett ab. Auch Heros Quest kommt vor,

sogar die Programmiererin von Robin Hood ist im Spiel zu finden!

Die Story ist relativ geradlinig. Das Spiel ist in verschiedene Tage unterteilt, und an jedem Tag muß man irgendetwas tun.

Nachdem man diese Aufgabe (mehr oder weniger gut) erledigt hat, sitzt Robin mit seinen Leuten im Räuberlager und bespricht den vergangenen Tag, wobei man viele versteckte Hinweise erhält, wenn man etwas auch eleganter lösen hätte können. Dann beginnt der nächste Tag damit, daß Robin in seiner Höhle aufwacht. Wenn er aus seiner Höhle tritt, wird ihm meistens von einem seiner Männer berichtet, was an diesem Tag so zu erledigen sein wird. Beispielsweise wird ihm gesagt, daß heute das große Bogenturnier in der Stadt ist, oder das heute die Verbrennung der Hexe Marian in der Stadt am Programm steht. Oder daß die Leute des Sheriffs wieder einmal den Wald durchkämmen um Robin zu fangen. Das Spiel wird durch eine ganze Menge an Sound-Effekten unterstützt. Auch die Musik ist gar nicht so schlecht. Der Packung liegt noch ein Mühle-Spiel bei.

Fazit: Obwohl das Spiel für den PC um Längen besser ist, so ist es auch für den Amiga ein gut spielbares, umfangreiches, überaus unterhaltsames und spannendes Adventure. Kaum ein Spiel hat eine derart gute Story, so gute Dialoge und logische Rätsel. Die Rätsel sind auch nicht sonderlich schwer. Wer gute Adventures mag wird auch an Robin Hood seine Freude haben. Die einzige Voraussetzung ist ein entsprechend aufgerüsteter Amiga. Man muß es ja auch so sehen: Es gibt derzeit nur wenig andere gute Adventures am Amiga.

andere Systeme: PC

Name: Robin Hood - Conquests of the Longbow

Genre: Adventure

Company: Sierra

Disks: 8

Sprache: englisch, zumindest für den PC gibt es auch eine deutsche Version

A 1200 kompatibel: ja

Kopierschutz: Ein paar Rätsel sind nur mit Hilfe des Handbuches zu lösen

benötigt: Amiga mit 1MB sowie Festplatte (rein theoretisch...)

empfohlenes System: mindestens eine 68030-CPU mit 28 Mhz, 6 MB RAM sowie eine schnelle Festplatte.

Wolfgang Unger

1.63 robinhoodlq

Spielname: Robin Hood - Legend Quest

Hersteller: Codemasters (1992)

Genre: Actionadventure

Cheat:

Wer sich in der High-Score-Liste mit " PUGWASH " einträgt, hat unendlich viele Leben und Stärke!

1.64 robin smiths cricket

Spielname: Robin Smiths Cricket

Hersteller: ?

Genre: Sportspiel

Hint:

Um den Computer jedesmal "rauszubowlen",bewegst du den "Bowler" nach ganz links oder rechts.Nun stellst du die Stärke auf Maximum und die Spin-Anzeige ungefähr auf halb.So sollte es klappen.

1.65 robinsons requiem

Spielname: Robinson's Requiem

Hersteller: Silmarils (1994)

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung - ROBINSON'S REQUIEM

Entdeckungstour im Landungsgebiet

Ich finde mich auf einem Planeten wieder, mit nichts als meiner Kleidung. Aber ich bin offensichtlich nicht der einzige Robinson hier, denn da vorne kommt der Einzelgänger Socrates. Mir wird klar, bei dieser Mission muß jeder sehen, wo er bleibt. Ich schlage ihn nieder und beschaffe mir sein Messer, die Batterie, die 1L Flasche und 20 Streichhölzer. Die Flasche fülle ich sofort mit dem Wasser eines kleinen Sees. Um ein Feuer zu machen, hole ich mir ein paar äste. So kann ich das Wasser desinfizieren. Nicht weit entfernt, führt mich ein kleiner Weg nördlich unter eine Brücke, wo ich mein Wrack mit dem AWE-Medipack und etwas Draht finde. Ab jetzt kann ich zum Desinfizieren des Wassers die Tabletten benutzen und die wertvollen Streichhölzer sparen. Weiter in Richtung Westen begegnet mir Darwin. Als Werwolf verwandelt, stürzt er sich auf mich und verletzt mich böse. Ich schlitze ihn mit dem Messer auf und behandle so schnell wie möglich meine tiefen Wunden. Da ich nur wenig Anaesthetikum habe, nehme ich

einmal, ohne mich zu betäuben. Nachdem ich mich etwas erholt habe, gehe ich den Weg nach Süden, der auf eine Hochebene führt. Ein gefährlicher Adler will sein Nest verteidigen und greift mich an, doch ich erlege ihn mit dem Messer und nehme sein Fleisch. In seinem Nest finde ich eine Menge Federn und ein Ei. Wieder unten angekommen, nehme ich ein paar äste und Würmer mit. Ich gehe wieder ganz nach Westen und biege dann nach Norden ab, wo ich einen hungrigen Tiger brüllen höre. Im weitem Bogen krieche ich an ihm vorbei, bis ich zu einem merkwürdig aussehenden Baum komme. Sein Harz kann ich für Fackeln verwenden, die mir im Dunkeln den Weg beleuchten. Ganz in der Nähe finde ich eine Höhle, in der es ein paar harmlose Urmenschen gibt, die mich aber angreifen. Ich muß mich mit dem Messer wehren. Ein nördlicher Weg führt zu einer Stelle mit Salpeter. In der Mitte der Höhle finde ich das Gerippe von Hume und seinen Sesam. Der Ausgang im Westen führt zu einem Sumpfgebiet. Um mich vor Malaria zu schützen, schlucke ich vorsichtshalber Chinin.

