

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	z-out	1
1.3	zak mckracken	2
1.4	zakmc_komp	2
1.5	zardos	9
1.6	zarathrusta	9
1.7	za zelazna brama	10
1.8	zeewolf	10
1.9	zeewolf_schuessler	11
1.10	zeewolf_giese	11
1.11	zeewolf_komp	12
1.12	zeewolf 2	22
1.13	zeewolf_dany	22
1.14	zeewolf2_komp	24
1.15	zeliard	44
1.16	zeus	45
1.17	ziriax	45
1.18	zool	45
1.19	zool 2	46
1.20	zoom	47
1.21	zombie massacre	47
1.22	zombie apocalypse	48
1.23	zombiea_igor	48
1.24	zombiea_otto	49

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)

Z **Z-Out** Bilder

Zak McKracken Bilder

Zardos

Zarathrusta

Za Zelazna Brama

Zeewolf Bilder Test(s)

Zeewolf 2 Bilder Test(s)

Zeliard

Zeus

Zirix Bilder

Zool (CD32)

Zool 2 (CD32)

Zoom

Zombie Apocalypse Bilder Test(s)

Zombie Massacre Bilder

1.2 z-out

Spielname: Z-Out

Hersteller: Rainbow Arts (1990)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshots:

1

Cheats:

Einfach <J> drücken und halten und folgende Tasten drücken:

<K> und man ist unzerstörbar

<1>-<6> Levelanwahl

<1>-<3> (Zahlenblock) Anwahl der einzelnen Stages

<A> aktiviert Auto-Fire-Modus

1.3 zak mckracken

Spielname: Zak McKracken

Hersteller: LucasArts

Genre: Adventure

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

Komplettlösung

Hint:

Wenn man das Buttermesser mit den losen Brettern im Schlafzimmer oder dem Dreck in Seattle benutzt, erfährt es eine enorme Wertsteigerung im Gebrauchwarenladen.

1.4 zakmc_komp

Komplettlösung - ZAK McCracken

Zak's Haus

Nach einem seltsamen Traum finden wir uns in Zak's Zimmer wieder. Als erstes nehmen wir Sushi mit. Dann machen wir die Schreibtischschublade auf nehmen die Tröte und die Telefonrechnung. Bei dem Versuch, die Karte unter dem Schreibtisch zu nehmen, rutscht sie uns nur noch weiter weg. Zuletzt reißen wir noch einen Fetzen Tapete aus der Wand. Wir verlassen den Raum und schaffen erst einmal ein bißchen Ordnung: Wir nehmen das Sitzkissen neben dem Fernseher und legen es wieder an seinen Platz zurück. Damit der Fernseher auch angeht, stecken wir den

Stecker in die Steckdose. Schließlich nehmen wir noch die Fernsteuerung, die wir unter dem anderen Kissen finden. Wir schauen uns den Film an und erkennen das Mädchen aus dem Traum wieder. Wir gehen nach rechts und nehmen das Buttermesser, daß an der Wand hängt. Zurück im Schlafzimmer "kratzen" wir damit die Cashcard hervor. Bevor wir das Haus verlassen, entnehmen wir das Ei aus dem Kühlschrank und den kleinen Schlüssel.

Auf der Strasse

Wir gehen nach links und nerven den Bäcker durch Klingeln so lange, bis er uns ein Brot aus dem Fenster schmeißt. Das heben wir auf und gehen ganz nach rechts am Bus vorbei in Louis' Laden. Dort erledigen wir ein paar Einkäufe: Den Taucheranzug, den Werkzeugkasten, den Golfschläger, den Hut und die Nickelbrille. Gut ausgerüstet verlassen wir den Laden wieder und gehen ganz nach rechts. Dort schneiden wir mit den Drahtschneider aus dem Werkzeugkasten das Haarnadelschild ab und nehmen es an uns. Dann gehen wir wieder ins Haus zurück.

Zurück in Zak's Haus

Wir öffnen den Schrank unter der Spüle und entnehmen den Stift. Damit zeichnen wir auf den Tapetenfetzten die Karte aus dem Traum. Wir montieren das Rohr ab und stecken das Brot in die Spüle. Ein Druck auf den gelben Knopf zerbröselt das Brot und wir entnehmen die Krümel. Da wir das Aquarium nachher für was anderes brauchen, lassen wir Sushi in der Spüle schwimmen. Wir gehen ins Schlafzimmer und bekleiden uns mit Taucheranzug, Hut und der Nickelbrille. Wir öffnen mit den Schraubenzieher die losen Bretter unter dem Teppich und steigen runter.

In der Telefonzentrale

Einer der Außerirdischen kommt und schaut nach dem rechten. Wie gut, daß wir getarnt sind! Wie gehen durch die Tür in die Telefonzentrale (oh?) und setzten mit dem Terminal die Rechnung auf null. Dann öffnen wir die Sperre und nehmen die Bewerbung. Wir füllen sie mit den Stift aus und gehen zum Briefkasten (vor dem Haus)

Auf der Strasse

Wie öffnen mit dem kleinen Schlüssel den Briefkasten und stecken die ausgefüllte Bewerbung hinein. Nun gehen wir wieder nach rechts zum Bus. Da der Fahrer eingepennt ist, wecken wir ihn mit der Tröte. Wenn er die Tür aufgemacht hat benutzen wir die Cashcard mit dem Cashcard-Leser und fahren ab...

Im Flugzeug

Nachdem wir auf dem Flughafen angekommen sind, gehen wir zu dem Spinner auf der linken Seite. Wir geben ihm die Cashcard und erhalten ein Buch. Durch die Tür steigen wir ins Flugzeug ein... Nachdem die Stewardess ihre Rede gehalten hat, geht Zak auf die Toilette und steckt das Klopapier in den Klo. Wir betätigen die Spüle und warten, bis der Boden überschwemmt ist. Dann betätigen wir ganz schnell

den Alarmknopf und gehen ab nach rechts. Wenn die Stewardess die " Sauerei " bemerkt hat, öffnen wir die Mikrowelle und tuten das Ei rein (schnell). Wir schalten die Mikrowelle an und setzen uns wieder auf unseren Platz. Jetzt ist die Stewardess mit den Ei so beschäftigt, daß wir in aller Ruhe das Flugzeug unter die Lupe nehmen können. Wir öffnen alle Klappen über den Sitzen und nehmen in der letzten den Sauerstofftank. Dann nehmen wir noch das Sitzkissen des ersten Sitzes an uns und heben das Feuerzeug auf...

In Seattle

Nach der Landung stehen wir in Seattle und nehmen von dem Baum einen Ast. Damit erstechen wir das zweiköpfige Eichhörnchen. Wir benutzen das Buttermesser mit der losen Erde und betreten eine Stunde später die Höhle. Ziemlich dunkel hier! Wir machen Licht, indem wir den Ast und das Eichhörnchennest (meinetwegen auch das alte Nest, das man mit den Golfschläger nehmen kann) in die Feuergrube tun und das Feuerzeug zum Anzünden benutzen. Was ist denn das für eine Malerei an der Wand? Wir verbinden alle Punkte mit den Stift miteinander und betreten den so geöffneten Raum. Mit der Fernsteuerung " befreien " wir den Kristall und nehmen ihn an uns. Wir verlassen die Höhle wieder und gehen zum Flughafen. Dort kaufen wir ein Ticket nach San Francisco.

San Francisco

Wir verlassen den Bus und gehen in Richtung eigenes Haus. Mit dem kleinen Schlüssel öffnen wir den Briefkasten und entnehmen den Brief. Wir gehen in die 13. Strasse und werfen den blauen Kristall in den Schacht der roten Tür. Nachdem die Tür geöffnet wurde, erfährst du eine ganze Menge und solltest gut aufpassen! Ab sofort kannst du dann 3 Personen steuern (ZAK, LESLI, MELISSA und ANNIE). Wir gehen zurück zum Bus und fahren zum Flughafen. (vorher wieder den Fahrer mit der Tröte wecken). Am Flughafen kaufen wir ein Ticket nach London und in London wieder eins nach Nepal...

In Nepal

Wir gehen nach rechts und geben dem Wächter das Buch, daß wir von dem Spinner am Flughafen erhalten haben. Im Haus des Gurus informieren wir uns über die Benutzung des blauen Kristalls. Nach einem höchst interessanten Gespräch verlassen wir das Haus wieder und gehen ganz nach rechts. Wir zünden das Heu mit dem Feuerzeug an und gehen, nachdem der Polizist gekommen ist, nach links und nehmen die Flagge. Dann geben wir schnell dem Yak die Cashcard und machen und aus dem Staub. Am Flughafen kaufen wir ein Ticket nach Zaire...

In Zaire

Wir gehen so lange durch den Junglel, bis wir eine Hütte sehen können. Dort gehen wir ganz nach links und betreten die Hütte der Schamanen. Wie man sieht, ist der ein großer Sammler von Golfschlägern. Wir schenken ihm also unseren und folgen

ihm nach draußen. Er führt einen Tanz vor, der das Feuer zum brennen bringt.

Wenn das Feuer brennt, solltest du gut aufpassen: Wenn die erste Person kniet schreibe eine 1 auf, wenn die 2. Person kniet schreibe eine 2 auf und ebenso die 3. Person. Heraus kommt eine Zahl mit 6 Stellen (bei jedem Spiel anders). Gut aufschreiben!

Auf dem Mars

Wir machen von unserem Wechsle Kommando gebrauch und gehen zu Lesli. Nach einem kleinen Vorspann begeben wir uns in das Marsauto und öffnen das Handschuhfach.

Wir nehmen die Sicherung und die beiden Cashcards an uns. Ein kurzer Blick auf eine der Cashcards verrät uns, welche wem gehört. Gib Melissa ihre Cashcard. Wir gehen ganz nach links und ziehen uns am Automaten eine Münze. Dann betreten wir die Herberge und öffnen den Sicherungskasten mit der Münze. Wir wechseln die Sicherung aus und betätigen den Knopf. Jetzt können wir den Herbergsraum betreten. Wir entfernen das Klebeband vom Schrank und öffnen ihn. Wir nehmen die Taschenlampe und gehen ganz nach rechts. Was ist denn das da im Bett? Ein Besen!

OK, den nehmen wir mit. Zum Schluß schnappen wir uns noch die Leiter und verlassen die Herberge wieder. Wir kehren mit dem Besen den Sand weg und legen so ein paar Solarzellen frei. Wir gehen nach rechts und geben das Klebeband an Melissa weiter. Wer auf Nummer Sicher gehen will, der läßt noch einmal beide ihren Sauerstoff im Wagen auftanken. Jetzt führen wir Melissa ganz nach rechts zum großen Kopf. Wie hieß der Tanz in Zaire noch einmal? " Er öffnet die Tür zum Kopf ". Genau das müssen wir jetzt. Wir drücken die Kombination, die wir uns in Zaire aufgeschrieben haben in die Knöpfe auf der Tür. Dazu bedienen wir uns der Leiter. Nachdem die Tür offen ist, nehmen wir die Leiter wieder an uns.

In der großen Halle

In der Halle gehen wir zur ersten Türe links. Wir stellen die Leiter an den Sockel und benutzen den Kristal. Nachdem sich die Tür geöffnet hat, betreten wir das Labyrinth. Wir gehen so lange durch das Türenwirrarr, bis wir in einen Raum mit 2 Hebeln kommen. Wir drücken beide, warten einen Augenblick und nehmen dann den Helm ab. Mit ein bißchen frische Luft in der Lunge begeben wir uns wieder ins Labyrinth. Diesmal ist unser Ziel ein Raum mit einer Weltkarte. Dort schreiben wir uns die seltsamen Zeichen ab. (ich nenne sie im weiteren Verlauf die ägyptischen Zeichen).

Wir verlassen das Labyrinth und stellen uns vor die zweite Statue (von links). Wir schreiben uns auch dort die seltsamen Zeichen ab. (ich nenne sie im weiteren Verlauf die mexikanischen Zeichen) Jetzt gehen wir zur dritten Tür und stellen die Leiter an den Sockel.

Mit Melissa

Wir wechseln zu Melissa und gehen mit ihr in das Marsauto. Wir nehmen uns die

Kassette und den Rekorder. Da mit die Luft nicht knapp wird, benutzen wir den Sauerstoff mit dem Helm. Wir gehen zur großen Halle und nehmen den Helm ab. Wir gehen zur dritten Tür von links und benutzen das Klebeband mit der Kassette. Dann stecken wir die Kassette in den Rekorder und stellen ihn auf " Aufnahme ". Wir benutzen den Kristall, um sein Geräusch aufzunehmen. Jetzt gehen wir zu der Tür, bei der der Kristall kaputt ist (die zweite von links). Wir stellen den Rekorder auf " Spielen " und betreten den Gang. Wir gehen ganz nach außen und gehen in die Tür. Nachdem wir einen Raum betreten haben, heben wir das "Ankh" auf. Ein Druck auf den Knopf der Maschine zeigt uns eine Info über die vorherigen Bewohner des Planeten. Nachdem die Aufnahme zu Ende ist, gehen wir wieder in die große Halle zurück. Das soll vorerst genügen, wir wechseln wieder zu ZAK...

In Kairo

Wir gehen zurück durch den Jungle zum Flughafen und kaufen ein Ticket nach Kairo. Dort gehen wir zur Sphinx und malen auf die seltsamen Zeichen die ägyptischen Zeichen (s.o.). Eine geheime Tür öffnet sich und wir betreten einen Gang. Um zum Ziel zu gelangen, gehen wir immer weiter durch die Türen, welche als Symbol über sich eine Sonne hat. Wenn es davon keine mehr gibt, gehen wir in die mit den zwei Augen. Leider können wir die Hyroglyphen nicht lesen. Annie müßte das aber können...

Mit Annie

Wir wechseln zu Annie und öffnen die Schreibtischunterlage. Dort nehmen wir die Cashcard und verlassen den Raum. In Luis' Laden kaufen wir die Gitarre und wecken damit den Busfahrer. Wir kaufen ein Ticket nach London und dort eins nach Egypten. Wir gehen in den Raum, wo sich Zak befindet und lesen die Hyroglyphen. Wir drücken die Schalter in der gegebenen Reihenfolge und wechseln wieder zu Zak...

Mit Zak

Diese Zeichen sind so interessant, das wir uns sie mit dem gelben Stift auf die Karte zeichnen. Wir schauen uns die seltsamen Zeichen an und merken sie uns (Im weiteren Verlauf werde ich sie die Marszeichen nennen). Wir verlassen die Sphynx wieder auf dem gleichen Weg, wie wir gekommen sind und gehen zum Flughafen in Kairo zurück. Wie kaufen uns am Automaten und kaufen ein Ticket nach Miami. Dort geben wir das Buch den Penner und erhalten im Gegenzug den Whisky. Wir kaufen wiederum ein Ticket nach Mexiko...

In Mexiko

Wie verlassen den Flughafen und gehen durch den Jungle. Irgendwann kommen wir an einem Tempel an und betreten ihn durch die linke Tür. Ziemlich dunkel hier. Wir suchen mit dem " Was ist " Befehl nach den Fackeln und zünden sie mit den

Feuerzeug an. Jetzt wird ein kleines bißchen kompliziert, denn ich habe versucht, den Weg exakt zu beschreiben. Irgendwann kommen wir in einen Raum, der wie folgt aussieht: Ein Gang auf der linken Seite, einen Tunnel in der Mitte und einem Gang auf der rechten Seite. Wir gehen in den linken Gang und geraten in einen Raum, der fast genauso aussieht. Wir gehen solange immer durch den linken Gang, bis in der Mitte ein Steinkopf steht. Dann noch zweimal nach links und einmal in den Tunnel. Wir befinden uns nun in einem Raum mit einer Statue in der Mitte. Wir nehmen den gelben Stift und malen auf die seltsamen Zeichen die mexikanischen Zeichen. Wir nehmen die so frei gewordene Kristallscherbe und verlassen den Tempel wieder. Durch den Jungle geht's zurück in den Jungle und auf den Flughafen. Wir kaufen diesmal ein Ticket nach Peru...

In Peru

Wir gehen wieder durch den Jungle bis zu einem Platz mit einem Vogelfutterplatz. Wir legen die Krümel darauf und warten bis der Vogel kommt. Jetzt ist ein günstiger Zeitpunkt, um abzuspeichern, da jetzt alles unter Zeitdruck geschieht. Wir benutzen also den blauen Kristall mit dem Vogel und fliegen schnell nach rechts zur großen Schnitzerei. Wir fliegen in das linke Auge und nehmen uns das Pergament. Dann geht's schnell zurück. Wir geben das Pergament an Zak und wechseln wieder zu ihm. Jetzt hauen wir schnell ab, damit uns die Aliens nicht entdecken. Am Flughafen kaufen wir ein Ticket nach San Francisco und dort eins nach London...

