

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	jaguar xj 220	2
1.3	jackman	2
1.4	jack the mover	3
1.5	jaktar	3
1.6	jaktar_luebke	5
1.7	jamespond-underagent	11
1.8	jamespond2-robocod	11
1.9	james pond 3	13
1.10	jeanne d'arc	14
1.11	jelly quest ii	14
1.12	jet set willy 3	14
1.13	jet strike	15
1.14	jigsaw	15
1.15	jim power	15
1.16	jimmywhiteswhirlwind	16
1.17	jimmysfantasticjourney	16
1.18	johnmaddensamericanfoot	18
1.19	jonathan	19
1.20	jouster 3	22
1.21	judge dredd	23
1.22	jug	23
1.23	jumpem	23
1.24	jumping jackson	24
1.25	jumpy	24
1.26	jungle strike	24
1.27	jungles_lübke	25
1.28	junglestrikecd	25
1.29	jungle32_mayday	26

1.30 jungles_komp	27
1.31 jupiter probe	32
1.32 jurassic park	32
1.33 jurassic_dreisbach	33
1.34 jurassic_komp	35
1.35 juwelen des lichts	42
1.36 juwelen_konrad	42

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)

J Jackman

Jack the mover

Jaguar XJ 220

Jaktar - Der Elfenstein Bilder Test(s)

James Pond - Underwater Agent Bilder

James Pond 2 - Robocod (CD32)

James Pond 3 (CD32)

Jeanne d'Arc

Jelly Quest II

Jet Set Willy 3

Jet Strike (CD32)

Jigsaw

Jim Power Bilder

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Jimmy's Fantastic Journey Bilder

John Madden's American Football

Jonathan

Jouster 3

Judge Dredd

Jug

Jump'Em

Jumping Jackson

Jumpy

Jungle Strike Test(s)

Jungle Strike CD³² Test(s)

Jupiter Probe

Jurassic Park Test(s)

Juwelen des Lichts Bilder Test(s)

1.2 jaguar xj 220

Spielname: Jaguar XJ 220

Hersteller: Core Design

Vertrieb: Bomico

Genre: Rennspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 74 %

Sound: 72 %

Motivation: 73 %

Hints:

Wenn man auf dem Bedienungsfeld des CD-Players die Taste "Mode" betätigen, kann man eine neue Frequenz eingeben. Der Sender 059.9 (59.0 soll auch funktionieren?) erhöht allerdings nicht nur die Endgeschwindigkeit sondern verbessert außerdem die Bodenhaftigkeit des sportlichen Jaguars.

Bei der Aufforderung den Motor zu starten, auf den Feuerknopf drücken.

Kommt das "GO" aus dem Lautsprecher, kurz hintereinander zwei Mal auf <P> drücken. Das Rennen endet nun automatisch und man darf sich als Sieger feiern lassen.

1.3 jackman

Spielname: Jackman

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

STUD LURBAN TERRA AMIGA

YLVA HALLOJ WHEN MUFF

1.4 jack the mover

Spielname: Jack the mover

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 0: PUSTEBLUME 15: POWER LED

1: BTX AMIGA CLUB 16: SCHWARZES LOCH

2: DARK STAR 17: DIAMOND JACK

3: AMIGA FEELING 18: FEIERABEND

4: AFFENGEIL 19: 17 07 1969

5: LAST CHANGE 20: 16 BIT

6: GAMA OVER 21: BOOTBLOCK

7: 220 VOLT 22: DER NEUE GOLF

8: YAMAHA XT 500 23: JAMES BOND 007

9: ASPHALTCOWBOY 24: HARALD BISCHOFF

10: PUBLIC DOMAIN 25: NO IDEE

11: FREIBIER 26: KOPFZERBRECHEN

12: KNUTTEL DUTTEL 27: SEKUNDENZEIGER

13: KICKUMSCHALTER 28: ROSENMONTAG

14: HIGH VOLTAGE 29: COPY PROTECTION

1.5 jaktar

Spielname: Jaktar - Der Elfenstein

Hersteller: GOD (1996)

Vertrieb: APC & TCP

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lückemeier

Screenshots:

1 11

2 12

3

4

5

6

7

8

9

10

Cheats:

Mit der Tastenkombination " Tilde " (~) und Help wird ein Cheat-Menü aufgerufen

(nur in der Landschaft möglich)

Es erscheint ein schwarzes Fenster, im dem man mit der Maus umherklicken muß, um die Eingabefelder zu aktivieren.

Aktion Charakter Data1 Data2 Erläuterung

1 0-5 LE LE = Lebensenergie

(Zahl eingeben 0 - 127)

2 0-5 ST ST = Stärke

(zahl eingeben 0 - 255)

3 0-5 InvID InvWert InvID =

(Zahl eingeben 0 - 99)

InvWert =

(Zahl eingeben 0 - ?)

4 X Y Teleport

(Zahlen eingeben für X und Y)

5 0-5 Aktivieren aller Zaubersprüche

6 MonsterID MonsterID = ruft Monster

(Zahl eingeben 0 - 19)

Ferner sind folgende Tasten aktiv:

- F2 : X Y Position

- F10 : Scrollmodus

Im Labyrinth:

- Esc : Ende

- 1 bis \ : Monster aufrufen

Inventarliste

01 - Zauberbuch 34 - Hemd %d 67 - Lanze %d

02 - Fackel +%d 35 - Lederwams %d 68 - Hellebarde %d

03 - Würfel 36 - Kettenhemd %d 69 - Krummschwert %d

04 - Seil 37 - Waffenrock %d 70 - Messer %d

05 - Proviant +%d 38 - Ringelpanzer %d 71 - Dolch %d

06 - Brechstange 39 - Plattenpanzer %d 72 - Silberdolch %d

07 - Kletterhaken 40 - Plattenpanzer %d 73 - Kurzschwert %d

08 - Urne 41 - Ritterrüstung %d 74 - Säbel %d

09 - Yetifell 42 - Bandenpanzer %d 75 - Schwert %d

10 - Pergament 43 - Bronzepanzer %d 76 - Silberschwert %d

- 11 - Statue 44 - Wintermantel 77 - Bastardschwert %d
- 12 - Klopfring 45 - Schneeschuhe 78 - Abhas-Schwert %d
- 13 - Trank (Heilung) 46 - Beinschutz %d 79 - Zweihänder %d
- 14 - Trank (Tod) 47 - Beinschutz %d 80 - Axt %d
- 15 - Trank (Stärke) 48 - Beinschutz %d 81 - Kriegsbeil %d
- 16 - Trank (Leben) 49 - 82 - Streitaxt %d
- 17 - Kölsch 50 - Armschutz %d 83 - Streitaxt %d
- 18 - Laterne + %d 51 - Armschutz %d 84 - Kampfkolben %d
- 19 - Trank 52 - Armschutz %d 85 - Morgenstern %d
- 20 - rote Blume 53 - 86 - Sai %d
- 21 - Schriftrolle 54 - Kappe %d 87 - Kampfstab %d
- 22 - blauer Kristall 55 - Bronze-Helm %d 88 - Keule %d
- 23 - roter Kristall 56 - Eisen-Helm %d 89 - Nagelkeule %d
- 24 - grüner Kristall 57 - Stahl-Helm %d 90 - Zauberschwert %d
- 25 - gelber Kristall 58 - 91 - Zauberschwert %d
- 26 - weißer Kristall 59 - Holz-Schild %d 92 - Zauberschwert %d
- 27 - Schwertteil 60 - Bronze-Schild %d 93 - Stein
- 28 - Schwertgriff 61 - Eisen-Schild %d 94 - Schleuder %d
- 29 - Moskitonetz 62 - Stahl-Schild %d 95 - Armbrust %d
- 30 - Schlüssel 63 - Sonnenschild %d 96 - Bogen %d
- 31 - Schlüssel 64 - Speer %d 97 - %d Bolzen
- 32 - 65 - Silberspeer %d 98 - %d Pfeile
- 33 - Hemd %d 66 - Lanze %d 99 - %d Steine

1.6 jaktar_luebke

JAKTAR - der ELFENSTEIN

Ich befinde mich in einer Zwickmühle: Ich soll Jaktar testen. Das Spiel wird vom APC&TCP Club verkauft. Soll ich nun einfach eine Lobeshymne über das Game schreiben - und mich damit bei Andreas einschleimen - oder soll ich meine ehrliche Meinung kundtun? Nach längerem Überlegen habe ich mich entschieden: Ich werde meine ehrliche Meinung niederschreiben. Ich schreibe, was ICH von dem Spiel halte, so wie ich es bei anderen Spielen auch tue. Ein wahrer Mann muß zu seiner Überzeugung stehen, auch wenn er sich dadurch vielleicht unbeliebt macht.

Verglichen mit dem PC schaut es am Amiga in den letzten Jahren mit Neuerscheinungen von guten Games sehr triste aus. Dies gilt auch für den Rollenspiel-Sektor. Nachdem Ambermoon 1993 erschienen ist, kam

kein einziges wirklich gutes RPG mehr auf den Markt. Die einzige Ausnahme war vielleicht Dungeon Master II (AGA only) von FTL, das im Winter '95 erschien. Die wenigen anderen RPGs nach Ambermoon waren alle nur von schwacher bis durchschnittlicher Qualität (Ishar III, Crystal Dragon, Robinsons Requiem,...). Umso neugieriger war ich (und wohl noch einige andere) auf das Erscheinen von Jaktar.

Das Spiel stammt aus Deutschland von der scheinbar nur drei Mann starken Programmierertruppe GOD (Game Objekt Design). Vertrieben wird es vom APC&TCP Computerclub.

Nachdem ich das Game erhalten habe, schaue ich mir ersteinmal die Packung genauer an. In dem relativ kleinen Karton sind fünf Disks hineingequetscht, weiters das 60 Seiten starke Handbuch, ein Installationshinweis und ein Werbeprospekt vom APCusw Club.

Vom Covermotiv der Packung kann man natürlich geteilter Meinung sein, aber ich finde es nicht sonderlich gut. Es zeigt die Skyline einer (modernen?) Stadt, über der ein Kristall (der Elfenstein?) schwebt.

Abgesehen davon, daß man mehrmals hinsehen muß, um das Motiv zu erkennen - was hat eine modernen Stadt mit einem Fantasy RPG zu tun?

Ein Fantasy-Motiv (mit einem fiesen Ork oder einem tapferen Paladin zum Bleistift) hätte viel besser auf den Inhalt der Box eingestimmt.

Auf der Rückseite mit drei Screenshots und einem kurzen Text in deutsch sowie englisch erfährt man dann schon etwas mehr über den eigentlichen Inhalt der Packung: Jaktar ist ein reinrassiges

Fantasy-Rollenspiel, mit Dungeons, Zauberern und vielen Monstern. So, wie man es eben gewohnt ist.

Die Hardware-Anforderungen liegen höher als bei den meisten Amiga-Spielen. Jaktar läuft zwar (angeblich!!) schon unter Kick 1.3, aber es braucht unbedingt eine Festplatte und mindestens 1,5 MB Speicher.

Als nächstes schaue ich mir die Rückseite der Installationsanleitung genauer an. Und was sehe ich da? Mein Spiel ist die Version 1.0.

Klar, ist ja gerade erschienen. Da steht aber nun auf dem Zettel, daß das Spiel in den nächsten Monaten immer weiter verbessert wird.

Nichts gegen ein paar Bugfixes, aber auf dem Zettel steht was von neuen zusätzlichen Features, die das Spiel noch umfangreicher und anspruchsvoller machen sollen. Was soll das? Soll ich das Spiel jetzt durchspielen, und mir dann die massiv verbesserte und überarbeitete Version nocheinmal reinziehen??? Da warte ich doch gleich mit dem Spielen - ich will ja nicht die nächsten Monate andauernd nur Jaktar

spielen, nur weil ein paar Dinge verbessert wurden! Natürlich ist es im Software-Business immer so, daß die ersten Käufer immer die (unfreiwilligen) Tester des Programmes sind, spätere Käufer erhalten meist zum gleichen Preis oder gar billiger eine etwas fehlerfreiere und verbesserte Version. Aber gleich eine derart umfangreiche Überarbeitung (Jaktar Update Disk) anzukündigen? Da warte ich doch gleich auf das Update! und dann auf das nächste - es sind nämlich mehrere Update Disks angekündigt! Wenigstens sollen sie gratis sein. Man wird sehen ob sie je erscheinen und wieviele es sein werden. Angekündigt ist im Computer-Business ja schon sehr oft etwas geworden...