Bekanntschaft mit den schönen Freitags

Durch die Anzeige auf meiner Karte finde ich einen weiteren Robinson, Epicurus. Er gibt mir eine Kette, die mich als seinen Freund ausweist. Leider zeigt sie bei den Reptilien hier im Sumpf keine Wirkung. Ihr Fleisch und das Leder kann ich gut gebrauchen, um mir eine Hose und eine Jacke davon zu nehmen. Von den massiven Bäumen schneide ich mir Lianen ab. Jetzt kann ich einen Bogen herstellen und ihn mit den Pfeilen benutzen. Im Südwesten begegnen mir schöne, aber bewaffnete Frauen. Sie bitten mich, einen gefährlichen Kagoo zu toten, der nachts die kleinen Freitags auffrisst. Nachdem ich ihr Haustier, einen gigantischen Stegosaurus, gemolken habe, mache ich mich auf den Weg zu Kagoo. Oh Gott, ich höre ihn schon trompeten. Obwohl es dämmt, erkenne ich die Umrisse eines riesigen Tyrannosaurus Rex. Vor Angst fluechte ich wieder in die Höhle zurück zum Urwald. Doch da wartet noch der Tiger auf mich. Pfeil und Bogen erweisen sich als effektive Waffe. Natürlich nehme ich sein Fell und esse mich an seinem Fleisch satt. Ein weiterer Tiger belauert mich, als ich die Brücke in der Nähe des Wracks überquert habe. Mit Pfeil und Bogen schiesse ich mir den Weg in die von ihm bewachte Höhle frei. Es ist eiskalt hier, doch meine Felle reichen erst für ein Paar Pelzstiefel. Richtung Norden will mir ein Flugsaurier die Augen aushacken, aber meine Pfeile bringen ihn zum Absturz. Ein östlicher Gang führt mich zu meinem Feind Diogenes. Alles, was von ihm blieb, ist sein Rasierer, ein Messer und ein Videospiel. Da der Weg nicht weiterführt, kehre ich um und benutze den nördlichen Gang.

Der Auftrag des 2. Befehlshabers

Ich bin in eine steppenartige Gegend geraten. Ein Blaetterhut schützt mich vor einem Sonnenstich. Westlich entdecke ich gewaltige Büffel. Ich versuche aus

einiger Entfernung auf einen zu zielen. Als er gereizt heranrast, bringe ich ihn durch mehrere Pfeilschüsse zu Fall. Das Fell der Büffel kann ich später für weitere Kleidungsstücke benutzen. Ihr Fleisch ist wohl die einzige feste Nahrung in dieser Gegend. In der Nähe liegt der arme Pythagoras von den Büffeln zerstampft am Boden. Durch eine Brücke in Richtung Norden erreiche ich meinen Erzrivalen Nietzsche. Er beauftragt mich, alle 20 Sesams zu finden und ihm zu übergeben. Durch die Eingabe der Daten in den AWE- Hauptcomputer zur wissenschaftlichen Forschung, soll die Mission erfüllt sein und ein Weg freigegeben werden, diesen Planeten zu verlassen. Bis jetzt habe ich erst 6 Sesams, inklusive meines eigenen, deshalb mache ich mich daran, die restlichen 14 ausfindig zu machen. Auf einer Hochebene, nicht weit von Nietzsche, entdecke ich einen kleinen See und eine Siedlung. Die wilden Bewohner gehen mit ihren Speeren auf mich los. Von weitem schwäche ich sie mit Pfeilen, um sie dann im Nahkampf mit dem Messer zu toten. Ich finde hier einen wertvollen 3-Liter-Beutel und Kartoffeln. Weiter südlich muß ich einen zähen Flugsaurier mit vielen Pfeilschüssen erledigen, bevor ich die Leiche von Hegel entdecke, den die Eingeborenen gekreuzigt haben. Auf meinem Weg nach Osten muß ich riesigen Spinnen ausweichen, deren Bisse giftig sind. Im äußersten Nordosten liegt eine weitere Höhle.

Kampf dem Tyrannosaurus Rex

In weiter Ferne höre ich trompetenartige Klänge, die mich an den T. Rex aus dem Sumpf erinnern. Als ich versuche, ins Zentrum der Höhle vorzudringen, greift mich ein Saurier an, gegen den ich mich mit den Speeren der Eingeborenen verteidigen kann. Um Begegnungen mit seinen grassierenden Artgenossen zu vermeiden, beeile ich mich und halte mich auf dem Hauptpfad in Richtung Süden, bis ich zu einem Ausgang komme. Eine fast unerträgliche Hitze schlägt mir aus einem rötlichen Wüstengebiet entgegen. Der Boden scheint sich an den kariert gemusterten Stellen aufzulösen, so daß ich diese meide. Im Südwesten treffe ich auf Freud, der total verwirrt sein Fahrrad sucht. Mein Auftrag zwingt mich dazu, seinen Sesam zu erkämpfen. Seine Signalpistole tröstet mich über seinen Tod hinweg. Weiter nördlich fällt mir ein Rhino auf, das jedoch zu stark für mich zu sein scheint. Auf der Suche nach etwas Genießbarem, finde ich im Zentrum dieser Gegend kriechende Reptilien. Nordwestlich von ihnen kann ich den Sesam von Descartes ausmachen. So ausgerüstet, erforsche ich jetzt die Saurierhöhle genauer. Ich nehme rechts einen Gang, der wieder zurück nach Süden führt. An seinem Ende finde ich den Sesam von Pascal. Weiter nördlich befindet sich eine kleine Salzkammer und etwas Wasser, an dem eine Schildkröte lebt. Leider bin ich mit meiner Kraft so am Ende, daß ich dieses friedliche Geschöpf verzehren muß. Seinen Panzer setze ich mir als Helm auf. Wieder im Zentrum der Höhle, biege ich