Mit Annie

Wir entfernen uns aus der Sphinx und gehen zurück nach Kairo. Dort kaufen wir ein Ticket nach London. Wechsle zu ZAK und gib folgende Sachen an Annie: Die Flagge, die beiden Kristallscherben, der Drahtschneider, das Pergament und den Whiskey. Annie gibt nun den Whiskey an den Wächter, der darauf zusammensackt. Wir drücken den freigewordenen Schalter und schneiden den Zaun mit dem Drahtschneider auf. Wir gehen zum Altar und legen beide Kristallscherben und die Flagge darauf. Wir lesen nun den Spruch auf dem Pergament und erleben die Verwandlung in einen einzigen Kristall. Den nehmen wir und gehen wieder zurück zum Flughafen. Wir geben den Kristall an Zak und fliegen nach ägypten. Dort betreten wir die Pyramide und gehen zum Gang. Wir wechseln wieder zu Zak...

Mit Zak

Wir kaufen ein Ticket nach Kairo und dort eins nach Zaire. Wir gehen durch den Jungle, bis wir die Blockhütten links sehen. Wir gehen nun ganz nach links zum Häuptlingszelt. Ihm geben wir den gelben Kristall und er zeigt uns, daß man sich damit teleportieren lassen kann. (Gut das wir alles auf die Karte geschrieben haben...). Wir probieren's also direkt mal aus (speichern!). Wir teleportieren uns nach Peru zur großen Schnitzerei. Dort nehmen wir das Gestell

und teleportieren uns nach Seattle. Wir gehen zum Flughafen und fliegen nach Miami.

Im Raumschiff

Wir kaufen ein Ticket zum Bermuda Dreieck. Mitten im Flug werden wir aber in ein Raumschiff teleportiert. Der Pilot zeigt seinen Missmut und drückt eine Code auf die Schaltflächen. Den schreiben wir uns auf. Wir drücken ihn nocheinmal und fallen ganz tief..... Wir benutzen den Fallschirm und landen bequem auf dem Sitzkissen. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt um abzuspeichern. Wir benutzen die Tröte und ein Delphin kommt. Wir benutzen den blauen Kristall mit dem Delphin und schwimmen unter Wasser. Wir nehmen alle Algen, bis ein leuchtendes Objekt dahinter ist. Das nehmen wir und schwimmen schnell wieder zurück. Wir geben es an Zak und verwandeln uns zurück. Wir teleportieren uns nach ägypten...

In ägypten

Wir gehen nach links und drücken den Knopf. Wir wechseln zu Annie und gehen zu den Stufen (links oben). Wir wechseln wieder zu Zak und benutzen das Klebeband mit dem " Sushiglas ". Wir teleportieren uns auf den Mars.

Auf dem Mars

Wir schreiben auf die seltsamen Zeichen mit dem gelben Stift die Mars-Zeichen und gehen zur großen Halle. Dort ziehen wir Taucheranzug, den Sauerstofftank und das " Sushiglas " an. Wir verlassen die Halle und gehen links zum Automaten. Das gleiche mach wir mit Leslie und Melissa, bis alle drei vor dem Automaten stehen. Jeder kauft sich eine Münze. (speichern!) Wir wechseln nun ganz schnell zwischen allen und benutzen die Münze von jedem mit der Bahn. Nach einer kleinen Bahnfahrt wechseln wir wieder zu Leslie. Wir gehen zur Pyramide und benutzen den Besen mit dem Sand. Dieser macht sich sogleich davon. Wir wechseln wieder zu Zak und gehen ebenfalls zur Pyramide. Wir benutzen das Haarnadelschild mit dem Schloß -es geht auf. Wir lassen Zak und Leslie zum Sarkophag gehen. Wir lassen Leslie die Beine des Pharaoh drücken und eine Tür öffnet sich. Wir lassen Zak und Melissa nach oben gehen. Nun muß Leslie die Füße loslassen (ein Stück nach rechts gehen). Wir lassen Zak vor dem weissen Kristall stehen und Melissa den goldenen Schlüssel in die Box stecken. Nun muß Zak ganz schnell den Kristall nehmen. Wir lassen ihn nach ägypten teleportieren.....

In ägypten (letzter Teil)

Wir gehen zu Annie und bauen die Maschine, die auf der Karte stand. (Also das leuchtende Objekt auf den Sockel. Dann das Gestell darauf und zuguterletzt die drei Kristalle darauf.) Laß Annie einen Schalter drücken und Zak den anderen. Herzlichen Glückwunsch - du hast die Welt gerettet.

Autor: Kostja Siefen

1.5 zardos

Spielname: Zardos

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 5: ADMANTIUM 20: GENESTEALER 35: NECROMUNDA

10: TITANICUS 25: DEATHWING 40: LEMAN RUSS

15: IMPERIUM 30: TYRANID HIVE 45: ADEPTUS TERRA

Folgendes kann man als Paßwort eingeben:

- " SEE MY END BOY " : Ensdequence

- " GUESS WHAT ..." : Zeit EIN/AUS mit + und - auf dem Keypad

1.6 zarathrusta

Spielname: Zarathrusta

Hersteller: Hewson Consultants

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

21 ELUS 41 GESA

2 LUCX 22 WANI 42 FUQO

3 23 TUZO 43 IRON

4 DYPO 24 LARS 44 EVOK

5 UVOX 25 LONY 45 RARO

6 HXOR 26 SPIR 46 YSCE

7 IPSX 27 VIWA 47 MECA

8 KRAY 28 XYZO 48 USTI

9 ORFE 29 BORZ 49 QOTX

10 OLYN 30 AXOR 50 FOXA

11 ZUVO 31 JARX 51 CRON

12 CYTA 32 ZABY 52 KLON

13 HORC 33 EFEX 53 FERA

14 MYFO 34 WORN

15 DNAR 35 MORQ

16 IFLY 36 PURN

17 HION 37 SCIL

18 OPRA 38 PIQO

19 YQUA 39 VOLQ

20 40 BENO

1.7 za zelazna brama

Spielname: Za Zelanza Brama

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Während des Spiels kann man folgendes eintippen:

- " DAWAJ MI PLANSZE " : Levelsprung
- " ILE WOLNEGO RAMU " : ???
- " PRYSZCZ CI W OKO " : unverwundbar
- " TRYBUS SPECJALUS " : ???
- " LENINJESTWIECZNY " : Lebens-Energie

1.8 zeewolf

Spielname: Zeewolf

Hersteller: Empire / Binary Asylum (1994)

Genre: Flugaction

Test(s) zu diesem Spiel von:

M.Schüssler (Kurztest)

Andreas Giese

Dany

Screenshots:

1

2

Komplettlösung

Cheat:

Auf dem Paßwortbildschirm "FRAMPAGE" eintippen und man fliegt in den nächsten Spiel mit einem Jet anstatt mit einem Hubschrauber.

Level Codes:

IMAGO TIBURON MARTEN

GANNPAY ARGUS SOCKIN

Freezer: C44493 - Kanone

C44463 - Raketen

C4447B - AAM's

C441E5 - Leben

1.9 zeewolf_schuessler

Kurztest Z E E W O L F (Demoversion getestet)

=====

Hersteller: Binary Asylum Grafik: 85%

Preis: 50-70 DM Musik: 70%

Genre: Shoot'em up SFX: 75%

Spiel in: englisch Handhabung: 85%

Anleitung: deutsch Dauerspaß: 85%

Disks: 1 oder 2 Preis/Leistung: 75%

ZEEWOLF ist das Debutspiel der Newcomergruppe Binary Asylum und es ist, um es vorweg zunehmen, ein Shoot'em up welches Desert Str(e)ike sehr nahe kommt (ich weiß nicht ob D.S. indiziert ist).

Das Geschehen sieht man von schräg oben und es ist in Vektorgrafik dargestellt, was nicht schwer ins Gewicht fällt.

Man spielt einen Hubschrauber, mit dem man feindlich Panzer, Schiffe, Abwehrkanonen, Basen, Hubschrauber und Jets abschießen muß.

Das Ganze spielt sich flüssig und ist stets fair.

Fazit: Zeewolf ist ein Hit für Fans des Genres.

Test von M.Schüssler

1.10 zeewolf_giese

Zeewolf

Wer Actionspiele mag der ist mit dem Spiel "Zeewolf" gut beraten. In dem Spiel übernimmt man die Aufgaben einer Hubschrauberbesatzung. Die insgesamt zweiunddreißig Missionen beinhalten Aufgaben wie die Rettung von Menschen, zerstören feindlicher Einrichtungen und Anlagen, bergen von Ausrüstung oder die Sicherung der eigenen Einheiten.

Bevor es aber zur Sache geht, gelangt man zur Einsatzbesprechung. Hier bekommt man nun die einzelnen Ziele oder auch Aufgaben gezeigt.

Nach dem Verlassen der Besprechung, ist man nun im Hubschrauber und man kann sich nun mittels Maus oder Joystick durch die Gegend schaukeln. Als Waffen steht einem das MG, ungelenkte Raketen oder Zielsuchraketen zur Verfügung. Je nach Auftrag hat man hiervon eine

unterschiedliche Anzahl zur Verfügung. Nachschub der Waffen und des Treibstoffes sind an besonders gekennzeichneten Stellen abzuholen.

Beginnen tut man das Spiel mit drei Bildschirmleben, wobei man nach jeweils 250000 Punkten eins mehr davon bekommt.

Zur Grafik ist zu sagen, daß sie zwar recht abwechslungsreich ist, aber doch sehr einfach gestaltet ist.

Dies tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, denn das Handling ist einfach super. Ebenso passend sind Sound und FX gelungen.

Andreas Giese

1.11 zeewolf_komp

Komplettlösung - ZEEWOLF

Allgemeine Tips

Als erstes mußst du dir bewußt sein, daß du im voraus denken mußt, wenn du die Mission erfolgreich abschließen willst. Mit Vollgas vorausfahren, bringt nicht viel, wenn du nicht sicher bist, wohin du fahren sollst. Wenn du eine Route planst, denke aber die Waffenkraft des Feindes nach und wie du am besten von einem Objekt deiner Mission zum nächsten gelangst. Ebenfalls mußt du dich entscheiden, ob du zuerst die feindlichen Ziele zerstören willst oder auf deiner Route bleibst. Der Feind in Zeewolf trägt den Namen Ecliptico. Alle seine Fahrzeuge und Waffen sind grün und weiß. Er besitzt z.B. den Bear -einen sehr leistungsfähigen Panzer, Mantis - Flugzeugabwehrkanonen - und den Vulture - einen tödlich attackierenden Hubschrauber. Du arbeitest für die Zenith-Forschungs-Organisation, deren Waffen und Fahrzeuge blau und weiß sind. Zenith besitzt die folgenden Fahrzeuge: Kestrel - einen Senkrechtstarter, Buffalo - einen multifunktionalen Panzer und einen Flugzeugträger (Basis). Der Zeewolf selbst ist einer der leistungsstärksten Helikopter, die je erfunden wurden. Er kann drei verschiedene Waffen und eine Seilwinde laden. Den Zeewolf zu kontrollieren, ist zunächst schwierig. Anfänger sollten zuerst den Joystick und nicht die Maus verwenden. Um ihn zu steuern, bedarf es kleiner, präziser Bewegungen mit dem Joystick. Wenn du dir vorstellst, daß sich die Nase des Hubschraubers in der gleichen Art und Weise wie der Joystick bewegt, fliegst du bald perfekt und kannst auf die Maussteuerung umsteigen. Während einiger Missionen mußt du Gegenstände an der Seilwinde transportieren. Fliege über das Objekt und drücke " H ". Wenn du einen Gegenstand abschleppst, erinnere dich,

daß er an dem Seil herumschwingt. Versuche dies vorsichtig auszugleichen.

Meistens bist du bei den Missionen gezwungen, zu landen, um POW's oder Ladung aufzunehmen. Drücke " G ", und dein Fahrgestell wird zur Landung ausgefahren.

Der Feuerknopf nimmt das Gas weg, damit du präzise landen kannst.

Mission 1

Die Mission eins dient hauptsächlich der Erkundung und der Vernichtung. Stoppe ein paar der Panzer und kontrolliere, ob sie noch intakt sind. Fliege dann zum Basislager zurück. Wenn du die das Feuer. um sie zuzerstören. Wenn dies abgeschlossen ist, suche die feindlichen Fahrzeuge. Wenn du ein feindliches Fahrzeug siehst, entscheide dich, welche Waffen du benötigst, um es auszuschalten.

Mission 2

Am besten ist es zuerst die feindlichen Stellungen und die Gegner auszuschalten, bevor du in die Basis gehst und die Gefangenen befreist. Wenn du nämlich landest, bist du ein herrliches Ziel für die Panzer und Flugzeuge in diesem Gebiet. Nachdem du die Feinde " entfernt " hast eröffne das Feuer auf die Hütten der Basis. Wenn sie explodieren sind die Gefangenen frei. Lade die befreiten Männer ein und bringe sie zum Flugzeugträger. Verfahre genauso mit der zweiten Basis.

Mission 3

Bewege dich zurück zur Basis und mache dich auf die Konfrontation mit dem Gegner gefaßt. Zerstöre zuerst die Flugzeugabwehrkanonen, da diese dir am meisten schaden können. Mit Hilfe der Raketen gelingt dir am besten. Nachdem die Basis " gereinigt " ist, setze den Weg zum Träger fort. Nimm den Falken für eine Erkundungsmission mit. Fliege neben ihm her. Wenn der Falke seinen Erkundungsflug beendet hat, kehrt er zum Träger zurück.

Mission 4

Gehe direkt zur Basis und hieve den beschädigten Falken mit der Winde hoch. Kämpfe unterdessen weiter und fliege mit dem Falken zum Carrier zurück. Hüte dich bei deinem Flug vor dem feindlichen Kreuzfeuer. Du mußt alle feindlichen Waffen und Positionen zerstören, oder du verlierst auch noch den zweiten Falken. Um diesen zu bekommen, fliege ebenfalls für eine Weile neben ihm. Er fliegt über das Land. Für dich ist es sehr wichtig, ihm zu folgen, da du auf diese Weise deine Feinde schlagen kannst.

Mission 5

Bevor du zum Nuklearreaktor fliegst, bewege dich zunächst an der Küste entlang, um dich der Boote anzunehmen. Fliege nie direkt auf ein Schiff zu, oder du wirst umkommen. Zerstöre dann alle Flugzeugabwehrwaffen, die sich in der Umgebung des Reaktors befinden. Nach der Zerstörung des Reaktors ist deine nächste Aufgabe

die Rettung des gefangenen Wissenschaftlers. Du findest den Standpunkt der Basis auf der Karte. Vernichte alle feindlichen Stellungen, rette den Wissenschaftler und bringe ihn zum Carrier.

Mission 6

Hier mußt du die Eskorte für einen Hubschrauber bilden. Schalte alle Boote aus, denn sie werden euch angreifen, wenn ihr vorbeifliegt. Attackiere die Basis, bevor die Hubschrauber eintreffen. Auf diese Weise gerät der befreundete Helikopter in keine Gefahrensituation, wenn er versucht zu landen. Sollte es nicht klappen, die Basis zu "reinigen", bevor die Hubschrauber kommen, mußt du dies später erledigen.

Mission 7

Du findest die Gefangenen in der Basis, oben auf der Karte. Wende dich zunächst aber der weiter unten gelegenen Basis zu und vernichte die Feinde, die Panzer und die AFV's. Sei extrem vorsichtig bei dem Versuch, zu landen und die Männer zu befreien. Die Panzer tauchen überraschend aus den Gebäuden auf. Schieße nicht auf die Bauten, bevor du nicht die Männer gerettet hast. Um die Panzer zu sprengen, fahre die Landeklappen aus und mache dich zum Kampf bereit.

Mission 8

Du startest die Mission mit nur wenigen Waffen. Hier findest du zwar ein Kamel, dies gibt dir allerdings nur für fünfzig Runden Munition und Kraftstoff. Fliege dann weiter. Nimm den blauen Buffalo-Panzer, der sich auf der Insel, südlich auf der Karte, befindet, in Besitz. Nimm den Tank und bringe ihn zu der besetzten Insel. Hier wird der Panzer sämtliche feindliche Stellungen und Fahrzeuge zerstören. Du mußt den Panzer ein paarmal hin und her bewegen, um seine Eigenschaften kennenzulernen.

