

# **AmigaGameGuide**

Stefan Instinske

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

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

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>AmigaGameGuide</b>	<b>1</b>
1.1	Amiga Game Guide . . . . .	1
1.2	h a t e . . . . .	3
1.3	hacker2-thedoomsdaypapers . . . . .	3
1.4	hades nebula . . . . .	3
1.5	hai . . . . .	3
1.6	hammerfist . . . . .	4
1.7	hanger . . . . .	4
1.8	hanger_stein . . . . .	4
1.9	hardnheavy . . . . .	5
1.10	hard drivin . . . . .	5
1.11	hard drivin ii . . . . .	6
1.12	hard nova . . . . .	6
1.13	hare raising havoc . . . . .	10
1.14	harlequin . . . . .	11
1.15	harpoon . . . . .	11
1.16	harves nightmare . . . . .	13
1.17	hate . . . . .	13
1.18	hawkeye . . . . .	13
1.19	head games . . . . .	14
1.20	heart of china . . . . .	14
1.21	heartchina_komp . . . . .	14
1.22	heartchina_unger . . . . .	17
1.23	heavy metal . . . . .	19
1.24	heimdall . . . . .	19
1.25	heimdall 2 . . . . .	21
1.26	heimdall2_komp . . . . .	22
1.27	helicopter mission . . . . .	27
1.28	heli_schlegel . . . . .	28
1.29	heli_doering . . . . .	29

---

1.30	hell raisers . . . . .	30
1.31	helter skelter . . . . .	30
1.32	henry in panic . . . . .	30
1.33	hero quest . . . . .	31
1.34	heroq_schlegel . . . . .	33
1.35	heroquest_komp . . . . .	35
1.36	hq_darsteller . . . . .	42
1.37	hq_werteverteilung . . . . .	44
1.38	heretic . . . . .	44
1.39	heretic 2 . . . . .	45
1.40	heroes of the lance . . . . .	45
1.41	hexen . . . . .	45
1.42	hexuma . . . . .	46
1.43	high octane . . . . .	62
1.44	higho_igor . . . . .	62
1.45	hillsealido . . . . .	64
1.46	hsl_sm . . . . .	65
1.47	hillsea_komp . . . . .	65
1.48	hattrick . . . . .	73
1.49	hattrick_luebke . . . . .	73
1.50	hattrick_ukn . . . . .	76
1.51	hillsfar . . . . .	78
1.52	hired guns . . . . .	78
1.53	hiredg_schlegel . . . . .	79
1.54	hiredg_giese . . . . .	81
1.55	hired_komp . . . . .	83
1.56	hirnschmalz . . . . .	87
1.57	hirn_ukn . . . . .	88
1.58	historyline1914-18 . . . . .	90
1.59	hoi . . . . .	92
1.60	hoi_otto . . . . .	92
1.61	holiday lemmings . . . . .	93
1.62	holiday maker . . . . .	94
1.63	hollywoodpictures . . . . .	94
1.64	hollypic_heid . . . . .	95
1.65	hollywood poker pro . . . . .	97
1.66	hong kong phooey . . . . .	97
1.67	hook . . . . .	97
1.68	hook_komp . . . . .	97

---

1.69	horrorzombiesfromthecrypt . . . . .	99
1.70	hot air . . . . .	100
1.71	hudson hawk . . . . .	100
1.72	human race . . . . .	100
1.73	The Humans . . . . .	101
1.74	humans iii . . . . .	104
1.75	humansiii_luebke . . . . .	105
1.76	humansiii_ukn . . . . .	108
1.77	hunt for red october . . . . .	111
1.78	hunter . . . . .	111
1.79	hybris . . . . .	112
1.80	hydra . . . . .	112
1.81	hyper blob . . . . .	113
1.82	haegar . . . . .	113

## 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)

\*\*\*\*\*

H **H.A.T.E.**

**Hacker 2 - The Doomsday Papers**

**Hades Nebula**

**Hai**

**Hammerfist**

**Hanger** Test(s)

**Hard 'n' Heavy** Bilder

**Hard Drivin'**

**Hard Drivin' II**

**Hard Nova**

**Hare Raising Havoc**

**Harlequin**

**Harpoon**

**Harves Nightmare**

**Hate**

**Hattrick (Ikaron)** Bilder Test(s)

**Hawkeye**

**Head Games**

**Heart of China** Bilder Test(s)

**Heavy Metal**

**Heimdall** Karten

Heimdall 2  
Helicopter Mission Bilder Test(s)  
Hell Raisers  
Helter Skelter  
Henry in Panic  
Hero Quest Bilder Karten Test(s)  
Heretic Bilder  
Heretic 2 Bilder  
Heroes of the Lance  
Hexen Bilder  
Hexuma Karten  
High Octane Test(s)  
Hillsealido Bilder Test(s)  
Hillsfar  
Hired Guns Test(s)  
Hirnschmalz  
History Line 1914-1918 Bilder  
Hoi Test(s)  
Holiday Lemmings '93  
Holiday Maker  
Hollywood Pictures Bilder Test(s)  
Hollywood Poker Pro  
Hong Kong Phooey  
Hook  
Horror Zombies from the Crypt  
Hot Air  
Hudson Hawk  
Human Race  
Humans, The  
Humans III, The Bilder Test(s)  
Hunt for red October  
Hunter  
Hybris  
Hydra Bilder  
Hyper Blob  
Hägar

---

## 1.2 hate

Spielname: H.A.T.E.

Hersteller: Gremlin

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

In den Highscores "JUDITH" eingeben:

<F9> Unzerstörbarkeit

<F10> einen Level weiter

## 1.3 hacker2-thedoomsdaypapers

Spielname: Hacker 2 - The Doomsday Papers

Hersteller: Activision (1989)

Genre: Actionadventure

Cheats:

Als Namen eingeben :

COVER Win Page

TITLE H2SC Title Page

DEMO H2SC macht das Game-Play schneller und prüft ob gecheatet wird

## 1.4 hades nebula

Spielname: Hades Nebula

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Gib in der Highscoreliste deinen Namen als "MONITOR" an, und du bekommst dafür unendliche Leben.

## 1.5 hai

Spielname: Hai

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Um in die höheren Level zu gelangen, stellt man den Mauszeiger im Level-menü ganz rechts unten, so daß sich das letzte L des Zeigers mit dem Rand des grünen Quadrats deckt. Jetzt die Maustaste drücken und den Pfeil ganz nach links oben fahren. nochmals klicken, und schon stehen die ersten vier Level zur Auswahl.

---



## 1.6 hammerfist

Spielname: Hammerfist

Hersteller: Vivid Image Design

Vertrieb: Activision

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

Ganz einfach "I WANT TO CHEAT" rückwärts eingeben, also "TAECH OT TNAW I".

Mit <F7> kommt man nun einen Level weiter und hat sogar volle Energie und Munition.

## 1.7 hanger

Spielname: Hanger

Hersteller: ?

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Daniel Stein**

Level Codes:

DIEDIEDIE

EXTINCTION

## 1.8 hanger\_stein

HANGER

---

Roswell, mitte des zwanzigsten Jahrhunderts: Ein UFO stürzt ab, doch wird die Bevölkerung vom Militär getäuscht. Einer der Piloten bist Du, doch Du willst, dass die Bevölkerung die Wahrheit erfährt. Als Du dieser Bitte Nachhdruck verleihst, wirst Du kurzerhand eingesperrt, doch es gelingt Dir, Dich zu befreien!!!

In diesem 2D Platform Game steuert man mit dem Joystick Rorian (so, oder zumindest so ähnlich der Name des Helden) und mit der Maus das Fadenkreuz, das den Zielbereich Deiner Waffe andeutet. Es ist eine Mischung aus Adventure und Action mit reichlich Splatter Anteil und macht ziemlich viel Spass. Zudem ist es das beste, mir bekannte PD-Spiel von Alastair Murray (ob Mann oder ob Frau;)

Wertung: 7/10

---

## 1.9 hardnheavy

Spielname: Hard 'n' Heavy

Hersteller: reLine (1998)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

Hints:

Schatzkammern sind in Level 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13(2x), 14, 17, 18, 20, 24.

Geheimsprünge sind in Level 6, 14, 18, 22.

Unsichtbare Durchlässe sind in Level 5, 17, 19, 22.

Man stellt sich mit seinem letzten Leben neben eine Grube und wartet einfach, bis die Zeit fast vollständig abgelaufen ist. Jetzt hüpf man mutig in die Grube und bekommt 99 Leben.

## 1.10 hard drivin

Spielname: Hard Drivin

Hersteller: DoMark

Genre: Rennspiel

Cheat:

Um Dein Auto unbesiegbar zu machen, einfach nur <SHIFT> bis <N> betätigen.

Hints:

Voll beschleunigen, <N> drücken und schon fährt man mit voller Geschwindigkeit, jedoch kann man leicht steuern und außerdem ist man unverwundbar und hat unendlich Zeit.

Ein anderer Trick, wenn man ein alter Highscorestürmer ist, sollte man mal <4> drücken (schalten in den 4. Gang), dies wiederholen wir so oft, bis das Programm einen Fehler hat, dann <RIGHT MOUSE> drücken. Diese Prozedure so oft wiederholen bis man ein Highscore erreicht hat.

Über Stock und Stein und sogar durch Mauern hindurch flitzt das Auto, wenn der Wagen zunächst mit Handschaltung auf Spitzengeschwindigkeit beschleunigt. Anschließend auf O tippen und im Optionen-Menü das Automatik-Getriebe aktivieren. Die Kollisionsabfrage verabschiedet sich damit.

## 1.11 hard drivin ii

Spielname: Hard Drivin II

Hersteller: DoMark

Genre: Rennspiel

Hint:

Bei der Steuerungsbelegung solltet Ihr mal Keyboard einstellen, auf die Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und wenn Ihr dann die Taste <N> drückt, könnt Ihr diese Geschwindigkeit einfrieren, sodaß Ihr die ganze Zeit über voll heizen könnt.

Freezer: C22BB8 - Zeit

## 1.12 hard nova

Spielname: Hard Nova

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung - HARD NOVA

Am Start befindet man sich in der Bar von Mastassine City auf dem Planeten Mastassini. Die Mannschaft besteht aus Stark ( oder Nova ) und dem Bremar Navigator Akri Janr. Die Rahmenhandlung ist im Manual festgelegt. Zunächst sollte man nun versuchen, sein Geld, seine Ausrüstung und seine Mannschaft aufzubessern. Dazu sollte man jedesmal, wenn man zu einem anderen Planetensystem aufbricht, in der Raumstation des Planeten Mastassini Schmuggelaufträge annehmen. Mit dem so erworbenen Geld kann man sich einen besseren Laser für das Schiff und bessere Ausrüstung für die Mannschaft kaufen. Auf Holebrook findet man eine verlassene Basis ( Michray Base ), in der man einen JW-2-Blaster und Gems findet. Die Gems kann man in den Waffenläden verkaufen. In der verlassenen Pinnacle Base auf Holebrook findet man Waffenclips unterschiedlicher Art und eine M23-30AR-Pistole. Bevor man zum Starkiller HQ aufbricht, sollte man mindestens ein zusätzliches Besatzungsmitglied haben. Dieses findet man in der Bar auf Tikorr City. Sie heißt Cerallon und kann im Raumschiff als Software Engineer eingesetzt werden.

Man begibt sich nun zum Starkiller HQ auf Holebrook und bekommt von Kommandant Kendall seinen ersten Auftrag. Er besteht darin, einen von Ariel-Söldnern besetzten ciberanischen Wassertanker zu entern. Also auf in das Ciberan-System ( Schmuggelgut nicht vergessen ). Der Tanker fliegt in der Nähe des Sternentores. Man muß andocken. Die Besatzung besteht aus sieben Mann und dem Kommandant ( also vorher abspeichern ). Ist die Aufgabe gelöst, bringt man Kendall den "

---

Beweis " für das Entern des Schiffes und kann dann zunächst wieder etwas im System herumtuckern. In Kürze kommt jedoch ein Funkspruch, daß man sich im Starkiller HQ einzufinden hat. Man bekommt nun von Kendall zwei neue Aufträge. Bei den ersten, einfacheren handelt es sich darum, das Oberhaupt der Lanta Disps im Auftrag des Oberhauptes der Lanta Frags zu entführen. Dazu soll man nach Varon und dort den Disp Tempel aufsuchen. Den zweiten Hauptauftrag soll man für Max Sebastian, den Herrscher von Ciberan, ausführen. Man soll die Übergriffe der Ariel-Söldner und Ciberan unterbinden und sowohl den General Camede Rodgen als auch den Diktator von Ariel, Damien Altron, ermorden. Weitere Instruktionen erhält man von Max Sebastian auf Ciberan in Ciberan City.

Von Kendall bekommt man noch ein Besatzungsmitglied ( Name: Janai - im Raumschiff im Bereich Communication einsetzbar ). Sie hat auch die Codekarte, die einem den Zutritt zu den Räumen Max Sebastians ermöglicht ( CIB MAG CARD ). Außerdem erhält man von Kendall den Hinweis, daß auf einer Station (Amaro Aquariums) ein Mann namens Roger sehr nützlich für die Aufträge wäre. Also auf zu dieser Station. Rogers will nur mitmachen, wenn man ihm einen " Male Honky grobbler " ( ein Fisch ) besorgt. Diesen Fisch gibt's nur in der Bar von Mastassini. Man nimmt das Aquarium mit und fliegt nach Mastassini. Hier kann man zunächst noch ein Mannschaftsmitglied rekrutieren ( Ace Elevator, einsetzbar als Gunner ), dann klaut man den Fisch und fliegt wieder nach Holebrook zu der Amaro Aquarien Basis. Rogers macht nun mit. Er besitzt drei MIII-Laser, die man unter der Mannschaft aufteilen kann.

Man fliegt nun nach Varon im Ciberan-System und sucht den Tempel der Disps auf. Auf einer Wand findet man den Hinweis auf die City von Ulgurch. In der City von Ulgurch findet man den Hinweis auf die Leader's Hall. In der Leader's Hall kämpft man sich durch, bis man auf den Führer der Lanta Disps und den Führer der Lanta Frags stößt. Es stellt sich heraus, daß die Entführung nur ein Vorwand sein sollte, um die Lanta-Disp-Anhänger weiter auf die Lanta-Frag-Anhänger zu hetzen. Da die beiden Führer Dich nicht bezahlen wollen, erschießt man sie und findet Gems.

Nun zur Lösung des Hauptauftrages. Man begibt sich nach Ciberan und sucht Max Sebastian auf. Dieser teilt einem mit, daß die Ariel-Söldner bis zur Research-Station vorgedrungen sind. Also begibt man sich zur Research-Station. Hier erhält man von den Ciberan-Kämpfern die Mitteilung, daß die Ariel-Söldner Nachschub von der Main Processing Station Base #2 erhalten. In Base #2 erhält man die Auskunft, daß sich ein Führer der Söldner in der Quality Control Base #3 aufhält. In Base #3 muß man sich durchkämpfen. Man findet eine MAG-Card 391A, eine MAG-Card 174J und einen Söldner, der nicht schießt, verrät die Koordinaten der Basis, auf der sich General Rodgen aufhält. In dieser Basis braucht man

zunächst die MAG-Card 391A, um den Lift zu aktivieren. Dann muß man sich bis zum General durchkämpfen. Es ist sehr schwierig, ihn umzubringen ( Spielstand speichern ). Hat man es geschafft, findet man eine MAG-Card 942Z. Man fliegt jetzt nach Ariel und aktiviert in Ariel City den Lift mit einer MAG-Card 174J.

In der oberen Etage trifft man auf einen Ariel-Rebellen, der die Koordinaten des Rebellenstützpunktes verrät.

Im Rebellenstützpunkt erhält man die Koordinaten des Stützpunktes, auf dem sich Damien-Altron aufhält. Kämpft man sich durch diesen Stützpunkt, so steht man vor dem Hologramm von Damien Altron. Es stellt sich heraus, daß es sich um einen planetenumspannenden Computer handelt. Also zieht man sich wieder zurück.

Achtung, in diesem Stützpunkt nicht aus dem Spiel gehen, da dann sofort wieder alle Kämpfer vorhanden sind - auch die, die man schon längst eliminiert hat.

Man kann nun noch nebenbei einen Darcator im Tilkorr Club auf dem Planeten Tikorr anheuern. Alles, was er will, ist ein Graveblocker-Anzug, dann macht er mit. Unterdessen erhält man einen Funkspruch vom Starkiller HQ, daß im Rouyn-Planetensystem eine Invasion stattfindet, und daß man sich zur Mining-Station Rouyn begeben soll.

In der Mining-Station findet man eine MAG-Card 854B, mit der man den Lift zur Bibliothek aktivieren kann. Der Vormann der Station sagt, daß die DSRE-Labs auf Tikorr schuld an der Invasion seien. Man kopiert sich also in der Bibliothek die Viewer-Disk über die DSRE-Labs und fliegt nach Tikorr. Hier trifft man in der Bar auf einen betrunkene Wissenschaftlerin, die die Koordinaten der DSRE-Station bekanntgibt. Man muß sich nun durch die ganze Station ( Bild 2 ) kämpfen ( abspeichern, da schwierig ). Man findet den Droiden Alice, den man reparieren sollte. Sie wird zum wichtigsten Mannschaftsmitglied, da sie eine Plasmakanone besitzt ( Clibs dazu im Exotic Weapon Shop Ariel ). Von der führenden Wissenschaftlerin der DSRE-Labs erhält man die Auskunft, daß sie nicht für die Invasion verantwortlich ist, daß man aber weitere Informationen von einem DSRE Laboratorium auf Mastassini bekommen kann. Außerdem trifft man auf einen Infoman (Waldron), der angibt, sein Bruder werde auf einem Darcator-Raumschiff-Reparatur-Dock festgehalten.

Also hin zum Spacecraft Repair Dock. Hier muß man erst einige Darcator erledigen und kann dann den Bruder Waldrons befreien. Er ist als Engineer einsetzbar.

Außerdem findet man einen Thermoblaster. Unterdessen spitzt sich die Lage zu.

Man erhält einen Funkspruch, daß die Invasion im Rouyn-System weiter fortgeschritten ist und man zu einer Ausweichbasis der Minenarbeiter auf Rouyn fliegen soll. Dort angekommen, erhält man den Hinweis, daß sich eine wichtige Viewer-Disk in der jetzt von feinden besetzten Mining Base befinden soll. Hat man die Basis freigekämpft, so kann man die Viewer-Disk X kopieren. Sie besagt,

daß man Feindschiffe betreten darf. Also zurück in den Weltraum und an das nächste Feindschiff angedockt. Man findet hier ( Bild 3 ) Nervengas, bessere Rüstung für Alice und kann die Viewer-Disks R und S kopieren. Beide Disketten sind jedoch verschlüsselt. Da man momentan nicht weiterkommt, erinnert man sich an das Problem Damien Altron.

In der Bar von Ariel trifft man auf einen Lanta, der damit angibt, jeden Computer allein durch Diskussion zerstören zu können. Man nimmt ihn in die Crew auf und fliegt zum Stützpunkt Damien Altrons. Wieder kämpft man sich zum Hologramm vor. Nun beginnt der Lanta mit Damien zu sprechen und nach kurzer Zeit brennen die Sicherungen von Damien durch. Man kann nun den Raum hinter Damien Altron betreten und erfährt, daß er mit den Invasoren zusammengearbeitet hat. Man kann hier auch die beiden Viewer-Disks übersetzen lassen. Man erfährt so, daß die Invasion nur durchgeführt wird, weil das Sternensystem der Invasoren in kurzer Zeit zur Nova wird. Man fliegt nun nach Mastassini zu dem DSRE-Laboratorium. Hier muß man sich wieder zur nächsten Etage durchkämpfen. Vom leading scientist erhält man die Viewer-Disks U und V, die Lösungen für die Invasion bereitstellen. Man muß sich nun entscheiden, wie man vorgehen will. Entweder die Invasoren total vernichten oder aber ihre Heimatwelt retten. Hier der Weg, wie man die Heimatwelt der Invasoren rettet:

Man erhält eine Datenbank von der Wissenschaftlerin, die man zu dem Führer der Bremar ins Asteroidenschiff bringen soll. Man fliegt also wieder ins Rouyn-System und dockt an den Asteroiden an. Man übergibt dem Bremar die Datenbank. Dieser weigert sich jedoch, weil er fürchtet, daß das Rouyn-System nun von allen anderen Systemen abgeschnitten wird. Also fliegt man nach Ariel und versucht die Propezeiung der Bremar zu erfüllen. In der Ariel-Bar trifft man die frühere Sängerin Orai. Diese nimmt man mit und verkauft sie dem Führer der Bremar als Frau, die die Prophezeiung erfüllt. Der Bremar glaubt die Geschichte und leitet die Rettung des Typhoon-Systems ein. Nun kann man für längere Zeit Urlaub machen.

Koordinatenliste, geordnet nach Systemen:

#### MASTASSINI-SYSTEM

Planet Mastassini:

Hauptstadt : 803. 435

Sister Lab DSRE : 1186. 173

Planet Holebrook:

D-Coro Command Post : 386. 637

Starkiller HQ : 1669. 847

Pinnacle Base : 1126. 847

Mitchray Base : 790. 408

---

Amaro Aquarium : 429. 270

#### ARIEL-SYSTEM

Planet Tikorr:

Hauptstadt : 1520.460

Tikorr Club : 1472. 530

DSRE Labs : 667. 367

Repair dock : 547

Planet Ariel:

Hauptstadt : 1710.810

Rebel Base : 1571. 546

Damien Altron : 1411. 426

#### CIBERAN-SYSTEM

Planet Ciberan:

Ciberan City : 588 .387

Research Center : 610. 608

Qual. Control Base #3 : 912. 473

Main Pr.Station #2 : 747. 348

Base General Rodgen : 907. 605

Planet Varon:

Trade City Ghupon : 1360. 600

DISP Temple : 570. 286

Ulgurch : 1726, 634

Leader`s Hall : 670. 629

#### ROUYN-SYSTEM

Planet Rouyn:

Mining Post : 1524, 608

Refugee Base : 947. 306

Tips :

Wenn man im Mastassini-System ist, fliegt man zum Planeten Hoolbrook. Dort geht man auf " Orbit this world ", dann auf den roten Punkt getippt und an der Bodenstation andocken. Dort geht man in die " Store" ( mit S gekennzeichnet ). Jetzt kauft man wie wild alles, bis man kein Geld mehr hat und verkauft es gleich wieder. Jetzt müßte das eigene Konto schon bei ca.32000 stehen. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

## 1.13 hare raising havoc

Spielname: Hare Raising Havoc

Hersteller: Disney Software (1991)

Genre: Actionadventure

Cheat:

Um in den nächsten Bildschirm gebaemt zu werden, müßt Ihr nur folgende Tasten gleichzeitig drücken: <ALT>, <SHIFT>, <CTRL> und <F5>.

---

## 1.14 harlequin

Spielname: Harlequin

Hersteller: Gremlin (1994)

Genre: Jump 'n Run

Versteckte Boni:

1 Uhr am ersten Turm

2 Clowns Nase in der Learning Curve

3 Hähne in der Kanalisation

4 Bäume und Blumen in Cutesy Land

5 Rohröffnungen in dem Organ Chamber

Freezer: 01CC09 - Leben

## 1.15 harpoon

Spielname: Harpon

Hersteller: ?

Genre: ?

Strategietips zur Wasserschlacht: 9.0 Takeover

Die Tips beziehen sich auf die Mission "9.0 Takeover" auf der Seite der UDSSR, da ich diese für die zweifellos beste überhaupt halte. Hier kommt auf beiden Seiten eine starke Luftstreitmacht zum Einsatz. Eure erste Amtshandlung als Flottenadmiral und Oberbefehlshaber über die sowjetischen Luftstreitkräfte sollte das Setzen von Hubschrauberpatrouillen, insbesondere zur U-Boot-Abwehr, sein.

Da man über genügend Hubschrauber verfügt, kann man ruhig in jeden äußeren Sektor einen ASW-Hubschrauber und die unteren Sektoren Eurer Flotte auch noch je einen AEW-Hubschrauber fliegen lassen. Bald wird Euch eine AEW-Patrouille einen NATO-Flottenverband melden, der jedoch keine Gefahr darstellt. Um ihn kümmert ihr Euch später. Als nächstes sollte Euer Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse mindestens 10 bis 15 SS-N-19-Shipwreck-Lenkflugkörper auf den nördlichsten NATO-Flugplatz abfeuern. Wenn die meisten Raketen treffen, sollte der Flugplatz unbrauchbar sein. Danach greifen Eure TU-22M-Backfire-StandOff-Bomber den Flugplatz AKa und Eure TU-16 Badger StandOff-Bomber den Flugplatz AHa an. Gebt ihn am besten alles, was Ihr habt! Ihr solltet immer mindestens 2 IL-76, Mainstay-Patrouillen mit je zwei Jägern als Begleitschutz in der Luft haben. Feindlichen Jägern solltet Ihr mit einer mindestens 1,5fachen Überlegenheit begegnen ( 3 MIG 29 gegen 2 F-16C ). Gegen F-16C solltet Ihr

---



als Sieger hervorgehen. Das einzigste Problem dürfte die F-15C sein, da ihre AIM-7M - "Sparrow"-Flugkörper eine größere Reichweite als die AA-10 "Alamo" besitzen. Also stellt zunächst die "Range Circles" auf die Reichweite Eurer und der feindlichen AAMs ein sowie Euren Treibstoffvorrat inklusive Rückflug (wichtig!). Nun sollten die F-15 von zwei verschiedenen Richtungen angegriffen werden, wobei eine zurückbleibt. Nähert Euch vorsichtig dem Radius ihrer Waffen. Sobald ihr mitgeteilt bekommt, daß Sparrows auf Euch zufliegen, zündet Ihr den Nachbrenner und fliegt in die entgegengesetzte Richtung. Sind die Sparrows auf der Strecke geblieben, wiederholt Ihr das ganze Manöver noch einmal und zwar solange, bis der feindliche Waffenradius auf den der "Sidewinder" geschrumpft ist. Ihr dürft jetzt nur noch wenig Sprit haben und solltet den Abschluß der anderen Staffel überlassen. Schon zu Beginn nähert sich eine F-15 Eurer Kampftruppe. Keine Angst - die Kirov wird sie vernichten. Doch es ist ratsam, zur Zeit des Angriffs die Hubschrauberpatrouillen auf ein Minimum zu reduzieren, damit sie nicht Opfer eines Luftangriffs werden. Sind die Langstreckenbomber von ihrem Einsatz zurückgekehrt und aufgetankt, sollten sie sofort die anderen Flugplätze unter Beschuß nehmen. Ist die uneingeschränkte Luftüberlegenheit erreicht- alle Flugplätze sind zerstört- sollte man sich öfter mal den "Status" ansehen. Die Flugzeuge, die es noch geschafft haben, Eurem Angriff zu entkommen, werden früher oder später mangels Sprit ein Loch im Erdboden hinterlassen. Sind nur noch maximal sechs Flugzeuge in der Luft (Ihr könnt also 118 Abschlüsse verbuchen), so handelt es sich um E-3-Sentry Frühwarnzeuge großer Reichweite des Gegners, die keine Gefahr mehr darstellen. Ein anderes Problem sind die NATO-U-Boote, die meist zuerst zum Schuß kommen. Ein Patentrezept hierzu kenne ich nicht, man sollte entweder ruckartige Kursänderungen mit Höchstgeschwindigkeit vornehmen, um Torpedos zu entkommen oder man sollte versuchen, sich in größtmöglicher Tiefe und mit Schleichfahrt vor ihnen zu verbergen. Die beiden nördlichsten U-Boote sollten zum Hauptverband stoßen, die übrigen werden früher oder später in Gefechte verwickelt. Ist man im Besitz der Luftherrschaft im nördlichen Norwegen, sollten sich TU-95 Bear auf die Suche nach den zwei anderen NATO-Flottillen machen. Sind sie entdeckt, sollten sich die SU-22-Fencer-Staffeln um alle drei Flottillen kümmern. Sind erst einmal alle Flughäfen ausgeschaltet, könnt Ihr in Seelenruhe die Häfen erledigen. Noch etwas: Die auf Eurem Flugzeugträger stationierten Jagdmaschinen sollte man aus allen Gefechten heraushalten, denn sie sind einem Angriff von NATO-Flugzeugen nicht gewachsen.

---

## 1.16 harves nightmare

Spielname: Harves Nightmare

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Im Spiel <\*> drücken und es erscheint ein Cheat Menue:

<1> Level Karte

<2> Teleporter

<3> ein Schlüssel

<4> Tokem

<5> Extra Leben

<6> Levelskip

## 1.17 hate

Spielname: Hate

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Wenn man in den Highscores "JUDITH" eingibt sind folgende Tasten aktiv:

<F9> Unsterblichkeit

<F10> ein Level weiter

## 1.18 hawkeye

Spielname: Hawkeye

Hersteller: Thalamus

Genre: Action

Cheats:

<DEL> drücken, wenn man stirbt, und schon ist man im nächsten Level.

<2> um zurückzukehren und zwischen den Stages herumzuwuseln.

<HELP> im Pausenmodus (<P>) gedrückt gibt Extraleben.

Freezer: 00EC9B - Leben

---

## 1.19 head games

Spielname: Head Games

Hersteller: Kingsoft

Genre: ?

Level Codes:

1 FEAFGN

2 JVSAMK

3 ASGAPQ

4 UQFXPY

5 FSXRIC

6 DZAETG

8 WFYILD

Freezer: 01C8EB - Leben

## 1.20 heart of china

Spielname: Heart of China

Hersteller: Dynamix

Vertrieb: Sierra

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Wolfgang Unger**

Screenshots:

1

2

**Komplettlösung**

## 1.21 heartchina\_komp

Komplettlösung:

Als erste Aktion in diesem Adventure läßt sich Lucky von dem Rikschafahrer in das Stadtzentrum bringen, wo er die verstreuten Papierfetzen aufhebt. In der Taverne spricht er mit der freundlichen Bedienung an der Theke ( 1, 3, 1, 2 ) . Leider jedoch wird das Gespräch von zwei Raufbolden unterbrochen, mit denen Lucky sich wohl oder übel unterhalten muß, um unnötigen Ärger zu vermeiden ( 1, 2 ) . Um Chi für sich zu gewinnen, muß Lucky sich mit ihm unterhalten ( 1, 3, 3 ) und einen Papierflieger bauen, den er anschließend fliegen läßt. Nachdem er einen neuen Freund gewonnen hat, verlassen die beiden die Bar und betreten den

---

Laden nebenan, wo Lucky mit dem Mann zu plaudern versucht. Da Lucky ihn aber nicht verstehen, wechselt man über zu Chi, der die Sprache des Mannes beherrscht. Wenn er ausgesprochen hat, antwortet Lucky ihm höflich ( 2, 1 ). Nach dieser ausgiebigen Unterhaltung fährt er mit der Rikscha zur Hafenanlage, wo Chi die Möwe mit der Muschel oder der Pflaume füttert. Nach dem Mahl kratzt Lucky das Hinterbliebene auf. Dieses tauscht er mit dem Händler in der Stadt gegen ein paar Heilkräuter, eine Karte und einen Paß. Die Kräuter bekommt Chi. Dann begeben sich die beiden Freunde zum Flughafen, wo sie den Mann, der vor der Maschine steht, überzeugen müssen, da sie den Paß vergessen haben. Anschließend eilen sie schnell in das Flugzeug, bevor er sich es vielleicht noch anders überlegt. In der Maschine entdecken sie eine Brechstange, einen Anker und ein Seil, die sie unauffällig einstecken. Nach der Landung steigen sie aus. Chi spricht mit dem Bauern ( 1, 2, 1 ) und schnappt sich dessen Kleidung. Kurz danach befindet man sich vor dem Schloß, in dem eine Frau eingesperrt sein soll. Wir haben zwei Möglichkeiten, die aus den Klauen der bösen Buben zu befreien.

#### Möglichkeit I:

Man geht am Schloß links vorbei. Sobald der Wachposten den Turm erreicht hat, holt man das Gitter mit der Brechstange aus den Angeln. Man betritt das Schloß, wartet, bis die Tür zufällt, und zündet dann das Feuerzeug. Nun geht man immer der Nase nach und " stopft " das Loch in der Decke mit dem Balken, den man auf dem Weg hierhin gefunden hat. Man wandert weiter und befindet sich in der Küche. Im Speiseraum läßt man die Flasche vom Tisch mitgehen und schmeißt die Kerze auf den Boden. Man läuft zurück in die Küche, nimmt die zwei Hühnchen und beruhigt den Hund mit dem Wein. Eine Etage über der Küche findet man das Schlafzimmer, wo man ein Messer findet. Hinter der Tür trifft man dann endlich auf Kate. Die eine Schlange muß erschossen werden; leider wird Kate jedoch von der anderen gebissen, bevor man sie eliminieren kann. Man rennt raus auf den Balkon, reißt das Band vom Vorhang und bindet es an das Geländer.

Man stürmt weiter zum Panzer, steigt ein und schmeißt den Motor entweder mit dem Schlüssel oder mit dem Messer an. Die Action-Sequenz ( eine heiße Panzerschlacht ! ) kann man geschickt umgehen. Nach einer weiterhin angenehmen Fahrt erreicht man den Flughafen, steigt in das Flugzeug und hebt schleunigst ab.

#### Möglichkeit II:

Chi erhält von Lucky das Seil und spielt mit der Kuh ( vor dem Flugzeug ) Rodeo. Mit dem Vieh als Locktier ( Rinderbraten ! ) werden wir unverzüglich in das Schloß hineingebeten. Drinnen zieht man sich schnell um und klaut aus der Wachhütte den Schlüssel. Man knotet nun das Seil an den Anker und wirft es über die Mauer. Vor dem Palast wartet man, bis sich die Wache verzogen hat und rennt

dann nach links zum Speisesaal. Der Rest der Befreiungsaktion verläuft wie bei der oben beschriebenen Möglichkeit.

