

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	bat	5
1.3	bat_komp	5
1.4	bc kid	7
1.5	baal	8
1.6	baby joe	8
1.7	back to the future	8
1.8	back to the future ii	8
1.9	back to the future iii	9
1.10	backslash	9
1.11	backstage	9
1.12	backstage_andreas	10
1.13	backstage_komp	10
1.14	baldy	12
1.15	ballunacy	13
1.16	bally	13
1.17	balou	13
1.18	banditkingsofancientchina	13
1.19	bane of	18
1.20	bangboo	22
1.21	bangboo_igor	24
1.22	banshee	25
1.23	banshee_lübke	26
1.24	banshee_neubauer	26
1.25	barbarian	27
1.26	barbarian 2	27
1.27	bardstale-talesoftheunk	28
1.28	bards2	28
1.29	bards3	28

1.30 bartmutants	28
1.31 bart_komp	29
1.32 bartworld	38
1.33 basejumpers	38
1.34 batman - the movie	39
1.35 battle command	39
1.36 battle isle	40
1.37 battleisle-scenariodisk1	41
1.38 battleisle-scenariodisk2	42
1.39 battle squadron	43
1.40 battle valley	44
1.41 bazanrunt	44
1.42 beach volleyball	44
1.43 beambender	45
1.44 beast 3	45
1.45 beast busters	48
1.46 beavers	48
1.47 beavers ii	48
1.48 beetle	49
1.49 behind the iron gate	49
1.50 belial	50
1.51 beneath a steel sky	50
1.52 beneath_luebke	52
1.53 beneath_castro	53
1.54 beneathasteelsky cd	56
1.55 benefactor	57
1.56 benefac_komp	58
1.57 benefactor cd	66
1.58 bermuda	67
1.59 betrayal	69
1.60 better dead than alien	70
1.61 bettle game	71
1.62 beverly hills cop	71
1.63 beyond the gates	71
1.64 bierschen	71
1.65 bifi	72
1.66 bifi2	74
1.67 bifi2_unger	75
1.68 bifiii_komp	76

1.69	bifi2_dreisbach	82
1.70	bigit man	83
1.71	bignose	83
1.72	big run	83
1.73	biing	84
1.74	biing_lübke	84
1.75	biing_sascha	84
1.76	bills tomato game	86
1.77	bio challenge	86
1.78	bioforge	87
1.79	bionic commando	93
1.80	birdie	93
1.81	black cauldron	93
1.82	black crypt	94
1.83	black gold	112
1.84	black magic	112
1.85	blade	113
1.86	blade_guldner	113
1.87	black tiger	116
1.88	blastar	117
1.89	blasteris	117
1.90	blazing thunder	117
1.91	blitzbomers	117
1.92	blitzb_kilian	118
1.93	blizzard	119
1.94	blob	119
1.95	blobble	119
1.96	blobz	120
1.97	blockbuster	120
1.98	blockhead	121
1.99	blocks	122
1.100	block shock	122
1.101	blood money	122
1.102	bloodbath	123
1.103	bloodfest	123
1.104	bloodnet	123
1.105	bloodnet_lübke	123
1.106	bloodnet_beck	124
1.107	bloodwych	125

1.108blopnplop	126
1.109blues brothers	126
1.110bobs bad day	126
1.111body blows	127
1.112body blows galactic	127
1.113bbgalactic_schlegel	128
1.114bogarts	130
1.115bomb mania	130
1.116bombpac	131
1.117bombuzal	131
1.118bomb x	132
1.119bonanza brothers	132
1.120bone crumcher	132
1.121boon dar	133
1.122Boot, Das	133
1.123booty	133
1.124borobodur	134
1.125borrowed time	134
1.126bounce	135
1.127bouncenblast	135
1.128bouncer	135
1.129bouncing bill	136
1.130brainball	136
1.131brainmann	136
1.132brainstorm	137
1.133brat	138
1.134breathless	138
1.135breathless_gehring	139
1.136breathless_luebke	139
1.137breathless_resch	142
1.138brian the lion	144
1.139brian the lion cd32	145
1.140briancd32_otto	145
1.141brutalpawsoffury	146
1.142brutalsportsfootballed	146
1.143bss jane seymour	147
1.144bubbanstix	147
1.145bubblesqueak	148
1.146bubble bobble	148