Mission 9

Der erste Zweck deiner Reise ist es, das befreundete Flugzeug in dem blauen Dom zu finden und es zum Flugzeugträger zu bringen. Schieße auf den Dom, um das Fahrzeug zu befreien. Fliege nun darüber und lasse es dir folgen.

Selbstverständlich mußt du zunächst wieder alle Feindstandpunkte zerstören.

Vernichte nun das Feindflugzeug in dem grünen Dom, südlich der Basis, wo du zuerst warst. Falls du nicht genügend Munition besitzt, das Kamel befindet sich westlich. Wenn du die POW's retten willst, töte wieder als erstes alle Feinde in der näheren Umgebung. Vernichte die Helikopter von oben.

Mission 10

Nimm dich der ganzen feindlichen Flugzeuge in der "Nachbarschaft" an und gib auf diese Weise dem Pelikan freies Geleit. Die Boote sind in der Lage, dich oder den Pelikan abzuschießen. Erledige sie ebenfalls. Wenn sich der Pelikan in Sicherheit befindet, kannst du deine Mission fortsetzen und dich auf eine

direkte Schlacht einstellen. Töte alle deine Feinde, bevor du die POW's aufsammelst. Zerstöre die grünen Dome und ihre Bewohner. Beschieße sie mit deinen Raketen und rette anschließend die POW's.

Mission 11

Alle feindlichen Bodenstationen findest du auf der großen Insel. Der Feind ist hier in großer Zahl vertreten. Die Panzer stehen in langen Reihen. Ein möglicher Weg, sie auszuschalten, ist, über ihre Linien zu fliegen und deine Raketen abzuschießen. An deinem Schatten erkennst du, wann dein Helikopter genau über ihnen befindet. Es kann sein, daß du dich auf halber Strecke wieder neu bewaffnen und auftanken mußt. Auf der großen Insel kannst du dies erledigen. Fliege nun weiter zu der kleinen Insel, hier mußt du deinen Spion retten. Schieße auf den Dom, aber werde nicht ungeduldig, sonst stirbt der Spion vielleicht.

Mission 12

Mission 12 ist eine Fortsetzung von Mission 11, und deine erste Aufgabe besteht darin, den Spion auf den Flugzeugträger zu bringen. Fliege nicht über das Festland, sonst wirst du abgeschossen. Stattdessen wähle den Weg über das Meer und halte dabei nach feindlichen Schiffen Ausschau. Nachdem du den Spion abgesetzt hast, kannst du ein Feuerwerk entzünden und alle Stationen des Feindes an Land vernichten. Ein guter Tip: Fliege niedrig, wenn der Angreifer auf dich zielt, umründe ihn und spreng ihn dann einfach in die Luft.

Mission 13

Die Vernichtung der Raketenstationen ist angesagt. Nimm danach den Pelikan und schleppe ihn zum Flugzeugträger. Versichere dich, daß alle Feindstationen an Land zerstört sind bevor du dich zu den POW's aufmachst. Nachdem du sechs POW's "eingesammelt" hast, bringe sie zum Träger, kehre dann zurück und hole die restlichen. Es ist immer besser, zweimal zu fliegen. So gehst du auf Nummer Sicher und verlierst keinen der Männer. Bevor du den Falken holst, vernichte alle Raketenstationen auf deinem Weg. Schleppe nun den Falken zu der Insel, die nördlich auf der Karte liegt.

Mission 14

Räume die alliierte Basis. Fliege dorthin, lande und nimm die Männer mit. Beide Flugzeuge folgen dir auf dem Weg zum Träger. Achte darauf, daß sie nicht unter Beschuß geraten, sonst wirst du die Männer verlieren. Nachdem du alle abgesetzt hast, fliege zu der Basis mit dem Reaktor. Sei vorsichtig, alles wird hier gut bewacht. Zerstöre alle Verteidigungsanlagen. Ist dies gelungen, ist der Reaktor außer Betrieb gesetzt.

Mission 15

Rette zuerst die Männer und vernichte dann die Startbahn. Einen der Männer

findest du auf einer kleinen Insel, südlich des Starts. Die anderen entdeckst du auf der kleineren Basis auf dem südlichen Eiland. Vorsicht, auch hier wird scharf geschossen. Du hast die Männer wieder in Sicherheit gebracht. Fliege nun nach Süden zu der Fregatte und tanke Munition und Waffen. Begib dich nun zur Basis, wo du zahlreiche grüne Bauten zerstören mußt. Als erstes kommen wieder die Bodenstellungen an die Reihe, danach die grünen Dome.

Mission 16

Vernichte die Radaranlagen. Dies ist ein schwieriges Unterfangen, du benötigst auf jeden Fall genügend Munition. Fliege in kreisförmigen Bewegungen herum und schieße eine nach der anderen ab. Verharre auf keinen Fall, bleibe immer beweglich, dann kann eigentlich nichts passieren. Du hast nun alle AA-Stellungen bezwungen. Jetzt sind die Bodentruppen dran. Sie befinden sich ebenfalls auf der großen Insel. Fliege nun zur Basis zurück und rette zwei Männer. Schenke deine Aufmerksamkeit ebenfalls den angreifenden Helikoptern und den Abwehrpanzern.

Mission 17

Eskortiere den befreundeten Pelikan-Hubschrauber zu dem Transporter, den du nördlich in einiger Entfernung zur Küste findest. Du mußt sehr vorsichtig sein: wenn du den Hubschrauber verlierst, kannst du die Mission nicht beenden. Auf der Route zum Transporter passierst du einige Feindeinheiten. Deren schlagkräftigste Waffen sind die Raketenstellungen. Zerstöre sie alle, bevor du den Weg zum Flugzeugträger fortsetzt. Wenn du dich in das POP-Camp begibst, vernichte zuerst alles, was sich bewegt. Danach kannst du landen. Greife die Raketenstellungen von der Seite an. Von vorne könntest du in ein gefährliches Kreuzfeuer geraten und gefangen werden. _ Schieße auf die Hütten, um die Gefangenen zu befreien, aber versuche nicht die POW's zu treffen. Zerstöre alle Hütten, lande und nimm sechs der Gefangenen an Bord, um die Mission zu beenden.

Mission 18

Deine Aufgabe ist wieder die Eskortierung eines befreundeten Hubschraubers, dessen Basis angegriffen wird. Du bekommst es hier mit noch mehr Feinden zu tun. Streng dich also an und bringe den Helikopter sicher zum Frachter. Es ist ein langer Weg bis zum Flugzeugträger, und du gerätst unter Beschuß durch feindliche Patrouillenboote. Fliege vor dem anderen Helikopter und lösche die Boote aus indem du über ihnen kreist und sie attackierst. Nachdem du den Hubschrauber abgesetzt hast erhältst du eine neue Aufgabe: Radiere die feindlichen Bodenstellungen auf deiner Insel aus. Zwei befreundete Buffalo-Panzer helfen dir dabei. Geht in dieser Mission sparsam mit der Munition um, sie ist knapp. Deine Insel ist befreit. Fliege nun zur feindlichen Basis, um deren gesamte Luftwaffe zu eliminieren. Sei vorsichtig, sobald du neben der Basis auftauchst, heben die Helikopter ab und greifen dich an.

Mission 19

Der Hauptzweck in der Mission 19 ist, den Zeewolf zu retten und zum Frachter zu bringen. Du findest ihn nördlich auf der Karte. Als erstes mußt du jedoch alles auf jeder Basis zerstören. Du unterwirfst dich wieder einmal heftigen Attacken aus der Luft. Zerstöre die Flieger mit deinen Fernlenkraketen. Du mußt ihnen nur die ungefähre Richtung vorgeben, den Rest machen sie von alleine. Eine gute Idee ist es, zunächst einen Weg freizubahnen, bevor du den Zeewolf " einsammelst ". Auf diese Weise kannst du nicht abgeschossen werden, während du den Hubschrauber führst. Um die Mission zu beenden, mußt du alle feindlichen Stellungen zerstören. Rette die Ingenieure, die sich auf der Feindbasis befinden. Insgesamt sind es sechs, fünf mußt du mindestens in Sicherheit bringen. Wieder mußt du die Luft erst von Feinden säubern, bevor du die Männer an Bord nimmst.

Mission 20

Wie schon in der letzten Mission, wirst du wieder massiv aus der Luft angegriffen. Verwende die normalen Raketen nur, wenn du eine freie Schußposition hast. Das Zielen fällt mit diesen Waffen nämlich ziemlich schwer. Wenn du die verstreuten Feinde erledigt hast, mache dich auf den Weg zu der Fregatte. Von hier aus erhältst du Geleit durch einen befreundeten Hubschrauber. Dieser hilft dir bei der Bekämpfung des feindlichen Schiffes. Fliegt nun zusammen langsam auf das Schiff zu. Sobald ihr das Schiff gesichtet habt, startet ein feindliches Flugzeug und greift an. Die Situation wird ziemlich hektisch. Setze die Fernlenkraketen ein. Das Flugzeug ist zerstört, du kannst dich nun dem Schiff widmen. Vernichte die grobe Kanone und den Radar am Bug.

Mission 21

Der Pelikan steht jetzt auf deinem Programm. Du findest ihn westlich auf der Karte. Räume dir aber zuerst wieder einen Weg zum Träger frei, damit du den Pelikan nicht im Getümmel verlierst. Du nimmst den Pelikan in Besitz, indem du einfach über ihn fliegst. Ein kleiner Tip: Durch schnelle Flugbewegungen nach links und nach rechts kannst du den Missiles ausweichen. Fliege nun zur nördlichen Basis und zerstöre dort den gerade abhebenden Helikopter. Vernichte gleichfalls erneut alle Feinde, die sich in den Weg stellen. Nebenbei solltest du als weiteres Ziel dieser Mission die AA-Stellungen auf der Basis, südlich auf der Karte eingezeichnet, vernichten. Nimm sie dir eine nach der anderen vor. Solltest du schon Übung im Spiel haben, kannst du die Raketen einsetzen. Erfülle die letzte Aufgabe in dieser Mission: Rette das Personal und bringe es zum Frachter. Du findest die Leute in den Hütten auf der schwer bewachten feindlichen Basis, östlich auf der Karte. Töte die Feinde, bevor du die Verbündeten in deine Obhut nimmst.

Mission 22

Diese Mission kannst du nicht alleine schaffen. Die zwei Buffalo-Panzer auf dem Träger müssen dir helfen. Du kannst sie an Bord nehmen, indem du in ihre Richtung drehst und dann den Joystick antippst. Bringe die Panzer auf das Festland. Setze sie in einiger Entfernung zu den feindlichen Stellungen ab. Sofort beginnen sie ihre Arbeit und greifen die Feinde in ihrer Nähe an. Nachdem ihr durch die ersten Verteidigungsanlagen gebrochen seid, gilt es nun, die Basen anzugreifen. Greift mit allen zur Verfügung stehenden Waffen an und vernichtet die Kuppeln. Nebenbei müßt ihr noch ein Auge auf die Flugzeuge, und hier insbesondere auf die Starfighter, werfen. Diese sind mit Fernlenkraketen ausgerüstet, die niemals ihr Ziel verfehlen. Sobald du sie siehst, schieße deinerseits die Fernlenkraketen ab, um ihnen zuzukommen.

Mission 23

Du mußt den Pelikan finden und das Personal retten. Beide findest du an einer der Buchten auf der Insel, die in der rechten oberen Ecke der Karte eingezeichnet ist. Hier ist der Feind durch eine beachtliche Armee vertreten. Starte deinen Anflug aus südlicher Richtung und vernichte die AA-Stellungen eine nach der anderen. Nimm dir dann die Panzer vor. Warst du erfolgreich, kannst du landen und die Gefangenen " einsammeln ". Spreng nun den Pelikan in die Luft, damit er nicht in die falschen Hände fällt. Es wimmelt von Feinden und kein Weg ist sicher. Fingerspitzengefühl und Flexibilität ist hier gefragt, um zu überleben und die Flugrouten zu sichern. Mache dich bereit, die Waffen zu wechseln, einige unliebsame Überraschungen warten auf dich. Deine spezielle Aufmerksamkeit solltest du auf die Flugabwehrstellungen richten. Solltest du von mehr als zwei Seiten angegriffen werden, nimm die Beine in die Hand und mache dich erstmal aus dem Staub. Erhole dich ein wenig und greife dann eine Stellung nach der anderen an.

Mission 24

Die Lage wird immer schwieriger. Streng dich an, um den Überblick zu behalten. Der Feind besitzt verschiedenartige Waffen und Fahrzeuge. Am besten ist es, immer zuerst die Flugzeuge zu zerstören, bevor du dich der " Landratten " annimmst, da sie einfacher zu treffen sind. Um deine Vorräte an Treibstoff wieder aufzuladen, müßt du die blaue Kuppel zerstören. Sollten deine Reserven schon nahezu aufgebraucht sein bringe einen Panzer zwischen dich und die Kuppel. Der Panzer erledigt auf diese Weise deine Arbeit und beschießt die Kuppel. Jetzt kannst du deinerseits den Panzer vernichten, landen und auftanken. Solltest du keine Munition mehr haben, ist es besser an dieser Stelle das Feld zunächst dem Feind zu überlassen. Konzentriere dich darauf, dem feindlichen Beschuß zu entgehen und den Raketen auszuweichen, indem du schnelle Flugbewegungen nach rechts und links vollführst. Wenn du wieder aufgetankt hast begib dich auf eine

Vernichtungsreise. Zerstöre alles, was sich dir in den Weg stellt, inklusive der feindlichen Fregatte. Hier mußt du dich von hinten nähern, denn sie ist mit einer extrem weitreichenden und gefährlichen Kanone am Bug bewaffnet.

Mission 25

Das einzige Ziel dieser Mission besteht darin, das Flugzeug mit dem feindlichen Kommandeur zu finden. Man stöbert es an verschiedenen Stellen auf, abhängig davon, wann man es findet, aber der Startpunkt ist Feindbasis. Wenn man es findet, aber schnell erreicht, kann man die Mission bald abschließen.

Normalerweise kann man -schnelles Handeln vorausgesetzt - den Helikopter des Kommandeurs am oberen Ende der Straße antreffen, die nach Norden auf die Feindbasis zuläuft. Der Helikopter erscheint als grüner Punkt auf der Long-Range-Karte. Es ist schwierig, ihn wieder einzuholen, wenn man ihn einmal verloren hat. Das gesamte Gebiet auf der Karte ist recht dicht von Feinden besiedelt, du mußt also jederzeit auf Action gefaßt sein. Achte auf schwere Luftangriffe, besonders auf die Düsenjets, die Lenkraketen mit sich führen. Wenn du den Helikopter nicht sofort findest, fliege zur Feind-Fregatte und zerstöre ihren Schutz. Warte anschließend dort und zerstöre jedes Flugzeug und jedes Schiff, das in die Nähe kommt. Das wird dir helfen, die Mission zu beenden.

Mission 26

In dieser Mission gilt es, sehr viele Flugzeuge zu zerstören. Die Maschinen, auf die du es abgesehen hast, dienen dem Schutz des feindlichen Schiffs. Sei auf der Hut vor der riesigen Anzahl an Zielen. Außerdem mußt du einen feindlichen Agenten von der Insel im Nordosten einsammeln. Sei vorsichtig, da dich ein Panzer aus dem Hinterhalt angreift. Diesen solltest du nach deiner Landung sofort zerstören, bevor du dich auf die Suche nach dem Mann machst. Wenn du bei der Feind-Fregatte ankommst, wirst du diese beiden Fischadler aufsteigen sehen. Du mußt diese Flugzeuge sofort erledigen - wenn du ihnen gestattest, zu drehen und auf dich zu schießen, verlierst du ein Leben. Zwei Lenkraketen sollten den Job erledigen. Neben den Düsenjägern mußt du noch einen Helikopter finden, der sich nicht bei der Feind-Fregatte aufhält. Wenn du auf die Long-Range-Karte schaut, solltest du ihn sofort lokalisieren können.

Mission 27

Das Ziel dieser Mission ist, alle feindlichen Basen auf der Karte zu vernichten. Sie sind alle sehr gut durch Luftabwehr, Helikopter, Düsenjets und eine Vielzahl von Panzern geschützt. Die Basis im Norden der Karte ist sehr gut geschützt, und die Kuppel birgt eine Überraschung für dich, wenn du sie zerstörst: ein Jet steigt aus ihr hoch und greift dich an. Wenn du weiterhin in dieselbe Richtungfeuerst, kannst du ihn vernichten. Der Buffalo kann in der Kuppel der südöstlichen Basis gefunden werden. Zerstöre die blaue Kuppel, um den Buffalo

freizusetzen, aber achte auf die feindliche Verteidigung. Der Buffalo hilft dir nun bei der Beendigung der Mission. Leite den Buffalo zur nächsten Basis und lasse ihn kurz davor fallen, damit er dort seine Arbeit macht. Inzwischen kannst du dir die Luftabwehr vornehmen. Achte dabei auf feindliche Flugzeuge, die dich leicht überraschen könnten.