Nun zum Handbuch: Stabil gebunden. Gut lesbar und übersichtlich gegliedert. Vollkommen in deutsch. S/W. Beinhaltet eine kurze Hintergrundstory sowie eine Erklärung des Spieles. Knapp, aber übersichtlich. Nur warum das Inhaltsverzeichnis auf der letzten Seite steht, ist mir nicht ganz klar. Insgesamt hat es mich irgendswie an das (edlere) Handbuch zu Ultima VI erinnert.

Zaubersprüche gibt es im Spiel nur 16. Nicht sonderlich viele. Aber wer hat schon alle der fast 100 Zaubersprüche aus Bards Tale je verwendet? Aber nur 16?

Als nächstes mache ich mich also an die Installation des Programmes. Zuerst installiere ich es auf meinen A 1200. Das

Installationsprogramm will standardmäßig auf die Partition hd1: installieren. Wenigstens ist das Ändern auf hd0: kein Problem, wenn man nur so halbwegs weiß, was man tut. Nun beginnt das Kopieren und Entpacken der Daten auf die Festplatte. Dauert ein paar Minuten, funktioniert aber problemlos. Jaktar befindet sich nun auf meiner HD. Durch Doppelklick wird Jaktar gestartet. Nach den Credits gelangt man in ein Einleitungs-Menü. Man hat die Wahl zwischen Einleitung, Altes Spiel laden, Neues Spiel starten und in das Amiga DOS auszusteigen. Natürlich wähle ich ersteinmal die Einleitung. Aufwendig, aber nur in durchschnittlicher grafischer Qualität, wird eine kurze Vorgeschichte erzählt. Nicht schlecht.

Als nächstes wähle ich "Neues Spiel beginnen". Das war's dann auch schon. Das Programm steigt mit der CLI-Meldung "Must be in a command file" aus. Verdutzt schaue ich auf den Workbench Screen.

Ohne viel nachzudenken installiere ich das Spiel als nächstes auf meinem alten Amiga 500. Angeblich soll es ja unter 1.3 auch laufen.

Die Installation klappt problemlos. Ich will das Spiel starten, aber

es beendet sich diesmal noch schneller selber. Diesmal, weil die Stapelverarbeitungsdatei für den Spielstart nicht mit den IF-Anweisungen zurecht gekommen ist. Eh´ klar, der Amiga DOS Befehl IF hat auf der Workbench 1.3 noch eine völlig andere Syntax als unter 2.0 oder höher. Diese Datei kann unter 1.3 NIE funktionieren. Nun gut, also schaue ich mir gezwungenermaßen die Batch-Datei für den Spielstart genauer an.

Ziemlich brutal entferne ich alle if, when usw. Befehle, sodaß nur mehr die eigentlichen Hauptprogramme (Intro, Charaktergenerierung, Spiel, Extro1+2) dastehen. Das sollte eigentlich laufen, nur das man so immer beide Extros sehen wird. Da diese Extros aber wie ein kleines, ausführbares Programm aussehen, starte ich eines der beiden einfach direkt, noch aus Directory Opus heraus. Und was passiert? Es läuft. Ich sehe die Schlußsequenz, noch bevor ich überhaupt mit dem Spiel anfangen konnte. Super.

Wenigstens läßt sich - mit der radikal verkleinerten Start-Datei "Der Elfenstein" - nun das Spiel starten. Ich wähle also "Neues Spiel" und beginne, meine erste Figur zu erstellen. Ich will der Figur einen Namen geben, aber es geht nicht. Man kann einfach keinen Namen eingeben. Das Spiel läuft auch so, allerdings hat nun keine der Figuren einen Namen.

Genervt schaue ich, ob der Fehler am Amiga 1200 auch auftritt. Auch dort entmiste ich die Batch-Datei recht brutal. Und - das Spiel startet scheinbar ohne Fehler. Abgesehen vom doppeltem Extro. Aber so weit bin ich lange nicht, also was soll´s. Ich erschaffe nun einen häßlichen Zwerg (Namenseingabe klappt am 1200er ohne Probleme) und beginne das Spiel.

Zu Beginn stehe ich vor dem König der Elfen, der mich gleich mit "die mächtigsten Krieger und Magier des Reiches" anspricht. Ob er damit meinen häßlichen Zwerg gemeint hat? Jedenfalls gibt der Elfe uns (Pluralis Majestätis?) den Auftrag, die fünf Splitter des Elfensteines zu suchen. Und schon beginnt das eigentliche Spiel.

Wie soll jemand, der nicht viel Ahnung vom AmigaDOS hat, aber je soweit kommen? Das Spiel läßt sich weder auf meinem Standard Amiga 500 (Kick + WB 1.3, 2,5MB Speicher, HD) noch auf meinem Standard Amiga 1200 (Kick + WB 3.0, 4MB, HD) ohne Modifikation der Datei "Der Elfenstein" starten. Läuft es vielleicht nur unter 3.1 ohne Probleme?

Was soll das? Wurde das Spiel nie getestet? Oder bin ich nur so dämlich und habe irgendetwas idiotensicheres falsch gemacht? Warum

kann ich unter Kick 1.3 nicht einmal einen Namen eingeben? Da ist schon genug zu tun für die erste Update-Disk. Und dabei habe ich mit dem eigentlichen Spiel ja noch gar nicht begonnen...

Ich stelle mir also ernsthaft eine Party aus sechs Figuren zusammen. Zur Auswahl stehen acht Berufe und sieben Rassen. Danach mache ich mich auf, die Welt wiedereinander zu retten.

Bald kommt es zum ersten Kampf. Dieser ist kinderleicht zu gewinnen. Obwohl meine Party keinerlei gute Waffen oder Erfahrung hat und ich dem Gegner nur auf die Füße geschlagen habe. Vielleicht war er ja Bluter? Er hätte sich doch einen Beinschutz zulegen sollen! Jetzt ist er tot. Sein Pech.

Die Kämpfe laufen ähnlich ab wie bei Bards Tale. Man kämpft rundenweise, jede Figur kann zuschlagen, mit einer Fernwaffe (Bogen) angreifen, zaubern oder abhauen. Wenn man zuschlägt, muß man sich noch die Körperregion aussuchen, auf die man schlägt (Kopf, Fuß, Hand, Rumpf). Wo ist eigentlich der rechte Fuß bei einem Wurm??? Tut man es nicht, schlägt man scheinbar irgendwo hin. Da es keine Entfernung im Kampf gibt und der Gegner immer vor einem steht, ist ja nicht so schlimm. Aber warum kommen die Gegner immer einzeln???

Die Bewegung der Party über Land erfolgt aus der Vogelperspektive, wie bei Ultima IV/V. Die Grafik ist bei Jaktar aber etwas farbenprächtiger. Dafür kann man nicht viel tun. Keine Möglichkeit, sich umzusehen oder etwas zu untersuchen. Wenn man auf ein wichtiges Feld kommt, so erscheint automatisch Text + Bild + Handlungsmöglichkeiten.

Ich komme unabsichtlich vom Weg ab und stehe am Waldrand. Da erscheint eine eigene Grafik mit einem Text, der mir sagt, daß ich rote Augen im Wald sehe und ein seltsames Knacken höre. Das Bild ist nicht schlecht. Das sorgt für Atmosphäre! Dachte ich mir zumindest, bis ich draufkam, daß das selbe Bild und der gleiche Text jedesmal erscheint, sobald man ein Feld vom Weg abkommt und sich dem Wald nähert...

Nun wollte ich noch schnell den "orchestralen Soundtrack" (Zitat Packungsrückseite) abschalten. Ist ja doch nur ein Gedudel (Die Musik ändert sich in verschiedenen Landschaften/Dungeons). Klappte auch ohne Probleme. Aber als ich dann noch die F/X abschaltete, verabschiedete sich Jaktar in den Tiefen meines Amigas mit einem Guru. Ist vielleicht eh besser... Ich habe später versucht, den Fehler zu reproduzieren, gelang mir aber nicht.

In den (wenigen) Städten und Dungeons wird die Grafik in 3D gezeigt. Es wird stufenweise von Feld zu Feld umgeschaltet. Die Grafik wirkt laienhaft, aber es gibt Schlimmeres.

Von 8 Uhr abends bis 6 Uhr früh ist Nachtruhe. Bewegung der Party ist in dieser Zeit nicht möglich. Fast das einzige, was man tun kann, ist schlafen. Und warten, daß die Zeit vergeht. Ich würde aber gerne einen Nachtmarsch einlegen. Warum darf ich das nicht?

Dem Spiel liegt keine Landkarte bei. Das bedeutet, daß man am Anfang keine Ahnung hat, wo man hingehen kann/soll. Man muß also wohl oder übel erst einmal das ganze Land erforschen. Super. Sonderlich viel ist nicht los. Automap gibt es offensichtlich, aber dazu benötigt man erstmal eine magische Karte. Für die Dungeons kann man auch extra Karten finden/erwerben.

Nachdem meine Party nun eine Pyramide erforscht hat und alle Gegner umgebracht hat (obwohl es lauter Anfänger sind!), gebe ich vorläufig auf. Außerdem finde ich eh´ nicht mehr heraus.

Meiner Meinung nach kommt Jaktar - der Elfenstein bei weitem nicht an die Amiga Rollenspiel-Highlights (Eye of the Beholder, Dungeon Master, Bards Tale, Amberstar+moon, Ultima usw.) heran. Bevor ich nun Jaktar noch länger weiterspiele, besaube ich mich lieber sinnlos. Das entspricht meiner derzeitigen Stimmung eher.

Fazit: Grafik und Benutzerführung sind nur knapp über PD-Niveau. Die Story erscheint doch recht umfangreich. 10 MB für das Programm sind doch nicht wenig. Wer schon alle anderen guten Rollenspiele durchgespielt hat oder unbedingt ein neues Spiel spielen will, kann sich Jaktar ja einmal anschauen. Vielleicht sollte der potentielle Spieler zuerst ein paar Stunden Space 1889 spielen. Dann wird er Jaktar lieben.

Name: Jaktar

Genre: Rollenspiel

Disks: 5

Sprache: vollkommen in deutsch

benötigt: 1,5MB Speicher, Festplatte, Kick 1.3?

empfohlen: eine Kiste Bier (macht mehr Spaß)

Wolfgang Unger

1.7 jamespond-underagent

Spielname: James Pond - Underwater Agent

Hersteller: Millenium

Vertrieb: Bomico

Genre: Jump 'n RUn

Screenshot:

1

Cheats:

"MR2" eingeben, wenn eine Mission starten und schon ist man unzerstörbar.

Während des Spieles einfach "JUNKYARD" eingeben und der Cheat ist aktiviert.

<D> öffnet die Exits und die Tasten oberhalb von <SPACE> sind für die

direkte Levelanwahl. (<<> = Level 2, <Z> = Level 3, ..., <M> = Level 9,

<-> = Level 12) <RETURN> macht unverwundbar.

Freezer: 0001B1 - Leben

1.8 jamespond2-robocod

Spielname: James Pond 2 - Robocod

Hersteller: Millenium

Vertrieb: Bomico

Genre: Jump' n Run

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 68 %

Sound: 52 %

Motivation: 72 %

Cheats:

Um Robocod unverwundbar zu machen einfach <CTRL> drücken, der Rand flackert

kurz, jetzt den Cheat mit <RETURN> aktivieren. (Man sollte mal <F9> und

<F10> drücken!)

"O.S. FRIENDLY" (AGA version) oder "thanks wayne" eintippen und dann <M>

drücken um den Cheat-Screen zu aktivieren.