1.147bubble dizzy	149
1.148bubble gun demo	149
1.149bubble gun	149
1.150bubble trubble	150
1.151buffalobillswesternshow	150
1.152bug bomber	150
1.153bugb_mayday	151
1.154buggles	154
1.155buggy boy	154
1.156builderland	155
1.157bulldog	155
1.158bumpnburn	155
1.159bumpb_raffy	156
1.160bumpysarcadefantasy	157
1.161bundeligamanagerhatt	157
1.162bmh_luebke	158
1.163bmh_martini	158
1.164bmh_doering	159
1.165bundeligamanagerprof	161
1.166bmp_mir	163
1.167bmp_lübke	164
1.168bunny bricks	164
1.169burning rubber	164
1.170burntime	164
1.171burntime_thomas	166
1.172burntime_komp	169
1.173buzzbar	171

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)

B **B.C. Kid**

B.A.T. Bilder

Baal

Baby Joe

Back to the Future

Back to the Future II

Back to the Future III

Backslash

Backstage Bilder Test(s)

Baldy

Ballunacy Bilder

Bally

Balou der Mönch

Bandit Kings of Ancient China

Bane of the Cosmic Forge

BangBoo Test(s)

Banshee (AGA und CD32) Test(s)

Barbarian Bilder

Barbarian 2

Bard's Tale - Tales of the Unkown

Bard`s Tale 2

Bard`s Tale 3
Bart vs. the Space Mutants
Bart vs. the World
Basejumpers
Batman - The Movie
Battle Command
Battle Isle Bilder
Battle Isle - Scenario Disk #1
Battle Isle - Scenario Disk #2
Battle Squadron Bilder
Battle Valley
Baza 'n' Runt
Beach Volleyball Bilder
Beambender Bilder
Beast 3
Beast Busters
Beavers
Beavers II
Beetle
Behind the Iron Gate
Belial
Beneath a steel Sky Bilder Test(s)
Beneath a steel Sky CD³²
Benefactor
Benefactor CD³²
Bermuda Projekt
Betrayal
Better dead than Alien
Bettle Game
Beverly Hills Cop
Beyond the Gates
Bierschen
BiFi I - Snakezone
BiFi II - Action in Hollywood Bilder Karten Test(s)
Bigit Man
Bignose the Caveman
Big Run
Biing! Bilder Test(s)
Bill's Tomato Game Bilder

Bio Challenge Bilder

Bioforge

Bionic Commando

Birdie

Black Cauldron, The

Black Crypt

Black Gold Bilder

Black Magic

Black Tiger

Blade Bilder Test(s)

Blastar

Blasteris

Blazing Thunder

Blitzbombers Bilder Test(s)

Blizzard

Blob

Blobble

Blobz Bilder

Blockbuster

Blockhead Bilder

Blocks Bilder

Block Shock

Blood Money Bilder

Bloodbath

Bloodfest

Bloodnet Test(s)

Bloodwych

Blop 'n' Plop

Blues Brothers

Bobs bad Day

Body Blows

Body Blows Galactic Bilder Test(s)

Bogarts Bilder

Bomb Mania

Bombpac

Bombuzal

Bomb X

Bonanza Brothers

Bone Crumcher

Boon Dar
Boot, Das
Booty
Borobodur
Borrowed Time
Bounce
Bounce 'n' Blast
Bouncer
Bouncing Bill
Brainball
Brainmann
Brainstorm Bilder
Brat
Breathless Bilder Test(s)
Brian the Lion
Brian the Lion CD32 Test(s)
Brutal Paws of Fury
Brutal Sports Football CD³²
BSS Jane Seymour
Bubba 'n' Stix (CD32)
Bubble & Squeak (CD32) Bilder
Bubble Bobble
Bubble Dizzy
Bubble Gun Demo
Bubble Gun
Bubble Trubble
Buffalo Bills Western Show
Bug Bomber Test(s)
Buggles
Buggy Boy
Builderland
Bulldog
Bump 'n' Burn Test(s)
Bumpy's Arcade Fantasy
Bundesliga Manager Hattrick Bilder Test(s)
Bundesliga Manager Professional Bilder Test(s)
Bunny Bricks
Burning Rubber
Burntime Karten Test(s)
Buzzbar

1.2 bat

Spielname: B.A.T.

