

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	ice runner	2
1.3	ikari warriors	2
1.4	ilyad	3
1.5	imbiss 3	3
1.6	The Immortal	3
1.7	impact	4
1.8	imperator	4
1.9	imperator_guldner	4
1.10	imperium	8
1.11	impossamole	9
1.12	impossiblemission2025	9
1.13	in80tagenumdiewelt	10
1.14	Incredible Crash Dummies	10
1.15	incredible_oliver	10
1.16	The Incredible Machine	11
1.17	indianajonesiiiaction	11
1.18	indianajonesiii	12
1.19	indyiii_komp	12
1.20	indianajonesivaction	19
1.21	indianajonesiv	19
1.22	indy4ad_unger	33
1.23	indy4ad_castro	35
1.24	indianapolis 500	36
1.25	indy heat	37
1.26	infestation	37
1.27	innocent	37
1.28	innocent_lübke	43
1.29	insanity flight	44

1.30	interceptor	44
1.31	interchange	44
1.32	interlock	44
1.33	internationalath	45
1.34	internationalchamp	45
1.35	internationalicehockey	45
1.36	international karate	46
1.37	interphase	47
1.38	intruder	47
1.39	invaders 2	47
1.40	invest	48
1.41	iron lord	48
1.42	ironl_komp	48
1.43	ishar	49
1.44	ishar 2	57
1.45	ishar 3	60
1.46	ishar3_komp	60
1.47	island of lost hope	69
1.48	iso	69
1.49	it came from the desert	69
1.50	itcame_markus	70
1.51	ivanhoe	72

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)

I Ice Runner

Ikari Warriors

Ilyad

Imbiss 3

Immortal, The

Impact

Imperator Bilder Test(s)

Imperium

Impossamole

Impossible Mission 2025 Bilder

In 80 Tagen um die Welt

Incredible Crash Dummies Test(s)

Incredible Machine, The

Indiana Jones III - Actiongame

Indiana Jones III - Adventure Bilder

Indiana Jones IV - Actiongame

Indiana Jones IV - Adventure Test(s)

Indianapolis 500

Indy Heat

Infestation Bilder

Innocent until caught Test(s)

Insanity Flight
Interceptor
Interchange
Interlock
International Athletics
International Championship
International Ice Hockey
International Karate
Interphase
Intruder
Invaders 2
Invest
Iron Lord
Ishar Karten
Ishar 2
Ishar 3
Island of lost hope
ISO
It came from the Desert Test(s)
Ivanhoe

1.2 ice runner

Spielname: Ice Runner

Hersteller: Magic Soft

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Tippe einen der folgenden Codes während des Spiels ein und drücke dann

<RETURN> :

FUNNY macht die Gegner schneller

MAGIC unendliche Leben

GURKE Unbesiegbarkeit und unendlich von allem

F9 Einen Level weiter

1.3 ikari warriors

Spielname: Ikari Warriors

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Um unendlich viele Soldaten (soldiers) zu erhalten, muß man "FREERIDE" in den Highscores eingeben.

1.4 ilyad

Spielname: Ilyad

Hersteller: UBI Soft

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Get ready-Screen kann man folgende Tasten betätigen:

- W und M : 9 Leben
- 9 und 8 : Level 2 bis 5
- U und S : 1000 Punkte

1.5 imbiss 3

Spielname: Imbiss 3

Hersteller: ?

Genre: Wirtschaftssimulation

Hints

Setzt den Verkaufspreis der Zeitungen auf 5DM. Nun kauft Euch für Euer ganzes Geld Zeitungen. Dann verkauft sie wieder. Beim erstenmal müßt ihr etwa 5DM mehr haben (also 15DM statt 10DM).

Kauft Euch nun wieder für das ganze Geld Zeitungen und verkauft sie wieder.

Macht dies so oft Ihr wollt und bis ihr genug Geld habt, um gut einkaufen zu gehen.

1.6 The Immortal

Spielname: The Immortal

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Actionadventure

LevelCodes:

2 cddff10006f70

3 f47ef21000e10

4 b5fff31001eb0

5 d630f43000eb0

6 17bff53010e41

7 84d0f63010ec1

8 e011f730178c1 Drachen Level

D4BFD41000EB0 Schrumpf Level

757FC10006F70 Wisch Level

6E1EC21000E10 Ring Level

BCFEF51010A41 Spinnen Level

CC5EE21000E10 Flur Level

465FA31001EB0 Teppich level

1.7 impact

Spielname: Impact

Hersteller: Audiogenic

Genre: ?

Cheat:

Im Spiel <+> für unendlich viele Leben drücken.

Level Codes:

1 GOLD

2 FISH

3 WALL

4 PLUS

5 HEAD

6 FORK

7 ROAD

8 USER

1.8 imperator

Spielname: Imperator

Hersteller: Islona Entertainment (1998)

Vertrieb: Epic Marketing

Genre: Strategie

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Guldner

Screenshots:

1

2

3

4

5

1.9 imperator_guldner

Imperator-test

Imperator ist ein strategiespiel für 1-3 spieler,dass zeitlich im jahre 245 vcr beginnt und dessen ziel die unterwerfung von ganz europa,kleinasien und nordafrika ist.

Testsystem:

A4000/60 2/32 mb hd cgfx

Systemanforderungen:

alle amigas mit 2mb ram, ab kick 2.0, festplatte

Lieferumfang:

2 disketten in einer cd-box

der anfang

Das spiel einfach mit dem auf disk1 vorhandenen installer auf die festplatte verfrachten. Vor beginn der eroberungen muss zuerst die zahl der spieler, der schwierigkeitsgrad und der name des oder der spieler eingegeben werden. Danach kommt man gleich zur weltkarte die von den britischen inseln bis in den kaukasus in horizontaler ebene reicht und von nordafrika bis dänemark in vertikaler richtung.

Diese weltkarte ist in ca 28 provinzen unterteilt, wobei italien immer vom senat und nicht von einem spieler gesteuert wird. Das meer wird durch ähnliche markierungen wie das land aufgeteilt und dadurch wie an land die bewegung der einheiten geregelt.

Als aktionsfelder stehen der senat, die wirtschaft, die legion, die flotte, die provinz, kleopatra, die götter und die load/save funktionen zur verfügung.
die aktionen

der senat:

- * stimmung der senatoren (wichtig für den aufstieg bis zum imperator!)
- * rede vor dem senat = hebt die zahl der gefolgsleute (kostet gold)
- * spende getreide = hebt die zahl der gefolgsleute (min 10000 ballen einsatz)
- * besteche senatoren = hier kann man senatoren einkaufen oder von mitspielern abwerben, bei ausbleiben der bestechungsgelder werden aber feinde daraus!

die legion:

- * legion betrachten = bringt infos über stärke und moral
- * legion auswählen = zum hin und herschalten wenn man mehrere hat
- * tribun festlegen = der tribun bestimmt die moral der legion und kostet mit besseren werten auch mehr sold
- * legion aufbauen = eine neue legion gründen mit den vorhandenen männern der in einer liste ausgewählten provinz (die anzahl der legionen steigt mit dem dienstgrad des spielers von 1 bis auf 8)
- * legion ausbauen = truppe verstärken
- * legion auflösen
- * soldaten austauschen = zum transfer zwischen zwei legionen innerhalb derselben provinz

die flotte:

die flotte hat ähnliche optionen wie die legion ist aber in ihrer größe nicht

beschränkt(ausser durch die sesterzen des spielers)und kann erst ab dem titel Legat gebaut werden(1-4 flotten je nach rang).flotten braucht man zum transport der legionen und zur seeschlacht gegen barbaren.es gibt allerdings nur einen schiffstyp.

die provinz:

provinzen müssen von barbaren erobert werden oder können durch abkommen eingehandelt werden.Nur eigene provinzen erlauben dem spieler den anbau von wein und getreide.ausserdem beeinflusst der wert der provinz die eingenommenen tribute,die rekrutierbaren männer,die zahl der felder und den status.Provinzen können für gold vergrössert werden, wodurch der tribut und der ertrag der felder steigen.

Optionen:

- * provinz ansehen=infos über erträge und moral
- * tribut festlegen=reicht von 0 bis 100% (rebellion garantiert!)
- * spiele abhalten=je nach qualität steigt die moral der leute

wirtschaft:

hier werden finanzdinge und ein-und verkäufe erledigt.

- * statistik=zeigt alle daten und gibt vorschau auf die nächste runde
- * graph=zeigt preisentwicklung von wein und getreide
- * buchhalter=gibt tips und warnungen
- * befehle=einstellungen zu sold und bestechungsgeldern
- * ankauf/verkauf

kleopatra:

sie kann als verbündete gewonnen werden(ab konsul) und liefert sowohl billiges getreide als auch hohe forderungen(geschenke usw werden erwartet!).ägypten ist eine der ergiebigsten provinzen im ganzen spiel.

die götter:

die götter können einmal pro spiel angerufen werden und bieten folgendes:

- * jupiter=vereint die boni der anderen in sich
- * mars=vernichtet alle barbarenhorden die umherziehen
- * neptun=hilft zur see gegen barbaren
- * venus=unterstützt im umgang mit kleopatra
- * merkur=verdoppelt das vermögen

laden und speichern von bis zu 5 spielständen ist jederzeit möglich.

die truppentypen:

- * legionäre=infanterie mit bis zu 4000 mann
 - * bogenschützen=erhältlich ab legat mit bis zu 400 mann
 - * kavallerie=erhältlich ab praetor mit bis zu 600 mann
 - * katapulte=erhältlich ab konsul mit max 2 stück
-

die einheiten werden zu trupps von 400,150 oder 100 mann je nach typ aufgestellt.Barbaren besitzen unterschiedliche armeen die von der organisation eurer stark abweichen können und haben sehr verschiedene moralwerte. Ein entscheidender faktor für sieg oder niederlage ist die moral.Auf den schlachtfeldern gibt es teilweise auch hindernisse die man zum vorteil nutzen kann.Meistens endet ein kampf nicht mit der vernichtung des heeres sondern mit der flucht der truppen.Die einzelnen typen können sich auch unterschiedlich bewegen,drehen und haben meist unter direkter kontrolle des spielers die höchste effektivität.

Es ist zwar möglich das der tribun die armee befehligt,dies sollte aber nur vom besten(fabulus zb) bei sicheren siegen gemacht werden,weil die verluste sich sonst bald extrem steigern und nachschub an männern nicht unendlich und jederzeit zur verfügung steht.Aktionen wie das bewegen oder aufstocken von einheiten dauern jeweils eine runde.Einheiten können sich 1 feld weit bewegen und im mahrspielermodus können sich natürlich auch die spieler gegenseitig bekämpfen.Zu den gefahren wie finanzmangel,keine vorräte oder ähnlichem welche einheiten und senatoren verärgern und zu negativen entscheidungen führen,sind vor allem die umherziehenden barbaren lästig weil sie unbewachte provinzen plündern und diese anschliessend wieder zurückerobert werden müssen.Ereignisse wie diese und verlorene schachten verringern die zahl der anhänger und schaffen feinde,was den aufstieg merklich behindert.

die barbaren:

barbaren gibt es ca 28 verschiedene und sie reagieren sehr verschieden :

- * schmeicheln=hilft bei reichen freundlichen typen zum vertrag
- * bedrohen=hilft bei schwachen kleinen zu unterwerfung
- * befrieden=sofortangriff

Ich würde auf jeden fall zuerst verhandeln um billig an die provinz zu kommen.Entscheidend ist oft auch der rang und die stärke der mitgebrachten armee.

Insgesamt macht der comicstil und die kommentare das spiel sehr unterhaltsam, was aber nicht über die vorhandene spielstärke des computergegners hinwegtäuschen sollte,da dieser zb truppen mit schlechter moral durch frische ersetzt.Die gute einbindung der kampf-moral hat mir besonders gut gefallen weil so auch zahlenmässig unterlegene aber hochmotivierte truppen ihre gegner durch entschlossenes handeln besiegen können und so die taktik nicht nur aus zahlenmässiger oder technologischer übermacht besteht.Auch die idee truppen vor ort motivieren zu können,wobei fähigere tribune auch mehr erreichen,finde ich lobenswert und kann derartiges anderen spieledesignern nur weiterempfehlen.Abschliessend nun zur bewertung:

Grafik= 75%

Musik= 40% (passend aber rar)

Strategie= 78%

Wirtschaft= 63%

technik= 71% (keine probleme)

Gesamt= 76%

Hersteller= Islona

Preis= 50 DM

Empfehlung:

Imperator eignet sich gut zum zwischendurchspielen hat aber zuwenig Inhalt für
wochenlange kampagnen. Dank einstellbaren schwierigkeitsgrad für alle
geeignet.

1.10 imperium

Spielname: Imperium

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Strategie

Tip:

Nostrum gibt es ... in folgenden Mengen pro Jahr :

BLAYMS 66

LUAYAX 37

THECTE 37

KRAYK 26

LUATAX 87

TRAISIS 37

PHAYSON 27

ALLELUX 50

NAIGON 74

NAYGON 52

BLATMS 37

LUAIAX 53

LUAQAX 31

SHARMUS 62

NUGON 76

SMOYAS 33

SHUMS 40

THITE 50

LIETER 73

1.11 impossamole

Spielname: Impossamole

Hersteller: Core Design

Vertrieb: Gremlin

Genre: Action

Cheats:

In den Highscores einfach folgendes eingeben.

COMMANDO (KEIN ZEITLIMIT FÜR WAFFE)

HEINZ... (3 POWER BARS) - DIE 3 PUNKTE NICHT VERGESSEN !!!

OOCHOUCH (MAN KANN ÜBER WASSER,STACHELN,ETC. GEHEN,OHNE ENERGIEVERLUST)

ANNFRANK (ENERGIERESERVE)

LUMBAJAK (DOPPELTE ENERGIE)

JUGGLERS (???)

1.12 impossiblemission2025

Spielname: Impossible Mission 2025

Hersteller: Microprose

Genre: Action

Screenshots:

1

2

Level-Codes:

Level 1 Level 2

2-ETQFJXXD 1-FBQDDXRE

3-EXQEJXDC 2-FDQCVXIA

3-FIQCHXOM

Level 3

1-FNQAYXHI LEVEL 4

2-FRQYCXVL 1-FYQOPXEF

3-FUQTBXQE 2-GCQLRXWB

3-GGQKTXUF

Level 5

1-GKQJYXDI

2-GOQJFXBK

3-GSQFDXZA

1.13 in80tagenumdiwelt

Spielname: In 80 Tagen um die Welt

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Beim Kartenspiel immer nur abwechselnd hoch und niedrig setzen. So sollte man keine Geldprobleme mehr haben!

1.14 Incredible Crash Dummies

Spielname: Incredible Crash Dummies

Hersteller: Virgin (1994)

Genre: Jump 'n Run

Test(s) zu diesem Spiel von:

Oliver Kaminski

Cheat:

Im Titel-Screen tippt man " EBYGUM " ein und man ist unverwundbar! Mit der SPACE-Taste gelangt man einen Level weiter.

1.15 incredible_oliver

The Incredible Crash Dummies

Meinen ersten Test in diesem Magazin möchte ich gerne einem meiner älteren Spiele widmen. Du spielst mit dem Crash Dummie Slick und musst seinen Schöpfer, Dr. Zub und den "erstaunlichen" Torso-9000 aus den Händen des bösen Junkman befreien. Junkman will Dr. Zub zwingen, von Torso-9000 zu erzählen, um sich ein Heer von Super-Junkbots zu bauen und die Welt zu übernehmen. Im Spiel muss man mit Schraubenschlüsseln oder einfachem "draufhüpfen" seine vielen Gegner erlegen (z.B. Crash Dummies auf Motorrädern, Reifen, Autos die von Kränen fallen usw.).

Wenn man allerdings mit Gegnern in Berührung kommt, verliert Slick zuerst seine Beine, dann seine Arme und dann hüpf er nur noch mit seinem Oberkörper herum. Wenn er jetzt noch einen Gegner berührt, hat das sein Ableben zur Folge. Findet er jedoch Schraubendreher, werden seine Körperteile einzeln repariert.

Punkte macht man entweder mit gelben Crash-Scheiben, die überall herum fliegen, oder mit Gegnerzerstörungen.

Sonst fliegen noch weisse Crash-Scheiben durch die Gegend, die die Zeit um 10 Sekunden bereichern und Blitze, die Slicks Geschwindigkeit erheblich verbessern.

Fazit:

Die Idee mit der Weltherrschaft ist nicht die neuste und auch sonst ist das Spiel ziemlich schwer. Mir ist es bis jetzt nicht gegönnt worden, in die dritte Spielebene vorzudringen (ohne Trick, versteht sich :-).

Bis auf den Hintergrund ist die Grafik aber ganz gut gelungen und der Sound ist auch nicht sooo übel. Nur für echte Jump & Run Fans.

Oliver "OK" Kaminski

1.16 The Incredible Machine

Spielname: The Incredible Machine

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Gebt mal folgendes Paßwort ein: "XYLOPHONE"

"Gulf" als Paßwort für das letzte Level eingeben, anschließend können alle Level nach Belieben ausgewählt werden.

Hints:

Wenn man das Spiel am 25.12. eines Jahres startet, bzw. das Datum so ändert, das dies der Fall ist, hat man im Editiermodus ein zusätzliches Bauteil zur Verfügung. Leider hat das Teil keinerlei Verwendung.

1.17 indianajonesiiiaction

Spielname: Indiana Jones III - The last Crusade(Action Game)

Hersteller: Lucasfilm Ltd.

Vertrieb: U.S. Gold

Genre: Action

Cheats:

Im Titelbild "IEHOVAH" oder "JEHOVA" eintippen. Der Bildschirm leuchtet kurz auf, und man kommt durch Drücken von <L> ein Level weiter. Mit <2> kommt man an den nächsten Punkt und <I> steht für Items.

In den Highscores "SILLYNAM" eintragen und man bekommt unendlich Leben !

1.18 indianajonesiii

Spielname: Indiana Jones III - The last Crusade

Hersteller: Lucasfilm Ltd. (1990)

Vertrieb: U.S. Gold

Genre: Adventure

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Komplettlösung

Hint:

Die weißen Kreise die sich irgendwo im Spiel an einer Wand befinden, kann man dazu benutzen, um mit der Peitsche zur nächsten Plattform rüberzuspringen.

1.19 indyiii_komp

Komplettlösung

Mein Name ist Dr. Indiana Jones, Professor und Hobby-Archaeologe. Meine grösste Leidenschaft ist es, mysteriöse Rätsel und Geheimnisse der Geschichte aufzudecken - immer an der Seite einer klugen Frau, samt Hut und Peitsche ... in diesem Abenteuer gehe ich notgedrungen auf die Suche nach meinem Vater, der bei der Recherche nach dem Heiligen Gral, der das Blut Jesus enthielt, verschollen ist oder von den dreckigen National-Sozialisten entführt wurde. Doch halt -- ich will nicht vorgreifen -- beginnen wir doch die Geschichte ganz zu Beginn, so wie es sich gehoert.

DONOVAN SCHLAEGT ZU

Wie jeden Morgen stehe ich auch an diesem Tag vor dem Universitaets-Gebaeude, in dem ich meinen Unterricht abhalte. Da ich ein wenig zu frueh ankomme, nehme ich eine Trainings-Stunde im Boxen in der Sporthalle, denn ein wenig

Selbstverteidigung kann nie schaden - doch nicht in meiner Zivilkleidung. Also ziehe ich mich vorher in der Umkleidekabine um. Nach dem Training und einem

kraeftigen Hakenschlag gegen das Kinn meines Trainings-Gegners, der dabei für kurze Zeit in Ohnmacht faellt, ziehe ich mich wieder um, trinke zur Erfrischung ein Schluck Wasser im Flur und betrete dann mein Arbeitszimmer, wo ich von einer Meute Studenten überrascht werde. Waehrend meine verzweifelte Sekretaerin schon mit den Nerven am Ende ist, kann ich die unruhige Meute noch besaenftigen (3,3,3). Ich verziehe mich also mit dem Vorwand, alle Arbeiten noch einmal anzusehen, in mein Buero und durchsuche die eingegangene Post, wobei ich eine Buechersendung mit dem Gral-Tagebuch meines Vaters aus Venedig finde. Da ich es daraufhin relativ eilig habe und die Studenten ohnehin schon aufgebracht sind, ziehe ich den Fluchtweg durchs Fenster dem Zerquetschen durch die Menge im Vorzimmer vor.

Draussen werde ich schon von zwei Revolverhelden empfangen, die mich gegen meinen Willen zu Mister Donovan, einem reichen, archaeologie-interessierten Industriellen, bringen. Donovan bittet mich, nachdem ich einen Blick auf eine historische Steintafel geworfen habe, mich auf die Suche nach dem heiligen Gral, der mit der Tafel direkt in Verbindung steht, zu begeben. Wie ich erfahre, wurde mein Vater, der sich schon um diese Angelegenheit bemueht hat, denn dies war sein Spezial-Thema, das er in seinem Lebenswerk, seinem Tagebuch, festhaelt, von den Nazis entfuehrt, die dasselbe Streben hatten wie mein Vater Henry. Ich weiss, daß es besser ist, daß der korrupte Donovan den Gral in seine Haende bekommt als die machtgierigen Nazis, die mit dem Gral die Weltherrschaft durch Unsterblichkeit an sich reissen koennen, wenn die Sage stimmt. Also schlage ich ein und begeben mich auf die Suche nach dem Gral und gleichzeitig nach Daddy ...