Im Intro eingeben: "LITTLE MERMAID" --> Cheat-Mode

 zaubert Badewanne herbei

<C> zaubert Auto herbei

<F> verleiht Flügel

<G> lädt mit <S> gespeicherte Position

<P> zaubert Flugzeug herbei

<RETURN> Unverwundbarkeit

<S> Speichert aktuelle Position

<X> Levelende

<K> Selbstmord

<F6> 50Hz

<F7> 60Hz

<F9>-<F10> schaltet Synthesizer an/aus

<M> Level-Menü erscheint

Hier könnt Ihr folgende Codes benutzen:

01 Level 1-1 19 Bonus Level 6 37 Level 5-1

02 Level 1-2 20 Level 4-1 38 Bonus Level 10

03 Level 1-3 21 Level 4-2 39 Level 8

04 Bonus Level 1 22 Bonus Level 7 40 Bonus Level 11

05 Level 6-1 23 Bonus Level 8 41 Level 9-1

06 Bonus Level 2 24 Level 4-3 42 Bonus Level 12

07 Bonus Level 3 25 Level 7-1 43 Bonus Level 13

08 Level 6-2 26 Level 7-2 44 Bonus Level 14

09 Level 6-3 27 Level 7-3 45 Bonus Level 15

10 Level 1 & 2 Boss 28 Level 7-4 46 Bonus Level 16

11 Level 5 & 6 Boss 29 Level 7-5 47 Bonus Level 17

12 Level 7 & 8 Boss 30 Level 5-1 48 Hard Level!

13 Level 3-1 31 Level 5-2 49 Level 9-2

14 Bonus Level 4 32 Level 5-3 50 End-Animation

15 Level 3-2 33 Level 5-4

16 Bonus Level 5 34 Level 5-5

17 Level 3-3 35 Level 5-6

18 Level 3-4 36 Bonus Level 9

Bonuslevel:

Um in einen besonderen Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr den zweiten Turm hochklettern, rechts auf das Dach springen und die nächste Turmspitze überspringen. Nun landet Ihr auf einem Dach, auf dessen linken Seite ein Turm zu finden ist.

Gleich zu Anfang düst man nach rechts und hüpf über die Eingangstore von Level 1 und 2 hinweg. Dann so weit wie möglich nach rechts und hoch aufs Dach. Von hier aus führt der Weg nach links, und schon steht man im ersten Geheimlevel.

Wer auch noch nach zwei Zusatzleben giert, tut gut daran, im Level hinter dem ersten Tor auf der letzten Fragezeichenplattform nach oben zu springen. Man gelangt in eine Nische, spaziert noch ein Stückchen nach links (oder

rechts?), und schon hat man zwei Leben mehr.

Sprecht mal CHEAT rückwärts aus. Dann kommt Ihr auf TAEHC. Springt einfach auf die Objekte mit dem passenden Namen! (Gleich am Anfang rechts oben auf der Burg.) Also: Trip (Wasserhahn), Apple (Apfel), Earth (Erde), Hammer (Hammer...) und Cake (Keks)... So dieses richtig gemacht wurde, was man daran merkt, daß der Screen aufblitzt, hat der kleine Held ab sofort für 10 Minuten einen Schutzschild. ABER VORSICHT: Er kann immer noch sterben! Jetzt sollte man schnellstens den ersten Raum beenden, denn nun sind ALLE Türen offen, so daß man nun in jeden Level springen kann. Irgendwo im Spiel sind fünf Objekte, dessen Anfangsbuchstaben in der richtigen Reihenfolge das Wort POWER ergeben. Also sollte man folgendes aufsammeln: Penguin (Pinguin), Oil (Öl), Wine (Wein), Earth (Erde) und Racquet (Tennisschläger).

Im Sportequipment-Level, nach dem zweiten Spike, sind fünf Objekte in einer Reihe, dessen Anfangsbuchstaben, richtig geordnet, das Wort LIVES ergeben. Also in folgender Reihenfolge aufsammeln: Lips (Lippen), Ice cream (Eis), Violin (Geige), Earth (Erde) und Snowman (Schneemann). Hat man dieses erfolgreich getan, so wird man mit unendlich Leben belohnt.

Freezer: 002287 - Energie

1.9 james pond 3

Spielname: James Pond 3 - Operation Starfish

Hersteller: Millenium

Vertrieb: Bomico

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Wenn der Kartenbildschirm aktiviert ist, kann man an einer lebensgefährlichen Spielstelle den Spielstand schnell nochmal speichern:

"EVAS" speichert das Spiel zu jedem Zeitpunkt

"FORMAT" löscht alle vorher gespeicherten Spielstände

"UNCLE ROGER" eine kleine Nachricht der Programmierer

Mit "NIGHMARE" und <F10> kommt man in einen Cheat-Modus.

Wenn Finnius gewählt wurde, dann kann man Pause anwählen und mittels <ESC> den Level neu starten.

1.10 jeanne d'arc

Spielname: Jeanne d'Arc

Hersteller: Rainbow Arts (1989)

Genre: Strategie

Tips:

Um die Provinzen zu beruhigen, solltet Ihr unliebsame Geiseln köpfen lassen. Auch wenn sich gar keine in Eurer Gewalt befinden sollten, wirkt doch schon der alleinige Versuch besänftigend. Revolutionäre Provinzen können allerdings so nicht versöhnt werden. In diesem Fall hilft nur eines: Auf die Herdsteuer beschränken!

Wenn man so gegen 1430 einige der Gegner hat töten lassen, dann läßt man den CARDINAL OF WINCHESTER für 20000 Pfund entführen. Nun wählt man DIPLOMATIE und bietet HENRY VON ENGLAND eine Freilassung vom Cardinal für 500000 Pfund an. Man schickt die Gesandten DE LA TREMOILLE und REGNAULT DE CHARTRES. Dies kann man mehrmals wiederholen und auch mehr Geld verlangen.

1.11 jelly quest ii

Spielname: Jelly Quest II

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

2 Liberator

3 Terminator

4 Deep Space 9

5 Next Generation

6 The Thing

7 Twin Peaks

8 Blackadder

9 Red Dwarf

11 Hitchhiker

1.12 jet set willy 3

Spielname: Jet Set Willy 3

Hersteller: Software Projects

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 Green

3 Smile

4 Jelly

1.13 jet strike

Spielname: Jet Strike

Hersteller: Rasputin Software

Genre: Flugsimulationen

Level Codes:

01 TDEJQNQL

02 JHALMROB

03 R2WVUVCP

04 VZQRUDOP

05 HTETAPOJ

06 NFYHOTAR

07 RPSREBSX

08 TREFCPMJ

09 XHYJMVKX

10 HHSFMBQX

11 HXEXWPWV

1.14 jigsaw

Spielname: Jigsaw

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

2 TOPCAT

3 BUGSY

4 NAOMI

5 ORCHID

1.15 jim power

Spielname: Jim Power

Hersteller: Loricel

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

3

Cheat:

Man geht während des Spiels mit <P> in den Pausemodus und tippt "VELOU" ein.

Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Mit <1> bis <BACKSPACE> bekommt man das gesamte Waffenarsinal.

Freezer: 0005AB - Lebe

0005AC - Bomben

0005AA - Schlüssel

1.16 jimmywhiteswhirlwind

Spielname: Jimmy Whites Whirlwind Snooker

Hersteller: Virgin (1991)

Genre: Sportspiel

Hint:

Für die höchstmögliche Punktzahl: Im Game Control Menü die Option SET UP TRICK SHOT anwählen und sogleich START TRICK SHOT EDITOR anklicken. Im Editor nacheinander <F7>, <F4> und <F1> betätigen. Ein Geräusch bestätigt die Eingabe, und nach Verlassen des Editors mit <ESC> findet man im Demo Mode Menü eine neue Option (SO A 147 BREAK). Benütze diesen Code, um den Computer bei einem perfektem Spiel zuzuschauen. O.K., es hilft dir nicht viel, aber es macht einfach Spaß! Solltest du ein Faul schießen, drücke <BOTH MOUSE>, damit der Computer nicht übernimmt.

1.17 jimmysfantasticjourney

Spielname: Jimmy's Fantastic Journey

Hersteller: Lionheat Software / Melon Dezin (1996)

Genre: Jump & Run

Wertung (Amiga Games)

Gameplay: 58 %

Grafik: 62 %

Sound: 41 %

Motivation: 64 %

Gesamt: 60 %

Screenshots:

1

2

3

Hints:

Die Disk darf nicht BESCHREIBBAR sein. Spielt das Game ganz Normal bis Level 1.3, sammelt aber auf keinen fall mehr als 8 Leben! Kurz vorm Levelende hüpf ihr über GELBE Steine die die Form einer PYRAMIDE haben. Bleibt rechts neben den Luftblasen stehen und laßt unbedingt DAUERFEUER eingeschaltet. In den Moment wo der Gegner auf euch stürzt (er sieht aus wie die Hälfte einer Pyramide mit Füßen) und er euch killt sprich das es euch ein Leben kostet, drückt <ESC>. Nun fängt die Floppy kurz zu rattern an und die Floppyanzeige leuchtet Gelb. Nachdem diese erloschen ist, dauert es noch etwas. Nun befindet ihr euch in einen Bildschirmchaos aus den Hiscores, einem schwarzen Bild und Teilen des letzten Levels. Dieses Chaos könnt ihr nun Beenden (aber Vorsicht es befinden sich noch 2 Gegner im Spiel die ihr erledigen müßt, die euch aber nicht töten dürfen - die wirre Grafik ist so ok). Habt ihr nun den Level beendet, so landet ihr ganz Normal in Level 1.4. Dort ist nun auch die Grafik wieder Normal, Allerdings habt ihr jetzt 99 Leben. (Keins mehr einsammeln, denn dann sind es 0 !!!)

In Level 1.4 sollte man nicht die Levelabkürzung benutzen, sondern den regulären Weg. Auf diesem kann man 3 weitere Extra-Leben sammeln.

In Level 3.4 gleich zu Beginn auf die höchste Plattform hüpfen, den Gegner erledigen, etwas nach oben hüpfen und ihr landet in einen Geheimraum der die Stage 3.4 auch sogleich beendet.

Sammelt in Stage 1.1 bis 1.6 möglichst alle Leben, das sind maximal 29.

Diese könnte ihr ab Stage 2.1 brauchen.

In folgenden Leveln findet man versteckte Boni. Räume mit zum Teil verstecken Levelabschnitten:

Stage Anzahl Stage Anzahl Stage Anzahl

1.1 2 1.2 3 1.3 3

1.4 2 1.5 4 2.1 1

2.2 1 2.3 2 2.4 2

2.5 2 2.6 2 3.1 1

3.2 2 3.3 2

Level Geheimgänge: diese beenden den Level auf einem anderen Weg! Dieser kann einfacher sein, muß aber nicht.

1.1 2 1.4 1 1.5 1

2.1 1 2.3 1 2.5 1

3.4 1

Wenn ihr einen Gegner erledigt hinterlassen manche eine Symbol (§).

Sammelt das Symbol 1 mal und schießt beim nächsten mal öfter auf dieses Symbol. Nun erscheinen diese Symbole nach und nach.

Nach x mal sammeln gibt es:

Anzahl Ergebnis Wirkung

1 § Multiplikator

2 F Gegner einfrieren

3 \$ kurzzeitig unverwundbar

4 P Extra Waffen Power

5 1 Extra Leben

Schießt einfach mehrmals auf das Zeichen und nehmt dann das gewünschte Symbol auf.

1.18 johnmaddensamericanfoot

Spielname: John Madden's American Football

Hersteller: Electronic Arts (EA Sports)

Genre: Sportspiel

Hier erstmal ein Paßwort das für eine Finalteilnahme wichtig ist:

0530773 - Washington vs. Cincinatti

Wenn Ihr bei einem erspielten Paßwort eine der beiden letzten Zahlen verändert, so ergibt das eine völlig neue Spielpaarung. Auf diese Weise könnt Ihr Euer Lieblingsteam auch im Endspiel zum Sieg führen.