Nach einem kurzen Flug erreicht man Katmandu und versucht, auf einem Gletscher zu landen, was sich jedoch als eine Art " Notlandung " herausstellt. Hoffentlich heil unten angekommen macht sich Lucky auf die Suche nach Hilfe ( 2, 1, 1, 1 ).

Chi kehrt zurück zu Kate, der er die Decke gibt. Die Tüte hängt er hinter der Kranken auf, um einen Windschutz zu garantieren. Dann kann Chi ihr den Sack mit den Körnern und den Kräutern geben. Kurz darauf erreichen einige freundliche Leute das Flugzeug und laden dessen Insassen in ihr Dorf ein. In dem Haus unterhält man sich mit der Dame, die sich gerade um Kate kümmert ( 3, 2 ).

Man tritt vor die Tür und gibt ein Telegramm auf. Auf dem Berg erkennt man eine kleine Hütte, an deren Tür man klopft, nachdem man den Hügel bestiegen hat. Ein älterer Herr öffnet. Man grüßt ihn höflich ( 3 ) und darf dann eintreten.

Drinnen plaudert man etwas mit ihm ( 2, 2 ) und macht sich später auf den Weg zur Taverne, wo man mit dem Barkeeper spricht ( 1, 3 ). Im Hof trifft man auf der linken Seite einen Jungen ( 3, 1 ) und hebt die Schachtel und den Schlauch auf.

Jetzt kann man dem Berghütten-Besitzer noch einmal einen Besuch abstatten. Dann besucht man die Bar erneut und unterhält sich mit dem Gast, der am Tisch sitzt ( 1, 2, 1 ). Nach dem Gespräch schenkt man ihm die Pistole, die man ja jetzt nicht mehr braucht. Mit dieser nette Geste hat man nun die Gelegenheit erhalten, per Flugzeug Istanbul zu erreichen, wo Chi sich in der Stadt von Lucky und Kate trennt. Man geht in das Clubhaus, wo man sich nach dem Telefon erkundigt. Der Angesprochene weiß dann schon Bescheid . . . Bevor man jedoch das Gebäude wieder verläßt, führt man ein kurzes Telefongespräch mit Lomax ( 2, 2, 1 ). Vor der Tür wird Lucky festgenommen. Kates Aufgabe ist es nun natürlich, ihn wieder zu befreien. Um etwas Geld zu organisieren, verkauft Kate ihre Brosche beim Händler, der mit seinem Geschäft am Officer's Club ansässig ist ( 3, 2, 1, 2 ). Etwas weiter links vom Laden spielt und gewinnt sie beim Hütchenspiel gegen den Mann. Die Früchte des Jungen stößt man auf die Erde.

Zum Schein entschuldigt man sich bei ihm. Man bekommt eine Blume und kauft hier in der Nähe ein Kamel. Im Laden des Händlers ersteht man eine Säge. Vor dem Palast spricht man mit der Frau und schenkt ihr die Blume. Außerdem kann man von dem Wächter den Verhaftungsgrund von Lucky erfahren. Nun kann Kate Lucky befreien, in dem sie das Gitter zu seiner Zelle mit der Säge zerstört. Zusammen reiten die beiden Freunde mit dem Kamel zum Bahnhof. Dort kaufen sie Tickets und steigen in den Orient-Express ein, der kurz darauf abfährt. Im Zug versöhnt sich Lucky mit Kate ( 2, 2, 1, 1 ). Nun muß nur noch der letzte Verfolger ( Tong ) gestoppt werden, was aber kein ernstes Problem sein sollte.

In Paris wird man dann noch einmal ( erfreulich ) überrascht, was auch das Ende dieses wunderbaren Abenteuers darstellt.

Autor: Nico "Dire" Barbat

## 1.22 heartchina\_unger

### HEART OF CHINA

Der Nachfolger des überaus guten und aufwendig gestalteten Rise of the Dragon ist

Heart of China. Um es gleich zu sagen: Das Spiel ist ebenso gut wie sein Vorgänger! Das Team um Jeff Tunnel hat wieder einmal ganze Arbeit geleistet!

Kennt eigentlich jemand noch das geniale und brutale C-64 Spiel Projekt Firestart? Schon damals zeigte sich das Können von Jeff, allerdings war der C-64 für derart aufwendige, kinogleiche Spiele fast nicht mehr geeignet.

China in den 30ern. Treffpunkt östlicher Weisheit und westlicher Dekadenz in der Zeit der letzten klassischen Abenteuer.

Lucky Masters, glück- und bargeldloser (Ex-WWI-) Pilot, wird vom Industrie-Tycoon Lomax angeheuert, um seine entführte Tochter aus den Klauen des chinesischen Warlords Li Deng zu befreien. Im zur Seite steht ein Ninja, der immer einen guten Rat zur Hand hat und sich von nichts aus der Ruhe bringen läßt. Von den belebten Straßen Hongkongs in das Hügelland Zentralchinas, zum Fuß des Himalayas, nach Istanbul und schließlich von dort im legendären Orient-Expreß bis nach Paris führt das spannende Abenteuer. All dies in einer Geschichte über das Leben, die Liebe und den Tod, die nur im Herzen Chinas beginnen konnte (in Hongkong?).

Im Spiel steuert man nicht nur Lucky Masters, sondern auch dessen chinesischen Ninja-Freund. Gegen Ende des Abenteuers kann man sich entscheiden, ob man die Liebe der geretteten Tochter zu gewinnen versucht, oder lieber nur die Belohnung des Vaters nimmt und abhaut. Ich würde das Geld nehmen. Aber welche Millionörstochter würde mich schon heiraten wollen?

Auch Heart of China ist wie Rise vollkommen mausgesteuert, die herrlichen Grafiken werden von

einem aufwendigen Soundtrack untermalt, HoC ist nicht schwer, bietet verschiedene Lösungswege, eine überaus spannende und kitschige Story sowie abschaltbare Action-Sequenzen (Zweikampf auf dem Dach eines fahrenden Zuges, Flucht mit einem altertümlichem Panzer aus der Festung eines chinesischen Warlords).

Für mich war dieses zweite interaktive Adventure von Dynamix ein absoluter Hochgenuß der Sinne, daß sich jeder Feinschmecker des Genres langsam und genüßlich auf der Zunge zergehen lassen sollte! So gute Soft gibt es sonst kaum für unseren Amiga.

Ohne Festplatte würde ich HoC allerdings NICHT spielen. Es ist zwar möglich, aber nur für Leute, denen auch rituelle Selbstgeißelungen Spaß machen, zu empfehlen. Ohne Festplatte muß ungefähr alle fünf Sekunden eine Disk gewechselt werden. Einzig eine SEHR große RAM-Disk könnte Abhilfe verschaffen. Aber wer bitte hat 10MB RAM und keine HD? Eine 68000-CPU reicht übrigens für HoC vollkommen aus, ein Zweitlaufwerk wird natürlich unterstützt.

HoC ist 1992 für den Amiga erschienen, 1994 kam es von KIXX in einer Budget-Version heraus. Mein Rat: Kaufen!!!!

ein paar Pressemeinungen:

Amiga Magazin 3/92: 10,8 von 12 (sehr gut), Spiel  
des Monats Amiga Action: 92% Amiga Joker  
Sonderheft4: 70%

andere Systeme: PC (EGA und VGA Versionen)

benötigt: any Amiga (1MB)

empfohlen: Amiga (2MB) und Festplatte (rd. 7MB frei)

Name: Heart of China

Company: Dynamix/Sierra

Genre: Adventure

Disks: 9

Sprache: vollkommen in deutsch (gut übersetzt)

Kopierschutz: none

Wolfgang Unger

---

## 1.23 heavy metal

Spielname: Heavy Metal

Hersteller: Access

Genre: Rennspiel

Cheat:

Im Panzerlevel kann man sich durch das gleichzeitige Drücken von <CTRL>+<SHIFT> bis zu 99 Leben besorgen.

## 1.24 heimdall

Spielname: Heimdall

Hersteller: Core Design

Genre: Actionadventure

Cheat:

<SHIFT>+<Q> drücken und schon ist man wieder auf dem Schiff.

Komplettlösung:

### 1. Welt (MIDGARD)

Karte

1. Insel: Knöpfe der Fußbodenfalle folgendermaßen bedienen ( von links nach rechts ) 6-2-1-6-1, um an den Saphir vom Sockel zu kommen Descension Spruch benutzen, Mann im letzten Raum den Hemlock ( von der 3. Insel ) schenken.
  2. Insel: Vor dem Abgrund Revelation-Spruch anwenden.
  3. Insel: Knöpfe nicht benutzen, im ersten Raum Hemlock, im Room of the Jaws ( der Raum mit den vielen Fußangeln ) Detect Doors anwenden.
  4. Insel: Viele Fallen und lauter miese Kerle.
  5. Insel: Im ersten Raum über linken Knopf laufen, im Altarraum Chalice trinken, mit dem Paß, den man von dem schwebenden Mann bekommt ( braucht man auf der 6. Insel ), von dannen ziehen, Shop besuchen.
  6. Insel: Hier kann man nur an den zwei Spiegeln vorbei, wenn der Führer ein Wizard oder Warrior ist, Wizardweg ist nur einmal begehbar! Am Ende jedes Ganges befindet sich ein Shop.
  7. Insel: Hier findet man den Diamanten, den man für die neunte Insel benötigt.
  8. Insel: Den Magier bekämpfen, da er eine Runelore Potion besitzt ( notfalls mehrmals die Insel anlaufen ).
  9. Insel: Den Runestone im Raum mit dem Baumstumpf auf den rechten Ast legen, auf den linken Ast legt man den Diamanten, in die Mitte gehört das Silvercoin.
  10. Insel: Im Tresor den Runestone mitnehmen, die Türen lassen sich nur durch einen Rundgang öffnen, hinter der linken Tür ist ein Symbol, das beim Betreten
-



die Party in einen Shop beamt.

11. Insel: Ein Monster hat einen Shrinking Spruch, den man selbstverständlich braucht.

12. Insel: Serpent Killer Spruch bereithalten nach Benutzung der sechs Power-Runes öffnet man die beiden verschlossenen Türen und erreicht einen weiteren Raum, in dem man den Shrinking Spruch ausspricht. Hiermit hat man die erste Götterwaffe, den Hammer des Thor.

## 2. Welt (UTGARD)

### Karte

1. Insel: Hier findet man den Götterpaß Seal, den man benötigt um an dem Wächter des Brunnens vorbeizukommen, ruhig einen Schluck des Wassers trinken.

2. Insel: Einziger Shop dieser Welt ( Food und Schlüssel kaufen! )

3. Insel: Feuerspeienden Kopf mit Wasserspruch löschen, in der Truhe findet man eine Megawaffe ( Storm Blade mit 8 ( ! ) Trefferpunkten ), den Rubin braucht man für die 10.Insel.

4. Insel: Um an das Mundstück des Füllhorns zu kommen muß man den drei Geschwistern einen Apfel von Iduna, die Halskette der Götter und die Dracheneier bringen, anschließend schnappt man sich das Mundstück durch Anwendung eines Disenchant Spruch.

5. Insel: An der Weggabelung linkes Haus nehmen, im letzten Raum ( mit den vielen Scrolls ) Detect Doors anwenden, im Heuhaufen findet man die Drachen-Eier.

6. Insel: Wasserspruch für den feuerspuckenden Kopf, nach langen Gängen den gefundenen Helm auf das Helmpodest legen und Diamantenschlüssel aus dem Glaskasten mitnehmen.

7. Insel: Den Riesen erschlagen und Thunder Blade ( 6 Trefferpunkte ) mitnehmen, nun das Buch Egils Saga suchen und Revelation Spruch aussprechen, man erhält dann den Shrinking Spruch.

8. Insel: Nur Gerümpel im Pferdestall des Riesen.

9. Insel: Nicht betreten, wenn man das Mundstück des Füllhorns nicht hat, nach Überquerung des Abgrundes (mit Telporationsspruch) geht es nicht mehr zurück, nach erfolgreicher Schlacht ins Füllhorn blasen, man wird automatisch zur Insel 12 gebeamt.

10. Insel: Mit dem Diamantenschlüssel zur Riesin Iduna, dort Rubin gegen den Apfel tauschen.

11. Insel: In der rechten Hütte wohnt ein Zwerg, der uns die Halskette der Götter gibt, das linke Haus lohnt nicht weiter.

12. Insel: Zwischen die zwei Pfeiler stellen und den Shrinking Spruch aufsagen, als Ergebnis bekommt man für seine Mühe den Speer des Frey.

---

### 3. Welt (ASGARD)

#### Karte

1. Insel: Viele Disarm Traps sind nötig ( Pfeilfallen ), ist der Bootssteg erreicht, so sollte man dem Drachenkopf ( Gallionsfigur ) das Pulver überschütten, der Drache niest und gibt damit den Silberring frei.
2. Insel: Den Sack mit den Steinen in die leere Nische verfrachten und dafür den Sack mit dem Pulver (der für die erste Insel von Nöten ist) mitnehmen, auf dieser Insel ist der einzige Shop von Asgrad (Food, Food und nochmal Food!)
3. Insel: Dreimal den Revelation Spruch sprechen, die Items an den Enden der Brücken unbedingt mitnehmen ( Sack mit Steinen für Insel 2, Storm Blade, Water Spell ) Auch die Runestones einsammeln.
4. Insel: Alle Gegner killen, da sie alle Runestones haben, die uns den richtigen Weg am Meer über das Wasser zeigen ( rechter Weg ), eventuell kann man ja auch einen Wiederbelebungsspruch benutzen, auf der anderen Inselseite den 2. Silberring mitnehmen.
5. Insel: Kämpfen bis zum Umfallen, ein Revelations Spruch ist die ganze Beute.
6. Insel: Den Ring an der Decke erhält man mit folgender Kombination ( von links nach rechts ): 1-2-4-6-8 dann die Mitte drücken, falls es nicht klappt vorher herausfinden welcher Knopf den Ring trifft.
7. Insel: Insel nicht ohne die drei Silberringe und den Wasser Spruch betreten. Im 2. Raum das Feuer mittels Wasser Spruch löschen und damit den Weg zu einer magischen Gittertür freimachen, zu den 3 Symbolen gehen und die Ringe anwenden, Odins Schwert ist der Lohn, nun muß nur noch das große Finale auf der Achten Insel überstanden werden...

## 1.25 heimdall 2

Spielname: Heimdall

Hersteller: Core Design

Genre: Actionadventure

#### Komplettlösung

Cheat:

Im Magiebildschirm die Zeichen:

—

<|\_

eingeben, und es erscheint `Cheatmodus Aktiv` und damit hat man unbegrenzte Energie und Mana.

Freezer: C13062 - Energie

C13066 - Stärke

C13064 - Runen

---

## 1.26 heimdall2\_komp

### Komplettlösung - HEIMDALL 2

#### Midgard - Rurik's Dorf

Zu Beginn steht Heimdall in der Halle der Welten. Nehmen Sie Pfeil und Bogen und rüsten Sie Ihren kleinen Halbgott damit aus. Draußen befinden sich zwei Obeliskten. Heimdall sollte dicht hinlaufen und die beiden Schilder lesen. Schießen Sie dann per Bogen auf das linke. Den Pfeil wieder aufsammeln, außerdem den unscheinbaren Runenstein neben dem rechten Obeliskten nicht vergessen. Achten Sie in Zukunft immer darauf, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, einzusammeln. Notieren Sie sich jeden Zauberspruch, indem Sie gefundene Schriftrollen oder Bücher ansehen. Danach können sie verkauft oder weggeworfen werden. Nun geht man nach links, wo jedoch bald der Weg versperrt wird. Kein Problem; Sie springen vom Felsen aus hinunter zum Höhleneingang. Drinnen braucht man etwas Timing, um die Totenköpfe zu überwinden. Am anderen Ende angekommen bringt Sie ein kleines Boot zum Dorf. Das linke der beiden ersten Häuser läßt sich nicht betreten. Im hinteren Teil des zweiten wird die Klappe geöffnet und der Armreif entnommen. Gehen Sie dann hinaus, am linken Haus vorbei und die Treppe hoch in das Gebäude, wo Ihnen der Dorfcchef vom Kampf mit Eadric erzählt und um Hilfe bittet. Nun sollte Heimdall zwischen den beiden ersten Häusern hindurch zum Dorfladen laufen. Dort kann man sich Heiltränke oder Nahrung kaufen. Verscherbeln Sie einen der beiden Bögen und kehren Sie dann zum Boot zurück.

#### Midgard - Eadric's Dorf

Segeln Sie zum Dorf von Eadric und besiegen Sie den Hakrat am Eingang. Gehen Sie die erste Treppe hinunter, um in der Schankstube Wissenswertes zu erfahren. Von den beiden anderen Häusern ist das rechte nicht betretbar, im linken finden Sie neben einer stattlichen Summe Gold ( in den drei Kisten ) den hiesigen Häuptling. Er klagt ebenfalls über den leidigen Dorfkrieg und freut sich über den vorhin gefundenen Armreif. Als Erwiderung des Friedenszeichens soll unser Held Rurik einen Brief überbringen. Kehren Sie also zum ersten Dorf zurück, wo Sie als Belohnung für den Brief von Rurik einen Paß zum Königlichen Schloß erhalten. Zwischenzeitlich sollten sieben Runen verfügbar sein.

#### Midgard - Das königliche Schloß

Wir übergeben der Torwache den Ausweis. Im Schloß sollten Sie mit dem König, der Dienstmagd und der Königin reden. öffnen Sie dann in dem Flur, der zum Garten führt, den Geheimgang hinter dem Bild. Im Schlafzimmer liegt ein Runenbuch; außerdem läßt sich der vordere rechte Bettpfosten manipulieren, was uns einen Siegelring einbringt. Zeigen Sie diesen dem Wächter vor der Treppe zum Verließ,

---

steigen Sie hinab und sprechen Sie mit den Gefangenen. Nicht versuchen, durch die Tür rechts zu gehen. Jetzt braucht nur noch der Zettel überbracht zu werden, worauf die Treppe hinauf und durch den Torbogen gegangen werden kann. Im folgenden Raum muß man in jede der drei Öffnungen einen Pfeil schießen oder ein Messer werfen, so daß die Barriere verschwindet. Laufen Sie im nächsten Zimmer einmal um die Statue herum, und schon können Sie das erste Amulett-Teil einsammeln.

#### Midgard - Fischerhütte und Lokis Schrein

Nächstes Ziel ist die Fischerhütte. Erschlagen Sie mindesten einen Hakrat und öffnen Sie dann im Inneren des Hauses den Schrank. Der befreite Fischer bedankt sich mit Thors Hammer. Nun begibt sich unser Heldengespann zum Schrein, wo es durch das richtige Tor geht ( blau für Heimdall, bzw. rot, wenn Sie gerade Ursha steuern ). Nach kurzer Zeit kommen Sie in einen Raum, in dem um einen Pfeil herum Eisenstangen aus dem Boden hochschießen. Jetzt mit dem richtigen Timing den Pfeil holen, dann auf den Schalter in der linken Seite der Wand drücken, das Buch schnappen und die ganze Prozedur wiederholen. Das Manöver bringt Ihnen Sigils Klinge ein. Im nächsten Bild braucht man nur zur Gefesselten zu laufen. Artig bedankt sich das Mädchen mit dem ersten Utgard-Talisman. Verlassen Sie den Raum wieder und gehen Sie zur rechten oberen Ecke. Nun zu Ruriks Insel zurückkehren und die Halle der Welten betreten. Der Talisman hat ein weiteres Dimensionstor zugänglich gemacht, das wir mutig durchschreiten.

#### Utgard - Insel der Zwerge

Heimdall folgt dem Weg und kommt zum Schauplatz eines exzessiven Gemetzels. Einer der Sterbenden hat noch ein paar letzte Worte parat. Halten Sie sich an diese Aussage, indem Sie zum ersten Bild zurückkehren und auf den brennenden Kreis einen Schuß abgeben. Nun befindet man sich in der Halbwelt und kann das Gespräch fortsetzen. Durch einen erneuten Schuß zurück in die normale Welt wechseln und die königliche Rüstung schnappen. Jetzt öffnet die Wache das Fallgitter zur Burg. Dort können Sie einen Ring, ein Geschäft und vor allem den örtlichen Herrscher finden. Dieser gibt Ihnen einen Brief und den Auftrag, nach einem verschollenen Klan zu suchen. Außerdem weist er auf die Insel der Riesen hin, die prompt zum nächsten Reiseziel avanciert. Verlassen Sie die Burg, indem Sie in der Eingangshalle nach rechts unten gehen.

#### Utgard - Insel der Riesen

Nachdem der im zweiten Bild herumlaufende Riese erschlagen ist, verhindert ein Bächlein das Erreichen der anderen Seite. Kein Problem, wenn man im Eisbrunnen eine leere Flasche füllt und im vorherigen Raum in den Feuerbrunnen schüttet. Über eine Eisbrücke gelangen Sie nun zur anderen Seite ( jetzt unbedingt speichern ). Am Fuß der Treppe sollte Heimdall mutig ins Leere laufen, woraufhin

der nächste Raum zugänglich wird. Hier muß man sofort zu dem auf dem Boden liegenden Talisman (für den zweiten Zugang nach Utgard) eilen, bevor ihn der Riese erwischt. Sie sollten diesen Raum zum Steigern Ihrer Werte benutzen. Stellen Sie sich vor das Lichte und prügeln Sie auf die regelmäßig erscheinenden Riesen ein. Dies ist relativ ungefährlich, da bei jedem Erfahrungsanstieg die Lebensenergie wieder aufgefüllt wird. Nachdem er sich abreagiert hat, segelt unser Held zum Hauptquartier der Riesen. Im Raum hinter dem Lavasee muß die Kerze umgestoßen werden, wodurch ein weiterer Talisman (für die Welt Her Ker'yn) zugänglich wird. Kehren Sie durch das Dimensionstor vor der Zwergenfestung wieder in die Halle der Welten zurück.

#### Utgard - Beim verschollenen Klan

Heimdall spaziert durch das nächstgelegene Tor und erwacht in einer Zelle. Die Maus befreit ihn für etwas Brot aus der mißlichen Lage. Im nächsten Raum sollte man nicht zur Vase laufen, sondern brav den Ausgang nehmen. Sodann treffen wir auf einen weiteren Zwergherrscher, der sich über den Brief seines Artverwandten freut. Er macht uns seinerseits zum Postboten und öffnet den Zugang zur anderen Seite des Verließes. Das dort liegende Skelett verbirgt den zweiten Teil des Amuletts. Gehen Sie die Treppe hoch und durch das Tor im nächsten Raum zurück zur Halle der Welten. Nun sollte man den ersten Zwergherrscher aufsuchen und den Antwortbrief überreichen. Zum Dank gibt es den Kellar'yn Talisman. Von der Halle der Welten aus haben Sie nun Zugang zu einem weiteren Dimensionsbahnhof.

#### Her Ker'yn - Druidenhain und Dorf

Das zugängliche Tor führt zum Naturschrein eines fremden Gottes. Dort liegt nicht nur der Niflheim- Talisman, sondern auch ein Priester in seiner Hängematte, den man ansprechen sollte. Verlassen Sie nach dem Gespräch den Hain nach rechts und segeln Sie zum Dorf. Achtung: Führen Sie am Kai ( also vor Betreten des Dorfs ) keinen einzigen Schlag mit ihrem Schwert aus. Im Dorf sollte man durch die erste Tür gehen und den Krieger erschlagen. Aus Dankbarkeit erhalten Sie von den Sklaven ein mächtiges Schwert ( die Os-Klinge ). Probieren Sie es doch gleich im danebenliegenden Gasthaus aus. Nun trampelt Heimdall die Treppe hinunter und hat die Wahl zwischen zwei Eingängen. Links befindet sich ein Geschäft, rechts die Residenz des Dorfkommandanten. öffnen Sie die Tür und meucheln Sie zunächst den Krieger nieder. Dann sollte der Magier mit Fernwaffen ( oder Zauberei ) bekämpft werden. Nützen Sie die Tatsache aus, daß Sie schneller sind als Ihr Gegner.

#### Her Ker'yn - Dakta-HQ und Runenrätsel

Der erste Eingang führt zu einem Laden, der nächste in das Hauptquartier. Springen Sie drinnen nach unten und besiegen Sie den Dakta. Gehen Sie dann zu

der Nische und fummeln Sie am Mauerwerk herum. Die Treppe wird wieder vollständig und wir können hoch und weiter gehen. Welchen Weg Sie wählen, ist egal. Hüten Sie sich im Schatzraum vor ( unbesiegbaren Schlangen ). Um an das Gold zu kommen, sollten je ein Giftschutz- und ein Schild-Zauberspruch losgelassen werden. Oben auf der Treppe verbirgt sich hinter der Karte ein Durchgang, der zum selben Raum führt wie die zweite Tür im vorherigen Zimmer. Es erwartet Sie ein Spiegelbild von unserem Helden sowie ein weiterer Magier. In dessen Nachlaß befindet sich der Talisman nach Tal Ker'yn. Jetzt zur verbliebenen Insel segeln. Dort die eine Schriftrolle zu finden, deren Verse bestimmte Schlüsselworte enthalten, die sich jeweils durch eine Rune ausdrücken lassen. Die richtige Runenfolge muß abgelaufen werden, um die Barriere zu beseitigen. Hinter der Barriere befindet sich der dritte Teil des Amuletts. Durch das Dimensionstor im Druidenhain geht's zurück in die zweite Halle der Welten, wo ein weiteres Tor freigeworden ist.

#### Tal Ker'yn

Hier müssen unter Anleitung durch Ander verschiedene Aufgaben erfüllt werden, um an sechs Göttersymbole heranzukommen. Fangen Sie mit der ersten Tür auf der rechten Seite der Halle an. Die Todesgöttin Mirin wird dadurch beeindruckt, daß zunächst mit beiden Charakteren die Statue berührt wird. In der Halbwelt sehen Sie daraufhin eine erleuchtete Stelle an der Wand. Dort kann man durchgehen und sich das erste Göttersymbol sowie eine Krone und eine Axt sichern. Nach Verlassen des Raumes sind beide Figuren wieder am Leben. In der gegenüberliegenden Räumlichkeit wird die eben gefundene Krone auf den Steinkopf gesetzt. Nun werden wir von der Gerechtigkeitsgöttin beurteilt. Wenn Sie im Dorf schön brav waren, erhalten Sie auch Siris' Symbol. Neben Siris' Tür liegt das Reich von Ketar, dem Gott der Lüfte. Probieren Sie einfach nacheinander alle - Teleport-Gewitterwolken - aus, bis Sie den Helm Ketars, eine Geisterrüstung, das Spiegelschild sowie natürlich das Göttersymbol in den Händen halten. Zurück in der Halle nehmen wir die gegenüberliegende Tür in Angriff. Hier müssen Sie die beiden Gegner per Zauberei oder Fernwaffen abschießen, woraufhin die Schlucht überbrückt und das Symbol von Jarok zugänglich wird. Dann trippelt unser Held durch den angrenzenden Torbogen. Um Myras Symbol zu bekommen, sollten Sie vom linken Pfeil aus ins Leere laufen und dem entstehenden Weg folgen. Jetzt fehlt nur noch das Symbol von Ander. Er gibt es uns, wenn wir die Samen von drei Pflanzen so kombinieren, daß sie zusammengenommen nur positive Eigenschaften besitzen. Lassen Sie die richtigen Pflanzen auf dem grünen Viereck vor Ander fallen. Die sechs Symbole werden nun am oberen Ende der Halle auf den Boden geworfen.

Das Amulett ist komplett

---

Gehen Sie im nächsten Raum die Treppe hoch und benutzen Sie das Spiegelschild. Der Riesenkristall fällt in die Öffnung, ein kleiner Tropfen spritzt heraus - und das Amulett ist vollständig. Mittlerweile sollten wir übrigens alle Runen bis auf eine in unserem Besitz haben. Wenn nicht, läßt sich das Spiel dennoch lösen - die Zaubersprüche sind nur eine Hilfe, kein Muß. Kehren Sie zu Ander zurück, daraufhin zum Druiden. Diesem geben Sie Anders Symbol, worauf er im Gehölz einen Durchgang öffnet. Im nächsten Bild findet Heimdall die letzte der 18 Runen und macht Bekanntschaft mit einem Feuergeist, der ihm gleich weiterhelfen wird. Spazieren Sie zur ersten Halle der Götter zurück und dann durch das neu zugängliche Tor nach Niflheim.

#### Niflheim

Der Feürgeist hilft Ihnen auf die andere Seite. Schauen Sie beim Drachen vorbei und vergessen Sie die beiden Zähne nicht. Dann geht es hinein und dort sofort die Treppe hoch. Im folgenden Raum muß den drei Köpfen jeweils in den aufgesperrten Rachen geschossen werden. Nun laufen wir mehrere Räume ab, bis Hers zu sehen ist. Den sichtbaren Eingang können Sie nicht benutzen, untersuchen Sie deshalb die Wand rechts von Lokis Schwester. Im folgenden Raum lassen Sie auf jeden der kleinen Kreise genau einen Drachenzahn fallen. Notfalls etwas herumprobieren, bis er an der richtigen Stelle liegenbleibt. Sobald ein Kreis leuchtet, nehmen Sie den Zahn wieder auf und wiederholen die Prozedur beim nächsten. Mit dem vierten kleinen Kreis beginnt auch der große zu glühen, und kann als Teleporter benutzt werden. Im nächsten Raum findet Heimdall ein Drachenauge und setzt es an die richtige Stelle. Dann kann er den Raum nach links verlassen. Zweimal die rechte Treppe hinunter und dann nach rechts zum Bildschirmrand. Sie kommen in einen Gang mit aufgehängten Tierköpfen (abspeichern). Wenn Sie die Treppe hinabgehen, treffen Sie auf einen empörten Hakrat, der drei Schatten zu Hilfe ruft. Nach dem Kampf tief durchatmen. Loki wartet schon! Und Ashok. Und Baldur. Nach der Konfrontation hilft uns zum Glück der sprichwörtliche Deus ex Machina. Jetzt bleibt nur noch ein Weg übrig - durch das letzte Tor in der zweiten Halle der Welten. Speichern Sie vorher ab, in Ashoks Trutzburg erwarten Sie einige wüste Gemetzel.

#### Ashoks Festung

Rechts, in der Wand mit den Knöpfen, befindet sich eine Geheimtür. Arbeiten Sie sich zwei Etagen hoch; spätestens jetzt kommen Sie um einige Kampf- und Schutzzauber kaum noch herum. Der Boden des folgenden Raums ist abwechselnd mit roten und violetten Mustern übersät. Die roten Muster teleportieren Heimdall zurück, die violetten richten extremen Schaden an. Genau einprägen, welche Bodenplatten immer frei sind und am Rand entlang vortasten. Speichern Sie auf jedem erreichten sicheren Feld ab. Im folgenden Raum steht links eine Statue von

Heimdall, rechts eine von Ursha. Sie können nur mit der entsprechenden Spielfigur an jeder Statue vorbeigehen. In beiden Räumen trifft man dann auf die Spiegelbilder. Wenn diese besiegt wurden, können Sie das Tor in der Mitte der beiden Statuen benutzen. Im folgenden Zimmer sollte man sich vor Magie schützen und dann nach links durch die Tür gehen. Betreten Sie nacheinander die roten Kreise, bis die Tür erreicht ist. Dort wartet hinter einer Art Schachbrett das Amulett auf Heimdall und Ursha. Der Schatten macht spiegelbildlich Ihre Bewegungen nach. Weder er noch Ihre Figur sollte auf die Felder treten, die ein Symbol enthalten - es sei denn, ein entsprechender Schutzzauber ist aktiv. Hüten Sie sich auf jeden Fall vor den Totenköpfen. Wenn wir das Amulett haben, geht es im vorherigen Raum durch die obere Tür. Sie brauchen dann nur die Treppe hinunter und durch die geöffnete Eisentür laufen. Nun trifft man Loki und Ashok. Stellen Sie sich direkt vor letzteren und lassen Sie das Amulett fallen. Jetzt schnell die Treppe hoch und durch das goldene Tor gehüpft. Loki greift sofort an, sollte aber keine Chance haben.

## 1.27 helicopter mission

Spielname: Helicopter Mission

Hersteller: Rauser Software

Vertrieb: Bundesverteidigungsministerium

Genre: Flugsimulation

Screenshots:

1

2

3

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Norman Schlegel**

**Marcel Döring**

Level Codes:

2 Fallschirm

3 Sanitätsdienst

4 Konturenflug

5 Lufttransport



## 1.28 heli\_schlegel

Kurztest zu HELICOPTER MISSION

Geschrieben von Norman Schlegel

Bei Helicopter Mission handelt es sich wiederum um ein Werbespiel.

Diesmal aber nicht vom Umweltministerium oder von BiFi sondern von der Bundeswehr!

Nach kurzem laden erscheint ein kurzer Vorspann und ein nettes Titelbild.

Nachdem man den Feuerknopf betätigt hat kann man zwischen Informationen,

Kontaktadressen,der Highscoreliste,Spielstart und Beenden wählen.Leider

ist die Highscoreliste nicht abspeicherbar!Bevor es richtig losgeht

werden ersteinmal ein paar Fragen und Informationen zur Bundeswehr

ausgegeben.Als nächstes wird,wie vor jeder neuen Mission,der Einsatz

besprochen(Karte,Text)und einer der drei zur Verfügung stehenden

Hubschrauber ausgewählt.Die ganze Vorbereitungsphase wird mit guter

Musik und Grafik unterlegt.Aber nun zum Spiel.Die Steuerung ähnelt stark

der von Desert Strike und wurde aber genauso gut umgesetzt!Die Ansicht

des Hubschraubers und der etwaß Detailarmen Landschaft ist ebenfalls wie

bei D.S..Das Scrolling der Grafik ruckelt ein bisschen,was aber nicht

so ins Gewicht fällt.