nach Westen ab, bis ich zu einer größeren Kammer komme. Mir sticht ein weiterer Sesam ins Auge. Als ich näherkomme, erscheint aus dem Nichts der große Kagoo. Ich renne, was ich kann, den Gang links nach Süden. Den Atem des T. Rex im Nacken, rette ich mich in den Sumpf. Dort warte ich auf die Nacht und rüste mich für den Kagoo. Nachdem ich ihn schon mehrmals gehört habe, sehe ich ihn von einem Hügel auf mich zulaufen. Sofort feuere ich mit Freuds Signalpistole in die Luft, der Himmel erhellt sich, und der T. Rex bleibt geblendet stehen. Jetzt kann ich ihn ungefährdet mit Pfeilen und Speeren durchbohren. Als der Himmel sich wieder verdunkelt, benutze ich erneut die Signalpistole und bringe ihn endgültig zu Fall. Ich hole den vom Kagoo bewachten Sesam von Theophrastus aus der Höhle und berichte dann dem weiblichen Geschlecht von meinem Erfolg. Die Freitags bedanken sich mit einer Lampe und einem Kuß. Der eifersüchtige Epicurus will sich rächen, doch ich erweise mich als der bessere Kämpfer. Die Belohnung ist eine Whiskeyflasche.

Unterwegs mit dem Floss

In den Urwald zurückgekehrt, finde ich am suedoestlichen Ende eine weitere Höhle, in der ich nur kriechend vorankomme. In der Mitte begegnen mir undefinierbare Monster, die ich mit einem Speer leicht zur Strecke bringe. Im Südwesten dieser Höhle finde ich den Sesam von Spinoza. Der Ausgang befindet sich im Nordosten. Ich bin jetzt in einer dichtbewachsenen, gebirgigen Gegend. Noch bevor ich mich weiter umschaue kann, treffen mich Laserschüsse eines anderen Robinsons. Geduckt versuche ich, ihn aus einiger Entfernung mit Pfeilen zu treffen. Mit viel Ausdauer (und Pfeilen) fällt er schließlich um. Es hat sich gelohnt: Pavlov hatte einen Laser mit 20 Schuß und feuerfeste Handschuhe bei sich. Ein anderer Robinson hatte nicht so viel Glück wie ich: Schopenhauer fand ich nur noch tot. In dieser Gegend brüllen mehrere Tiger, weshalb ich mich nur vorsichtig bewegen darf. Sobald einer von ihnen auf mich zu rennt, erlege ich ihn mit Pfeilen. Auf diese Weise komme ich zu 8 Fellen und einer Menge Fleisch von den insgesamt 4 Tigern. Von dem riesigen See hole ich mir Wasser und angle ein paar Fische. Ganz in der Nähe scheint jemand begraben zu sein. Ich gehe näher heran und erkenne zu meiner Überraschung ein Floss, das ich sofort ausprobiere. Als ich jedoch in die Nähe einer Brücke komme, scheint jemand auf mich zu schießen. Also schaue ich, wie ich auf diese Brücke komme. Auf meinem Weg dorthin treffe ich auf einen Pferdemenchen. Von einiger Distanz besiege ich ihn mit seinen eigenen Waffen. Doch schon taucht der nächste auf. Schaffe ich es nicht mit Pfeil und Bogen, muß der Laser rann. Als ich endlich die Brücke überquert habe, sehe ich mich einer ganzen Horde von angriffswütigen Pferdemenchen gegenüber. Mit gezielten Laserschüssen in die Brust liegen sie mir bald zu Füßen. Ich nehme nicht nur ein Hackebeil mit, sondern auch Kants Sesam. Zurück

im Süden, biege ich in einen kleinen Weg ein und sehe hasenartige Wesen herumhoppeln. Wegen ihrer Felle erlege ich sie mühsam. Jetzt reichen die Felle für eine Hose, eine Jacke und für Handschuhe. Nun kann ich in Ruhe das Gebiet vom Wasser aus erkunden. Im Südosten führt der See in eine Höhle hinein. Ich nehme zuerst die linke Verzweigung, sie endet an einer Schwefellagerstätte. Dann fahre ich mit dem Floss in den rechten Flussarm. Plötzlich geht es vor mir steil bergab. Aus Angst vor dem eiskalten Wasser (Aussentemperatur -20 Grad), tausche ich meine Fellsachen gegen die Reptilienkleidung. Huhuhaa, schnell ans Ufer und wieder die warmen, trockenen Sachen angezogen. Leider schneidet mir der Wasserfall den Rückweg ab. Ich muß also irgendwie zu dem Höhlenteil, der den Urwald mit der Steppe verbindet. Auf meinem Weg kämpfe ich mit brutalen Höhlenmenschen. Ganz ohne Laser komme ich auch hier nicht aus. Im Norden finde ich den Sesam von Marx und westlich davon ein Kohlelager. Im Süden finde ich Schließlich Wasser, hinter dem der Durchgang zum anderen Höhlenteil liegen muß. Bevor ein schon bekanntes Flugtier mir die Augen aushacken kann, schaffe es, ans andere Ufer zu schwimmen und den Weg Zurück in die Steppe zu finden.