Philadelphia vs. Atlanta 6607100

Philadelphia vs. Los Angeles 6217121

Philadelphia vs. Cinninatti 6617121

Philadelphia vs. Washington 6641500

Minnesota vs. Los Angeles 0560500

Minnesota vs. Washington 0170520

Minnesota vs. Denver 0570520

New York vs. Chicago 0445600

New York vs. Minnesota 0055611

New York vs. Denver 0455611

New York vs. Houston 0552457

New York vs. Buffalo 6651576

Washington vs. San Francisco 6662600

Washington vs. Los Angeles 6272631

Washington vs. Denver 6672635

Washington vs. New York 6251570

San Francisco vs. Los Angeles 0542400

Los Angeles vs. New York 0152451

1.19 jonathan

Spielname: Jonathan

Hersteller: Software 2000

Genre: Adventure

Komplettlösung - JONATHAN

Die Lösung beschränkt sich auf die absolut unverzichtbaren Aktionen - wer gerne mehr erleben möchte, darf natürlich zusätzlich ein wenig herumexperimentieren...

Szene 1 29 Okt., frühmorgens, Bedonn:

- Zeitung ordern (Tel: 329)
- Inge holen
- mit Sabine verbunden
- Gerd besuchen

Szene 2 29. Okt., morgens, Lindenweiler:

- mit Gerd verbünden
- in Museum gehen
- abwarten, bis die Besucher verschwunden sind
- Ring nehmen
- Ring benutzen

Szene 3 29. Okt., gegen Mittag, Cafe:

- Auftrag an Gerd (Zigaretten holen)
- mit Eva verbünden
- Brieföffner nehmen (Bedonn)

Szene 4 30. Okt., mittags, Bedonn:

- Sabine anrufen
- nach dem Überfall: Crazy Reds Geldbeutel nehmen
- Blechdose nehmen (Kirneralp-Klamm)

Szene 5 30. Okt., mittags, Hexenturm:

- Sabine anrufen
- in den Supermarkt gehen
- Aspirin + Mohn nehmen
- mit Hansi reden

Szene 6 31. Okt., abends, Bistro:

- mit Hansi verbünden
- ins Böhler Moor gehen

Szene 7 31. Okt., nachts, Böhler Moor:

- " Meddins Blitz " zaubern
 - Monster betrachten
 - Glasstein nehmen
-

- Glasstein benützen

Szene 8 1. Nov., mittags, Marktplatz:

- zu Tenningen fahren
- Silber + Reiniger nehmen
- Sabine Münzen nehmen

Szene 9 1. Nov., mittags, Lindauer Tor:

- mit Inge reden
- mit Bobby zur Burg Recking fahren

Szene 10 1. Nov., nachmittags, Burg Recking:

- Mistel nehmen
- zum Kloster Horberg fahren
- Blumen nehmen (2 mal)
- Eva Blumen geben
- Jürgen Misteln geben
- Glasphiolen von Oma Bille nehmen

Szene 11 2. Nov., abends, bei Inge:

- mit Inge reden
- Etui nehmen und Sabine anrufen
- Feedback prüfen
- Fernseher einschalten

Szene 12 3. Nov., frühmorgens, Bedonn:

- mit Ariane verbünden
- Besteck nehmen
- " Leons Reif " zaubern

Szene 13 3. Nov., spätnachmittags, Bedonn:

- zu Bobby gehen
- Koralle nehmen
- zu Hellmann gehen
- 6 Korallen nehmen

Szene 14 3. Nov., abends, Bedonn:

- Silberreinigen benützen
- Koralle benützen
- zu Scheidel gehen

Szene 15 3. Nov., Mitternacht, bei Inge:

- in Disco gehen
- mit Sue + Ellen reden
- Inge wegschicken
- zur Hauptpost gehen

Szene 16 4. Nov., gegen Mittag, bei Bobby:

- mit Sabine reden

Szene 17 4. Nov., frühabends, Lindensee:

- " Kreuz von Lochlin " zaubern
- ins Hotel Adler gehen
- Messer von Hansi nehmen

Szene 18 4. Nov., spätabends, Stausee:

- Auftrag an Inge (Frösche fangen)
- Messer benützen

Szene 19 5. Nov., mittags, Bedonn:

- Mistel von Karola Bogner nehmen
- Tannwurz (Oma Bille) nehmen
- Weihwasser nehmen
- Tannwurz, Misteln, Aspirin, Mohn, Blumen und Etui benutzen

Szene 20 5. Nov., abends, Bistro:

- mit der ganzen Clique (soweit erreichbar) ins Kino gehen

Szene 21 6. Nov., nachts, Hotel Adler:

- " Merlins Kugel " zaubern

Szene 22 6. Nov., gegen Mitternacht, Lindenweiler:

- Dudelsack nehmen
- zum Lindenweiher gehen
- mit Lazlo Rupp reden
- Dudelsack nehmen
- mit Hansi nach Illerdorf fahren
- mit Hansi nach Lindensee fahren

Szene 23 6. Nov., Nachmittag, Lindensee:

- Laute + Flöte nehmen
- Sistrum (Tenningen) nehmen (erfolglos!)
- mit Hans Bedonn reden

Szene 24 6. Nov., frühabends, Marktplatz:

- Sistrum (H. Bedonn) nehmen
- die vier Instrumente an Sabine geben
- Lötgerät + Batterien nehmen (Hotel Adler)
- mit ganzer Clique nach Kloster Horberg fahren

Szene 25 7. Nov., Mitternacht, Kloster Horberg:

- Gemisch und Froschblut benützen
- Zaubertrank benützen

Szene 26 7. Nov., mittags, Bedonn:

- Bobby hohlen
 - Silberkette von Eva nehmen
-

- Ariane Kette + Besteck geben
- Silberkugeln nehmen
- Kugeln benützen
- von Bobby Colt nehmen

Szene 27 8. Nov., frühmorgens, bei Inge:

- zu Hellmann gehen
- Clique beauftragen, Hellmann zu suchen
- mit Gerd an den Stausee fahren

Szene 28 8. Nov., gegen Mittag, Stausee:

- Polizei anrufen

Szene 29 8. Nov., nachmittags, Stausee:

- zur Kirneralp-Klamm gehen
- Auftrag an Bobby (Taschenlampe besorgen)
- Taschenlampe benützen
- Steinbrocken nehmen

Szene 30 8. Nov., abends, Bedonn:

- zum Kloster Horberg gehen
- Weihwasser nehmen
- mit Clique reden

Szene 31 8. Nov., nachts, Lindenweiler:

- Clique zusammentrommeln
- Dolch benützen
- Weihwasser benützen

Szene 32 9. Nov., frühmorgens, Lindensee:

Nachdem Ihr den Sicherheitscode eingehackt habt, müßt Ihr Pryderi mit einer geballten Ladung Zauber eindecken und den magischen Trank benützen. Mit etwas Glück und Geschick folgt nun die Endsequenz...

Autor: Milan Straka

1.20 joust3

Spielname: Joust 3

Hersteller: ?

Genre: ?

Im Options Menü (Titelscreen) einstellen:

1 Player Easy Start Level 1

1 Player Normal Start Level 9

1 Player Hard Start Level 19

Bei 2 Spielern die 1 durch 2 ersetzen.

1.21 judge dredd

Spielname: Jugde Dredd

Hersteller: Virgin

Genre: Action

Cheat:

Im Computer unter "DRESS" einloggen und "BRUCKEN PLAYING HEROQUEST" eingeben und ausloggen, jetzt kann man mit <HELP> Level skippen.

1.22 jug

Spielname: Jug

Hersteller: Microdeal

Genre: Action

Cheat:

Halte beim Titelscreen <ESC> gedrückt und klicke mit der Maus an den rechten Rand des Bildes, um den Cheat-Modus zu aktivieren. So bekommst du unendlich Energie und Zeit.

1.23 jumpem

Spielname: Jump 'Em

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 WELCOME 11 AMEGA 21 GUCHII 31 AVERAGE

2 PUDGY 12 PEECEE 22 GPZ 32 JOYPAD

3 BANANA 13 JUNGLE 23 BEACON 33 RIZZLA

4 SILICON 14 ANGLE 24 BANGI 34 VIRGINIA

5 HILT 15 DEPTH 25 SLOTH 35 REPLAY

6 BEAST 16 DIAMONDS 26 ALMOND 36 ZIPPO

7 FALL 17 PEARLS 27 TEA CUP 37 SCORPIUS

8 ADEPT 18 AROUND 28 AMOS 38 PLUG

9 ALPHABET 19 BLITTER 29 CONTOUR 39 SOCKET

10 TELEPORT 20 EXPECTED 30 MAXIMUM

1.24 jumping jackson

Spielname: Jumping Jackson

Hersteller: Infogrames

Genre: Jump n Run

Level Codes:

Level 1 Player 2 Player

5 ROCKNROLL SYNTHE

9 NOISES FUNK

13 TENEBRE ELVIS

1.25 jumpy

Spielname: Jumpy

Hersteller: ?

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Bei diesem Spiel wird das Cheat-Wort in den Highscores eingetragen.

"Cassanova" bringt 99 Leben

"Skidrow" bringt mehr Punkte

"Level xx" z.B. Level 14 -> Spielstart im Level 14

1.26 jungle strike

Spielname: Jungle Strike

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Komplettlösung

Level Codes:

02 R9XVWT74JKR

03 9XVWT7NSGFJ

04 XVWT7NL6CDY

05 VWNL4S6HDBT

06 WTL4S6MPYRN

07 T74S6MHPGFF

08 7NS6MHPGCDY

09 NL6MHPGCZY3

10 L4MHPGCZJKR

Andere Version:

- Sub Attack : RSMKVSPGC7X - River Raid : TG3TGDBR9C9
- Training Ground : 96PBLHZJF4L - Mountains : 7CR94SPGC7V
- Night Strike : XMCRLGFDY6G - Return Home : N7RL7JK3BPY
- San Puloso City : VHJ94MC7JLN - End Screen : LJ96YRWT7Y6
- Snow Fortress : WPYV4F3BRG3

Freezer: C2C835 - Leben

C2C837 - Energie

C2C82E - Benzin

C2C829 - Hellfire

C2C82B - Hydra

1.27 jungles_lübke

Jungle Strike Thema: Hubschrauber-Action-Ballerei

Hersteller: Electronic Arts / Ocean

Hardware: AGA mind. 2 MB, nur Diskette

Umfang: 3 Disketten, dt. Anleitung

(auch als ECS-Version erhältl.)

Spieler: 1

+: gute Grafik, gute Atmosphäre,
gute Spielbarkeit

-: mitunter lange Ladezeiten

Bem.: sehr empfehlenswert

1.28 junglestrikecd

Spielname: Jungle Strike CD32

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Mayday

Komlettlösung

Level Codes:

2 RX4CZJD3N6N

3 9WTNMHPZK9L

4 XTHZFB9W4H6

5 V6CBVHGZBVY

6 W76FKXTNPJK

7 TL4PGD3BRTJ

8 74PCFRVWTSV

9 NSPZBNS6MZD

1.29 jungle32_mayday

JUNGLE STRIKE

Zur Vorgeschichte brauch ich wohl nichts sagen, oder? Na gut, wenigstens ein bißchen: Diktator+Drogenbaron=Sauer auf USA
Hubschrauber+Pilot=Sauer auf Diktator+Drogenbaron
Ihr wißt bescheid? Na dann gut!
Liebhaber des ersten Teils, der "Strike" Saga werden sich sowieso auf Anhieb zurecht finden.

Aus der schräg von oben Perspektive müßt ihr euch durch die Gebiete eurer Feinde kämpfen und dabei kleinere Missionen erfüllen.

Stumpfes Rumballern, könnt ihr da jedoch vergessen: Die Munition ist begrenzt,

und somit solltet ihr auch über etwas Technik verfügen, sonst ist euer Vehikel reif für den Schrottplatz.

Neuerdings findet der Kampf nicht nur in der Luft statt, sondern auch im Wasser und zu Land! Im Spiel gilt es ein Flugzeug zu finden, mit dem Motorrad rumzuheizen und neben dem bekannten Hubschrauber kommt noch ein wendiges Luftkissenboot zum Einsatz.

Spiel

Die Steuerung ist simpel wie immer - da braucht man nicht zu erwähnen!

Aber an der Grafik gibt's allerhand zu bemängeln:

Es sieht wie eine 1:1 Konvertierung vom Megadrive aus!

Absolut farbarm. Und die Animationen haben weniger Frames als eine Schnecke im Tiefschlaf!