Die Missionen sollen den "Alltag" der Bundeswehripiloten zeigen und so

kommt vom Fallschirmjäger absetzen,Konturenflug und Lufttransport bis hin

zum Sanitätsdienst alles vor was das Pilotenherz begehrt!

In den verschiedenen Missionen muß man auf alles genau achten um die

Bonuspunkte einzukassieren und die Mission zu schaffen.So muß man,wie

im richtigen Leben,auf die Höhe achten,aus der man Fallschirmjäger abwirft,

oder auf den Wind,wenn man z.B. Hilfsgüter auf ein Fadenkreuz abwerfen soll,

damit diese nicht abtreiben und umstehende Menschen gefährden.Es ist auch

ratsam mal auf die Tankanzeige zu sehen oder möglichst wenig gegen Berge

zu fliegen.Also ihr seht schon wie detailreich das Spiel gehalten wurde.

Fazit:Die (Hintergrund-)Grafik sowie der Sound sind toll gelungen,auf

Details wurde geachtet und der Werbeanteil hält sich ziemlich gering!

Die Steuerung ist fast genauso perfekt wie bei Desert Strike nur das

Scrolling ruckelt ein bisschen.Das Spiel ist frei kopierbar,hat ein

HD-Installationsprogramm und macht es sich auf einer Diskette gemütlich.

DIESES SPIEL DARF IN KEINER PD SAMMLUNG FEHLEN!!!

## 1.29 heli\_doering

##### HELICOPTER MISSION #####

Seit ein paar Wochen ist das Spiel aus dem Hause RAUSER erschienen.

Das ganze Spiel ist natürlich im Auftrag der Bundeswehr hergestellt worden.( Um ganz genau zu sein vom Bundesverteidigungsministerium )

Als erstes müssen wir es ungefähr ne Minute schaffen unsern Heli über nem Quadrat zu halten ohne es zu verlassen.

Für jede Sekunde die wir über dem Quadrat bleiben, bekommen wir Zehn Punkte gutgeschrieben.

Nachdem wir mit dem Trainieren fertig sind, geht es gleich mal mit Fallschirmspringern absetzen los wobei allerdings eher das lange suchen nach dem Absetzpunkt spannender ist als das absetzen selber! Ansonsten gibt es noch Hilfspäckchen im Krisengebiet abzusetzen oder auch mal ein Unfallopfer von der Strasse zu ins Krankenhaus zu bringen, wobei man erst auf dem Krankenhaus landen muss und den Notarzt abholen, damit das Opfer nicht im Hubi stirbt.

Wenn das abholen des Arztes geschehen ist holen wir den verletzten vom Unfallort und bringen ihn zurück ins Krankenhaus von welchem wir den Arzt geholt hatten. Sehr gut finde ich an dieser Mission daß man mit dem Hubschrauber auch mal selber auf einem Krankenhaus landen darf. Seitenwinde nicht Vergessen!

Die scrollenden Iso-Landschaften erinnern doch stark an Electronic Arts's Des(s)ert Strike.

Obwohl es hier nicht so toll gelungen ist.

Alerdings ist die Musik ganz ordentlich und daß 2-Button-Sticks unterstützt werden finde ich auch gut.

Also tretet bei!

Ihr müsst ja nicht 12 Monate im Dienst bleiben, zumal man hier schon mit ein paar Stunden seinen Dienst abgesessen hat!

Als Bonbon bekommt man wenn man zum Schluß der fünf Missionen wenn man über sechstausend Punkte erreicht hat noch ein Codewort mit welchem man nach einsenden vielleicht einen Tag mit den Heeresfliegern verbringen darf!

Also reinschnuppern lohnt sich!

Das Spiel ist ein Werbegame und gibt's gegen Leerdisc und Rückporto kostenlos bei Andy oder direkt bei mir!

Tja, dann Ahoi! ( Oder hieß das doch Ready for Take Off ??? )

Marcel Döring

---

### 1.30 hell raisers

Spielname: Hell Raisers

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Um unendliche Leben zu erlangen, gib in der Highscoreliste als deinen Namen "RIGGED "ein. Achte darauf, daß du auch wirklich zwei Leerstellen hinter das Wort machst, da der Cheat sonst nicht funktioniert.

### 1.31 helter skelter

Spielname: Helter Skelter

Hersteller: Audiogenic

Genre: ?

Hint:

Man starte ein 2 Spielergame und lasse Player 1 ein extra Leben zukommen. Jetzt verlieren beide Spieler alle Leben, danach wird Player 2 mit 99 Leben zurückkehren, sind die verbraucht, so kommt Player 1 mit 99 Leben.

Level Codes:

11 SPIN

21 FLIP

31 BALL

41 GOAL

51 LEFT

61 TWIN

71 PLAY

### 1.32 henry in panic

Spielname: Henry in Panic

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

0319A9 - Leben

## 1.33 hero quest

Spielname: Hero Quest

Hersteller: Gremlin

Vertrieb: Rushware

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power):

Grafik: 74 %

Sound: 78 %

Motivation: 70 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Norman Schlegel**

Screenshots:

1

2

**Komplettlösung**

Karten:

Spielburg Valley

Spielburg Town

Spielburg Castle

Kobold Höhle

Räuberlager

Extras:

**Die Darsteller**

**Werte Verteilung der einzelnen Charaktere**

Tips und Tricks im Kampf ums Überleben

\* Du solltest regelmäßig essen und trinken. Dazu führst Du ja auch die Essensrationen mit. Selbstverständlich kannst Du zum Speisen auch im Gasthof in der Stadt einkehren.

\* Du solltest auch regelmäßig Gebrauch von den Healing Potions machen, die Du von der Heilerin für den Ring bekommst und auch kaufen kannst. Sie frischen Deine Kraft wieder auf.

\* Jedes besiegte Monster und jeder Räuber kann durchsucht werden (search monster). Oft tragen diese Wicher aus Überfällen erbeutete Gegenstände bei sich ...

\* Für jede leere Flasche gibt es bei der Heilerin ein Silberstück zurück (give flask), was beweist, daß es auch schon früher Recycling gab ...

\* Es gibt auch eine andere Möglichkeit, wie der Kämpfer in das Räuberlager eindringen kann: Du gehst zum Hinterhalt und paßt auf, daß Du nicht von den

Pfeilen getroffen wirst. Sobald die Wachen zu schießen aufhören, kletterst Du über den Baumstamm und kämpfst die Räuber nieder (climb log, fight). Somit befindest Du Dich dann auch im Lager.

\* Geldsorgen wirst Du so los:

\* Du bezwingst Goblins, Trolls, Räuber oder andere Gauner und plünderst ihre Taschen.

\* Du mistest den Burgstall aus, was jedoch nur einmal pro Tag möglich ist und nur mickrig bezahlt wird.

\* Du rettest Barnard und meldest Dich bei seinem Vater.

\* Du besiegst einen Cheetaur, nimmst seine Klauen und verkaufst sie für zehn Silberstücke an die Heilerin (search monster, get claws, sell claws).

\* Es gibt mehrere Möglichkeiten für eine Übernachtung:

\* bei Erana`s Peace (umsonst)

\* bei der Waldnympe (umsonst)

\* beim Einsiedler Hermit (für ein Spiel Cribbage)

\* im Wald (wenn Du das Undead Unguent von der Heilerin besitzt)

\* beim Baron von Spielburg (in der zweiten Nacht)

\* im Hero`s Tale Inn in der Stadt (gegen entsprechende Bezahlung).

Autor: Nico Barbat

Antworten auf Erasmus' Fragen

Die Antworten sind nicht komplett, aber die meisten Antworten können ohnehin dem Handbuch entnommen werden.

\* What is your name?

Eingabe des Namens

\* What is your quest?

hero

\* What is the thieves` password?

I know the answer

\* What is your favourite colour?

red / black

\* What is the Baron`s first name?

Stefan

\* What is the name of the Baron`s son?

Barnard

\* What is the name of the Baron`s daughter?

Elsa

\* Who do you seek here?

Erasmus

Autor: Nico Barbat

---

#### Hints:

Um seinem Charakter die nötige Knete für all die schönen Dinge, die der Shop so zu bieten hat, zu besorgen, beginnt man einfach einen Quest, sackt im ersten Bild Goldsäcke oder ähnliches ein und verläßt den Quest einfach wieder. Dies wiederholt man, bis einem das Geld förmlich zu den Ohren rausquillt. Wer seine geschwächte Spielfigur körperlich in Höchstform bringen will, kann dies in gleicher Weise tun. Einfach einen Magier in den Quest mitnehmen, dort von ihm heilen lassen und wieder raus aus dem Quest. Nach einigen Wiederholungen des Ganzen ist unser Abenteurer wieder fit. Manchmal werden Türen auch erst sichtbar, wenn man einen Raum durchsucht. Als Solo-Spieler sollte man im ersten Level den Barbaren, im zweiten den Alb nehmen.

Der Zwerg ist als Solist relativ schwach. Bei mehreren Spielern erweist sich der Zwerg jedoch als sehr nützlich, da er Fallen wieder reparieren kann. Als Zauberer sollte man die Wasser-Magie links liegen lassen, da sie die schwächste ist.

Um Gold und Lifepoints zu bekommen alle Charaktere abspeichern, einen auswählen und ihn laden, QUEST 13 wählen, den Raum durchsuchen (man sollte Gold und eine Potion finden) und danach den Raum über die Exit-Stairs verlassen. Dies mit allen Charakteren durchführen bis man schließlich wieder fit und reich ist.

### 1.34 heroq\_schlegel

Testbericht zu Hero Quest II oder THE LEGACY OF SORASIL

Geschrieben von Norman Schlegel

Wiedermal gilt es ein Land von einem bösen Fluch zu befreien. Dies kann man in englischer, französischer oder deutscher Sprache versuchenn. Versuchen deshalb, weil es ein paar ziemlich schwerwiegende Einschränkungen gibt. So kann man zB nur nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission abspeichern, was bei den großen Leveln Stunden dauern kann! Außerdem ist die Musik zwar stimmungsvoll, fängt aber nach längerem spielen an zu nerven. Auf einem A500 läuft das Spiel auch ein bisschen langsam ab, aber ansonsten hatte ich nicht viel zu beanstanden.

Zuerst wählt man ein Team von bis zu 4 Charakteren aus.

Dabei hat man die Wahl zwischen 8 Charakteren, die vom

Waldläufer über den Babar bis hin zur Zauberin reichen.

Einge Eigenschaften kann man dann noch verbessern bevor man im schön animierten Auswahlbildschirm aufs Start Icon drückt.

Danach wird eine Karte des Landes Sorasil angezeigt und die erste der insgesamt zehn Missionen erklärt.

Man steuert sein Team aus einer Schräg-von-Oben-Perspektive. Die Helden muß man hintereinander steuern, was oft zu Schwierigkeiten führt, da sie sich zB an Türen gegenseitig im Weg stehen.

Je nach Rasse des Helden hat man eine bestimmte Anzahl von Schritten und Aktionspunkten. Diese sind immer sehr schnell weg, da man ständig nach Fallen suchen muß, und man pro Runde nur zweimal suchen kann. Außer dem Suchen nach Gegenständen, Fallen und Geheimtüren hat man noch die Möglichkeit zu zaubern, eine Karte und einen Inventory Bildschirm aufzurufen, Türen zu öffnen und natürlich zu kämpfen.

Kommt es zum Kampf kann der Spieler nicht selber eingreifen, da auf einen Extra Kampfscreen verzichtet wurde. Je nach Energiepunkten, welche im Bildschirmbereich oben rechts angezeigt wird, und Kraft des Helden entscheiden sich die Kämpfe. Die Energie und die Aktionspunkte zum zaubern kann man durch Zaubertränke auffüllen.

Diese gibt es leider sehr selten und so sollte man schon auf die Energie aufpassen. Die Gegner sind aber eher Opfer! Höchstens Hauptgegner, wie zB der Vampir in der ersten Mission, stellen eine etwaß größere Gefahr da. Da sollte man schon mit einem der über 20 Zaubersprüche rantrauen. Stirbt so ein Hauptgegner bekommt man manchmal Bonusgegenstände oder Geld. An Geld kommt man noch durch Zufall oder durch das Ableben eines Teammitgliedes.

Stirbt ein Held kann man diesen nicht wiederbeleben und man muß sich zu dritt durchschlagen.

Hat man alle Energiepunkte verbraucht ist der Computer am Zug. Befinden sich Skelette, Mumien, Geister oder andere Gegner in der Nähe eines Helden kommt es zum Kampf.

Dieser wird wieder durch die Eigenschaften des Helden entschieden.

---

So läuft das ganze Spiel weiter.Immer auf der Suche nach  
Geheimgängen,Fallen,Schlüsseln und den zwei Talismanen,  
kämpft man sich durch Wälder,Sümpfe,Schlösser und Gebirge.  
Dies alles wird mit guter Grafik,einer perfekten Steuerung,  
guter Story und Atmosphäre präsentiert.Die Animationen  
sind gut gelungen und die Sound-FX kann man auch vertragen.  
Zudem unterstützt das drei Disketten fassende Spiel  
ein Zweitlaufwerk und läst sich auf Festplatte installieren.  
Voraussetzung,um dieses wirklich gute Rollenspiel zu  
spielen,ist der Speicherbedarf von mind. 1MB.

### 1.35 heroquest\_komp

Komplettlösung - HERO'S QUEST

Der erste Tag

Stadt und Burg

Das Abenteuer beginnt in der kleinen Stadt zu Spielburg. Du befindest Dich vor dem Tor, das die Stadt in der Nacht vor Dieben und Monstern schützt.

Über diese fragst Du den Sheriff aus (ask about monsters, ask about brigands).

Nach dem Gespräch gehst Du zur Guild Hall, wo Du den Master wecken mußt (wake up master). Nun kannst Du ihn über die Monster, die Räuber und Erasmus fragen.

Nachdem er Dir Auskunft gegeben hat, trägst Du Deinen Namen in das Buch auf dem Tisch ein und wirst dadurch registriert (sign name into book). An der Wand

erblickst Du ein Anschlagbrett, wo Du Dich über die verschiedenen Aufträge informierst (look board).Im Magiershop deckst Du Dich mit dem Fetch Spell ein

(buy fetch) und erkundigst Dich über Erasmus, den großen Zauberer (ask about erasmus). Im Norden der Stadt stößt Du auf einen Obststand, wo Du 60 Äpfel

kaufst (buy apples). Achte aber darauf, daß Du bei jeder Bestellung nur 10 Äpfel kaufst! Bei dem Händler besorgst Du zwei leere Flaschen, die Du für spätere

Zwecke noch benötigen wirst. Vorher mußt Du aber die Aufmerksamkeit des Händlers auf Dich lenken (hello, buy flask, buy flask). Du besuchst nun den Bettler, der

in der dunklen Gasse sitzt und schenkst ihm ein Silberstück (give silver), um ihm die Zunge zu lockern (ask about brigands). Ebenfalls werden die beiden

Verkäufer, der Mann und die Centaur-Dame, über die Räuber ausgefragt.

Du verläßt nun die Stadt und triffst vor dem Tor Bruno, den Räuber. Gegen entsprechende Entlohnung teilt er Dir einige wichtige Informationen mit (ask

about Baba Yaga, ask about brigands, ask about thieves guild, ask about goblins). Auf einem Ast des Baumes, der vor dem Haus der Heilerin steht,

erspähst Du ein Vogelnest, das Du entweder mit dem Fetch Spell (cast fetch) oder



mit gezielten Steinwürfen (get rocks, throw rocks) herunterholst. Du kannst aber auch mit genügend Erfahrung im Klettern den Baum erklimmen und zum Nest balancieren (climb, climb branch, take ring, climb down). In dem Nest befindet sich ein Ring, den Du der Heilerin bringen kannst (take ring). Bevor Du den Ring jedoch der rechtmäßigen Besitzerin zurückgibst (give ring), fragst Du sie über die ansässigen Diebe aus (ask about robbers). Mit einer fetten Belohnung und einem dicken Schmatz verläßt Du die Hütte. Von der Belohnung kaufst Du Dir als Magier im Magiershop der Stadt den überaus wichtigen Open Spell (buy open). Unter Umständen kaufst Du bei der Heilerin noch einige Tränke (ask about potions, ask about components, buy healing potions).

Du stehst nun vor dem geschlossenen Burgtor und niemand läßt Dich hinein. Du wirst nicht einmal beachtet! Also sprichst Du den Wachposten an, der hoch droben seine Runden zieht (hello). Du fragst ihn über den Warlock, den Anführer (leader), einen Job am Hof (job), Erasmus, den Baron, Barnard, Elsa und Baba Yaga aus und bittest ihn dann, das Tor zu öffnen (open gate). Du stehst nun vor dem eigentlichen Schloßgebäude. Um das Kämpfen zu trainieren, sprichst Du den hofeigenen Waffenmeister an (ask about weapons, fight, give gold). Vielleicht gelingt es Dir, ihn zu schlagen. Dann nämlich will er seinen Beruf aufgeben - wenn man schon von seinem eigenen Schüler geschlagen wird, was dann? Für fünf Silberstücke kannst Du den Stall ausmisten (yes). Außerdem schadet das Deinen Kräften keineswegs!

Die Dispel Potion für Dryard

Auf dem Acker im Norden der Stadt triffst Du einen Centaur, mit dem Du Dich unterhalten kannst. Du fragst ihn nach der Gaunerbande und dessen Anführer (ask about brigands, ask about leader) sowie nach seinen Feldern (ask about fields). Du verabschiedest Dich nun von ihm und gehst in Richtung Norden, wo Du einige Samenspuckende Pflanzen siehst. Die Spore holst Du Dir entweder mit dem Fetch Spell (cast fetch) oder Du kletterst auf den Geröll-Vorsprung (climb rock, take seed, climb down).

Diese Spore bringst Du der Nymphe Dryard, die im süd-westlichen Teil des Tales wohnt. Wenn Du den Hirsch aufsuchst, bringt er Dich zu der Waldnymphe. Du antwortest ihr auf die Frage, ob Du für den Wald kämpfst, (yes) und gibst ihr den Samen (give seed). Als Dank schenkt sie Dir eine magische Eichel (take acorn) und weist Dich darauf hin, daß Du für eine Dispel Potion, die Du bei der Heilerin bestellen kannst, die magische Eichel, ein grünes Stück Fell, Flugwasser, Feenstaub und einige Blumen benötigst.

Bei den Meeps besorgst Du Dir ein grünes Stück Fell und einen weiteren Zauberspruch (ask about green fur, ask about meeps, take fur, take scroll).

Kurz vor Sonnenuntergang triffst Du Dich im Gasthof der Stadt mit dem

abendländischen Kaufmann Abdulla. Du unterhältst Dich mit ihm über die Räuber (sit, ask about brigands), nachdem Du Sheema über Diebstähle ausgefragt hast (ask about robbery) und etwas zur Stärkung bestellt hat (order food, order drink). Du ißt (eat), unterstützt Abdulla mit einer Münze (give coin) und verläßt den Gasthof (stand).

Du suchst nun eine Stelle, an der Pilze wachsen, auf. Diese Pilze pflückst Du (take mushrooms). Gegen Abend, wenn die Dunkelheit angebrochen ist, erscheinen hier Feen, die Du mit den Pilzen und einem kleinen Tänzchen betörst (give mushrooms, dance). Als faire Gegenleistung erhältst Du etwas Feenstaub (get dust).

Im Osten des Tales suchst Du einen Wasserfall, wo Du eine Flasche mit "Flugwasser" auffüllst (fill flask). Auf dem Felsvorsprung entdeckst Du eine Tür. Du kletterst hoch (climb), klopfst an (knock door) und trittst ein Stück zur Seite, um nicht von der Tür beiseite gedrängt zu werden. Der Einsiedler Hermit lädt Dich zu sich ein (sit). Nachdem Du Dich mit ihm über Magie unterhalten hast (ask about magic, ask about spell, ask about scroll), erhältst Du als Magier einen neuen Zauberspruch (yes, take scroll).

Da Du gerade hier in der Nähe bist, kannst Du etwas weiter im Nord-Westen dem Eismann dei 50 Äpfel geben (give apples) und dafür einen schönen Edelstein erhalten.

Etwas östlich der Stadt findest Du einen Fuchs, der in eine Falle getappt ist. Wenn Du ihm hilfst, gibst Du ihm die Freiheit und er Dir einige wichtige Hinweise (open trap).

Die Alraune für Baba Yaga

Du hältst Dich nun für tapfer genug, die böse Herrscherin Baba Yaga zu besuchen. Um passieren zu können, mußt Du den Totenkopf-Wächter mit dem Edelstein bestechen (ask about deal, yes, ask about rhyme, give gem). Trotz seines Abratens betrittst Du die Hütte, nachdem Du das Passwort in Form des genannten Reimes nennst (hut of brown now sit down).

Nach dem freundlichen Empfang möchte Baba Yaga Deinen Namen wissen (Namen eingeben!). Was bleibt Dir auch anderes übrig in Deiner unglücklichen Lage. Dann fragt Dich Baba, ob Du tapfer bist (yes, yes) und befiehlt Dir, für sie eine Mandrake (Alraune) zu pflücken. Wenn Du dies nicht tust, wirst Du ein Teil ihrer alltäglichen Suppen ...

Da diese unheilvolle Pflanze bekanntlich nur auf Friedhöfen wächst, gehst Du auch erst um Mitternacht dorthin, schnappst Dir das Kräutlein und entfliehst den bösen Geistern (run, look plant, take plant). Unter Umständen kannst Du die Geister auch verjagen. Dazu brauchst Du einen Trank, den die Heilerin vorrätig hat (buy undead unguent). Obwohl der Trank sehr teuer ist (100 Silberstücke),

solltest Du Dir die Anschaffung überlegen, da Dich dann nachts auch keine Geister mehr angreifen!

Nun lieferst Du nur noch die Alraune bei Baba Yaga ab (yes) und kannst dann Deine wohlverdiente Schlafruhe genießen. Am besten schläft es sich bei Erana's Peace. Nur als Dieb muß Du auch in der Nacht arbeiten.

Nachts sind alle Katzen grau

In der dunklen Gasse erblickst Du einen leuchtenden Gegenstand. Wenn Du auf ihn zugehst, bedrohen Dich zwei Gleichgesinnte. Du merkst, daß sie Dich in eine Falle gelockt haben, aber auch, daß Du sie beruhigen kannst, indem Du Dich als Dieb zu erkennen gibst (make thieves sign). Du kannst den Versuch nicht lassen, sie nach dem Passwort der Gilde zu fragen (ask about password). Dieses wiederum interessiert den Goon, der in der Bar auf dem Stuhl sitzt, besonders brennend (Deutschmark). Er gibt den Zugang zur Gilde frei und Du steigst durch die Falltüre in die Etage darunter. Hier unten kaufst Du einen Lizenz-Schein, der Dich als Mitglied der Gilde ausgibt (buy license). Außerdem kannst Du Dich von den soeben erstandenen Gegenständen trennen, wenn das Angebot stimmt (sell vase, sell music box, sell candelabra). Anschließend brichst Du noch in das Haus der alten Dame ein (sneak, pick lock). In der gemütlichen Wohnstube entdeckst Du einige brauchbare Gegenstände, die schnell in Deine Taschen wandern (take candlestick), aber auch in dem Bastkorb und auf dem Sofa findest Du Dinge, die Du zuerst nicht gesehen hast (take basket, look into basket, look on table, look on couch, take purse). Wenn Du es für richtig hältst (abspeichern!), kannst Du die Katze streicheln (stroke cat) oder Dich in Gefahr begeben, indem Du vorsichtig die Treppe hinaufspazierst. Die nicht ganz legal erstandenen Gegenstände kannst Du in der Gilde absetzen (sell candlestick, sell chain, ...). Bevor Du gehst, spielst Du mit dem messerwerfenden Dieb um Geld (play game, climb ladder). Endlich kannst auch Du Dich dann auf Dein hoffentlich reuiges Ohr hauen (sleep).

Du kletterst über die Stadtmauer (climb wall) und brichst schleichend (sneak) in das Haus des Sheriffs ein (pick lock). Im Wohnzimmer steckst Du die Vase, die goldene Spieldose vom Tisch und den Kerzenständer ein (take vase, take music box, take candelabra) und verschiebst das Bild an der rechten Wand (move picture), brichst den Safe auf (unlock safe, open safe, take coins, close safe) und verläßt das Haus.

Der zweite Tag

Nur zum Zeitvertreib

Am nächsten Morgen suchst Du - sofern Du noch nicht dort bist - Erana's Peace auf. Hier bekommst Du den letzten Gegenstand, den Du zur Zubereitung der Dispel Potion benötigst: die Blumen (take flowers). Links siehst Du eine große

Steinplatte. Mit dem Open Spell kannst Du bei ausreichenden Kenntnissen den Stein hochhalten (cast open). Darunter verbirgt sich ein neuer Spruch, der Calm Spell (get scroll). Dir entgehen auch nicht die leckeren und gesunden Früchte, die an dem Baum wachsen und eine heilende Wirkung besitzen, wenn Du sie ißt (eat fruit).

Hast Du am vorangegangenen Tag nicht alle Pflichten erfüllen oder alle benötigten Gegenstände beschaffen können, so bleibt Dir nun bis zum späten Nachmittag Zeit dazu.

Zum Zeitvertreib bleibt Dir das Stallausmisten in der Burg (yes). Du kannst aber auch mit dem Einsiedler Hermit etwas Cribbage spielen (play cribbage). Um die Muskeln zu trainieren, schnappst Du Dir ein paar Goblins, die im Westen untergeschlüpft sind und oft ein paar Münzen bei sich tragen. Vielleicht gelingt es Dir, einen zu erledigen, aber nachdem einer k.o. geschlagen ist, trauen sich die anderen meist nicht mehr aus den Büschen hervor (fight). Auch kannst Du an der Zielscheibe südlich der Stadt zielen lernen (throw dagger, get dagger).

Dann besuchst Du die Heilerin und gibst Ihr den Feenstaub, den grünen Pelz, die schönen Blumen, das Flugwasser und die magische Eichel. Sie verspricht Dir, eine Dispel Potion zu fertigen (give dust, give fur, give flowers, give water, give acorn, ask about dispel potion), die Du am nächsten Tag abholen kannst.

Die Höhle im Nord-Osten

Am frühen Abend des zweiten Tages machst Du Dich auf, das Geheimnis der Höhle im Nord-Osten des Tales zu lüften. Leider wird der Eingang der Höhle von einem Ogre bewacht, der erst einmal aus der Welt geschafft werden muß. Als Kämpfer erledigst Du ihn mit etwas Geschick und Muskelkraft sehr leicht (fight), als Magier kannst Du ihn einschläfern (cast calm) und als Dieb bewirfst Du ihn entweder mit Deinen Messern (throw dagger) oder Du läufst einfach um ihn herum (run). Letztere Methode gilt natürlich auch für den Kämpfer und für den Magier, um wertvolle Charakter-Punkte erhalten zu können (Magic und Strenght + Vitality). Wenn Du den Ogre erfolgreich erledigt hast, so kannst Du ihn durchsuchen (search body). Er trägt ein kleines Kästchen bei sich, das Du nehmen und öffnen kannst (take chest, open chest).

In der Höhle ist ein großer Bär angekettet, der Dir den Weg versperrt. Um ihn zu beruhigen, sprichst Du als Magier den Calm-Spruch aus (cast calm). Als Dieb oder Kämpfer teilst Du mit ihm Deine Essensrationen (give ration). Im nächsten Abschnitt der Höhle springt ein Kobold durch die Gegend. Er trägt einen Schlüssel um seinen Hals den Du Dir erkämpfen mußt. Du greifst ihn an (fight) und weichst während des Kampfes seinen Feuerbällen aus, indem Du Dich im richtigen Moment duckst. Du schnappst Dir den Schlüssel und flüchtest aus diesem Raum (take key). Als Magier beweist Du erneut Dein Können (cast fetch, cast

---

trigger). Eine Truhe öffnet sich, Du nimmst das Gold und verschwindest (run, get coins).

Nachdem Du den Bären erneut beruhigt hast, löst Du dessen Fußfesseln mit dem Schlüssel des Kobolds (use key). Daraufhin verwandelt sich der Bär in Barnard von Spielburg, der so lange vermißte Sohn des Barons. Du suchst dann natürlich auf die herzliche Einladung hin die Burg auf und wirst Deinen Taten entsprechend empfangen. Du erhältst sogar die Ehre, mit dem Baron selbst zu sprechen und ihm einige Informationen zu entlocken (ask about reward / Elsa / wife / brigands / leader / warlock). Nach dem ausgiebigen Gespräch verabschiedest Du Dich, um Dich zur Nachtruhe zu begeben (leave). Ausgeschlafen und mit einer reichlichen Belohnung im Geldsack wachst Du am nächsten Morgen auf.

Der dritte Tag

Erasmus und Fenrus

Inzwischen sollte eigentlich die Dispel Potion von der Heilerin hergestellt worden sein. Du fragst also höflich nach und erhältst den gewünschten Trank auch. Danach gehst Du zum Einkaufen in die Stadt. Als Kämpfer besorgst Du Dir eine Rüstung im Laden (buy armor), als Dieb legst Du Dir neue Dolche zu (buy dagger) und als Magier gibst Du für eine neue Zauberformel Dein Geld aus (buy flame dart).

Als Magier stattest Du anschließend dem großen Zauberer Erasmus einen Besuch ab. Zuvor mußt Du aber drei Antworten liefern, die die Statue von Dir abverlangt. Hast Du auf alle Fragen eine korrekte Antwort finden können, so darfst Du eintreten. Du findest Erasmus und dessen sprechende Maus Fenrus im Turm des Hauses. Aber beeile Dich und halte Dich nicht zu lange im Wohnzimmer auf (run) - auch wenn es dort viele interessante Dinge zu sehen gibt.

Oben stellt Dir Erasmus einige Fragen, die Du schnell und wahrheitsgemäß beantwortest (yes, yes, yes, yes). Daraufhin spielst Du mit ihm eine vergnügliche Runde Mage`s Maze, dessen Regeln sich im Handbuch "Famous Adventurer`s Correspondence School" befinden. Wenn Du ihn geschlagen hast, bringt er Dir seinen berühmten "Erasmus` Razzle Dazzle Spell" bei und stellt sich Deinen Fragen (ask about game / hermit / warlock / brigands / leader / mirror). Außerdem erzählt er Dir einige seiner besten Witze. Nach dem Teestündchen verläßt Du die beiden und begibst Dich in die Stadt zur Bar, wo unter einem der Barhocker ein kleiner Zettel liegt, den Du aufhebst und liest (get notice, read notice).

Auf dem Weg zum Räuberlager

Gegen Mittag gehst Du zu dem Treffpunkt, der auf dem Zettel stand, und versteckst Dich hinter den Büschen, wo Du das folgende Gespräch gut mitverfolgen kannst. Sobald sich Bruno verabschiedet hat und verschwunden ist, ist Dir der

kleine Gauner hilflos ausgeliefert. Als Kämpfer rennst Du zu ihm und erledigst ihn mit Deinem Schwert (fight), als Dieb erwischst Du ihn mit Deinen Dolchen (throw dagger) und als Magier kannst Du die eben erspielte Waffe einsetzen (cast flame dagger). Nachdem er am Boden liegt (zappelt er etwa noch?), durchsuchst Du ihn (search body) und findest einen Schlüssel für das Räuberlager (take key).

Mit diesem Schlüssel machst Du Dich auf den Weg zum Antwerp, der im Süden des Valley rumhoppst. Dort angekommen ignorierst Du den Antwerp ganz einfach. Du solltest einen Kampf mit ihm auf jeden Fall vermeiden, da er Dich mit einem gezielten Hopps ohne weiteres zur Strecke bringt. Da der Antwerp aber freiwillig nicht angreift, kannst Du einfach um ihn herum laufen und in den Steinen ein Schlüsselloch suchen (search rocks).

Wenn Du das Loch gefunden hast, schließt Du es auf (unlock door), öffnest die Tür (open door) und kündigst Deinen Besuch mit dem Passwort von Bruno an (Hiden Goseke). Im linken Teil der Höhle kannst Du den Troll eliminieren, der einen großen Schatz bewacht (fight). Das ist aber nur für den Kämpfer ratsam, da Trolls bekanntlich nicht zu den zimperlichsten Kämpfern ihrer Gattung gehören. Den Schatz kannst Du Dir dann natürlich auch nehmen (take coins) - braucht ja eh keiner mehr ...

Weiter geht's nach rechts durch die Höhle. Du befindest Dich dann hinter einem Busch in der Nähe des Räuberlagers, das von einem gewaltigen Minotaur bewacht wird, der aber nicht gerade sehr helle im Kopf ist. Wer es als Kämpfer auf die direkte Weise mag, duelliert sich mit ihm (fight). Du kannst ihn aber auch mit gezielten Steinwürfen töten (get rocks, throw rocks). Dies ist auch für den Dieb vorzuziehen! Als Magier kannst Du das Tierchen auch betäuben (cast calm). Übrigens: wenn Du Dich nicht langweilen willst und es irgendwie vermeiden kannst, dann versuche es erst gar nicht mit den Steinen - Du mußt zu oft treffen, was sehr viel Zeit kostet. Und wer hat die schon? Anschließend findest Du beim Minotaur fünfzig Silbermünzen (search body, take coins).

Das Tor muß der Kämpfer einrennen (force gate), der Dieb knackt es ohne Probleme auf (pick lock) und der Magier spricht einen seiner berühmten Zaubersprüche aus (cast open). Im nächsten Raum (open door) erwartet Dich eine Zwischensequenz. Du mußt links um die Barrieren herumgehen, über die rechte Brücke schleichen und über den Stolperdraht zwischen den beiden Abtrennungen springen (step). Und schon befindest Du Dich im Versammlungszimmer der Räuber, in der Höhle des Löwen.