Das Finale

Mir fehlen jetzt nur noch die Sesams von 3 Robinsons. Nina wartet auf mich, das hat sie mir im Traum mitgeteilt. Von Abelard habe ich noch keine Spur gefunden. Bleibt noch Nietzsche, mein ärgster Rivale in der Ausbildung. Kann ich ihm wirklich trauen? Warum mußte ich die Sesams allein beschaffen? Was ist, wenn er mich nur ausbooten will ? Ich werde ihm gegenüberreten und seine Augen sprechen lassen. Als ich ihm begegne, ist mir klar, daß nur einer von uns hier herauskommt. Mit einem gezielten Schuß erkämpfe ich mir seine Gasmaske und neue Patronen für den Laser. Auf in die Wüste, aus der ein Weg nach draußen führen soll. Diesmal bereite ich mich jedoch besser auf die große Hitze vor. Kürbisse, Kamelkoettel und soviel Wasser, wie ich schleppen kann, nehme ich mit. Fleisch werde ich unterwegs finden und sofort verzehren, um die unverderblichen Lebensmittel zu sparen. Im Westteil der Wüste befinden sich eine Menge schiesswütiger Droiden, denen ich nur mit Laser oder Signalfeuerpistole gewachsen bin. Einer ist jedoch dabei, dem kann ich so nicht beikommen. Ich erinnere mich an das Rhino, dem ich bei meinem ersten Besuch ausgewichen bin. In seiner Nähe finde ich eine Batterie. Als ich sie nehme, wacht jedoch das Rhino auf und hat es auf mich abgesehen. Nur in letzter Not kann ich davonrennen, den Weg nach Osten einschlagen und es irgendwann abhängen. Die Batterie benutze ich für eine Droiden- Falle. Ich lasse den grossen Droiden auf mich zukommen und stelle ihm die aufgeladene Falle vor die Füße. Ich selbst schütze mich mit den feuerfesten Handschuhen. Wie vom Blitz getroffen, zerfällt der Droid zu Metallstaub. Hinter ihm führt der Weg in eine rotfarbene Vulkanhöhle. Weitere

Droiden bedrängen mich, bevor ich im Südosten der Höhle den toten Abelard finde und genau untersuchen kann. Seinen Fusions-Laser benötige ich dringend im Kampf gegen die vielen Droiden. Lavamassen versperren mir teilweise so den Weg, daß ich nur kriechend eine Lücke finde und mühsam zum Ziel vordringe. Im Zentrum scheint sich eine Zentrale zu befinden, denn ich kann Computer von AWE erkennen. Ich kann dort jedoch nicht hin, bevor ich nicht den Sesam von Nina gefunden habe. Sie hat ihn in einer Vulkanspalte versteckt, was sie mir mit ihren telepathischen Kräften mitgeteilt hat. Also nehme ich den Weg nach Westen. Am Ende der zweiten Abbiegung nach rechts finde ich eine Tür. Leider ist sie mit keinem Mittel aufzukriegen. Den Sesam von Nina finde ich erst ganz im Norden. Endlich habe ich die Sesams aller Robinsons. Auf mich wartet die Zentrale, in der ich das Kraftfeld deaktivieren muß. Den Schwarm von Flugdroiden schaffe ich mir mit einem Molotow-Cocktail vom Hals. Als ich 19 der Sesams eingegeben habe und sich immer noch nichts tut, benutze ich ein letztes Mal die Karte und prüfe meine Gesundheit. Dann stecke ich auch meinen Sesam in den Schlitz. Der Alarm geht los. Das Gravitationsfeld ist aufgehoben. Da hier nichts passiert, laufe ich Zurück zu der verschlossenen Tür. Tatsächlich, sie öffnet sich. Ich bin frei! Draußen wartet Nina, und wir können endlich von diesem Planeten verschwinden.

Allgemeine Tips:

- Streichhölzer sind ziemlich knapp, deshalb zum Desinfizieren immer Tabletten nehmen.
 - Ein Feuer machen, wenn man in einer Höhle ist und schlafen will.
- Nach dem Schlaf kann man die erloschene Fackel mit dem Feuer neu anzünden, ohne ein Streichholz zu verbrauchen.
- Immer mehrere Fackeln mitnehmen, dann kann man das Icon " Fackel ersetzen " benutzen.
 - Wenn man schnell sein muß und zu wenig Kraft zum Rennen hat, dann muß man entweder schlafen oder ein paar Vitamintabletten nehmen.
 - Vitamintabletten helfen auch, wenn man schon lange nichts mehr gegessen hat.
 - Verdursten kann man sehr schnell, vor allem in Hohlen, deshalb soviel Fleisch wie möglich essen. Es ersetzt viel Wasser. Auch sollte man Fleisch mitnehmen, aber man muß es schnell aufessen.
 - Vor allem bevor man in Hohlen geht, Wasser auffüllen. In den einzelnen Gebieten gibt es überall genug Nahrungsquellen.
 - Den 3-L-Beutel muß man unbedingt finden!
 - Wird man verletzt, dann nicht sofort die Wunden betäuben und nähen.

Zuerst nur verbinden. Verliert man sehr viel Blut, dann kann man

mindestens einmal ohne Betäubung nähen.

- Hat man Blut verloren, dann muß man nicht gleich einen Plasmabeutel benutzen. Fleisch und Wasser ersetzen Blut nach und nach.
- Bei beginnenden Infektionen wartet man erst mal ab und benutzt Antibiotika erst, wenn es schlimmer wird.
- Die Bekleidung sollte dem Wetter angepaßt sein. Gegen viel Sonne schützt ein Blätterhut. Gegen sehr kaltes Wasser zieht man Reptilleder-Bekleidung an. Gegen eisige Kälte helfen warme Pelzsachen.

1.66 robocop

Spielname: Robocop

Hersteller: Ocean

Genre: Actionadventure

Cheats:

Mit <RETURN> auf Pause schalten und "BEST KEPT SECRET" eingeben

-> kein Energieverlust mehr.

Man kann aber auch mit <F3> in die Highscores gelangen und dort

"BAMBOOZULEM" abgeschlossen mit <HELP> eingeben. Jetzt müßte man eigentlich unendlich Energie haben.