Eigentlich schade, denn wenn man sich Desert Strike kommt so etwas an keiner Ecke vor! Immerhin wurde die Amiga Version damals komplett neu programmiert und neben besserer Grafik auch um einige Soundeffekte aufpoliert!

Wertung

Grafik: 70%

Animation: 60%

Musik: 75%

Sound FX: 70%

Handhabung: 90%

Spielspaß: 80%

Gesamt: 75-80%

RAM: 2MB (Vorher Fast abstellen, sonst läuft garnichts!)

CDs: 1

HD: Ja

Deutsch: Anleitung (Übrigens sehr schön gestaltet!)

Speicherbar: Levelcodes

1.30 jungles_komp

Komplettlösung - JUNGLE STRIKE

Mission 1

Deine erste Aufgabe ist, die drei Gebäude vor Angriffen zu schützen. Fliege zu dem nördliche gelegenen und hebe das Terroristennest aus. Fliege nun zu den anderen beiden im Südwesten, bevor diese vernichtet werden. Zerstöre die Armeefahrzeuge und gewinne dadurch wertvolle Munition. Versuche immer gut mit Kraftstoff und Munition ausgerastet zu sein. Anderenfalls könnte deine Mission im entscheidenden Moment scheitern. Wenn du die Terroristen angreifst, versuche sie immer zu umkreisen, damit sie dich nicht treffen können. Sind es zuviele Ziele setze dein Maschinengewehr ein. Finde die feindlichen Hauptquartiere und vernichte sie. Du mußt drei von ihnen gleichzeitig beschießen. Kein Problem, sie sind nicht schwer bewaffnet. Nun mußt du die Autobomben der Terroristen finden. Die Güterzüge sind schwer bewaffnet und eröffnen sofort das Feuer. Deine Hydras sollten die schmutzige Arbeit für dich verrichten. Den Agenten Akbar findest du in dem Haus südlich auf der Karte. Es ist von Polizei umstellt. Wenn du ankommst, feuere dein Maschinengewehr ab. Nimm den Agenten Akbar an Bord wenn er aus dem Gebäude herausrennt. Nun geht's in die untere rechte Ecke. Dort findest du die Autokolonne des Präsidenten. Schalte die Männer mit AK47ern aus nächster Nähe aus. Platziere dich nun vor der Limousine und bewege dich mit ihr. Werf ein Auge auf die Terroristenlaster und Stellungen entlang der Route. Vernichte sie sobald du ihrer ansichtig wirst. Zuletzt mußt du den feindlichen Sniper fangen, der versucht den Präsidenten zu kidnappen.

Mission 2

Die Hubschrauberpiloten findest du östlich deines Startpunktes. Nimm sie an Bord und bringe sie zu ihrem Helikopter. Dort müssen sie den Code für den elektrischen Zaun eingeben und ihn dadurch ausschalten. Der Helikopter der Piloten befindet sich auf einer kleinen, östlich gelegenen Insel. Wenn du sie abgesetzt hast, mußt du erneut nach Westen und das Luftkissenfahrzeug finden. Töte alle Feinde auf der Insel und lande anschließend. Hier mußt du landen, in das Luftkissenboot springen und unter der Brücke hindurch fahren. Bevor du die nächste Mission startest, nimm dir Zeit dein neues Fahrzeug zu erkunden und dich

mit ihm vertraut zu machen. Deine Waffen an Bord sind Minen, die du auf dich verfolgende Boote werfen kannst. Richte dich nun nördlich und töte alle Feinde, die du um die Kisten mit Plutonium herum verstreut stehen siehst. Du darfst jedoch auf keinen Fall das Plutonium treffen. Wirf am Ufer deinen Anker und vernichte alles was sich hier an der Küste befindet. Vergiß nicht die Reserven an Bord zu nehmen, die die Lastwagen und Boote hier vergessen haben. Richte dein Augenmerk insbesondere auf die Extraleben. Wenn du alle Boote und Lager im Norden der Karte vernichtet und das Plutonium gesichert hast, rette nun den F15-Piloten. Erschieße die feindlichen Truppen, nimm den Piloten an Bord und zerstöre die F15, damit sie nicht in falsche Hände gerät. Vermine das U-Boot und setze es außer Gefecht. Eröffne anschließend das Feuer mit deinen Hydras und schließe die Kampagne ab.

Mission 3

Bevor du die dritte Mission startest, mußt du dir ein Auto suchen. Wenn du es gefunden hast, hole dir die Speedwinde heraus, denn es gilt eine Menge Leute einzusammeln. Jetzt kannst du dich aufmachen, die Trainingscamps auszuheben. Zerbrösele die Gefechtstürme mit Hilfe der Hydras und die Zelte mit den Maschinengewehren. Unter den Zelten liegen wertvolle Powerups. Hole nun den Mann ab, der auf der Lichtung wartet. Die Landezone siehst du oben rechts auf der Karte. Lasse dich nicht abschießen, mit Passagieren an Bord darfst du unter keinen Umständen einen Crash bauen. Nimm dir nun die mobilen Radarstationen vor. Dies hat große Auswirkung auf die Panzer in dieser Gegend. Beschieße die Radaranlagen mit dem Maschinengewehr und hebe die Raketen für die Panzer auf. Bewege dich in die Mitte der Karte auf die Hütten zu und zerstöre diese. In einigen befinden sich Gefangenen, die du retten solltest. Wichtiger ist jedoch den Kommunikationsexperten zu finden. Wenn du ihn gefunden hast, bringe ihn zu der Telegraphenstelle, rechts auf der Karte. Vernichte diese auf keinen Fall, sonst ist deine Mission elendig gescheitert. Bevor du das Panzerdepot angreifst, mußt du alle Passagiere aussteigen lassen und Waffen und Munition aufstocken, bzw. den Kraftstoff auffüllen. Vernichte zuerst die fahrenden, dann die stehenden Panzer. Zum Schluß sind die beiden Radarstationen fällig. "Versöhne" dich zuerst mit dem HQ, dann greife an. Halte die Augen auf, lasse dich nicht von den Panzern, bzw. den Kanonenstellungen vernichten. Nimm die Kommandeure gefangen und schaue auf die Karte. Die nukleare Betriebsanlage taucht an dieser Stelle auf. Sie wird schwer bewacht. Zerstöre die Abwehr und greife alle Gebäude an, bis du die Nuklearbox gefunden hast.

Mission 4

Die Mission 4 mußt du in der Nacht absolvieren. Du siehst fast nichts, stolpere also nicht aus Versehen über die Panzer und Helikopter. Deine Kanonen und

Raketen erhellen zwar die Situation ein wenig, trotzdem solltest du sie nicht verschwenden. Es ist eine gute Idee, die siebte Mission zuerst zu beenden. Der Kommandant, den du gefangen nimmst liefert dir wertvolle Infos, an welchen Stellen du Munition und Benzin findest. Du findest den Mann links in dem Gebäude unter der Armeefabrik. Gehe nun in die Mitte des Bildschirms zurück. Dort findest du das nächste Ziel, die Aussichtstürme. Sie sind kreisförmig angelegt. Folge ihnen einfach im Uhrzeigersinn und vernichte die Türme und die Besatzung. Jetzt mußt du den Green Beret finden, der zu dem nördlich des Startpunktes gelegenen Dorf gebracht werden muß. Zerstöre den ACAR mit deinen Höllenfeuerraketen und zersplattere das Kommando. Im Gefängniscamp mußt du die Wissenschaftler und die POW's retten. Erschieße den Wächter und feuere den Käfig in Richtung der Grube. Die Gefangenen können nun aus der Grube klettern. Nimm sie schnell an Bord, du wirst von feindlichen Truppen angegriffen, die aus den Hütten und hinter den Büschen hervorrennen. Sprenge nun die Hubschrauber und deren Landeplätze in die Luft. Dies ist eine zentrale Aufgabe, um die Kampagne erfolgreich abschließen zu können. Gehe nun ganz nach links auf der Karte und vernichte die Waffenanlage. Nimm dir jedoch zunächst die aktiven Feindstellungen vor und konzentriere dich erst danach auf die Gebäude.

Mission 5

Behalte im Gedächtnis, daß du nur sechs Geiseln gleichzeitig transportieren kannst. Insgesamt werden hier 21 gefangengehalten, du mußt aber nur 18 retten. Fliege vom Startpunkt aus nach rechts, dort befindet sich das Gebäude. Bearbeite das Haus mit dem Maschinengewehr und nimm die herauslaufenden Männer an Bord. Bringe jeweils sechs von ihnen zum Landeplatz unten links auf der Karte. Deine nächste Aufgabe besteht darin, die Drogenfabriken zu vernichten, die du nördlich der Geiseln gelegen findest. Radiere die Gebäude mit deinem Maschinengewehr aus und vernichte die Medikamente oder lade sie an Bord. Bleibe wachsam, hier befinden sich viele schwere Geschütze. Umkreise sie beim Angriff (so kann dich der Gegner nicht erwischen) und spreng die Anlagen in die Luft. Jetzt mußt du die Fälscheranlagen zerstören. Benutze deine Chain Guns, um die Gebäude zu zerbröseln, und achte auf die Feinde, die hinter dir auftauchen. Fliege nun nach Süden, bis du zu den Starkstromleitungen kommst, die ebenfalls zerstört werden müssen. Verwende die Hydras und die Chain Gun. Weiter nördlich findest du ein Gebäude mit Munitionskisten. Attackiere die langen Gebäude neben den Pharma-Anlagen, denn dort kommen die bewaffneten Autos herausgefahren. Verfolge sie und steige dazu in die neuen Fahrzeuge, die du bei der südlichen Polizeistation stationiert findest. Wenn du die gepanzerten Wagen beschossen hast, kannst du die Sprengkapseln einsammeln. Fahre langsam darüber. Hole dir wieder deinen Hubschrauber und vernichte das Warenhaus, um das C4 zu erhalten.

Suche den Kriegskonferenzraum und lande außerhalb. Dein Copilot läuft hinein und platziert die Sprengkörper, während du die Abwehrstellungen angreifst.

Mission 6

Bevor du eine Mission startest, mußt du deine Landezone sichern, indem du auf das Iglu westlich deines Startpunktes zielst. Suche das westlich gelegene Kriegsgefangenenlager. Dort mußt du Wild Bill retten, der in der Hütte neben den zwei Türmen gefangen ist. Außerdem mußt du noch fünf Geiseln befreien. Schau auf die Karte und suche die Radarstellungen, die du zerstören mußt. Du triffst sie mit Leichtigkeit, mit den Panzern hast du nicht so leichtes Spiel. Die Tanker sind hochklassig und können die meisten Dinge vernichten. Wenn du angreifst, umrunde sie, damit sie nicht auf dich zielen können. Das Raketendepot befindet sich südlich im Zentrum. Vernichte die Gebäude, damit die Raketen zum Vorschein kommen und zerstöre dann auch diese. Den Sowjetgeneral findest du in einer Hütte im Nordwesten der Karte. Wenn du auf die Hütte feuerst, rennt der General heraus. Sei auf der Hut, auch die feindlichen Soldaten lassen nicht lange auf sich warten. Der General erzählt dir, wo sich die Raketenstellungen befinden. Schau einfach auf der Karte nach. Die Stellungen selbst bereiten keine Schwierigkeiten, hüte dich nur vor etwaigen Verteidigungsanlagen. Bewege dich nach Westen und vernichte die Hochspannungsanlagen. Jetzt kannst du auch die Schneefestung finden, die in der Schneewehe versteckt ist. Vernichte alle Helikopter, bevor du die Festung einnimmst. Mache außerdem alle Raketen unschädlich. Keine Sorge, du schaffst alles auf einmal.