Zunaechst fahre ich zum Haus meines Vaters. Vielleicht laesst sich dort etwas finden, doch die Nazis waren schneller und stellten schon die gesamte Wohnung restlos auf den Kopf. Lediglich das kleine Bild im Schlafzimmer erscheint mir noch nuetzlich. Mir faellt aber auch das Regal ins Auge, das ich ganz umkippe. Dahinter ist den Nazis ein Klebestreifen entgangen, den ich nehme und in meinem Buero in eines der Glaeser im Regal neben dem offenen Fenster lege. Der Klebestreifen löst sich auf und ein Schluessel erscheint, mit dem ich die kleine Truhe neben der Tuer in der Wohnung meines Vaters oeffnen kann. In dieser Truhe liegt eine Kopie des Tagebuchs, das spaeter noch zum Einsatz kommen kann. Mir faellt das Buch wieder ein, das ich aus Venedig bekam. Also mache ich mich auf nach Italien.

VENEDIG - STADT MEINER TRAEUME?

In Venedig empfaengt mich Dr. Elsa Schneider, eine aufgeweckte und noch dazu recht huedsche Kollegin, die bisher mit meinem Vater zusammen gearbeitet hat. Obwohl Alkohol ungesund ist, besorge ich mir eine halbleere Flasche Wein aus dem

Restaurant, die ich erst erhalte, wenn ich über die Qualitaet des Getraenks laestere. Von weitem sehe ich schon eine in eine Bibliothek umgewandte Kirche, die ich zusammen mit Elsa betrete. Dort mache ich mich auf die Suche nach zwei Buechern mit dem Titel "Do-it-yourself - Fliegen eines Propellor-Flugzeuges" und "Hitler: Mein Kampf" und anschliessend nach dem Raum mit dem Fenster, das auch in Henry`s Tagebuch abgebildet ist. Weiterhin steht in dem Tagebuch beschrieben, wie und dass ich an genau dieser Stelle eine Zahl suchen muss. Diese gesuchte Zahl ist auf einer der Steinplatten am Boden abgebildet. Ich benoetige also einen harten Gegenstand, wofür im naecheren Umkreis nur die Metallstange der Absperrung in Frage kommt, die ich mitsamt der roten Kordel einstecke. Ich schlage die Platte mit der Stange auf und gelange, wenn die Zahl stimmt, in ein Labyrinth. Sollte ich die falsche Platte erwischt haben, steige ich wieder aus dem Loch und werde von einem Nazi vor die Tuer gesetzt (auf ein neues!).

DIE KATAKOMBEN VON VENEDIG

Im Labyrinth finde ich einige Vorgaenger von mir vor, die den Anstrengungen nicht gewachsen waren. Ich schnappe mir einen Haken von einem der Knochenreste und fuehle die Weinflasche am unterirdischen See mit Wasser auf. Mit diesem Wasser löse ich den trockenen Schlamm an der Fackel, um letztere nehmen zu koennen. Weiterhin entdecke ich in einer Hoehle Inschriften, die ich genauer studiere, und haenge dann den Haken an den Stopfen unter dem See, um ihn mit der Peitsche abzuschlagen, damit das Wasser ablaeuft. Hinter dem ehemaligen See repariere ich die historische Maschine, indem ich die rote Kordel aus der Bibliothek einspanne. Sobald ich kraeftig an der Kurbel drehe, laesst sich eine Bruecke über dem Riß im Boden herab und mein Weg ist wieder frei. Daraufhin stosse ich auf drei drehbare Statuenbilder, die ich wie im Tagebuch beschrieben einstelle, um die schwere Holztuer oeffnen zu koennen. In der Hoehle darauf muß ich auf einer praehistorischen Orgel aus Totenkoepfen eine Melodie laut Tagebuch spielen (Anmerkung des Autors: Dies war die Stelle, an der wir am laengsten nagten und fast schon mit muedesten Augen um fuenf Uhr nachts verzweifelten. Unsere Einstellung lautete von links nach rechts: f,d,h,g,e,c. Wie wir aber hoerten, soll es von Version zu Version und von Spiel zu Spiel andere Kombinationen und Einstellungen geben. Also, viel Spaß beim Raetseln!). Kurz danach entdecke ich endlich das gesuchte Grab des Heiligen Ritters, einer der drei Brueder, die den Gral bewachten. Leider gibt das Grab nicht allzu viel her, also zerschlage ich das alte, rostige Schloß am Gitter und klettere die Leiter hoch, worauf ich mitten in der speisenden Menge aus dem Strassenrestaurant lande. Hier treffe ich den durchnaessten Marcus Brody, meinen Kollegen an der Universitaet, mit dem ich zusammen nach Venedig gereist bin. Nach einem kurzen, unbedeutenden Gespraech reise ich nach Oesterreich zum Schloss

Brunwald, wo Henry, mein Vater, von den Nazis gefangen gehalten wird.

AUF SCHLOß BRUNWALD - IN DER HOEHLE DES LOEWEN

Mitten in der Nacht komme ich auf dem Schloß an und werde von einem unfreudlichen Butler empfangen, dem ich als Dank für sein Entgegenkommen ein blaues Auge versetze, falls er nicht mit sich reden laesst. Im linken Gang (Erdgeschoss) biete ich dem betrunkenen Soldaten an, sein Saufgelage zu unterstuetzen und ihm Bier zu holen, worauf er mir freudig seinen Bierkrug überreicht (denn weit wird er es in keinem Fall schaffen). Diesen Krug fuelle ich in der Kueche mit Bier auf, das ich auf das Feuer schuetzte. Nachdem ich den Krug erneut aufgefuellt und das Fleisch vom Feuer genommen habe, erforsche ich den rechten Flur (Stockwerk 1), wo ich auch direkt auf einen Soldaten treffe, den ich leicht zum Passieren überreden kann (3,2,1). Aus einem Raum rechts unten (nach links gehen, dann nach rechts) lasse ich einen Butleranzug mitgehen. Der darauffolgende Soldat wird mit dem Versprechen bestochen, bald doch auch so eine tolle, geschmeidig glaenzende Lederjacke besitzen zu koennen (1,2,2). Im zweiten Stockwerk (Tuer links hinein) finde ich in einer Truhe 50 Mark und erkläre dann (in Dienerkleidung!) der daemlichen Patrouille, daß eine Befoerderung auf ihn wartet (2,2,1,1). Eine weitaus elegantere Lösungsmoeglichkeit ist es aber, ihm das kleine Bild aus dem Haus meines Vaters anzudrehen, nachdem ich die Dienerkleidung angezogen habe. Daraufhin geht dieser zu seinem Chef in der dritten Etage, welcher einen Code auf einen Passierschein notiert, der zu den Akten in den Aktenschränk gelegt wird. Diesen Passierschein nehme ich dann gleich auch mit (siehe unten).

In einer weiteren Truhe finde ich einen Schluessel und eine Uniform, die leider nicht meine Grösse hat. Aber das macht auch nichts, denn mit dem Schluessel kann ich die Truhe im Umkleideraum in der ersten Etage (umziehen nicht vergessen!) oeffnen, wo ich eine Nazi-Uniform entdecke, aber noch nicht anziehe. In einem beliebigen, jedoch geeigneten Zimmer ziehe ich die Nazi-Uniform über, um ungehindert die erste Wache im dritten Stock passieren zu koennen. Auf dem Weg dorthin stecke ich noch den Erste-Hilfe-Kasten ein, der im Raum nahe bei der Treppe zum dritten Stock gelagert ist.

Genau dort versperrt mir dreist der Arnold den Weg, ein fetter Saeufer, dem mit roher Gewalt nicht beizukommen ist. Selbst mit dem Bierkrug kann ich ihn nicht bestechen, also muß ein grösserer Pott her, den ich in Form eines Pokals im Buero des Ober-Nazis (erstes Zimmer links im dritten Stock) finde. Ausser dem Pokal vergesse ich auch nicht den eben erwaehten Passierschein aus dem Aktenschränk zu klauen. Leider versperrt ein garstiger, kleiner Koeter den Weg zum Pott, der aber mit einem schmackhaften Schweinebraten leicht ruhig gestellt wird. Ich nehme den Pokal, fuelle ihn in der Kueche mit Bier (Achtung! Um nicht

aufzufallen, muessen die Uniformen gewechselt werden!). Zurueck bei Arnold biete ich ihm ein frisches Bier an. Als Strafe für seine Gier und Unverschämtheit gebe ich ihm, nachdem er leergetrunken hat, zwei Ohrfeigen, worauf er tief einschlummert. Im Gang rechts oben stosse ich auf eine Tuer, vor der ich stehen bleiben muss, da eine Alarmanlage angebracht ist. Wer wagt gewinnt, heisst es, also oeffne ich die Tuer einfach ... schade, verloren! Zwar bin ich wieder mit Daddy vereint, doch leider nur in Arrest. Dummerweise muß ich dem Ober-Nazi (Lamer!) auch noch das Gral-Tagebuch geben. Es besteht aber auch die Moeglichkeit, wenn ich nicht unbedingt nach Berlin fahren will, ihm die Faelschung aus der Truhe von Henrys Wohnung anzudrehen, denn dumm wie er ist, faellt ihm das nicht auf. Somit erspare ich mir einen langen Weg nach Berlin, wo ich das Buch wieder herbeschaffen muesste, aber auch eine Menge Spass. Kurze Zeit spaeter werde ich zusammen mit meinem Daddy an zwei Stuehlen gefesselt und muß nun zusehen, aus dieser misslichen Lage wieder herauszukommen. Da bietet sich die Hellebarde des Ritters an. Ich versuche, zusammen mit Henry, ein Stueck nach rechts (mein Hut sollte moeglichst genau unter der Hand der Ruestung sein) zu ruecken und den Ritter mit einem gehoerigen Tritt zu versehen. So schnell geht das und schon sind wir (Indy und Henry) mit einem Druck gegen die linke Statue am Kamin nach draussen zu gelangen, wo schon ein Motorrad samt Beiwagen auf uns wartet, das wir anlassen und ...

(Im Schloß auf der zweiten Etage gibt es auf der linken Seite ausserdem noch einen Tresor, der sich oeffnen laesst und der den Weg zu einer Bildergalerie freigibt. Uns ist aber nicht klar, ob dieser Raum eine Bedeutung hat, da einige Objekte vom Cursor erkannt werden.)

BERLIN, BERLIN, WIR FAHREN NACH BERLIN!

Falls wir dem Ober-Nazi im Schloß nicht das falsche Buch, also die Faelschung aus der Truhe in Henrys Wohnung, gegeben haben, sondern das Original, muessen wir nach Berlin zu dem Idioten (Hitler) fahren, um uns das Original wieder zurueck zu beschaffen. Auf dem Weg dorthin werden wir von einem Grenzsoldaten der haerteren Sorte aufgehalten, den wir entweder mit viel Pruegel und Schweiß aus dem Weg schlagen oder dem wir zweimal hintereinander die 50 Mark aus dem Schloss anbieten. Danach versichern wir ihm, daß dies unser gesamtes Geld ist, woraufhin er uns mit viel Mitgefuehl und Verstaendnis (harter Kern, aber doch im Grunde gut) passieren laesst.

In Berlin uebergibt uns Dr.Elsa Schneider, die mysteriöse Schoene, das Original-Gral-Tagebuch. Leider treffen wir anschliessend noch den bescheuerten Ober-Nazi Adolf. Ihm koennen wir nun entweder den Passierschein andrehen, womit wir auf dem weiteren Weg keine Probleme mehr mit Wachposten auf der Strasse bekommen wuerden (aber eine deftige Keilerei mit Nazis ist auch nicht zu

verachten!), oder das Original-Gral-Tagebuch oder dessen Kopie oder das Flug-Buch oder sogar sein "Mein Kampf"-Buch. Nachdem er es wuerdevoll unterschrieben hat, fluechten wir zum Flughafen.

über DEN WOLKEN MUß DIE FREIHEIT WOHL GRENZENLOS SEIN ...

Auch am Flughafen gibt es wieder verschiedene Alternativen. Die schoenere ist es wohl, das Ticket nach Iskenderun zu klauen, da wir nicht genug Geld für einen legalen Flug haben. Also sprechen wir (Henry) den Fluggast im Vordergrund an, der uns mit Geschichten über seine Enkel vollquatscht. Indessen machen wir (Indy) uns von links auf, die zwei Tickets aus dessen Taschen wandern zu lassen. Damit koennen wir auch schon in den Zeppelin einsteigen und dem Kontrolleur die Tickets zeigen. Wir sollten uns im Uebrigen nicht mit Letzterem anlegen, da er scheinbar Weltmeister im Kampfsport jeglicher Art und somit kaum zu bezwingen ist. Im Zeppelin belohnen wir (Henry) den Pianospieler mit einigen Muenzen, die wir in die Schale legen. Dieser bedankt sich mit einem netten Klavier-Stueck, welches alsbald den Funker von seiner Arbeitsstelle weglockt. Inzwischen macht sich Indy mit der Kurbel an dem Funkgerät zu schaffen. Nachdem wir die Kurbel gedreht haben und die Leiter hochgeklettert sind, machen wir uns samt Flugzeug vor den Nazis aus dem Staub ... waere nur Henry etwas geschickter, waere auch diese Fluchtaktion einwandfrei abgelaufen, aber ... es hat nicht sollen sein und wir finden uns mit qualmendem Motor und zerschossenen Leitwerk in einem Heuhaufen wieder. Dies ist auch der Punkt, wo sich die beiden Wege wieder treffen. Der Alternative besteht in dem Flugzeug, das am Flughafen steht, daß heisst, wir muessten nicht mit dem Zeppelin fliegen. Wir eilen also über die Start-/Landebahn und steigen in die Maschine. Dort werden wir zunaechst von den vielen Knoepfen und Hebeln verwirrt; die Fluganleitung aus der Bibliothek in Venedig schafft aber schnell Klarheit ... sollte sie auch, denn die Nazis haengen uns dicht an den Fersen. Waehrend des Fluges werden wir von scharfschiessenden Nazi-Maschinen abgefangen und landen wie auch bei der Alternative mit dem Zeppelin im weichen Heu.

DIE FLUCHT NACH ISKENDERUN

Wenn wir uns, wie oben beschrieben, einen offiziellen Passierschein besorgt haben, ersparen wir uns die ganze Tortur mit den Grenz-Soldaten auf dem Weg nach Iskenderun. Dann zeigen wir jedem von ihnen einfach den Wisch und Tschuess! Falls wir das Formular aber nicht besitzen, dann muessen wir alle unsere Redekuenste anwenden und diese notfalls auch mit der Faust verteidigen. In beiden Faellen, ob mit oder ohne Passierschein, leihen wir uns den blauen Wagen aus, denn die Nazi-Kiste springt nicht an (war ja zu erwarten), um gen Iskenderun zu fahren.

Die Kombinationen für die Wachposten:

Sperre 1: Ich biete dem Soldaten Geld an und antworte auf seine Fragen (2,3)

Sperre 2: 2,1,1,1

Sperre 3: 3,3,2

Sperre 4: 1,2,2,3,1

Sperre 5: Ich schimpfe über die tadelige Uniform des Soldaten und weise auf den direkten Vorgesetzten hin, worauf ich dessen Namen erfahre, den ich bei der naechsten Kontrolle benoetige. Anschliessend wird der Kerl mit einer gehoerigen Tracht Pruegel versehen.

Sperre 6: 1,2,2,2,2,1

Ich hoffe, die Kombinationen stimmen so. Sicher ist, das ich ein Buch verschenken, einen Soldaten bestechen und verpruegeln und einen anderen beschimpfen und verpruegeln muss. Leider liegt mir meine Mitschrift vom Spiel nicht mehr komplett vor, daher muß ich mich hierbei auf die Kombinationen meines Spielkumpanen verlassen (hallo Thomas!). Notfalls hilft aber immer auch der ungemuetliche Weg: einfach drauf! Zur Sicherheit sollte man nach jedem Wachposten abspeichern oder sich zumindest die korrekten Kombinationen notieren, falls diese nicht stimmen sollten (dies koennte eventuell aber auch an der Version und am jeweiligen Computer-System liegen) ...

ISKENDERUN - LE GRANDE FINALE

Dies ist die historische Staette, an dem der Krug mit dem Blut Jesu bewacht werden soll. Zunaechst lese ich die Inschrift an einem Stein (links) und ziehe das Tagebuch zu Rate.

Im Tempel erlebe ich eine negative ueberraschung, die mich zu der schnellen Suche nach dem Gral veranlasst. Um dem Gral wuerdig zu sein, muß ich jedoch drei Pruefungen bestehen, die allesamt nur als buessiger Mann bestanden werden koennen.

Bei der ersten Pruefung muss ich einer Art Sense ausweichen, indem ich mich (kurz) hinter den Steinen bewege. Ich laufe bis zum letzten Stein unten, gehe ein Stueck nach vorne und hetze dann sofort zu dem Kopf des Skeletts oben.

Die zweite Pruefung bestehe ich, indem ich die Buchstaben des Wortes "JEHOVA" eingebe. Dabei ist die Reihenfolge der Eingabe nicht entscheidend. In der englischen Version des Spieles muß ich statt "JEHOVA" dann natuerlich "IEHOVA" eingeben.

Nachdem ich auch bei der letzten Pruefung mein Vertrauen gesammelt und allen Mut zusammengerafft habe, werde ich von dem heiligen Ritter empfangen, dem Bewacher des Grals, der mich zu verschiedenen Gefaessen fuehrt, wovon nur eines der Gral selbst ist. Ich ueberlege mir, daß Jesus sehr einfach gelebt hat und angeblich Schreiner war und waehle daher ein scheinbar primitives Gefaess aus Holz. Sobald ich den richtigen Gral genommen habe (abspeichern und testen), heile ich meinen

angeschossenen Vater und gebe dem Heiligen Ritter den Gral zurueck ...

Hinweis: In diesem Abenteuer kommen vier wichtige Bücher vor, die man nicht verwechseln darf: das Gral-Tagebuch von Henry, die Nachahmung des Tagebuchs (bei Henry in der Wohnung) sowie Hitlers Tagebuch und das Buch für Piloten-Neulinge aus der Bücherei in Venedig. Im Schloß Brunwald gibt es eine Galerie, in der ein großes Bild steht, das man zur Seite rücken kann. Dahinter kommt ein Tresor zum Vorschein.

Autor: Nico Barbat

1.20 indianajonesivaction

Spielname: Indiana Jones IV - The Fate of Atlantis (Action Game)

Hersteller: Lucasfilm Ltd.

Vertrieb: U.S. Gold

Genre: Action

Gebt doch mal "NIGHTSHIFT" im Titelbild ein, und laßt euch überraschen!

Während Kampf mit Nazis <0> auf Zehnerblock drücken --> Gegner gehen beim nächsten Hieb zu Boden

1.21 indianajonesiv

Spielname: Indiana Jones IV - The Fate of Atlantis

Hersteller: Lucasfilm Ltd.

Vertrieb: U.S. Gold

Genre: Adventure

Wertung: (Amiga Joker):

Gesamt: 93%

Grafik: 94%

Animation: 89%

Sound: 80%

FX: 65%

Handhabung: 85%

Motivation: 95%

Dauerspaß: 95%

Spielgrad: Für Fortgeschrittene

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Markus Castro

Komplettlösung - INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS

Drei Lösungswege:

Indy steht vor dem Theater in New York, wo Sophia ihre Show abzieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg gesucht werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit. So ganz einfach durch die Hintertüre zu gehen, wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung 1/2/1/3/3, kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch mit einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt (liegen sollte) und der Weg ist frei. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Da steht Sophia nun und spricht und spricht. Nach zweimaligem Anlauf der aber immer wieder vom dortigen Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es Dr.Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzys. Im Gespräch gibt dieser nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest, und da kommt die neu erworbene Zeitung gerade richtig. Nachdem er weg ist, bedient sich Indy der Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt man die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind recht spektakulär, und Sophia schließt sich Indy auf der weiteren Suche an, deren erste Station Island sein soll.

In der Grabungsstätte in Island treffen die Beiden auf Prof. Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere Ansprechpartner zum Thema Atlantis liefern kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten. Da die Azoren beinahe auf dem Weg liegen, begibt man sich dorthin, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nichtmal Sophias Charme erliegt. Wohl aber läßt er erkennen, daß er an einem Tauschgeschäft interessiert sei. Naheliegender wäre natürlich Sophias Halsband, aber das will er nicht, und sie will es auch nicht hergeben. Also geht es weiter nach Mexico. Der Weg zu Sternhart führt durch ein kleines Dschungellabyrinth, an dessen Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Der Baum, der als Brücke dienen könnte, wird allerdings von einer Schlange blockiert, und was Indy von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut. Allerdings wissen wir auch, was Schlangen von kleinen Nagetieren halten, und da im Urwald zufällig gerade so ein Tierchen rumtobt, bedarf es nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um die Schlange zu füttern und den Weg frei zu bekommen.