Wenn im Pausen-Modus die SHIFT-Taste gedrückt hält und " ALEX MURPHY " eintippt, lädt sich die Energie mit der linken Maustaste wieder auf!

Hint:

Wenn man in dem Schießstand ist, bewegt man am besten den Joystick nicht und schon hat man 1186 Ziele umgeschossen.

Freezer: 001695 - Leben

1.67 robocop ii

Spielname: Robocop II

Hersteller: Ocean

Genre: Actionadventure

Cheat:

Ganz am Anfang (erste Musik, erste Schrift) "SERIALINTERFACE" eintippen, dannach gibt's mit <F9> Energie und mit <F10> geht's in den nächsten Level!

Hint:

Wenn Ihr eine Geisel seht, müßt Ihr genau an der Stelle stoppen, wo sie gerade nicht mehr sichtbar ist.

Wenn Ihr dann wieder zurückgeht, stehen dort nämlich zwei Geiseln herum.

Das ganze läßt sich bis zu 6x pro Geisel wiederholen.

1.68 robocop iii

Spielname: Robocop III

Hersteller: Ocean

Genre: Actionadventure

Cheats:

Während des Arcade Action Spiels mit <P> in den Pausen Modus gehen,
<RIGHT SHIFT> (oder "BOTH SHIFT") gedrückt halten und "THE DIDY MEN" oder
"THE DIDDY MEN" eingeben. Beim Verlassen des Pausenmodus ist der Cheat-Mode
aktiviert, und man ist unzerstörbar.

Mit <ESC> kann man sich nun den Level aussuchen.

1.69 rocknroll

Spielname: Rock 'n' Roll

Hersteller: Rainbow Arts (1990)

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

Im Namensfeld:

"COUNTRY" man erhält ein Musikauswahlmenü!

"MAGIC MAP" Karte in voller Auflösung

"RAINBOW ARTS" Icons im Spiel einfach durch <F1>-<F8> anwählen

<F9> mehr Energie

<F10> Levelskip

<1>-<4> verschiedene Farben

Die Nummer des gewünschten Levels eingeben, danach zwei beliebige
Ziffern, dann vier Ziffern, die zusammengerechnet den Level
ergeben, nun wieder zwei beliebige Ziffern und zuletzt die
Levelnummer rückwärts. <RETURN> drücken.

1.70 rocketeer

Spielname: Rocketeer

Hersteller: Disney Software

Vertrieb: Bomico

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 71 %

Sound: 56 %

Motivation: 35 %

Level Codes:

PILOT

SHOOTOUT

CHASE

RESCUE

BANSHESS

1.71 rock star ate my hamster

Spielname: Rock Star ate my Hamster

Hersteller: Codemasters (1990)

Genre: WiSim

Komplettlösung

Cheats:

Tippe "JIMBBY" ein und drücke dann folgende Tasten:

F7 \$100000

F8 DIE BAND SPIELT GUT

F9 MAXIMALE ZUSCHAUER

1.72 rockhamster_komp

Komplettlösung - Rock Star ate my Hamster

Die beste Gruppen-Zusammenstellung ist Raoul Baggins mit Jason Donner-Kebab.

Diese beiden Musiker sind nicht zu teuer, so daß man sie am Anfang gut bezahlen kann. Außerdem können sie schon zu Beginn recht ordentlich spielen, was sich besonders am Start der Karriere bezahlt macht. Auf jeden Fall sollte man mehr als einen Musiker managen, da von Zeit zu Zeit einer ausfällt (Todesfälle, Unlust, Größenwahn, etc.) ...

Hat man seine Wahl getroffen, so geht es über zu den formellen Dingen. Da alte Instrumente sehr schnell verschleißen, entscheidet man sich am besten für funkelneue, weil man damit einfach mehr Freude hat als mit den gebrauchten und die Ergebnisse besser klingen.

Nun schickt man seine Jung-Musiker zum Üben. Dies ist unbedingt notwendig, um die Verkaufszahlen bei den ersten Auftritten anzukurbeln. Je besser eine Gruppe spielt, desto mehr Zuschauer kommen - ist ja logisch. Der Eintrittspreis sollte höchstens 10 Pfund betragen, die Tournedauer liegt am Anfang zwischen zwei bis vier Tagen, bis man etwa 60 Mille gesammelt hat. Dann wechselt man den Veranstaltungsort und zieht in die Konzerthallen ein, bis man etwa 130 Mille

besitzt. Ab da kann man in den Stadien spielen. Falls die Verkaufszahlen einmal ganz rapide sinken, zum Beispiel im Stadion auf nur noch 5000 Zuschauer, spielt man einige Nächte lang in der nächst kleineren Halle, bis wieder mehr Fans erwartet werden können. Wenn man im Stadion spielt, legt man die Tour-Dauer auf 5 bis 7 Tage fest.

Nun, da man die öffentliche Aufmerksamkeit auf sich gelenkt hat, kommen auch viele Unternehmen auf einen zu:

- * Angebote von Sponsoren über 100.000 Pounds sollte man direkt beim ersten Angebot annehmen, auch wenn Sponsor-Firmen mal schlechte Werbung machen können.

- * Angebote von Platten-Firmen sollte man erst annehmen, wenn mindestens 50.000 Pounds für den Start und 20% Ertragsanteil an den verkauften Platten geboten werden.

- * Angebote von Wohltätigkeits-Gigs sollte man immer annehmen, damit das Image in der Öffentlichkeit nicht leidet.

Sobald ein Plattenvertrag unter Dach und Fach ist und die Konzerthallen und das Portemonnaie prall gefüllt sind, übt man noch eine Runde und nimmt dann eine Langrille mit 48 Tracks auf. Wichtig: man darf zum Zeitpunkt der Aufnahme nicht mehr als eine Million Pounds besitzen, da sonst Erpressungen von skrupellosen Piraten eintrudeln, mit denen man nicht verhandeln kann. Bei Piraten, die Platten-Aufnahmen einstecken, kann man die "Jungs" um die Welt schicken und die aufmüpfige Bande zerschmettern lassen.