Die Höhle des Löwen

Um die nahende Verstärkung aufzuhalten, verschließt Du die Tür hinter Dir (close door) und schiebst vor die rechte Tür den Stuhl (move chair). Voraussehend kippst Du den Kerzenständer um (move candelabra). Unterdessen sollten drei

Räuber eingetroffen sein. Sobald sie um die linke Tischecke herumgelaufen sind, steigst Du auf den Tisch (climb table). Achte jedoch darauf, daß Du Dich etwa vor der Mitte des Tisches befindest! Nachdem Du die Ganoven außer Gefecht gesetzt hast, öffnest Du die Tür und verläßt den Saal. Du stehst nun in einem Labyrinth. Vorne auf dem Thron erkennst Du den Warlock Yorrick, den Du auf Elsa, die Tochter des Barons, ansprichst (ask about Elsa / enchantment / Warlock). Danach tust Du einen falschen Schritt (laß Dich von dem Weg fallen). Kurz darauf kommst Du wieder durch die obere rechte Tür in den Taum hereingerollt. Du kommst zum Stillstand (stop) und gehst durch die rechte Tür. Vor Deiner Nase baumelt eine Kette, an der Du fest ziehst (pull chain). Durch diesen (Special Effect) Vorgang öffnet sich links unter Dir eine Tür, durch die Du hindurchgehst. Du stehst nun vor einer anderen Tür, die Du öffnen kannst (open door). Tritt aber schnell ein Stück zurück, am besten in den Tunnel - sonst zerquetscht sie Dich! Du gehst durch die Holztür (open door) und gelangst so in die Hauptzentrale des Lagers, wo sich zur Zeit der Räuberhauptmann befindet. Sobald er über den Tisch springt und Dich angreifen will, schüttest Du die Dispel Potion über ihn (throw dispel potion). So wirst Du positiv von der Wirkung des Trankes überrascht - vor Dir steht plötzlich die wunderschöne Tochter des Barons, Elsa von Spielburg! Sie bedankt sich rasch bei Dir, verabschiedet sich und geht (zusammen mit dem Warlock) auf magische Weise.

Dir ist es auch zu empfehlen, nicht weiter in dieser ungastlichen Festung zu bleiben. Nur den Spiegel, von dem Erasmus erzählt hat, nimmst Du noch schnell vom Tisch (take mirror) und verschwindest dann durch die Öffnung im Vorhang rechts. Dieser Ausgang führt geradewegs zum Antwerp, von dem Du Dich hoffentlich nicht erwischen läßt!

The End

Von hier aus gehst Du zur bösen Hexe Baba Yaga. Trotz der Warnung durch den Totenkopf (yes) trittst Du in die kleine Hütte ein. Dank des magischen Spiegels, der alle Zaubersprüche reflektiert (use mirror), verwandelt sich Baba Yaga unfreiwillig in einen Frosch. Wer anderen eine Grube gräbt ...

Du wolltest also ein Held werden? Jetzt hast Du es geschafft!

Autor: Nico "Dire" Barbat.

## 1.36 hq\_darsteller

Die Darsteller in Hero's Quest 1

Die Hauptdarsteller

Hero, Deine wertige Persönlichkeit

Baron Stefan von Spielburg, Dein Gönner

---

Baba Yaga, Deine Gegnerin  
Einwohner von Spielburg Valley  
Heilerin, Stütze Deines Alters  
Dryard, die Waldnympe  
Hirsch, Dryards Freund  
Erasmus, der weise Zauberer von Spielburg  
Fenrus, Erasmus Mäuserich  
Hermit, der freundliche Einsiedler  
Barnard, der Sohn des Barons  
Elsa, die Tochter des Barons  
der Waffenmeister des Schlosses  
der Stallmeister des Schlosses  
der Eismensch, Frost Giant  
der gefangene Fuchs  
die Feen, lustige Gesellen  
die Meeps, noch lustigere Gesellen  
der Dieb, Bruno  
der Warlock, Yorrick  
der Antwerp, hüpfendes Etwas  
der Minotaur, Bewacher des Räuberlagers  
der Kobold, geheimnisvoller Höhlen-Magier  
der Bär, scheinbar unliebsamer Zeitgenosse  
der Totenkopf, blinder Wächter Baba Yagas  
Einwohner von Spielburg Town  
Master of Guild, erfahrener Abenteurer  
Sheriff, Hüter des Gesetzes  
Otto, trotteltiger Sheriff-Gehilfe  
die alte Dame, wehrlose Betrogene  
der Centaur und seine Tochter, Obsthändler  
der lesende Ladenhüter  
der spontane Magier im Magic Shop  
Shameen und Sheema, Gasthof-Besitzer  
Abdulla, beraubter Händler aus der Ferne  
der Bettler in der Gasse  
zwei Diebe in der Gasse  
der Troll, Wächter der Diebesgilde  
Messerwerfer in der Diebesgilde  
Schaltermann in der Diebesgilde  
Barkeeper

---



Gäste der Bar (Koch, Bäcker, Fleischer)

Statisten

Wachen der Burg

Räuber

Monster

Geister

andere Gauner

viele Untertanen des Barons

Autor: Nico Barbat

## 1.37 hq\_werteverteilung

Werteverteilung der einzelnen Charaktere

Du kannst alle drei Charaktere mischen. Dazu wählst Du anfangs den Kämpfer, erhöhst seine Magic Points, Pick Lock, Climb und Throwing Points und hast somit ein Multi-Talent, das Kämpfen (von Beginn an), Zaubern (Sprüche kaufen!) und Stehlen (Pick Lock und Diebeslizenz kaufen!) kann.

In der Regel gilt aber folgende Werte-Verteilung:

\* Kämpfer: Strenght, Weapon Use, Agility, Vitality.

\* Magier: Magic, Luck, Intelligence.

\* Dieb: Stealth, Pick Lock, Luck, Agility.

## 1.38 heretic

Spielname: Heretic

Hersteller: Raven Software

Genre: Action/Rollenspiel

Screenshots:

1

2

Heretic Cheats:

Modus Cheat (während des Spieles eingeben)

-----  
Unsterblichkeit - quicken

Durch Wände gehen - kitty

Alle Waffen - rambo

Waffen haben volle Stärke - shazam

Volle Energie - ponce

Allw Schlüssel - skel

---

"Huhn"- Modus - cockadoodledoo

Massacer - massacre

Artefakte - gimme

In der Kart eingeben:

"ravmap" : komplette Karte wird angezeigt

## 1.39 heretic 2

Spielname: Heretic 2

Hersteller: Hyperion

Genre: Action/Rollenspiel

Screenshot:

1

Cheats:

Kiwi = man fliegt über alles (auch rauf runter) und kann durch Wände gehen! In die Richtung in die man Guckt geht Dein Held auch.

Allerdings, wenn Du Kiwi Off wieder in der Konsole (^ Taste) eingibst, solltest Du in der Luft schweben und nicht im Boden stecken!

Playbetter = GodMode ????

Suckitdown Chicken = probiert das mal aus, aber speichert vorher!

suckitdown all = Alle Waffen!!!!!!!!!! sehr nützlich! Kann man zwischendurch immer wieder wiederholen um Munition aufzufüllen!

## 1.40 heroes of the lance

Spielname: Heroes of the Lance

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Den FIND TRAPS Spruch kann man auch zu finden von fallenden Felsbrocken benutzen, die die Party immer gehörig aufmischen.

## 1.41 hexen

Spielname: Hexen

Hersteller: Raven Software

Genre: Action

Screenshots:

1

---

2

3

Cheats:

Cheat Auswirkung

-----

SATAN Unsterblichkeit

NRA Alle Waffen + volle Munition + voll Schilde

LOCKSMITH Alle Schlüssel

INDIANA 25 von jedem Item

MAPSCO Zeigt Dir eine menge Plätze wo Du noch nicht  
warst (Nur im Karten-Modus)

DELIVERANCE "Schweine"-Modus :-))

TICKER Framerate Counter

CASPER Durch Wände gehen

BUTCHER Tötet alle Monster (erzählt Dir auch wieviele  
Du getötest hast)

SHERLOCK Alle Puzzel-Stücke

INIT Startet den Level neu in dem Du Dich befindest

NOISE Zeigt das Sound-Info auf dem Screen

PUKE## Führt ein Script aus (01-99 für das ##)

SHADOWCASTER# Ändert die Klasse zur # die Du eingibst.

VISIT## Springe zum Level ##

CLUBMED Volle Energie

## 1.42 hexuma

Spielname: Hexuma

Hersteller: Software 2000

Genre: Adventure

Komplettlösung - HEXUMA

Vorbemerkung

Bevor man sich an die Lösung des Spieles macht, muß man die der Spielpackung beiliegenden Materialien unbedingt gründlich lesen. Der Brief und das Tagebuch enthalten viele wichtige Hinweise, ohne die das Spiel nicht zu lösen ist. Da ein Teil dieser Hinweise den Kopierschutz darstellt, werde ich mich in meiner Lösungsbeschreibung an einigen Stellen auf das Tagebuch beziehen, ohne genau die Lösung zu beschreiben.

Im Spiel kann man 1617 Punkte erhalten, die jeweilige Punktzahl steht in Klammern. In der von mir beschriebenen Lösung bin ich auf 1595 Punkte gekommen.

Um das Auge des Kal zu erhalten, müssen sechs Edelsteinsplitter in verschiedenen Welten gefunden werden.

#### Kapitel 1: Das Hawthorne-Haus

Das Spiel beginnt in der Eingangshalle, in der ich mich zunächst gründlich umsehe. Nach einigen Zügen ertönt der Gong. Ich öffne die Haustür und nehme dem Postboten einen Umschlag ab. Die zwei Fragen, die er mir stellt, sind unwichtig. Der Zettel, der hier liegt, ist ebenfalls ohne Bedeutung. Die Fliege, die im ganzen Haus herumsummt, ist erst später wichtig.

In der Bibliothek nehme ich das Samuraischwert, das sich als Klinge entpuppt.

Mit ihr kann ich nun die Kordel des Umschlags durchschneiden ( 10/10 ) und den Umschlag öffnen, der die der Spielpackung beiliegenden Gegenstände enthält: den Brief, das Tagebuch und den ersten Edelsteinsplitter, den ich nehme ( 50/60 ).

Unter der Couch liegt ein Zettel, an den ich aber noch nicht herankomme. Ich schaue mir noch das Porträt an, öffne die Tür zum Billardzimmer und gehe nach Norden.

#### Cool am Pool

Im Billardzimmer nehme ich einen Billardstock und gebe spiele Billard ein. Die Frage, ob ich es wirklich wagen will, beantworte ich mit nein. Da ich den Tisch nicht beschädigt habe erhalte ich einige Punkte ( 15/75 ). Ich lege den Billardstock wieder ab, nehme den zweiten, untersuche diesen. lege ihn ab und nehme den dritten Stock. Bei der Untersuchung stellt sich heraus, daß er in Griff, Schaft und Spitze zerlegbar ist. Ich zerlege den Stock ( zweimal ) und befestige die Klinge am Griff.

Mit dem entstandenen Schwert gehe ich in die Eingangshalle zurück. Hier zerschneide ich das Seil des Lüsters mit dem Schwert. Nun kann ich die Kerze und das Seil nehmen ( 10/85 ).

Ich öffne die Tür zum Gesellschaftszimmer und gehe nach Westen. Der Ort, an dem das Feuerzeug liegt, das ich brauche, steht im Tagebuch auf Seite 16 unter dem 29. März 1922. Um das Klavier kümmere ich mich später.

In der Eingangshalle klettere ich in den Kamin, untersuche den Boden, nehme den Ruß und drücke den Mauerstein. Ein Zugang nach unten öffnet sich.

Im Weinkeller untersuche ich die Flaschen und die Etiketten. Hier muß ich die Flasche eines bestimmten Jahrganges nehmen ( z.B nimm Flasche von 1922 ). Das richtige Jahr steht im Tagebuch auf Seite 16 unter dem 29. März 1922. Mit dem Petroleum, das sich in dieser Flasche befindet, fülle ich das Feuerzeug. Jetzt zünde ich das Feuerzeug und damit die Kerze an, die mir als Lichtquelle im ganzen Spiel dient.

#### Multi-Stock

In der Rumpelkammer untersuche ich das Gerümpel, die Gartengeräte und die

Gartenhacke. Ich nehme den Haken und kann nun mit Hilfe des Hakens, der Spitze, des Schafts der Klinge, des Griffs und des Seils folgende fünf Gegenstände bauen, die im ganzen Spiel wichtig sind:

1. Billardstock: befestige Schaft an Griff /  
befestige Spitze an Stock
2. Enterhaken : befestige Haken an Schaft
3. Enterstange : befestige Enterhaken an Griff
4. Schwert : befestige Klinge an Griff
5. Wurfanker : befestige Seil an Enterhaken.

Mit dem Befehl zerlege ( Objekt ) lassen sich diese Dinge wieder in die Einzelteile zerlegen. Nun verlasse ich den Keller wieder und gehe ins Obergeschoß des Hauses.

In der Küche fällt mir der Fliegenfänger auf, der aber nutzlos ist. Die Stubenfliege muß man auf andere Art fangen. Vom Tisch nehme ich das Marmeladenglas und aus der Schublade eine Tube Bohnerwachs. Jetzt schiebe ich den Tisch nach Westen in den Flur. Hier untersuche ich die Decke, die Falltür und den Riegel. Ich schiebe den Tisch unter die Falltür, klettere auf den Tisch, baue einen Enterhaken und öffne damit den Riegel.

Tod einer Fliege

Auf dem Dachboden sollte man den Lattenkasten, die Truhe und den Schrankkoffer untersuchen. Ein hübscher Gag und viel Eigenwerbung für frühere Spiele der Weltenschmiede! Im Speicher im Westen untersuche ich das Küchenbuffet und finde in der Schublade ein Stück Würfelzucker, den ich untersuche. Ich erhalte einen Hinweis auf Fliegen, also öffne ich das Marmeladenglas und lege den Zucker hinein.

Ich kehre auf den Flur zurück und lege das Glas ab. Jetzt muß ich solange warten, bis sich die Fliege auf den Zucker im Glas stürzt. Nun schließe ich schnell das Glas und schaue hinein. Die Fliege segnet das Zeitliche ( 10/95 ).

Man sollte nicht versäumen, den Sticker zu untersuchen! Ich nehme das Glas und gehe nach Süden und von dort nach Westen.

Im Schlafzimmer untersuche ich das Bett und das Plüsch Tuch. Um es zu bekommen, klettere ich auf das Bett, springe auf ihm herum und nehme das Tuch ( 10/105 ).

Bei der Untersuchung des Tuches finde ich die Note CES.

Im Badezimmer nebenan untersuche ich die Badewanne, in der ein Waschlappen liegt, auf dem eine Spinne sitzt. Das Klosett ist mit einem Spinnennetz überspannt, unter dem eine Zahnbürste liegt. Zunächst benötige ich den Waschlappen. Ich öffne das Glas, nehme die Fliege und lege sie auf das Spinnennetz. Die Spinne schnappt sich die Fliege und ich kann den Waschlappen nehmen ( 10/115 ).

---

Bohnern wie beim Bund

Nun gehe ich nach unten in die Bibliothek. Da ich die Couch so nicht schieben kann, öffne ich die Tube, schmiere Wachs auf den Lappen und schmiere den Boden mit dem Lappen. Da der Boden noch poliert werden muß, bevor ich die Couch verschieben kann, gehe ich zurück ins Badezimmer. Um an die Zahnbürste zu gelangen, drehe ich den Lappen ( die Spinne mag kein Bohnerwachs! ) und lege ihn in die Badewanne, woraufhin die Spinne auf den Lappen zurückkehrt. Jetzt kann ich das Spinnennetz zerstören und die Zahnbürste nehmen ( 10/ 125 ).

Bei der Untersuchung erhalte ich einen Hinweis aufs Polieren. Also kehre ich in die Bibliothek zurück und poliere den Boden mit der Zahnbürste. Jetzt kann ich die Couch schieben und das Papier nehmen ( 25/ 150 ) und lesen. Es enthält einen Hinweis auf ein Notenblatt auf dem Porträt. Ich untersuche das Notenblatt und finde die Noten GIS, GES, DIS und FIS. Die letzte Note fehlt. Es ist das CES auf dem Plüsch Tuch.

Um auf dem Klavier spielen zu können, benötige ich den Schlüssel für die Tastenklappe. Zunächst gehe ich nach oben ins Kinderzimmer, das sich südlich der Küche befindet. Auf den Regalbrettern liegt eine Kinderbibel, in der eine Münze versteckt ist. Wo sie sich genau befindet, steht im Tagebuch auf Seite 5 unter dem 5. März 1922.

In der Eingangshalle löse ich das Schildchen unter dem Bild mit der Münze ( 25/175 ). Im Geheimfach liegt das Schlüsselchen, mit dem ich im Gesellschaftszimmer die Tastenklappe des Klaviers öffnen kann, nachdem ich den Deckel auf gemacht habe. Jetzt spiele ich auf dem Klavier GIS GES DIS FIS CES. Ich untersuche das Innere und nehme die Marmorkugel ( 25/200 ).

Abwärts

Nun gehe ich ins Billardzimmer und werfe die Marmorkugel in irgendein Loch ( 25/225 ). Der Geheimgang nach unten öffnet sich. Bevor ich nach unten gehe, zerlege ich das Schwert. Im Keller untersuche ich den Steinquader und finde eine Funzel, die aber eigentlich nicht wichtig ist. Mit der Spitzhacke, die hier steht, grabe ich im Boden und finde eine Bodenplatte, an der ich ziehe.

Ich gelange nach unten in die schwarze Grube, wo ich den Schlitz und die Kryptogramme untersuche. Sobald ich den Hebel bewege, zerbricht er. Als Ersatz stecke ich den Griff in den Schlitz. Um das Monster, das jetzt oben erscheint, auszusperren, drücke ich den Griff nach oben. Jetzt muß ich ihn nur noch wieder nach unten drücken und ich lande im Geheimkeller, von wo ich in fünf verschiedene Welten reisen kann.

In jeder dieser Welten muß ich einen Edelsteinsplitter finden . Um zu reisen, muß man sich jeweils auf das richtige, farbige Feld stellen und den richtigen Quader drücken. Welches Feld und welcher Quader die richtigen sind, läßt sich

dem Gedicht auf Seite 33 im Tagebuch unter dem Datum 15. Juli 1927 finden. Die Reihenfolge der ersten vier Welten ist beliebig. Die fünfte kann jedoch erst nach Bewältigung der vier anderen betreten werden.

## Kapitel 2: USA - Catskill Mountains / Boston/ Baltimore

Um in diese Welt zu gelangen muß ich im Gedicht im Tagebuch die 11. und 12.

Zeile lesen. In der 11. Zeile ist das farbige Feld, auf das ich gehen muß, verschlüsselt. Zeile 12 sagt mir, welchen Quader ich drücken muß ( 50/275 ).

Ich werde auf eine Baustelle in den Catskill Mountains teleportiert, wo ich zunächst das Gestrüpp untersuche, in dem ich eine Frühstücksdose finde, in der sich ein Schlüssel befindet ( 10/285 ). Jetzt untersuche ich noch die Absperrbalken und den Lack, auf dem sich die Nummer meiner Baustelle befindet, die ich mir für später notiere.

Nun kann ich in den Luftkissenschlepper klettern. Im Cockpit untersuche ich den Werbeaufkleber, der mir den Rat gibt, das historische Museum in Baltimore zu besuchen, in dem sich Relikte alter Kulturen befinden. Um von der Baustelle wegzukommen, untersuche ich das Armaturenbrett, das Diagramm und den Sitz, unter dem sich ein Werkzeugfach befindet.

Ich öffne es und finde einen Hammer und eine Brechstange. In der Ecke, wo der Hammer lag, finde ich noch ein Passepartout, also zweimal ins Werkzeugfach schauen! Um den Motor zu starten, stecke ich den Schlüssel ins Zündschloß und drehe ihn. Ich drücke den Schalter nach unten und erfahre, daß ich nach Boston gelange, wenn ich den Knopf nach rechts drehe. Drehe ich ihn nach links, gelange ich zum Reparaturdienst in Baltimore, falls mein Fahrzeug defekt ist. Um die Baustelle überhaupt erlassen zu können, muß ich den Schlepper beschädigen. Und dann hau' ich mit dem Hämmerchen...

Ich gehe nach Osten( Auf dem Schlepper ) untersuche die Heberichtung und das Metallchassis. Die Abdeckplatte läßt sich mit dem Passepartout öffnen. Der Plastikkasten der Wartungseinheit wird mit dem Hammer zerstört. Die Sicherung, die hier liegt, nehme ich. Jetzt kehre ich ins Cockpit zurück und drehe den Knopf nach links. Ich werde aufgefordert, nach Boston zu fahren. Da der Knopf jetzt blockiert ist, drücke ich zuerst den Schalter nach unten und drehe dann den Knopf nach rechts, woraufhin ich automatisch zum Stützpunkt Boston fahre ( 25/310 ).

Hier verlasse ich den Schlepper, untersuche das Tor und die Sprechanlage und drücke den Knopf sechsmal! Die erste Frage beantworte ich mit ja, auf die zweite gebe ich die Baustellennummerein ( siehe oben ).

In der Halle ( 10/320 ) finde ich ein riesiges Reparaturfahrzeug, an dem ich den Tunnel ( Leiter! ), die Apparaturen und den Roboterarm untersuche. Auf dem Führerstand untersuche ich die Armaturen, einen Hebel, Knopf und eine Taste, die

den Aufdruck Dead Man Switch trägt. Auf der Plattform fällt mir eine Zange auf, die aber außer Reichweite liegt.

Ich untersuche das Antriebsaggregat, die Blechverkleidung und das Kabel. Ein Stecker hängt aus der Kabeltrommel heraus. Um das Fahrzeug mit Strom zu versorgen, nehme ich den Stecker ( 10/330 ), kehre zu meinem Schlepper zu der beschädigten Wartungseinheit zurück und stecke den Stecker auf das Gewinde ( 10/340 ).

Nun gehe ich auf den Führerstand und drücke den Knopf, der den Strom einschaltet. Wenn ich auf die Taste drücke, springt ein Aggregat an, das aber gleich wieder ausgeht. Also muß ich die Taste halten und den Hebel in irgendeine Richtung drücken, woraufhin sich der Roboterarm bewegt und die Zange zu Boden fällt.

Ich verlasse den Führerstand, nehme die Zange und gehe zur beschädigten Stelle meines Schleppers zurück. Hier nehme ich den Stecker und zerstöre das Gewinde ( befestige Zange an Gewinde ). Jetzt kann ich im Cockpit den Knopf nach links drehen ( falls er blockiert ist, siehe oben ) und lande auf einem Parkplatz in Baltimore ( 25/365 ).

Hier untersuche ich die Tür und die Sprechanlage und drücke zunächst die Taste. Auf die Frage, wohin ich will, antworte ich Museum ( sag Museum ) und erfahre, daß es sich im Bezirk 11 befindet und daß ich mit der SRT dorthin kommen kann. Ich drücke die Taste erneut, frage nach dem Geheimwort ( sag Geheimwort ) und erhalte den Hinweis, daß sich das Geheimwort hinter der Musikrichtung verbirgt, die derjenige hört, der sich meldet, wenn man den Knopf drückt. Um in das Gebäude zu kommen, drücke ich den Knopf, beantworte die Frage nach dem Geheimwort mit ja und sage es ( sag Roborap ).

Im Gebäude gehe ich zweimal nach Westen zur Subwaystation ( 10/ 375 ). Im SRT schließe ich die Tür durch Knopfdruck. Ich befinde mich im 6. Bezirk. Drei weitere Bezirke sind in Baltimore von Bedeutung: Nr. 10, das Stadtzentrum, Nr. 14, der Infoservice und Nr. 11. das Museum. Von Bezirk 6 kann ich direkt zum Stadtzentrum fahren ( drücke 10 ).

Klingeln gehen

Nachdem ich das SRT und die Station verlassen habe, schaue ich mich gründlich um. Mir fällt ein Springbrunnen, einige Roboter und ein Roboss mit drei Videoaugen auf, der mir im Westen den Zugang zu einem Automaten versperrt. Mein Ziel hier ist es, aus dem Automaten eine Codecard zu ziehen.

Ich untersuche die Absperrungen im Westen und finde Flugsand. Diesen lege ich in der Nähe des Brunnens ab, woraufhin ein Putzroboter kommt und kurz seinen Eimer abstellt, den ich sofort nehme. Jetzt untersuche ich den Springbrunnen und die Wasserdüsen und öffne den Kasten. Unten am Brunnen stelle ich den Eimer ab (



lege Eimer ), gehe wieder rauf zum Kasten und drücke den Schalter, der den Springbrunnen aktiviert.

Ich warte zweimal, bis der Roboss kommt und den Brunnen wieder ausschaltet. Nun hole ich schnell den mit Wasser gefüllten Eimer, gehe zum Automaten und werfe den Eimer auf den Roboss. Da die Technik kein Wasser vertragen kann, ist der Zugang zum Automaten frei. Ich drücke auf den Knopf und nehme die Codecard, die aber leider noch keinen Code aufweist.

Das Nehmen der Codecard läßt folgendes Ereignis aus: Dem Stadtzentrum wird in kurzer Zeit die Sauerstoffzufuhr abgestellt. Ich darf also nicht noch einmal die Codecard in den Automaten stecken, sondern muß sofort zweimal nach Osten in die Subwaystation gehen ( 20/400 ).

Freifahrt in die City

Hier steht ein Putzrobo, dem ich die Codecard gebe . Er verlangt von mir den Vornamen der Mutter von Harold Jugger, den ich im Tagebuch z.B. auf Seite 5 unter dem Datum 5. März 1922 finde. Jetzt kann ich die Codecard mit Code nehmen und in das SRT einsteigen.

Mein nächstes Ziel ist der Infoservice im Bezirk 14. Ich schließe die Tür und drücke zuerst die 6 und dann die 14. Nachdem ich das SRT verlassen habe, lande ich in einem Lift, wo ich die Codecard in den Schlitz stecke. Dank des Codes gelange ich in eine Halle, wo sich ein Computerterminal befindet. Um an Informationen zu gelangen, gebe ich benutze das Terminal ein.

Jetzt muß ich lediglich ein Stichwort eingeben, wie z.B. Museum. Folgende Wörter geben mir Informationen: Artefakte, Strahlung, SRT, Boston, Infoservice und Katastrophe. Um den Lift wieder benutzen zu können, muß ich auch unbedingt das Wort Lift eingeben. Das allerwichtigste Wort, das mir im Museum den Zugang zum Edelsteinsplitter ermöglicht, befindet sich im Tagebuch auf Seite 24 unter dem Datum 5. Juli 1927. Es ist der Name des Priesters. Nach Eingabe dieses Namens erhalte ich einen Ausgabecode. Diese dreistellige Zahl muß ich mir merken ( 20/425 ).

Nachdem ich alle Informationen erhalten habe, kehre ich zum Lift zurück, stecke die Codecard in den Schlitz und sage Schnuckiputzi. Jetzt kann ich in das SRT zurückkehren. Um zum Museum zu gelangen, muß ich nacheinander die Zahlen 6, 12, 5, 9, 15,13 und 11 drücken ( drücke 6, drücke 12 usw. ).

Im Historischen Museum betrachte ich gründlich nacheinander die Szenen 1 bis 6, die mir Hinweise auf die weiteren Welten geben. Am Ende des langen Raumes befindet sich ein Terminal.Hier drücke ich auf den Knopf und gebe den dreistelligen Ausgabecode ein ( sag ... ). Im Ausgabeschacht befindet sich nun der zweite Edelsteinsplitter, den ich nehme ( 50/500 ). Ich werde automatisch in den Geheimkeller des Hawthorne-Hauses zurückteleportiert.

---

### Kapitel 3: Die Eiswüste

Die 13. und 14. Zeile des Gedichtes geben mir Hinweise auf das farbige Feld und den richtigen Quader, um in die Eiswüste zu gelangen.

In der Felsnische muß ich zunächst alle Sachen untersuchen. Ich nehme den Holzknüppel und die Fahne. Um die Nische verlassen zu können, benötige ich fünf Kleidungsstücke, die mich vor der eisigen Kälte schützen.

In der Holzkiste, die man einfach öffnet, finde ich die Stiefel und den Fellmantel. Bei der Untersuchung des Mantels finde ich die Handschuhe und stelle fest, daß der Mantel eine Kapuze hat. Auf dem Felsbrocken liegt eine Schneebrille. Alle fünf Dinge ziehe ich jetzt an. Im Faß befindet sich Walfischtran. Wenn ich die Fahne am Knüppel befestige und diesen in das Faß stecke, erhalte ich eine Fackel ( 10/510 ).

Jetzt kann ich die Felsnische nach Süden verlassen, nach Westen gehen und solange raufeingeben, bis ich am Steilhang lande ( 20/530 ). Hier gehe ich noch einmal rauf und dann nach Westen. Auf dem Plateau befindet sich ein Monolith. Ich untersuche die Reliefbilder, die Monsterfratze und die Augenhöhle.

Da der Monolith so warm ist, daß der Schnee darauf schmilzt, muß sich darin eine Wärmequelle befinden. Also nehme ich Schnee und stecke ihn in die Augenhöhle. Dies muß ich dann noch zweimal wiederholen, was das Innere des Monoliths zum Kochen bringt.

Jetzt stecke ich den Edelsteinsplitter in die Augenhöhle, drehe ihn fest ( drehe Splitter in Augenhöhle ) und verschwinde nach Osten und Süden. Eine gewaltige Explosion zerstört den Monolithen ( 25/555 ).

Ich kehre auf das Plateau zurück und nehme zuerst den Edelsteinsplitter wieder an mich. Statt des Monolithen befindet sich hier ein tiefer Schacht und einige heiße Trümmer. Um einen weichen Fall zu garantieren, nehme ich Schnee und werfe ihn in den Schacht. Dann baue ich einen Wurfanker und befestige diesen an den Trümmern. Ich kann nun runterklettern.

Leider ist das Seil zu kurz, so daß ich springen muß ( springe runter/ja ). Am Grunde des Schachtes untersuche ich den Schneehaufen und finde einen Schlüssel ( 10/565 ). Ich gehe den Gang entlang - man sollte dort unbedingt den Fels und das Schildchen untersuchen -und stehe am Gangende vor einer Gittertür. Hinter der Tür versperrt mir ein Eisbär den Weg zu einem Schrein, auf dem der gesuchte Edelsteinsplitter liegt.

Da Eisbären Feuer nicht mögen, zünde ich zunächst das Feuerzeug und dann damit die Fackel an. Die Gittertür läßt sich mit dem Schlüssel öffnen ( öffne Gittertür mit Schlüssel und dann öffne Gittertür ). In der Höhle verschwindet der Eisbär und ich kann den dritten Edelsteinsplitter nehmen ( 50/ 615 ), woraufhin ich wieder in den Geheimkeller teleportiert werde.

---

#### Kapitel 4: Das Schiff und die Insel

Um auf das Schiff der Engländer zu kommen, lese ich die Zeilen 15 und 16 des Gedichtes. Auf dem Oberdeck schaue ich mir den Offizier, die Flagge, die Kanonen und die Holzplanken an. Wenn ich nun in irgendeine Richtung gehe, lande ich beim Bootsmann, der mir den Auftrag gibt, an die Kanonen zu gehen. Der Angriff der Franzosen steht unmittelbar bevor.

Ich gehe nach Osten ( An der Kanone ) und untersuche hier genau Ochsen-Willy und Pocken-Pete. An Pete fällt mir auf, daß er ein verletztes Bein hat und nur hinken kann, was ich mir sehr gut einpräge, denn es ist später noch von großer Bedeutung.

Ich kann leider nicht verhindern, daß Willy - ein bekannter Taschendieb - mir einen Edelsteinsplitter stiehlt. Ich untersuche die Kanonenkugel, woraufhin mir Willy einen Pulverstampfer hinhält, den ich nehme. Jetzt warte ich, bis die Franzosen kommen, nehme das Pulver und stopfe die Kugel. Da Pete und Willy plötzlich das Schiff verlassen, folge ich ihnen sofort: springe über Bord ( 25/640 ).

Wie baue ich ein Boot?

Ich tauche auf und muß mit ansehen, wie das Schiff von den Franzosen getroffen wird und explodiert. Als eine große Holzplanke auf mich zufliegt, tauche ich sofort und tauche gleich wieder auf. Ich klettere jetzt auf die Holzplanke, untersuche diese und finde einige Astlöcher, von denen mir das in der Mitte besonders auffällt ( untersuche das Astloch in der Mitte ). In ihm steckt ein Aststück, das sich mit der Spitze nehmen läßt ( 10/650 ).

Auf dem Wasser entdecke ich eine Stange, die ich aber so nicht erreichen kann. Also fahre ich dorthin ( fahre zu Stange ) und nehme sie. Nun fällt mir ein Segel auf, zu dem ich auch fahren muß, um es zu nehmen. Um meiner Planke ein Segel zu verpassen, stecke ich die Stange in das Loch und befestige das Segel an der Stange ( 10/660 ).

Da das Segel leider schlaff herunterhängt, zerlege ich den Wurfanker und baue den Billardstock, den ich mit der Kordel an der Stange befestige ( befestige Stock an Stange mit Kordel ( 10/670 ). Die Insel, die ich schon am Horizont erblicken kann, erreiche ich durch mehrmaliges Warten automatisch ( 25/695 ).