Mit der Peitsche kann man Prof. Sternhart dann aber nicht beikommen, denn er verlangt als Eintrittskarte in seinen Tempel Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort Titel sind recht interessant, und so spricht man das Tierchen ganz einfach nochmals auf dieses Thema an, und erhält auch prompt die gesuchte Antwort, und das ganz ohne Cracker verfüttern zu müssen. Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenaugen fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen. Die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufsbude hat, wäre dazu sicher gut geeignet, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren.

Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale und siehe da, das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich somit der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, die natürlich sofort geöffnet wird. Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts Besseres zu tun, als sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuheulen. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Peitsche aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können.

Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Island, vielleicht findet sich ja dort noch was. Dem ist tatsächlich so: der unterkühlte Prof. Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Mit der Oridingspumps-Perle gefüttert, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Diese Figur ist es auch, für die Costa Informationen springen läßt: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird - und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin.

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken: es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Und je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

Ashkenazy Collection:

Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit ihm begibt er sich in den ersten Stock des anderen College-Gebäudes, in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel ist in der

Urne ein Stockwerk höher beim Durchsuchen der Asche zu finden. Aber wie raufkommen ? Klar, die Mayo macht's ! Ganz einfach den Totempfahl, der in dem Raum steht, etwas einsmieren. Dann das Teil zweimal gezogen und schon hat Indy eine geniale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe und in ihr das gesuchte Buch.

Sprague Collection:

Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen. (Vor dem Verzehr wird gewarnt) Dann geht's zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi als Haftmittel beim besteigen der Kohlerutsche dient. Die führt in einem abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderem drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs, und wird diese im Heizungskeller aufgetaut, kommt der Dialog zum Vorschein.

Dunlop Collection:

Dies ist die wohl letzte Möglichkeit, wo das Buch zu finden ist, nämlich unter das umgestürzte Bücherregal. Um da ran zu kommen, gibt es sogar zwei Wege: Einmal per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird dieses dann als Wurfgeschöß verwendet, fällt der verlorene Dialog beinahe vom Himmel. Wer lieber den Techniker spielen will, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Regals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, sollte wohl klar sein. Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet.

Im folgenden Gespräch entscheidet es sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird. (Besser vor dem Gespräch abspeichern.)

Erster Lösungs-Weg:

Wenn sich Indy alleine auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen mit auf dem Weg.: Omar Al Jabbar in Algerien und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug), kann nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen 1/2/1/1/. Diese erweist sich dann in Algerien als echt nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen. Da dieser wiederum kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt Indy den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Typ sehr schnell aus den Augen, dafür fällt ihm aber ein Mann mit einem roten Fez auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn zur Überlassung des Fez 4/3/1/3/1/2. Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fez

aufgeschwatz, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt dieser Indy direkt zu Omars Haus. Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und schickt den Diener los, um die Polizei zu holen. Damit Omar nicht so herumnervt, lockt ihn Indy in die hintere Kammer und schließt ihn ein. Jetzt kann Indy sich ungestört umschauen und sich auch an Omars Besitztümer vergreifen. Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hinteren Teil des Hauses wartet dann ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht zu helfen. Die Flucht führt ihn in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und bei den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß Indy immer wieder von Nomaden angehalten wird. Die ersten beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reicht ein Blick aus seinen treuen Augen und ein zuversichtliches " Trust me ", um ihn passieren zu lassen.

So gelangt er schließlich, nachdem er so ziemlich alle Orte abgeklappert hat, zur Ausgrabungsstätte. Hier fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf, in dem zwar ein Telegramm über eine geplante Entführung Trottiers zu finden ist, dem aber auch gleichzeitig einige wichtige Teile fehlen. Da auch das Kamel inzwischen verschwunden ist, muß Indy nach einem anderen Weg suchen, um von hier wegzukommen und Trottier zu warnen. Die Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der man zunächst gar nichts sieht, dann aber kann man einige Gegenstände ertasten, identifizieren und aufnehmen. Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Benzin aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge die hier rumliegen, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können jedoch dazu verwendet werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen. In der Vase befindet sich übrigens auch eine Orichalcum-Perle. Zuguterletzt findet sich noch eine stabile Schiffsplanke, mit der Indy etwas in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne großen Erfolg. Wesentlich ertragreicher ist da schon ein Druck auf das Gemälde an der linken Wand. Und zwar auf das runde Objekt denn so öffnet sich ein Geheimfach mit einer atlantischen Statue. Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statuen in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie. Jetzt sollte der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege stehen. Dort allerdings fühlt sich Trttier noch recht sicher, auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr befindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnappen, geht ihm langsam ein Licht auf. Den Streß hat dann natürlich wieder Indy, der sich das nächste Auto greift und sich an die

Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung erhält Indy Infos über eine atlantische Kolonie auf Thera sowie den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen Sun Stone, die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat. Die Suche danach ist ein Leichtes, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück geht's per pedes zum Hotel, dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera.

Thera ist tote Hose, so der erste Eindruck, aber immerhin findet man im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens wieder befreien. Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von der Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das richtige, aber woher nehmen? Passende Bauteile liegen schon am Hafen bereit, aber der Hafenwächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such-und Laufarbeit, läßt er sich jedoch überreden. Zurück zur Ausgrabungsstätte und mal den atlantischen Mechanismus in der Höhle ausprobiert. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf der die Steinscheibe hervorragend paßt. Wird nun die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt, öffnet sich die Türe erneut, diesmal aber mit einer antiken Steinplatte dahinter, die man einsackt.(Nicht vergessen die Türe wieder zu schließen, denn der Sun Stone wird noch gebraucht.) Weiterhin liegt vor dem Höhlengang eine leere Kiste herum auf deren Deckel ein Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eintauschen, die Steintafel gegen den Korb eintauschen und der Wächter gibt uns noch das Netz als Zugabe dazu. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus einer Ritze Gas strömt. Den ganzen Ballonkram zusammenfummeln und den Schlauch aus der Wüste zum Füllen des Ballons verwenden und ab geht die Luftpost. Jetzt heißt es, solange mit dem Ballon die Möven erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt.Dann wird ein Landemanöver gemacht.

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy nicht sonderlich auf. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas wichtiges zu verbergen, ansonsten würde dort kein Wachtposten stehen.Er wird abgelenkt, indem man ihm mit einem aus den in der Kombüse herumliegenden Broten und Würsten fabrizierten Sandwiches den Mund wässrig macht und dann anbietet, kurzfristig die Wache zu übernehmen. So findet man in dem Schrank den Moon Stone, sowie detaillierte Anweisungen für die Bedienung der Torpedos. Die braucht man auch. Inzwischen hat das Schiff sein

Ziel erreicht und die Bösewichter haben das Boot verlassen. Indy will ihnen nach, doch der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist blockiert. Also spielen wir mal lebenden Torpedo. Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitän seine Show ab.

Also muß Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut. Wendet Indy nun die Bedienungsanleitung auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach Vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu klettern. Ein kräftiger zug an die Leine und schon befindet Indy sich auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Grabungsstätte bringt nichts, schließlich hat man ja schon zwei Steinscheiben, die man auf dem Podest auch entsprechend anwendet.

Es öffnet sich eine Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das jedoch relativ klein und übersichtlich ist. Drei Steinköpfe an der Eingangstür warten darauf mitgenommen zu werden. Der Nachteil dabei, sie sind gleichzeitig Türöffner, also bleibt einer vorerst stehen und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt. Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Tür, die mit den Köpfen dann geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wacklig ist. Ein Schlag mit der Peitsche und er fällt auf den Boden, der sich dadurch als Aufzug entpuppt und Indy eine Etage tiefer führt. Dort trifft Indy auf die überreste von Steinhart, die neben dem ersehnten World Stone auch noch einen Stock, einen Wollschal und einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Sprühgerät bewachen. Dieses bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine und jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an. Der Weg endet vor einer Gittertür, allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls beim Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hochklettert. Hinter der Gittertür, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugsmechanismus, bei dem er das Gegengewicht mit dem Stab entriegeln kann. Jetzt braucht er nur noch das Gegenstück des Aufzugs eine Etage tiefer zu finden und dieses mit dem Stab als Zahnstocher für die Statue aktivieren. Schon geht es wieder nach Oben und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe und auch etwas Orichalcum ist vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, wohl zu Bergbauzwecken entwickelt. Das dem so ist, zeigt sich schnell, als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesetzt wird und auch prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis freibuddelt. Hier folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben, diesmal werden alle drei benötigt. Es

öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint in eine Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaubt aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in eine Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden. Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Also das ganze im vorigen Raum wiederholen und nach etwas Buddelei mit der Planke kommt eine Tür zu Vorschein. Hinter ihr befindet sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen. Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen einer Ori-Perle, wird Indy nach Atlantis verfrachtet. Weiter im Abschnitt: In Atlantis

Zweiter Lösungs-Weg:

Der zweite Weg beginnt im Prinzip nicht anders als der erste Weg, also zuerst in Monte Carlo die Visitenkarte besorgen und in Algier Omars Laden aufsuchen. Dort trägt Omars Diener allerdings schon den Fez, Indy kann daher sofort im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen. In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas Krach, aber die sind mit ein paar Fausthieben schnell ruhiggestellt.

(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem " Sucker Punch " behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, es aber nicht ist. Es gibt ihn aber doch, er wird über die " 0 " auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner dann sofort zu Boden, allerdings gibt's dafür keine IQ-Punkte.)

Jetzt folgt das schon beschriebene Erwerben der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab geht's in die Wüste. Auch hier wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast machen und die Karten vorzeigen, eventuelle Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen. An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, dazu reicht es gerade noch, nur der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also in der Höhle Licht angemacht (der Generator ist schon betankt) und die Gegend genauer untersucht. Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt diesmal den " Sun Stone ", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum. Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe. Also schnell die entsprechende Kombi aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber dort von einem Nazi bedroht, der mit der Peitsche entwapfen wird und danach etwas Prügel bekommt. Wohin nun? Die Karte in der Höhle weist auf Kreta hin, also nichts wie hin. Reparaturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts Richtung Kreta.

Nach gelungener Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die dortige Geheimtüre werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, die genau inspiziert wird. Als erstes fällt Indy am linken oberen Rand des Geländes (über die Brücke gehen) ein Vermessungsinstrument in die Hände. Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhaufen sein Interesse.

Werden zwei davon genauer untersucht, so kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt noch schnell alle Räume untersuchen, in einem von ihnen ist eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert mal wieder ein X den richtigen Punkt und nach etwas buddlei mit der Planke findet man den Moon Stone.

Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, verlangt ein Nazi nach Prügel. Wie gewohnt geht's weiter: zwei Köpfe nehmen, den anderen mit der Peitsche von der anderen Seite nachhohlen. Die andere Gittertüre mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopfstatue suchen und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren. Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Der Wasserfall wird untersucht und an der Kette hinaufklettern, dann den anderen Aufzug suchen, oben das Gewicht mit dem Stock entriegeln und unten den Zahnstocher-Mechanismus wieder aktivieren. Nach oben fahren und die Goldkiste sowie die Perlen einkassieren.

Jetzt wird nach einer verschlossenen Tür gesucht, die sich erst nach mehreren Versuchen öffnen läßt. Hinter ihr befindet sich ein Abgrund, der mittels Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. In den folgenden Räumen nistet Indy einige Nazis um. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf um zu gewinnen, bei einigen gibt es jedoch Alternativen. Den ersten Posten nach dem Abgrund kann man auch besiegen, indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt. Bei einem anderen Posten hängt ein Tropfstein verführerisch über dessen Birnebetritt man dieses Bild von oben und tippt den Tropfstein an, gibt's schon einen Posten wieder weniger und den Stein dort, wo man ihn später noch braucht.

Hinter diesem Posten kommt übrigens der Herr Arnold, dem im fairen Faustkampf nicht beizukommen ist (auch nicht mit dem Sucker Punch.) Die Felskugel erinnert Indy jedoch an ein völlig anderes Abenteuer, und nachdem der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe verschafft und mit dem Tropfstein der Stein des Anstoßes endgültig ins Rollen gebracht wurde, ist Arnold nur noch Geschichte.

Bei Arnold findet Indy einen Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als

OrichalcumDetektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube (dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein) doch tatsächlich Sophia ausfindig. Mit der Peitsche holt er sie aus der Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit. Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch, wird am AtlantisModell eine weitere Türe geöffnet, sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

Auf nach Thera, im Hinterland findet man einen Werkzeugkasten für Reifenreparaturen. Der Kapitän des vergammelten Bergungsschiffes hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jeder beliebigen Stelle des Meeres abzusetzen.

Nur an welcher ? Ganz einfach - schlag nach bei Plato: Thera, die Lesser Colony, liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand zu Atlantis. Also die Richtung einfach umdrehen und bei der Entfernung berücksichtigen, um welchen Faktor sich Plato geirrt hat, und schon klappt die Sache. An der gewünschten Position angekommen, wird der Taucheranzug mit dem Werkzeugkasten geflickt und an die Luftpumpe angeschlossen und der Anzug angezogen. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord. Kaum ist Indy unter Wasser, tauchen Nazis auf, schneiden Indy die Luftzufuhr ab und entführen Sophia. Dem bleibt nichts anderes übrig, als schnellstens nach einem Eingang zu Atlantis zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl und erfahrungsgemäß, dürfte der letzte der richtige sein. Schließlich wird er fündig und steht dort, wo sich alle Wege wieder treffen.

Dritter Lösungs-Weg:

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf dem Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch nicht mit, er besteht darauf, so eine Steinscheibe zu sehen. Also geht's weiter nach Monte Carlo, als kleines Souvernir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit. In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Seance mit Sophia zu überreden. (Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platos Dialog, auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch an Bemerkungen fallen Läßt, wenn sich der Herr nicht auf Anhieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren) Hat es schließlich geklappt, gibt es zwei Möglichkeiten, an die Scheibe zu kommen:

Wenn Sophia die Seance alleine durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben (sofern Indys Gespräche mit Trottier Noch im Kopf sind) von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig, aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern.

Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier , dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde, Trottier einen Tierischen Schreck einjagen.

In jedem Fall überläßt der den beiden den Sun Stone, und der stimmt dann auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhält man eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell der Geist aufgibt. Also muß etwas anderes her, der Fesselballon wäre ganz hilfreich, aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt eine kleine Tauschaktion. Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will ein Geschenk nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst gegen irgendetwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt, dann wird umgetauscht und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus. und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen. Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen, also muß noch etwas Scharfes her. Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde aber zuvor noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich erst quer, dann, bei einem erneuten überredungsversuch von Indy, und es bedarf nur noch eines kleinen Schubers, und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinksauer, aber der Zweck heiligt die Mittel und das Messer befreit den Ballon.

Den Ballon hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen und Nomadendörfer abgeklappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden, was Sophia auch nutzt, um verschütt zu gehen. Indy nutzt diesen Augenblick der Ruhe dazu, die freigelegte Höhle zu erkunden (Generator, wie bereits beschrieben, betanken). Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt (das linke Geheimfach ist diesmal Leer), mit dem Holzstab und dem Sun Stone wird wie gehabt herumgespielt und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche. Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischen auch ein Ersatzteil für das Auto mit, die noch fehlende Zündkerze nimmt Indy aus dem Generator. Jetzt schnell noch den Laster reparieren, und weiter geht's nach Kreta.

Auf der dortigen Grabungsstätte wird, wie schon beschrieben, der Moon Stone ausgebuddelt und der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier vorerst nichts neues, allerdings muß sich Indy, nachdem die überreste von Sternhart nebst Stock und World Stone gefunden worden sind, alleine auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren, den Weg dorthin kennen wir ja schon. Weiter geht es dann

zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von Sternharts Grabkammer. Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln 2/2/1/4/2 Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Türe von der anderen Seite zu öffnen. Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gegraben werden muß, davor muß Sophia allerdings noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen 3/3/1/1/1. Was hinter der Geheimtür liegt, ist wohl ebenso klar, wie die Tatsache, daß dort mal wieder mit den Steinscheiben gespielt werden darf. Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel, entführen Sophia und sperren Indy ein. Indy aber kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, mit dem Sophia verschleppt wird. Der Kapitän reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys auftauchen, wird jedoch schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft ruhig ist, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert und Indy kann sich seinen drei Problemen widmen.

Erstens: Die Befreiung von Sophia. Die wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten, Indy kann ihr aber durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort und schon hat es sich ausgewacht.

Zweitens: Die Wiederbeschaffung der Steinscheiben. In der Küche findet sich neben etwas Brot und Wurst (einstecken) auch ein Porzellankrug, mit dem sich etwas Batteriesäure einsammeln läßt. Auf diese reagiert der Tresor im vorderen Teil des Schiffes recht ungnädig und gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei.

Dieser Schlüssel löst auch das dritte Problem, nämlich die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, läßt sich doch mit ihm die Notsteuerung (das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war) aktivieren. Doch das ist noch nicht alles. Indy spielt an allen Hebeln herum, bricht dabei aber einen wichtigen Hebel ab. Doch diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt. Nach etwas Training hat Indy das Schiff im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia dann wieder entführt und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen Wegen hingekommen wäre - kurz vor Atlantis.

In Atlantis:

Auf welchen Weg Indy auch immer hier her gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Und ertastet dabei zunächst eine Leiter, dann einen Geröllhaufen, an dem er die Leiter aufstellt. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Dieser spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar. Platos Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für diese Tür nur um 180 Grad gedreht werden braucht und schon steht

er im äußeren Ring von Atlantis. (zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen, dies ist die einzige Stelle im Spiel, wo dies nicht automatisch geschieht.)

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an einer anderen Stelle. Daher gibt's jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen. Prinzipiell muß

Jeder Raum einmal betreten werden. Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen, zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen und in einem von ihnen, verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

Zu den einzelnen Gegenständen:

Gesucht werden eine Aal-Figur (wie die in Island), eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett (findet sich immer ganz am südlichen Ende des Korridors), sowie zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden (ein Zahn und ein Speichenrad). Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher, um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren. Weiterhin ist auf folgende Räume zu achten:

Der " Sentry Room " -

hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! (Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat, nämlich innen im südlichen Teil des Kreises).

Der " Crabb Central " -

ein Raum mit einem Brunnen, in dem recht viele Krabben herumwuseln. Eine davon fängt sich Indy, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwich, als auch das fertige Produkt, selbst wenn schon jemand reingebissen hat. Notfalls tut es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Naziwache in Atlantis erhält.

Der " Lava Room " -

hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im " Machine Room " zum Einsatz, die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrads aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus. (Nicht vergessen das Speichenrad wieder mitzunehmen).

Weiterhin gibt es zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen. Einer davon führt in Reichweite einer Statue die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet. Wurde alles erledigt, kann

sich Indy dem " Sentre Room " zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft, anschließend öffnet eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs die schwere Tür. Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei, allerdings traut sich diese nicht unter dem schweren Gitter durch, also muß Indy erst nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil der zerstörten Statue mit.

Der Weg zu mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein recht hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Fischfutter zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt, das öffnen der Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil, der geschlossene offenbart eine Zeichnung, die man sich besser merken sollte. Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang, der zu einem seltsamen Türöffner führt, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält Indy nicht auf, und er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des Robots. Jetzt die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots entfernt und die Maschinenteile so eingesetzt (man denke an die Zeichnung), Daß sich der linke Arm nach Vorne bewegt. Wieder runter , die Kette an der Tür festgemacht, den linken Arm wieder nach hinten bewegt und Kracks! Durch das öffnen der Tür, wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus dem Gefängnis befreit werden kann. (Zurückgehen, ihr das Teil geben, das Gitter anheben und versichern, daß man einen Plan hat) Gemeinsam geht es zurück zum mittleren Ring. Das die beiden dem Ziel schon recht nahe sind, zeigt sich im nächsten Raum nach dem Türöffner. In diesem Raum wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und hier gerät auch Sophia in den Bann des bösen Geistes. Ein Blick auf ihre Kette zeigt den übeltäter, und nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr; das Ding landet in der Goldkiste und diese in die Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Zepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

Normal ? Naja, die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher, als das, das wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmierereien an den Wänden entpuppen sich als Bedienungsanleitung für den Graber, der wird mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Szepters und des Türstabes in Bewegung gesetzt.

Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also die Hebel umgesteckt und Vollbremsung gemacht. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den

Weg in das innere von Atlantis frei. .

Dort geht es ziemlich heiß her, Lava an allen Orten. Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen. Nach einigen Fehlversuchen kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lava-Feld ist auch kein Problem mehr. Und dann stehen sie vor dem Herz von Atlantis, vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Das wollen wir doch gleich mal sehen, also die Steinscheiben eingesetzt und die richtige Kombination eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen. Also nochmal zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine aktiviert wurde?