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Rushware

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 82 %

Sound: 74 %

Motivation: 82 %

Screenshots:

1

Komplettlösung

Tips & Tricks

- Nicht der Figur folgen, die eine Verabredung im Museum vorschlägt.
- Wer dem ersten Raumschiff folgt, begegnet Vrangor automatisch und spart sich somit den Weg durch die unterirdischen Gänge.

Ein Kraftfeld befindet sich in der Astroprt-Bar. Gleich am Anfang so schnell wie möglich mitnehmen.

- Zuviel Essen und Trinken verursacht Magenverstimmungen. Vorsicht, die Killerroboter sind so programmiert, das sie dem Helden folgen, ihn analysieren und angreifen, wenn er geschwächt ist.
- Bloß keinen Polizisten töten. Seine Kollegen werden versuchen ihn zu rächen und Dich über den Haufen schießen.
- Nicht zu lange verhandeln. Mit der Zeit verlieren sie die Lust und brechen die Gespräche ab.

1.3 bat_komp

B.A.T.

Hallo !

Gerade bin ich auf Selenia angekommen. Zum Vorstellen bleibt leider wenig Zeit, da Selenia sonst zerstört wird. Sofort suche ich meinen Kontaktmann im WC auf. Hier erfahre ich die genaue Missionsorder. Zusätzlich zu meiner Nova erhalte ich noch eine " Creditcard ", ein Hologramm von Merigo, 2 Prospekte und 800 Krells.

Da ich mich mit einer leeren Nova schlecht verteidigen kann, suche ich Gunsmith's Laden auf. Hier kaufe ich mir zwei Novabatterien. Nach einem Besuch beim Arzt (hier kaufe ich mir ausreichend Medizin) begeben wir uns zum Parkeingang.

Ich treffe einen Stickrob, welcher mir um 5 Krells eine "

Technicians-Security-Permit-Card "anbietet. Ich greife natürlich zu und nach einigen Bildschirmen befinde ich mich im Technikerraum. Ich spreche mit einem Techniker und bringe folgende Daten in Erfahrung:

Station Beta : Access Code : LLLRLRRL Call Sign : 52699 Station

Station Epsilon : Access Code : LLLRRLLR Call Sign : 34365

Station Lambda : Access Code : RRLRRRRL Call Sign : 92140

Selenia: Bridge Jericho VII Temperatur : 165 Grad C

Distance : 0,96 AU

Pressure : 10.000 MB

Diameter : 19,143

Miles Rotation : 85.364 sec

Mass : 9 Terra

Atmosphere : 98% CO2

Da ich schon einige Male nach Merigo gefragt habe, weiß ich, daß Merigo von einer Person in der Nähe des Parks erwähnt wurde. Leider weiß ich nicht, welche es ist. Daher gehe ich nach 19 Uhr in die " Night Bar ". Die Frau verrät mir gegen ein kleines Entgelt, daß sie von einem Skunk (kann auch jede andere Figur sein) von Merigo gehört hat. Sofort gehe ich ins " Hot Quater ", um den Skunk zu finden. Nach einiger Fragerei komme ich an den richtigen Mann, der mich um 22 Uhr im Museum treffen will.