Nach der Aufnahme (die Titel der Singles kann man ruhig so lassen, wie Clive sie vorschlägt), wird die Werbetrommel angeschmissen und dann die LP und eine Single-Auskopplung veröffentlicht. Zu der Single wird ein Video gedreht, um die Verkaufszahlen anzukurbeln. Als Produzent wählt man natürlich nur das Beste vom Besten - Steven Cheeseburger! Mit einem guten Drehort und einem netten Inhalt, passend zum Titel (z.B. "Busty Lovelies under the Shower" für die Single "Ooh Baby you make me feel good"), geht es dann erst richtig los.

Eine gute Single bleibt immer mindestens vier Wochen unter den Top-Five der Charts. Steigt sie langsam ab, so darf man nicht direkt eine neue hinterherschieben, da sonst die Zuschauer bei den Gigs fremdeln gehen. Außerdem dauert es dann viel länger, bis die neue Single platziert ist. Erst wenn die alte Single ganz aus den Charts verschwunden ist, sollte man einen neuen Titel hinterherschieben.

Mit der Zeit werden die Sternchen zu Stars. Es ist daher ratsam, seinen Musikern ab und zu ein kleines Geschenk zu machen, da sie sonst mit unnötigen Sonderwünschen antroteln oder Radau und Skandälchen verursachen. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. Große tun es aber auch ...

Viel Spaß beim Sammeln der Platine-Platten!

Autor: Nico Barbat

1.73 rodland

Spielname: Rodland

Hersteller: Storm (1991)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Unendlich viele Continues im Zwei-Spieler-Modus:

Tragt Euch einfach in den Highscores mit der Buchstabenfolge "CHEDDAS"

ein. Solltet Ihr jetzt das Zeitliche segnen, genügt ein Druck auf <FIRE>

und Ihr seid wieder auf den Beinen. Wenn man alleine spielt, sollte man von

Zeit zu Zeit die zweite Spielfigur einsetzen, da es sonst nichts mit dem

Cheat ist.

Mit <P> in Pausenmodus gehen und fünfmal <HELP> drücken, um für beide Feen

unendlich viele Leben zu erhalten. Mit <SPACE> kann man Level überspringen.

Hint:

Irgendeine Plattform, die an den linken Bildschirmabschnitt grenzt, mit

einer selbsterbauten Leiter erreichen, und zwar ganz am Bildrand. Der Trick

ist nun, daß man sich auf die Sprossen stellt, die von der Leiter verdeckt

werden, das sind immer die zweite und dritte von oben. Nun kann man aus dem

Bild herauspazieren und ist für die Feinde nicht mehr erreichbar. Nach etwa

30 bis 60 Sekunden werden sie zu kleinen Wölkchen, und weitere 30 Sekunden

später lösen sich die Teile auf.

Freezer: 020C6D - Leben

1.74 rogerrabbitharerising

Spielname: Roger Rabbit Hair Raising Havoc

Hersteller: Disney Software

Genre: Adventure

Cheat:

Um sich das lästige Ausprobieren in jedem Bild zu ersparen, solltet Ihr

einfach mal <SHIFT>-<ALT>-<CTRL>-<F5> drücken.

1.75 roller coaster rumbler

Spielname: Roller Coaster Rambler

Hersteller: Tyne Soft (1990)

Genre: Action

Level Codes:

- 2 AAAGGG
- 3 ALIENS
- 4 COFFEE
- 5 ZARNIE
- 6 FRIGHT
- 7 TERRER

1.76 rollerpede

Spielname: Rollerpede

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 01DDE1 - Leben

1.77 rolling ronny

Spielname: Rolling Ronny

Hersteller: Starbyte (1990)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Pausemodus mit <SPACE>, <C> und danach <FIRE> drücken (oder nur <C> im Spiel drücken). Folgende Vereinfachungen treten nun ein:

1-Man kann durch den Screen "fliegen"!

2-Es müssen keine Juwelen gesammelt werden, um nächsten Level zu erreichen.

3-Die Anzahl der Leben geht auf unendlich.

Gebt einfach in den Highscores "fuc" ein, und siehe da, man hat unendlich viel Energie. Mit <C> könnt Ihr jetzt den Flugmodus einschalten und Ronny sicher durch alle Gefahren steuern.

"CHEAT" anstelle eines Namen in den Highscores eingeben.

1.78 rolling thunder

Spielname: Rolling Thunder

Hersteller: U.S. Gold

Genre: ?

Cheats:

Nach Erscheinen des Titelbildes nur "JIMBBBY" oder "JIMBBY" eintippen, damit die Gegner nicht mehr an der Lebensenergie zehren. Mit <I> oder <L> kommt man in den nächsten Level.

1.79 rome ad 92

Spielname: Rome ad 92

Hersteller: Millenium (1992)

Genre: Strategie

Hint:

Wie kommt man auf ein Schiff? Ganz einfach. Zuerst sollte man die Botschaft zum Tribun bringen und das versprochene Geld abkassieren. Darauf geht man zum Pool, stiehlt eine Toga und zieht diese an. Wenn man nun zum Schiff geht und das Fährgeld bezahlt, wird man sofort nach Rom verfrachtet. Man sollte sich allerdings beeilen, da man sonst in den nahenden Lavaströmen untergeht.