Am Inselstrand - Westseite nehme ich den Billardstock wieder an mich, zerlege ihn und baue ein Schwert. Ich schaue mich um, untersuche den Felskegel und den Urwald. Mir fällt eine Kokospalme auf, an der eine Kokosnuß hängt. Man kann sie zwar auch mit Hilfe des Wurfankers herunterholen, muß aber unbedingt auf die Palme klettern. Dabei ziehe ich mir Hautabschürfungen zu - auch diese sind später von großer Bedeutung.

Pietätvoll

---

Auf der Palme schneide ich die Kokosnuß mit dem Schwert ab ( zerschneide Kokosnuß mit Schwert ).Ich gehe nun hinter den Felsen an die Nordseite der Insel, wo ich den gestrandeten Willy finde, dem ich aber nicht mehr helfen kann. Leider hat er meinen Edelsteinsplitter nicht mehr.

Bevor ich diesen Ort verlasse, begrabe ich ihn ( 10/705 ). Jetzt gehe ich dreimal nach Süden und dann nach Osten, wo ich eine Blockhütte finde. Ich öffne die Tür und gehe hinein. Auf dem Tisch liegt ein Papier, das eine Warnung an Admiral Atterson enthält, den Dschungel nicht zu betreten. Wichtiger ist der Stein, der auf dem Papier liegt ( 10/715 ). Hier liegt auch eine Flasche ( nimm Flasche ), die bei näherer Untersuchung einen Rest Maggigewürz enthält.

Vor der Blockhütte zerschneide ich das Dickicht mit dem Schwert. Nun kann ich nach Norden zum Palisadenzaun gehen. An die Dornen im Dornenbusch gelange ich mit der Kokosnuß ( zerstöre Dornen mit Kokosnuß ). Die Kokosnuß nehme ich wieder mit. Ich gehe nun nach Osten am Zaun entlang. aber über den Felsen, der mir den Weg versperrt, kann ich nicht auf die andere Seite kommen, also werfe ich die Dornen auf den Zaun.

Ich tue dies so geschickt, daß eine Leiter über den Zaun entsteht. Auf dem Zaun fällt mir ein Unterstand auf. Bei der Untersuchung des Holzbodens finde ich einen Kronenkorken. Ich klettere nun innen runter und befinde mich vor dem Dschungel. Ich gehe nach Osten, untersuche den Grasteppich und nehme den Pilz, den ich aber jetzt noch nicht essen darf. Falls man dies tut, wird man immer kleiner und kann das Spiel nicht mehr lösen.

Als ich nach Norden in den Dschungel gehen will, tritt mir Admiral Atterson entgegen. Gehe ich nun weiter in den Dschungel, betäuben mich die Blütendüfte derartig, daß ich automatisch wieder im Geheimkeller lande. Ich frage den Admiral nach dem Pilz, den Blütendüften, der Nebenwirkung und dem Gegenmittel. Ich erfahre, daß die Pilze auf der anderen Seite des Dschungels die Wirkung des Verkleinerns neutralisieren.

Kletterpartie

Nun frage ich den Admiral nach seinem Bauchweh, woraufhin er mich fragt, ob ich ihm einen Gefallen tun möchte. Ich sage ja und frage den Admiral nach der Gefälligkeit. Er erzählt mir, daß er mir einen sicheren Weg durch den Dschungel zeigen wird, wenn ich ihm Salz, Pfeffer, Rosmarin, Liebstöckel und Majoran bringe. Auf die Frage nach Majoran sagt mir der Admiral, daß er auch mit der wildwachsenden Variante Oregano zufrieden wäre.

Ich klettere nun wieder zurück über den Zaun ( außen runter ), gehe zu der Stelle, an der die Dornenbüsche stehen und werfe erneut die Dornen auf den Zaun ( 10/725 ). Ich klettere auf die andere Seite, untersuche das Strauchgewirr und finde Oregano.

Jetzt kehre ich zur Stelle am Strand zurück ( Inselstrand - Westseite ), wo die Schiffsplanke liegt. Ich untersuche sie und das Holz und finde Meersalz. das ich nehme. Nun untersuche ich hier den Urwald, das Gestrüpp und die Sträucher und finde den Rosmarin.

Da Liebstöckel dem Maggigewürz entspricht, schütte ich das Maggi aus der Flasche in den Kronenkorken. Nun fehlt nur noch der Pfeffer. Diesen finde ich hinter dem Felsen, wo eine Seekiste außerhalb meiner Reichweite im Wasser liegt. Ich zerlege das Schwert und baue eine Enterstange, mit der ich die Kiste ziehen kann. Nun muß ich diese gewaltsam zerstören, den Deckel öffnen und das Pulver nehmen, das sich als Pfeffer herausstellt.

Jetzt kehre ich zum Admiral zurück und gebe ihm Salz, Pfeffer, Rosmarin, Oregano und den Korken, woraufhin er mir einen Champignon gibt ( 50/775 ), der die Wirkung des Pilzes neutralisiert. Also esse ich den Pilz und den Champignon und kann nun den Dschungel durchqueren ( Osten, dreimal Norden ).

Der weitere Weg vom Felskegel aus führt mich nach Westen, rauf und noch einmal nach Westen. Hier versperrt mir ein Riß den Weg. Auf der anderen Seite des Risses befindet sich eine hochgezogene Holzbrücke, die mit einer Seilwinde rauf- und runtergezogen werden kann. Aus der Seilwinde steckt seitlich ein Holzknüppel. Um den Mechanismus auszulösen, werfe ich nacheinander die Kokosnuß und den Stein auf den Knüppel ( 10/785 ). Auf der anderen Seite des Risses stehe ich vor einer geschlossenen Felstür. Um diese zu öffnen, muß ich die Holzbrücke wieder hochziehen. Ich zerlege die Enterstange und baue den Billardstock. Ich drehe dann an der Kurbel und befestige die Winde mit dem Stock. Jetzt kann ich durch die Tür in den Gang gelangen, wo der tote Pete liegt.

In der Katakombe sehe ich einen Edelsteinsplitter auf einer Felsnadel. Der Zugang wird durch ein Tentakelmonster versperrt, das von mir ein Zeichen Kals erwartet. Ich kehre zu Pete zurück, untersuche ihn und seine Wunden. Um das Monster zu täuschen, muß ich wie Pete aussehen. Ich nehme die Kleider und die Augenklappe. Durch das Klettern auf die Palme habe ich mir auch Wunden zugezogen. Jetzt muß ich mich noch so wie Pete bewegen, also hinke ich nach Norden. Das Monster ist so verwirrt, daß es mir den Edelsteinsplitter anbietet, den ich nehme ( 50/835 ). Es ist derjenige, den mir Willy zu Beginn gestohlen hatte.

Ich kehre jetzt zur Holzbrücke zurück, nehme den Billardstock, überquere die Brücke, gehe nach Osten und rauf in den Felskamin. Hier untersuche ich den Absatz und das Gewächs, an dem ich das Seil befestigen kann. Jetzt klettere ich rauf ( dreimal! ) erreiche den Gipfel ( 10/845 ) und nehme den vierten Edelsteinsplitter, der offen in der Truhe liegt ( 50/895 ). Ich werde wieder in den Geheimkeller teleportiert.

## Kapitel 5: Die Vorzeit

Die Zeilen 17 und 18 des Gedichtes geben die Hinweise, wie man in diese Welt gelangt. Der gesuchte Edelsteinsplitter glitzert bereits auf dem Felsen. Ein Tyrannosaurus versperrt mir aber den Weg dorthin.

Am Flußufer hat der Tyrannosaurus einen Fladen hinterlassen, den ich mit dem Schwert zerschneiden kann. Da ich den Dungbrocken nicht mit bloßen Händen aufnehmen kann, schaue ich mich zunächst im Osten ( Auf der Düne ) um. Im Norden ( Im Farnwald ) steht ein Triceratops, der Feind des Tyrannosaurus . Im Süden ( Auf der Steppe ) nagt ein Säbelzahn tiger an einem Fleischbrocken. Westlich des Tigers sehe ich noch einen Brontosaurus.

Bei der Untersuchung der Fußstapfen ( An der Flußmündung ) finde ich Blätter. Am Flußufer kann ich nun den Dungbrocken mit den Blättern nehmen ( 10/905 ). Jetzt gehe ich nach Westen ( Im Uferbereich ), lege hier den Brocken ab und kann nun zweimal nach Westen zum Findling gehen. Von hier untersuche ich die Sandbank und die Stauden.

Um auf die Sandbank zu kommen, baue ich einen Wurfanker und werfe ihn auf den Baumstamm. Auf der Sandbank untersuche ich die Monsterspinne und nehme sie ( zweimal versuchen ) ( 20/925 ). Sie ist ganz friedlich. Jetzt nehme ich noch die Bananen ( 10/935 ), werfe den Wurfanker auf den Findling, gehe nach Osten, nehme den Wurfanker wieder auf und kehre über das Flußufer zum Säbelzahn tiger zurück. Hier lege ich die Bananen ab, gehe nach Norden und kann sehen, wie der Brontosaurus erscheint, die Bananen frißt und den Tiger vertreibt. Jetzt gehe ich nach Süden und nehme den Fleischbrocken ( 10/945 ), den ich dann beim Triceratops ablege. Nun gehe ich wieder nach Süden und kann sehen, wie der Tyrannosaurus vom Fleisch angelockt wird und vom Triceratops verwundet wird. Jetzt kann ich auf den Felsen gehen, wo ein Saurierbaby sitzt, das den Edelsteinsplitter hält. Ich lege die Spinne ab ( 20/970 ) und erschrecke das Baby derartig, daß es den Splitter fallen läßt, den ich nun nehme ( 50/1020 ). Ich lande nun wieder automatisch im Geheimkeller.

## Kapitel 6: Bergwerk und Vulkanschmiede

Da ich nun fünf Edelsteinsplitter besitze, kann ich in die letzte Welt hinein. Die Zeilen 19 und 20 des Gedichtes zeigen mir das richtige farbige Feld und den richtigen Quader. Ich lande in einem Bergwerk, wo Sklaven arbeiten, die von Wächtern beaufsichtigt werden. Die Schienen einer Lorenbahn führen in einen Tunnel im Osten. Am Südende des Bergwerks liegt ein erschöpfter Mann. Ich drehe ihn um und nehme seinen Pickel ( 10/1030 ).

Dann untersuche ich die Karre, das Fahrgestell, die Mechanik und den Hebel. Ich zerlege den Wurfanker und befestige das Seil am Hebel ( 10/1040 ). Nun klettere ich in die Karre und warte mehrmals. Die Karre wird vollgeschüttet und fährt

nach Osten. Sobald sie anhält, ziehe ich am Seil und werde aus der Karre gekippt. Da ich jetzt im Dunkeln stehe, zünde ich das Feuerzeug und damit die Kerze an.

Ich befinde mich im großen Lorenbahnhof ( 10/1050 ). Zunächst gehe ich zweimal nach Osten, wo ich einem Mann begegne. Auf die Frage, ob ich ein Sklave bin, sage ich nein. Er fragt mich, ob ich jemanden suche. Ich sage ja. Er will den Namen wissen und ich sage seinen Namen, den ich im Tagebuch auf Seite 25 unter dem 5. Juli 1927 finde. Es ist der Mann, der sich Kals Auge bemächtigt hat.

Der sechste Splitter

Nun zeige ich ihm die Edelsteinsplitter. Da der sechste Splitter noch fehlt, gehen wir nach Osten in die Vulkanschmiede. Hier schaue ich mich gründlich um und frage den Mann nach dem Problem und nach dem Auge. Er wird das Auge des Kal aus allen sechs Splittern zusammensetzen. Als ich die Schmiede verlassen will, um den sechsten Splitter zu suchen, gibt mir der Mann noch ein Fläschchen, das ein Kraft-Elixier enthält.

Ich kehre zum Lorenbahnhof zurück, gehe dreimal nach Norden zum Transportgleis und klettere in die Karre, ich warte zweimal, verlasse die Karre am Nordende des Bergwerks, gehe zweimal nach Süden und gebe dem erschöpften Sklaven das Elixier ( 10/1060 ).

Der Arbeiter erholt sich, braucht aber seinen Pickel, den ich ihm gebe ( erst einmal warten ). Er verspricht, mir zu helfen. Jetzt befestige ich das Seil wieder am Hebel der Karre, klettere in die Karre, die jetzt von dem Sklaven gefüllt wird, dem ich geholfen habe. Die Fahrt endet wieder am Lorenbahnhof ( Ausstieg und Licht: siehe oben ). Hier untersuche ich jetzt die Steine und finde den sechsten Edelsteinsplitter ( 50/1110 ).

Ich gehe in die Schmiede und gebe dem Mann den Splitter ( 100/1210 ). Der Schmied arbeitet. Ich warte, bis er mir schließlich das Auge des Kal entgegenhält, das ich nehme. Jetzt kehre ich zum Transportgleis zurück, klettere in die Karre, warte einmal und verlasse sie im Lorentunnel. Mein weiterer Weg führt nach Osten, nach Norden durch das Sklavenquartier ( 25/1235 ) und wieder nach Norden zum Tunnelleingang. Hier tritt mir noch einmal der Schmied entgegen, von dem ich das Amulett nehme ( 10/1245 ). Im Amulett befindet sich ein Kobold namens Pit. Ich frage den Mann nach der Krypta, der Bestie und nach Pit und erhalte wichtige Hilfen für die kommenden Rätsel: Das Amulett darf erst in der schwarzen Krypta geöffnet werden. Pit liebt es, in Rätseln zu sprechen, riecht stark und könnte ein Bad gebrauchen, und die Bestie will mich in die Irre führen.

Kapitel 7: Das Geheimnis des Kal

Ich gehe im Tunnel weiter nach Norden und gelange zu einer Brücke, die ich

betrete. Auf der anderen Seite sitzt eine Bestie, die mit übernatürlicher Lautstärke spricht. Auf der Brücke liegt eine Kugel in einer Vertiefung, die ich aber nicht nehmen darf, da ich sonst die Brücke nicht überqueren kann.

Ich gehe nach Osten ( jenseits der Brücke ). Die Bestie weist mich auf einen Spalt im Boden hin, der aber eine Falle ist. Ich gehe einfach nach Osten weiter. Jetzt fordert mich die Bestie auf, an die Decke zu sehen, was ich aber nicht tue. Dort hängt ein Käfig, der dann runtersaust und mich fängt, wenn ich zur Decke schaue.

Ich gehe gleich weiter die Treppe hinauf. Eine Tür versperrt mir den weiteren Weg. Die Untersuchung des Schlüssellochs zeigt mir, daß ich die Kugel auf der Brücke benötige. Ich gehe wieder runter und ein paarmal hin und her, was die Bestie so böse macht, daß sie etwas fallen läßt und verschwindet ( 50/1295 ). Auf der Treppe untersuche ich die Stufen und finde ein Mikrofon, das ich nehme. Ich untersuche das Kabel und finde eine Verstärkerbox. Hier schaue ich mir die Tieftöner an und finde einen Lautsprecher, den ich nehmen kann und der auf der Rückseite einen Magneten hat. Um mit ihm die Kugel zu bekommen, befestige ich das Seil am Lautsprecher ( Zweimal versuchen ), gehe auf die Brücke, lege den Lautsprecher auf die Kugel, verlasse die Brücke nach Osten und ziehe am Seil. Die Brücke stürzt ein, ich kann aber die Kugel nehmen, die ich oben an der Tür ins Schlüsselloch lege ( 10/1305 ). Jetzt kann ich zweimal nach Norden in die schwarze Krypta gehen. Bei der Untersuchung des Papiers stelle ich fest, daß jeder der Räume dieses Labyrinthes sechs Ausgänge hat. Es gilt jetzt, den richtigen Weg durch insgesamt elf Räume zu finden.

Dies ist ohne den Kobold Pit nicht zu schaffen, also öffne ich das Amulett ( 25/1330 ). In jedem Raum frage ich Pit nach dem Ausgang, woraufhin er mir jeweils ein Rätsel stellt, das mir einen Hinweis auf den richtigen Weg gibt.

01. Das Insekt ist die Wespe, Ausgang: Westen.
  02. Amundsen ging zum Südpol, Ausgang: Süden.
  03. Das Kreuz, nach dem die Schiffe fahren, ist das Kreuz des Südens.
  04. Die Sonne geht im Osten auf.
  05. Ausgang: runter.
  06. Remarques Roman heißt Im Westen nichts Neues.
  07. Ausgang: Norden.
  08. Die Venus liegt im Westen.
  09. Das Buch ist Jules Vernes Die Reise zum Mittelpunkt der Erde.  
Der Vulkanberg liegt auf Island, also im Norden.
  10. Die Pinguine sind im Süden, die Eisbären im Norden, die Cowboys im Westen, die verschleierte Frauen im Osten und die toten Seelen unten, also Ausgang: rauf.
-



11. Die Anspielung auf Ostern weist mich auf den Ausgang im Osten hin.

Am unterirdischen See nehme ich Pit, der auf meiner Schulter sitzt, und. da er ein Bad braucht, werfe ich ihn in den See, in dem sich ein großes Monster ( Bool ) befindet. Nun warte ich zweimal, Pit taucht wieder auf und verschwindet. Nun kann ich gefahrlos in den See springen und mich darin umsehen ( tauche ). In der Mitte des Sees liegt der tote Bool auf dem Grund. Am Nordufer fällt mir ein Lichtstrahl von unten auf.

Am Grund des Sees

Ich verlasse den See im Norden ( Am Ufer ) ( 10/1340 ), grabe im Sand und finde ein Holzstück. Bei der Untersuchung der Felswand und der Pflanzen finde ich ein Steinkraut, das ich mit einigen Schwierigkeiten nehmen kann ( zweimal versuchen ). Ich erhalte eine sehr lange Wurzelranke, die ich am Holzstück befestigen kann. Nun gehe ich in den See zurück und dank der langen Ranke kann ich jetzt zur tiefsten Stelle des Sees tauchen.

Hier betrachte ich die Felsplatte, die von einigen Würfeln am Rand schwach beleuchtet wird. Einer dieser Würfel läßt sich drehen und am Lichtstrahl mit Energie versorgen ( halte Würfel in Licht ). Nun schwimme ich nach Süden zum Grund des Sees, wo ich das Monstrum und alle seine Teile gründlich untersuche. Das Monstrum ist aus Glas und Plastik. Da das Licht des Würfels stark genug ist, kann ich jetzt ins Maul des Boos klettern, ohne mich an den scharfen Zähnen zu verletzen. Im Innern des Monsters finde ich eine Armaturentafel mit einem Druckknopf, mit dem ich das Maul öffnen und schließen kann, und einen Schalter. Ich drehe ihn nach links und entriegele die Blechverkleidung, hinter der ich ein Sauerstoffgerät finde.

Durch Drehen des Schalters nach rechts lade ich es mit Sauerstoff auf. Jetzt kann ich das Gerät nehmen und brauche die Wurzelranke nicht mehr ( 10/1350 ). Nun untersuche ich noch einmal die Blechverkleidung und finde einen Engländer, einen verstellbaren Schraubenschlüssel. Ich darf das Monster nicht durch das Maul verlassen, sondern muß mir einen Weg durch das Loch in der Außenhaut bahnen. Dazu schließe ich das Maul mit dem Knopf und kann jetzt zweimal rauf auf die Außenhaut klettern.

Ich untersuche das Metallgewebe und finde Bolzen, die eine Schuppe des Monsters festhalten. Den Bolzen drehe ich mit dem Engländer, woraufhin die Schuppe runterfällt. Ich gehe jetzt durch rauf zum Grund des Sees zurück, wo ich die Schuppe aufnehme, die Licht reflektiert. Um die Felsplatte beim Lichtstrahl zu öffnen, halte ich die Schuppe ins Licht.

Unter der Platte befindet sich eine Schleuse ( siehe Skizze ).

Karte

---

In jedem der drei Räume befindet sich eine Steuereinheit mit einem Knopf einer Taste und einem Regler. Durch Knopfdruck kann ich das Gitter öffnen und schließen, durch Tastendruck öffne und schließe ich das Stahltor und mit dem Regler läßt sich die Schleuse mit Wasser vollpumpen ( Stellung: eins ), bzw. leerpumpen ( Stellung: null ).

Noch 'n Monster

Im Becken schwimmt ein weiteres Bool-Monster. Durch die Stäbe des Gitters kann ich hindurch, ohne das Gitter öffnen zu müssen. Mein Ziel ist es, den Weg im Norden von Kathauras Wache zu nehmen. Der Riese Kathaura erscheint, wenn ich am Zugriegel ziehe, bedroht mich und ersperrt mir den Weg.

In der Schleuse drehe ich zunächst den Regler auf, drücke die Taste und den Knopf. Jetzt gehe ich in Kathauras Wache und schließe das Stahltor hinter mir. Jetzt flute ich die Schleuse mit dem Regler. Das Monster wird vom Becken durch den Tunnel und das geöffnete Gitter in die Schleuse befördert. Jetzt schließe ich das Gitter, damit das Monster nicht ins Becken zurückschwimmt .

Die Pumpe wird nunmehr leergepumpt, wodurch das Monster dort strandet. Ich öffne das Stahltor und gehe in die Schleuse. Bevor ich Kathaura hierhin locke, muß ich verhindern, daß er die Steuereinheiten bedienen kann.

Ich baue ein Schwert und zerschneide das Kabel mit dem Schwert in der Schleuse und in Kathauras Wache. Dort ziehe ich viermal am Zugriegel. Das Gitter dort öffnet sich und ich muß sofort nach Süden und dann gleich nach Westen in den Tunnel gehen. Hier schließe ich das Stahltor und Kathaura, der mir bis zur Schleuse gefolgt ist, wird dort eingesperrt.

Da die Steuereinheit in der Schleuse beschädigt ist, kann er sich nicht befreien. Nun muß ich nur noch die Schleuse fluten und das Monster erledigt Kathaura ( 25/1375 ). Jetzt lasse ich das Wasser wieder ab, drücke die Taste, gehe in die Schleuse und lese die Plakette! Der Weg nach Norden ist nun frei.

Auf dem schwarzen Weg sehe ich eine große Tür. Ich zerlege das Schwert und baue eine Enterstange, mit der ich die Tür öffnen kann. In Kathauras Wohnung lese ich den Spruch, der mir den Hinweis gibt, daß ich mich schwärzen muß, damit mich Khalin nicht sieht. Den großen Stuhl schiebe ich erst nach Westen, dann nach Süden in Kathauras Wache.

Ich klettere auf den Sitz und die Lehne und kann nun den Ruß von der Wand nehmen, mit dem ich mich automatisch einschmiere. Ich klettere vom Stuhl und gehe nach Norden zur Festungsmauer der schwarzen Stadt. Hier drücke ich auf den Knopf, warte und betrachte Khalin, die mir das Tor öffnet. Mir fällt ihre riesige Brille auf!

Ich gehe nun nach Norden in die Stadt ( 10/1385 ). Jetzt ist es egal, was ich tue, ich lande nach kurzer Zeit automatisch im Pavillon auf dem großen Tisch.

Hier warte ich und beantworte Khalins Frage, ob ich das Auge des Kal gefunden habe, mit Nein. Ich warte erneut, bis Khalin ihre Brille auf die Brüstung legt und für kurze Zeit weggeht. Jetzt muß ich schnell den Stuhl nehmen und diesen auf die Brille werfen, die herunterfällt und zerbricht ( 10/1395 ). Um vom riesigen Tisch herunterzukommen, klettere ich auf die Bank und dann auf den Fußboden. Khalin kehrt jetzt bald zurück, kann mich aber dank des Rußes auf dem dunklen Boden nicht sehen.

Man kann jetzt den Pavillon verlassen und sich in der Stadt umsehen, aus der es aber keinen Weg hinaus gibt. Da Kals Tempel in die Erde gebaut wurde, muß ich weiter nach unten. Im Pavillon untersuche ich den Steinboden und finde eine Platte, die sich ziehen läßt und ein Loch öffnet.

Jetzt gehe ich zweimal runter und lande in Kals Tempel. Hier schaue ich mir gründlich alle Maschinen und Apparate an. Im Gang im Norden des Tempels finde ich einen Schlüssel, den ich südlich von hier in den Schalter stecken kann.

Hinter der Glaswand sitzt ein Mann, der mir aber den Rücken zuwendet ( 100/1495 ). Ich klopfe an die Glaswand, untersuche den Mann und das Namensschild und stehe nun Kal gegenüber. Ich drücke den Knopf ( 100/1595 ), lasse Kal heraus, hole ihm die gewünschte Sigmazelle und beantworte seine drei Fragen jeweils mit ja. Er erzählt mir seine überraschende Geschichte. Im Raumschiff untersuche ich irgendetwas und kann mich gemütlich zurücklehnen.

Autor: Wolfgang Fröde

## 1.43 high octane

Spielname: High Octane

Hersteller: ARKTIS-Software (1995)

Genre: Rennspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Igor Vucinic

## 1.44 higho\_igor

```
..
.
. _ _ .
. ||| | .
. ||IGH. .
. | _ | .
|_| | | .
```

. . | | \_\_\_\_ . .  
. | | \_\_\_\_ | CTANE .  
. | | | | . .  
. | | \_\_\_\_ | | .  
. | \_\_\_\_ | | . .  
. . . . .  
. .  
. .  
.

Meine Damnnunherren, die Stiftung Wasserfest hat wieder zugeschlagen! Heutiges Opfer der Testgier ist eine 3,5" Diskette mit höchst amüsantem Inhalt :-)

Nönönö, jetzt ma Ernst beiseite, und Hans und Olli auch, okay?

Das Game, das ich heute testen will, nennt sich da "HIGH OCTANE" und stammt von einer Programmierercrew mit dem Namen "Fry up-Productions" (???)

Nachdem die Disk im Laufwerk verschwunden ist, erscheint wunderbarerweise etwas, was man von einem PD-Game nicht erwartet:

EIN INTRO!

Hier wird in Kurzform erzählt, worum's in High Octane eigentlich geht. Wenn ich's richtig kapiert hab', dann versucht so'n Typ Geld am Automaten zu ziehen und wird dann irgendwie hineingesaugt! Tja und die Rolle dieses Typen übernehmen wir jetzt, indem wir zusammen mit einem Kumpel oder gegen den Computer um unser Leben fahren. Damit's nicht so langweilig und eintönig wird, kann man dem Konkurrenten auch noch das Leben schwermachen, indem man Raketen auf ihn abfeuert, während er grad' am Nachtanken ist, oder man legt ihm Minen in den Weg, die bei Berührung...ja, genau, explodieren! Das Rennen auf einem der drei Kurse gewinnt, wer entweder vor seinem Gegner die zuvor eingestellten Laps durchfährt, oder den Feind in die Luft jagt - erlaubt ist alles. Ich bevorzuge allerdings ein Rennen gegen einen Mitspieler aus Fleisch und Blut, da sich der Computer gelegentlich etwas doof anstellt und auch vor Waffengebrauch zurückschreckt. Das gesamte Game sieht man Micro Machines-like aus der Vogelperspektive, wobei die Reifenspuren beim Anfahren bzw. durch-den-Sand-fahren von "Skidmarks" übernommen wurden. Tjaaa, was gibt's da noch groß zu labern? Das Teil ist nicht nur hitverdächtig, sondern auch

noch umsonst da es auf dieser CD beiliegt.

Das wichtigste hätt' ich doch beinahe vergessen - DIE WERTUNG!

So, hier iss meine Bewertung....

HIGH OCTANE von Fry up - Productions

GRAFIK -----> gut gelungen

ANIMATION -----> sehr flüssig

SOUND -----> naja

STEUERUNG -----> einfach

LADEZEITEN -----> kurz

DAUERSPASS -----> groß

macht unterm Strich: 87 %

Bezugsquelle: Diese CD

Okay, das war's dann. Wer sich das Game nicht besorgt, der ist selbst schuld, weil er nämlich was tolles verpaßt!

CU later,.....:-)

Igor Vucinic

## 1.45 hillsealido

Spielname: Hillsea Lido

Hersteller: Vulcan Software (1996)

Vertrieb: Vulcan Software

Genre: WiSim

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 1MB Ram.

Wertung (Amiga Games)

Gameplay: 89 %

Grafik: 83 %

Sound: 80 %

Motivation: 91 %

-----

Gesamt: 86 %

Test(s) zu diesem Spiel von :

**Stefan Martens**

Screenshot(s):

1

2

3

4

5

---

6  
7  
8  
9  
10  
11

### Komplettlösung

Cheats:

Wenn dir bei Hillsealido einmal das Geld ausgeht gehe einfach zur Option "Spiel Laden" und drücke die linke Maustaste;jetzt drücke einfach die "HELP"-Taste und du hast 100.000 Credits mehr.

## 1.46 hsl\_sm

Art: Es war (jetzt gibt es ja noch SeaSide} die einzigste Strand und Strandpromenaden Simulation auf dem Amiga.

Es gibt sehr viele verschiedene Gebäude und Einrichtungen die man bauen kann und man kann ebenfalls verschiedene Konzerte planen.

Allerdings ist das Spiel in der Schwierigkeit etwas zu niedrig geraten.

Bewertung: Grafik 75%

Sound 80%

Realität 75%

Motivation 80%

Gesamt 78%

## 1.47 hillsea\_komp

Komplettlösung - HILLSEA LIDO

Wenn du deine ganze Promenade ausgebaut hast, kannst du es dir erlauben, die Preise wieder ein wenig herabzusetzen, so daß auch die ganz pingeligen Kunden zufriedengestellt werden. Man sollte nämlich lieber versuchen, an alle Leute etwas zu verkaufen, statt nur an jene, die bereit sind, hohe Preise zu zahlen.

Wenn du über einem Touristen beim Verlassen deines Ladens ein Pfund-Zeichen erscheinen siehst, erkennst du, daß deine Preise zu hoch sind. Trotzdem solltest du die Preise nicht sofort ändern, denn es könnte ja lediglich einer der ganz pingeligen Kunden gewesen sein. Wie pingelig die Touristen sind, kannst du herausfinden, indem du auf das Icon mit den Leuten im Hauptmenü klickst.

Anschließend klickst du auf den Touristen, den du überprüfen willst.

Denke daran, auch den Lohn für deine Laden-Mitarbeiter festzulegen, da diese für

---

alles, was sie verkaufen, eine Provision verlangen. Wenn sie die nicht bekommen, werden sie schlecht gelaunt, und die Touristen bleiben aus. Wenn deine Waren ca. 100 DM kosten, sollte die Provision zwischen 5 und 10 DM liegen. Du erkennst, ob du die Provision richtig eingestellt hast, wenn du nach traurigen Gesichtern Ausschau hältst, die beim Verlassen der Läden über den Touristen erscheinen können. Wenn bei einem Shop sehr viele traurige Gesichter auftauchen, solltest du die Provision um 1 oder 2 DM anheben. Zu Beginn des Spiels hast du 20 m Promenade und 20 m Strand zur Verfügung. Das hört sich mickrig an, aber es dauert seine Zeit, bis du diesen Platz ausgenutzt hast. Die meisten Shops und Fahrgeschäfte sind nämlich sehr Teuer. Wenn du alles zugebaut hast, kannst du mehr Land kaufen, um dein Strandbad zu erweitern, aber darüber sprechen wir später. Nun hast du deinen Strand, deine Promenade und 1 Mio. DM. " Wie fang ich an? ", hör' ich dich fragen. Zuerst mußt du dir einen oder zwei Stände für die Promenade kaufen. Postkarten sind ein guter Anfang, aber sie bringen nicht viel Geld ein. Wenn du einen großen Start hinlegen willst, solltest du dich für die Italienische Eisbude entscheiden, da sie viel einbringt. aber doch billig zu haben ist. Wenn du deine ersten beiden Geschäfte hast, platzierst du sie auf der Promenade, und zwar den Postkartenstand ganz links und die Eisbude direkt daneben. Dazu bedienst du dich des Anzeigebalkens unter dem Katalog. In diesem Stadium ist die Platzierung noch nicht so wichtig, aber wenn es turbulent wird auf deiner Promenade, stellst du fest, daß es am besten ist, die teuersten Geschäfte in der Mitte zu platzieren.

Während die Stände aufgebaut werden, gehst du zum Großhändler und orderst deinen ersten Warenbestand. Nach dem Kauf der beiden Stände hast du nicht mehr viel Geld übrig, kaufe also gerade mal 30 Stück von jedem Posten. Dann klickst du auf das Telefon, um die Bestellung abzuschicken. Du mußt auf die Ankunft des Lastwagens warten, bevor du über deine Waren verfügen kannst, aber das macht nichts, denn deine Stände sind sowieso noch nicht fertig. Während du auf das Ende der Aufbauarbeiten wartest, buchst du eine Vorstellung von Basils Ballonshow für den Sonntagabend. Sie kostet nur 50.000 DM und du wirst damit eine Menge Kohle machen. Begib dich an den Strand und werfe einen Blick auf den Sea-Dreams-Strandkatalog. Kauf dir eine Schlauchboot-Vermietung und platziere sie ganz links auf dem Strand.

Verlasse den Katalog und gehe zum Strand, um die Preise für die Schlauchboot-Vermietung festzulegen. Das Gute an den Vermietungsgeschäften ist, daß man für sie keine neuen Waren einkaufen muß. Du mußt lediglich ein Auge auf den Service-Balken werfen und dein Geschäft renovieren, wenn der Balken sich ungefähr um zwei Drittel verkürzt hat. Zu Anfang sollten die Boote ca. 100 DM Miete kosten. Außerdem mußt du den Lohn für deine Mitarbeiter festlegen,

andernfalls werden sie schlecht gelaunt und sorgen dafür, daß die Touristen nichts kaufen. Lege den Lohn zunächst auf 5 DM fest, aber wenn du feststellst, daß du die Miete für die Boote etwas anheben kannst, solltest du auch eine kleine Lohnerhöhung springen lassen. Der Balken sollte ungefähr zu zwei Drittel ausgefüllt sein, damit deine Mitarbeiter und die Touristen zufrieden sind.