Richtig, es erscheinen die Herren Übermann und Kerner auf der Bildfläche. Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg. So soll denn nun Indy der nächste Freiwillige sein, tolle Sache oder ? Als Gott könnte er Übermann leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar 3/2/3/4/3/2/1. Der werthe Übermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal.

Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde Indy zwar das Leben retten, aber wir wollen doch für alle ein Happy End, oder?

Also lassen wir Übermann das Podest besteigen; die Maschine explodiert, Indy und Sophia flüchten, während sowohl die Sonne, wie Atlantis im Meer versinken...

1.22 indy4ad_unger

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

(dt. Titel: Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis)

1939 - knapp vor Ausbruch des 2. Weltkrieges stehen die Nazis kurz davor, eine Waffe in ihre Hände zu bekommen, die gefährlicher als die Atombombe ist. Nur Indy kann sie noch daran hindern, das grauenvolle Geheimnis zu entdecken, das einst das sagenumwobene Atlantis zerstörte.

Im Frühjahr 1993 erschien endlich die langerwartete Amiga Umsetzung von Indy IV. Lange Zeit hatte es so ausgesehen, als ob das Spiel nicht mehr vom PC (erschieden im Juni 92) umgesetzt werden sollte.

Das 11 Disks umfassende Programm führt Indy und seine Haßliebe Sophia, zu der im Spiel ebenfalls gewechselt werden kann, auf der Suche nach dem legendären Atlantis rund um die Welt. Im Spiel gibt es mehr als 200 verschiedene Orte, die nach und nach besucht werden müssen. Es gibt drei verschiedene Lösungswege. Neben dem Team-Weg, bei dem die nervende Sophia Indy ständig begleitet (wobei die sich dadurch ergebenden Gespräche sehr

zum Spielspaß beitragen), gibt es noch den Puzzle-Weg (mehr Rätsel) und den Fäuste-Weg mit mehr Aktionsequenzen. Dadurch kann man das Spiel mehrmals Durchspielen, da die Lösungswege erheblich voneinander abweichen. Wie schon üblich bei Programmen von LucasArts, kommt man nie in eine Sackgasse und muß nicht alle zwei Minuten speichern. Abwechslungsreiche Grafiken zeigen interessante und geheimnisvolle Schauplätze wie Höhlen, Ausgrabungsstätten und Lavaströme. Die allseits bekannte Bedienungsschnittstelle mit neun Verben läßt auch komplexere Puzzles problemlos zu, ohne daß der Spieler sich lange mit einem unverständlichen Parser herumplagen muß.

Die Gespräche sind recht umfangreich, das Spiel wird mehrmals von filmartigen Zwischensequenzen unterbrochen, die den Fortgang der Handlung erklären.

Interessante Handlung an fesselnden Schauplätzen wie Monte Carlo, Kreta, Algerien, die Azoren, Island und schließlich Atlantis, wirklich gute und zahlreiche Rätsel, die mit etwas Nachdenken immer zu lösen sind, sowie ein paar abwechslungsreiche Actionsequenzen sichern viele Stunden Spielspaß. Aufgrund seines Umfangs ist Indy IV nicht an nur einem Wochenende zu lösen.

Das Spiel läuft auf allen Amigas ab 1 MB. Aufgrund der vielen Disks ist jedoch eine Harddisk dringend anzuraten, andernfalls wird Indy fast unspielbar. Ein komfortables Installationsprogramm wird mitgeliefert, das die rund 10 MB Daten auf die Festplatte kopiert. Weiters ist zu sagen, daß Indy auf einem alten 7-Mhz Amiga (500/600/2000) sehr langsam abläuft, erst mit einer Turbokarte oder einem Amiga 1200 läuft das Spiel in brauchbarer Geschwindigkeit ab. Das Spiel gibt es auch in einer von Boris Schneider für Softgold vollkommen ins Deutsche übersetzten Version. Die Grafik ist zwar durchaus gut gemacht, dennoch ist natürlich die VGA-Version wesentlich netter anzusehen. Selbst für Amiga Verhältnisse ist die Grafik nicht ganz so schön wie beispielsweise beim Vorgänger Monkey Island II, sie wirkt etwas schlampig konvertiert.

Für mich gibt es trotzdem keinen Zweifel: Indy IV ist das beste Amiga-Adventure aller Zeiten!

Auch die Presse war sich im Urteil über Indy IV einig. Einige der erhaltenen Auszeichnungen:

Powerplay 6/92 "besonders empfehlenswert"

Amiga Joker Mega Hit (91%)

ASM 6/92 Hit + Spiel des Monats (Sehr Gut)

Amiga Games 3/93 85% (AG Award)

Amiga Plus 3/93 90%

Amiga Format 92% (Format Gold)

C&VG 93%

Amiga Action 91%

Hersteller: LucasArts

Genre: Adventure

Sprache: vollkommen deutsch, gut übersetzt

Disks: 11

Positiv: extrem spannende und gute Geschichte, logische Rätsel

Negativ: schlampige Grafik-Konvertierung

Spielbar mit: Jedem Amiga ab 1 MB

Empfohlen: 68020 CPU + Festplatte, 2 MB Speicher

Wolfgang Unger

1.23 indy4ad_castro

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Es ist 1939- Deutsche Agenten haben sich auf die Suche nach der sagenumwobenen versunken Stadt Atlantis gemacht. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur dazu mißbrauchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Es liegt an Indy diese teuflischen Machenschaften zu verhindern. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt, und wiederum kannst nur du die Welt retten...

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Tja, was soll ich dazu noch großartig sagen? Indiana Jones war im Jahre 1993 eines der besten Adventures, auch wenn die Amiga Version grafisch schlechter dasteht als z.B. die Mac-Version. Es kommt zwar weder vom Witz noch in irgendeiner anderen Kategorie an Monkey Island 1+2 heran, hat dafür aber seinen ganz eigenen Reiz.

* Handlung:

Bei Indy gibt es die verschiedensten Rätsel zu lösen, vom Reparieren eines Generators bis hin zu einer Verfolgungsjagd in Monte Carlo. Indy muß sich gegen die Nazischergen in Boxkämpfen durchsetzen, einen Ballon zur kleinen Kolonie führen, und ein Uboot kapern. Für einige Zeit Unterhaltung dürfte somit gesorgt sein. überdies spricht Indy 4 die logischen Denker an. Wenn man in Monkey Island z.B. mittels eines Zaubertranks nach Monkey Island kommt, muß man sich bei Indy streng nach den Gesetzen der Natur richten. Ein Lastwagen und ein U-Boot tun aber auch.

* Die Grafik:

Die Grafik ist wie schon bei Monkey Island teilweise mit dem Copper aufgebaut, wodurch sogar auf den alten A500 Kisten 256 Farben erreicht werden. Auf anderen

Computersystemen soll die Grafik angeblich viel besser sein, was ich allerdings nicht nachprüfen konnte. Die Animationen sind wohl gerade wegen dieser Technik sehr stockend, aber immer noch besser als in einigen Delphine Adventures...

Insgesamt nicht soviel zu meckern hier.

* Der Sound:

Hier gibt es dann doch mehr zu meckern. Der Sound klingt um Längen schlechter als in z.B. Monkey Island. Nach einigen Minuten geht einem der jeweilige Soundtrack doch gehörig auf die Nerven, und man ist dankbar für die Möglichkeit am Fernseher den Ton abzdrehen :(. In einigen Szenen passt er zwar anfangs ganz gut, aber wie gesagt, er fängt an zu nerven.

* Animationen:

Aufgrund der Copper-System Grafik Routinen, sind die größeren Animationen nicht flüssig; im Gegenteil, die meisten größeren Bilder bauen sich punktchenweise auf, oder ruckeln. Der Vorteil dieses Systems ist allerdings, daß sogar die alten A500s damals schon über 256 Farben benutzen konnten.

* Gameplay:

Indy 4 ist ein sehr komplexes Adventure, aber leider sehr trocken. Es fehlt irgendwie der coole Witz wie in Monkey Island, und leicht kann es passieren, daß man an einer Stelle nicht weiterkommt, und das Spiel erstmal 2-3 Jahre ruhen läßt. Dennoch macht es immer noch mehr Spaß, als z.B. die alten Delphine-Adventures. Und ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist, daß man sich nicht verbauen kann. D.h., wenn du mal einen Fehler machst, kannst du ihn meist später wieder bereinigen.

Die einzige Ausnahme, die mir aufgefallen ist, ist im Action Modus im Labyrinth. Wenn man der Statue den Stab in den Mund steckt, ohne vorher den Felsen weggerollt zu haben, kommt man nicht weiter. Aber ich denke mal, daß kann man verschmerzen.

* Fazit:

Nicht so gut Monkey Island aber trotzdem empfehlenswert, zumal man es schon für ca. 15 Mark erwerben kann (neu).

Markus Castro

1.24 indianapolis 500

Spielname: Indianapolis 500

Hersteller: Electronic Arts (1991)

Genre: Rennspiel

Hint:

Wenn man in einen Grubenstob fährt, sofort auf Pause gehen nachdem das Menü erschienen ist. Dann hat man die Möglichkeit, innerhalb einer Sekunde die Reifen zu wechseln.

1.25 indy heat

Spielname: Indy Heat

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Bei dem Screen, bei dem die Ausrüstung ausgewählt wird, drückst du "P", um das Spiel anzuhalten, und gibst "AMANDA" ein. Nun blitzt der Rand des Schirmes auf. Nun gibst du deine Initialen ein und wählst einen Fahrer aus. Sobald du ihn angewählt hast, erhältst du 9 Münzen und 900.000\$. Den Cheat kann man auch während des Spieles anwenden, man erhält dann am Ende des Rennens das Geld.

1.26 infestation

Spielname: Infestation

Hersteller: Psygnosis

Genre: Simulation

Screenshot:

1

Hint:

Um in den Untergrund-Abschnitt zu kommen, mußt du zuerst eine kleine Box mit zwei blinkenden Quadraten finden. Dies ist das Computer-Terminal. Nun schaust du auf die zwei blinkenden Quadraten und drückst <F2>, dann gibst du beim Computer "KAL SOLAR" ein, um ihn zu aktivieren. Mit <F2> jetzt wieder raus. Nun findest du den Transporter, der wie eine Dusche aussieht, auf dem Weg zum Computer.

1.27 innocent

Spielname: Innocent until caught

Hersteller: Psygnosis

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Komplettlösung - INNOCENT UNTIL CAUGHT

Spaceport:

Spreche mit dem Wachmann. Erzähle ihm, daß Dich die IRDS vollkommen ausgenommen hat. Er wird Dir von einem Pfandleiher im Amüsierviertel berichten. Nimm den

Reisepaß von der Bank. Verlasse den Spaceport. Plaudere mit dem Taxifahrer. Er warnt Dich vor dem Pfandleiher. Gehe zur U-Bahn. untersuche die Durchgangsschranken. Verlasse die U-Bahn Station durch den anderen Ausgang.

Das Amüsierviertel (The bad side):

Gehe zur Bar. Nimm die Zeitung (ganz links), das Glas und den Deckel vom Tisch. Spreche mit dem Wirt und den Gästen. Klau dem linken Gast am Tresen die Belege vom Pfandleiher aus der Tasche. Begib Dich zum Bordell.

Im Bordell:

Gehe zum Türsteher. Gib ihm den Reisepaß. Nimm den Stock. Stecke den gebrauchten Kaugummi, der an der Rezeption klebt, ein. Nimm das Parfüm vom Tisch. Sprich mit einem von den " leichten Mädels " - es fragt nach einer Vase aus der Pfandleihe.

Begib Dich in die schmale Gasse.

Die Gasse:

Schnapp Dir die Dose, das Rohr und die Tasche. Verlasse die Gasse nach links.

Der Bikertreff:

Nimm die Öldose. Labere mit den Bikern. Frag nach der Jacke aus Geldstücken. Der Biker würde die Jacke seines Kumpels gegen ein Motorradornament tauschen. Im Müll findest Du ein weißes Ei. Begib Dich zum Pfandleiher.

Das Pfandhaus:

Sprich mit dem Pfandleiher. Gib ihm die gestohlenen Belege. Nimm die Kamera und die Vase (lege die Vase in die Tasche), fische jedoch vorher das Papier aus der Vase. Begib Dich zum Bordell.

Im Bordell:

Hole die Vase aus der Tasche und gib sie dem Mädchen. Frage es nach dem Ornament. Nimm das Ornament und eile damit zu den Bikern. Überreiche dem Biker das Ornament und sprich mit ihm. Du bekommst die " Münzenjacke ". Lade den Akku der Kamera am Stromkabel beim Imbißwagen. Begib Dich zur Gasse.

Die Gasse:

Benutze die Kamera am Bettler (Blitzlicht) und nimm den Hut. Untersuche die schäbige Kopfbedeckung. Nimm die Münzen und laufe zur Bar.

In der Bar:

Setze Dich auf den linken Barhocker. Knall dem Wirt die Münzen auf den Tresen und bestelle einen Drink. Schau Dir die folgende Animation gut an. Nimm das Wechselgeld und den Ring. Begib Dich zur U-Bahn.

Die U-Bahn-Station:

Benutze das Wechselgeld mit dem Papier aus der Vase und schließlich mit der Durchgangsschranke. Nimm den nächsten Zug.

Im Zug:

Nimm die Spraydose. Steig an jeder Station aus, denn das aktiviert die Karte

neben der Zugtür.

Station Amüsierviertel:

Schnapp Dir das Radio. Benutze die Ölkanne am Automaten, in dem sich der Schraubenzieher befindet. Zieh den Schraubenzieher raus und begib Dich zur Bar.

Die Bar:

Sprich mit dem Serviceroboter. Benutze den Schraubenzieher mit dem Robbi. Nimm die Kontrollkarte. Bastle aus der Karte und dem Radio eine Roboterfernbedienung.

Begib Dich zum Hafen (Ausgang oben rechts beim Bikertreff).

Am Hafen:

Schlendere zur Jacht. Sprich mit dem Wachroboter, der sich dort bald zeigt. Er erzählt Dir, daß das Schiff Futter für den Zoo geladen habe. Benutze die Fernbedienung mit dem Roboter. Krall Dir die Kapitänsmütze. Begib Dich anschließend zum Pfandhaus.

Pfandhaus:

Sprich mit dem Pfandleiher. Gestehe ihm, daß Du etwas gestohlen hast. Gib ihm die Mütze; Du bekommst im Gegenzug einen Teppich. Fahre mit der U-Bahn nach East Eruk.

East Eruk:

Rede mit dem Kind. Unterhalte Dich mit dem Mann über seinen Job und seine Frau. Benutze den Schraubenzieher mit dem Ballon. Nimm das Band. Benutze das Band mit dem Rohrstock - Du erhältst einen Bogen. Trabe ab zum Zoo und schau Dich um. Achte besonders auf das Alien-Ei. Begib Dich zur U-Bahn und fahre zur Station The Hill.

The Hill:

Wandere nach ganz rechts. Benutze den Ring mit der Sicherheitskamera. Erzähle der Kamera, daß Du den Ring zurückbringen möchtest. Lege das gute Stück dann auf den Boden und benutze es nochmals mit der Kamera. Begib Dich zum Haus.

Das Haus:

Eile nach rechts und übergib den Ring dem Mann, auf den Du triffst. Frage ihn nach einem Job. Plaudere danach auch noch mit der Frau. Du mußt für den Typen drei Dinge stehlen - dann wirst Du dafür reich entlohnt. Begib Dich also zur Galerie (neben der Station The Hill). Nimm den Pilz mit, bevor Du die Galerie betrittst.

Die Galerie:

Klau die kleine Kugel vom ersten Podest. Gehe dann nach rechts bis zur Statue in der Glaskanzel. Lege dort den Teppich vor die Glaskanzel und benutze jetzt das Rohr mit der Spraydose - Du kannst nun die Pille gegen das Glas schießen. Nach drei Schüssen zerbricht die Kanzel, und die Statue fällt auf den Teppich. Nimm die Statue; der Teppich bleibt liegen. Das ist das erste Beutestück. Fahre mit

der U-Bahn nach Reguri.

Reguri:

Genehmige Dir ein Hot Dog vom Stand. Benutze das Glas, um Mayonnaise zu bekommen. Schraube den Deckel aufs Glas. Benutze nun das Glas mit der Fliege, um sie zu fangen. Begib Dich zur Polizeistation

Die Polizeistation:

Sprich mit dem Polizisten am Tresen. Frage ihn nach Drogen. Du erhältst einen Sack Mehl. Begib Dich zur Bank.

Die Bank:

Latsche zum Schalter und benutze das Sprech-Icon. Frage nach einer Kontoeröffnung. Die Angestellte wird Dich zur Tür rechts schicken, sobald Du versuchst, ihr den Beutel mit den Geldstücken zu geben. Drücke auf die Klingel neben der Tür. Der Geldbeutel wird Dir abgenommen. Klingele ein zweites Mal, und benutze dann den Kaugummi mit der Tür. Betrete den Raum und nimm den Beutel. Benutze den Schraubenzieher mit der Schublade oben links. Sacke die Akte ein. Die Aktion wiederholen - Du findest eine Karte. Fahre dann zum Hafen und schau Dir die Filmsequenz an. Danach geht's im Zoo weiter.

Im Zoogehege:

Nimm das Heu und dann das Gitter. Schnapp Dir den Busch und werfe ihn in das Loch. Angle Dir den Stock und benutze ihn mit dem Rest vom Busch. Benutze nun den Stock mit der verknoteten Liane und dem Bogen. Schieße den Stock in die Decke über dem Tier. Benutze jetzt das Parfüm mit dem Tier. Schwinge Dich anschließend auf die andere Seite. Versuche, den Hasen zu fangen. Füttere die fleischfressende Pflanze mit dem Hot Dog. Tausche das weiße Ei gegen das Alien-Ei. Wandere den Weg zurück und steige hinab in das Loch.

Das Gewölbe:

Benutze zweimal die Karte aus der Bank. Lege nun den Pilz in die Nische. Benutze das Glas mit der Fliege, und schau Dir die daraufhin folgende Animationssequenz an. Begib Dich schließlich in den Tresorraum.

Im Tresorraum:

Benutze das Mehl. Eigne Dir jetzt die Schuldscheine (?) an und suche Deinen Weg zurück ins Gewölbe. Von dort aus geht's dreimal nach rechts und dann ab in den Tunnel. Du bist jetzt wieder an der U-Bahn Station East Eruk. Fahre zur Station The Hill.

The Hill:

Bitte die Kamera, Dich passieren zu lassen. Mache Dich auf den Weg zum Haus. Gib die Statue, das Ei und die Handschellen dem " Big Boß ". Nach einer kleinen Filmsequenz findest Du Dich im Gefängnis wieder.

Im Gefängnis:

Benutze das Bett und guck Dir die Animation an. Nimm das Device und untersuche es. Benutze es mit der Mauer - Du landest in der nächsten Zelle und triffst hier Narm. Sprich mit ihm. Verschiebe die Matte in der Mitte und öffne die Falltür. Steig hinab ins Labyrinth.

Das Labyrinth:

Oben und unten bedeutet jeweils die erste Leiter hoch oder runter. Der Weg in die Freiheit lautet also: Rechts, oben (3. Leiter), rechts, unten, links, unten, links, unten, links, oben, links, unten, links, unten, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten, rechts, unten, rechts, oben, links, oben, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten. rechts, oben, rechts, unten (auf halben Weg), rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben. Eile im letzten Bild nach rechts. Benutze hier das Device und entspann Dich bei einer Animationssequenz. Du findest Dich anschließend auf einem Schiff wieder.

Auf dem Schiff:

Sprich mit dem Mann. Er wird Dich eventuell bitten, ihn beim Diebstahl des Doomsday Device zu unterstützen. Nimm die Mission an. Nach einer weiteren Animation geht's auf einem Reiseschiff weiter. Auf dem Reiseschiff: Nimm das Buch und die Blumen. Besuche das Observationsdeck. Sprich mit der alten Dame. Überreiche die Blumen dem Paar. Ziehe sodann dem Mann das Portemonnaie aus der Tasche. Entnehme der Brieftasche den Paß sowie die Kreditkarte. Untersuche den Paß. Begib Dich zur Bordbar.

In der Bar:

Unterhalte Dich mit Narm und dem Barkeeper. Gib dem Barman die Kreditkarte, sollte er nach der ID fragen, zeig ihm " Deinen " Paß. Endlich gibt's was zu trinken! Das Gebräu war an scheinend ziemlich stark, denn Du wachst völlig benommen auf dem Spaceport auf.

Im Spaceport:

Sprich mit dem Wachmann. Untersuche das Gepäck der alten Dame und entwende den Pelz. Befehle Narm, die Frau abzulenken, während Du mit dem Pelz in die Stadt rennst. Begib dich dort zum Hardware Store (das Gebäude ganz rechts oben).

Im Store:

Quatsche mit dem Besitzer. Frag ihn, ob er Dir hilft, den Herrscher zu stürzen. Schnapp Dir das Buch und untersuche es. Frag den Besitzer, ob es irgendwas umsonst gibt. Nimm die Schachtel mit den Teilen sowie das Werkzeug und begib Dich wieder zur Bar.