Von ihm kaufe ich auch die Eintrittskarte zum Xifo-Club. austeilen kann ich bei Gefechten schon. Beim Einstecken aber leidet meine Gesundheit darunter. Also muß ich mir ein Schutzschild zulegen, welches aber 450 Krells kostet. Nach einiger Zeit muß ich aufhören, da Sonst meine Finger zu lang würden. Ich mache mich auf den Weg zum Geschäft und besorge mir " Force 8-Schild ". Um 22 Uhr treffe ich den Skunk beim Museum. Gegen 200 Krells sagt er mir, daß er Merigo am vorhergehenden Abend um 0 Uhr im Xifo-Club gesehen hat. Auch ich erscheine zur gleichen Zeit, am gleichen Ort. Es dauert nicht lange, bis Mergio mich unter Beschuß nimmt. Fast gleichzeitig aktiviere ich die Nova und mein Schild und feuere aus allen Rohren. Schon bald ist er erledigt, so daß ich den Raum untersuchen kann. Ich finde einen Elektronik-Key.

Mir ist ziemlich langweilig und so betrete ich gegen 200 Krells den noblen Laden gegenüber der Spielhalle. Schon bald quatscht mich Lydia an und fragt mich, ob ich mit ihr tanzen will. Schnell den Puls auf Accelerate geturnt und schon fliegen die Fetzen. Nach gelungenem Tanz fragt Lydia ob ich mit ihr gehen will. Zusammen verlassen wir den Schuppen und besuchen Crisa Kortakis in ihrem Gebäude. Lydia bekommt von ihr ein Collier mit einem Edelstein geschenkt. Als ich Crisa nach Geld frage, werden mir über 7000 Credits auf meine Creditcard

gebucht. Mit Hilfe des gefundenen Elektronik-Keys betreten wir das Tunnelsystem. Im " Evaporation Chamber " sehen wir uns um und entdecken einen Raum, wo wir den Edelstein aus dem Collier von Lydia unterbringen. Ihr fällt eine " Surface Radar Decoding Device MK VI "-Card in die Hände, welche ich in Verwahrung nehme. Den richtigen Weg des Labyrinths brauchen wir nicht lange zu suchen, denn ein geschickter Bursche hat zum Glück die Karte gezeichnet. Jetzt kann es ja nicht mehr lange dauern, denke ich mir. Recht so. Schnell noch ein Schild gekauft und ab zur Spielhalle. Zwischen 13 und 14 Uhr betreten wir die Halle. Als ich ein Spielchen wagen will, zwingt sich Sloan, der beste Bizzy-Spieler der Stadt, mir auf und wettet um 1000 Krells, daß er mich besiegen kann. Ich willige ein (man muß 1000 Krells vorweisen können) und Sloan zeigt sein ganzes Können. Sein Spiel ist bald vorbei und ich muß nur Level 6 erreichen, um ihn zu besiegen. Nach dem gewonnenen Spiel nehme ich Sloan zum Führer (1000 Krells vergessen). Nur mit ihm kommen wir an der Wache vorbei, die den Hangar bewacht. Beim Vermieter bezahlen wir 5900 Credits und schwingen uns darauf in den Gleiter. Am Radar erscheint ein orangefarbiger Punkt, den ich auch sogleich ansteuere. Als die Kuppel der feindlichen Basis in Sicht ist, schieße ich ein Loch in sie. Nach sicherer Landung stehen wir vor einem Codepanel. Nach einigem Probieren paßt der Epsilon code, der aber verkehrt eingegeben werden muß. LLLRLLR = RLLRRLLL. Nach erfolgreichem Zutritt erspähe ich Vrangor, der mich mit einer geladenen Kanone anvisiert. Auch Vrangor erledige ich so wie Merigo. Nun zum Gleiter zurück und man erhält die entsprechende Meldung (Happy End).

1.4 bc kid

Spielname: B.C. Kid

Hersteller: Factor 5

Genre: ?

Cheat:

Zuerst begeben wir uns in das Options-Menü, dort bewegt man den Joystick nacheinander in folgende Richtungen:

hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts oder

hoch, hoch, runter, runter, rechts, links, rechts, unten (unendl. Leben)

Danach wie gewohnt starten und staunen.

Tip:

Wenn man das Spiel startet, gehe nach links und köpfe den Boden und sammle die Blume ein. Wenn Du nun die fliegende Blume einsammelst, wirst Du mit einem extra Leben belohnt.