Cheats:

Folgende Kombinationen sind mit gedrücktem <ALT> einzutippen:

HERKULANEUM

764 Verursacht ein Gewitter

826 Läßt den Vulkan ausbrechen

293 Man bekommt Geld

119 Man steigt auf

275 Ein Schiff muß im Hafen anlegen

472 Level als Sieger bestehen

ROME 1

792 Hector wird vermögend

442 Der Abend bricht ab

443 Die Nacht kommt

624 Beginnt mit dem Würfelspiel

426 Der Sklavenmarkt wird zugänglich

608 Man kauft eine Sklavin

719 Befiehlt einer Sklavin

857 Eine Imperatorrede

682 Level als Sieger bestehen

Britain

232 Regentropfen fallen

234 Es wird Nacht

235 Der Morgen graut

868 Gegnerstrategie

490 Level als Sieger beenden

Rome 2

102 Eröffnung der Listen für die Wahl

103 Hector nimmt an der Wahl teil als Kandidat
436 Startet die Wahl, wenn Hector teilnimmt (sonst 437)
792 Füllt die Goldkammer
114 Ein Sklave mehr
551 Eine Freisklavin
362 Schon wieder seid ihr der Levelsieger
Egypt
661 Gegnerstrategie
809 Wieder bist du Sieger
Rome 3
792 Füllt den Geldbeutel
434 Ein Sklave wird erworben
624 Kaiser

1.80 rotator

Spielname: Rotator
Hersteller: 5th Dimension
Vertrieb: 5th Dimension
Genre: Geschicklichkeit
Wertung (Amiga Games) :
Gameplay: 52 %
Grafik: 64 %
Sound: 48 %
Motivation 36 %

Gesamt: 46 %

Screenshots:

1
2
3
4
5
6

Cheats:

Im Titelscreen, erst nach dem die Musik begonnen hat, folgendes eingeben:

i Use an Electric Shaver schaltet Kollision AUS / EIN

Witch Ducking Stopt das Wasser

Superman Super Hohe Bounce Sprünge

More Beans Vicar ?

Lazy Bastard Levelanwahl

Für das letzte vorher im Options Menue bei «SELECT» von «AUTO» auf «MANUAL» stellen.

Der Screen sollte zur Bestätigung jeweils kurz Aufblitzen!

1.81 rotor

Spielname: Rotor

Hersteller: Arcana

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

1 GAG

2 LIP

3 FLY oder SLY

4 MEN oder NEW oder MEW

5 AWE oder AME

6 TNT

"PIT" ist ein besonderer Code.

1.82 rotox

Spielname: Rotox

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Während des Spiels gibt man " AARDVARK ", gefolgt von RETURN ein und erhält dadurch unendlich viele Credits!

1.83 rubber

Spielname: Rubber

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 pie

2 mango

3 anarchy

4 jaguar

5 82148

6 gum

7 siomon

8 lard

9 8237179

Cheat:

Für unendlich Leben als Paßwort "CRUNCHY FROG" eingeben.

1.84 rubicon

Spielname: Rubicon

Hersteller: 21st Century Entertainment

Genre: Action

Cheat:

Mit <SPACE> in den Pausenmodus, dann <SHIFT> drücken und "THEREAPER" eingeben. Eigentlich sollte man nun nichts machen müssen um aus dem Pausenmodus zurückzukehren. In der Infozeile erscheint nun eine kleine Messy über die Aktivierung des Cheats. Jetzt haben wir unendlich Leben und können darüberhinaus mit <F1>-<F7> Waffen anwählen. Mit <F10> kann man sogar die Energie der einzelnen Waffen wieder aufladen.

Reicht das nicht, dann schnell zurück in den Pausemodus und <L> betätigen.

1.85 ruffnready

Spielname: Ruff 'n' Ready

Hersteller: Hi-Tech

Genre: Action

Cheat:

Gebt "EVIL NEVER DIES" im Titelbild ein und Ihr könnt auch nicht mehr sterben.

1.86 ruffntumble

Spielname: Ruff'n Tumble

Hersteller: Renegade (1994)

Genre: Jump 'n Run / Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Raffy

Igor Vucinic

Screenshot:

1 Leider in sehr schlechter Qualität

Cheat: (als Paßwort eingeben)

Unendlich Leben: 6717

Level Codes:

2 6581

3 3178

4 8392

Abspann 7339

Hint:

Wenn man Dauerfeuer eingeschaltet hat kann es ganz leicht passieren, das die POWER Deiner Waffe zu schnell Energie verliert. Einfach Dauerfeuer ausgeschaltet lassen!

Freezer: 003E51 - Geld

1.87 ruffn_raffy

Ruff n´ Tumble

Als ich die ersten Screenshots von diesem Spiel sah, dachte ich sofort: "Das muß ich mir holen!!!"

Angefangen von der Grafik, die gut durchdacht (und umgesetzt worden ist!!!) ist, über den Sound, den man eigentlich gar nicht so richtig zuordnen kann (irgendwo zwischen Techno und Heavy Metal). Das Spielprinzip ist sehr schnell erklärt:

Alles was sich bewegt abballern!!!

Ihr steuert den kleinen Ruff (nein, es ist nicht der Hund von Dennis !!!), der am Anfang "nur" mit einer Uzi bewaffnet ist, und im Moment in irgendeiner unbekannten Welt fest sitzt.

Gesammelt werden müssen Murmeln, die entweder rot, blau oder grün sind. Zwischendurch gibt es Extraleben, Laserkannonen, Raketenwerfer, Powerups für die Kannonen oder Energie. Aber alles hört sich leichter an als es ist, denn die Level werden mit der Zeit sehr komplex, und es ist sehr deprimierend, wenn man ein Level schon fast geschafft hat, aber gerade sein letztes Leben verliert.

Alles in Allem ist dies ein recht gut gelungenes

Jump n´ Baller, was man sich zwischendurch rein-

pfeifen kann.