In der Bar:

Unterhalte Dich mit dem Barkeeper und dem Labortechniker. Stelle dem Techniker so lange Fragen, bis er Dir einen Liebesbrief aushändigt. Begib Dich nun zum

Palast (nach rechts).

Am Palasteingang:

Sprich mit der Wache - sie läßt Dich durch, sobald Du das Buch vom Hardwarestore liest. Marschiere dann geradewegs in den Palast. Du triffst auf einen bissigen Hund. Benutze den Schraubenzieher mit der Teilebox, und Du bekommst eine mechanische Maus. Benutze den Pelz mit der Maus - wie der Hund darauf reagiert, könnt Ihr Euch ja sicher schon denken... Haste weiter durch den Bogengang und benutze das Rosenspalier, um in das Schlafzimmer der Prinzessin zu gelangen.

Das Schlafzimmer:

Sobald Du ein paar Worte mit der Prinzessin gewechselt hast, bist Du bis über beide Ohren in sie verliebt. Gib ihr den Liebesbrief und verlasse den Raum, wie Du ihn betreten hast über den Balkon. Begib Dich zur Bar zurück.

In der Bar:

Sprich mit dem Techniker - lüge dabei das Blaue vom Himmel herab. Nimm den Schlüssel an Dich und begib Dich zum Spaceport.

Spaceport:

Sprich mit Narm. Frag ihn, ob er eine Uniform für Dich stehlen könnte. Nach einer kleinen Filmsequenz geht es im Labor weiter.

Labor:

Drücke den Statusknopf auf dem Boden in der Mitte des Screens. Ziehe die Uniform an und betätige erneut den Knopf. Gehe dann ins Labor - die daraufhin folgende automatisch ablaufende Szene endet im Gefängnis.

Das Gefängnis:

Untersuche das Fenster. Narm wird erscheinen, um Dich zu retten sprich mit ihm. Schmiede verschiedene Fluchtpläne (kann ganz lustig sein). Damit Du aus dem Gefängnis ausbrechen kannst, muß Narm Ruthie ein Liebesgedicht vortragen. Das Gedicht muß romantisch sein (immer die erste Zeile aus der Sprechblase anwählen). Warte die Animation ab... Die Sache endet in einer Art Folterkammer. Ruthie wird Dich retten, wenn ihr das Gedicht zugesagt hat. Sprich mit dem Mann (Folterknecht?). Begib Dich dann zur Bar.

Die Bar:

Unterhalte Dich mit Ruthie über das Doomday Device, den Kristall und Sky City. Bitte sie, Dir eine Reiseerlaubnis zu besorgen. Nimm nach der folgenden Filmsequenz die Reiseerlaubnis und eile zum Labor.

Das Labor:

Sprich mit Narm. Frage ihn nach einer Transportkiste. Begib Dich zum Spaceport.

Im Spaceport:

Gehe ganz nach rechts. Befestige die Reiseerlaubnis an der Kiste und steige selbst hinein. Nach einer Animationssequenz befindest Du Dich in einem Flugzeug.

Haste zum Ausgang ganz rechts. Wieder eine Animation. Betrete die Basis von Sky City. Klettere nach der kurzen Sequenz die Treppen hoch. Es folgt eine weitere Animation. Du befindest Dich danach in einem Lagerraum.

Im Lagerraum:

Nimm den rechten Ausgang - Du erreichst so eine Andockstation. Betrete von dort aus die untere Ebene über den rechten Ausgang. Schnapp Dir die Brechstange. Nimm nun den linken Ausgang. Er führt Dich in einen Kontrollraum, in dem Du Ruthie triffst. Frag sie nach dem Kristall und dem Gewölbe. Eile zurück zum Lagerraum. Schiebe die Transportkiste beiseite - Du entdeckst einen Geheimraum. Worauf wartest Du? Hinein!

Der Geheimraum:

Schau Dich um und öffne die große Kiste mit der Brechstange. Du wirst einen Ballon finden. Beim zweiten Versuch entdeckst Du auch noch Helium. Fülle den Ballon mit Helium und haste zurück zum Kontrollraum. Frage Ruthie nach einer ID-Karte. Nimm die Karte und begebe Dich zurück zum Geheimraum. Schnapp Dir das Helium und halte nach dem zweiten Ballon in der Kiste Ausschau. Benutze die ID-Karte. Nimm den Kristall. Pumpe nun den Ballon mit dem Helium voll, und mach Dich auf den Weg zurück zum Kontrollraum.

Im Kontrollraum:

Benutze den Kristall mit dem Kontrollboard. Benutze das Kontrollboard. Tja, Pech gehabt, das dumme Ding funktioniert nicht! Verlasse den Raum, um ihn anschließend gleich wieder zu betreten. Rede mit dem Mann (Tyrann). Wette mit ihm, daß das Device nicht funktioniert. Da Du jedoch leider keinen Einsatz bringen kannst, wird wohl nix aus der Wette, oder doch? Frage Ruthie, ob sie Dich heiraten will - sie sagt sicher ja. Trabe jetzt noch einmal beim Tyrannen an und wette mit ihm um Ruthies Hand.

Danach heißt es ZEN - Zuschauen, Entspannen, Nasebohren...

Autor: Christian Hofer

1.28 innocent_lübke

Innocent Until Thema: Adventure

Caught Hersteller: Psygnosis

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,

HD möglich (ca. 5,6 MB)

Umfang: 10 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1

+: Story

-: schlechte Umsetzung in die dt.

Sprache, schlechte Steuerung

Bem.: nur für den Fan bedingt

empfehlenswert

1.29 insanity flight

Spielname: Insanity Flight

Hersteller: Linel (1987)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

<BOTH MOUSE>, <FIRE> und <L> gleichzeitig drücken um in den nächsten Level zu kommen.

1.30 interceptor

Spielname: Interceptor

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Flugsimulation

Hint:

Der Pilot erhält zusätzliche Missionen, wenn er mit "2" in den Freeflight-Modus schaltet und dann eine der Tasten 6-9 betätigt.

1.31 interchange

Spielname: Interchange

Hersteller: Hi-Tec

Genre: ?

Level Codes:

5 GLEN

10 KRST

15 AIDA

20 SEAN

25 STOO

30 SLOP

35 GORE

40 KILL

45 SHOT

1.32 interlock

Spielname: Interclock

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes: (in Kleinschrift eingeben)

2 leveltwo 8 religion 14 headache 20 inspiral
3 mainwood 9 sunshine 15 robotics 21 universe
4 mandarin 10 industry 16 tpaurage 22 multivac
5 wivenhoe 11 floating 17 dinosaur 23 boasting
6 garfield 12 innuendo 18 category 24 laxative
7 startrek 13 sapphire 19 spaceman 25 language

1.33 internationalath

Spielname: International Athletics

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

An Stelle des Joysticks schließt man die Maus an den Joystickport. Nun bewegt man die Maus

kreisförmig auf dem Mauspad und man läuft mit voller Geschwindigkeit!

1.34 internationalchamp

Spielname: International Championships

Hersteller: Hawk

Genre: Sportspiel

Hint:

Wer beim Sprint anstatt mit dem Joystick mit der Maus im Joystickport hin- und herrüttelt läuft schneller !!

1.35 internationalicehockey

Spielname: International IceHockey

Hersteller: Zeppelin

Genre: Sportspiel

Hint:

EXTRAPUNKTE:

Wenn du ein Tor erzielst, dann halte das Spiel an und starte es erst wieder, wenn die Musik aufgehört hat.

1.36 international karate

Spielname: International Karate

Hersteller: IK System (1988)

Genre: "Sportspiel"

Hint:

Sobald man getroffen am Boden liegt, <SPACE> und dann <FIRE> drücken. Jetzt ist man gegen jede Attacke des Gegners immun. Dies zu Beginn jeden Levels wiederholen.

Tastaturbelegung :

<F1> 1 Player Modus

<F2> 2 Player Modus

<F3> Musik an/aus

<F4> Geräusche an/aus

<F6> Jeweils Geschwindigkeiten zum einstellen

<-> Lautstärke leiser stellen

<+> Lautstärke lauter stellen

<*> Sonne verändern

<S> Schatten der Karatekämpfer verändern

<T> Hose des Spielers fällt...

<F> Hose des Gegners fällt...

Cheats:

Während des Games eingeben:

"FREZ" Spiel einfrieren

"PAC" Ein niedlicher Pac-Man erscheint

"FISH" Ein Fish springt aus dem Wasser

"BIRD" Ein Vogel erscheint

"PERI" Ein Peroskop kommt aus dem Wasser

"JUMP" Werbung

"UK" Gesamter Text in Englisch

"GERM" Gesamter Text in Deutsch

"DATE" Wann wurde das Programm geschrieben

"TITL" Zurück zum Titelscreen

"FILT" Musik Filter an

"SLAN" Verändert Textlinie

"FAST" <T> = Musik wird schneller

Codes für Messages:

ARCH, ANBK, ANGL, AHAH, CUNT, EDHK, FOOK, FUCK, GLZP, GPZP, JACQ, SHAH, STEW, SIMR, SUNL, TOTO.

1.37 interphase

Spielname: Interphase

Hersteller: Image Works

Genre: Simulation

Cheat:

Man startet das Spiel und gibt "Fenny" ein. Dabei ist zu beachten, daß der erste Buchstabe mit <SHIFT> gedrückt werden muß. Daraufhin kann man sich mit <LEFT MOUSE> nacheinander alle Objekte anschauen und durch <RIGHT MOUSE> zoomen. <BOTH MOUSE> führen zum Game zurück.

Hint:

In Level 2 geht man zum rechten Turntable nach oben und schickt Kaf-E nach rechts, sobald sie sich melden. Wenn sie das Pressure Pad erreicht hat, läuft der Roboter nach oben und wird auf dem Electrified Floor zerstört.

1.38 intruder

Spielname: Intruder Alert

Hersteller: UBI

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Spiel drücken:

<L> mehr Leben

<S> nächster Level

<A> überspringt 6 Level

Freezer: C14E93 - Leben

1.39 invaders 2

Spielname: Invaders 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen "JAM DOUGHNUT" eingeben und <RETURN> drücken. Der Bildschirm blitzt kurz auf und man hat jetzt unendlich Leben und die beste Waffe.

1.40 invest

Spielname: Invest

Hersteller: Starbyte (1989)

Genre: Wirtschaftssimulation

Hint:

Wenn man die Firma R.A.T.E.L. Int kauft und sofort die ganzen 35% an der Börse verkauft, verdient man reichlich.

Freezer: 01EF47 - Geld

1.41 iron lord

Spielname: Iron Lord

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Komplettlösung

Hint:

Beim relativ schweren Armdrücken solltet Ihr die Maus zur Hand nehmen und schnell hin- und herrütteln. So besiegt Ihr fast jeden Gegner.

1.42 ironl_komp

Komplettlösung-Iron Lord

Zuerst geht man nach Chateney-Malabry und nimmt dort am Bogenschieß-Wettbewerb teil. Für jeden Schuß ins Schwarze bekommt man 100 Goldstücke. Man sollte deshalb am Anfang ruhig Öfters mal ins Schwarze schießen, aber dann aufgeben und wieder in der ersten Runde beginnen. So bekommt man in kurzer Zeit ein hübsches Sümichen zusammen. Dann gewinnt man das Bogenschießen. Nicht aufgeben - es ist gar nicht so schwer! Als Belohnung erhält man einen Pokal.

Anschließend reitet man nach Koronado, wo man von dem Händler den Auftrag erhält, eine gestohlene Perlenkette zu suchen. Nun begibt man sich nach

Torantek, wo man in einer Taverne an einem Armdrück-Wettbewerb teilnehmen kann.

Auch diese Probe sollte man ohne große Probleme meistern können. Nun kann man sich mit der dort befindlichen Bedienung unterhalten und erhält ein Medallion.

Mit diesem geht man zu dem im Westen versteckten Söldner und gibt es ihm, damit er Vertrauen gewinnt und gegen ein Wertvolles Geschenk seine Mithilfe bei der Suche anbietet. Nachdem man ihm die Perlenkette abgekauft hat, verläßt man die Stadt wieder und reitet zur Abtei der Tempelritter. Man sucht zunächst den MÖnch auf und nimmt seinen Auftrag an.

Dann reitet man weiter zur Mühle und kauft dem Müller ein Amulett ab, welches im Kampf gegen die unzähligen Geheimboten wertvolle Dienste leistet. Sollte man unterwegs von einem solchen angegriffen werden, geht man am besten folgendermaßen vor: parieren, rechts attackieren, links attackieren, parieren, links unten attackieren, rechts oben attackieren. Dies wiederholt man, bis er besiegt ist. Gelegentliches Abspeichern und Heilen beim Kräuterhändler nach einem Kampf sollte auch in Erwägung gezogen werden.

Nun geht es wieder zurück nach Koronado, wo man dem Händler die Perlenkette geben kann. Er sichert als Dank die Hilfe seiner Männer zu und bietet eine goldene Rüstung zum Verkauf an, die man dem Söldner in Torantek aushändigt. Nachdem man sich auf diese Weise auch seine Mithilfe gesichert hat, sucht man den Kräuterhändler in Chateney-Malabry auf, der im Austausch gegen den Pokal einen Heiltrank für den Mönch mixt und seine Unterstützung im Kampf zusagt. Nachdem man den Trank in die Abtei gebracht hat, spricht man mit dem dort befindlichen Anführer der Tempelritter, erzählt ihm von dem überragenden Sieg beim Armdrücken und bringt ihn dadurch auf die richtige Seite.

Jetzt hat man den Ruf eines erfahrenen Kämpfers erworben und kann den Wirt in Koronado davon überzeugen, seine Schulden beim Müller zu begleichen, was zwei weitere Hundertschaften Soldaten einbringt. Nun reitet man wieder zurück zum Heimatschloß und stellt sich seinem dunklen Oheim zum letzten Gefecht ..

Autor: Nico Barbat

1.43 ishar

Spielname: Ishar - Legends of the Fortress

Hersteller: Silmarils

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung:

Bevor wir in die Komplettlösung einsteigen, ersteinmal ein paar nützliche Tips zum generellen Vorgehen:

Gute Vorratshaltung ist angesagt, die Charaktere sollten immer genügend Nahrung zur Konditionsstärkung mit sich führen, ebenso ein solides Polster an Zutaten für Tränke. Während eines Kampfes sollte man die Figuren zwecks Konditionssteigerung ruhig mal ein Brot schlucken lassen. Nach den Kämpfen solltet Ihr nicht vergessen, ihnen erste Hilfe zu leisten. Kohle sollte man auch stets in Massen dabei haben (notfalls mehrmals die Stadt Elwingil besuchen), auch sollte ein Mitglied der Party zum Schatzmeister ernannt werden und den ganzen Mammon an sich nehmen. Die Trainingsmöglichkeiten zu Beginn des Spieles sollten ausgiebig genutzt werden. Beim Anheuern von Hilfskräften sollte darauf

geachtet werden, daß keine Diebe oder Spione in die Gruppe aufgenommen werden.

Die optimale Marschordnung im Gelände sollte "hintereinander mit dem besten Kämpfer an der Spitze " sein, auch im Gelände sollte sich die Party immer wieder mal eine ordentliche Mahlzeit oder ein kleines Nickerchen gönnen.

Let's go...

Karte

Zu Beginn des Spieles latscht die Party erstmal ostwärts bis zu einem Typ, der einen Hinweis über ein Dorf im Süden des Landes liefert. Vorerst geht es aber noch weiter nach Osten bis zum Ende des Sees, dort nach Süden bis zum Birkenwald, wo man die Priesterin Kiriela in die Truppe aufnimmt und hinter Aramir aufstellt. Kiriela übergibt ihre Barschaft an Aramir und schreibt den Spruch " Heilen " auf ihre Rune.

Jetzt zurück zu dem netten Herrn mit dem Tip und von dort nach Süden durch das Dorf Anagarahn bis direkt vor das rote Dimensionstor. Mit dem Blick nach Westen tanzt die Party zwei Schritte nach Norden, vier nach Westen und findet schließlich im Süden einen Schatz. Wieder zurück nach Anagarahn, von dort nach Westen bis zum Wasser, dann nach Süden bis zum Haus. Aramir schnappt sich die dortige Truhe und freut sich über den erhöhten Kontostand.

Anagarahn

In der Taverne von Anagarahn wird der Ranger Kyrian in die Truppe aufgenommen, er stellt sich hinter Kiriela und übergibt sein Gold der Gemeinschaftskasse.

Beim Händler werden je fünf Lederrüstungen und Leichthelme gekauft und an die Party verteilt, weiterhin erhält jedes Mitglied fünf Brote, für Aramir wird noch ein Dolch als zweite Waffe gekauft.

In einer der Hütten lauscht die Party der Geschichte von Akeer und läßt sich auch von Azalghorn erzählen, anschließend geht es nach Osten bis zum Wasser.

Dort findet man weiter südlich eine Brücke, überquert sie und stapft weiter in Richtung Osten zum Dorf Lotharia. Von dort aus gibt es erst einmal einen kleinen Ausflug in Richtung Süden bis zum Geist im zweiten Birkenwald.

Lotharia

Der Geist verrät drei Tips, um gegen Krogh bestehen zu können: Man benötigt entweder den magischen Talisman, die erschöpfte Hexe oder alle vier Runentafeln.

(Die erste dieser Tafeln findet man, wenn man in östlicher Richtung am Wasser entlang bis zum zweiten Baum geht. Irgendwo in dessen Umgebung ist dann die Runentafel.)

Jetzt geht es wieder zurück nach Lotharia und Anagarahn. Dann weiter nach Norden zum See, dieser wird umlaufen und weiter geht es nach Norden bis zum roten Dimensionstor in Fragonir. Dort geht die Party zwei Schritte nach Süden und drei nach Osten bis zur Brücke. Falls es der Zustand von Aramir erfordert, wird er

von Kiriela geheilt, dann sollte man das Spiel vor dem nächsten Kampf unbedingt abspeichern.

Fragonir

Der Riese auf der Brücke ist nämlich recht kernig, aber durchaus zu besiegen.

Anschließend ist der Zugang zum Wasserdorf Fragonir frei. In der ersten Taverne werden die Priester Dorian und Golnal aufgenommen. Dorian spendet sein Geld, schreibt den Spruch " Brennende Hände " auf seine Rune und stellt sich hinter Kyrian. Von Golnal werden nur die 2000 Goldstücke benötigt, anschließend wird er entlassen oder von Aramir getötet. Gleiches wiederfährt Fhironn in der zweiten Taverne, dort wird allerdings die Bogenschützin Sheelda freundlich aufgenommen und hinter Dorian plziert. Dorian und Sheelda erhalten die restlichen Helme und Rüstungen, weiterhin werden beim Händler für jeden fünf Brote gekauft, Sheelda erhält noch einen Bogen und Kiriela frisst gegebenenfalls noch ihren Vorrat an Trankzutaten auf. Dann übernachten, essen - und abspeichern!

Nach einer geruhsamen Nacht geht es vom Wasserdorf aus nach Süden bis vor den See. von dort nach Osten bis zum Wasser und wiedernach Süden bis zur Brücke.

Diese wird überquert und weiter geht es nach Osten bis zur letzten Birke im Birkenwald. Dort ist im Norden eine Hütte, deren Bewohner etwas über den Echsenmann Brozl im Wald von Fimnuirh erzählt und vom "visuellen Helm ", mit dem man Brozl besiegen kann. Anschließend geht es weiter, einen Schritt nach Osten, zwei nach Süden und zwei nach Osten - und schon wieder darf man sich an einem Schatz erfreuen.

Zurück zur Hütte und über die Brücke zurück nach Lotharia, wo jedes Mitglied mit fünf Broten und 20 Pfeilen ausgerüstet wird. Dann wieder zurück zur Brücke und über sie drüber. Jetzt geht es immer am Wasser entlang durch den Wald, bis man nach 39 Schritten wieder einen Schatz findet (Ausweichbewegungen in Nordsüdrichtung zählen nicht als Schritte!). Mit Blick nach Norden geht es dann einen Schritt nach Westen, und schon steht man vor dem ersten Dungeon.Charaktere heilen, abspeichern und ab in die Unterwelt.

Dungeon I

Karte

Dort wird der Hebel im Osten betätigt, der Schlüssel im Südosten organisiert und mit ihm die Türe im Südwesten geöffnet. Hinter der Tür findet sich ein zweiter Schlüssel, der in die Tür im Nordwesten (hinter dem Tor mit den spitzen Stäben) paßt. Auf dem Weg dorthin findet man noch Nahrung und Salamanderöl. Alles, was hinter der Tür ist, wird eingesackt. Das Wurfmesser erhält Sheelda als zweite Waffe.