Mission 28

Das erste Ziel der Mission ist die Rettung einer abgeschossenen Kestrel und des Piloten. Beides befindet sich östlich vom Startpunkt auf einer kleinen Insel. Mache dir erst einen Weg für dein Schiff frei, sonst verlierst du die Kestrel und ein Leben. Bevor du die Basis aufsuchst, solltest du die Feind-Fregatte attackieren. Greife nie von der Seite an, sonst schaltet dich eine große Kanone aus. Am besten ist es, von hinten anzugreifen und das Boot der Länge nach zu beschießen. Die Basen sind durch eine Vielzahl feindlicher Waffen sehr gut geschützt. Zwei Männer müssen eingesammelt werden, einer von jeder Seite. Vorher solltest du dich aber um alle feindlichen Verteidigungsstellungen gekümmert haben. Sei vorsichtig, wenn du die Feindeinheiten bei den Hütten mit den Gefangenen beschießt, sonst besteht die Gefahr, daß du auch diese mitsamt den Häftlingen zerstörst. Dies gilt besonders beim Einsatz von Raketen und Lenk Waffen.

Mission 29

Es gilt, mindestens neun von zehn Kriegsgefangenen zu befreien. Dazu mußt du die gesamte Seeverteidigung in dem Kanal zwischen den beiden Landstücken zerstören, so daß niemand bei deiner Landung auf dich schießen kann. Du mußt die Verteidigungsanlagen zweier Feind-Fregatten vernichten. Sei vorsichtig, denn die Fregatten sind schwer bewaffnet mit großen Kanonen. Greife die Boote von schräg oben an, um den Kanonen aus dem Weg zu gehen. Wenn die Seeverteidigung ausgeschaltet ist, kannst du dich an die Befreiung der Gefangenen machen. Gehe sicher, daß du die ganze Gegend gesäubert hast, bevor du landest, oder du wirst auf dem Boden angegriffen werden. Suche Deckung zwischen dir und den nächsten Feinden. Wenn die feindliche Einheit dann angreifen will, muß sie deine Deckung passieren, bevor sie Schaden anrichten kann.

Mission 30

Den freundlichen Pelikan findest du in der südwestlichen Basis. Versuche dem Transporter erst den Weg freizumachen, sonst verlierst du den Pelikan und mußt die Mission von vorne beginnen. Der Fischadler, den du zerstören mußt, befindet sich im Norden. Eröffne mit einer Lenkrakete sofort das Feuer, wenn du ihn siehst. Gehe sicher, daß mindestens eine Rakete trifft. In diesem Abschnitt bekommt man es noch mit einer Reihe weiterer Feindflugzeuge zu tun. Achte besonders auf die Feindeinheiten, die sich in Kuppeln verstecken. Feure darauf,

bis die Kuppel zerstört ist. Die letzte Aufgabe der Mission ist, den Verräter zu finden und zu eliminieren. Er hält sich in der östlichen Basis in einer grauen Kuppel auf. Eröffne das Feuer mit Raketen, um die Kuppel zu zerstören, und vernichte anschließend den Agenten mit deiner Chaingun.

Mission 31

Die ganze Mission wird beherrscht von feindlichen Flugzeugen. Du mußt eine ganze Reihe davon zerstören, um die Mission beenden zu können. Eröffne das Feuer, sobald ein feindliches Flugzeug in deinem Zielfernrohr sichtbar wird. Die feindlichen Düsenjets sind etwas schwieriger zu bewältigen als die Hubschrauber. Man beschießt dich mit Lenkraketen, sobald man dich sieht. Du mußt also deine Missiles einfach schneller abfeuern. Denke daran, daß man sich die Missiles am besten für die Fischadler aufspart. Ein weiteres Ziel deiner Mission besteht darin, den Buffalo mitten auf die Startbahn zu werfen. Achte darauf, daß du in der Hektik den Panzer nicht verlierst. Positioniere ihn richtig oder du kannst die Mission nicht abschließen. Bei der Luftwaffenbasis mußt du alle Flugzeuge auf der Landebahn ausschalten. Fliege auf die Landebahn zu, und wenn du einmal in einer Linie mit einem Feindflugzeug bist, kannst du alle angreifen, da sie in einer Reihe geparkt sind.

Mission 32

Die letzte Mission von Zeewolf ist sehr tough. Es gibt keine Puzzles oder Sonderaufgaben aber Tausende von feindlichen Einheiten.

Maschinengewehr-Stellungen, Boote und Flugzeuge warten nur darauf, dich in die Luft zu jagen. Das Camel befindet sich in der Mitte der Landkarte. Wenn du dir einen Feind nach dem anderen vorknöpfst und nicht einfach drauflosballerst, müßte alles gut laufen. Wenn du siehst, daß sich Feinde zu einer Gruppe zusammenschließen, solltest du lieber einen anderen, einzelnen angreifen statt dich mit dreien oder vierten gleichzeitig herumzuschlagen. Die Rettung der Männer solltest du dir bis zum Schluß aufheben, da du dir für eine erfolgreiche Mission nur den Verlust von zwei Männern leisten kannst. Denke daran, daß du Energie gewinnst, wenn du Männer rettest. Wenn deine Schildenergie also niedrig ist, kannst du ruhig ein paar Leute retten, um deine Schilde zu reparieren. Es gibt eine Menge von Landeinheiten, die alle zerstört werden müssen. Mit dem Langstreckenscanner kannst du ihre Position ermitteln und sie anschließend ausschalten. Wenn du die Basen stillgelegt hast, kannst du dich an die Rettung der Gefangenen machen.

1.12 zeewolf 2

Spielname: Zeewolf 2

Hersteller: Empire / Binary Asylum (1996)

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Dany

Screenshots:

1

2

3

4

Komplettlösung

Paßwörter:

Mission 2: REQUIN 9: STAG 20: DOITNOW 29: MAXFUEL

3: WOLFRAM 11: KRAKEN 23: SHIPDECK 30: PELPAY

4: FULLMOON 14: STATION 25: GLOBOFF 31: DOMINO

6: OURGAN 16: GBULL 26: BEHAVE 32: STEERDART

8: JMARGUS 18: STATIPAUSE 28: SHADOW

1.13 zeewolf_dany

Zeewolf-Testbericht

=====

Ich stelle hier Zeewolf I als auch Zeewolf II vor.

Obwohl Zeewolf I schon etwas betagt ist, ist es immer noch ein interessantes Spiel in einer Zeit wo gute Spiele rar sind.

Nun aber zum Thema:

Sowohl in Teil 1 wie auch in Teil 2 geht es um die fiktive Auseinandersetzung zwischen zwei Organisationen: Eclipto-ein riesiges Unternehmen welches durch Korruption die Weltherschaft an sich gerissen hat, und Zenith-ein Zusammenschluß verschiedener Unternehmen mit dem Ziel Eclipto zu vernichten und der Welt die Freiheit wieder zugeben. Das übliche Gut gegen Böse also. (Was auch sonst ?!) :)

Das Szenario, welches in naher Zukunft spielt, ist auch dementsprechend technikorientiert. Es gibt also keine

Super-Duper-Flieger, nur solide Panzer, Boote, Flugzeuge und Hubschrauber.

Das interessanteste an beiden Spielen ist wohl die ungewöhnliche 3D-Grafik die um den eigenen Heli herum "wandert" während man selbst quasi auf der Stelle bleibt. Doch hat man sich schnell daran gewöhnt. Die Grafik ist jedoch bei beiden Spielen unterschiedlich:

Bei Teil 1 ist sie etwas farblos und bei vielen Fahrzeugen auf dem Schirm macht sich doch ein erhebliches Zeitlupenfeeling breit.

Bei Teil 2 hingegen ist die Grafik sehr schnell, ruckelt nicht, ist kunterbunt und vor allen Dingen abwechslungsreich. So gibt es Wüsten-, Arktis- und Gemäßigte Gebiete mit entsprechender Flora. Außerdem sind mehr Fahrzeuge und Gebäude vorhanden; sowohl eigene wie gegnerische. (Hochhäuser, Kirchen, Schlachtschiffe)

Der Schwierigkeitsgrad ist bei beiden Spielen sanft ansteigend, so das auch Anfänger eine gute Chance haben.

Allerdings ist gerade bei Teil 1 der Schwierigkeitsgrad in den höheren Leveln sehr hoch, da nur alle 4 Level ein Passwort ausgeben wird was einem erlaubt in dem entsprechenden Level zu einem späteren Zeitpunkt weiter zu machen. So kann es passieren das man bereits 1 1/2 Stunden vor dem Schirm sitzt und das nächste Passwort doch nicht bekommt weil man gerade sein letztes Leben verloren hat. Das ist dann natürlich besonders frustierend.

Bei Teil 2 hat man dieses etwas entschärft und es gibt nach jedem zweiten Level ein Codewort.

Wichtig ist auch bei beiden Spielen ein gewisses strategisches Talent. Wie z.B. bei Desert Strike ist der Treibstoff und Munition begrenzt. Auch muß man manchmal überlegen wie man ein "Problem" angeht oder an neuen Nachschub kommt.

Spiel 1 wird mit einer dreisprachigen Anleitung geschickt, Spiel 2 mit einer Englischen und einer deutschen Übersetzung. Ich empfehle aber die englische Dokumentation, da manche Sachen ziemlich merkwürdig übersetzt sind.

Sowohl Stick wie auch Maus werden unterstützt, wobei die Maus nur Profis empfohlen sie.

Beide Spiele werden auf einer Disk geliefert und sind nicht HD installierbar, was aber angesichts der wenig Daten und kaum merkbaren Nachladezeiten nicht tragisch ist.

Bleibt zuletzt noch zu sagen das der (englische) Support vorbildlich ist. (Als ich einmal nicht weiterkam, rief ich bei Binary Asylum an. Der Mann war sehr freundlich und sagte mir er werde nachschauen und mich zurückrufen. 10 minuten später klingelte das Telefon und ich bekam meine Hilfe.)

Fazit:

Zeewolf ist ein spannendes Spiel was stundenlang an den Bildschirm zu fesseln vermag. Die Grafik ist ansprechend und flott und läuft auf allen Amigas.

Bewertung:

Zeewolf I Zeewolf II

Grafik: gut sehr gut

Animation: gut gut-sehr gut

Musik: mittel mittel (nur Intro und Briefing)

SoundFX: gut gut

Handhabung: gut gut (Anfänger-Profi)

Dauerspass: mittel mittel (...wenn´s einen mal wieder packt.)

Preis/Leist.: gut-sehr gut gut

=====

Gesamteindruck: gut gut-sehr gut

Preis: 25.- 55.-

Bis bald....

Euer DANY.

1.14 zeewolf2_komp

Komplettlösung - ZEEWOLF 2 - WILD JUSTICE

ALLGEMEINE TIPS

Die ersten paar Missionen bei Zeewolf sind reine Übungsmissionen, da diese äußerst leicht zu bewältigen sind. Du solltest diese dazu nutzen, das Handling des Helikopters richtig zu erlernen, um später richtig mit ihm umgehen zu können. Übe dabei auch an bereits zerstörten Objekten, da du so natürlich nicht getroffen werden kannst. Eine gute Taktik, die man einüben kann, ist es, das Ziel zu umkreisen und es dabei immer im Blick der Waffen-Kamera zu haben. Lernst du diese Taktik richtig, dann wird es der Gegner so niemals richtig schaffen können, sein Ziel, nämlich dich, zu erfassen.

Über die kleine Karte kannst du dir deine Ziele auswählen. Du erkennst sie an

den roten Punkten. Mit der Hilfe der Karte kannst du das Ziel genau anfliegen, ohne es überhaupt sehen zu können. Mit diesem Trick kannst du dich auf eine Linie mit einer Startbahn bringen und dann, sobald du sie erreichst, sofort mit Raketen alle Objekte entlang der Bahn vernichten.

Im Laufe des ganzen Spieles mußt du Hunderte von feindlichen Hubschrauber zerstören. Deshalb solltest du diese Situation auch unbedingt lange üben. Am besten ist dabei, wenn man nahe genug herankommt, so daß die Waffen-Kamera das Ziel erfassen kann, und man den Rest der Automatik überläßt. Dazu mußt du dann nur noch den Feuerbutton drücken und dabei die Richtung des Helikopters nicht verändern. Du bleibst dabei auf deinem vorher eingeschlagenen Kurs und kannst so nicht so leicht getroffen werden. Solltest du nämlich von einem Hubschrauber angegriffen werden, so kannst du den Schüssen des Gegners kaum ausweichen. Also greifst du am besten zuerst an und erledigst den Gegner schon wieder.

Dem Beschuß einer Anti-Aircraft-Stellung (AA) auszuweichen, ist beim besten Willen nicht so schwer wie den Kugeln und Raketen eines Helikopters davonzukommen. Schießt also eine AA-Stellung auf dich, so solltest du schnell Gas geben. Dabei senkt sich der Helikopter ab und du fliegst mit Schwenks nach links und rechts von der AA-Stellung weg. So kann man die Zielerfassung der AAs verwirren und kommt ungeschoren davon. Alternativ kannst du auch die Drehtechnik benutzen oder auch die AAs angreifen und vernichten.

Niedrig zu fliegen erhöht deine Siegchancen ungemein. Fliegst du zum Beispiel in größerer Höhe über das offene Meer und kommst dabei an einem Schiff vorbei, so kann dich dieses leicht als Ziel erfassen. Fliegst du dagegen knapp über der Wasseroberfläche, so werden die Geschosse, die man auf dich abfeuert, über dich hinwegfliegen. Nun kannst du erst einmal aus diesem Gebiet herausfliegen und das Boot dann aus einem anderen Winkel erneut angreifen.

Ein Vorteil gegenüber dem alten Zeewolf ist die neue Fernsteuerungs-Option. Es gibt dabei jede Menge Fahrzeuge die man kontrollieren kann. Das fängt mit dem Kestrel, einem sehr gefährlichen Kampfflugzeug an und geht bis zu feindlichen Hubschraubern die man dazu nutzen kann, unerkannt bis hinter die feindlichen Linien zu fliegen. Der Kestrel ist ein wenig leichter zu fliegen als der Zeewolf, denn er verliert beim Beschleunigen nicht an Höhe. Das Umkreisen von Bodenzielen ist dafür um so schwerer. Du solltest nach Möglichkeit die gesamte Munition der ferngesteuerten Fahrzeuge ausnutzen. So kannst du die Munition des Zeewolf besser einteilen. Wenn du dann Gefangene aufnimmst, eignet sich der Zeewolf am besten. Vor allen Dingen wenn die Panzerung aufgefrischt werden muß, ist dies sinnvoll, das man beim Absetzen der Gefangenen wieder aufgepowert wird. Die AA-Stellungen werden oftmals von einem BCM-Panzer aus gesteuert. Dies ist ein Panzer, der statt Kanonen ein Radar hat. Zerstörst du diesen Panzer zuerst,

so können dich die AAs nicht so leicht und so schnell erfassen, wie mit dieser Unterstützung. Greifst du also ein recht stark mit Feinden besetztes Gebiet an, so versuche zunächst einmal diese Panzer ausfindig zu machen, zerstöre sie und starte dann erst deinen Hauptangriff. Wenn du Panzer angreifst, bist du recht sicher, wenn du dich direkt über ihn befindest. Die meisten Panzer können ihre Kanonen nämlich nicht auf so einen hohen Winkel einstellen. Auch du kannst aus dieser Position nicht treffen, jedoch hast du so Zeit, den besten Punkt für deinen Angriff herauszufinden.

Beim Befreien von Gefangenen ist es am besten, wenn du mit dem Maschinengewehr auf die Gebäude schießt. Raketen wären hier nur verschwendet, da du das Objekt nicht zerstören mußt und du so außerdem versehentlich die Gefangenen mit in die Luft jagen könntest. Einige der Kanonen auf den feindlichen Schiffen sind sehr gefährlich. Dies bedeutet, daß du sie bei einem Aufeinandertreffen möglichst schnell zerstören mußt, bevor sie dich vom Himmel holen. Bleibe dazu in Bewegung und benutze deine Lenkraketen. Außerdem sollte man diese Kanonen niemals gerade, sondern immer diagonal anfliegen.