Wenn die Shops fertiggebaut sind, setzt du den Preis für deine Waren fest, bevor die Touristen sie kaufen können. Am besten verdoppelt man dabei den Einkaufspreis, den man selber beim Großhändler für die Ware bezahlt hat. Wenn sich die Sachen dann sehr gut verkaufen, kannst du die Preise stufenweise heraufsetzen, bis du merkst, daß die Kunden die Sachen nicht mehr abnehmen. Wenn sich die Waren schlecht verkaufen, setzt du einfach die Preise wieder ein bißchen herab, bis du den Betrag herausgefunden hast, den die meisten Leute zu zahlen bereit sind.

Wenn du für die erste Woche alles richtig eingestellt hast, kannst du einen Blick auf dein Bankkonto werfen. Du brauchst Bargeld, um deinen Lagerbestand aufzustocken und Mitarbeiter zu beschäftigen. Du kannst rote Zahlen machen, aber es ist nicht ratsam. Wenn du eine Show gebucht hast, mußt du auch Werbung dafür machen, damit die Touristen sie auch 1 besuchen. Dafür engagiert man einen Plakatläufer, der entweder auf der Promenade oder am Strand eingesetzt werden kann. Wenn du kaum mehr Geld hast, solltest du dir im Leute-Menü anschauen, wo sich die meisten Menschen aufhalten. Wenn sich alle am Strand aufhalten, schickst du 4 deinen Plakatläufer dorthin, denn so wird deine Werbung von vielen Leuten gelesen. Falls du noch genügend Geld hast, kannst du auch am Strand und auf der Promenade je einen Plakatläufer losschicken. In den ersten paar Wochen deines Strandbadmanager-Daseins wirst du dir dies jedoch nur einen oder zwei Tage in der Woche leisten können. Denke daran, die Plakatläufer für jeden Tag von neuem zu engagieren, da sie von selber immer nur einen Tag lang arbeiten. Wenn du zwei Plakatläufer losschickst, solltest du dies an Freitagen und Samstagen tun, denn an diesen Tagen ist normalerweise am meisten los. Deine Warenvorräte solltest du mindestens zweimal am Tag überprüfen, indem du zum Großhändler gehst und dir die Balken anschaust. Wenn du auf den Stand klickst, kannst du ganz genau herausfinden, wie es um deinen Lagerbestand bestellt ist, aber diese Methode erweist sich spätestens dann als umständlich, wenn du viele Geschäfte überprüfen mußt. Schau dir also lieber die Tabellen beim Großhändler an. Wenn deine Vorräte knapp werden, solltest du Nachschub ordern. Dies sollte rechtzeitig geschehen, bevor dir in deinen Läden die Waren ausgehen, denn sonst verlierst du eine Menge Geld. Bei deiner Bestellung achtest du darauf, daß du alles Notwendige beisammen hast, und klickst anschließend aufs Telefon. Wenn du nämlich für jeden Posten einzeln aufs Telefon klickst, wirst du

---



eine Ewigkeit warten, bis du alle bestellten Sachen bekommst. Außerdem erhöht sich so deine Telefonrechnung unnötig. Der LKW mit deinen Waren braucht in Echtzeit etwa eine Minute, um zu deinem Strandbad zu kommen, stelle also sicher, daß du für diese Zeit noch genügend Vorräte hast. Manchmal wird dir der Großhändler auch die eine oder Ware nicht verkaufen. Das kann dich ganz schön in Schwierigkeiten bringen, wenn du mit deinen Vorräten nicht vorgesorgt hast. Am besten begibst du dich nach Ankunft deiner Waren sofort wieder zum Großhändler und bestellst Nachschub, sonst ist dein Laden bald leer.

Für die ersten paar Wochen solltest du keine weiteren Geschäfte mehr kaufen, sonst wirst du mit deiner Bilanz sehr schnell in die roten Zahlen geraten.

Steigere deinen Profit einfach durch Warenbestellungen und indem du jede Woche die billigste Show ankündigst. Wenn du ungefähr über 500.000 DM verfügst, kannst du wieder damit beginnen, neue Läden zu kaufen, z.B. einen billigeren

Promenadenshop wie den Orangensaft-Kiosk. In diesem frühen Stadium mußt du immer ca. zwei Wochen verstreichen lassen, bis du Strand oder Promenade mit einem weiteren Laden oder einer anderen Attraktion ausstatten kannst. Achte darauf, daß du beide Bereiche gleichermaßen ausbaust, indem du z.B. in einer Woche einen Stand für die Promenade kaufst und zwei Wochen später ein Mietgeschäft für den Strand. Auf diese Weise stellst du die Besucher beider Bereiche zufrieden. Wenn du ins Leute-Menü schaust, erfährst du, welche Attraktionen die Besucher als nächstes wünschen, aber dies entspricht sowieso weitgehend der Reihenfolge im Bestellkatalog. Am Anfang sollte man diese Reihenfolge auch einhalten, aber wenn man mehr Land kauft, sollte man die teureren Stände in der Mitte plazieren und dann die beiden Seiten mit billigeren Shops für T-Shirts oder Sonnenöl auffüllen. Du wirst feststellen, daß Strand und Promenade mindestens alle zwei Tage mit Abfall übersät ist. Wenn du den Müll nicht wegräumst, wird keiner der Touristen deine Einrichtungen benutzen, weil sie der Zustand deiner Anlagen abstößt. Um den Dreck aufzuräumen, gehst du in das Mitarbeiter-Menü und stellst Reinigungspersonal ein. Es gibt jeweils einen Müllmann für den Strand und für die Promenade - achte also darauf, im Bedarfsfall beide einzustellen. Am besten läßt man den Abfall so lange wie möglich liegen, da die Müllmänner pro Tag 1.000 DM kosten, und wenn sie mehr wegzuräumen haben, tun sie mehr für ihr Geld. Wenn die Promenade oder der Strand zu schmutzig werden, erscheint über den Shops ein Icon mit einem Besen, das dich daran erinnert, daß Saubermachen dringend angesagt ist. Am besten läßt man es aber gar nicht erst soweit kommen.

Das Geld aus deinen Geschäften geht nicht direkt auf die Bank. Es bleibt im Laden, wenn du es nicht einsammelst, und dann kannst du es nicht nutzen. Am besten sammelt man das Geld von der Promenade und vom Strand immer am Montag nach der Show ein. So kannst du alle Profite zusammenlegen und planen, wie du

dein Geld in der laufenden Woche investieren willst. Du stellst im Mitarbeiter-Menü einfach einen Geldeinsammler. Das Problem besteht darin, daß der Geldeinsammler immer wieder ausgeraubt wird, da er schutzlos ist. Also engagierst du noch einen Body Guard an der Promenade und einen Bademeister am Strand für die Zeit, in der das Geld eingesammelt wird. Wenn aus irgendeinem Grund am Montag nicht viel Geld in deinen Ladenkassen ist, wartet man mit dem Einsammeln besser noch eine Woche, da das Engagieren des Personals sehr teuer ist.

Wenn etwas mehr Geld in deine Kassen fließt, solltest du dein Strandbad ausbauen, so daß es einen beachtlichen Standard erreicht. Mit mehr Läden wird dein Job natürlich komplizierter, da du sie alle im Auge behalten mußt, damit nichts schiefgeht. Denke daran, daß die Läden auf der Promenade von Zeit zu Zeit gereinigt werden müssen. Du kannst feststellen, wie verdreckt sie sind, indem du in der Menüleiste des jeweiligen Ladens den blauen Balken betrachtest. Der Shop muß gereinigt werden, wenn der Balken ungefähr zwei Drittel -zurückgegangen ist. Wenn er noch weiter zurückgeht und sich der Gesundheitsinspektor ankündigt, bekommst du eine kostspielige Verwarnung, die dir besonders am Anfang schwer zu schaffen machen kann. Wenn du eine Verwarnung bekommst, solltest du dem betroffenen Laden dein ganz besonderes Augenmerk schenken, da die nächste Verwarnung noch teurer wird.

Auch deine Mietgeschäfte gilt es im Auge zu behalten, denn sie könnten unsicher werden und eine Reparatur benötigen. Ein Hygiene-Spezialist und ein Service-Ingenieur kosten jeweils 500 DM - du solltest also wieder bis zur letzten Minute warten, bis du sie zum Einsatz kommen läßt. Einige Tage bevor der Gesundheitsinspektor oder der Sicherheitsinspektor kommen, bekommst du einen entsprechenden Hinweis. Checke also all deine Läden durch, bevor er ankommt, dann brauchst du dir über Verwarnungen keine Sorgen zu machen.

Nun hast du für einige Zeit die billigste Show laufen lassen, und immer mehr Kunden haben die Vorstellungen besucht. Du kannst eine Show jedoch immer nur so lange laufen lassen, bis das Publikum langsam ausbleibt, da es sich langweilt. Die nächste Show auf der Liste ist Bingo. Sie kann schon in der ersten Woche sehr erfolgreich sein. Du solltest Bingo sofort buchen, wenn du genug Geld dafür hast. Dann machst du die ganze Woche über Werbung für die Show, denn dies ist der Punkt, an dem man beginnt, das große Geld einzusacken. Wenn du die Bingo-Nacht zum ersten Mal veranstaltest, solltest du für ein paar Wochen keine neuen Stände kaufen, so daß du dein Bankkonto mit den Profiten aufstocken kannst. Wenn dein Profit groß genug ist, kannst du wieder Stände kaufen, die Bingo-Show buchen und trotzdem genügend Geld zur Verfügung haben, um dein Strandbad in Schuß zu halten. Du solltest diesen Punkt ungefähr sechs Wochen

---

nach Saisonbeginn erreicht haben, wenn nicht, gehst du auf Sparkurs, bis du dir die Bingo-Nacht leisten kannst.

Während dein Guthaben auf der Bank wächst, kannst du mit anderen, teureren Shows herumexperimentieren. Setze aber immer wieder eine Bingo-Nacht an, bis du eine reguläre Besucherzahl von gut über 800 aufweisen kannst. Die anderen Acts sind viel kostspieliger, aber wenn du es dir leisten kannst, sind sie es wert, denn die Eintrittspreise gehen jedesmal um 500 nach oben. Du kannst deine Gewinne also leicht vervielfachen. Je mehr die Shows kosten, desto besser werden sie auch, denn sie locken mehr Leute an als die Ballonshow oder das langweilige Bingo. Vergiß nicht, regelmäßig Werbung zu machen. Wenn du das Geld dazu hast, solltest du Premieren in beiden Bereichen sieben Tage die Woche bewerben. So kommt viel zusätzliches Kapital in die Kassen, und die Investition in die Plakatträger hat sich allemal rentiert.

Wenn du die teureren Stände und Angebote auf dem Strand bekommst, mußt du die Preise erhöhen, sonst machst du keinen Profit. Denke daran, daß sich alle Stände selbst tragen müssen, sonst hast du bald Schulden. Wenn du 500.000 für ein Mietgeschäft am Strand zahlst, mußt du das Geld möglichst schnell wieder hereinbekommen und die Preise entsprechend ausrichten. Wenn du den letzten billigeren Stand im Katalog nimmst, kannst du gut den Preis für den neuen abschätzen. Wenn du beim letzten Stand beispielsweise die Preise um die 400 DM festgelegt hast, müssen die des neuen um die 500 DM liegen. Trotz allem sprechen die Touristen das letzte Wort. Wenn sie den Preis für zu hoch halten, werden sie dein Geschäft nicht nutzen oder das Produkt nicht kaufen. Beachte die Zeichen, die über ihren Köpfen erscheinen, um dir Klarheit zu verschaffen. Auch wenn bei einem deiner Mietgeschäfte keine Boote ausgeliehen werden, weißt du sofort, daß etwas schief läuft. Normalerweise sollten nämlich alle Boote im Wasser sein, wenn am Strand gerade viel Betrieb ist.

Das Personen-Menü klärt dich darüber auf, wie viele Leute sich in jedem Bereich aufhalten und welche Wünsche sie als nächstes für den Strand und die Promenade haben. Das erweist sich als praktisch, wenn man wissen will, wo man am besten Werbung für seine Show machen soll. Es gibt auch einen Zeiger, der es dir erlaubt, ein paar Dinge über die Touristen herauszufinden, die sich in deinem Strandbad aufhalten. Wenn du mit dem Zeiger auf einen Touristen klickst, geht ein Fenster im Personen-Menü auf. Dort erfährst du, wie pingelig die Leute sind, und an den Balken neben dem Fenster kannst du sehen, welche Wünsche sie haben. Wenn einer dieser Balken ganz oben ist, sind sicherlich einem deiner Läden die Vorräte ausgegangen, und die Touristen wissen nicht mehr, wo sie die gewünschten Waren herbekommen sollen. Die Balken erscheinen auch über den Köpfen der Touristen, wenn sie einen Shop betreten, der keine Vorräte mehr hat. Anhand der

---

Pingeligkeit entscheidet man, ob man die Preise oder den Service ändern sollte, über den sich ein Tourist beschwert hat. Wenn nach dem Kauf eines Strandballs über dem Touristen ein Geldzeichen erscheint, bedeutet das, daß er den Ball zu teuer fand. Wenn du feststellst, daß ein Tourist sehr pingelig ist, solltest du erst abwarten, ob sich sonst noch jemand beschwert, bevor du deine Preise senkst. Wenn ein nicht besonders pingeliger Tourist allerdings verärgert ist, solltest du die Preise um ein paar Mark senken, weil die meisten anderen Kunden so denken wie er.

Normalerweise geht es am Strand am geschäftigsten zu, aber trotzdem bringt er nicht das meiste Geld, da von den Fahrgeschäften immer nur zwei gleichzeitig benutzt werden können. Deshalb mußt du die Preise für die Fahrgeschäfte am Strand so hoch wie möglich festsetzen. Außerdem mußt du am Strand Anlagen bauen, die dir gar kein Geld einbringen, sondern vielleicht am Ende der Woche ein Lob von der Stadtverwaltung, wenn du Glück hast. Solche Anlagen umfassen Umkleidekabinen und Toiletten - sie sind nicht sehr teuer und nehmen auch den Ständen keinen Platz weg, da sie im Hintergrund aufgestellt werden. Versuche, so viele wie möglich davon zu kaufen, so daß du am Ende der Woche die Belohnung für Strandanlagen über 100.000 DM einstreichen kannst. Außerdem kannst du noch Liegestühle für den Strand kaufen, aber diese müssen vorne in einer Reihe mit den Geschäften aufgestellt werden. Aus diesem Grund solltest du den Kauf von Liegestühlen so lange zurückstellen, bis du recht viel Land zur Verfügung hast. Es gibt auch einen Preis für Promenadenanlagen, aber es empfiehlt sich nicht, Tische und Ferngläser zu kaufen, da sie nur viel Platz wegnehmen, den man mit lukrativeren Geschäften besser nutzen könnte.

Wenn du neues Land für die Promenade kaufst, wirst du auch mehr Land am Strand zur Verfügung haben. Am Strand gibt es nicht genügend Stände, um all den Platz zu füllen. Du kannst die Freiräume ganz preiswert mit Liegestühlen auffüllen oder dir einen der teureren Läden anschaffen. Es lohnt sich nicht, zwei Tretboote oder Schlauchboot-Vermietungen aufzustellen, aber wenn du dir Wasserski und Drachenfliegen leisten kannst, solltest du von diesen Attraktionen unbedingt Gebrauch machen, denn mit ihnen kannst du deinen Profit verdoppeln. Wenn Promenade und Strand ziemlich vollgebaut und gut besucht sind und du immer noch über eine Menge Geld auf der Bank verfügst, kannst du deine Bestellungen beim Großhändler etwas vergrößern. Klicke einfach im Großhändler-Menü für jedes Produkt die maximale Menge an. Wenn du Glück hast, bekommst du alles, und die Lager deiner Shops werden komplett aufgefüllt. Eventuell sind aber nicht alle Waren sofort verfügbar, du solltest also trotzdem sofort neu ordern, wenn die bestellte Ladung bei dir eingetroffen ist. Jetzt wo alle deine Läden gefüllt sind, gehst du jeden Tag zum Großhändler, um deine Waren aufzustocken. Auf diese

---

Weise mußt du dir nie mehr Sorgen über leergeräumte Lager machen. Die großen Bestellungen sind sehr teuer.

Aber du mußt dir darüber keine Sorgen machen, wenn dein Strandbad gut besucht ist. Dein Lagerbestand verkauft sich in einem oder zwei Tagen, und du machst ein gutes Geschäft dabei. Wenn du viel Geld und Stände hast, kannst du sie auch früher reinigen lassen, so daß sie immer in einem Top-Zustand sind. Es wird schwieriger, alle Geschäfte im Auge zu behalten, wenn du viele davon hast, und deshalb empfiehlt es sich, sie zu reinigen, bevor es wirklich notwendig wird. So kannst du sie besser pflegen und läßt die Läden nicht herunterkommen.

Einige der teureren Stände nehmen bis zu sechs Meter Platz in Anspruch, du mußt also bald mehr Land kaufen. Land ist nicht sehr teuer, aber unbedingt notwendig, wenn dein Strandbad das beste werden soll. Wenn es also auf deinem Promenadengrundstück eng wird, solltest du sofort Land dazukaufen. Am besten platziert man die größeren Shops auf das erste Stück des neuen Lands. Stelle einen Coffee-Shop und einen Sandwich-Kiosk hin, und wenn du noch mehr Grund kaufst, platzierst du dort die anderen Shops. So sind die besten Shops in der Mitte der Promenade. Die größeren Shops sind sehr teuer, ebenso die Gehälter für die Mitarbeiter. Aber trotzdem lohnt es sich, denn man macht mit diesen Läden auch einen schönen Profit. Wenn das Produkt dich beispielsweise 400 DM kostet, kannst du es um 800 weiterverkaufen - sehr lukrativ! Die Waren sind teuer, aber sie gehen weg wie warme Semmeln. und du machst schon nach ein bis zwei Tagen Gewinn.

Du wirst feststellen, daß du die Stände am Strand viel schneller vollständig hast als die Shops auf der Promenade. Wenn du am Strand alle Geschäfte hast, wirfst du einen Blick auf das Personen-Menü, und es wird dir mitteilen: " Der Strand ist großartig, wir lieben dich". Ein tolles Gefühl, wenn man anerkannt wird, oder? Nun besteht deine Aufgabe am Strand darin, die Leerräume mit Liegestühlen und anderen Einrichtungen aufzufüllen. Das kostet nicht sehr viel und geht recht schnell vonstatten. Um den Strand auf diesem Standard zu halten, sollte man ihn täglich reinigen und den technischen Zustand der Fahrgeschäfte immer im Auge behalten. Repariere sie, bevor der Balken um über die Hälfte zurückgegangen ist, dann hast du keine Probleme mit dem Sicherheitsinspektor oder mit den Touristen.

Wenn der Strand einmal voll ist, gilt es, sich auf den Ausbau der Promenade zu konzentrieren und bessere Shows zu organisieren. Die Shows können dich eine Stange Geld kosten, aber der beste Act, Michael Jackson live, bringt dir pro Eintrittskarte 3.000 DM ein, so daß du ein hervorragendes Geschäft machst, wenn du täglich für die Veranstaltung wirbst. Die Vorstellung kostet dich 2.000.000 DM, buche sie also nicht, bevor du nicht mindestens über doppelt soviel Kapital

verfügst. In der ersten Woche spielt die Show etwas mehr als die Kosten ein, aber in der zweiten und dritten Woche schnellen die Profite rasant in die Höhe. Wenn Michael Jickson für ungefähr vier Wochen gelaufen ist, greift man für eine Weile besser wieder auf Bingo oder die jonglierenden Jimbos zurück, so daß man sein Geld auf der Bank ohne Risiko mehrern kann. So, das war's. Schaut euch mein Strandbad an und versucht, es zu verbessern. Dabei müßt ihr wirklich gut sein!

## 1.48 hattrick

Spielname: Hattrick

Hersteller: Ikaron

Genre: Fußballmanager

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier

??

Screenshots:

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

Cheat:

Gebt man als Managername "Ikaron" ein, so werden einem jeden Monat 4,5 Millionen gutgeschrieben.

Autor: Maik Kiaut

## 1.49 hattrick\_luebke

H a t t r i c k !

Lange hat's gedauert - nun endlich ist es da ... der neueste Fußballmanager von Ikarion !

Geliefert wird das 5 Disketten umfassende Spiel in einem stabilen Pappkarton mit ansprechendem Äußeren.

Die Disketten sind extra in einer Plastiktüte unterbracht, so daß sie beim Transport nicht so leicht beschädigt werden

können.

Als ich die Packung zu ertsen Mal in Händen hielt, wäre sie mir fast aus der Hand gefallen, so schwer war sie ;-)

Des Rätsels Lösung war das sehr umfangreiche, insgesamt 200 Seiten umfassende Handbuch !

Neben den Disketten und dem Handbuch ist nur noch ein Registrierungskarte vorhanden.

Vorab sei bemerkt, daß lediglich eine ECS-Version im freien Handel erhältlich sein wird.

Ab Mitte August kann der registrierte Kunde aber über Ikarion ein AGA-Upgrade für 20,- DM erhalten !

Das Handbuch ist zumindest das schwerste, welches ich je zu einem Spiel in die Hand bekommen habe.

Es ist sehr ausführlich, reichhaltig bebildert und läßt eigentlich keine Fragen mehr offen.

Es sollte allerdings niemand zu sehr erschrocken sein, über diese 200 Seiten - alles ist in sehr großen Lettern geschrieben ... wohl auch, um evtl. Raubkopierer von der Vervielfältigung abzuschrecken !

Getestet wurde das Spiel auf einem A 1200, OS 3.0, 68030/50 Mhz., 10 MB Ram, Festplatte, Multiscan-Monitor.

Als Mindestkonfiguration werden 1 MB Ram vorausgesetzt.

Empfohlen werden Festplatte, Fast-Ram, 68020.

Die Installation geht mittels Installationsskript schnell und problemlos von der Hand. Auf der Festplatte nimmt das Spiel ca. 7,3 MB ein.

Möchte man von Diskette aus spielen, muß man es zuvor mittels mitgeliefertem Installationsprogramm auf insgesamt 10 Disketten kopieren !

Sinn und Zweck des Spieles ist, wie auch schon bei Anstoß, oder Bundesliga Manager Hatrick, die Mannschaft bzw. den Verein seiner Wahl optimal zu managen.

Es können 1 bis 4 Spieler teilnehmen.

Zu Beginn sucht man sich seine Wunschmannschaft und den Schwierigkeitsgrad aus und beginnt dann in der Regional-liga mit seiner Aufgabe.

Im Gegensatz zu seinen beiden Konkurrenten allerdings, ist hier nicht der Schwerpunkt auf das Training der Mannschaft gelegt worden, sondern auf das Finanz-Management.

---

Man kann zwar auch einen kleinen Einfluß auf die Aufstellung der Mannschaft ausüben, doch wird das eigentliche Training dem zum Saisonbeginn eingestellten Trainer anvertraut !

So bleibt dem Manager genügend Zeit sich den zahlreichen Geschäften zu widmen. So kümmert dieser sich um die Höhe der Eintrittsgelder, dem Stadionausbau, dem Verkauf und Kauf von Spielern, dem Sponsorin u.v.a.m.

Weiterhin bekommt man die Möglichkeit, das eigentliche Spiel auf dem Monitor anzusehen.

Der ganze Ablauf erinnert dabei sehr stark an den des ehrwürdigen Bundesliga Manager Professional.

Schlüsselszenen des Spieles werden dabei gezeigt. Man sieht dabei dann die winzig kleinen Spieler einen noch kleineren Ball ins Tor treten ... oder auch nicht !

Vorab gesagt, hier sehe ich eigentlich den einzigen Schwachpunkt des Spieles - das Ganze ist einfach zu klein !

Die sonstigen Grafiken sind für ECS-Verhältnisse recht gelungen - es bleibt nur zu hoffen, daß die AGA-Variante noch ordentlich aufgepeppt wird.

Den Sound möchte ich als mittelmäßig bezeichnen.

Die Begleitmusik ist zwar gut anzuhören, aber die Sound-FX während des Spieles sind sehr abgehackt und nicht gerade sehr realitätsnah.

Über einen Editor hat man die Möglichkeit, die Vereinsnamen, die Spielernamen u.a.m. selbst festzulegen.

Zu Beginn sind nur Phantasienamen eingetragen - aufgrund der fehlenden Lizenz der Vereine bzw. des DFB (oder wem auch immer!).

Zum Abschluß kann ich eigentlich nur jedem dieses Spiel ans Herz legen. Es ist zwar optisch nicht so gelungen wie Anstoß, aber aufgrund seiner Komplexität kann er zumindest mit seinen Konkurrenten gleichziehen - wobei das angekündigte AGA-Upgrade letztendlich noch einen kleinen Sprung nach vorne bedeuten wird.

Zusammenfassung: Titel: Hatrick!

Hersteller: Ikarion

System: alle Amiga, ab 1 MB Ram

Umfang: 5 Disketten

Sprache: kompl. deutsch

Spieler: 1 - 4

Bem.: AGA-Upgrade bei Hersteller

Urteil: sehr empfehlenswert

Rainer Lübchemeier

---



## 1.50 hattrick\_ukn

Testbericht: Hattrick !

~~~~~

Hattrick = (engl.) Fußball:

dreimaliger Torschuß durch denselben Spieler

... und genauso lautet der Titel von Ikarions neuem Fußballmanager.

Mit Hattrick ! wagt sich Ikarion in den heißumkämpften Markt der Fußballmanager vor. Kann Ihr neues Produkt gegen so klangvolle Namen, wie Bundesliga Manager Hattrick oder Anstoss bestehen ?

Hattrick ! wird in der ECS Version auf 8 Disketten ausgeliefert, auf denen das Spiel gepackt vorliegt. Dies zeigt bereits das zum flüssigen Spielen eine Festplatteninstallation dringend anzuraten ist. Dies erledigt ein ausreichend intuitives Installationscript.

Bereits direkt nach dem Starten des Programms, fällt die anfangs gewöhnungsbedürftige Benutzeroberfläche (CSS) auf. Rumpft man anfangs über das ungewöhnliche Design die Nase, so erkennt man bald, wie komfortabel diese ist. Durch einfache Mausklicks erreicht man vom Hauptmenu alle relevanten Menüpunkte, die alle das selbe Layout besitzen, was sich als ungemein nützlich erweist.

Nach dem Spielstart wird zuerst der Schwierigkeitsgrad festgelegt. Simpel, lau und haarig stehen zur Auswahl. Anschließend wählt man die gewünschte Spieleranzahl (1-4) und schließlich hat man noch die Wahl zwischen einer serious Liga, mit anähernd echten Vereinsnamen und kompetenten Texten, oder der fun Liga, die so einiges durch den Kakao zieht, der ich persönlich jedoch wenig abgewinnen konnte.

Im Hauptmenu findet sich wenig Neues. Nahezu alles hat man schon irgendwann, irgendwo einmal gesehen. Auffallend ist nur die Möglichkeit alle Entscheidungen Taktik, Aufstellung, Training betreffend den Trainer treffen zu lassen. Taktik und Aufstellung können auch vom Manager, also dem Spieler, übernommen werden, für Training gibt es diese Möglichkeit nicht und so sollte nicht irgendein Trainer verpflichtet werden.

Außerdem originell ist der Menüpunkt Vereinssitzung. Hier können Strafen für Rotsünder festgelegt werden, Freundschaftsspiele vereinbart, Fanprojekte gegründet werden und vieles mehr.

Im Stadionmenu können die üblichen Ausbauten vorgenommen, Preise für Einzel- und Dauerkarten festgelegt werden und das Stadion für andere Veranstaltungen vermietet werden.

Bevor man sich nun in das erste Saisonspiel stürzt,man startet übrigens in der Regionalliga,sollte man einen Abstecher in das Optionsmenu machen.Dort können die oft unglücklich gewählten Trikotfarben verändert werden,die Spielgeschwindigkeit eingestellt und verschiedene Optionen,wie Spielberichtsbogen,oder Toranzeige auf der Anzeigetafel aktiviert werden.Letzteres erweist sich als unbedingt erforderlich,da in der Spielgrafik Torerfolge sogar wie gar nicht erkennbar sein werden.An dieser Stelle kann auch die Begleitmusik abgestellt werden,was sich als ungemein angenehm herausstellt.Ein CD-Player für CD-Rom Laufwerke wurde leider nicht aus der PC-Version übernommen.

Schließlich lassen sich auch sämtliche Namen und mit Hilfe eines Malprogramms,sogar die Vereinswappen editieren.

Startet man nun den ersten Spieltag,befindet man sich auf einem ziemlich ereignislosen Bildschirm,der anhand von Balkengrafiken die Spielanteile darstellt.Kommt es zu einer interessanten Spielsituation wird auf eine Spielfeldansicht vom höchsten Tribünenplatz aus gesehen umgeschaltet,welche die Spieler zu bewegten Punkten degradiert.Die Sounduntermalung ist eine Katastrophe.Sie besteht aus gelegentlichen lauten Rauschen,das wohl Publikum simulieren soll.Dem Spielverlauf ist aufgrund der miserablen Grafik kaum zu folgen,was die Motivation nicht unbedingt erhöht.Nach dem eigentlichen Spiel berechnet Hatrick ! die übrigen Partien und wir finden uns im Hauptmenu wieder,wo zahlreiche Statistiken abgefragt werden können.

In der Winterpause findet die Jahreshauptversammlung unseres Vereins statt,auf der man auch durchaus seinen Job und damit das Spiel verlieren kann.

So ist Hatrick! ein vom Inhalt umfangreiches Programm,grundsolide und eigentlich für lange Zeit motivierend,aber aufgrund der mangelhaften Grafik und dem katastrophalen Sound kann Hatrick ! Programme wie BMH oder Anstoss nicht übertreffen,wohl aber mit Ihnen gleichziehen.

In diesen Tagen ist eine AGA Version erschienen,die hoffentlich oben genannte grafische Defizite ausgleicht,denn dann wäre Hatrick ! ein Mußkauf.Die AGA Version ist für registrierte Besitzer der ECS Version erhalten diese für DM 20,- direkt bei Ikarion.Warum die AGA Version nicht separat verkauft werden soll, also weiterhin nur die ECS Version im Fachhandel zu erstehen ist

bleibt mir schleierhaft.

Urteil:

~~~~~

Dokumentation: ..... 13/15 sehr gut

Grafik: ..... 9/15 befriedigend

Sound: ..... 3/15 mangelhaft

Motivation: ..... 12/15 gut

Gesamteindruck: ..... 12/15 gut

Facts: Spieler: 1-4

~~~~~

Eingabegerät: Maus,Tastatur

minimal Konfiguration: MC68000,OS 1.3,1.5 MB RAM

empfohlene Konfiguration: MC68020,Festplatte

AGA/ECS: ECS und AGA (AGA Update beim Hersteller)

## 1.51 hillsfar

Spielname: Hillsfar

Hersteller: SSI

Genre: Rollenspiel

Hint:

Drückt mal ab und zu die F-Tasten, wenn man etwas aufhebt.

## 1.52 hired guns

Spielname: Hired Guns

Hersteller: Psygnosis / DMA (1993)

Vertrieb: Rushware

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 63 %

Sound: 42 %

Motivation: 64 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Norman Schlegel**

**Andreas Giese**

**Komplettlösung**

Cheats:

Im Spiel eingeben:

---

"CHRISTINA" Freie Missionswahl

"APPLEGATE" alle Schlüssel und Keycards

"AMIGA" Unendlich Energie und Munition

Tip:

Bananen sind die besten Waffen.

## 1.53 hiredg\_schlegel

Testbericht zum Spiel HIRED GUNS

Geschrieben von Norman Schlegel

Wer auf moderne Rollenspiele steht sollte sich unbedingt mal

Hired Guns von DMA Design und Psynosis ansehen.

Ich habe das Spiel am A1200 und am A500 mit jeweils 2 Zusatzlaufwerken gespielt und bis auf mehr Soundeffekte am A1200 (durch 2MB) keine großen Unterschiede festgestellt! Dieser Test gilt also für beide Systeme!

Im Hauptmenüschirm kann man zwischen `Neues Game` oder `Gespeichertem Spiel` wählen. Ich wähle Neues Game an und kann sogleich zwischen `Training`, `Vollständige Operation` oder `Kurz-action-spiel` entscheiden. Beim erstmaligen Spielen ist ein Training nur zu empfehlen,

da man sich kurz mit den Waffen vertraut machen sollte!

Nimmt man ein Kurz Action Spiel kann man zwischen mehreren Missionen wählen. Da man dieses Spiel mit bis zu 4 Spielern zocken kann gibt es auch Missionen für 1 Spieler Games bis zu 4 Spieler Missionen die dann halt um einiges schwieriger sind! Wenn man übrigends mit 4 Spielern

auf Gegner Hatz gehen will muß man einen 4 Spieler Adapter anschliessen.

Meine Wenigkeit entscheidet sich aber mal für eine Vollständige Operation...

...Zuerst kann man zwischen einigen Charakteren wählen die alle ihre Vor- und Nachteile haben. So können zB Humanoiden nicht so lange unter Wasser bleiben wie Cyborgs. Jeder Charakter hat andere Waffen und wird mit anderen Bildern dargestellt. Hat man 4 Söldner gewählt geht es zu einer Karte in der man sich eine Mission aussuchen kann. (Dieser Schritt

fällt beim Training und Kurz-action-spiel weg, da man da die Missionen schon vorher aussuchen muß!)

---

Hat man sich entschieden bekommt man ein nettes Bildchen sowie die Auftragsumschreibung zu sehen.

Nach einer Ladepause gehts dann aber los!

Auf dem Bildschirm erscheinen 4 Screens für jeweils einen Söldner.

Spielt man alleine muß man alle Söldner übernehmen, spielt man zu viert

übernimmt halt jeder Spieler einen Charakter.

Jeder Screen ist wie folgt aufgebaut: Oben rechts befindet sich die Energieleiste und links daneben kann man 3 Kästchen erspähen.

Das erste schimpft sich Store. Hier kann man Waffen umstellen, wegwerfen, aufnehmen oder Essen einstellen.

Das zweite Kästchen nennt sich DTS. Wenn der Söldner einen Radarkasten besitzt kann man hier über diesen Radar verfügen.

Im dritten Kästchen kann man Informationen über den Söldner abrufen.

90% stehen allerdings auf jedem der 4 Screens als Sichtfenster zur Verfügung!

Zur Steuerung. Man kann die Richtung des Söldners verändern indem man den Pfeil an die Bildränder bringt und die linke Maustaste drückt. Mit der linken Maustaste kann man aber auch schießen sobald man den Cursor in die Screenmitte bewegt hat! Ist die Magazin leer und Munition im Gepäck vorhanden kann man mit einfachem Klick auf die rechte Maustaste nachladen und weiterballern. Will man einen Partner folgen lassen braucht man nur zwei Klicks und schon folgt uns der gewünschte Söldner überallhin! Die Steuerung ist also ziemlich leicht zu lernen!

Zur Grafik. Die Grafik überrascht bei jeder Mission aufs neue. Vom Reaktor übers Tiergehege bis hin zu Unterwasser Einlagen ist alles dabei! Auch bei den Gegnern wurde nicht gespart. So gibt es Eichhörnchen, Lemminge!, aber auch Massen an Aliens oder Haien! Also die Grafik ist wirklich gut gelungen!

Zum Sound. Wenn man auf einem normalen A500 spielt muß man mit den normalen Soundeffekten auskommen, die allerdings auch gut sind und eigentlich auch ausreichen. Wer aber über 2MB Ram (zB A1200) verfügt bekommt noch die 410KB an Sound FX geboten die auf einer extra Diskette mitgeliefert werden!

Die Musiken in den Menüs und Zwischenbildschirmen ist auch nicht von schlechten Eltern!

Zu den Mankos. Leider sind die Gegner teilweise ziemlich schwer im Gegensatz

zu ihrer Körpergröße, wie zB die wirklich mörderischen Eichhörnchen :-)

Was mich auch gestört hat ist die Missionsuhr die mitläuft wenn man ein Kurz-action-spiel macht!

Also für absolute Anfänger kann ich dieses Spiel wirklich nicht empfehlen,

allerdings sind hier Hartgesottene bestens bedient!

Ok, ich komme mal zum Schluß! Mir persönlich gefällt dieses Spiel wirklich gut und ich kann es für harte Rollenspieler nur empfehlen!

Wenn man wie ich mit zwei Zusatzlaufwerken spielt sollte man keine Probs mit Disxwechseln bekommen, da Hired Guns alle Zusatzlaufwerke unterstützt!

Die 5te Diskette braucht man nur einmalig einstecken wenn man über 2MB Ram verfügt, da dann die ganzen ZusatzFX ins Ram geladen werden! Bei 5 Disxs wurde natürlich auch an die Festplattenbesitzer gedacht!!!

Also wer auf der Suche nach einem geilen Rollenspiel ist, gerne zusammen mit bis zu 3 Freunden in Echtzeit Aliens bekämpft und nicht gerade über einen Amiga mit 1 Laufwerk und ohne Festplatte verfügt sollte hier unbedingt mal Probe spielen!!!

## 1.54 hiredg\_giese

Hired Guns

Wenn eine Softwarefirma für neuartige Spielprinzipien

bekannt ist, dann ist es Psygnosis. Dies hatte sie auch

wieder mit dem Spiel "Hired Guns" unter Beweis gestellt.

Das Game ist eine Mischung aus einem Rollen- und Shoot'em Up Spiel. Man muß also durch verschiedene Dungeons wandern, dabei Schalter tätigen, und Schlüssel, Munition und andere Nützlichkeiten aufsammeln. Nicht zu vergessen ist aber daß einem dabei immer eine Menge von verschiedenen Aliens im Wege sind, welche man also mal nebenbei wegputzen darf.

Die Story des Games ist schnell erzählt. In ferner Zukunft sind auf einem fernem Planeten, namens Luyten, Genmanipulationen außer Kontrolle geraten. Um eine weitere Ausbreitung zu verhüten wird ein vier Mann starkes Söldner-team zusammengestellt.

Ab hier kommt man selbst ins Spiel. Nachdem man sich ausgesucht hat welche Spielvariante man zocken möchte, geht es nämlich daran sich die vier Helden aus einer Auswahl

von zwölf Charakteren auszusuchen. Als nächstes wird festgelegt wieviele Mitspieler man hat. Es können bis zu vier Spieler gleichzeitig mitspielen. Wobei dann jeder der Spieler einen Recken übernimmt.

Nach der am Anfang gewählten Variante richtet sich nun euer weiteres Vorgehen. Es gibt Training, Kurz Action und die Gesamtmission. Im Training gilt es vorher bestimmte Ergebnisse zu erfüllen. Da sich die Aufgaben langsam steigern, lernt man hier genau den richtigen Umgang mit den Wafen und all den anderen Dingen. In der Kurz Action ist es wie im Training, nur das hinter den jetzt gestellten Aufgaben schon eine ganze Menge Zunder steckt. Es kommt also vorallem auf eine fixe Auffassung und einen schnellen Abzugsfinger an. In der richtigen Mision bekommt man eine Karte des Planeten serviert, auf welcher die einzelnen Objekte eingezeichnet sind, ebenso die Verbindungen zwischen ihnen. Desweiteren bekommt man eine kurze Info zur Bedrohung des jeweiligen Objekts. Man muß sich also von Station zu Station vorarbeiten, wobei besonders die eingekreisten Objekte wichtig sind. In ihnen sind die Atomladungen zur endgültigen Zerstörung des Planeten.

Beim Spielen hat man für jedes Teammitglied einen Bildschirm. In ihm können verschiedene Daten angezeigt werden. Angezeigt werden kann:

- 1) Ein 3D Fenster mit der jeweiligen Sicht des Helden.
- 2) Das Inventar des Helden. Hier kann man Gegenstände untersuchen oder auch nur die richtige Waffe zur Hand nehmen.
- 3) Es stellt eine Art Radarbildschirm dar, ist nur anwendbar wenn man ein solches Gerät besitzt.
- 4) Statistikbildschirm mit Angaben zur Person.

Gesteuert wird mit der Maus, wobei diese bei einem Richtungspfeil oder einem Fadenkreuz betätigt wird. Das Hört sich sehr schwer an, ist aber nach einiger Einarbeitungsziet sehr leicht zu bedienen. Die Grafik ist sehr gut gelungen und auch sehr detailreich. Animationen sind zwar kaum vorhanden, das tut aber dem Spielspaß keinen Abbruch. Der Sound ist absolute Spitze, bei 2 MB Ram werden außerdem noch extra Soundeffekte geladen.

Also Fazit kann ich nur sagen, daß dieses Game eine Menge Spaß macht.

Andreas Giese

---

## 1.55 hired\_komp

Komplettlösung - HIRED GUNS

Das Team

Zwölf Charaktere stehen zur Auswahl. Die Beschreibungen und Berufsbezeichnungen in der Anleitung kann man getrost vergessen; sie sollen lediglich etwas zur Atmosphäre des Spiels beitragen und sind im Spiel selbst ohne Bedeutung. Viel wichtiger ist es, einen Blick auf die folgende Tabelle zu werfen:

Name Rasse

Physique Agility

Rorian Deevergh Mensch

156 105

Desverger Mensch

187 85

Jennilee Preymon Mensch

95 211

CIM Roboter Roboter

321 28

Cheule Siygess Mensch

129 160

Clavius Humanoid Humanoid

152 150

Katrina Homez Mensch

131 144

Adele Reannon Mensch

94 196

Miyriel Torre Cyborg

100 132

Bonden Spey Mensch

207 106

Kiurcher Mensch

190 75

CIM-Lite Roboter

250 44

Hier sind die Attribute der verschiedenen Charaktere aufgelistet. Da keine Fähigkeit bei Hired Guns so wichtig ist wie das simple überleben, sollte man seine Leute in erster Linie danach zusammenstellen, wie gut sie körperlich beisammen sind. Die beiden Roboter sollten auf jeden Fall dabeisein. Nicht nur, daß sie den anderen körperlich überlegen sind, mehr einstecken und mehr Gewicht



tragen können, sie haben auch den Vorteil, daß sie sich beliebig lange unter Wasser aufhalten können. Clavius, Miyriel und allen Menschen geht dagegen nach ca. 30 Sekunden die Luft aus und sie beginnen zu ertrinken. CIM-Lite besitzt außerdem als kleine Dreingabe eine Laserpistole, die gute Dienste leisten kann.

Apropos Bewaffnung:

Einen Granatwerfer sollte man unbedingt von Beginn an mitnehmen - später kann es schwierig werden, überhaupt einen zu finden. Das bedeutet, daß man als drittes Teammitglied entweder Bonden oder Cheule mitnehmen sollte. Ich würde zu Bonden raten, weil er nach den Robotern der Stärkste ist. Als vierten im Bunde würde ich Clavius auswählen: Er ist recht stark und gewandt und verfügt außerdem über zwei UniCells und eine TriCell, die er CIMLite als Munition für seinen Laser überlassen kann. Brauchbare Hauptwaffen für Bonden und Clavius lassen sich noch früh genug auftreiben.

Die Waffen

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Waffen, über die das Team von Anfang an verfügt ( ohne PSI Amps ) und die man zu Beginn am häufigsten findet.

Bezeichnung/Munitionsart

Magazin/Salve/Schaden

Blaster 52 UniCell

50 1 20

EMF Stunner UniCeil

20 3 78

HF Hand Laser UniCell

50 1 118

M73 Auto Gun .44

128/5 47

Mounted Mini Gun .44

200/10 86

Naomi IV

Assault Rifle 9 mm

64/5 79

Naomi Grenade 40 mm

Launcher Grenades

3/1 >320

Oxy 6 Flamer

Junior Fuel

40 1 12

Shotgun 18 Bore

2/1 47

---

Silenced

Supercovert 9 mm

54 1 70

Small Arms 6

Silent Auto 9 mm

54 2 63

Smith&Wesson 29 9 mm

6 1 24

Sniper Rifle 9 mm

54 2 63

Sonic Stunner UniCell

50 1 12

Tungsten

Bore Rifle 18 Bore

16 1 32

UPBI Issue 38 .38

64 1 25

Man wird schon bald feststellen, daß Waffen mit einem Schaden von unter 60 ziemlich nutzlos sind: Bis man damit einen Gegner erledigt hat, hat dieser meist genug Zeit gehabt, dem Charakter schwere Schäden zuzufügen oder ihn sogar zu töten. Man sollte seine Leute also unbedingt mit schwerer Artillerie ausrüsten. Besonders zu empfehlen sind dabei die " Small Arms 6 " und die " Supercovert ", da sie zusätzlich zu ihrer recht guten Wirkung auch noch wenig Munition verbrauchen.

Außerdem sollte man darauf achten, daß möglichst jede Munitionsart verwendet werden kann. Munition ist immer knapp, also sollte man möglichst alles verwenden können, was man so findet. Eine Mischung von 9 mm ( Small Amms 6 / Supercovert ) und 44-Waffen ( MiniGun ) hat sich hervorragend bewährt.

Um der Munitionsknappheit entgegenzuwirken, kann man übrigens die ersten Levels mehrmals durchspielen oder später wieder dorthin zurückkehren, um sich einzudecken.

Granatwerfer und schwere Energiewaffen bilden ein besonderes Problem: Ihre Munition ist noch schwerer aufzutreiben als die für normale Waffen und deshalb besonders kostbar. Man sollte sie auf keinen Fall an irgendwelche unwichtigen Gegner verschwenden, sondern sie für ganz spezielle Ziele aufsparen. Einen Robodyne 7000 etwa kann man mit einer einzigen 40-mm-Granate knacken, während einem mit herkömmlichen Waffen bald die Munition ausgeht; bei einem Rahl ist es sogar noch schlimmer. Auch Laserwaffen eignen sich recht gut dazu, schwergepanzerte Ziele schnell auszuschalten, z.B. wenn es darum geht, einen

---

Gegner zu eliminieren, bevor der selber zum Schuß kommt.

Aber auch die beste Waffe ist nutzlos, wenn einem die Munition fehlt! Also lieber einen Gegner umgehen und Munition sparen, als wild in der Gegend herumzuballern und zu versuchen, möglichst viele Gegner abzuballern.

Experience-Points sind bei Hired Guns völlig unwichtig!

Ein Wort noch zu den 40-mm-Granaten: Sie gehören zu den verheerendsten Waffen im Spiel, egal ob sie von Hand geworfen werden oder mit einem Granatwerfer verschossen werden. Ein direkter Treffer richtet weit über 300 Schaden an ( wirft also z.B. auch CIM glatt um ), ein Feld daneben sind es immer noch 147 ( gerade ) oder 77 ( schräg ). Bei der Explosion fliegen außerdem Feuerbälle in alle vier Richtungen, die noch mit je 24 treffen. Eine einzige wohlplazierte Granate kann furchtbare Wirkung haben! Man sollte sie aber nie im Nahkampf einsetzen, denn wenn der Werfer/Schütze zu nah am Ziel ist, wird ihm das nicht gut bekommen! Besonders wirkungsvoll sind Granaten übrigens, wenn sie von oben herab gegen Feinde eingesetzt werden, weil diese dann nicht in der Lage sind, sich wehren zu können.

Minen und AutoSentries sind ebenfalls schwer aufzutreiben. Sie sind nur dann wirkungsvoll einzusetzen, wenn man schon vorher weiß, welcher Feind aus welcher Richtung kommen wird ( z.B. aus einem vorher verschlossenen Raum ). Dann kann es sich lohnen, ein paar Minen zu legen oder ein AutoSentry-System aufzubauen, wenn man seine Leute nicht unnötig gefährden will.

Kein Charakter ist in der Lage, drei Dutzend Leahdiles in einem Gang aufzuhalten, allein schon wegen der Munition, die das kosten würde. Ein AutoSentry dagegen kann sowas durchaus schaffen. Beide AutoSentry-Systeme verschießen Feuerbälle mit Schaden 24, die die Ziele durchdringen und dadurch hintereinander stehende Gegner gleichermaßen betreffen. Das Multi-D schießt ( wenn ein Ziel vorhanden ist ) dreimal und dreht sich dann weiter, das Uni-D schießt einfach so lange bis kein Ziel mehr vorhanden ist. Die Systeme unterscheiden übrigens offenbar NICHT zwischen Freund und Feind, wie das in der Anleitung behauptet wird. Aufpassen also, daß es nicht aus Versehen einen der Euren erwischt!

Der Flammenwerfer richtet zwar keinen großen Schaden an, hat aber den Vorteil, daß seine Feuerbälle ebenfalls ihre Ziele durchdringen und so auf mehrere Gegner wirken können. Wenn man also z.B. auf der einen Seite des Grabens steht und eine Gruppe Gegner auf der anderen, dann kann man mit wenig Aufwand an Munition ganz schön aufräumen. Außerdem lassen sich mit Flammenwerfern Minen aus sicherer Entfernung hochjagen. Als Hauptwaffe ist er allerdings denkbar ungeeignet. Trotzdem lohnt es sich, mindestens einen dabeizuhaben.

Die Kampftaktik

---

Wenn man in einem neuen Gebiet ankommt sollte man so rasch es geht irgendwo Deckung suchen ( am besten in einem geschlossenen Raum mit nur einer Tür - die gibt es aber leider viel zu wenig ). Im offenen Gelände ist man viel zu verwundbar, da der Feind aus allen Richtungen kommen kann, und man ihn meist erst dann bemerkt, wenn ein Charakter getroffen worden ist. Also rasch irgendwo einigeln, und wenn es nur in einer Ecke ist. Hauptsache, alle haben den Rücken frei!

Dann geht man mit einem einzelnen Charakter auf Erkundung ( CIM eignet sich da am besten ) und läßt die anderen jeweils nachkommen, wenn man wieder an einem einigermaßen sicheren Ort ist. Vom DTS und dem Farsight PSIAmp sollte man ausgiebig Gebrauch machen.

Am besten speichert man ( RAM-Disk! ), benutzt dann den PSIAmp, zeichnet sich die Karte ab und lädt das Spiel dann wieder. So gehen die wertvollen PSIAmp-Ladungen nicht verloren und man kann trotzdem voll von ihrer Wirkung profitieren.

So arbeitet man sich Schritt für Schritt durch den Level hindurch. So häufig wie möglich speichern! Wenn man einen kühnen Sprung über drei Etagen ins Wasser gemacht, ein paar Dutzend Monster abgewehrt und dabei seine gesamte Munition verschossen hat, nur um dann festzustellen, daß am ersehnten Ziel nur ein paar Backsteine oder zerbrochene Flaschen liegen, ist das irgendwie frustrierend. Also speichern, nachsehen ob's auch wirklich was zu holen gibt, dann wieder laden und sich die " Schätze " auf direktem Weg holen.

#### Unterwassereinsätze

Für Unterwassereinsätze eignen sich eigentlich nur die Roboter, da alle anderen nach ca. 30 Sekunden anfangen zu ertrinken. Verschiedene PSIAmps bieten jedoch die Möglichkeit, unter Wasser zu atmen oder gar Tunnel ins Wasser zu " schneiden ", so daß auch Menschen längere Zeit unter Wasser bleiben können

Einige Gegenstände ( vor allem Lebensmittel, aber auch Flammenwerfer ) werden beschädigt, wenn sie zu lange im Wasser liegen. Man sollte darauf achten, keine solcher Gegenstände mit ins Wasser zu nehmen ( wenn es sich irgendwie vermeiden läßt ), sonst schleppt man bald nur noch " Unidentifiable Remains " mit sich rum.

Autor: Felix Bühler

## 1.56 hirnschmalz

Spielname: Hirnschmalz

Hersteller: Franz "Zebulon" Janisch

Vertrieb: Nordlicht

---

Genre: Mathe-Lernspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

??

Screenshots:

1

2

3

## 1.57 hirn\_ukn

Hirnschmalz

ist ein Mathe-Lern-Spiel. Im ersten Durchgang geht es darum ein Bild aufzudecken. Das erreicht man, indem man einfach die richtigen Lösungen eintippt? Einfach? Dann solltet Ihr mal Einstellungen anklicken. Dort könnt Ihr für jede Rechenart einen Zahlenbereich anderen Zahlenbereich einstellen und auch einstellen, welche Rechenarten vorkommen dürfen. Dieser Schirm sieht so aus:

Habt Ihr die Einstellungen beendet, könnt Ihr Euch an den Aufgaben versuchen. Hier ist es nicht zu empfehlen, um möglichst schnell zu sein, bei den Rechnungen zu schlamphen. Denn gibt man ein falsches Ergebnis ein, so wird ein Feld wieder zugedeckt. Sind alle Felder wieder zu, so ist das Spiel vorzeitig zu Ende. Auch, wenn die Liste voll ist und Ihr das Bild noch nicht aufgedeckt habt, erfolgt ein vorzeitiger Abbruch.

Wie gut Ihr im Rennen liegt, könnt Ihr am Gesicht der Sonnenblume erkennen. Oder Ihr hört auf die Tonausgabe. Wenn Euer Lautsprecher Euch nur Wörter wie "Hirnlose Qualle", "Blödmann" und "Nein! Doch nicht so!" an den Kopf knallt, solltet Ihr mit leichteren Einstellungen spielen. Wenn Ihr aber nur Wörter wie "Das ist richtig!", "Super! Baby!" und "Das ist toll! Was? Hihihii ..." solltet Ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder so fair sein und den Taschenrechner zur Seite legen. :-)

Apropos Schwierigkeitsgrad: Je schwieriger die Aufgaben sein dürfen, desto mehr Punkte gibt es darauf.

Habt Ihr das Bild aufgedeckt, kommt Ihr in eine Memoryrunde. Dort müßt Ihr möglichst schnell animierte Memorykarten

aufdecken. Diese Punkte werden zu denen aus der Runde davor addiert. Auch wer bis zum Schluß nur wenige Schimpfwörter gehört hat, wird spätestens wenn er das Spiel verlassen will doch noch einiges hören. Und auch die Sonnenblume reagiert auf diese Aktion ziemlich sauer.

Anmerkung zu den Screenshots: Da das Spiel mit 256-Farben-Bildschirme benutzt und der Magnetic-Pages maximal 16 Farben akzeptiert, litt die Qualität natürlich.

Systemanforderungen laut Vertrieb:

AGA und OS 3.0 oder höher

Testcomputer

A1200/030 OS 3.1 6 MB RAM HDD

A1200/030 OS 3.1 2 MB RAM HDD

\*\*\*\*\*

\* \*

\* Titel : Hirnschmalz \*

\* \*

\* Autor : Franz "Zebulon" Janisch \*

\* Softwarefirma : Nordlicht® \*

\* Preis : 29,00 DM \*

\* \*

\*\*\*\*\*

\* \*

\* Grafik : 2 (gut) \*

\* Sound : 1- (sehr gut) \*

\* Spielbarkeit : 2- (gut) \*

\* Schwierigkeits. : 1 (sehr gut) \*

\* \*

\* Gesamtnote : 2+ (gut) \*

\* \*

\* Positiv : lustige Sprachausgabe \*

\* HD-Installation möglich \*

\* Negativ : \*

\* \*

\*\*\*\*\*

\* \*

\* FAZIT : Wer Probleme mit Kopfrechnen hat, \*

\* hat eine gute Möglichkeit, das mit \*

\* diesem Spiel auszumerzen. \*

\* \*

\*\*\*\*\*

## 1.58 historyline1914-18

Spielname: History Line 1914-1918

Hersteller: Blue Byte (1992)

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 75 %

Sound: 70 %

Motivation: 72 %

Screenshots:

Titelbild

2

Codes:

Level Codes:

1-Spieler Modus

Deut. Seite Datum Franz. Seite

Pulse Aug. Sep. 14 Batle

Civil Okt. Nov. 14 Goose

Mouse Dez. 14 Jan. 15 Sport

Venom Feb. Mar. 15 Bimbo

Noise Apr. Mai 15 Tempo

Right Jun. Jul. 15 Baron

Orkan Aug. Sep. 15 Bummm

Front Okt. Nov. 15 Level

Ratio Dez. 15 Jan. 16 Toxin

Parts Feb. Mar. 16 Princ

Plane Apr. Mai 16 Clean

Flame Jun. Jul. 16 Xenon

Gotha Aug. Sep. 16 Signs

Balon Okt. Nov. 16 House

Pause Dez. 16 Jan. 17 Sigma

Elite Feb. Mar. 17 Seven

Infra Apr. Mai 17 Zombi

Hills Jun. Jul. 17 Moves

Cobra Aug. Sep. 17 Blade

Atlas Okt. Nov. 17 Zorro

Amper Dez. 17 Jan. 18 Stone

Rhein Feb. Mar. 18 Mosel

Candl Apr. Mai 18 Order

Stern Jun. Jul. 18 Sodom

2-Spieler Modus

Code Einheiten Depots Fabriken

dt./franz/gesamt

Track 25/20/ 45 1 1

Husar 40/37/ 85 2 2

Beast 23/36/ 78 3 2

Plate 20/19/ 39 1 0

Light 28/28/ 56 4 2

Scrol 35/35/ 70 2 2

Virus 45/55/100 4 4

Bison 38/38/ 76 0 0

Druck 55/55/110 2 3

Troll 4/ 4/ 8 0 2

Uboot 36/36/ 73 1 2

Droid 43/43/ 86 2 2

Grand 1/ 1/ 75 8 5

Royal 22/19/ 41 0 2

Water 66/66/142 2 2

Skill 32/32/111 4 4

Skull 33/35/ 68 0 2

Audio 41/39/ 80 2 2

Spell 37/37/ 74 2 2

Camel 53/53/106 2 4

Flags 48/39/ 87 0 0

Story 26/29/ 92 4 3

Scout 38/38/ 76 0 2

Green 52/57/169 8 8

Hints:

Meidet Straßen und offenes, flaches Gelände. Aus Bergen, Schützengräben und Wäldern hat man größere Chancen einen Sieg zu erzielen.

In vorderster Front sollte man Truppen, schwere Defensivwaffen und vor allem bei Luftangriffen Flaks platzieren. In der zweiten Linie sollten Fernwaffen mit großer Reichweite zum Einsatz kommen. Die dritte Reihe sollte ebenfalls mit Fernwaffen bestückt werden.

Gebäude, die eine Reparatur ermöglichen, sollten immer in der Nähe stehen.

Falls vor einem Depot oder einer Fabrik Truppen von beiden Parteien stehen, so wartet man, bis der Gegner hineingezogen ist und setzt dann seine Truppen



nach. Jetzt gehört die Truppe zu Deiner Partei. Immer versuchen die Einheiten anzugreifen, die sich schlecht oder gar nicht wehren können, um möglichst viele Erfahrungspunkte zu bekommen.

Nur Einheiten erstellen, die dem Gegner größtmöglichen Schaden zufügen können.

Wenn man gegen den Computer spielt, sollte man dafür sorgen, das bei Spielwerte der Computer oben und der Mensch darunter steht. Dadurch ist man dem Computer überlegen. Allerdings bekommt man nicht den Code für den nächsten Level.

## 1.59 hoi

Spielname: Hoi

Hersteller: Hollyware

Genre: Jump 'n Run

Test(s) zu diesem Spiel von:

Frank Otto

Cheat:

Um die höheren Levels anzuspielden, postiert man den Mauszeiger im Level Menü ganz rechts unten, sobald sich das letzte L des Zeigers mit dem Rand des grünen Quadrats deckt. Jetzt <RIGHT MOUSE> drücken und den Pfeil ins äußerste linke obere Eck fahren. Nochmal klicken, und schon stehen die ersten vier Level abrufbereit.

## 1.60 hoi\_otto

Hoi AGA

Von Frank Otto

Vor fast einem Jahr erschien ein ganz gutes Jump'n'Run namens HOI. Jetzt gibt es eine überarbeitete Fassung mit neuen Levels speziell für AGA-Amigas. Man glaubt es kaum, aber es ist sogar noch Public Domain. Zu finden z.B. auf der Aminet CD 4 im Verzeichnis game/jump.

Jetzt aber zum Spiel: Wie schon in der Vorgänger-Version ist es beim alten Jump'n'Run geblieben. Doch die Levels sind wirklich viel schieriger geworden. Insgesamt hat das Spiel fünf. Nachdem man das Spiel geladen hat, öffnet sich ein Fenster, indem man sich den Level aussuchen kann. Daneben kann man noch die Highscores ansehen und sich die Leben einstellen (0-9). Darunter ist noch ein Trainer-Button. Wenn man diesen anklickt, hat man unendlich Leben. Das wird man aber auch schnell tun, denn es gibt kaum ein anderes Jump'n'Run,

---

daß sooooo schwer ist. Aber auch mit unendlich Leben sind die Levels kaum zu schaffen.

Der erste Level, Back to nature, spielt irgendwo in der Natur. Schon hier wimmelt es nur so von Gegnern, springenden Bällen und Fallen. Im zweiten Level, Construction Site, sieht es wie auf einer Baustelle (oder so) aus und im dritten Level, Shoot'em up, kommt mal was anderes (wie der Name schon sagt): BALLERN. Das ist anfangs noch ganz einfach, aber, wär ja auch zu schön, um wahr zu sein, etwas später wird man an eine Stelle gebeamt, wo es wieder mal nur um's ausweichen geht. Der vierte Level handelt hauptsächlich unter Wasser und der fünfte ist mal was ganz neuartiges. Sofort nach dem Start befindet sich eine Tür. Wenn man sie öffnet, stürzt alles hinter einem ein und man muß, so schnell wie möglich, nach rechts laufen. Wenn man es nicht schafft, stürzt man in den Abgrund und muß von vorne beginnen.

Der Feuerknopf ist mit einer Zeitlupen-Funktion belegt. Das ist aber auch das einzige, was einem das Leben retten kann. Im Hintergrund dieses Levels sind auch noch sehr viele verschiedene tolle Effekte, z.B. eine Plasma-Grafik, viele Leucht-Grafiken und bewegende Copperbalken und drehende Räder. Alles wohl, um einen abzulenken. Davon wird man aber auch abgelenkt, denn erstens muß man sich mal die genialen Effekte angucken, dann ist's aber schon zu spät. Zweitens blinkt alles so, daß man sich fast garnicht mehr sehen kann. Alleine wegen diesem Level ist es meiner Meinung nach das beste Jump'n'Run nach Mr. Nutz.

Die Grafik ist sehr schön und hat einen tollen 8-Bit Copperbalken im Hintergrund und die Musik ist auch toll und immer passend. Natürlich ist das Spiel auch nicht unfähr. Nach mehreren Versuchen schafft man auch mal die schwierigste Stelle. Und nun die Bewertung:

Grafik: 85%

Sound: 90%

Gameplay: 90%

Schwierigkeit: Sehr schwer

Gesamt: 90% -- Super

## 1.61 holiday lemmings

Spielname: Holiday Lemmings

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

FLURRY BLIZZARD

---

Level 1: ----- 9: CAJHMDLJCJ 1: CAJKNNHBDM 9: CAJMFNJDQ  
2: IJLDNCCCN 10: MJHMDLCKCW 2: KJKLFLCCDR 10: KKHMFNCKDK  
3: OJNLHCEDCT 11: NJOLHCGLCN 3: KJLGNCADDO 11: NKMFNCALDX  
4: HLDLCMNECT 12: JMDLCINMCK 4: JLFLCKNEDW 12: KMGLCKNMDR  
5: LDLCAJNFCK 13: MDLCAKLNCS 5: LFLCAJOFDO 13: MFLCCJMNDX  
6: LHCKKONGCN 14: DLCKJNMOCO 6: FLCKJNLGDY 14: NJCMKNDGDM  
7: LCANNLDHCQ 15: LCENMMDPCM 7: LCANNLGHDU 15: LCANNMFPDM  
8: CINLLHICL 16: CKNOMDLQVC 8: CMOONOHIDJ 16: BDNNMONQDV

## 1.62 holiday maker

Spielname: Holiday Maker

Hersteller: Software 2000

Genre: Adventure

Um die Bilder von Holiday Maker in das IFF-Format umzuwandeln müssen mit einem Diskettenmonitor die Worte "FOLM.....ILPM" in "FORM.....ILBM" abgeändert werden. Dann kann man die Bilder aus dem Programm herausziehen. Diese Manipulation sollte man allerdings nur an einer Sicherheitskopie vornehmen.

Tips: Code 1: KERTAKIS

Namen : ARNOLD Altmeyer, TIM Berger, KEN Earp, MONA Gatsos, KEVIN Harper, VERA Hunter, LAURA Hynes, BERNIE Knopfler, ALIKI Loraca, RAYMOND Marlowe, RONALD Norman, FRED Taylor, RAY Thomson.

Code 2: NEW SAXONY

## 1.63 hollywoodpictures

Spielname: Hollywood Pictures

Hersteller: Starbyte / Sayonara Software (neu aufgelegt)

Vertireb: Sayonara software

Genre: Simulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Christian Heid