Im Zentrum des Dungeons ist noch ein Schatz, dann geht es wieder nach Südwesten, dann nach Norden und weiter in Richtung Osten. Einen Schritt vor der Biegung

wird die Blickrichtung Ostein gestellt, Aramir geheilt und wieder abgespeichert. Dann geht man einen Schritt nach Norden und jetzt ordentlich auf den Golem, der da lauert, eindreschen. Falls Aramir während des Kampfes zu sehr geschwächt werden sollte, geht es wieder einen Schritt nach Süden zum Wundenlecken. Ist eine Heilung nicht mehr möglich, erhält Kyrian dessen Ausrüstung und nimmt dessen Position ein. Ist der Gegner besiegt, wird die Tür geöffnet und alles eingesackt. (Unter anderem findet Ihr hier auch den Flakon, den man zum Mixen von Tränken braucht.) Hinter der Tür in der nordwestlichen Ecke tummeln sich noch einige Spinnen, sobald diese das Zeitliche gesegnet haben, kann man noch einige Gegenstände mitnehmen. Zum Beispiel die zweite Rune. Dann wieder raus aus dieser miesen Gegend und weiter. Wenn es der Zustand der Party erfordert, nochmals ein kleiner Abstecher nach Angarahm oder Lotharia, ansonsten geht es durch den Wald weiter in Richtung Osten bis nach Aragarth. Dort geht es zunächst nach Norden, wo man einen Zwerg sieht, dann drei Schritte nach Süden und fünf nach Osten zum obligatorischen Schatz. Der Zwerg sollte, wenn es möglich ist, in die Party aufgenommen werden, er bringt einen Helm, ein Schwert für Kyrian und 500 Goldstücke mit.

Es geht weiter nach Norden, allerdings mit Blickrichtung Ost, bis die Brücke ins Blickfeld kommt. Diese wird von einem Minotaurus bewacht, der wieder recht kernig ist - also vorher heilen und abspeichern.

Aragarth

Die Party bleibt einen Schritt vor dem Koloß stehen, Sheelda spickt ihn mit 40 bis 60 Pfeilen und zwei Wurfmessern. Dorian benutzt seine Rune bis seine Psyche verbraucht ist, dann geht es an den Nahkampf. Ist das Biest endlich besiegt, macht man je nach Bedarf noch einen kleinen Abstecher nach Angarahm oder Lotharia und frischt die Ausrüstung auf, ansonsten geht es über die Brücke nach Aragarth. Dort hält man sich nordwärts und killt den Keulenfreak mit Magie und Pfeilen. Danach sucht die Gruppe die Schildkröte am östlichen Ufer hinter dem Kerl und durchquert Silmatil in östlicher Richtung (See in südlicher Richtung umlaufen!).

Von dort geht es nach Osten durch Baldaron nach Zendoria. Falls Aramir in der Zwischenzeit gestorben sein sollte, findet sich dort mit Manatar ein würdiger Nachfolger. Weiter geht es nach Osten bis nach Halindor, wo man das Dorf im Norden betritt. Hier kauft man ein Langschwert für Aramir und sieben Flaschen mit getrockneten Drachenknochen. Noch eine kleine Mahlzeit, ein Nickerchen, und weiter geht es -auf keinen Fall sollte man hier Zeloran anheuern!

Halindor

Von Erwan erhält man den Auftrag, seine Tochter aus Elwingil zu holen. Also geht es nach Süden zur Stadt. Dort kann man den Kampf hinter dem Eingangstor bei

Geldmangel mehrmals wiederholen, dann geht es in den westlichen Teil der Stadt, um bei Thorn Informationen einzuholen. Weiterhin läßt man bei ihm die Mönchskutten mitgehen sie werden später noch wichtig.

Elwingil

Karte

Jetzt wird dafür gesorgt, daß nur noch vier Personen in der Party sind (also notfalls Kyrian ausplündern und entlassen), dann geht es zum großen Platz im Nordosten, wo Erwans Tochter befreit wird. Auf dem Rückweg werden noch einige Utensilien gekauft und in einer Kneipe übernachtet. Dort sollte man auf keinen Fall Unknown, den finsternen Ritteranheuern.

Jetzt geht es zurück nach Halindor zu Erwan und man stellt fest, daß Aramir und Kyrian Deloria nicht ausliefern wollen. Also werden beide ausgenommen und entlassen oder abserviert. Deloria wird ihrem Vater ausgehändigt und man kassiert den Schlüssel. Jetzt erst heuert man Zelor an, kassiert sein Geld, läßt ihn den Spruch " Bindung " auf seine Rune schreiben und stellt ihn ganz nach hinten. Zurück nach Elwingil, vor den Toren gespeichert, und dann Unknown in die Party aufgenommen. Er erhält das Langschwert und die magische Rüstung. anschließend wird abgespeichert.

Durch den Westausgang geht es bis zur Hecke und in nördlicher Richtung um sie herum wieder nach Westen. Bis zum Typ mit den Hörnern und den Feuerschalen, auf ihn stürmt man frohgemut zu, bindet ihn mit Zelorans Spruch und gibt ihm dann den Rest. Von Ulonyar geht es weiter nach Norden und um das Wasser herum nach Zendoria. Von dort in westlicher Richtung nach Baldaron und weiter nach Urshurak im Süden, dort wieder einen Einkaufbummel machen.

Urshurak

Karte

Außerdem sollte man in dieser Stadt auf dem großen Platz im Westen bei Olbar Informationen über ein magisches Schwert in Baldaron holen und Zelor an einem magischen Seminar teilnehmen lassen. Nach einer Mahlzeit und der Übernachtung in der Taverne geht es Weiter nach Norden, bis man in Kandomir angelangt ist. Dort ist im Norden eine Hütte, in der man die Rezepte für die Tränke bekommt. Man gibt sie Zelor an, der einen Blick darauf wirft, anschließend geht es durch das Dimensionstor nach Baldaron zurück.

Osghirod

Von dort aus wieder nach Osten bis Silmatil und über die Brücke nach Aragarth. Und weiter nach Westen bis zur Hütte in Osghirod. Von ihr aus bewegt sich die Party nordwärts, mit dem Blick nach Westen, bis sie hinter der Hecke nach Westen gehen kann. Abspeichern, und dann nach Westen bis zu dem Metallburschen, der gebunden und abserviert wird. Ist er Geschichte, schnappt man sich das Geld und

den " visuellen Helm ".

Fimnuirh

Nach einer Rast in Lotharia geht es nach Osten bis zur Lichtung im Wald von Fimnuirh, wo Brozl, der Echsenmann dank des Helmes kein Problem mehr ist. Die Ringe, die gegen Drachenatem immunisieren, werden natürlich eingesackt. Dann weiter nach Norden, bis nichts mehr geht, dann nach Osten zur Brücke nach Rhudgast und weiter nach Osten bis Aragarth. Im Nordosten von Aragarth gibt es ein kleines Waldstück, in dem man einen Händler trifft. Von ihm erhält man für etwa 5000 Goldstücke ein Flakon mit Falltürspinnengewebe. Anschließend nach Osten über die Brücke nach Silmatil und weiter nach Zendoria zum östlichen Birkenwald. Dort ist im Norden ein Händler, von dem man im Tausch gegen die Schildkröte etwas Schildkrötensabber erhält.

Weiter geht es nach Halindor, wo abgespeichert wird. Dann besucht man so oft Elwingil und prügelt sich rum, bis man mindestens 20000 Goldstücke und Zeloran über 10000 Erfahrungspunkte hat. Dann zurück nach Halindor, abspeichern und Zeloran den Spruch " Geistiger Schild "lernen lassen. Dann nach Osten zum Typ mit den Feuerschalen, diesen auf die gewohnte Weise erledigt und weiter in den Nordosten des Birkenwaldes. Dort ist ein Dimensionstor, das wieder nach Elwingil führt.

Valathar und Fhulgrod

Dann geht's nach Süden durch Fhulgrod bis an den nördlichen Waldrand von Valathar. Der Waldrand wird in nördlicher Richtung abgesucht und man stößt auf Zach, einen weiteren Kameraden Jarrels, wenn man zweimal auf ihn zugeht, bekommt man zwei Flakons mit Krötenaugen. Weiter geht es nach Süden bis an das Ende des Waldes in Fhulgrod, dann nach Osten, bis man die die Lichtung mit dem Schwein erreicht. Hier mixt Kiriela den Trunk " Schwein zurückverwandeln " und gibt ihn dem Schwein. Es erscheint die Hexe Morgula, die den Spruch "Anti Krogh " beherrscht. Sheelda wird ausgeräumt und entlassen. Morgula wird in die Party aufgenommen, in der Mitte plaziert und schreibt den Spruch " Blitz " auf ihre Rune, anschließend wird abgespeichert.

Bei den folgenden Kämpfen sollte man die Kondition von Morgula stets im Auge behalten! Im Westen geht es aus dem Wald und am Waldrand immer nach Norden, wo die Party, wieder auf Zach trifft. An ihm geht es vorbei nach Norden, bis man den Zauberer sieht. Dann einen Schritt nach Süden und abspeichern. Zeloran belegt nun jedes Partymitglied mit dem Spruch " Geistiger Schild " und Alorgula tötet den Zauberer durch einige " Blitze ".

Im Osten befindet sich schließlich der Eingang zu Dungeon II, vor dem noch eine kleine Rast eingelegt und ein Spielstand auf Diskette abgelegt werden.

Dungeon II

Karte

Dungeon 11 stellt den Eingang zu Ishar dar und ist der letzte große Abschnitt, den die Part bestehen muß. Also los!

Zunächst geht es nach Norden, wo ein Silberschlüssel (S1), ein Schatz und etwas Nahrung auf Abholung warten. (Die Schlüssel sollte man den Charakteren in der Reihenfolge, in der sie gefunden werden, in die Hände geben.) Dann geht es nach Osten bis kurz vor die erste Tür, wo im Süden der nächste große Kampf lauert. Anschließend schnappt man sich das Salamanderöl im Osten und geht dann weiter nach Süden, wo man nach dem Knick die Wasserspeierklaue, den Froschmistelzweig, den Silberschlüssel (S2) und den ganzen anderen Kram einsackt. Dann zurück in den Raum, in dem der Kampf war. Die Tür im Osten wird mit (S2) geöffnet. Im Nordosten findet sich ein Wurfmesser für Unknown und ein weiterer Schlüssel (S3). Der nördliche Hebel wird betätigt, und man geht durch das südliche Tor - die Nahrung nicht vergessen. Dahinter folgt man dem Gang und findet den Schlüssel (S4). Zurück im großen Raum geht es nach Norden, man schnappt sich das Wurfmesser und öffnet die Tür im Osten mit (S4) - und speichert sicherheitshalber mal wieder ab. Nachdem man das Salamanderöl eingesteckt hat, geht man nach Osten - mit Blick in Richtung Süden. Dabei fällt einem zwangsläufig der Golem auf, der gebunden und geprügelt wird. War er einmal, schnappt man sich den Goldschlüssel (G1) hinter ihm.

Im nun folgenden Labyrinth der Türen und Hebel geht man wie folgt vor: Nachdem das störende Monster erledigt wurde, werden zunächst die Hebel 2, 1 und dann wieder 1 betätigt. Der Weg zu Hebel 6 ist jetzt frei, dieser wird betätigt und anschließend nochmals die Hebel 7 und 1. Dann noch Hebel 3 betätigt, und schon geht es weiter.

Karte

Im Osten sammelt man das Wurfmesser, die Wasserspeierklaue und den Schatz ein . Dann folgt man dem Gang nach Süden, bis man am Dimensionstor angekommen ist. Der Schlüssel (G7) wird eingesteckt und das Spiel gespeichert.

Sollte man weniger als 70 Flakons mit Salamanderöl haben, empfiehlt es sich, nochmals einen kleinen Abstecher nach Elingwil zu machen, um wieder ordentlich einzukaufen. Ansonsten - Augen zu und durch das Dimensionstor; dort hält man sich östlich, bis ein Raum mit einem Hebel an der Ostwand erreicht ist. Hier mixt Kiriela für jedes Mitglied einen Trank "Atemstillstand ", danach wird der Hebel betätigt - das nun einströmende Gas ist Dank des Tranks kein Problem mehr. Die Schätze, die auf dem Weg liegen, werden eingesammelt, der nächste Hebel wird wieder betätigt und das Gas verschwindet. In diesem Teil des Dungeons finden sich dann noch ein Schlüssel (G3), Rattenhirne, Nahrung und ein Schatz. Auf dem Rückweg ist ein Trank nicht mehr notwendig.

Jetzt stattet die Party dem fiesen Zauberer einen Besuch ab und besiegt ihn nach der bekannten Methode. Schnell noch den Schatz und die Froschmistelzweige genommen, und weiter geht es Richtung Süden. Zwischendurch noch einen Schatz im Osten abgegeriffen, dann die nächste Tür mit (G1) geöffnet. Die Party folgt dem Gang und hält sich nördlich, bis wieder ein Schatz vor ihr liegt. Dann geht es in die südwestliche Ecke, wo es Rattenhirne und einen Schatz gibt. Die Türe im Süden des Abschnitts wird mit (G2) geöffnet, anschließend belegt Zeloran jeden Kämpfer mit einem " Geistigen Schild " und die Truppe stürzt in den Raum, schnappt sich den Talisman und rennt wieder aus dem Raum.

Jetzt geht es zu dem einzelnen Hebel im Osten, der betätigt wird. Die Party folgt dem mittleren Gang nach Osten, läßt die Rattenhirne mitgehen und betritt den großen östlichen Raum durch eine der drei Geheimtüren und findet ein Wurfmesser sowie die dritte Rune. Es geht zurück zum Gang mit den drei Hebeln, die in die Stellungen unten, oben, unten gebracht werden. Im südlichsten Gang wird die Party von einer Medusa erwartet, die nach bewährter Manier von Zeloran und Unknown beseitigt wird.

Beim weiteren Vorgehen sollte man die Party in Sachen Psyche und Kondition auf 100 bringen und jedes Mitglied mit einem der Ringe von Brozl ausstatten, ein Abspeichern wäre auch nicht schlecht. Denn hinter einer der Ecken lauert ein Drache, der recht hinterhältig ist. " Blitze ", " Feuerbälle ", " magische Raketen ", " brennende Hände " und gezielte Hiebe setzen das Untier jedoch außer Gefecht. Die nächste Tür wird mit dem zuletzt gefundenen Schlüssel geöffnet, anschließend zieht die Party die Mönchskutten über, da sonst die letzte Tür nicht passiert werden kann. Vor dem Dimensionstor, das die Party nach Ishar teleportieren wird, werden die Charakter nochmals geheilt und der Spielstand gesichert.

Ishar

In Ishar wird die Party nach jedem Kampf geheilt und abgespeichert. Nach der Feuerball-Falle werden die Charaktere auf den Endkampf mit Krogh vorbereitet. Alle Mitglieder müssen restlos kuriert sein, Unknown muß eine Kondition von 100 haben und Zeloran, Kiriela, Morgula und Dorian in ihrer Psyche auf 100 stehen. Weiterhin schreibt Morgula auf ihre Rune noch den Spruch " Anti Krogh ". Zeloran belegt alle Mitstreiter mit dem " geistigen Schild ", und der Endkampf kann beginnen:

Morgula benutzt solange " Anti-Krogh ", bis ihre Psyche auf Null ist, anschließend drischt Unknown auf Krogh ein, bis dieser das Zeitliche gesegnet hat. Ist Krogh endlich besiegt, ist Ishar befreit und der Party ist Ehre und Ruhm gewiß...

Autor: David B., Mirko Z., Marec Z.

1.44 ishar 2

Spielname: Ishar 2 - Messengers of doom

Hersteller Silmarils

Vertrieb: Starbyte

Genre: Rollenspiel

Freezer:

Charakter 1 2 3 4 5

C1881E C1881F C18820 C18821 C18822 - Geist

C18826 C18827 C18828 C18829 C1882A - Körper

C1868D C1868F C18691 C18693 C18695 - Vitalität

C1A54A Pfeile

Komplettlösung:

Das Abenteuer beginnt auf Irvans Insel. Wer hier damit anfängt, die vor ihm stehenden Gegner anzugreifen, ist selbst schuld. Ein frühzeitiges Ableben wäre dabei garantiert. Statt dessen geht man ein Stück nach Westen und dann nach Norden, bis man zu einem Dorf kommt. Am Brunnen hört man Stimmen, weshalb man flugs an der Kurbel drehen sollte. Im Eimer sitzt ein Dieb, der sich uns anschließen will. Wir nehmen ihn auf und ihm dann seine "Penunze" ab, um ihm danach auch gleich wieder zu entlassen, damit man absolut nichts mit ihm anfangen kann. Nun geht's ab Richtung Kneipen, von denen es zwei auf dieser Insel gibt.

Bevor wir mit dem Rekrutieren anfangen, etwas Grundsätzliches zu den einzelnen Charakteren: Klickt man den Namen eines Partymitglieds an, erscheinen seine Statistiken. Auf der ersten Seite stehen sein Name und sein Beruf, auf der zweiten seine Fähigkeiten und auf der dritten seine Eigenschaften. Das einzige, was sich an diesen Werten im Laufe des Spiels verändert, ist die Vitalität auf der ersten Seite. Alle anderen Werte verändern sich nicht. Deshalb solltet Ihr besonders auf die Stärke und die anderen Werte der Seite "Eigenschaften" achten. Je stärker ein Charakter, desto besser. Der stärkste Magier ist nutzlos, wenn er beim ersten Luftzug eines Schläges gleich tot umfällt. Wir wählen unsere Genossen also folgendermaßen aus: zuerst die schwachen, mit denen man sowieso nichts anfangen kann. Wir nehmen ihnen die Kohle ab und schicken sie dann in die Wüste. Gehen sie nicht freiwillig, helfen wir eben etwas nach - man kann beliebig drauflosmorden, ohne daß dies Konsequenzen hätte. Auf diese Art und Weise arbeiten wir uns langsam bis zu den

guten vor. Einen Priester oder Geistlichen sowie einen Magier sollte man unbedingt dabei haben. Der unbekannte Mönch wird immer gern genommen, da er zudem ziemlich stark ist und einiges aushält. Dringend gebraucht wird ein zielsicherer Bogenschütze, der Fünfte im Bunde sollte ein schlaggewaltiger Kämpfer sein. Übrigens gilt bei diesen Spiel nicht das Motto "Der Spieler verkörpert den Helden und somit einen ständigen Charakter" - im Gegenteil. Dieser Zubaran, mit dem man anfängt, ist ja nicht grade eine große Leuchte. Es spricht abseht nichts dagegen, auch diesen Herrn gegen einen besseren auszutauschen.

Ist die Party schließlich komplett, sollte man an die Ausstattung denken. Schwert bzw. Dolch für die gehirnakrobaten, Rüstung, Helm und Schild sowie einen Bogen für den Schützen und für jedes Mitglied 20 Pfeile. Weiterhin gild es, genügend trockenes Brot mitzunehmen, etwas anderes gibt es leider nicht. Die Nahrung dient dazu, den Punkt "körperliche Fitneß" wieder aufzufrischen, wenn den Recken nach einem Kampf die Puste ausgegangen ist. Darauf sollte man ständig achten. Auch unterscheiden sich hier verschiedene Personen. Es gibt Typen, Die sehen aus wie Tarzan, entwickeln aber einen Appetit wie fünf Gorillas - und nach dem dritten Schlag sind sie Total am Ende. Solche Versager sollte man sofort wieder entlassen, denn sie fressen einem auf Dauer die Haare vom Kopf. Seile werden jetzt noch keine benötigt, genausowenig irgendwelche Tränke oder sonstige Zauberezutaten.

Ist alles beisammen und gespeichert, wandern wir richtung Osten. Bevor es in den Mangrovenwald geht, biegen wir aber erstmal richtung Norden ab. Hier finden wir neben vielen schwarzen und weißen Pilzen, die wir natürlich einsacken, auch den einzigen Strauch Löwenzahn - ein wichtiges Gewächs! Nun sollten wir langsam in den Wold vordringen und Bekantschaft mit leicht motierten Riesenwespen machen. Danach treffen wir auf einige Orks, die meist in Dreiergruppen angreifen. Die kleine Lichtung im Südosten unbedingt meiden, denn hier haust der Oberork, der noch zu stark für uns ist. Ganz im Osten an der Küste steht ein Magier im Sumpf und hat, auser nassen Füßen, auch noch den Wunsch, 10.000 Po's zu kassieren. Da wir noch nicht Wissen, wofür, lassen wir ihn links liegen und begeben uns zum Startpunkt des Spiels, wo drei Typen grade dabei sind, ein Mädchen abzumursen. Wir nähern den Killern soweit, daß wir sie mit Pfeilen beschießen können, sie aber nicht zu uns kommen. Nach einigen Treffern erledigen wir den Rest mit den Nahkampfwaffen und heben uns die Rest-

lichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckchen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermütz besiegt, untersuchen wir das Girl. Leider liegt die Dame schon im Sterben - sie gibt uns noch schnell einen Anhänger, faselt wirres Zeug und gibt den Geist auf.