Mission 7

Fliege südlich des Startpunktes. Du passierst einen Stealth Fighter, der unter einem Tarnnetz versteckt ist. Vernichte das Gebäude und die Kanonenstellungen. Schieße auf das Netz und lande den Hubschrauber, damit du in den Stealth springen kannst. Nimm dir ein bißchen Zeit, um die neue Maschine kennenzulernen, denn sie ist schwierig zu kontrollieren. Vernichte alle patriotischen Raketenabschußvorrichtungen, die so aussehen wie auf dem Screenshot. Folge dem Flußlauf und spreng alle Brücken in die Luft. Hierfür sind die Hydras am besten geeignet. Nimm dir dabei eine nach der anderen vor und hüte dich davor, den Heckenschützen, die am Ufer lauern, in die Hände zu fallen. Mache dich auf den Weg zu den Drogenfeldern. Gehe sicher, daß alle Gewächshäuser und alle Felder westlich brennen werden. Eine Chain Gun ist hierfür geradezu prädestiniert, damit dürften dir nämlich die Panzer und Kanonenstellungen auch kein Problem bereiten. Fliege nach Süden zum Benzindepot, daß du dem Boden gleichmachen mußt. Schieße mit den Hydras und dem Chain Gun auf die hohen Türme und mache dich schnell aus dem Staub. Die Panzer und Kanonen sind wesentlich stärker als früher. Die Zwillingsskanonen können dich doppelt beschäftigen. Umkreise sie,

damit sie dich nicht erwischen. Suche die Steingebäude und die darin versteckten Nuklearraketen, die überall auf der Karte verstreut sind. Bist du fündig geworden, feuere ein paar Salven aus deiner Kanone auf sie ab und bringe die Geheimbasis ans Licht. Du kannst wählen, ob du die Basis zerstören willst oder alle Raketen und Wissenschaftler an Bord nehmen möchtest und die Basis dann erst vernichtest.

Mission 8

Als nächstes solltest du dir die Kontrolltürme vornehmen. Fliege südlich und entferne zuerst die angreifenden Panzer und dann die Gebäude. Die Panzer zu vernichten ist jedoch kein leichtes Unterfangen, da du viele Treffer brauchst. Bewege dich fortwährend, damit sie keine Chance haben, dich abzuschießen. Die Tomahawk Raketensilos findest du in der Steinwüste südlich. Schieße einfach auf die Steine, damit die Raketen zum Vorschein kommen. Setze den Beschuß fort, um sie endgültig außer Gefecht zu setzen. Gehe außerdem den Kanonen aus dem Weg. Auch die Minipyramiden sind relativ leicht in den Staub zu treten. Hole dir dann die Gegenstände, angefangen von Kraftstoff bis zu einer Hochgeschwindigkeits Seilwinde. Kraftstoff ist wichtig in diesem Stage, suche ihn also. Bevor du dir den Drogenbaron vornehmen kannst solltest du seinen Energiegenerator zerstören. Diesen findest du auf der Karte. Vernichte zunächst auch seine Verteidigungsanlagen und nimm dir dann die Energiezufuhr für seine Villa vor. Du findest die Drogenvilla in nordwestlicher Richtung von der Power Station aus gesehen. Die Villa wird schwer bewacht. Beeile dich, fliege direkt hinein, feuere die Hydras ab, vernichte das Gebäude und schwirre schnell wieder ab. Der Drogenlord flieht in seinem Helikopter. Fliege am Fluß entlang in die obere rechte Ecke und stelle dich dem Kampf. Folge dem Hubschrauber, feuere mit den Hydras und mache ihm die Hölle heiß. Nimm den Drogenbaron anschließend an Bord. Fliege zu den Landebahnen und spreng alles in die Luft, auch die Stealth Fighter. Fliege zum Bunker und hole dir zuerst die Waffen, bevor du auch diesen zerbröselst. Der Madman flieht in seinem Chopper. Hole ihn vom Himmel, um die Kampagne abzuschließen.

Mission 9

Wenn du dich von dem Helikopter des Präsidenten entfernst, wird dieser stoppen und auf dich warten. Verstecke den Hubschrauber irgendwo neben dem Start und fliege nach Osten. Zerstöre die Kanonenstellungen und die feindlichen Terroristen. Jede Mission muß in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden. Wenn du also die Airforce zu ihrem Bestimmungsort gebracht hast, schaue auf die Karte und suche die feindlichen Stellungen. Entzünde ein Feuerwerk. Sei vorsichtig, die feindlichen Waffen sind nun wesentlich kraftvoller. Nachdem du alle Waffen an dich gebracht hast, suche die Fahrzeuge des Generals auf der

Karte und fliege los. In Bewegung bleiben heißt das Zauberwort, denn zwei Raketentreffer werden dich unwillkürlich vernichten. Kreise herum und feuere ohne Unterbrechung. Nimm den General an Bord, der dir wichtige Informationen liefert. Schieße auf alles, was sich bewegt, denn du brauchst dringend Powerups. Dieser Level wird nämlich megahart. Du findest den Drogenbaron auf der Karte. Hoffentlich hast du genug Munition, denn den Tourbus zu erwischen, kann sich als schwierig erweisen. Diesmal mußt du den Drogenboss nicht an Bord nehmen, denn er wird in der Explosion umkommen. Jetzt ist der Madman am Zug. Suche auf der Karte die Position des Öltankers und bereite dich auf den vernichtenden Schlag vor. Du benötigst einen satten Waffenvorrat, denn der Tanker ist nicht leicht zu knacken. Last but not least mußt du die Nuklearraketen vernichten. Sie sind auf LKWs stationiert, die in der Stadt herumfahren. Wenn du einen siehst, eröffne sofort das Feuer, bis er explodiert. Verfahre mit den restlichen ebenso, und du bist der Master of the Game.

1.31 jupiter probe

Spielname: Jupiter Probe

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Tippe beim Titelschirm "BOO" ein und drücke <F3>. So bist du unbesiegbar. Während des Spieles kannst du nun mit <P> einen Level weiter kommen. Mit <SPACE> kannst du dies auch wieder stoppen.

1.32 jurassic park

Spielname: Jurassic Park

Hersteller: Ocean

Vertrieb: Bomico

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 70 %

Sound: 65 %

Motivation: 68 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Martin Dreisbach

Komplettlösung

Level Codes:

B5A48352

D54C67AA

D5F4AB62

95B48B42

85A4834A

F54C6FAA

C57C77B2

C56C7FBA

A5149F5A

AGA-Codes :

85A48352 E54C67AA D5F4AB64 95848B42

85A4834A 85B48B42 F54C6FAA C57C77B2

D56C7FBA A5149F5A

1.33 jurassic_dreisbach

JURASSIC PARK(1200`er Version)

Etwas spät, aber gerade noch rechtzeitig um auf den schon fast abgefahrenen Zug des Dinofiebers aufzuspringen hat Ocean das Spiel zum Film herausgebracht.

Kurz zur Vorgeschichte(Kennt wahrscheinlich eh schon jeder):

Ein steinreicher alter Mann baut einen Park auf dem durch Genmanipulation "wiederauferstandene" Dinosaurier die Hauptattraktion darstellen sollen.

Da dies eine sehr gewagte Aktion darstellt, wird eine Gruppe von Wissenschaftlern auf die Insel geschickt, auf der sich der Park befindet, die die Sicherheit des Parks überprüfen sollen.

Doch leider kommt es zu einem Zwischenfall im Park, den ein skrupelloser Gangster verursacht. Die Wissenschaftler stecken mitten auf der von Dinos nur so wimmelnden Insel fest. Hier kommt nun der Spieler ins Spiel. Ziel des Spieles ist, sich durch den Park zu schlagen und zum Besucherzentrum zurückzukehren, um dann mit einem Hubschrauber von der Insel zu verduften.

Nach einer kurzen Ladepause erscheint ein Bild in dem man seine Heimatsprache einstellen kann. Schon hier merkt man dass man es mit einer speziellen 1200`er Version zu tun hat. Auch die Titelmusik ist nicht schlecht gelungen und stimmt schonmal richtig auf die kommende Dinohatz ein. Das kommende Bild hat nicht mehr die Qualität der Vorgänger, ist aber sonst nicht schlecht.

Das Spiel selbst ist in zwei Spielebenen eingeteilt.

Außerhalb von Gebäuden bekommt man eine aus der Vogelperspektive zu sehendes

Spielfeld zu Gesicht.

Innerhalb von Gebäuden wird auf eine 3D-Sicht umgeschaltet, die etwas an Ambermoon erinnert, aber nicht die Qualität hat. Dafür ist sie Atemberaubend schnell.

In jedem der einzelnen Level sind kleine Missionen zu erledigen, z.B. suche die Kinder die sich im Park verlaufen haben oder gehe zum Versorgungsschuppen und aktiviere die Park-Systeme.

Am anfang des Spieles hat man nur eine Waffe, einen "Tazer", der erst aufladen muß, bevor er voll einsatzbereit ist, außerdem hat er nur eine sehr geringe reichweite.

Die zweite Waffe ist eine Schrotflinte. Leider aber ist die Munition arg begrenzt, so das man sparsam damit umgehen muß.

So läuft man also mehr oder weniger schwerbewaffnet durch die Gehege und knallt "wehrlose" Dinos ab.

In einigen Spielabschnitten befinden sich Computerterminals, sogenannte "Bewegungsmelder". Mit ihrer Hilfe kann man verschlossene Türen öffnen, oder eine Landkarte aufrufen, oder aber Informationen über vorhandene Dinosaurier abfragen.

Die Grafik im Spiel ist sehr Detailreich, wirkt aber an häufigen Stellen ziemlich trostlos auch die Dinos sind manchmal gut, oft aber auch weniger gut gestaltet und animiert. Ab und zu trifft man im Spiel auf Endgegner.

Das sind meistens sehr große Dinosaurier, die einem das Leben schwermachen wollen. Als besonders hartnäckig hat sich der T-Rex erwiesen. Wer den direkt beim ersten Anlauf meistert kann sich Meister nennen.

Die 3D-Sequenzen sind gut gezeichnet, wirken aber etwas verschwommen. Der Sound im Spiel ist gut bis sehr gut zu bezeichnen. Man wird das ganze Spiel über mit Orchestersound beriselt. In den 3D Abschnitten ändert sich der Sound sogar wenn man in die Nähe einer Gefahr kommt.

Als Nachteil haben sich die langen Ladezeiten erwiesen, in denen man getrost ein oder zwei Kaffee trinken kann. Ein anderer Nachteil ist, dass man, wenn man eines von drei Leben verwirkt hat, fängt man am Anfang des Levels von vorn an, die meistens nicht gerade sehr klein sind.

Das Spiel ist für die Leute interessant, die entweder Dinos lieben oder hassen. Denn hier kann man sich seine Lieblinge aus der Urzeit nämlich mal von nahem betrachten. Man kann ihnen aber auch mal so richtig zeigen wo hier der Hammer hängt.

Martin Dreisbach

1.34 jurassic_komp

Komplettlösung - JURASSIC PARK

Generelle Tips

- Der Tazer ist dem Gewehr normalerweise vorzuziehen. Ausnahmen: größere Gruppen Dilophosaurier (Dilos) und die Pterodactyle im Stegosaurus-Gehege.
- Die Compys haben Angst vor dem Tazer. Wenn man ihn abfeuert, fliehen sie so lange, bis er leergeschossen ist und greifen dann erst wieder an.
- Bewegliche Steine, Kisten oder Fässer kann man, während man sie z.B. nach oben schiebt, auch nach links oder rechts lenken. Sollte ein solcher Gegenstand an einer Wand oder in einer Ecke liegen, einfach einmal mit dem Gewehr dagegen schießen und er rutscht ein Stück von der Wand weg. Mit dem Tazer lassen sich die beweglichen Objekte schneller bewegen.

Lösung für alle Level (es ist selbstverständlich, daß man bei Bedarf Erste Hilfe und Munition einsammelt, deshalb werden diese Aktionen im Folgenden nicht extra erwähnt):

Level 1: Tyrannosaurier-Gehege

Aus der Grube raus, an den Motion Sensor und dort die Bunkertür öffnen. Dann Tim suchen. Sein Aufenthaltsort ist immer verschieden. Er ist irgendwo im unteren Teil des Geheges. Hat man ihn gefunden, geht man zum Bunker (linke untere Ecke des Geheges) und besorgt sich den Werkzeugkasten. Jetzt sucht man die Grube, in der das Abflußrohr endet. Mit dem Werkzeug kann man es öffnen und gelangt in die Kanalisation. Nach oben gehen. Im ersten Abzweig nach links liegt eine Keycard. Einen Abzweig weiter oben (wieder links) steht eine Kiste, die man ins Wasser schubst. Nun steigt man ins Wasser (wo einen nebenbei die fliegenden Biester nicht erwischen können) und schiebt die Kiste zum Eingang zurück und folgt dem Weg nach rechts. Vorsicht, nicht von den Krokodilen erwischen lassen. Nach dem Knick schiebt man die Kiste ganz nach oben, folgt dem Verlauf des Kanals nach rechts und an den beiden T-Kreuzungen nach oben. Wenn man richtig gegangen ist, sollte man jetzt bei Lex angekommen sein. Man schiebt die Kiste zu ihr und sie steigt drauf. Jetzt nur noch Kiste und Lex zum Ausgang zurückschieben. Draußen die Grube wieder verlassen und nach rechts oben gehen. Dort befindet sich eine Tür im Zaun, die durch die Keycard geöffnet wird.