Der letzte Abschnitt von Zeewolf ist extrem schwer. Deswegen mußt du bei den Missionen um einiges präziser und strategischer vorgehen. Zuerst einmal mußt du weitaus mehr auf deinen Munitionsvorrat und den Nachschub davon achten. Du benötigst meist auch noch die letzte Patrone, um eine Mission zu beenden. Wenn du ein gefährliches Objekt angreifst, dann solltest du beim Kamel nicht die gesamte Ladung mitnehmen. Wirst du abgeschossen, ist dann nämlich keine Munition mehr verfügbar. Spielst du eine Mission, in der es sehr viele Waffen gibt, so solltest du möglichst viele Raketen zuladen. Am Ende der Mission gibt es nämlich Geld dafür, und du bekommst alle 250.000 Dollar ein Extraleben.

Bei den Missionen, in denen du ein anderes Fahrzeug fernsteuern kannst, schaffst du meist auch einen hohen Bonus für unbenutzte Munition. Verwendest du nämlich die Fernsteuerungseinheit, so hast du am Ende mehr Munition beim Zeewolf übrig und kannst den Bonus dafür kassieren.

Manchmal weißt du bei einem Kampf gegen ein anderes Flugzeug nicht genau, ob du hinter oder vor ihm fliegst. Dies kann von Nachteil sein, da du dann oftmals in die falsche Richtungfeuerst. Es hilft dabei, wenn du dir deinen Schatten am Boden anschaut und deine Position dann anhand des Schattens des Gegners ausrichtest.

In den meisten Levels gibt es noch zusätzliche Gefangene, die man retten kann. Dies solltest du, solange die Gegend nicht zu stark bewacht wird, auch immer tun, da du so deine Panzerung verbessern kannst. Außerdem geht so dein Faktor für deine "Humanität" nach oben, was dir wiederum mehr Geld einbringt. Diese "Extra-Gefangenen" solltest du dir allerdings nicht bis zum Schluß aufheben, da

in der Sekunde. in der du dein Missionsziel erreichst, dazu keine Chance mehr besteht.

MISSION 1

Die erste Mission ist sehr leicht, jedoch werden Anfänger trotzdem ein paar Treffer einstecken müssen. Versuche in dieser Mission, die Steuerung genau zu erlernen, da du in den nachfolgenden Missionen noch jede Menge Technik und schnelle Reaktion benötigst. Flieg also nicht gleich ins Kampfgebiet, sondern übe erst einmal in einer ruhigen Zone ein paar Manöver ein. Hier solltest du aber auch nicht zu viel Zeit vergeuden, da das Missionsziel vorschreibt, daß man den freundlich gesinnten Panzer auf der Insel retten muß. Sobald du also mit dem Zeewolf einigermaßen zurechtkommst, ist es an der Zeit, ins Kampfgebiet zu fliegen und das Maschinengewehr für den ersten richtigen Kampf bereitzuhalten.

Schau bei deinem Flug auf die Insel auf die Karte und suche dir anhand der roten Punkte dein erstes Ziel aus. Hast du dir dann ein Ziel ausgesucht. so solltest du auch an ihm dranbleiben, da dies der beste Weg zum Erfolg ist. Versuche, auch die gegnerischen Fahrzeuge, die deinem Panzer am nächsten sind, zuerst zu erledigen, damit diese nicht an ihn herankommen. Die Gegner kann man recht leicht mit dem Maschinengewehr anvisieren. Fliegt man jedoch versehentlich darüber hinweg, verliert man das Ziel aus dem Visier. Raketen sind viel schwieriger im Einsatz, da diese im Ausmaß der Vernichtung viel größer sind. Achte darauf, daß das Ziel auch auf deiner Kamera ist und daß die "Nase " des Helikopters genau im richtigen Winkel für den perfekten Schuß steht. Schon bald wirst du hier den richtigen Dreh heraus haben, wirst aber viel Übung dafür benötigen.

MISSION 2

Bevor du Mission 2 erfolgreich beenden kannst, mußt nun schon eine ganze Reihe von Dingen erledigen. Dabei dreht sich alles um die Zerstörung zweier Feindstellungen. die man zwischen zwei kleinen Stützpunkten finden kann. Deine zweite Aufgabe ist es, einige feindliche APCs und Panzer zu zerstören und die Gefangenen aus dem Gebäude in der Nähe der Stellungen aufzunehmen. Hier hat man den größten Erfolg, wenn man die Stützpunkte einen nach dem anderen aushebt. Bevor du deinen Angriff startest, solltest du erst einmal zu deinem Versorgungsschiff fliegen, das vor der Südküste der Hauptinsel geankert hat. Wenn du in der Nähe des Kamels landest, kannst du neue Waffen aufnehmen und auftanken. Dies ist lebenswichtig, da du zu Beginn der Mission noch keinerlei Waffen bei dir hast. Nun zurück zur Insel und zuerst einen Angriff auf die südlichste Basis starten. Bevor du hier hineinfliegst, solltest du jedes Fahrzeug am Boden vernichten, da diese sonst angreifen, während du zum Aufnehmen

der Gefangenen runtergehst. Wenn du dann noch die Stellungen angreifst, brauchst du nur noch eine Salve auf das Zentrum dieser Stellung abfeuern und kannst dann zuschauen, wie diese in Flammen aufgehen.

Hast du die zwei Gefangenen mitgenommen, dann solltest du diese erst am Schiff absetzen, bevor du die nächste Basis angreifst. Solltest du jedoch jede Menge Munition haben und dein Helikopter noch gut in Schuß sein, dann kannst du auch direkt angreifen und verlierst so keine Zeit. Bei dieser zweiten Basis mußt du absolut genauso vorgehen und darfst dabei ebenfalls nicht die zwei Gefangenen vergessen.

MISSION 3

Deine erste Aufgabe in Mission 3 ist, den Kestrel-Fighter von der Ölplattform hochzuheben und zu deinem Transportschiff südlich der Plattform zu bringen. Sei beim Abheben des Kestrels vorsichtig, da du sonst eventuell in die Plattform knallst und dein Helikopter schwer beschädigt wird. Hast du den Kestrel dann unter dir hängen, so ändert sich auch das Flugverhalten und die Kontrolle deines Helis, und du kannst den Flieger versehentlich ins Wasser oder auf den Boden stürzen lassen. Der Flieger läßt sich dann nur ausklinken, wenn er sich genau über dem Zielpunkt auf dem Boot befindet und ruhig am Seil hängt. Schwingt der Flieger hin und her, dann stelle dich direkt über den Zielpunkt und bleibe darüber ruhig schweben. So sollte er eigentlich mit dem Schwingen aufhören und du kannst ihn dann sicher auf dem Boot absetzen.

Der zweite Teil der Mission besteht aus einer Befreiungsaktion. Fliege also zu der Insel, die auf der Karte angezeigt wird. Bevor du hier die Basis angreifst, solltest du die außerhalb entlang der Insel platzierten Geschütze mit ein paar gut gezielten Raketen zerstören und erst danach in die Basis eindringen. Dort befinden sich ein oder zwei Helikopter, die du mit deinen Lenkraketen schnell und effektiv ausschalten kannst. Greifst du dann die Gebäude an, mußt du dein Maschinengewehr verwenden, da alles andere das Gebäude und die Gefangenen darin in die Luft jagen würde. Vernichte erst die vier Gebäude, bevor du in der Mitte landest und die Gefangenen aufnimmst. Achte dabei auf angreifende Gegner und fliege dann zurück zu deinem Transportschiff und beende so die Mission.

MISSION 4

In Mission 4 kannst du zum ersten Mal die Fernsteuerungs-Funktion des Zeewolf einsetzen. Um die Kontrolle über den Panzer zu erlangen, mit dem du dann die Bodenziele vernichten kannst, mußt du einfach neben dem Kamel am Start der Mission landen. Bevor du jedoch die Kontrolle über den Panzer übernimmst, solltest du mit dem Heli alle Gegner in der Nähe vernichten, um beim Landen nicht angegriffen zu werden. Steuerst du dann den Panzer, dann fährst du direkt zur Feindbasis und zerstörst die AA-Stellung, um den Weg für deinen Luftangriff

zu ebenen. Dabei kommst du an feindlichen Panzern vorbei, die du auf deinem Wege ebenfalls vernichten mußt. Die Raketen des Panzers sind dabei wesentlich effektiver als das eher schwache Maschinengewehr. Greifst du mit dem Panzer an, dann warte, bis der Geschützturm das Ziel erfaßt hat. Ansonsten verschwendest du nur Munition. Nach einiger Zeit wirst du auch von gegnerischen Hubschraubern angegriffen. Da aber mit dem Panzer nicht nach oben schießen kannst, ist es besser, aus diesem Gebiet zu verschwinden. Fahre dabei aber niemals gerade davon, da der Helikopter dich sonst leicht als Ziel erfassen kann.

Hast du dann mit deinem Panzer alles getan, was in deiner Macht stand, dann drückst du " L " um die Verbindung zum Panzer abubrechen und wieder den Zeewolf zu kontrollieren. Nun bist du bereit, um den Kontrollturm anzugreifen. Fliege also in die Basis und feuere einige Raketen auf den Turm ab. Dieses Gebäude ist nicht sehr stabil, weswegen du auch schon nach einigen Schüssen die Mission beendet haben müßtest.

MISSION 5

Nun wird es aber doch schon richtig schwer und du solltest deinen letzten Grips noch hinzuholen. Hier ist es am besten, wenn man die Wissenschaftler gleich befreit, da man am Anfang noch die meiste Munition bei sich hat. Bringst du dann vier Wissenschaftler zurück auf dein Schiff, so erhältst du eine aufgewertete Panzerung, die dir im zweiten Teil der Mission gerade recht kommen wird. Fliegst du dann deinen Angriff auf die Basis im Norden, solltest du zuerst die kleineren Hütten zerstören, dann die gesamten Streitkräfte vernichten und erst dann landen, um die Wissenschaftler aufzunehmen. Hast du sie im Helikopter, dann fliege zum Schiff zurück, setze sie ab und gehe zur Basis zurück. Dortfeuerst du einige Raketen in das große grüne und das große graue Gebäude. Aus diesen Gebäuden kommen dann vier weitere Wissenschaftler, die du wieder aufnimmst und zum Schiff bringst. Vor dem Landen kann es sein, daß du einige Panzer erledigen mußt, bist du jedoch schnell, so ist dies nicht unbedingt notwendig.

Um die Mission nun endgültig zu beenden, mußt du nach unten zu dem Atomreaktor auf der kleinen Insel im Süden fliegen. Den Reaktor mußt du dabei nicht gleich zerstören. Lediglich die AA-Stellungen müssen vernichtet werden. Auf deinem Weg zur Insel wirst du von vielen Gegnern angegriffen. Solltest du also wenig Bewaffnung haben und dein Helikopter nicht top in Schuß sein, dann umfliegst du den Ärger wohl besser. Kommst du dann bei deinem Angriffsziel an, so umfliegst du den Reaktor und zerstörst dabei jede AA-Stellung. Dies dürfte kein so großes Problem sein, wenn du jeweils eine Salve Raketen auf die Geschütze abfeuerst.

MISSION 6

Diese Mission beginnt auf deiner eigenen Basis. Warte ab, bis die beiden Kestrels nestartet sind und folge ihnen dann zur Feindbasis. Sobald du in der

Feindbasis bist, steuerst du sofort auf Phoenix, de Helikopter den du in Sicherheit bringen mußt, zu. Seine Position erkennst du anhand des gelben Punktes auf der Karte. Steigt Phoenix dann auf, so bleibst du immer an seiner Seite und erledigst alle gegnerischen Panzer oder Hubschrauber, die ihn oder dich angreifen wollen. Bist du dann beim Schiff angekommen, so kehrst du wieder um und fliegst zur Basis zurück, um dich mit den Kestrels für einen Angriff auf die Basis und alle Feinde in diesem Gebiet zu vereinigen. Zuerst zerstörst du die Kuppel und den Turm mit deinen Raketen. Dann fliegst du in den Außenbereich der Basis und vernichtest dort alle feindlichen Fahrzeuge, an denen du vorbeikommst.

Geht dir die Munition aus und der Zustand deines Helis ist zu schlecht und du hast trotzdem noch viele Gegner zu erledigen, so kannst du auch alternativ einige Gefangene befreien. Dieser Auftrag ist nicht für den Erfolg der Mission wichtig, jedoch kannst du dadurch eine Aufwertung deiner Panzerung erreichen. In diesem Level befinden sich außerdem jede Menge Amphibien-Fahrzeuge, mit denen man die Punktzahl und sein Geld herrlich aufstocken kann. Du wirst merken, daß Panzer im Wasser absolut wehrlos sind und die großen Amphibien-Fahrzeuge sehr leicht zu treffen sind. Deswegen solltest du so viele wie möglich zerstören und dein Konto so aufbessern.

MISSION 7

In dieser Mission benötigt man einen ferngesteuerten Kestrel. Mit dem Kestrel muß man die Verteidigungslinien der Basis zerstören, damit man dann die Marines in die Basis bringen und den Kontrollturm angreifen kann. Fliege zunächst nach Westen. Dort findest du das Kamel, bei dem du die Kontrolle über den Kestrel übernehmen kannst. Fliege nun mit dem Kestrel weiter nach Westen und entlang der ersten Rollbahn. Halte deine Raketen bereit. Bist du genau auf einer Linie mit der Rollbahn, so kannst du leicht einige der feindlichen Helikopter erledigen. In diesem Gebiet sind außerdem jede Menge AA-Stellungen platziert, die du am besten gleich zerstören solltest, da du sonst in einem dichten Kreuzfeuer von AA-Geschossen gefangen bist. Du mußt dich bis zur Basis durcharbeiten, auf deinem Wege alles vernichten und so die Bahn für den nächsten Angriff freimachen. Hast du dies alles gemacht, so landest du den Kestrel und beendest die Fernsteuerung, um zu deinem Zeewolf zurückzukehren.

Fliege nun nach unten zu der Insel, auf der die Marines versteckt sind. Zerstöre dann alle AA-Stellungen um das Gebäude herum und nimm die Marines auf. Hast du sie an Bord, dann fliegst du zur Feindbasis. Von nun sollte alles recht einfach sein, sofern du vorher mit dem Kestrel gut aufgeräumt hast. Fliege zum Kontrollturm und lande auf der Markierung vor ihm. Die Marines springen nun automatisch heraus und laufen zum Turm. Damit ist deine Mission beendet.

MISSION 8

Hier bringt man am besten erst einmal die Kestrels in Sicherheit. Fliege also zur Feindbasis und zerstöre dort die zahlreichen feindlichen Panzer und Geschütze. Erst dann ist es sicher genug um sich zu den Kestrels zu begeben. Folge den Straßen, die um die Kestrels herumführen, und vernichte dort alle Feindfahrzeuge. Dann erledigst du etwas weiter außen die restlichen Gegner. Ist das Gebiet gesichert, so holst du den ersten Kestrel ab und bringst ihn zum Landepunkt in deiner Basis. Dies ist der Kreis mit dem Kreuz darin. Nun fliegst du zurück und holst auch noch den zweiten Kestrel, setzt ihn an der gleichen Stelle ab und startest wieder zur Westseite der Feindbasis. Dabei kommst du zu dem ECM, das als nächstes Missionsziel zerstört werden muß.

Wenn du also zu der ECM-Stellung kommst, fliegst du direkt hinein und greifst die Haupteinheit, die sich in der Mitte der vier AA-Stellungen befindet, an. Dies ist durchaus sinnvoll, da man so die Wirksamkeit der AA-Stellungen erheblich verringern kann. Danach knöpfst du dir die AAs selbst vor und befreist dann die vier Gefangenen aus den Hütten, die in diesem Gebiet herumstehen. Den letzten Gefangenen findest du dabei in einer Hütte im Nordwesten am oberen Ende der Feindbasis. Die Verteidigungsstellungen in dieser Gegend sind allerdings sehr gefährlich. Also vernichte sie alle, lande schnell und verschwinde dann zügig wieder aus dem Gefahrenbereich.

MISSION 9

In dieser Mission mußt du einen Helikopter des Gegners über deine Fernsteuerungs-Option benutzen. Gleich zu Beginn landest du wieder neben dem Kamel und übernimmst den anderen Helikopter. Mit diesem Heli mußt du die Bombe aufnehmen, die als feindlicher Panzer getarnt ist. Dieser gegnerische Hubschrauber hat nur zehn Ladungen Munition dabei. Diese solltest du allerdings nicht benötigen, da der Gegner ja glaubt, du wärst auf seiner Seite. Dann fliegst du bis zur Feindbasis und läßt dort, sobald du dich in der Mitte der drei Kuppeln befindest, den Panzer herabfallen. Danach kannst du zusehen, wie die ganze Basis in einem großen Feuerball in die Luft fliegt. Dadurch wird dann auch der ferngesteuerte Helikopter zerstört, und du hast wieder die Kontrolle über den Zeewolf.