Auf den Weg zurück ins Dorf gehen wir zum Anlegesteg, der sich im Südwesten befindet. Hier liegt zwar ein Boot, doch dummerweise dürfen wir es nicht benutzen. Nach dem Motto "Freiheit siegt" greifen wir den Wächter an, um sofort verhaftet und dem Stammeshäuptling vorgeführt zu werden. Dieser ist großzügig und bittet uns, ihm das Medaillon seiner Freundin zurückzubringen. Wer den verschwundenen Anhänger hat, lässt sich leicht denken: der Oberork auf der Lichtung. Diesen beseitigen wir mit der alten Taktik: Nicht zu nahe herangehen und solange mit Pfeilen schießen, bis entweder diese verbraucht sind oder der Ork verblichen ist. Der Rest wird mit den Schwertern erledigt. Dem toten Ork nehmen wir seine Hinterlassenschaft sowie die gesuchte Halskette ab. Diese bringen wir dem Häuptling, der uns vor lauter Freude sein Schiff schenkt. Auf dem Weg zum Steg kommt man an zwei Steibrocken im Westen vorbei, zwischen denen eine Reliquie auf dem Boden liegt. Das Teil brauchen wir zwar, aber die Steinmonster, die es bewachen, würden zum jetzigen Zeitpunkt Hackfleisch aus uns machen - deshalb lassen wir es liegen und hohlen es uns eine wenig später. Statt dessen betreten wir unser Schiff und segeln zu Zachs Insel. Die Stadt auf diesem Eiland ist eine Mischung aus Heidelberg im 12. Jahrhundert und Venedig, wie es heute ist. Die Typen, die hier in den Straßen herumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gilt es wieder, schlaffe Partymitglieder durch bessere zu ersetzen. Besonders zu empfehlen sind hier die beiden schwarzen Ritter und der Echtenmann. Da dieser schuppige Geselle auf wenig Gegenliebe bei den meisten Gruppenmitgliedern stößt, sollte man alle entlassen, die etwas gegen ihn haben. Die Ritter werden normalerweise problemlos akzeptiert. Vorsicht vor Spionen! Keinen Aufnehmen, denn nach der ersten Nacht im Gasthaus sind die Kerle meistens mitsamt dem Geld wieder verschwunden. Orks werden im allgemeinen als Reisebegleiter abgelehnt - wahrscheinlich, weil sie so häßlich sind. Auch hier sollte man jeden, den man nicht braucht, um seine Knete zu erleichtern und dann wegschicken. Auf diese Weise kann man schon zu einem kleinen Vermögen kommen. Das Geld ist übrigens dringend erforderlich, denn was man auf dieser Insel ausgeben muß, ist absolut phänomenal - genau wie die Preise für gute Ausrüstung. Deshalb gibt es hier auch besondere Möglichkeiten, die Reisekasse aufzubessern.

1.45 ishar 3

Spielname: Ishar 3 - Seven Gates of Infinity

Hersteller: Silmarils

Vertrieb: Starbyte

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung

Cheat:

Gleichzeitig <CTRL>, <ALT> und <V> drücken, mit der Maus an den linken Bildschirmrand fahren und <LEFT MOUSE> betätigen. Auf diese Art und Weise erhöht sich der Gesundheitszustand jedes Charakters!

1.46 ishar3_komp

Komplettlösung - ISHAR 3

Tips & Tricks

Bevor ich mit der Komplettlösung loslege, möchte ich Euch einige interessante Tips & Tricks zeigen.

In der Party haben sich folgende Personen als sehr gut eingestuft:

1 Zauberer, dessen Stärke, Intelligenz, Verfassung und Beweglichkeit 14-15 ist

1 Kleriker, dessen Stärke, Weisheit, Verfassung und Beweglichkeit 15-16 ist

3 Krieger

Im Spiel gibt es zwei Cheats und eine Kontrolleiste, die so aufgerufen werden

Können:

1.) Um nach einem Kampf wieder die volle Lebenspunkte - Anzahl zu bekommen, müßt Ihr im Spiel folgende Tasten Drücken: CTRL+ALT+V+MAUS (ganz links an den Rand des Bildschirms gehen und die Maustaste Drücken)
2.) Um die Zeit nach Vorne vorzuspulen, müßt Ihr im Spiel folgende Tasten Drücken: CTRL+ALT+A+MAUS (ganz links an den Rand des Bildschirms gehen und die Maustaste Drücken)
3.) Um sich programmtechnische Infos anschauen zu Können, müßt Ihr im Spiel folgende Tasten Drücken : CTRL+ALT+W+MAUS (ganz links an den Rand des Bildschirms gehen und die Maustaste Drücken)

HD -BESITZER! Wenn Ihr das Spiel auf Festplatte installiert habt und man kann das Spiel nicht starten (beim Startversuch leuchtet die Disk-Kontrollampe auf, und der Bildschirm bleibt schwarz), dann müßt Ihr einfach eine leere (kann auch voll sein) und formatierte Diskette ins interne Laufwerk DF0: einlegen und erst dann starten. Nun kann man das Spiel auch von der HD spielen.

Das ganze Spiel fängt in der Stadt Koren Bahnir an. Gleich am Anfang treffen wir

eine Person (steht uns gegenüber), die uns erzählt, daß wir einen Mann Namens Typhus besuchen sollten. Dieser hat ein Observatorium in der Stadt, und ist verrückt nach Lindenblütete. Wenn man sich die Map nach dem Gespräch anschaut, sieht man, wo sich das Observatorium befindet. Danach geht man weiter, und trifft gleich auf drei unbequeme Räuber. Diese werden sehr schnell ins Jenseits geschickt und man erhält sehr viele Geldstücke. Durch die Kämpfe mit den Räufern kann man schnell zu Geld kommen. Man sollte alle Räuber vernichten, um ins Geld zu kommen, denn man muß sich eine Vernünftige Ausrüstung kaufen. Weitere Räuber befinden sich genau im Norden, im Westen, weit im Osten und ganz im Süden in den Gassen. Weiter gegangen findet man einen Laden, wo man den Lindenblüte - Tee (Limettengeist) kaufen kann (ein weiterer Laden befindet sich wenn man entlang der Schutzmauer der goldenen Stadt (dazu gleich mehr) geht). Wenn man noch keine anderen Party - Mitglieder hat, sollte man ein paar in einer der Kneipen anheuern. Ansonsten siehe Kapitel Tips & Tricks. Okay, danach geht man zu der goldenen Stadt. Es gibt nur einen Eingang dorthin. Dieser befindet sich im Süd-Westen der ganzen Stadtanlage. Besonderes Kennzeichen für die goldene Stadt, sind die goldenen Schutzmauern. Wenn man in der Stadt ankommt, muß man 4000 Geldstücke bezahlen, um ein Medaillon zu erhalten. Dieses Medaillon ist die Eintrittskarte zu der Stadt. Das Medaillon sollte man aufsetzen. Vorsicht! Niemals die Stadtwächter angreifen, sonst könnt Ihr das Spiel vergessen. Wenn Ihr beim Observatorium ankommt, werdet Ihr sehr unangenehm empfangen. Jetzt sollte man Typhus den Lindenblüte - Tee (Limettengeist) geben. Er ist auch gleich sehr freundlich und wir bekommen eine Spielkarte. Auf der City-Map erscheint jetzt ein Haus von Mather Fudius. Dort sollte man hingehen. Auf dem Weg dorthin kann man, wenn man das nötige Geld hat, ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen. Beim Haus angekommen, findet man nur ein Pergament, auf dem steht, daß man sich bei einem Gasthaus einfinden soll. Dieses Gasthaus befindet sich nördlich von Mathers Haus (einfach von Mathers Haus auf dem selben Weg gehen; nicht links abbiegen!). Im Gasthaus angekommen müßt Ihr erstmal zuhören. Der Diener Erkh Moltus erzählt Euch ein bißchen. Das Essen müßt Ihr bezahlen (Essen kaufen). Danach wieder zuhören und die Frage mit Ja beantworten. Man wird zu Mathers Haus geführt. Im Haus angekommen, wird Mather versuchen Euch rauszuschmeißen. Ihr dürft nicht gehen. Ihr müßt ihm die Spielkarte zeigen. Danach öffnet sich das Zeitportal, bzw. es erscheint. Falls Ihr alle Party - Mitglieder beisammen habt, und diese auch vernünftig mit Waffen ausgerüstet sind, solltet Ihr durch das Tor hindurchgehen (das Zeitportal anklicken). Auf der anderen Seite angekommen, müßt Ihr nach Osten gehen, wo Ihr auf ein paar Wespen und einen Bären treffen werdet. Alle beide könnt Ihr vernichten. Kleiner Tip ! Sammelt die Pilze, da man diese verkaufen kann. Danach

geht Ihr weiter und kommt auf einen Weg, der nach Süden führt. Wenn dieser Weg nicht mehr weiter geht, dann müßt Ihr wieder nach Osten laufen. Irgendwann seht Ihr einen Bären auf einem Felsen. Diesem müßt Ihr das Pergament wegnehmen. Danach den Weg zurückgehen.

Wieder bei Mather angekommen, müßt Ihr ihm das Pergament übergeben. Er freut sich. Den Schlüssel müßt Ihr mitnehmen. Ein neues Haus erscheint auf der Karte. Es befindet sich im Süden. Von dort nehmt Ihr einen Anhänger (anziehen) und die magische Karaffe. Danach müßt Ihr zum Gasthaus " Zum Riesenschluck " gehen. Es befindet sich wenn Ihr entlang der Schutzmauer der goldenen Stadt geht, neben den einen Getränk Laden. Dort müßt Ihr zuhören. Das Kelonia - Pulver wird mitgenommen. In dem Getränk Laden kauft Ihr folgende Gegenstände: zwei Flaschen Salamanderöl, eine Flasche Rattenhirn und zwei Flaschen gedörrten Mistelzweig. Alle diese Getränke werden jetzt zusammen mit dem Kelonia-Pulver in die magische Karaffe reingetan. Danach geht Ihr wieder zu dem Bären durch das Zeitportal. Der Bär muß das magische Getränk runterschlucken. Man erhält einen Talisman.

Zurück in die Stadt gehen. Im Süden der goldenen Stadt befindet sich ein Theater. Man sollte nach sieben Uhr abends dort hineingehen und zuhören. Danach den Talisman an Gulnar Dahilim übergeben. Um zwei Uhr taucht ein Zeitportal auf, das man benutzen sollte.

Man findet sich in einem Dschungel wieder. Kleiner Tip! Die Leoparden im Dschungel sollte man Töten. Das Fell der Tiere ist kostbar, und läßt sich in der Stadt ohne Probleme verkaufen. Jetzt müßt Ihr auf der Süd-West-Straße bleiben. Das heißt, immer nach Süden gehen. Irgendwann werdet Ihr eine Lichtung erreichen, wo Ihr einen Kristall finden werdet. Danach müßt Ihr weitergehen, und zwar in Richtung Nord - Osten. Wenn es nicht mehr weitergeht, dann nach Süden laufen, bis Ihr eine Kreuzung erreicht. Ab dieser Stelle solltet Ihr bei jeder Kreuzung nach Osten gehen. Nach einer Weile trifft Ihr auf eine Gang, die sich die " Ostend Gang " nennt. Den Chef der Gang solltet Ihr ohne größere Probleme ins Nirvana schicken Können. Danach nach Nordwesten gehen und das Zeitportal benutzen, um in die Stadt zurückkehren zu Können. In der Stadt angekommen, solltet Ihr nicht wundern, daß die Stadt verändert aussieht. Das liegt daran, daß der Chef der Gang von Euch ins Jenseits geschickt wurde. Die Angehörigen des neuen Anführers waren Architekten der Stadt (Vergangenheit), und deshalb wurde einiges anders gebaut (siehe Gegenwart). Folgende Sachen haben sich geändert, bzw. sind neu in der Stadt: Ein Park wurde gebaut, und zwar im Süden der goldenen Stadt; ein neuer Bezirk im Nord-Westen der Stadt; neue Banditen mit neuen Geldbeuteln (\$\$\$\$). Aber Vorsicht! Die Banditen sind jetzt viel stärker geworden!

Okay, jetzt aus dem Theater rausgehen und die dortige Person Anhören. Danach zu der Bücherei gehen, die sich im Nord - Osten der goldenen Stadt befindet. In der Bücherei findet Ihr kodierte Anleitungen über die Bedienung der Zeitportale. Nach dieser Aktion solltet Ihr zurück in den Dschungel gehen (Zeitportal Theater). Jetzt seid Ihr in der Zukunft. Wenn Ihr auf der Lichtung seid, solltet Ihr nach Süden laufen. Dort befindet sich ein magisches Schwert, was von einer positiven Person genommen und benutzt werden sollte. Danach den Weg nach Nord - Westen nehmen und dann an den jeweiligen Kreuzungen wie folgt gehen : Norden, Osten, weiter Osten, Norden, weiter Norden, Westen. Danach einfach nach Süden in eine Sackgasse gehen. Ein Meteoritenteil sollte mitgenommen werden. Danach zurück zur Stadt laufen, und zwar raus aus der Gasse und dann nach Nordwesten. Aus dem Theater rausgekommen, sollte man in den Park gehen. Der Weg ist folgender (vom Theater aus): Norden, Osten und Süden. Im Park befindet sich ein Schatz und an der Nord - Mauer findet Ihr einen Meteoriten. Jetzt müßt Ihr beide Meteoritenteile zusammenlegen, damit ein Zeitportal erscheint, der Euch in die Berge führt. Aber Vorsicht! Ihr braucht Pelzmäntel, sonst werdet Ihr in den Bergen erfrieren. Die Mäntel findet Ihr in den Geschäften im Westen der goldenen Stadt. Falls Ihr kein Geld habt, dann einfach ein paar Räuber suchen und kämpfen. Aber das Geld sollte man haben, wenn man Pilze bzw. Felle verkauft hat.

Okay, die Mäntel angezogen und rein in das Zeitportal. In den Bergen angekommen (Tip! Pflückt Edelweiß und verkauft es dann in der Stadt!), müßt Ihr nach Süden bis zur Steilwand laufen. Den Bären sollte man ins Jenseits schicken. Danach nach Westen und dann nach Norden laufen, rennen oder was Euch auch immer so einfällt. Dort trifft Ihr einen Riesen, den man auch einen auf den Kopf hauen sollte. Okay, danach kommen ein paar Kurven zwischen den Berghängen und dann solltet Ihr einfach nach Osten gehen. Wenn es dann nicht mehr weitergeht, geht Ihr nach Norden und dann nach Westen. Auf dem Weg kommen ein paar unfreundliche Wölfe, die auch Byte, Byte sagen sollten. Die Taktik bei den Kampf mit den Wölfen ist etwas anders. Wenn die Wölfe angreifen verschwinden sie dann auf einmal von der Bildfläche. In diesem Moment sollte man sich umdrehen, da sie dann ihre Attacke von hinten weiterführen. Man ist also die ganze Zeit in Bewegung. Okay, wenn die Wölfe den Weg freigelegt haben, sollte man weiter nach Norden gehen. Danach einfach nur zweimal nach Westen, dann nach Süden und bei nächsten Abzweigung nach Westen gehen. Den Weg geht Ihr soweit weiter, bis Ihr eine Zeitmaschine findet. Den gefundenen Kristall benutzt Ihr einfach mit der Zeitmaschine. Danach zurück in die Stadt gehen. Wenn Ihr in der Stadt angekommen seid, solltet Ihr den goldenen Viertel verlassen und sich in den neuen armen Viertel im Nord - Westen der ganzen Stadt begeben. Dort wartet ein Echsenmensch

auf Euch, den man erledigen sollte. Danach müßt Ihr nur noch das Zeitportal finden und es vor Mittag betreten. Wenn Ihr sehr gut bewaffnet und geschützt seid, dann erst dürft Ihr das Zeitportal betreten. Sonst nicht! Auf der anderen Seite angekommen, befindet Ihr Euch in einer Festung. Dort müßt Ihr eine Prinzessin befreien und diese heil nach Hause bringen. Ist doch ganz einfach, oder? Wenn Ihr in der Festung seid, dann müßt Ihr auf dem ersten Korridor auf einen Feuerball aufpassen. Erst wenn dieser Euch passiert hat, könnt Ihr Euch schnell nach rechts drehen und den ersten Gang nach rechts nehmen. Danach müßt Ihr die Katakomben betreten. Bei der ersten Kreuzung geht Ihr nach links. Die Skelette sollten für Euch keine Probleme darstellen. Also einfach drauf loslaufen. Danach weitergehen und den Schlüssel, der sich im zweiten Winkel auf der linken Seite befindet, mitnehmen. Wieder weitergehen und bei der dritten Kreuzung nach links gehen. Dort den Schalter umstellen, der sich in einer Sackgasse befindet. Jetzt könnt Ihr noch schnell alle möglichen Gegenstände (Waffen, Essen) aufsammeln, bevor Ihr zurückgeht und in die Festung reingeht. Ihr müßt wieder auf den Feuerball aufpassen, dann nach rechts und dann nach links gehen. Jetzt auf dem Gang weitergehen bis es nicht mehr geht, und dann zwei mal nach links gehen. Dort wartet sie: die Hexe Delamorkitu. Ohne Zaubersprüche Lähmung bzw. Schlaf) werdet Ihr den Kampf sehr wahrscheinlich nicht überleben. Ihr müßt außerdem die besten Waffen haben. Aber mit dem " Erste-Hilfe "- Spruch oder dem " Lebenspunkte-Cheat " werdet Ihr es schon schaffen. Wenn die Hexe erledigt wurde, dann findet Ihr in der rechten Ecke eine Brotration und in der linken Ecke einen Schalter, den man aktivieren sollte. Danach weiter nach Norden gehen, bis zum breiten Gang. Dort nehmt Ihr den Nordweg weiter. Ihr kommt in eine große Halle, in der es viele Feuerbälle gibt. Ihr dürft nicht in Kontakt mit ihnen treten. Wenn den Raum von Süden nach Norden durchquert habt, dann benutzt den Eingang in nächste Katakomben. Dieser Bereich der Höhlensysteme ist sehr gefährlich. überall lauern Fallen und Gefahren. Als erstes werdet Ihr von ein paar Spinnen begrüßt, die aber gar kein Problem darstellen sollten (Wenn Ihr die Hexe geschafft habt, dann müßtet Ihr dies mit links erledigen!). Im südlichen Teil der Katakomben findet Ihr Brot, Geld, Schlüssel etc., aber auch Spinnen, die nur auf Euer Blut warten. Es gibt aber noch eine Möglichkeit weiterzugehen. Ihr müßt nach Norden und dann nach Osten gehen. Danach befindet Ihr Euch gegenüber eines anderen Ganges. Jetzt steht man vor einem neuen Problem. Eine Riesensteinkugel rollt im Gang auf und ab. Wenn man von den Stein erschlagen wird, dann gibt es einen sehr großen Fleck und Ihr dürft von vorne anfangen. Deswegen hier die Taktik: Die Kugel soll erstmal nach rechts rollen. Ihr stellt Euch dahinter und geht hinterher. In die erste Nische die kommt, solltet Ihr Euch hinstellen. Diese Taktik macht Ihr

genau zwei mal. Wenn Ihr in der dritten Nische seid, dann müßt Ihr den Schalter umstellen. Danach geht Ihr den Weg zurück, aber Ihr benutzt die rechten Nischen und die Kugel muß erstmal nach links rollen, bevor Ihr die Nischen betretet.

Also die gleiche Taktik, aber eine andere Seite. Alles Klar?

Am Ende des Ganges müßt Ihr den Gang nach Osten nehmen. Danach weitergehen. Ihr kommt wieder in einen Raum mit den Feuerbällen. Hier müßt Ihr sehr schnell reagieren. Im Norden des Raumes befindet sich eine Uhr, bei der man zweimal auf das Pendel klicken sollte. Danach müßt Ihr den Zeiger auf zwei Uhr stellen.

Danach die Gasse verlassen und nach Norden gehen. Ihr kommt in einen Sektor mit tödlichen Gas. Dabei sollte es Euch nicht überraschen, wenn Eure Lebenspunkte nach unten fallen werden. Danach kommen zwei lange Korridore. Am Ende des im Norden gelegenen Ganges müßt Ihr den Zeiger bei der Uhr auf neun Uhr stellen.

Danach weitergehen nach Osten und dann nach rechts (bei dem ersten Gang, der kommt). Bei der nächsten Kreuzung geht Ihr nach Osten. Bald kommt Ihr zu einer anderen Uhr, die Ihr auf acht Uhr einstellen müßt. Danach wieder nach Osten und dann nach Norden gehen. In diesen Korridor müßt Ihr am Ende nach rechts und dann nach Norden (links) gehen. Okay, weitergehen. Wenn Ihr dann in einen sehr langen Gang nach Westen kommt, dann nehmt am Ende den Gang nach Norden. Auf der rechten Seite befindet sich eine neue Uhr, die man auf sechs Uhr einstellen sollte. Danach einmal das Pendel anklicken. Auf der gegenüberliegenden Seite müßt Ihr nach Westen gehen. Wenn Ihr dann eine weitere Kreuzung erreicht, dann müßt Ihr nach rechts gehen. Irgendwann steht Ihr dann vor einer Tür nach Norden. Diese Tür öffnet sich um sieben Uhr. Tja, jetzt könnt Ihr Euch glücklich schätzen, denn Ihr verläßt den Bereich mit dem tödlichen Gas.