Screenshot:

- 1
- 2
- 3
- 4

Cheatmodus:

Gebt im Kino-Center "jos" ein und es öffnet sich ein Cheatmenü, in dem Ihr verschiedene Daten manipulieren könnt. Überschreitet aber nicht die Summe von 999.999.999\$, sonst funktioniert der Cheat nicht.

Solltet Ihr Euch beim Eingeben des Cheats vertippen, müsst Ihr das Spiel beenden und neu starten, da der Cheat sonst nicht anerkannt wird.

## 1.64 hollypic\_heid

Hollywood Pictures

Im neuen Spiel von Starbyte, den hauptsächlich durch Wirtschaftssimulationen wie "Winzer", "Black Gold", "Invest" oder "Transworld" bekanntgewordenen Spieleschmiede aus Bochum, dreht sich alles um Kinos.

Die Vorgeschichte ist gewohnt belanglos, unser Opa ist leider Gottes von uns geschieden, damit der Schmerz nicht allzu groß ist, hinterläßt er uns aber ein Kinocenter und 30000 DM in bar.

Dumm wie wir sind, verkaufen wir das Kino nicht etwa, sondern versuchen es zu managen.

Schon an der Dicke (eher Dünne) des Handbuchs läßt sich der eher magere Funktionsumfang erkennen.

Anfangs sieht der Spielrhythmus etwa so aus:

Zum Filmverleih gehen, für die 5 Kinos (das Größte bietet immerhin 800 Leuten Geborgenheit) Filme ausleihen, die Eintrittspreise festlegen und 7 Tage warten. Erst wenn man dann irgendwann mal (und das kann dauern) 150000 Steine gescheffelt hat, darf man anfangen, eigene Filme zu drehen - der spaßige Teil des Spieles.

Die Filme werden zunächst einer Hauptkategorie (Erotik, Thriller, Komödie..) zugeordnet und dann mit möglichst in dem Genre erfahrenen Regisseuren, Mimen, Produzenten & Kameralenten besetzt.

Danach werden verschiedene Attribute (Spannung, Liebe, Action..) auf einer Skala von 0-10 Punkten bewertet und sodann noch die Kulisse, Kostüme und das Budget für die Special Effects festgesetzt.

---

Es bleibt also völlig Euch überlassen, ob Ihr lieber billige Pornofilmchen oder High Quality a la Jurassic Park produzieren wollt. Das Drehbuch setzt Ihr entweder selbst aus fünf Worten zusammen oder kauft eine Romanvorlage, zum Beispiel von Steffen König.

Die Movies können selbstversicherlich auch Oscar-prämiert werden und für jeden Zuschauer erhaltet Ihr pauschal 2DM. Auch könnt Ihr sie umsonst in den eigenen Kinos laufen lassen.

Nun zum technischen:

Der Sound ist eben nur Hintergrund, die Grafik dafür sowohl funktionell als auch ansprechend, zumindest teilweise.

Fazit:

Das Spiel ist verdammt eintönig, die Dauermotivation minimal - es passiert einfach nichts Neues.

HOLLYWOOD PICTURES

(STARBYTE)

KINO-SIMULATION

GESAMT: 57%

GRAFIK: 69%

ANIMATION: -

MUSIK: 42%

SOUND-FX: 60%

HANDHABUNG: 89%

DAUERSPASS: 55%

SCHWIERIGKEIT EINSTELLBAR

SPEICHERBEDARF: ? (AUF MEINEM 12ER LÄUFTS PROBLEMLOS)

DISKS: 3 ZWEITFLOPPY: ?

HD-INSTALLATION: JA

SPEICHERBAR: 3 SPIELSTÄNDE

DEUTSCH: KOMPLETT

christian Heid

---

## 1.65 hollywood poker pro

Spielname: Hollywood Poker Pro

Hersteller: Reline

Genre: Kartenspiel

Cheat:

Eine Frau aussuchen, dann <H> drücken und halten und <F9> dazu drücken.

Anschließend DROP anklicken (Evtl. auch zweimal hintereinander) und man bekommt immer 100\$ mehr.

## 1.66 hong kong phooey

Spielname: Hong Kong Phooey

Hersteller: Hi-Tec Software

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

Wer im Titelscreen " PIER'S ANTHONY " eintippt, ist unverwundbar!

## 1.67 hook

Spielname: Hook

Hersteller: Ocean

Genre: Adventure

### Komplettlösung

Tip:

In der Kneipe Köder, Angel und den Krug auf dem Tisch nehmen. Erneut das Nehmen-Icon und anschließend auf exakt die Stelle, wo zuvor der Krug stand, klicken. Im Inventar erscheint nun ein weiterer Trinkbecher.

Wiederholt man diesen Vorgang, erhält Peter neben etlichen Krügen und einigen bis zur Unkenntlichkeit verzogenen Sprites so wichtige Items wie Teddy, Goldstücke, Wecker, Ast, usw.

## 1.68 hook\_komp

Komplettlösung - HOOK

Hinter dem Platz der Piraten solltest du dich erst einmal mit Anker und Stange versorgen, versuche nicht mit der Stange die Jacke zu holen es klappt nicht.

Bei Dr. Chop in der Verbrecherhalle läßt du dir zwei Zähne ziehen und bekommst dafür zwei Goldtaler.

Zuwenig denkst du dir und nimmst den Rolladen auch noch mit. Am Einkaufspier angelst du dir das Seil und hängst den Anker dran. Bei Köder und Angel krallst du dir den Krug vom Tisch, gehst die Treppe hinauf und dann nach draußen. Beim zweiten Anlauf in Sache Anker und Dachspitze über der Uhr klappt die Sache. Jetzt wartest du bis der Mann mit dem Hut nach links geht und ungefähr auf der Mitte des Platzes ist. Wieder den Anker benutzen und durch einen kühnen Sprung bekommst du den Hut.

Als Test klopfst du an der Tür von Frau Sheedles, läßt sie auf und wieder abtreten. Beim zweiten Anlauf schwingst du dich vor ihrem Auftritt zurück zur anderen Seite. Jetzt kannst du dir die Jacke angeln. Geldstück Nummer drei hast du dadurch auch gleich einkassiert. Im Raum mit den gekreuzten Schwertern, hinter dem Einkaufspier nimmst du die beiden Krüge mit.

Damit geht's zum fröhlichen Roger auf der Verbrecherallee. drei Goldstücke drei Krüge, drei Goldstücke gehen über den Tresen und drei volle Krüge gibt es zurück.

Der Pirat am Tisch sieht so richtig nach einem Schlummertrunk aus, gib ihm was er braucht und nimm dafür seine Hosen mit. Zum Anziehen gehst du zur Stelle, wo du die Jacke her hast, hinter dem Rolladen bist du ungestört.

So verkleidet geht es auf das Schiff und die neun Goldstücke in den Krügen wechsel ihre Besitzer.

Beim Schneider am Platz gibt es dafür einen Magneten. Du gehst damit an den Strand, wo du den Magneten auf dem Kreuz benutzt. Als Belohnung gibt es dafür den sagenumwobenen Wecker, den Hook gar nicht ausstehen kann.

Zurück zum Schiff, oben links gibt es eine kleine Unterhaltung mit eben jenem, die jedoch ein feuchtes Ende findet.

Mit dem Stock der Wäscheleine reparierst du erst einmal die Seilwinde. Aus der grossen Muschel nimmst du das Muschelhorn und läßt dich nach oben ziehen. Dann geht es nach rechts hinein in den Nimmerwald. Hier gehst du :hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, hoch, links und wieder links. Nachdem dich Tinkerbell befreit hat, kannst du das Baumhaus entern.

In der Werkstatt der verlorenen Jungen nimmst du dir den Pfeil. In der Jogging - Area trainierst du ein wenig. Bei den vier Jahreszeiten nimmst du dir die gelbe Blume und um dem Huhn die Eier wegzunehmen das Muschelhorn. In der Werkstatt gibt es dafür einen Gummi. Links bekommst du das Netz des Raechers. ( Netz anschauen, um die Schnur zu erhalten ) Durch den Speiseraum geht es zum Teich. Nimm den Ast vom Baum und gib Tinkerbell die Blume. Die Schleuder reparierst du mit dem Gummi. Fuer den dritten Sprung von den Klippen, gibt es Murmeln. Aus dem Ast und der Schnur baust du dir einen Bogen. Mit dem Bogen und dem Pfeil schießt du die Panflöte aus der Werkstatt. Beim Gespräch im Speisesaal solltest du " Oh

Rufio " anklicken. Nach dem dritten Mal geht es Zurück zum Teich. Zur kleinen Insel gelangst du per Schleuder. Sieh dir im Baumhaus alles genau an, damit die Kindheitserinnerungen zurückkommen. Nach einem Gespräch mit Tinkerbelle geht es dann endlich zum Kampf gegen Hook.

Hier brauchst du nur die richtigen Antworten zu geben:

1. Peter Pan, der Rächer
2. Gut pariert James
3. Tick Tock, Tick Tock Hook hat Angst vor einem alten Krok
4. Du hast meine Kinder entführt, du hast Rufo getötet, du verdienst es umgebracht zu werden
5. Nimm deine Schwerter in die Hand. Diesmal ist es Hook oder ich
6. Peter Pan der Rächer

Tja , das war's auch schon, viel Spaß!

## 1.69 horrorzombiesfromthecrypt

Spielname: Horror Zombies from the Crypt

Hersteller: Millenium

Genre: Actionadventure

Level Codes:

2 WOLFMAN

3 HAMMER

4 LUGOSI

5 NOSFERATU

6 GARLIC

8 CUSTODES

Cheats:

<M> <, > <.> gleichzeitig im ersten Level drücken um unendlich viele Leben zu bekommen.

Während des Spiel eingeben oder als Paßwort eingeben:

<BOOGYMAN> unendlich viele Leben

<CHEATMODE> <F10> um ein Level zu skippen

<BOGEYEATER> unendlich viele Zombiejäger

Man landet zwar wieder im 1.Level, kann jedoch mit <ESC> wieder zur Paßwortabfrage und somit in höhere Levels einsteigen.



## 1.70 hot air

Spielname: Hot Air

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Levelskip mit <N>.

## 1.71 hudson hawk

Spielname: Hudson Hawk

Hersteller: Ocean

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Im Screen mit den Copyrightverweisen "SCIENCEFICTION" eintippen und sich an der Vielzahl der Leben erfreuen, mit <DEL> kann man dazu auch noch Levels skippen.

Mit "SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN" bekommt man unendlich viele Meisterdiebe.

## 1.72 human race

Spielname: Human Race

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

01 darwin 31 gallows field 61 3 negatives

02 doom 32 plague pit 62 gimme shelter

03 spyder 33 candlesticks 63 bloat on

04 480 34 brown sugar 64 stagger home

05 bills 35 babble 65 i love me

06 broke again 36 blather 66 who dyou love

07 our shelf 37 trader 67 aaaaaaargh

08 no support 38 scsry man 68 sos

09 mr parrot 39 boiled eggs 69 lucifers ch ild

10 7 mile walk 40 need more 70 python

11 blizard 41 turbo nutter 71 quantum leap

12 mini eggs 42 itd be okay 72 sister blue

13 keef 43 if the first 73 aries

14 worldofourown 44 lot hadnt been 74 tuarus

15 its tosh 45 published 75 fateandfortune  
16 bestest buds 46 pouch 76 does it matter  
17 oo children 47 whingeing 77 what we put  
18 blue stuff 48 sad boys 78 this is it  
19 leopard 49 cramp 79 see ya  
20 alan b stard 50 glum 80 forever  
21 danneee 51 hassled  
22 looweez 52 gold label  
23 katiwooh 53 poultry goose  
24 radcliffe 54 kate4louise0  
25 idontlike brawn 55 drakeer  
26 grill ngeds 56 sourface  
27 how much 57 lurch  
28 the slob 58 end osc opy  
29 mrst (oder mrs t) 59 just take 5  
30 almanburie 60 have a break

## 1.73 The Humans

Spielname: The Humans

Hersteller: Mirage

Vertrieb: Media Verlagsgesellschaft

Genre: Knobelspiel

Level Codes:

01 DARWIN 31 RAVING BURK 61 DAEMONSLATE  
02 ANDIE PANDY 32 YOU GOT IT 62 BIG RAB  
03 GET A LIFE 33 SGNIMMEL 63 MIAMI VICE  
04 CARLOS 34 MINISTRY 64 MARGARET M  
05 HOWIE 35 MAD FREEDY 65 A34732473  
06 MOOBLE 36 BIZARRE 66 HELP ME  
07 CSL 37 FREE SCOTLAND 67 THE EXILES  
08 THE HUMBLE ONE 38 APPLEJUICE 68 EIGHTLANDS  
09 PIXIE 39 PAYDAY 69 WINE AND DINE  
10 MILESTONE 40 BANANNA MOON 70 NIN  
11 WAR WAR WAR 41 BONUS 71 TECHNOPHOBE  
12 J MCKINNON 42 BOUNCING 72 GETTING THERE  
13 UNLUCKY 43 NO MONEY 73 TIME IS  
14 BLUE MONKEY 44 A S F 74 RUNNING OUT  
15 RED DWARF 45 VISION 75 LORDS OF CHAOS

16 BAD TASTE 46 SISTERS 76 NOW ITS DONE  
17 THE KITCHEN 47 FAST FASHION 77 IM OUT OF HERE  
18 CJ 48 CARGO 78 HERES TO A  
19 SORT IT OUT 49 RAB C NESBITT 79 BETTER LIFE  
20 SMART 50 RANGERS 80 BYE BYE BYE  
21 VILLA3BORO2 51 RAINBOW  
22 EARLY MORNING 52 DOODY  
23 BORO4LEEDS1 53 MIGHTY BAZ  
24 EASY LIFE 54 TIRED  
25 JIMS TIES 55 CONSOLIDATED  
26 PARKVIEW 56 STAY HAPPY  
27 NICENEASY 57 AMERICA  
28 GREEN CARD 58 ANOTHER DAY  
29 COOKIE 59 ISOLATION  
30 MALCY MALC 60 PROMISED LAND

Jurassic Levels:

01 WHEEL OF FIRE 31 GIRAFFES 61 CROWNOFTHORNS  
02 ROLLING DOWN 32 SPOOKY HOUSE 62 WHAT A NIGHT  
03 THE ROAD 33 1976 SPORT 63 ASYLUM  
04 SKIVE OFF 34 MONKEYS 64 KRISTI  
05 DAYTRIP 35 DANSPAM 65 ROADHOUSE  
06 GIRAFFES 36 MAKE UP 66 DOMINATION  
07 MAKE UP 37 BIGBOBYDOCRY 67 LET OFF STEAM  
08 FLYING AVENGER 38 BATTLESCAR 68 WINOPUSCHKA  
09 WIBBLE 39 FLYING AVENGER 69 DESERT ANGEL  
10 BILL AND BEN 40 SAVERRANCER 70 SWF  
11 SPITFIRE 41 SCREAMINGTREES 71 LOOSERS  
12 DESERT ANGEL 42 BUTCH AS 72 ALICEINCHAINS  
13 NOONEKNOWSUS 43 IM KNACKED 73 BONUSPLEASE  
14 APRIL 1993 44 WIBBLE 74 TOP BODIES  
15 ALMONDBURY 45 SULKY 75 BROKE AGAIN  
16 KATE 46 NOODLES 76 NOONEKNOWSUS  
17 SNESSY 47 ROCK A LITTLE 77 WOSIDEAWASIT  
18 OLDHAM8BORO1 48 19ACOPY 78 ABSOLUTELY  
19 FROG AND TOAD 49 WEARNOTHERE 79 ITS NOT MINE  
20 DANSPAM 50 BILL AND BEN 80 APRIL 1993  
21 SAVERRANCER 51 MANCHESTER  
22 19ACOPY 52 AL PACINO  
23 M LOVE BONE 53 SINGLES

---

24 ASYLUM 54 CHRISTMASEVE

25 WINOPUSCKA 55 DEEJI

26 ALICEINCHAINS 56 KEEL OVER

27 ABSOLUTELY 57 SPITFIRE

28 FABULOUS 58 IWANNABEADORED

29 ED AND PATS 59 MLOVEBONE

30 SWEETIES 60 LEVEL 60

andere Codes für Jurassic Levels ?

01 DARWIN 31 GALLOWS FIELD 61 3 NEGATIVES

02 DOOM 32 PLAGUE PIT 62 GIMME SHELTER

03 SPYDER 33 CANDLESTICKS 63 BLOAT ON

04 480 34 BROWN SUGAR 64 STAGGER HOME

05 BILLS 35 BABBLE 65 I LOVE ME

06 BROKE AGAIN 36 BLATHER 66 WHO DYOU LOVE

07 OUR SHELF 37 TRADER 67 AAAAAARGH

08 NO SUPORT 38 SCARY MAN 68 SOS

09 MR PARROT 39 BOILED EGGS 69 LUCIFERS CHILD

10 7 MILE WALK 40 NEED MORE 70 PYTHON LEE

11 BLIZARD 41 TURBO NUTTER 71 QUANTUM LEAP

12 MINI EGGS 42 ITD BE OKAY 72 SISTER BLUE

13 KEEF 43 IF THE FIRST 73 ARIES

14 WORLDOFOUROWN 44 LOT HADNT BEEN 74 TUARUS

15 ITSTOSH 45 PUBLISHED 75 FATEANDFORTUNE

16 BESTEST BUDS 46 POUCHED 76 DOES IT MATTER

17 OO CHILDREN 47 WHINGEIN 77 WHAT WE PUT

18 BLUE STUFF 48 SAD BOYS 78 THIS IS IT

19 LEOPARD 49 CRAMP 79 SEE YA

20 ALAN B STARD 50 GLUM 80 FOREVER

21 DANNEEE 51 HASSLED

22 LOWEEZ 52 GOLD LABEL

23 KATIEWOOH 53 POULTRY GOOSE

24 RADCLIFFE 54 KATE4LOUISE0

25 IDONTLIKEBRAWN 55 DRAKEER

26 GILL NGDES 56 SOURFACE

27 HOW MUCH 57 LURCH

28 THE SLOBS 58 ENDOSCOPY

29 MRS T 59 JUST TAKE 5

30 ALMANBURIE 60 HAVE A BREAK

---

## 1.74 humans iii

Spielname: The Humans III

Hersteller: EvolutionImagitec / Gametek (1996)

Vertrieb: Media Verlagsgruppe

Genre: Geschicklichkeit

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier

??

Screenshots:

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

Levelcodes:

Level 1: EXPEDITION 23: SHOTGUN DODGER 45: BLUE TREE TOPS  
2: FLOORS ON FIRE 24: DRAGON BALLS 46: PURPLE BULLET  
3: CAMERA TOASTY 25: INTERFERENCE 47: BACON SQUASHER  
4: JUMPING BEANS 26: BEEEEEEEEEEEEEF 48: HELL AND BACK  
5: SPANNER EATER 27: MUSHROOM SOUP 49: TROUSER TRICKS  
6: CHALK N CHEESE 28: THE SLAM DUNK 50: MASTER JODEZ  
7: EYEBROW JUMPER 29: IN TURKEY TOWN 51: CONCRETE BREAD  
8: MAD HEAD FRED 30: KING KEV HMMMM 52: SLIMEY TEACUP  
9: SPACE CHOMPERS 31: MAN DINGA SHOP 53: TASTY BRICKS  
10: A BIG BEATING 32: SPIT IN POLISH 54: TICKLE FLICKER  
11: GOING TO MARS 33: PIE DOMINATION 55: TABLE OF SKIDS  
12: HUGE TURNIPS 34: DANCING DINGO 56: DREGS OF A CAT  
13: PINK PEA SOUP 35: RED EGG TIMER 57: HOPPING CABLES  
14: LUMPS OF MUD 36: DONUT DIMPLE 58: LIGHT NOODLES  
15: PILES OF SPUDS 37: BEASTRO FLAPS 59: HOWLING GARAGE  
16: GLENZ VECTORS 38: KOMBO LICKERS 60: ZOOMING TACTIC  
17: HUNKY DORY 39: BOMB BANGERS 61: CARPET KICKERS  
18: RASTER TUNNEL 40: DONKEY WARRIOR 62: PLASMA DRIVER  
19: LICKERTY SPLIT 41: BUNS ARE GOOD 63: ZOK OF ROCK  
20: PORK CHOP DITY 42: SNAKES IN TOWN 64: BEANS ALIVE  
21: CANNIBAL BOB 43: KING PIN BEAST 65: TEACAKE BLISS  
22: BABOON CASES 44: CRUSTY BOFFIN

## 1.75 humansiii\_luebke

H u m a n s 3 - Evolution

Hierbei handelt es sich, wie der Name schon sagt, um eine Fortsetzung des allseits bekannten und beliebten Strategie- und Denkspieles "Humans"

Verantwortlich für dieses Spiel zeichnet sich wieder einmal GAMETEK (Super Streetfighter 2 Turbo, Star Crusader). Da die letzten Spiele dieses Herstellers nicht gerade eine ungeteilte Begeisterung erlangen konnten, war ich natürlich auch erst einmal skeptisch. Das Spiel selbst ist den AGA-Amigas vorbehalten, eine CD32-Version ist ebenfalls erhältlich.

Geliefert wird das Spiel in einem simpel aufgemachten Pappkarton, welches die 4-Spieldisketten, eine ca. 100 Seiten umfassende Anleitung, sowie die übliche Registrierungskarte enthält !

Natürlich sind die Disketten nicht extra befestigt, sodaß sie beim Transport "umherfliegen" und u.U. beschädigt werden könnten.

Die Anleitung ist in deutsch, englisch, französisch und italienisch übersetzt.

Diese Anleitung ist zwar nicht gerade umfangreich, aber noch ausreichend, um das Spiel verstehen zu können.

Also ... nichts wie ran ... die "Amiga-Installation" aufgeschlagen ... aha, ... Diskette 1 einlegen, "EVO HARD INSTALL-Icon" anklicken und den Bildschirmanweisungen folgen ... toll, das ist ja einfach !! :-)

Disktte 1 eingelegt, Disk-Icon geöffnet ... ähhh, hmmm, .... wo ist das besagte Icon ?????? :-( ... naja, vielleicht fehlt ja nur das Icon ... auch nicht der Fall .... so'n Sche... !

Was bleibt einem also anderes übrig, als alles von Hand zu kopieren ?! Nachher noch ´nen paar Assigns zugewiesen, die Datei "memclear" in´s C-Verzeichnis kopiert, ein IconX-Startskript (intro\_floppy.exe, c/memclear flush, floppy\_evo.exe) mitsamt Icon erstellt und endlich kann es losgehen !

[Im Amiga Joker 6/7/96 wird ebenfalls auf die fehlende

Install-Routine hingewiesen - beachtet man jedoch deren Hinweise hinsichtlich der Assign-Zuweisung, startet das Spiel bei jedem Einschalten bzw. Reset!]

Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200, OS 3.0, 68030/50 Mhz., 10 MB Ram, Festplatte.

Es ist sowohl von Festplatte, als auch von Diskette spielbar.

Auf der Festplatte nimmt es ca. 2,6 MB ein.

Gesteuert wird das Spiel mittels Maus, dem Joystick in Verbindung mit der Tastatur oder einem Joypad.

Die Maus ist dabei die empfehlenswerteste.

Die Vorgeschichte.

Held der Geschichte ist Arthur, ein Höhlenmensch. Als vor seiner heimischen Hütte ein Ufo landet, wird er neugierig, geht in das Ufo und betätigt dort versehentlich den Autopiloten. Den Piloten hat er zuvor mit seiner Keule erledigt. Nachdem er auf dem Mond bruchlandet, zufällig genau am Eingang zu einer geheimen Alienbasis, stellt er fest, daß die Aliens offensichtlich Zeitreisen durchgeführt und aus den verschiedenen Zeitepochen berühmte Persönlichkeiten (wie z.B. Elvis) entführt haben. Arthur versucht nun, die verschiedenen Personen in ihre Zeitepoche zurückzubringen und die zuvor zerstörte Zeitmaschine zu reparieren.

Der Spielablauf.

Zu Beginn des Spieles befindet man sich in der geheimen Mondbasis. Wie auch bei den Vorgängern besteht diese Mondbasis, wie bei einem Jump'n'Run-Spiel, aus mehreren Plattformen, zwischen denen sich mitunter große Abgründe auftun oder auf denen große Felsbrocken liegen, die einem den Weg versperren.

Nun versucht man zunächst die einzelnen Entführungsoffer zu finden. Wenn man diese Entführungsoffer, wie z.B. Merlin, Konfuzius, Kato, der Ninja, oder Robin Hood, gefunden hat, ist man in der Lage, mit Hilfe deren speziellen Fähigkeiten, gemeinsam einen Weg durch die Labyrinth zu finden.

So hat Merlin magische Fähigkeiten, oder Robin Hood kann bekannterweise ganz besonders gut mit Pfeil und Bogen umgehen, während Arthur ein wenig zurückgeblieben ist und sich auf seine reine Körperkraft verlassen muß.

Man lenkt also nicht nur einen Charakter, sondern bis zu sieben gleichzeitig, zwischen denen man hin- und herschalten muß.

Während man nun verzweifelt nach dem Ausgang sucht, springt man so herum, schlägt auf Sachen ein, schießt sich den Weg frei, bekämpft so allerlei Gegnern, denen man zwischendurch begegnet, hebt wichtige Dinge auf, betätigt einige Schalter, usw. usw.

Nur die Zeit sollte man dabei nicht vergessen - diese ist in jedem Level begrenzt.

Hat man einen Level beendet, erhält man ein Paßwort, mit dem man anschließend immer wieder in diesen Level eintreten kann.

Die Grafik.

Sie ist sehr detailliert und farbenfroh. Ich will nicht sagen, daß die AGA-Fähigkeiten hier völlig ausgenutzt wurden, aber der Aufbau ist schon sehr ansprechend.

Die mehrere Bildschirme großen Level scrollen völlig ruckelfrei.

Der Sound.

Tja, was soll ich sagen ? Die Hintergrundmusik und die Sound-FX nerven nicht, reißen einen aber auch nicht vom Hocker.

Ich will den Sound einfach mal als "gut" bezeichnen.

Gesamturteil:

Aufgrund des sehr gelungenen Gameplay, der sehr guten Spielbarkeit und der abwechslungsreichen Levels, kann ich dieses Spiel eigentlich nur jedem ans Herz legen - auch wenn die Festplatteninstallation etwas umständlich ist.

Hat man diese kleine Hürde aber erst einmal überwunden, ist Humans 3-Evolution ein absoluter Hit !

Zusammenfassung: Titel: Humans 3 - Evolution

Hersteller: GameTek

Genre: Strategie-/Denkspiel

System: AGA, 2 MB Ram

Umfang: 4 Disketten, dt. Anleitung

Urteil: sehr empfehlenswert

Rainer Lübchemeier

---



## 1.76 humansiii\_ukn

### HUMANS III - EVOLUTION LOST IN TIME

Vor langer Zeit, als die Menschen noch Jäger und Sammler waren, lebte der Höhlenmensch Arthur, ein robust gebauter Neandertaler. Schon etwas in die Jahre gekommen, freute er sich schon auf einen langen und erholsamen Ruhestand und verbrachte die meiste Zeit des Tages liegend vor seiner gemütlichen Hütte.

Doch als er eines Tages gerade mal wieder, nach einem dem Gaumen Glücksgefühle verschaffenden Mittagessen, ein wenig dösen wollte, stürzte plötzlich ein UFO den Himmel herab (wie einfallsreich).

Neugierig wie unser kleiner Freund nunmal ist, macht er sich auf, dieses unbekannte Etwas genauer zu inspizieren. Dabei läßt er sich natürlich auch nicht von einem seltsamen Wesen abhalten, das der fliegenden Untertasse entsteigt.

Als sich Arthur in dem UFO befindet, sind schnell ein paar Knöpfe gedrückt und schon setzt sich das Raumschiff in Bewegung. Da es sich aber nicht nur um ein Raumschiff, sondern sogar um eine Zeitmaschine handelt, verschlägt es den ahnungslosen Arthur auf den Mond, tausende von Jahren in der Zukunft. Dort findet er zu seinem Entsetzen zahlreiche andere Menschen, berühmte Menschen (einschließlich Elvis!), die anscheinend von den bösen, bösen Aliens für deren "Museum Menschlicher Kultur" gekidnappt und in Kälteschlaf versetzt wurden.

Schnell hat Arthur den richtigen Knopf gefunden, um den Gefangenen die Freiheit zu schenken, doch die sind gar nicht erfreut, als sie nach jahrhundertelangem Schlaf plötzlich unseren Arthur mit seiner großen Keule sehen. Bevor der nun erzählen kann, was passiert ist, laufen die Befreiten in alle Himmelsrichtungen davon. Nur Merlin, für den Waffen zur Freizeitbekleidung eines jeden Reisenden gehören, hat keine Angst und hilft Arthur nun bei der Suche nach den Entlaufenen, um diese wieder in deren Heimat und vor allen Dingen in deren Zeitzonen zu bringen...

Soweit zur Story von HUMANS III - EVOLUTION LOST IN TIME, dem neusten Amiga-Game von GAMETEK.

HUMANS III ist als AGA-Version sowohl auf Diskette als auch auf CD erhältlich. Letztere hebt sich durch ein längeres Intro, Zwischensequenzen und Musik von CD hervor.

Das Spiel wird in einem recht stabilen Karton geliefert, in dem sich das dreisprachige Handbuch (30 Seiten auf deutsch), eine Registrierte Karte und natürlich die vier Programm-Disketten bzw. die CD befinden.

Eine HD-Installation ist möglich, sie muß allerdings entgegen der Anweisung im Handbuch manuell erfolgen, da kein Installations-Skript vorhanden ist.

Die CD-Version verträgt sich sowohl mit dem CD32 als auch mit jedem A1200 mit CD-ROM-Laufwerk.

HUMANS III kann eine gewisse Verwandtschaft zu LOST VIKINGS nicht verleugnen. Wie im Bestseller von Interplay geht es hauptsächlich darum, die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren so zu nutzen, daß in möglichst kurzer Zeit der Levelausgang gefunden wird, den allerdings nur eine Person erreichen muß.

Nach dem Programmstart erscheint ein witziges Intro, welches die Hintergrundstory in witzigen Animationen zusammenfasst. Danach findet man ein aufgeräumtes Hauptmenü vor. Hier kommt man in den obligatorischen Options-Schirm, in dem die Steuerart (Maus, Joystick oder CD32-Joypad) sowie die Sound-/Musikbegleitung gewählt werden kann.

Die zweite Auswahlmöglichkeit im Hauptmenü führt einen zur Paßworteingabe. HUMANS III spendiert dem erfolgreichen Spieler nach jedem Level ein Paßwort, was ja leider heutzutage immer noch nicht selbstverständlich ist.

Hat man die Optionen eingestellt und eventuell ein Paßwort eingegeben, steht dem Einstieg ins erste Level nichts mehr im Wege.

Hier befindet man sich noch in der Raumstation der Aliens auf dem Mond und muß nun erst einmal die berühmten Persönlichkeiten finden, um sie dann per Zeitmaschine in die jeweiligen Zeitepochen zu bringen. So muß beispielsweise der altherwürdige chinesische Philosoph Konfuzius ins alte China und der legendäre Kämpfer für die Gerechtigkeit, Robin Hood, zurück zum Sherwood Forest gebracht werden.

Die Steuerung der Spielfiguren ist je nach gewählter

Steuerungsart mehr oder weniger gewöhnungsbedürftig. Um beispielsweise eine Spielfigur in Bewegung zu setzen, muß sie erst ausgewählt werden. Dazu muß per Mausklick das Spielfiguren-Icon ausgewählt werden, bei Joystick/Tastatur-Steuerung geschieht dies mit den Pfeiltasten. Am einfachsten läßt sich HUMANS III aber per Joypad steuern (handelsübliches CD32-Joypad). Hier erfolgt die Auswahl der Spielfigur mit den Vor-/Rückspultasten, die oben am Joypad angesiedelt sind.

Die Grafik reißt keine Bäume aus, man kann ihr aber einen gewissen "Niedlichkeitsfaktor" nicht absprechen. Vor allem die gelegentlichen Animationen der Spielfiguren, wenn man sie mal eine Zeit lang in Ruhe läßt, rufen ab und zu ein kleines Schmunzeln hervor.

Die Soundeffekte sind sehr spärlich, die Begleitmusik geht in Ordnung, sie klingt von CD noch etwas besser.

HUMANS III ist kein Spiel für Zwischendurch, denn hat man erstmal ein, zwei Levels geschafft, kann man so schnell nicht wieder von dem Spiel lassen. Wer beim Spielen gerne seinen Verstand einsetzt, wird an HUMANS III seine helle Freude haben, in den späteren Levels sind die zu lösenden Aufgaben, bis man das Exit findet, ganz schön knifflig. Wer Lost Vikings mochte, kommt sowieso nicht um dieses Spiel herum.

\*\*\*\*\*

\* \*

\* Titel: HUMANS III - Evolution \*

\* Lost in Time \*

\* \*

\* Hersteller: GameTek \*

\* \*

\* erhältlich für: A1200/4000 \*

\* CD32 \*

\* \*

\*\*\*\*\*

\* \*

\* Grafik: befriedigend \*

\* Sound/Musik: befriedigend \*

\* Spielbarkeit: gut \*

\* Schwierigkeitsgrad: mittel \*

\* \*

\* Gesamtnote: gut \*

\* \*

\* Positiv: hohe Langzeitmotivation, durch\*

\* stetig steigenden Schwierig-

\* keitsgrad \*

\* \*

\* Negativ: mäßige Präsentation \*

\* \*

\*\*\*\*\*

\* Fazit: empfehlenswert \*

\*\*\*\*\*

## 1.77 hunt for red october

Spielname: The Hunt for red October

Hersteller: Grandslam

Vertrieb: Rushware

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power):

Grafik: 64 %

Sound: 70 %

Motivation: 56 %

Hint:

Wenn man von feindlichen Schiffen umzingelt ist, sollte man einfach das Spiel abspeichern und neu laden, dann sind die Schiffe verschwunden.

## 1.78 hunter

Spielname: Hunter

Hersteller: Activision (1991)

Genre: Actionadventure

Wichtige Ortsangaben zu der ersten Mission: (X,Y)

2.Person (099,061)

3.Person (195,119)

Diskette (100,225)

Code (090,153)

Computer (224,153)

---

Kernwaffe (028,227)  
Professor (049,115)  
Mönch (058,174)  
Mann (181,197)  
Verwundeter (010,036)  
Schlüssel (163,170)  
Gefängnis (135,238)  
feindliches HQ (077,225)  
Säge und Antibiotika (151,121)

## 1.79 hybris

Spielname: Hybris

Hersteller: Innerprise

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Wenn die Highscores erscheinen, einfach "COMMANDER" eintippen.

Mit einem Druck auf <FIRE> gelangt man zurück ins Spiel.

Im Spiel dann <F10> drücken und schon ist man unverwundbar, hat unendlich Ausdehnungen und Smart Bombs, absofort gilt folgende

Tastaturbelegung :

<F1>-<F6> Level der Ausdehnung

<F7> Cheatmodus on/off

<F8> Levelskip

<F9> nächste Stage

Leider kann man keine Highscore erreichen.

Wenn man im `Commander-Auswahlmenü` <SPACE> drückt, erscheint ein weiteres Menü.

## 1.80 hydra

Spielname: Hydra

Hersteller: Domark

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheat:

Während des Spiels "KILLKILLKILL" eingeben für folgende Tastenbelegung:

<F> füllt Treibstofftank auf

<RETURN> wechselt zwischen den Waffengattungen

<Q> Aktiviert den Turbo-Antrieb

---

## 1.81 hyper blob

Spielname: Hyper Blop

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

The First Screen Wibblies Put it down!

Pink Pyjamas Brown Scouce Wobble it about!

Green Screen Beefburger n Rice Smelly Arms...

Midnight Rambler Charlie Farley Jim the germ

Yuk! Indiana Blob Final cut

Quick! Izoplpmkin reassembly

Honk Honk Jacky Wacky Digital Clock

Not too hard Clever Joystick Seaside

Screen nine Bisquit Jimms

Sam/s Hairstyle Easy!

Quicker Pick it up!

## 1.82 haegar

Spielname: Haegar?

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

2 FEAFGN

3 JVSAMK

4 ASGAPQ

5 UWFXPZ

6 FSXRIC

7 DYAETG

8 WFZILD