Level 2: Triceratops-Gehege

Den Level durchsuchen und alle (!) Früchte einsammeln. Der rote Balken im Inventory muß ganz voll sein. Damit geht man in das eigentliche Gehege (über den kaputten Zaun), vorbei an dem toten Triceratops und in den Gang rechts, wo der zweite Triceratops wartet. Schnell an ihm vorbei nach unten laufen. Die Früchte werden automatisch fallengelassen und beschäftigen den uns verfolgenden

Saurier ein paar Sekunden. Den Gang unten rechts verlassen.

Dem Zaun nach rechts bis zu den Klippen folgen, die man hochgeht. Die dort stehenden Dilos abschießen. Nach rechts in die Grube springen. Dort befindet sich der dritte Triceratops. Nun muß man vor der unteren Wand hin und her laufen und dem Triceratops ausweichen, der auf uns losgeht, aber (hoffentlich) nicht uns trifft, sondern die untere Mauer, die sich nach und nach in ihre Bestandteile auflöst. Ist sie weg, schnell nach unten laufen. Über die Klippen und nach links. Dort liegt eine Keycard. Zurück nach rechts, sich durch die Dilo-Horden kämpfen und den Gang hinauf zum Bunker, der durch die Keycard geöffnet wird.

Level 3: Stegosaurier-Gehege

Durch die Tunnel gelangt man zum Stego-Gehege. Keine Angst, hier gibt es noch keine Raptoren. Jetzt folgt die größte Kletterpartie des ganzen Spiels. Im Freien läuft man nach rechts, an dem Stego vorbei (Vorsicht, nicht von dem stacheligen Schwanz treffen lassen!) bis zu dem Busch. (weiter rechts gibt es Ammo und First Aid) Die Klippen hoch und einen der beiden Steine runterschubsen. Diesen Stein schiebt man ein Stück nach links, um dort die Klippen hochzukommen. Also hoch und nach rechts. Am Stego vorbei und die Treppen hoch. Jetzt auf das einzig erreichbare Plateau und die beiden Steine runterschubsen. Der erste Stein wird benutzt, um an das Plateau zu gelangen, auf dem Munition und Erste Hilfe lagert. Den zweiten Stein schiebt über die Kante nach unten, dorthin, wo der zweite Stego steht. Die Treppen wieder runter, mit dem Stein am Stego vorbei, vorbei an dem großen Busch und weiter nach links an die Klippen, die man jetzt hochkommt. Oben das Plateau umrunden. Links oben befindet sich eine Felsbrücke. Dort rüber und dann nach rechts über die Stahlbrücke.

Jetzt wird es kritisch. Beim Stego die Treppe hoch und den Stein runterschubsen. Dabei so gut wie möglich den stürzenden Felsen und dem Stego-Schwanz ausweichen. Die Treppe wieder runter und den Stein nach rechts an die Klippen schieben (weiter nach rechts liegt ein vermutlich dringend benötigtes First Aid). Den Stein darüber auch nach rechts an die Klippen schieben und hoch gehen. Nun folgt man dem Weg und trifft auf einen weiteren Stein. Diesen ebenfalls nach unten und an die Klippen schieben. Die Treppe hoch und das Plateau hier umrunden. Links neben diesem Plateau liegt wieder ein Stein, den man nach links über die Kante schubst. Den Stein benutzt man jetzt als " Sturzbremse ", um die Klippen runterzukommen. Das gleiche wiederholt man noch zweimal (Stein über Kante schieben und drauf springen), und schon sollte man an einer Stahlbrücke ankommen. Hier findet man die Kinder. Jetzt nur noch zum linken Bildrand gehen und fertig.

Level 4: Gallimimus-Gehege

Dem Weg links folgen. An seinem Ende steht ein Faß. Dieses schiebt man gerade (!) nach unten über die Kante. Zurückgehen bis zu den Büschen, aus denen die Compys kommen. Nach oben gehen und die Klippen runter. Man kommt zu einem Bunker, in den die Kinder reinlaufen und die Tür verschließen. Wir müssen also einen anderen Weg finden. Dafür läuft man nach links, möglichst dicht an den Felsen entlang, entgegen den flüchtenden Compys und Gallimimussen. Am Ende dieses Tals liegt ein First Aid (unbedingt mitnehmen). Dann folgt man dem schmalen Gang durch die Felsen.- Er endet an einer Klippe. Runterspringen und nach rechts laufen. Die Fackeln nicht vergessen, aber noch keine werfen! Schnell weiter nach rechts laufen (" Das sind Schritte, die die Erde erbeben lassen. "). Sobald sich der T-Rex einem nähert, schnell umdrehen, eine Fackel werfen und weiterlaufen. Die Fackel hält den Rex ein paar Sekunden auf.Das wiederholt man noch dreimal (Achtung der Rex wird immer schneller) und sollte nun einen Graben erreicht haben, in dem das zerbrochene Faß liegt.

Das Faß wird als Treppe benutzt, um wieder aus dem Graben rauszukommen. Wenn man ein paar Schritte vom Graben entfernt ist, dreht man sich um und wirft die letzte Fackel hinein. Das Öl, das vorher im Faß war, entzündet sich und versperrt REX den Weg. Man folgt dem Gang, geht an der Tür vorbei, die Klippen hoch und besorgt sich die Keycard. Damit bekommt man die Tür auf und die Kinder sind frei. Jetzt wieder die Klippen hoch, nach links durch den Durchgang. Nach links oben. Irgendwann stößt man auf Schilder, die den Weg zum Besucherzentrum zeigen. Ihnen einfach folgen.

Dilophosaurier-Gehege

Nach links zum Main Gate (Terminal) gehen. Tim und Lex bleiben automatisch dort. Von dort aus nach unten. Den Stein unter dem Zaun durchschieben und ihn rechts als Treppe benutzen.Weiter nach rechts laufen und die Klippen hoch. Nach rechts über die Brücke. Ein Stück nach oben und über die andere Brücke nach links zurück. Wenn man dem Weg folgt, kommt man an einen Motion Sensor. Dort öffnet man die Bunkertür. Jetzt rechts von den Klippen runter und dem Weg am Wasser lang folgen. Vorsicht, nicht reinfallen, sonst endet man ziemlich schnell als Fischfutter. Weiter rechts sind wieder Klippen. Noch nicht hochsteigen, sondern erst nach unten zum Bunker gehen, wo man eine Keycard findet. Jetzt die Klippen hoch und mit der Keycard die Tür öffnen.

Level 6: Pterodome

Hier alle Nester absuchen, bis man eine Keycard findet. Wenn man sie hat, einfach nach rechts laufen bis zum Ausgang. Die Pterodactyle bekämpft man am besten mit dem Tazer.

Brachiosaurier-Gehege

Die Dilo-Massen hier sollte man am besten mit dem Gewehr erledigen. Man geht

nach rechts bis zur Brücke. Rübergehen und ganz nach oben in die Ecke. Der Gang links oben führt zu Ammo und First Aid, der Gang links unten führt weiter. So lange nach links unten laufen, bis man ans Wasser kommt (man beachte die stupide grinsenden Brachiosaurier). Von da aus weiter nach links, zwischen dem Wasser und den Bäumen. Man stößt auf einen weiteren Motion Sensor. Hier öffnet man die Tür zum Pterodome. Nach oben von der Klippe springen und nach rechts laufen. In den Gräben findet man die gestohlenen Embryos. Alle (!) einsammeln. Auch hier muß der Balken unter dem Bildchen ganz voll sein. Bei Nedry's Jeep findet man eine Keycard.

Unterhalb des Jeeps kommt man aus dem Graben wieder raus. Zurücklaufen in Richtung Motion Sensor. Durch die Tür gehen. Wenn man jetzt zu langsam war, ist die Tür zum Pterodome wieder verschlossen, da sie nur 60 Sekunden offen bleibt. Ist dies geschehen, muß man erneut zum Motion Sensor (riesiger Umweg), um die Tür wieder zu öffnen. Ansonsten geht's wieder in den Pterodome.

Pterodome

Nach unten gehen und die Klippen hoch. Den Stein ganz nach rechts schieben und über die Kante schubsen. Zurück zum Eingang und den Stein bis zur nächstmöglichen Klippe nach oben schieben. Diese Klippe dann hoch. (Rechts findet man Ammo und First Aid.) Dem Gang nach oben folgen. Bald kommt man an eine Stelle, an der man nach links und nach unten gehen kann. Hier nach links, die Stufe hoch und weiter nach links oben. An der eingezogenen Brücke vorbei. Man kommt zu einem Schalter. Man beschießt ihn, um ihn umzulegen. Zurück und über die Brücke, die nun ausgefahren ist. Ab hier kann man " links unten " als generelle Marschrichtung angeben. Ist man richtig gegangen, findet man einen Stein. Diesen ein Stück nach links an die Klippe schieben und hochgehen. Jetzt noch ein paar Meter weiter nach links unten und durch den Tunnel.

Dilophosaurier-Gehege

Man folgt einfach dem Gang. Auch wenn er sich ein paarmal gabelt, fährt er - bis auf ein, zwei Sackgassen - aus dem Dschungel heraus. Wenn man am Wasser ankommt, ist man richtig gegangen. Weiter nach links gehen. Man kommt zu ein paar Klippen, an denen man unten herum vorbeigeht. Theoretisch kann man hier nicht viel falsch machen, so daß man bald an einem Floß ankommt. Ins Wasser springen und ins Floß steigen. Nach rechts dem Flußverlauf folgen. Vorsicht: viele Fische.

.

Pterodome

Zum letzten Mal geht es in den Pterodome, immer noch auf dem Floß. Einfach dem Flußverlauf folgen, den Steinen im Wasser ausweichen und die Pterodactyle mit dem Tazer rösten. Man kommt an der eingezogenen Brücke vorbei. Ein Stück unterhalb davon sieht man am unteren Ufer ein First Aid liegen. An dieser Stelle

muß (!) man mit dem Floß am unteren Ufer anlegen und aussteigen. Während das Floß weiterrudert, geht man die Treppen runter und folgt dem Weg. Das Floß geht währenddessen den Wasserfall runter, der für uns tödlich gewesen wäre wenn wir nicht ausgestiegen wären. Das Floß treibt nun so dicht an dem Weg vorbei, auf dem wir stehen, so daß man einfach hineinspringen kann. Dem Fluß weiter folgen und weiter den Steinen ausweichen, bis man zum Ausgang kommt.

Level 7: Brachiosaurus-Gehege

Weiter dem Fluß folgen (Vorsicht: Fische) und bei den Brachiosauriern an der Insel mit dem Motion Sensor anlegen. Am Terminal das Fence Gate öffnen. Wieder ins Floß steigen. Oberhalb der Brachiosaurier ist ein flaches Stück Land. Dort aussteigen. Nach rechts gehen, über die Brücke und dann nach links bis zum Ausgang des Pteodomes. Von dort aus nach unten, am Zaun entlang und durch die offene Tür. An den linken Bildrand gehen.

Dilophosaurier-Gehege

Nach links gehen, bis man Ammo und First Aid findet. Oberhalb davon ist ein Durchgang in den Bäumen. Dort durch und nach links. An dem Berg läuft man oben herum vorbei. Man kommt zu einer Grube. Den Stein dort schiebt man an den Berg heran, so daß man hochkommt. Oben auf dem Berg ist ein Motion Sensor. An dem Terminal dort öffnet man wieder das Fence Gate. Jetzt runter vom Berg und links unten als Richtung wählen. Man kämpft sich durch Dutzende von Dilos hindurch bis man an die offene Tür kommt. Hindurch und nach oben gehen, bis zum geöffneten Main Gate, wo die Kinder noch auf einen warten. Hindurchgehen und der 2-D-Teil des Spiels ist geschafft.