Aber was ist das? Im nächsten Raum erwarten Euch wieder ein paar Feuerbälle. Ihr könnt diesen Raum sehr leicht durchqueren. Dazu müßt Ihr warten, bis der erste Feuerball vorbeigeflogen ist. Danach könnt Ihr mit einem Zug den ganzen Raum durchqueren. Wenn Ihr die nächste Kreuzung erreicht, müßt Ihr nach Norden laufen. Dort warten ein paar Chaotkrieger auf Euch, die Ihr aber mit Magie (siehe Hexe) und materiellen Waffen sehr leicht besiegen könnt. Danach geht's wieder nach unten. Ihr findet Euch in einer Lavahöhle wieder, in der überall gefährliche Nägel herausragen. Die Prinzessin, die Ihr befreien müßt, befindet sich in einem Käfig, der immer etwas nach unten geht, wenn Ihr auf einen mit einem Kreis gekennzeichneten Nagel tretet. Der Käfig muß dreimal nach unten kommen. Ein weiterer Schritt auf die eben genannten Nägel bringt die Prinzessin in die heiße Lava. Hier kommt die genaue Erklärung, wie Ihr die Prinzessin befreien müßt. An der ersten Abzweigung, die kommt, müßt Ihr immer rechts bleiben. Bleibt auf dem kurvenreichen Weg nach Süden. Am Ende des Weges müßt Ihr nach links gehen. Danach nach Osten. An der Kreuzung, die am weitesten entfernt

ist, müßt Ihr nach rechts laufen. Jetzt müßtet Ihr den Käfig mit der Prinzessin sehen. An der Stelle, müßt Ihr zurück- und vorlaufen, um den Käfig nach unten zu bringen. Die Prinzessin Thina müßte jetzt aus dem Käfig herauskommen. Ihr müßt jetzt irgendeinen Charakter aus Eurem Team entlassen und Thina dafür aufnehmen. Thina anzugreifen wäre ein Fehler.

Nachdem Ihr dies erledigt habt, dürft Ihr die Höhle verlassen. Danach den Weg nach Süden nehmen und kämpfen. Wenn Ihr dann in einem kleinen Raum ankommt, dann müßt Ihr auf den Vorhang auf der rechten Seite achten. Dies ist ein geheimer Durchgang, den man benutzen sollte. Dort befinden sich ein paar Gänge, die man durchqueren sollte. Ihr findet dort verschiedene Gegenstände, die man mitnehmen kann. Wenn Ihr zu einem Ring bestehend aus Gängen ankommt, benutzt dort auf der Ostseite einen unsichtbaren Gang nach Westen. Dort müßt Ihr kämpfen und Ihr bekommt dafür viel, viel Geld. Danach zurück, hinter den geheimen Durchgang. Es gibt aber noch einen geheimen Durchgang dort; Dieser befindet sich im Nord-Osten des Ringes. Dort findet Ihr weiteres Geld und andere nützliche Gegenstände. Danach zurück zum Ring gehen. Von dort aus nehmt Ihr den Weg durch den unsichtbaren Durchgang am Ende des südwestlichen Ganges. Wenn Ihr auf der anderen Seite ankommt, dann erwartet Euch dort ein Feuerball. Wenn sich der Raum erweitert, dann könnt Ihr unbesorgt nach Westen durchgehen. In einem weiteren Raum erwarten Euch verschiedene Schätze und Gegner. Von dort aus weiter nach Süden gehen. Wenn Ihr zu einem Feuerball kommt, dann schnell nach Süden wenden. Dort erwartet Euch ein Zeitportal.

In der Stadt angekommen, sollte man schnell ein Gasthaus aufsuchen und dort übernachten. Ihr werdet einen Traum haben. Ein Zauberer wird Euch verraten, wo Ihr ein bestimmtes Haus finden werdet. Dieses Haus erscheint auf der City-Map im Norden. Wenn Ihr beim Haus ankommt, findet Ihr dort (gegenüber) einen Brunnen. Diesen sollte man anklicken um einen Schlüssel zu erhalten. Danach ins Haus gehen, und fünf Wächteranzüge mitnehmen. Diese sollte man auch gleich anziehen. Den weiblichen Party-Mitgliedern sollte man noch zusätzlich einen Helm aufsetzen. Jetzt zum Palast, der sich in der Mitte der goldenen Stadt befindet, gehen. Vor dem Palast sollte man sich von einem Party-Mitglied trennen. Dies ist deswegen wichtig, weil man im Palast einen Typen Namens Zoltar aufnehmen muß. Im Palast angekommen (drinnen), muß man Thina den Helm abnehmen. Danach nehmt Zoltar mit. Nach dieser Aktion geht zum Mathers Haus, um dort das Zeitportal zu benutzen. Im Wald angekommen sollte man eine Weile warten, bis Thina und Zoltar sich entscheiden die Party zu verlassen. In dieser Nacht und an diesem Ort werden die beiden ihren Sohn Mouloos zeugen, der noch eine entscheidende Rolle spielen wird.

Danach zurück in die Stadt. Mather wird Euch einen Kristall übergeben. Nach

dieser Übergabe geht Ihr in den Park der goldenen Stadt und benutzt dort das Zeitportal (Mäntel nicht vergessen!). In den Bergen müßt Ihr zu der Zeitmaschine gehen und dort den Kristall deponieren. Danach zurück in die Stadt und wieder zurück in die Berge. Ihr werdet Euch in einer anderen Zeit wiederfinden. Geht wieder auf den Weg zu der Zeitmaschine. Ihr werdet einen neuen Weg nach Norden finden. Es ist ein von Wölfen besiedeltes Gebiet. Am Endes des Weges findet Ihr einen magischen Gürtel im Schnee. Mitnehmen und zurück in die Stadt gehen. In der Stadt sollte man jetzt ein bißchen warten. Danach den magischen Gürtel umlegen und in den Wald (Mathers Haus) gehen. Ihr kommt in der Zukunft an. Im Wald solltet Ihr nach Süden gehen, bis Ihr ein Chaosschwert findet. Dieses Schwert kann nur ein Charakter mit chaotischen Eigenschaften benutzen. Nach diesem Fund zurück zum Zeitportal laufen. Von dort aus müßt Ihr nach Osten laufen. Dort trifft Ihr auf einen Zauberer und einen Krieger. Beide sollten sich von Euch (für immer) verabschieden. Jetzt benutzt Ihr den Weg nach Süden, bis Ihr bei einem Haus ankommt. Auf dem Weg dahin erwarten Euch viele Gegner und viele Pilze. In der Nähe des Hauses werdet Ihr auf Mouloo treffen. Er ist das Ergebnis der Nacht zwischen Thina und Zoltar. Er ist der Sohn. Diesen sollte man zuhören. Danach den Schlüssel von Mouloo mitnehmen und mit Mouloos Frau reden. Sie verleiht Euch Schutzkräfte gegen Drachenfeuer. Zurück in die Stadt gehen. Jetzt beginnt die Vorbereitung für das Finale. Man sollte zwei starke Party-Mitglieder anwerben. Außerdem sollte man alle wichtigen Zaubertränke und die besten Waffen kaufen. Danach zum Zeiportal der Festung gehen. Dieses befindet sich im Nord-Westen der ganzen Stadt. Dieses Zeitportal solltet Ihr aber erst nach zwölf Uhr betreten. In der Festung angekommen, öffnet Ihr die Tür mit dem Schlüssel von Mouloo. Bei der ersten Kreuzung nach rechts gehen. Ihr könnt zwar weitergehen, aber Ihr müßt nicht. Falls Ihr aber doch wollt, dann sei nur gesagt, daß Ihr in ein Labyrinth kommt, wo es Essen und Gold gibt. Okay, wenn Ihr also nach rechts abbiegt, erwarten Euch dort Geister. Geister Können Eure psychische Verfassung umkehren! Also aufgepaßt! Nimmt den gefundenen Schlüssel mit und geht weiter. Bei der nächsten Kreuzung nach Osten (rechts) und gleich danach nach links. Bei einer weiteren Kreuzung nach rechts abbiegen und eine Klinke aktivieren. Zurück zur Kreuzung und nach Norden laufen (die Kurven links, rechts benutzen). Ihr kommt bei einer weiteren Kreuzung an. Links befindet sich eine Sackgasse, wo Ihr einen Schlüssel findet. Danach nach Osten laufen. Wenn es nicht mehr weitergeht, nach Norden laufen und den dortigen Schalter umstellen. Nach Osten gehen. Ihr werdet zwei Schalter sehen. Den Schalter im Süden solltet Ihr nicht anfassen, den in Osten aber solltet Ihr schon umstellen. Danach nach Süden weiterlaufen. An der Kreuzung könnt Ihr gehen, wohin Ihr wollt. Ihr kommt irgendwann in einem

Gang nach Osten an. Am Ende des Ganges befindet sich eine verschlossene Tür, die Ihr aber mit dem gefundenen Schlüssel (siehe Geister) öffnen könnt. Im dortigen Raum befinden sich verschiedene Kisten, in die Ihr Eure gesamten Gegenstände (Waffen, Rüstung, Helme, Schilde) ablegen müßt. Danach geht Ihr nach Norden weiter (langer Gang). Wenn einer aus der Party noch irgendwelche Waffen hat, wird die Party von Pfeilen beschossen. Am Ende des Ganges müßt Ihr nach links gehen. Dort werdet Ihr einen Zauberer treffen, den man erledigen sollte. Anschließend könnt Ihr verschiedene Gegenstände aufsammeln und einen Schalter umstellen (am Ende des Raumes). Jetzt könnt Ihr unbesorgt Eure Waffen holen, und an diese Stelle zurückkehren. An der ersten Kreuzung müßt Ihr nach Süden (links) gehen. Immer auf den Pflastersteinen bleiben. An einer weiteren Kreuzung weitergehen (N, N, O, N). Irgendwann könnt Ihr nach rechts (Norden) gehen. Am Ende des Ganges findet Ihr in einem kleinen Raum (Westen) einen Schlüssel. Von dort aus geht Ihr in den Gang nach Nord - Osten. Dort erwartet Euch ein Feuerball, den Ihr aber umgehen könnt, wenn Ihr immer an der südlichen Mauer bleibt.

Etwas weiter findet Ihr einen Schlüssel und ein paar Fledermäuse, mit denen man kämpfen sollte (was sonst?). Wenn die Fledermäuse tot sind, kommt schon das nächste Problem. Es ist ein Zauberer, der fünf Fledermäuse zum Leben erweckt. Der Zauberspruch " Lähmung " hat hier wahre Wunder bewirkt. Dann die Gänge nach unten gehen. Dort erwartet Euch eine übergroße Halle mit sehr, sehr vielen Kriegern. Viel Spaß bei der Schlacht. Nach dem Kampf nach Norden gehen und die Treppe nach unten benutzen. Unten angekommen seht Ihr einen Kreis mit Pflastersteinen, die markiert sind. Ihr müßt die Steine in einer bestimmten Reihenfolge betreten, um Zugang zum Drachen zu erlangen. Hier die Reihenfolge: Der erste Stein befindet sich links am Eingang. Um zu dem zweiten zu gelangen müßt Ihr erstmal nach Osten und dann bei der Kreuzung nach links gehen. Der dritte Stein befindet sich, wenn Ihr Euch nach Osten umdreht und nach Norden geht. Um zum vierten zu gelangen, müßt Ihr erstmal zum zweiten zurückkehren. Danach geht Ihr drei Nägel weiter in der gleichen Richtung. Der vierte Stein erwartet Euch dann dort. Um zum fünften Stein zu gelangen müßt Ihr erstmal zum ersten zurückkommen. Von dort aus geht Ihr nach Norden, Westen, Norden und Westen. Dort erwartet Euch der fünfte Stein. Danach nach Osten gehen, um den sechsten Stein zu erwischen. Um zum siebten Stein zu gelangen, müßt Ihr erstmal zum Vierten zurückkehren. Dann nach Süden und dann nach Westen zu der Kreuzung gehen. Dort befindet sich der siebte Stein. Anschließend müßt Ihr wieder zum sechsten Stein laufen. Von dort aus geht Ihr nach Norden. Der Weg führt Euch direkt zum Drachen von Sith.

Jetzt müßt Ihr den Drachen ins Nirvana schicken. Am besten so hinstellen, daß

der Feuerschutz-Spruch (es ist nicht der von Moulloos Frau gemeint) immer wirksam bleibt. Pfeile und der " Eiswolke "-Spruch haben hier sehr viel gebracht. Psychische und physische Erholungstränke sind sehr zu empfehlen. Man sollte auch die Party-Mitglieder nach ungefähr jedem zweiten Schlag des Drachen heilen (denkt an den CHEAT!). Wenn Ihr diese Regeln einhaltet, dann habt Ihr so gut wie gewonnen.

Autor: Marcel Smuz

1.47 island of lost hope

Spielname: Island of lost hope

Hersteller: Digital Concepts

Genre: Adventure

Tip:

Den Ring bekommt man, indem man beim Captain das Steuerrad verschiebt und sich den Ring schnappt, während der Captain den Kurs korregiert. (Turn wheel and take ring.)

1.48 iso

Spielname: ISO

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Man sollte im Spiel versuchen alles (mit Push) zu verschieben. So öffnet sich die eine oder andere Tür. Die Ritterstatue läßt sich auch verschieben. Die Videokassette gehört in den Message Player den man irgendwo findet.

1.49 it came from the desert

Spielname: It came from the Desert

Hersteller: Cinemaware (1989)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Markus Castro

Tips:

Wer einen tollen Alptraum haben möchte, der sollte am Anfang gleich mal ewig lang schlafen.

Bevor man zu dem Nest geht, sollte man erst Elmer dazu bewegen mehr

Fuel für den Flammenwerfer zu besorgen. Am 9. Juni wird Elmer dann eine Message in seiner Station hinterlassen, die besagt, daß er beim Vulkan ist, jetzt schnell zum Vulkan und Elmer retten... Als Dank wird er uns am nächsten Tag, wenn wir ihn besuchen die Fuel geben. Wenn man in das Nest möchte, sollte man am Besten den 11. Juni wählen, denn am 11. ist es schön heiß und die Ameisen bleiben im Bau, also stürmen...

1.50 itcame_markus

It came from the desert

Yup, endlich mal wieder ein Oldie Test von mir. Wollte ich eigentlich schon früher schreiben, aber ich hatte diesen Monat kaum Bock zum Schreiben. Was solls, let`s start!

* Story:

Es ist das Jahr 1951. Du bist gerade in Lizard Breath angekommen, um ein ungewöhnliches Ereignis zu untersuchen: Den Einschlag eines riesigen Meteors in der Wüste, nahe der Stadt. Dein Name ist Dr. Bradley, und du bist als Geologe ständig nach solchen Funden unterwegs. Zuerst entdeckst du auch nichts ungewöhnliches, aber mit der Zeit findest du immer mehr Spuren, die auf etwas schlimmes hindeuten. Zuerst diese radioaktiven Splitter, dann dieser riesige Haufen Ameisensäure... und schließlich sogar eine Kuh, der eine riesige Ameise den Kopf abgebissen hat!

Dein Job ist es nun, die Bevölkerung von der Existenz der Ameisen zu überzeugen, ihr weiteres Vordringen zu verhindern, und schließlich die Königin zu töten...

* Grafik:

Ich muß ehrlich sagen, für das Erscheinungsjahr (nein, nicht 1951, 1989) ist die Grafik einfach sensationell! Damals, zu Zeiten als Lucas Arts grade mal mit Strichmännchen hausieren ging, schafften es die Jungs von Cinemaware Kinoatmosphäre auf den Amiga zu bringen. Die Personen sind lebensnah, die Grafik ist abwechslungsreich, und selbst heute würde sie noch gute 60% abstauben. Wenn man dann noch bedenkt, daß die gesamte Stadt auch in Großansicht (nicht nur Kartenmodus) verfügbar ist, z.B. beim Flug, kann man nur sagen: Genial gut!

* Sound:

Auch wenn der Sound in diesem Spiel nicht an die Grafik ranntkommt, ist er doch klasse gelungen. Im Vorspann begrüßt uns eine englische Stimme, und erzählt uns die Vorgeschichte, von einem Meteor der eingeschlagen ist, Ameisen, blablabla.

Leider ein bisschen Rauschen mit im Hintergrund. Im Spiel sind es meistens kleinere Samples, die in einer Endlos-Schleife abgedübelt werden, um Platz zu sparen. Aber wie gesagt: Die Atmosphäre ist super gelungen in diesem Game, nicht zuletzt wegen der guten Musik.

Ich krieg heute noch Herzsagen wenn ich aus dem Krankenhaus flüchte...

* Gameplay:

Hier scheiden sich wohl leider die Geister. Das eigentliche Spiel macht zwar Spaß, aber man hat halt nur ein paar Möglichkeiten was man machen muß. Um Beweise zu sammeln, muß man mit Leuten reden, und von einem Ort zum anderen fahren. Das an sich wäre mit Sicherheit stinklangweilig, deswegen wurden in dem Spiel einige Actionsequenzen integriert.

* Feuerlöschen:

Wenn du Pech hast, und dir deine Bude unterm Hintern abfackelt, mußt du Feuerwehrmann spielen. Mit deinem Feuerlöscher mußt du solange die Flammen bekämpfen, bis du sie besiegt hast, oder ohnmächtig bist.

* Messerstechen:

Ein paar unangenehme Zeitgenossen natürlich immer dir das Spiel schwerer zu machen. Aber mit ein Messerstichen schickt man sie schnell ins Krankenhaus- oder sie den Spieler.

* Ameisenschießen:

Wenn man auf eine einzelne Ameise trifft, kann man versuchen ihr mit der Waffe (in der Wüste hat man immer eine Waffe bei sich!) die Fühler abzuknallen. Wenn man es schafft ist sie tot, wenn nicht kommt man ins Krankenhaus.

* Chicken:

Wer ausweicht verliert. Sollte klar sein oder?

* Fliegen:

Man kann auch ganz Lizard Breath mit dem Flugzeug umrunden, dann sieht man die Stadt ein bisschen größer, kann sich den Ameisenherd ansehen, und ein bisschen Pestizide auf die Brut verteilen. Wenn einem das Gas ausgeht, kann man auch noch landen, und sie zu Fuß bekämpfen. Wenn man crasht kommt man ins Krankenhaus, wenn nicht in den...

* Bodenkampf:

Wenn man vielen Ameisen gegenübersteht kann man versuchen sie mit Dynamit und Granaten zu bekämpfen (In der Wüste hat man immer ein paar Knallbombons in der Tasche!). Gelingt einem das, fliehen sie in die Berge, andernfalls rennt man selbst in die Berge. Wenn man Pech hat, wird man zerstückelt oder kriegt einen Sonnenstich, dann kommt man ins...

* Krankenhaus:

Wenn man irgendwie einen Unfall baut kommt man ins Krankenhaus. Hier kann man

entweder die Behandlung akzeptieren, oder flüchten. Die Zeit für die Behandlung hat man meistens nicht, deshalb sollte immer zuerst versuchen zu flüchten. Beim flüchten sieht man das Krankenhaus in der Draufsicht, und muß sich seinen Weg nach draußen suchen. Wenn man in einem Zimmer eingesperrt wird, oder ein Beruhigungsmittel verpaßt bekommt, wird man ans Bett geschnallt, und bekommt dann die volle Behandlung (mittags Kartoffelbrei, abends Kartoffelbrei...).

* Das Nest:

Das einzige Subgame in dem man direkt tot geht ist das Nest. Hier soll man versuchen zur Ameisenkönigin zu kommen, und eine Bombe zu plazieren. Explodiert die Bombe während man drin ist ist man tot. Ende. Finito.

Näheres weiß ich aber nicht, da ich kurz vor dem Nest immer gefressen werde.

:(

* Fazit:

Sehr gutes Game! Spitzen Grafik, eine sehr breit konzipierte Story, und guter Sound machen dieses Game auch heute noch zu einem lohnenswerten Stück Soft. Wenn man zudem noch das Alter des Spiels bedenkt (immerhin schon über 10 Jahre!), so kann ich nur sagen: Geil!

It came from the desert

Grafik: 78%

Sound: 75%

Gameplay: 65%

Gesamt: 80%

--> The Saint

Markus Castro

1.51 ivanhoe

Spielname: Ivanhoe

Hersteller: Ocean

Genre: ?

Cheats:

Man muß das Spiel pausieren (<P>) und "ZOBINETTE" oder "ZOMBINETTE" eingeben. Danach weiterspielen und <M> für ein Extraleben und <N> für den nächsten Level drücken.

Im Pausenmodus "JC IS THE BEST" eingeben (<RETURN> drücken !) und man ist auch im Cheatmode.

 killt alle herumfliehenden Aliens und

<CTRL> killt den Obermacker im Bonus-Stage.