Grafik: 85% 2 Disks, deutsche Anleitung,

Sound: 80% unterst. 2. Laufwerk, nicht

Steuerung: 80% auf Platte installierbar,

Motivation: 85% kein Vorspann

Gesamt: 82,5%

RAFFY

1.88 ruffn_igor

```

_ _ _ _ _ // _ _ _ //
| _ \ / | | \ _ _ // _ _ / | | \ _ ||
| _ \ | | | | | _ | _ | \ \ |
_ _ _ / | | | | | _ | _ | \ |
| _ \ | _ _ || | | | _ | \ |
_ _ \ | _ _ | | | | | _ _ _ _ _
| // | | | \ | _ \ | | _ /
| | | _ / | | | | | / // | | \ |
| | | | | \ | / | \ \ | _ | / - \
| _ | | _ _ || _ \ | _ _ // _ _ | _ _ \
_ _ _ /

```

Kennt Ihr Ruff Rodgers? Nein? Das können wir ändern!

Wißt Ihr, Ruff spielt keine Videogames, nein, ER bevorzugt

Murmeln.... Ja und so passiert es eines Tages, daß eben

dieser Ruff im Park eine Murre in ein geheimnisvolles Loch

steckt. Dieses Loch saugt den kleinen Ruff in eine andere

Dimension. Der böse Dr. Destiny hat seine Murmeln geklaut

und jetzt will Ruffyboy sein Spielzeug natürlich wiederhaben!

Zu diesem Zweck schnappt er sich ein Maschinengewehr und auf geht's.....

Wessen Rolle Ihr in diesem brandneuen Renegade-Game übernehmt, dürfte ja wohl klar sein, nach DIESER Einleitung....

In 4 Welten zu je 4 Levels, das macht nach Adam Riese und Eva Zwerg 16 Levels, geht's also dem verrückten Doktor und seiner Tinhead-Armee an den Kragen.

Ihr hüpfet also mit eurer MP bewaffnet durch die multidirektional scrollenden Levels. Aber WAS für Levels...!! Wenn Ihr es nicht

mit euren eigenen Augen gesehen habt glaubt Ihr mir ja sowieso nicht! Die Grafik ist so brilliant, phantasievoll, so detailliert gezeichnet, daß man kaum glauben kann, man sitzt nicht vor einem AGA-Amiga. Ich weiß ja nicht, wieviel Farben der Grafiker verwendet hat, aber egal ob 32 oder 64, so realistische aussehende Bäume, Felsen, Goldnuggets, etc. hat der Amiga noch nicht gesehen! Nirgendwo bemerkt man störende Treppchen; die Animationen sind mit die flüssigsten, die ich je gesehen habe - riesengroßes Kompliment!!!

Die Levels sind meistens recht verzwickelt aufgebaut, was das Spiel nicht gerade leichter macht. Auch die ständigen Attacken der toll gezeichneten Gegner sind nicht von Pappe, man hat hier mit künstlicher Intelligenz nicht gespart. Einen der riesigen Levels kann man übrigens nur dann verlassen, wenn man ALLE Murmeln eingesammelt hat, was manchmal eine haarsträubende Sache sein kann, nämlich dann, wenn man den Ausgang bereits im Visier hat, einem aber noch ein paar Klunker fehlen... Damit Ruff den Feinden nicht hilflos ausgeliefert ist, trägt er stets eine Knarre bei sich, die übrigens auch ganz schön ausgebaut werden kann. Das Tuning ist allerdings zeitlich begrenzt. Nicht zeitlich begrenzt, dafür allerdings überhitzbar ist die MP. Sinkt der Energiebalken der Waffe auf null, so ist die Schußfrequenz natürlich niedriger.

Besonders erfreulich ist das natürlich dann, wenn man gerade von allen Seiten attackiert wird und dann die Wumme versagt....

Ihr merkt also, alles kann man hier gar nicht beschreiben, so toll ist das Game. Ich habe einen besseren Vorschlag: Ich rücke jetzt noch ganz schnell mit der Wertung 'rüber und Ihr zückt Euer Handy und ordert das Game ganz schnell bei eurem Versandhändler. Wer auf der Computer '94 war, konnte das Spiel bei Joysoft für 50,- gleich mitnehmen - per Mailorder dürften es allerdings ca. 10 DM mehr werden, aber das hängt vom jeweiligen Versand ab!

RUFF 'N' TUMBLE

(Wunderkind/Renegade)

GRAFIK : 93 %

ANIMATION : 91 %

MUSIK : 90 %

STEUERUNG : 92 %

DAUERSPASS : 90 %

+++++

Gesamtwertung: 91 %

+++++

Disks : 2

Schwierigkeits-: 5

grad (0-8)

+++++

© '94

Igor Vucinic

1.89 ruffian

Spielname: Ruffian

Hersteller: Grand Slam (1996)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6

7

8

9

10

Levelcodes:

Level 2: MUSHROOM 8: WEIGHTED 14: DISKTEST

3: CORNWALL 9: HATSTAND 15: HEADLAND

4: AEROFOIL 10: ALMIGHTY 16: PRUDENCE

5: CHARCOAL 11: STUMBLED 17: SHOESHOP

6: INJECTOR 12: UNDERLAY 18: LOTHARIO

7: LOOPHOLE 13: ASTATINE

Cheats:

- " TIMELESS " : unendlich Zeit

- " FIREMORE " : unendlich Kerne

- " MANYLIVE " : 20 LEBEN

- " SPACABAR " : Schnellfeuer (im Spiel Space-Taste benutzen)

1.90 running bob

Spielname: Running Bob

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

5 1234

10 1453

15 0205

20 7777

25 1990

30 5654

35 5812

40 1212

45 9001

1.91 running man

Spielname: The Running Man

Hersteller: Grandslam

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

Unendlich Energie: Man muß in den Highscores "DdIiSsKk" eingeben.