Deine nächste Aufgabe besteht darin, die Marines von der Basis aufzunehmen und sie dann bei der Feindbasis abzusetzen, so daß sie deine Arbeit noch gar beenden können. Lasse die Marines auf der Plattform rechts heraus. Dies ist der Platz, an dem vorher einmal eine der Kuppeln, die du zerstört hast, war. Sobald sie dann mit ihrem Job beginnen, mußt du mit Teil 2 deiner Mission beginnen. Vorher solltest du aber noch beim Kamel auftanken und neue Munition holen. Fliege dann zum Glashaus hinüber und schieße ein paar Schüsse darauf ab. Danach fliegst du

zu der Insel in der Mitte der Karte, wo du dein letztes Zielobjekt findest.

Zuerst mußt du einige Verteidigungsstellungen zerstören, bevor du den Stützpunkt angehen kannst. Dies sollte mittlerweile jedoch kein Problem mehr für dich darstellen.

MISSION 10

Die Mission beginnst du mit ganz wenig Waffen und neue zu finden wird hier auch nicht gerade leicht. Lande zunächst wieder bei dem Kamel. Dort erhältst du ein paar Ladungen Munition und eine Rakete, die du unbedingt für später aufheben mußt. Nun fliegst du zur Basis und findest dort im Norden ein Kamel, das du allerdings jetzt noch nicht aufsuchen mußt. Zuerst solltest du noch ein paar Waffen aufnehmen. Die beiden Kuppeln im Norden beinhalten die meiste Munition. Fliege sie also am besten zuerst an. Achte darauf, daß jeder Schuß sitzt und zerstöre erst eine Kuppel. Sollte dieser nicht in die Luft fliegen, so bleiben dir nur zwei Handlungsmöglichkeiten. Erstens kannst du dir den ferngesteuerten Helikopter holen und mit seiner Munition die Kuppel sprengen. Zweitens kannst du versuchen, die Kuppel zwischen dich und einen Feindpanzer zu bringen, so daß dieser eventuell die Kuppel zerschießt. Hast du dann genug Munition aufgenommen, so zerschießt du die Türen der großen Türme und nimmst so viele Gefangene wie möglich auf. Am besten nimmst du dazu den Zeewolf, da du eine Aufbesserung deiner Panzerung bekommst, wenn du die Gefangenen absetzt.

Hast du die Gefangenen in Sicherheit gebracht, mußt du aufbrechen, um die feindlichen Helikopter zu stoppen, die die gestohlenen Zeewolf-Teile fortschaffen wollen. Über dem Wasser fliegen einige Pelikane herum. Die meisten befinden sich jedoch auf dem Flughafen des Feindes vor den Hangaren. Der Flughafen befindet sich im Nordwesten. Also fliegst du erst dorthin und zerstörst die Verteidigungsstellungen, bevor du dich um die Hubschrauber kümmerst.

MISSION 11

In dieser Mission mußt du eines deiner Schiffe kontrollieren und so die feindlichen Landungstruppen zu erledigen. Das Boot zu steuern ist oftmals gar nicht so einfach. Deswegen solltest du auch damit erst einmal in ein ruhiges Gebiet fahren und dort ein wenig üben. Zu Beginn fliegst du zu dem Kamel, das sich auf dem kleinen Stück Land im Süden befindet. Nun übernimmst du das Boot und fährst zum Landungsboot, das man auf der Hauptkarte erkennen kann. Solltest du aus der Luft angegriffen werden, so hast du acht Lufraketen zur Verfügung, die Flugzeuge mit einem Schuß erledigen können. Versuche möglichst viele der Shark-Boote mit deinen Torpedos oder deiner Kanone zu erledigen. Am besten bleibt man so lange im Boot, bis es zerstört ist, und beendet den Level dann mit dem Zeewolf. Hast du dann die feindlichen Boote und Landungstruppen vernichtet,

so wird es Zeit, die Feindschiffe anzugreifen. Doch auch wenn es recht viele davon gibt, so stell en sie doch kein größeres Problem dar. Fliege einfach von der Seite auf ein Schiff zu und feuere einige Raketen in den Radar und die Geschütztürme. Man schießt zwar auf dich, doch wirst du die Geschütze meist zerstören können, bevor es für dich gefährlich wird. Zudem kannst du noch, falls du willst, einige Gefangene aufnehmen, die sich auf dem Landstück im Nordosten der Karte befinden.

MISSION 12

Diese Mission beginnst du mit 150 Geschossen und einer Handvoll Raketen. Es wird also diesmal nicht gerade einfach, denn es gibt auch keine Kamele, bei denen du nachladen könntest. Diesmal mußt du acht deiner eigenen Fahrzeuge zerstören, so daß sie nicht in die Hände des Feindes gelangen können. Danach müssen noch die Verteidigungslinien am Reaktor vernichtet werden. Da du dafür nicht genug Munition hast, mußt du das Problem anders angehen. Zu Beginn solltest du gleich auf den Reaktor zufliegen und dort die Verteidigung zerstören. Achte auf deine Munition und schieße nur in kurzen, kleinen Feuerstößen auf die Geschütze. Du mußt vier solche Geschütze zerstören. Fliege also um den Reaktor herum und zerschieße die Türme so am schnellsten und effektivsten. Nach dieser Aktion mußt du dich nun um die eigenen Pelikane und Büffel kümmern. Suche also ihre Positionen auf der Karte und knöpfe sie dir vor. Du solltest am besten alle deine Waffen für Angriffe auf dich aufheben. Deine eigenen Fahrzeuge nimmst du mit deinem Seil auf, hebst sie an und fliegst mit ihnen über das offene Meer. Dort läßt du sie einfach ins Wasser fallen. Dabei mußt du beim besten Willen nicht vorsichtig sein, weil du sie ja sowieso zerstören sollst. Wenn du sie aufnimmst, kannst du also auf deiner Geschwindigkeit bleiben und brauchst nur "H" drücken. So wirst Du auch nicht sehr leicht von irgendwelchen Gegnern erwischt.

MISSION 13

Gleich zu Beginn dieser Mission ist Geschwindigkeit von größter Wichtigkeit. Du mußt nämlich vor dem Feind zum eigenen Buffalo-Panzer zu kommen. Bewege dich also gleich nach Nordwesten und halte nicht an, um irgendwelche Kämpfe zu bestreiten, bis du den Panzer erreicht hast, der sich in der Nähe der Feindbasis befindet. Sobald du ankommst, mußt du sofort den nächsten Panzer bei deinem Panzer angreifen und zerstören, bevor dieser ihn zerstört. Sobald du aus den größten Problemen heraus bist, mußt du den Panzer zur Basis zurückeskortieren. Also bewege dich mit dem Panzer voran und zerstöre alles, was ihm in die Quere kommt. Manchmal mußt du zwar kurz von deinem Panzer wegfliegen, um den Weg zu ebnen, du mußt aber dann wieder schnell zu ihm zurück. Hast du den Panzer dann bis zurück zur Basis geschafft, so mußt du nun den feindlichen Hafen angreifen.

Du mußt dazu von deiner Basis aus nach Westen. Am besten benutzt du hier Raketen, da die Ziele nahe beieinander stehen und du, wenn du eines verpaßt, eventuell dafür ein anderes triffst. Du mußt auch unbedingt alle Gebäude zerstören. Also achte darauf, daß hier nichts mehr übrigbleibt. Hast du alles zerstört, so fliegst du in den Norden des Landstückes entlang der Küste, bis du zu einem Hubschrauber am Boden kommst. Nimm ihn mit deinem Seil auf und bringe ihn zur Basis zurück. Dort läßt du ihn auf dem quadratischen Landeplatz herab. Zuletzt mußt du noch den feindlichen Tanker im Norden vernichten. Dies ist nicht gerade einfach, da er sehr gut verteidigt wird. Um ihn zu zerstören, mußt du das Deck und den Radar zerschießen.

MISSION 14

Hier sollte man am besten zuerst zu den Männern, die im Dorf gefangen sind, fliegen. Achte darauf, daß du zuerst einmal alle Feindpanzer in dieser Gegend vernichtest, so daß du beim Aufnehmen der Leute nicht angegriffen wirst. Bringe die Männer zurück zum Schiff und fliege dann zur Ölplattform. Schieße nun auf die Gebäude auf der Plattform. Achte dabei darauf, daß du deine Männer nicht erwischst, die aus den Gebäuden rennen. Deine Kartenfunktion wird leider an bestimmten Stellen des Spieles außer Funktion gesetzt. Deswegen solltest du dir das Layout des Gebietes genau einprägen. Hast du dann die Männer zurückgebracht, dann ist es an der Zeit, sich um die Luftstreitkräfte des Feindes zu kümmern. Also schaue auf die Karte, wo sich die Hubschrauber befinden. Solltest du nicht genügend Munition haben, so gibt es auf einer Insel im Südosten ein Kamel zum Nachladen. Bevor du dort landen kannst, mußt du erst einige Panzer erledigen. Beim Angriff auf die Feindhelikopter solltest du schnell ein paar Heatseekers abfeuern, da man diese nicht so leicht zerstören kann. Rund um die Helikopterbasis gibt es auch einige AA-Stützpunkte, die man vielleicht vorher besser vernichten sollte. Einige der Hubschrauber, die du zerstören sollst, sind nicht auf der Landebahn, sondern befinden sich im Hangar. Dies bedeutet, daß du jeden Hangar, den du finden kannst, zerstören mußt.

MISSION 15

Du fliegst gleich zu Beginn dieser Mission zu der Insel mit der Fernsteuerungs-Einheit. Dann nimmst du den Cougar-Panzer mit deiner Leine auf und bringst ihn zu dem Landstück westlich der Insel. Nun zurück zu dem Kamel, mit dem du nun die Kontrolle über den Panzer übernimmst. Mit dem Panzer mußt du nun alle Abwehrstellungen rund um das Gebiet um die Öltanks vernichten, so daß du später mit dem Zeewolf ohne Probleme angreifen kannst. Das Steuern des Panzers ist recht einfach. Du mußt jedoch darauf achten, daß der Geschützturm das richtige Ziel erfaßt hat, bevor dufeuerst. Ist mehr als ein Zielobjekt auf dem Bildschirm, so ist der Geschützturm das Ziel, das ihm am nächsten ist. Du

mußt also eventuell ein wenig umherfahren. wenn du es auf ein anderes Objekt abgesehen hast. Am besten kümmerst du dich jedoch zuerst um alle Panzer. da dir die Abwehrstellungen nichts anhaben können. Nachdem du alle Geschützstellungen zerstört hast, übernimmst du den Zeewolf wieder und fliegst zu den Öltanks rüber. Mit ein paar Raketen sind diese auch recht schnell zerstört. Achte dabei aber auf Gegner. die du vorher vielleicht übersehen hast. Nach den Tanks fliegst du zu dem Tanker rüber und schießt auf das Deck. Hast du erst einmal den Radar zerstört, so ist das Schiff untauglich gemacht. Um dann den Ölnachschub des Feindes endgültig zu stoppen, mußt du noch seine Stellung zerstören. Zu diesem Zeitpunkt verhängst du nur noch über wenig Sprit. Deswegen solltest du dich nicht um die AA-Geschütze kümmern und die Stellung direkt mit ein paar wohlplazierten Raketen vernichten.

MISSION 16

Dein Hauptziel in dieser Mission ist es zum eigenen Hubschrauber-Geschwader zu kommen und diese nach Hause zu eskortieren. Dies ist um einiges leichter gesagt als getan, denn auf der Insel und auf See befinden sich viele Feinde. Zu Beginn fliegst du nach Westen und zerstörst die Schiffe auf See, da dich diese sonst auf deinem Rückweg angreifen werden. Am Fuße der Insel sind drei offensichtlich freundlich gesinnte Panzer, die du auch zerstören mußt, da sie vom Feind kontrolliert werden. Danach fliegst du nordwärts übers Land und vernichtest die Geschützstellungen und die Fahrzeuge des Gegners, die dich ebenfalls auf dem Rückflug stören würden. Hast du dann das Geschwader erreicht, so reihst du dich hinter sie in die Formation ein und folgst ihnen der Insel entlang. Einige Hubschrauber wirst du aus der Formation verlieren, bleibe aber bei der Hauptgruppe und kümmere dich später um die anderen. Sind alle Helikopter auf der Basis eingetroffen, so mußt du nun noch die Verteidigungslinien am Reaktor vernichten. Fliege nun direkt zum Reaktor. Hast du nicht genügend Waffen bei dir, so kannst du bei dem Kamel nördlich der Basis nachladen. Frisch aufgetankt und aufgeladen, ist es an der Zeit, sich um die AA-Stellungen zu kümmern. Am besten greifst du direkt mit deinen Lenkraketen an, da die AAs wohl etwas stärker als du sind. Hast du alle zerstört, so endet diese Mission für dich.

MISSION 17

Am besten vernichtest du hier nach Möglichkeit erst einmal alle Boote in diesem Gebiet, bevor du dich um die Gefangenen kümmerst. Die Schiffe sind recht gefährliche Gegner. Deswegen solltest du sie möglichst schnell mit Lenkgeschossen oder Raketen fertig machen. Außerdem solltest du auf keinen Fall gerade auf ein Schiff zufliegen, da du so ein leichtes Ziel bist. Hast du keine Raketen, dann fliegst du am besten andauernd um das Schiff herum oder greifst wenigstens mit deiner Kanone flach über dem Wasser an. Hast du Boote alle

erledigt, dann fliegst du zu der kleinen Insel im Norden der Karte, da du dort die Wissenschaftler aus den Bunkern an der Landebahn befreien mußt. Auf dieser Insel gibt es jedoch sehr viele feindliche Flugzeuge. Versuche die Flugzeuge also besser abzuschießen, bevor sie aufsteigen und dich angreifen. Einige werden es schaffen, und du solltest dich dann schleunigst um sie kümmern. Ist die Insel gesichert, dann schießt du auf die Hütten, um die Gefangenen zu befreien und sie dann zum Schiff im Osten zurückzubringen. Auf dem Schiff ist auch ein Kamel, bei dem du nachtanken und nachladen kannst. Doch es gibt noch mehr Gefangene, die befreit werden wollen. Also fliegst du zum Hauptgebäude auf der Insel und erledigst die Verteidigungsstellungen Stück für Stück. Dein Auftrag schreibt das Vernichten der gesamten Verteidigung vor. Zuerst solltest du mit deinen Lenkraketen die ganzen AA-Stellungen zerstören, um dann mit den anderen Raketen die restlichen Gebäude zu zerlegen. Sind alle Feindstellungen erledigt, dann schießt du ein paar Schüsse in die grünen und grauen Gebäude. Dadurch kommen die Wissenschaftler heraus, die du nun zurück zum Schiff bringen mußt. Solltest dein Zeewolf schon recht angeschlagen sein, so kannst du eventuell auch zuerst die Wissenschaftler retten, dich beim Schiff wieder regenerieren und dann erneut angreifen.

MISSION 18

Der Feind hat nun im gesamten Gebiet Anti-Radar-Apparaturen aufgestellt. Dies bedeutet für dich, daß du deine Karte nur für kurze Zeit an einigen Stellen einsetzen kannst. Am besten merkst du dir schon bei der Missions-Besprechung das ungefähre Layout der Karte und versuchst dann, wenn die Karte ab und zu kurz funktioniert, deine Position genau zu bestimmen. Zuerst mußt du nun die Marines aus den Gebäuden an der Südküste der Insel befreien. Die Verteidigung ist hier ebenfalls sehr stark. Deswegen solltest du dich auch erst um sie kümmern, bevor du die Marines sicher herausholen kannst. Hast du die Marines an Bord, dann fliegst du nach Nordwesten, wo das Gebäude ist, das die Marines stürmen sollen. Du erkennst das Gebäude an der kleinen Türe, die sich auf dem Dach befindet. Bist Du dort angekommen, landest Du auf dem Dach und die Marines beginnen automatisch hineinzurennen und zu schießen.

Nachdem du die Marines herausgelassen hast, mußt du noch zwei weitere Aufgaben bewältigen, bevor die Mission beendet werden kann. Zuerst mußt du zum Ölfeld fliegen und es in die Luft jagen. Danach mußt du noch den Flugkontrollturm im Osten der Insel zerstören. Auch dieser Turm wird wieder gut verteidigt. Also verwende am besten deine Lenkraketen, sofern du noch welche davon hast.