Freezer:

000690 - Leben

1.5 baal

Spielname: Baal

Hersteller: Psyclapse

Genre: Hack 'n Slash

Cheats:

Sobald der Bildschirm nach dem Einlegen der Disk schwarz wird, <RIGHT MOUSE> drücken für unendlich Leben.

Imn den Highscores "LOVEBUNDLE" eingeben und man ist im Trainer-Mode.

Freezer:

00FA20 - Leben

1.6 baby joe

Spielname: Baby Joe

Hersteller: Loricel

Genre: Jump 'n Run

Levelcodes:

1 YOUPI

2 GLOUP

3 MUMMY

1.7 back to the future

Spielname: Back to the Future

Hersteller: Image Works

Genre: Action

Cheat:

Um unendlich viele Leben zu erhalten, ganz einfach während der Story die dem Level entsprechenden Codes eingeben:

1 ROTTEN CHEAT

2 LOUSY CHEAT

3 LOW DOWN CHEAT

1.8 back to the future ii

Spielname: Back to the Future II

Hersteller: Image Works

Genre: Action

Cheat:

Im Pausenmodus gibt man einfach "THE ONLY NEAT THING TO DO" ein (mit oder ohne Space ?) und verfügt nun über unendlich viele Leben. Außerdem kommt man mit <Y> einen Level weiter. (Y=Z).

1.9 back to the future iii

Spielname: Back to the Future III

Hersteller: Image Works

Vertrieb: United Software

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 83 %

Sound: 69 %

Motivation: 80 %

Cheat:

Um unendlich viele Leben zu erhalten, ganz einfach während der Story die dem Level entsprechenden Codes eingeben:

1 ROTTEN CHEAT

2 LOUSY CHEAT

3 LOW DOWN CHEAT

1.10 backslash

Spielname: Backslash

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

00A0C0 - Leben

1.11 backstage

Spielname: Backstage

Hersteller: Art Department

Genre: Adventure

Screenshots:

1

2

3

Tests zu diesem Spiel von:

[Andreas Magerl](#)

[Komplettlösung](#)

1.12 backstage_andreas

Backstage (Art Department) Freeware-Game/Werbegame.

Wieder einmal ist ein neuer Stern am Himmel der

Werbispiele aufgetaucht. Backstage, das neuste

Werbegame was es zur Zeit auf den Amiga gibt.

Und sicher werden auch bald die üblichen Nörgler aktiv

werden, die über die Werbung in Fernsehen schimpfen.

Klar, so ein Game ist massenweise mit Werung

durchsetzt, wie jedes andere Werbegame auch. Dabei

sollte man aber bedenken, das man hier ein qualitativ

gutes Spiel für wenige Pfennige bekommt.

Und wen die Werung nicht passt, der soll halt ins nächste Geschäft

laufen und sich ein Game für 50,- Märker kaufen. Oder ne Raubkopie

machen ? Naja, kann nen teurer Spaß werden, wenn man erwischt wird.

So jetzt bin ich mal wieder ganz gewaltig vom Thema abgeschweift.

In den Spiel Backstage steuert man eine Figur, die bei einem

Wettbewerb mitmachen muß. Hierbei müssen diverse Rätsel gelöst

werden. Aber ganz so einfach wie es sich anhört ist es nun auch

wieder nicht. Schafft man das Rätsel in einer bestimmten Zeit

so hat man natürlich gewonnen.

Aber was soll man bei einem Freeware-Game großartig

erzählen. Schaut Euch lieber ein paar Pics aus dem

Game an.

Falsch machen kann man ja bei einem Freeware-Game im Grunde

nichts, vor allem deswegen weil es auf dieser CD beiliegt.

Hmm, eins muß ich noch zum Thema Liveclub sagen.

Bevor Ihr irgendein Angebot von dieser Disk nutzt (3

CDs/Videos zum Schnupperpreis), unbedingt GENAU die

Mitgliedsbedingungen lesen!!

Fazit: Das Game so schnell wie möglich besorgen !

1.13 backstage_komp

Komplettlösung:

Zu Beginn fährt man mit dem Auto zu dem Radiosender und holt sich bei der

Dame den Fragebogen.