Level 8: Visitor Center

Es gibt zwar nicht nur einen Weg hier, aber man sollte sich an die Hinweise von Hammond und Ellie halten, die einen drauf aufmerksam machen, wenn man den falschen Weg geht.

In allen 3-D-Levels trifft man nur auf Velociraptoren. Ob dies ein Vor- oder Nachteil ist, mag jeder für sich selbst entscheiden. Die Raptoren hier sollte man bekämpfen, da sie noch ziemlich einfach zu erledigen sind.

Ein paar Räume, nachdem man von Hammond gewarnt worden ist, trifft man auf den ersten Raptor. Die Anzahl der Raptoren in den Räumen ist, vom ersten Raptor, den man trifft aus gesehen, folgende: 1, 1, 1, 0 (Ammo), 4, 2, 1, 1, 0 (First Aid), 1, 0, 0, 0, 0 (rechte Tür benutzen)

Nun sollte man in einem Gang herauskommen, der einen zum Vorführraum bringt. Dieser hat nur einen Ausgang in die Lobby. Man sollte auf Hammond hören und geradeaus durch den Haupteingang nach draußen gehen. Vorführraum und Lobby sind übrigens Raptorfrei.

Wer es nicht lassen kann, findet neben der Lobby einige wohlbekannte Räume, wie

die Küche oder die Gefrierräume. Diese Gegend ist allerdings raptorverseucht und sollte gemieden werden. Merkwürdig ist noch, daß die Raptoren hier äußerst dumm sind und nicht einmal in der Lage, eine einfache Schwingtür zu öffnen, worüber der Spieler eigentlich recht froh sein kann.

Draußen, im dichten und mysteriösen Nebel (Isla Nublar!), geht man nach links und kämpft sich durch Massen von Raptoren, bis man in den Maintenance Shed gelangt. Es gibt nur einen Weg, so daß man sich nicht verlaufen kann.

Übrigens, die beste Methode einen Raptor zu killen ist folgende: Man sorgt dafür, daß hinter einem genug (!) Platz ist. Dann macht man das Biest auf sich aufmerksam (auf ihn zugehen oder ihn beschießen). Wenn das Monster jetzt auf einen zustürzt, rückwärts gehen und dabei schießen. Auf diese Weise trifft man den Raptor garantiert, während er immer ins Leere springt.

Level 9: Maintenance Shed

Als erstes sollte man das Ceiling-Detail auf Medium stellen, denn Ellie sagt uns, wir sollen den Rohren an der Decke folgen. Diese sind bei Medium als knallgelbe Linie gezeichnet und daher viel besser zu erkennen. Auch sollte man die Map Rotation ausschalten, um die Orientierung zu erleichtern.

Man muß hier erst einmal die Night Vision Goggles, also das Nachtsichtgerät einsammeln. Dazu geht man die Treppen runter und in den großen viereckigen Raum. Man geht nach oben (auf dem Scanner) durch die Tür. Hinter den beiden Türen rechts ist Ammo und First Aid. Natürlich beides bewacht. Links ist ein Gang und noch eine Tür, hinter der man das Gerät und einen Raptor findet. Sobald man es hat, sollte man eine eigene Philosophie entwickeln, um durch diesen Level zu kommen, und die heißt: LAUFEN!

Diese konservative Methode ist die beste, um unbeschadet zu bleiben. Man folgt einfach den Röhren (oder gelben Linien) an der Decke und kümmert sich nicht um die Raptoren, die um einen herumhängen. Einfach stur den Rohren folgen und nicht stehenbleiben.

So kommt man schnell in den zweiten Level. Hier mißachtet man Ellies Anweisung und folgt nicht den Rohren, sondern geht die andere Richtung (von uns aus links, auf den Scanner rechts). Die zwei Raptoren im nächsten Raum umnieten, da man hier noch öfters durch muß. Dieser Raum ist eine große Kreuzung. Man geht nach links (rechts auf dem Scanner), durch die Tür, schießt den Raptor hier ebenfalls in den Dino-Himmel. Den (auf dem Scanner) oberen Ausgang nehmen. Der folgende, raptorfreie Raum wird schräg durchquert. In der Ecke findet man den Sicherungskasten. Er muß nur berührt werden, und schon geht der Strom wieder an. Jetzt geht man zurück zur Kreuzung und geht gerade rüber in den Fahrstuhl.

Level 10: Höhlensystem

Man beginnt am Sicherungskasten hat aber das Nachtsichtgerät nicht und müßte es

erst von oben holen. Wenn man im folgenden also stirbt, sollte man bei Level 9 wieder anfangen.

Hier wird es kriminell. Die Raptoren in den Höhlen sind viel stärker als ihr Vettern draußen. Ein einziger Raptor kann einen hier, wenn er an einen herankommt, in wenigen Sekunden töten. Also, aus dem Fahrstuhl raus und nach rechts (auf dem Scanner links). Hinter den Türen findet man die letzte " sichere " Möglichkeit, First Aid (bewacht) und Ammo einzusammeln. Ist dies geschehen, zurückgehen und am Fahrstuhl vorbei.

Jetzt noch einmal tief durchatmen und dann durch die Tür. Von hier an sieht man alles nur noch im Grün des Nachtsichtgerätes. An der Gabelung nach rechts. An den Raptoren einfach vorbeigehen (nicht laufen, nur gehen), bis man an eine weitere Tür kommt. Hindurch und sich nach rechts halten (links ist bald eine Sackgasse). Ab jetzt einfach dem Weg folgen. Und noch einmal: Wer läuft, lebt länger!. Es ist nahezu unmöglich, alle Raptoren zu bekämpfen, besonders in der Dunkelheit. Also: die Raptoren ignorieren, niemals stehenbleiben (wenn man sich bewegt, tun sie einem nicht viel, auch wenn sie einen treffen), ein Auge auf den Scanner, um sich zu orientieren, das andere Auge auf das Sichtfeld, um Wänden und Raptoren auszuweichen.

Gott sei Dank sind die Raptoren hier nicht gut zu Fuß: Sie sind genauso schnell wie wir und können uns daher niemals einholen (von wegen " Schnell wie ein Gepard. ").

Verlaufen kann man sich eigentlich nicht und so sollte man ohne Probleme den Aufzug erreichen.

Level 11: Höhlensystem Teil 2

Im Prinzip gelten hier die gleichen Regeln wie im Level zuvor: einfach durchgehen, nicht kämpfen und nur den Aufzug suchen.

Wenn man ihn gefunden hat, sofort rein.

Nach der Fahrt aussteigen und sofort durch die Tür rechts. Man kommt nun in ein System von vielen großen und hohen Höhlen, in denen zum Glück keine Raptoren sind. Man muß einfach nur den Ausgang finden. Ein Blick auf den Scanner hilft oft, den richtigen Weg zu finden, da man nicht von den Wegen herunterfallen oder laufen kann.

Wenn man aus den Höhlen raus ist, folgt ein weiteres Labyrinth von Tunneln.

Vorgehensweise: siehe oben. Hier sollte man öfters einen Blick auf die Karte (Taste M) werfen, um den richtigen Weg zum Fahrstuhl zu finden.

Hat man ihn gefunden, bringt er einen in den Keller des Visitor Centers. Die anderen werden von Raptoren bedrängt und flüchten über das Luftschachtsystem in die Lobby. Wir gehen also auch dorthin, auf demselben Weg wie vorhin.

Hammond, Ellie und die Kinder warten in der Lobby auf uns. Jetzt nur noch auf die Gruppe zugehen und schon ist es geschafft, und man bekommt die enttäuschend kurze Endsequenz zu sehen.

Autor: Christian Kohnert

1.35 juwelen des lichts

Spielname: Juwelen des Lichts

Hersteller: ?

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Konrad Brylla

Screenshots:

1

2

3

4

1.36 juwelen_konrad

(22.06.96) Hugo

Juwelen des Lichts

Hey Leute, da sag' mal einer, es gäbe keine guten Rollenspiele mehr auf dem Amiga. Das ist aber nicht wahr, ihr!

Da kam mir doch tatsächlich das PD-Rollenspiel Juwelen des Lichts in die Hände. Und es taugt sogar was. Hier der Test:

Zur Story gibt's nicht viel zu sagen: Die Welt von JdL wimmelt gerade nur so vor Monstern. Aber wenn man die sieben Juwelen des Lichts wieder miteinander vereint, werden die achso bösen Monsterlies wieder genauso schnell verschwinden, wie sie gekommen sind.

JdL ist ein klassisches Rollenspiel, welches sich von anderen Vertretern seiner Zunft kaum unterscheidet. Zunächst muß man sich seine Party von 5 Recken zusammenbasteln. Dabei gibt es wieder die klassischen Berufe, wie Krieger, Magier und Diebe. Allerdings sind die verschiedenen Rassen gleichzeitig Berufe, wie Elf, Zwerg usw. Außerdem wird scheinbar nicht nach Geschlechtern unterschieden (wohl, Geschlechtslos, wie?)

Danach gehts dann los, mit dem Monsternetzeln. Und das ist wörtlich gemeint, denn an fast jeder Ecke, lauern unerschöpfliche Monsterhorden. Anfangs sollte man sich nicht so oft in der Wildnis aufhalten, weil die Monster dort noch zu stark sind. Es gibt etwa 150 (!) Rätsel in dem Spiel, aber keine Angst,

es gilt schon als Rätsel, wenn man eine Monsterhorde getötet hat. Allerdings nur, wenn diese im Dungeon fest auf seinem Platz ist. Man kann eigentlich meistens vor den Monstern fliehen, wenn nicht gleich, dann auch noch im Kampf, ohne jegliche Verluste. Dies ist sehr praktisch, da einen die ewigen Monsterattacken irgendwann einmal mächtig nerven werden. Der Sound beschränkt sich auf ein paar billige Kampf- und Tropfgeräusche. Die Grafik ist, bis auf ein paar nette Zwischenbilder, genauso schlicht. Aber der Spielspaß ist gut, und das zählt. Das Kampfsystem gefällt mir ganz gut, soweit. Dabei muß man die Monster von der Oben-Draufsicht meucheln. Es gibt zwar keine Dungeon-Karten, doch immerhin eine Übersichtskarte in der Wildnis. Die Aufbauzeit braucht bei einem 68020/14Mhz etwa 30 Sekunden. Fragt mich nicht, wieso. Magie gibt es natürlich auch, und ihr werdet später viel davon Gebrauch machen. Manche, mächtige, Teils von der Stufe des Magiers abhängige Spells werden euch später noch so manches mal das Leben retten... Steigern können sich die Leute natürlich auch. Bei 100 EP die 1. Stufe, bei 300 die 2., bei 600 die 3. usw. Kleiner Tip: geht so früh, wie möglich auf die Insel in der Mitte des Landes, den Minotaurus könnt ihr Problemlos killen, und jeder kriegt dann satte 2000 EP!!!

Normalerweise kriegt aber jeder Charakter nur dann EP, wenn er ein Monster killt, außer bei den Aufträgen.

Das Spiel ist soweit ganz gut, doch stört es mich, daß man nur in den Gilden Speichern kann.

Fazit: Ein solides Rollenspiel, welches dazu noch fast umsonst ist. Wer sich Jaktar nicht leisten kann, oder will, der sollte sich unbedingt JdL zulegen.

Kleiner Tip: Schaltet die "Soundeffekte" aus und laßt im Hintergrund ein paar Module laufen (Vive le Multitasking). Z.B. die Musikstücke von Jaktar, welche sehr gut dazu passen.

Disks : 2

Serie : Spielekiste 377 A+B

System : Alle Amiga ab 1 MB, 1200 OK

Harddisk : Möglich

Anleitung: Auf Disk (100 KB groß!)

Grafik : 40%

Sound : 30%

Handhabung: 55%

Spielspaß : 80%

Gesamt : 63%

Konrad Brylla