MISSION 19

Bleibe zu Beginn der Mission in deiner Basis und lande in der Nähe des Kamels. Nun kannst du die Kontrolle über das Kanonenboot übernehmen. Damit mußt du

sieben feindliche " Shark "-Boote vernichten. Mit Hilfe der Karte kommst hier mit deinen Torpedos, die du so recht gut plazieren kannst, am sichersten vorwärts. Zudem befinden sich die feindlichen Boote normalerweise regungslos auf dem Wasser. Du wirst bemerken, daß sich das Boot nicht so leicht steuern läßt. Vor allen Dingen beim Drehen schwingt das Heck ein wenig aus. Deswegen solltest du nicht versuchen durch Engstellen zu fahren oder in der Nähe der Küste zu fahren. Außer von den Booten wirst du auch noch von Helikoptern angegriffen. Auch hierfür sind die Lenkraketen wieder am besten geeignet. Da du wahrscheinlich mit deinem Boot nicht alle anderen Schiffe vernichten kannst, mußt du danach nochmal mit deinem Zeewolf angreifen. Sind dann alle Schiffe erledigt, mußt du die AA-Stellungen, die man über die Hauptkarte finden kann, zerstören. Die vier AAs an der Ostküste können dir große Probleme bereiten, weswegen du auch hier für einen schnellen Erfolg die Lenkraketen einsetzen solltest. Langen diese nicht aus, so nimm die normalen Raketen und mach dem ganzen so ein Ende. Beim Angriff auf die Stellungen solltest du wieder am besten direkt auf sie zukommen, da du so auch viel besser zielen kannst. Nutze hierfür wiederum deine Karte. Die zweite Gruppe AA-Stellungen ist an der Westküste. Auch wenn du nur zwei von ihnen zerstören mußt, wirst du trotzdem natürlich von vielen mehr angegriffen. Es ist deswegen unbedingt notwendig, auch alle anderen Objekte zu vernichten, da du, falls du dich nur um zwei AAs kümmerst, leicht in einem Kugelhagel untergehen kannst.

MISSION 20

Zu Beginn dieser Mission solltest du dich zuerst um die Gefangenen kümmern, da sie, wenn du sie zu lange allein läßt, vom Gegner erledigt werden. Das Gebäude in dem sie sich befinden, wird stark verteidigt. Also mußt du wieder zuerst die Geschützstellungen zerstören, um dann beim Landen nicht angegriffen zu werden. Hast du die Männer dann in den Zeewolf verfrachtet, fliegst du zurück zur Basis, läßt sie dort heraus und fliegst nach Norden, wo sich das Glashaus befindet, das du zerstören mußt. Die Abwehrstellungen kannst du links liegen lassen, denn es dürfte kein Problem sein, zum Haus zu fliegen, es zu zerstören und in sekundenschnelle wieder herauszufliegen.

Nun aber zu deiner Hauptaufgabe. Du mußt den Nachschub des Giftstoffes abschneiden. Dazu mußt du alle drei Schiffe in den Docks zerstören und die Konvois, die diese Schiffe versorgen, solltest du ebenfalls in die Luft jagen. Am besten vernichtest du jeden Abschnitt des Docks und des Schiffes nacheinander. Vernichte also den Konvoi, danach das Schiff und dann fliegst du zum nächsten Teil der Docks und machst gehst wieder genauso vor. Achte dabei auf die großen Kanonen auf den Schiffen, denn die können dich schon mit ein paar Treffern schwerstens beschädigen.

MISSION 21

In Mission 21 ist es deine Aufgabe, das friedliche Dorf vor den Angriffen der Ecliptico-Truppen zu beschützen. Das Problem dabei ist es, daß du nicht einfach geradewegs ins Dorf fliegen kannst und dabei wild drauf losballern kannst. Du mußt mindestens drei der Dorfgebäuden unbeschädigt halten. Zu Beginn fliegst du also nach Osten zum Dorf und versuchst dort alle Bodenstreitkräfte des Feindes zu zerstören. Nachdem du dann das Dorf einigermaßen in Sicherheit gebracht hast, mußt du zum Panzer-Depot fliegen und dort drei Gebäude oder Panzer vernichten, so daß der Feind seinen Angriff nicht mehr fortsetzen kann. Dies ist eigentlich recht einfach, da das Depot nicht gerade übermäßig gut bewacht ist. Wenn du in einer geraden Linie über die Dächer der Gebäude hinwegfliegst, so dürfte es mit ein paar Raketen kein Problem darstellen, diese Aufgabe zu erfüllen.

Als wäre das noch nicht genug, so sind auch noch drei Männer gefangengenommen worden. Sie werden in Gebäuden im Nordosten der Karte gefangengehalten. Teil deiner Aufgabe ist es, diese Männer zu befreien. Also fliegst du zur Insel hinüber und zerstörst zunächst einmal die Geschütze um die Gebäude. Wenn du nachladen und nachtanken mußt, dann kannst du die Kuppel zerschießen, unter der sich ein Kamel befindet. Auch auf deinem Schiff ist eines stationiert. Hast du also nicht genug Munition, um die Kuppel zu zerschießen, dann fliegst du eben dort hin. Hast du dann die Männer aufgenommen, dann fliegst du zum Hafen und greifst die Gebäude und die Verteidigungsstellungen an. Hast du die Objekte an Land zerstört, mußt du noch die drei Schiffe, die in den Docks liegen zerstören um die Mission zu beenden. Doch dies ist gar kein Problem, da die Schiffe nicht bemannt sind und so keine Gegenwehr zu erwarten ist.

MISSION 22

Auch diese Mission ist wieder sehr schwer, denn du startest ohne Waffen. Fliege also zu Beginn zu deinem Schiff und lande neben dem Kamel. Benutze aber zunächst noch nicht alle Waffen, da du später noch welche benötigst. Hast du dich ausreichend ausgestattet, dann fliegst du nach Süden. So kommst du zur feindlichen Ölplattform, die dein erstes Misssionsziel darstellt. Sei aber vorsichtig, sie wird durch Geschützstellungen und Flugzeuge schwer bewacht. Die Stellungen erledigst du schnell mit deinen Lenkraketen. Danach kümmerst du dich um die Flieger und das Boot, welches ebenfalls die Plattform bewacht. Auf der Plattform befindet sich ein Kamel, bei dem du wieder neue Waffen aufnehmen kannst. Dann fliegst du zur Hauptinsel in der Mitte der Karte.

Hier befinden sich die Buffalo-Panzer, die einen nach dem anderen, aus ihren Kuppeln befreist und sie zur Insel mit der Basis bringst. Lasse sie außerhalb der Basis herab. Während sie ihre Arbeit verrichten, fliegst du wieder zur Hauptinsel, um die Gefangenen zu befreien. Nachdem du so den Panzer ein wenig

Zeit gelassen hast einige Ziele zu zerstören, solltest du in die Basis fliegen und die Kontrolltürme angreifen. Dies ist recht schwer, da sie stark bewacht werden. Erledigst du aber eine Stellung nach der anderen, so kannst du dich langsam zu den Türmen vorarbeiten. Als letzte Aufgabe mußt du noch die Verteidigungsstellungen um den Reaktor herum zerstören.

MISSION 23

Die erste Aufgabe dieser Mission ist, General Benway zu retten und den Pelikan, in dem er unterwegs war, zurückzuholen. Dies sollte nicht allzu schwer sein, solange du alle feindlichen Schiffe auf deinem Weg zur Insel vernichtest. So kannst du auf dem Rückweg, wenn du den General und den Pelikan dabei hast, nicht mehr angegriffen werden. Die gegnerischen Jets greifen dich an, sobald du landest, um den General aufzunehmen. Sei hier also vorsichtig. Wenn du auf Lenkraketen umschaltest, bist du in diesem Falle allerdings ganz gut vorbereitet. Bist du hier fertig, dann fliegst du zur Basis zurück und läßt den Pelikan auf der gesamten Plattform herab und den General auf der linken. Nun fliegst du in den Norden der Insel und landest neben dem Kamel. Nun kontrollierst du den Kestrel. Nun mußt du die vier Feindschiffe westlich der Insel vernichten. Diese Schiffe werden durch Geschütze an Bord und durch Shark-Boote sehr gut bewacht. Zerstöre also wieder erst einmal die Sharks und kümmere dich um ein Schiff nach dem anderen. Beim Angriff auf ein Schiff ist es am besten, von vorne nach hinten oder umgekehrt anzugreifen. Auf diese Weise schaltet deine Zielkamera automatisch zum nächsten Ziel, wenn du z.B. das erste Geschütz zerstört hast. So kannst du das Schiff in einem Angriff vernichten. Nach den Schiffen mußt du nur noch alle Suchtruppen auf der Insel erledigen. Diese sind völlig ohne Fahrzeuge unterwegs, weswegen es recht leicht sein dürfte, sie zu erledigen.

MISSION 24

Die Mission wird aufgrund der riesigen Menge von Feindfahrzeugen und AA-Stellungen auf der Hauptinsel wieder sehr schwer für dich. Da du nicht gerade sehr viel Munition hast, solltest du deine Ziele genau auswählen und keine Munition durch zu frühes Losballern verschwenden. Zu Beginn der Mission fliegst du nach Norden zum Kontrollturm und zerstörst zunächst dessen Verteidigungslinien und danach den Turm selbst mit ein paar Raketen. Nun fliegst du die Insel nach oben. Dabei zerstörst du so viele Geschützstellungen wie möglich, um es dir für den nächsten Flug einfacher zu machen. Dann zurück nach unten zum Schiff. Dort triffst du den Kestrel, der dich zu den Flugzeugen führt. Bleibe immer dicht an ihm dran, da du, falls du ihn aus den Augen verlierst, kaum mehr hinterherkommst. Dein Radar funktioniert in dieser Gegend nur sehr ungenau. Auf einer sehr kleinen Insel am oberen Teil des Hauptlandstückes ist

ein Kamel, bei dem du nachtanken und neue Munition aufnehmen kannst.

Die Männer, die du aufsammeln mußt, sind in einer schwerbewachten Hütte südlich dieser Stelle. Fliege also nach unten und nimm sie, nachdem du die Verteidigung erledigt hast, auf. Hast du sie dann gerettet, fliegst zur Ölplattform im Westen und setzt sie dort ab. Achte dabei auf die feindlichen Boote in der Gegend.

Wirst du nämlich abgeschossen, so mußt du die Mission von vorne beginnen. Sind die Männer abgesetzt worden, mußt du zu guter Letzt noch den Zerstörer im Süden der Karte vernichten. Auch hier hast du mit Raketen und einem Angriff von vorne nach hinten oder umgekehrt die besten Chancen.

MISSION 25

Diese Mission ist etwas einfacher als die vorhergehende. Am Anfang fliegst du zu dem Landstück im Osten. Dort findest du die Kuppel, unter der sich der Pelikan versteckte, den du zum Schiff zurückbringen mußt. Diese Kuppel wird gut bewacht, sei also vorsichtig. Auf dem Rückweg kann es sein, daß du von Feindjets angegriffen wirst. Halte also deine Lenkraketen für sie bereit. Hast du den Pelikan abgesetzt, fliegst du nach Norden, wo sich die beiden Frachter mit dem tödlichen Gift befinden. Du mußt die Frachter komplett (Kräne, Radar usw.) zerstören. Liegt dieser Teil der Mission dann hinter dir, solltest du beim Kamel nachtanken und die Munition aufstocken. Dann geht es weiter in den Nordwesten der Insel, wo sich die vier Hütten mit den Gefangenen befinden.

Das Gebiet mit den Hütten ist extrem gutbewacht. Die unzähligen Fahrzeuge und AA-Stellungen solltest du zuerst erledigen, bevor du auch nur daran denken kannst, dich um die Gefangenen zu kümmern. Benutze zuerst die Lenkraketen und schalte danach auf die normalen Raketen um. Da hier wahnsinnig viele Gegner umherschwirren, mußt du gar nicht so genau zielen. Denn verfehlst du den einen, erwischst du dafür den nächsten. Achte aber darauf, daß du keinen Gefangenen triffst, da du sonst von vorne beginnen müßtest.

MISSION 26

Jetzt wird es wirklich extrem schwer, denn auf der ganzen Karte gibt es eine sehr hohe Feindpräsenz. Du mußt dich hier wahrscheinlich dreimal neu bewaffnen. Deswegen solltest du beim Kamel jeweils nur einen Teil der vorhandenen Bestückung mitnehmen. Ein Kamel ist auf deinem Schiff und eines auf dem Landstück im Norden des Schiffes. Nutze sie sinnvoll aus! Zu Beginn solltest du gleich die Shark-Boote mit deinem Maschinengewehr vernichten. Dann fliegst du durch den Kanal zum dritten Boot. Achte dabei auf die Feinde am Rande des Kanals, denn diese werden beim Vorbeifliegen auf dich feuern. Hast du dann alle Boote zerstört, solltest du dich neu bewaffnen und zur Fregatte im Norden fliegen. Diese ist nämlich dein nächstes Angriffsziel. Hast du die Fregatte dann zerstört, so mußt du als nächstes acht feindliche Panzer vernichten. Besorge dir

also neue Munition und beginne dann vom Kanal aus, die Insel in Richtung Norden aufzuräumen. Dabei vernichtest du alle AA-Stellungen und Panzer, an denen du vorbeikommst. Auch hier befindet sich wieder jede Menge Feinde. Also zerstörst du am besten ein Ziel nach dem anderen, anstatt wild in der Gegend herumzuballern. Wenn du dich auf diese Weise durch die Feinde hindurcharbeitest, kannst du sie alle erledigen. Achte aber darauf, daß du die AA-Stellungen zuerst kaputtmachst, da diese die gefährlicheren Gegner darstellen. Hast du dann alle AAs und Panzer zerstört, dann schießt du auf die kleinen Hütten, um so die Gefangenen freizulassen. Dann bringst du sie zum Schiff zurück. Die letzten Gefangenen, die du zum Beenden der Mission benötigst, findest du in der Mitte nahe beim Kamel auf der Insel.

MISSION 27

In dieser Mission mußt du Benway ein für allemal erledigen. Du hast zwar noch mehr Aufgaben, aber diese ist die wichtigste. Stelle also sicher, daß er nicht mit den geheimen Codes bis zu der Fregatte im Norden kommt, sonst ist die Mission nicht mehr zu schaffen. Fliege also zunächst zu der kleinen Insel im Norden. Dort rettest du den anderen Zeewolf-Piloten und nimmst den Zeewolf mit deinem Seil auf. Hier sind wieder viele Feinde unterwegs. Halte also deine Lenkraketen bereit und fliege direkt zu der Basis zurück. Lasse dann den Zeewolf vor dem Hangar herab und greife alle Feinde in der Umgebung an. Diese versuchen nämlich, deine Basis anzugreifen. Hast du dann diese erste Angriffswelle zurückgeschlagen, kannst du dich um deine Hauptaufgabe kümmern. Statte dich aber so gut wie möglich aus, bevor du die Feindbasis angreifst und dich um den General kümmerst. Wirst du innerhalb der Feindbasis abgeschossen, dann steigt der Hubschrauber des Generals weiter auf und fliegt in Richtung Fregatte. Du mußt ihm also hinterherjagen. Dies kann sogar von Vorteil sein, da du so nicht mit so vielen AA-Stellungen und Feindhubschraubern zu tun hast. Benways Hubschrauber ist kein reines Transportgerät, sondern auch ein Angriffshubschrauber. Kümmerge dich also zuerst um ihn, denn wenn er die Fregatte erreicht, ist deine Mission gescheitert. Sicherlich wäre es einfacher, diesen Hubschrauber einzeln zu erwischen, jedoch ist dies auf dem Fluge durch die Feindbasis sehr schwer, da du es hier mit zahlreichen Flugzeugen zu tun hast, die aufsteigen, sobald man dich entdeckt hat.

MISSION 28

Mission 28 beinhaltet jede Menge Zielobjekte. Du wirst also mit Sicherheit einige Zeit dafür benötigen. Am besten bringst du zuerst den Buffalo-Panzer vom Schiff im Norden zum vorbestimmten Punkt, da du dafür deine volle Energie benötigst. Vorher zerstörst du jedoch erst einmal die Geschütze auf dem Boot und fliegst dann zur Straßenkreuzung auf der Hauptinsel, wo du nämlich den Tank

absetzen muß. Danach fliegst du zu der verlassenen Basis auf der Insel im Westen. Dort nimmst du die Mechaniker auf. Auf deinem Weg solltest du jeden Gegner vernichten, denn für das Beenden der Mission darf keiner mehr übrig sein. Um die Basis herum sind einige Panzer, die du, bevor du die Mechaniker holst, vernichten solltest. Hast du sie, mußst du sie auf der Ölplattform im Osten herunterlassen. Zuerst zerstörst du aber wieder die gesamte Verteidigung dort, bevor du dann auf dem mit einem X markierten Punkt landest. Am besten verwendest du für die Raketenwerfer deine Lenkraketen, da du, falls du abgeschossen wirst, die ganze Mission von vorne beginnen müßtest.

In der Mitte der Karte findest du auf einer Insel ein Kamel. Solltest du Munition benötigen, so kannst du hier nachladen. Du benötigst für die zahlreichen Gegner auf der Karte auf jeden Fall jede Menge davon. Schau auf deiner Hauptkarte nach, um die Positionen der Ziele herauszufinden. Dann vernichtest du sie der Reihe nach. Du wirst keine zwei Feindpanzer finden, da diese auf beiden Seiten des kleinen Landstückes im Wasser herumstreifen.

MISSION 29

Beginne die Mission, indem du die ersten Amphibienfahrzeuge zum nördlichen Strand eskortierst, wo sie mit dem Angriff auf den Feind beginnen können. Die Geschütztürme am Landepunkt solltest du vernichten. Erstens wird es dadurch für die Amphibienfahrzeuge leichter und zweitens müssen sowieso einige Türme zum Beenden der Mission vernichtet werden. Haben die ersten beiden Fahrzeuge den Strand erreicht, so kehrst du zu den nächsten beiden zurück. Diese begleitest du auf einer wesentlich längeren Reise bis zum südlichen Strand. Versuche die Fahrzeuge zusammenzuhalten, da deine Arbeit so vereinfacht wird. Sie bewegen sich nur, wenn du dich auf dem Screen befindest. Entweicht dir also eines, so fliegst du einfach damit zum anderen zurück. Außerdem wirst du von Shark-Booten angegriffen. Diese solltest du schnell erledigen, bevor sie eines der Fahrzeuge abschießen.

Hast du dann alle Amphibienfahrzeuge an Land abgesetzt, so mußst du als nächstes die Kanonen am nördlichen Strand erledigen. Dies kann jedoch recht schwer sein. Achte darauf, daß du so viele Lenkraketen wie möglich dabei hast, da dir keine Zeit fürs Zielen bleibt, sobald du in Sichtweite der Geschütze bist. Hast du keine Lenkraketen mehr, so schalte schnell auf die normalen um und schieße so viele wie möglich davon ab. Diesmal mußst du einfach nur schnell und effektiv sein. Versuche erst gar nicht, mit irgendeiner Strategie vorzugehen, denn dann wirst du nur als Wrack enden. Hast du dann alle Geschütze zerstört, so suchst du auf der Karte nach den zwei feindlichen Gebäuden und greifst diese an. Zuerst zerstörst du wieder die Verteidigungslinien und dann die beiden Gebäude. Danach mußst du nur noch den Agenten im Süden retten, und die Mission ist geschafft.

MISSION 30

Diese Mission ist sehr wichtig für dich. Solltest du versagen, so erhält der Feind die Kontrolle über deine ganzen Fahrzeuge. Dies bedeutet natürlich, daß du unbedingt erfolgreich sein mußt. Fliege zuerst nach Norden zum ersten Stück Land. Dort zerstörst du den Cougar-Panzer, den der Feind gefangen hat. Dies ist jedoch leichter gesagt als getan, da der Panzer schwer bewacht wird. Am besten vernichtest du zuerst die drei AA-Stellungen. Dabei solltest du nicht westlich von ihnen fliegen, da du sonst zum Ziel für die AA-Stellungen hinter der Basis wirst. Hast du die Bodengeschütze zerstört, dann überprüfst du, daß keine feindlichen Flieger mehr in der Gegend sind und greifst dann den Panzer an. Dieser ist stark gepanzert. Du mußt also Raketen verwenden, solltest aber dabei auf Lenkraketen verzichten. Hast du den Panzer dann zerstört, so fliegst du nach Westen und suchst auf deiner Hauptkarte die Positionen der vier Überläufer. Hast du sie aufgespürt, dann erledigst du sie einfach.

Als nächstes mußt du die Verteidigungsstellungen im Hafen zerstören. Es gibt hier zwar ein Boot für dich, dieses, ist aber leider unmöglich zu übernehmen. Also dreht sich alles nur um dich, den Zeewolf und ungefähr zehn Geschützstellungen. Es steht zwar alles gegen dich, wenn du dich aber Stück für Stück langsam um den Hafen herum durcharbeitest, dann hast du eine Chance. Konzentriere dich dabei nur um die Geschütze, denn es wimmeln noch andere Objekte umher, die dich angreifen. Zerstöre also alles was dir in den Weg kommt. Dann mußt du noch das Forschungsschiff, welches sich in der Mitte des Hafens befindet, zerstören

MISSION 31

Der sicherste Weg durch diese vorletzte Mission ist, wenn du alle feindlichen Geschützstellungen und Fahrzeuge auf der Hauptinsel zerstörst, bevor du dich um deine Hauptziele kümmerst. Auf der Insel befinden sich überaus viele AA-Stellungen, wahrscheinlich die meisten in allen Missionen. Diese müssen alle zerstört werden, denn sonst kann die Mission nicht erfolgreich beendet werden. Starte im Norden und arbeite dich dann mit deinem Maschinengewehr nach unten durch. Falls du von Feindflugzeugen angegriffen wirst, so solltest du natürlich auch diese abschießen. Unten an der Insel fliegst du nach Osten und zerstörst alle Kanonen, die um den Pelikan, den der Gegner gestohlen hat, herumstehen. Hast du alle vernichtet, dann fliegst du mit dem Pelikan in Formation zum Flugzeugträger zurück.

Nachdem du den Pelikan abgesetzt hast, fliegst du nach Norden zu der Insel, auf der sich die Eclipicos treffen. Um diese zu erledigen, fliegst du einfach vor die Gebäude hin und vernichtest sie nacheinander, wenn sie herauskommen. Nun stehen dir noch einige einfache "Pick-Up"-Missionen bevor. Fliege also nach

Norden, zerstöre dort die erste blaue Kuppel, die du siehst. So setzt du einen Cougar frei, den du zum Flugzeugträger zurückbringen mußt. Hast du ihn abgesetzt, dann fliegst du wieder zur Hauptinsel und dann von der Originalposition des Cougar aus nach Norden. Dort findest du die Kuppel mit dem Zeewolf, den du ebenfalls noch zurückbringen mußt.

MISSION 32

Dies ist nun endlich die letzte Mission. Wenn du auf die Karte schaust, so wirkt sie auch gar nicht so schwer. Und mit etwas Glück wird sie das auch nicht. Das Glück ist nämlich auf deiner Seite, solange Kingpin, dein Partner, bei dir ist. Schafft er es nicht, den feindlichen Zeewolf abzuschießen, so mußt du es tun, und die Chancen dafür sind nicht gut. Zu Beginn übernimmst du bei dem Kamel die Kontrolle über den feindlichen Transporthubschrauber. Nun nimmst du die "Quark"-Bombe auf und läßt sie in der Feindbasis in der Nähe des Zeewolf herunter. Die Bombe wird leider nicht zünden, und du wirst auch ziemlich schnell abgeschossen werden. Steuerst du dann wieder den Zeewolf, so fliegst du von deiner Basis aus nach Süden und triffst dich mit Kingpin. Nun fliegt ihr zur Feindbasis und zerstört alle Boote und Flugzeuge auf eurem Weg. Dort zerstörst du zunächst alle äußeren AA-Stellungen. Um sicherzugehen, kann es sein, daß du Lenkraketen einsetzen mußt. Sind diese alle, so schaltest du auf das Maschinengewehr. Danach gehst du nach innen und beschießt die nächsten AA-Stellungen. Triffst du auf den feindlichen Zeewolf, so mußt du ihn sofort angreifen. Achte dabei aber auf Angriffe vom Boden aus. In dieser Mission sind die Flugzeuge des Gegners um einiges stärker. Deswegen mußt du sie auch wesentlich öfter treffen, bevor du sie zerstören kannst. Das war es dann schon! Entweder du zerstörst den Zeewolf oder Kingpin kann es für dich und du wirst die bösen Mächte von Ecliptico besiegt haben.

1.15 zeliard

Spielname: Zeliard

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Läuft die Lebensenergie auf Reserve, sollte man sich ein ruhiges Plätzchen suchen, wo einem die Gegner nichts anhaben können. Anschließend schaltet man das Spiel auf die schnellste Geschwindigkeit, und in wenigen Augenblicken ist man wieder bei vollen Kräften. Anschließend wieder runterschalten und weiterspielen.

1.16 zeus

Spielname: Zeus

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

11 BEATS INT. 21 TONY SCOTT 31 SACRAMENT
2 ECSTASY 12 MANTRONIX 22 CHADJACKSON 32 JUDASPRIEST
3 SECCI 13 DOUBLE DEE 23 BEATMASTERS 33 DEEP PURPLE
4 PUBLICENEMY 14 VANILLIA ICE 24 NENEHCHERRY 34 TESTTAMENT
5 RUN DMC 15 N.W.A 25 TECHNO TRONI 35 SLAYER
6 ICE-T 16 DAISY DEE 26 BETTY BOO 36 SACREDREICH
7 TONE LOC 17 BOMBTHEBASS 27 49ERS 37 MANO WAR
8 L.L. COOL J 18 D.N.A 28 AC/DC 38 AERTZTE
9 THENEWSTYLE 19 ICE MC 29 SEX PISTOLS 39 HOSEN
10 WAS NOT WAS 20 M.C. HAMMER 30 OBITUARY 40 BILLY IDOL

1.17 ziriax

Spielname: Ziriax

Hersteller: Peter Verswyvelen

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheat:

Wer während des Spiels eine Taste von <1> bis <5> betätigt, erhält die entsprechende Extrawaffe für sein Raumschiff. <RETURN> aktiviert die Zusatzausrüstung.

1.18 zool

Spielname: Zool

Hersteller: Gremlin (1992)

Vertrieb: Rushware

Genre: Jump'n Run

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 68 %

Sound: 8 %

Motivation: 65 %

Cheats:

"GOLDFISH" im Titelbild eingeben --> Bildschirm blinkt blau auf

--> Tasten aktiviert:

<F1> - <F6> Level 1 bis 6

<F7> Anzahl der Leben im Bonuslevel 1 mehr

<1> macht unsichtbar / unsterblich ?

<2> nächste Sektion

<3> nächster Level

<4> Selbstmord

<5> Level 6.1

In der Runde 2.2 müßt Ihr auf dem Klavier folgende Kombination spielen:

2.Taste rot

4.Taste gelb

6.Taste hellblau

7.Taste blau

Oder: Braun, Gelb, Rot, Orange, Grün.

Wenn man folgendes eingibt, erscheint jeweils eine kleine Nachricht:

"ADE", "TONY", "GEORGE", "GREGGS", "PAT", "SIZ", "SYD", "CASSON", "SHORTIE",

"MICK", "PAUL", "RITCHIE", "ASH", "MARK", "BERNI", "HILEY".

Freezer: 01EF5C - Energie

0014E9 - Zeit

022B6B - Leben

1.19 zool 2

Spielname: Zool 2

Hersteller: Gremlin (1994)

Genre: Jump 'n Run

Folgende Codes auf dem Titel-Screen eingeben:

"CREAMOLA" 10 Leben, (oder evtl. auch "CREAMOLE")

"VISION" 20 Leben,

"TOUGH GUY" Unbesiegbarkeit, (oder evtl. auch "TOUGHGUY", "TOUCHGUY")

"OLDENEMY" unbegrenzte Zeit,

"ALCENTO" 99 Gegenstände zum Einsammeln,

"KICKASS" unbegrenzte Smart-Bomben,

"BUMBLEBEE" um Stufen zu überspringen (<RETURN> zum Überspringen)

"NAPOLEAN" Bonus level nach jeder Stage

"MARROBONE" Stoppt den Ball im Bonus Level

"WARPMODE" schaltet Warp Mode an (oder "WARP MODE")

Level Codes:

SESAME Swan Lake

RONSON Bluberry Hill

FUNKYTUT Tooting Common

HISSTERIA Snaking Pass

7LURP (7SLURP) Mount Ices

PLUNGER Mental Block.

Warp Mode:

<Z> Zool verdoppelt sich

<C> mehr Leben

<T> (gedrückt halten) Zool fliegt

Bei richtiger Eingabe blinkt der Bildschirm!

Freezer: C18701 - Leben

1.20 zoom

Spielname: Zoom

Hersteller: Discovery

Genre: ?

Cheat:

Einfach nur <F10> drücken, damit man sich die Levels bis zu Nr. 30 anschauen kann. (Vor dem Spielstart ?)

1.21 zombie massacre

Spielname: Zombie Massacre

Hersteller: Alpha Software

Vertrieb: Epic Marketing

Genre: 3D-Shooter

Wertung (Amiga Future):

Grafik: 41 %

Musik/SoundFX: 33 %

Spielspaß: 33 %

Future-Level: 30 %

Preis/Leistung: 40 %

Gesamt: 44 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

Cheat:

Geht ins Options Menü und wählt "about Gloom", dann drückt man <HELP> und den Feuerknopf gleichzeitig. Nun kann man im Spiel durch drücken von "1" und "2" wieder volle Munition und mit "0" und "ß" wieder volle Energie bekommen.

1.22 zombie apocalypse

Spielname: Zombie Apocalypse

Hersteller: ?

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

Igor Vucinic

Frank Otto

Screenshots:

1

2

1.23 zombiea_igor

UKT (Ultrakurztest): ZOMBIE APOCALYPSE

In Zombie Apocalypse geht es darum, Killerzombies zu vernichten, die sich über deine Stadt hergemacht haben.

Zur Verfügung stehen dir dabei lediglich ein Maschinengewehr und eine Handvoll Handgranaten. Die Zombies benötigen je nach Gattung mehrere Schüsse, bis sie aus den Latschen kippen.

Am schwersten sind die zu treffen, die immer von der einen Bildschirmseite zur anderen laufen. Die "Akteure" sind ganz gut gezeichnet und ganz ordentlich animiert. Das Beste am ganzen Spiel sind jedoch die abgesparten Sound-FX.

Man stelle sich nur mal wildgewordene, mit den Armen fuchtelnde Zombies vor, die "Hahaaaaa, Mämääh, Uuarghh" usw. brüllen.

Zum Totlachen! Die Typen, deren Gejaule da gesampelt wurde, waren entweder total blau oder echte Zombies. Das ganze Spektakel sieht man übrigens aus der "Fake 'em grau"-

Perspektive. Die Hintergrundgrafiken ähneln sich alle irgendwie (Endzeit-Szenario), zudem wiederholen sie sich auch oft.

Jau, abschließend wär da noch die Wertung....

ZOMBIE APOCALYPSE

GRAFIK -----> ganz nett

ANIMATION -----> ausreichend

SOUND -----> das Beste am Spiel

STEUERUNG -----> simpel, aber gut

LADEZEITEN -----> sehr kurz

DAUERSPASS -----> nö, so oft spielt man's nicht, höchstens zwischendurch!

tja, nach Adam Dingsbums macht das: 70 %

1.24 zombiea_otto

Nach einer Atomexplosion ist die Erde verwüstet. Zombies und Untote sind einige der wenigen Überlebenden und auf der Jagd nach lebendem Fleisch.

Man muß sich also nach altbekannter "Operation W*lf"-Manier gegen diese Unholde verteidigen. Dazu stehen einem eine Pistole und mehrere Granaten zur Verfügung.

Die Zombies kommen von links und rechts über den Bildschirm und dürfen nicht das andere Ende des Bildschirms erreichen, sonst heißt es nach kurzer Zeit »Game Over«. Ab und zu kommt auch mal ein bewaffneter Zombie an und schießt auf den Spieler.

In ganzen vier verschiedenen Gegenden muß der Spieler die Zombies vernichten - eine aussichtslose Sache, denn es werden immer mehr und am Schluß geht es wieder von vorne los.

Die Zombies sind schon gleich ziemlich "mitgenommen", also leicht zu erledigen, da ihnen einige Arme und Beine fehlen. Dafür fliegen die fehlenden Körperteile reichlich durch die Luft, so daß am Ende eines Levels der Boden vor lauter Körperteilen garnicht mehr zu sehen ist.

Das Spiel ist also ziemlich blutig und brutal, deshalb auch auf keiner PD-Serie zu finden.

Dafür gibt es das Spiel im Aminet (game/shoot) und auf der Aminet CD Nr. 7.

Auf Grund der Brutalität hier ein Bildschirmfoto ohne Zombies:

Wertung:

~~~~~

Grafik: 82% (nur AGA)

Sound: 94%

Gameplay: 88%

Gesamt: 90%

~~~~~

Frank Otto