Wieder daheim schaut man sich die Fragen in Ruhe an (über die F-Tasten kann man sich Gegenstände anschauen)

Nun schnappt man sich eine alte Schallplatte von seinem Lieblingsstar und geht an den Kühlschrank um sich durch einen kleinen Imbiss zu stärken. Bevor man das Haus wieder verläßt sollte man der Toilette einen Besuch abstatten,wer ißt muß auch müßen....

Nun fährt man mit dem Auto zum Schwimmbad um sich dort sagen zu lassen, daß man ein paar Kleinigkeiten vergessen hat.

Retour! Ab nach Hause. Aus dem Kleiderschrank nimmt man die Tasche und die Badehose mit. Aus dem Bad holt man sich das Handtuch. Zurück zum Schwimmbad.

Dem jungen Mann am Beckenrand fühlt man freundlich auf den Zahn um zu erfahren was für ein Problem er hat. Er hat einen Zettel verloren, auf dem Stück Papier war die Lösung des 5. Rätsels notiert.

Diesen Verlust meldet man dem Bademeister.

Der Weg führt wieder nach Hause, jedoch nicht in die Wohnung sondern zur U-Bahn-Station. In der Bahn plaudert man mit dem alleinsitzenden Fahrgast. Nachdem man ausgestiegen ist sieht man sich das Kaufhaus an. In der Musikabteilung redet man mit der Verkäuferin, dann fährt man wieder in seine Wohnung.

Jetzt geht es nochmals zum Kaufhaus. In der Möbelabteilung trifft man einen alten Bekannten, nach ein wenig Plauderei leiht man sich von ihm das neueste Computerspiel mit dem Namen "Backstage" aus.

Zu Hause wird das Game auf dem eigenen Computer durchgezockt. Man erhält eine Telefonnummer vom LIVE CLUB. Anrufen, Mitglied werden und bestellen.

Jetzt die Wohnung kurzfristig verlassen - egal wohin, denn in dieser Zeit trifft Post ein.

Zurück zur Wohnung - Paket öffnen. Jetzt ist man im Besitz der neuesten CD seines Lieblingsstars, eines Gettoblasters (tragbare Musikanlage) und einer Kundenkarte. Die CD hört man sich auf seiner Anlage an.

Die erste Aufgabe ist gelöst.

Nun geht es wieder zur U-Bahn. Wieder wird mit dem Fahrgast geplaudert und ihm mächtig vom LIVE CLUB vorgeschwärmt.

Im LIVE CLUB - Ladenlokal kauft man sich eine Videokassette.

Nach diesem Einkauf fährt man zurück nach Hause um dann mit dem Auto zum Schwimmbad zu fahren. Die Videokassette gibt man dem Bademeister um ihn abzulenken. Jetzt ist der Weg zum Papierkorb frei, der verlorene Zettel wird gefunden.

Nun ist die fünfte Aufgabe gelöst.

Jetzt geht es zur Musikhalle um mit dem Hausmeister zu sprechen. Der Meister hat ein Schachproblem. Nett wie man halt ist, will man ihm helfen und fährt zurück zur Wohnung - steigt in die U-Bahn und besorgt sich dann im LIVE CLUB

ein Schachbuch. Dieses Büchlein bringt man dem Hausmeister, im Tausch erhält man eine wichtige Information.

Die 2. Aufgabe ist gelöst.

Wieder zurück und mit der U-Bahn ins Restaurant. Hier nimmt man aus der Küche das Steak. Das Steak gibt man dem Hund in der Werkstatt neben der Wohnung.

Noch in der Werkstatt den Schalter betätigen und das Auto herunter lassen. Den Schlüssel aus dem Auto nehmen.

Zurück in die Wohnung. Hier ist wieder ein Päckchen angekommen, diesmal mit einem Anrufbeantworter als kleines Dankeschön, weil man in der U - Bahn den Fahrgast als LIVE CLUB - Mitglied geworben hat. Den Anrufbeantworter sofort anschließen.

Jetzt führt der Weg zur Zeitungsredaktion. Mit dem Schlüssel kommt man ins Fotolabor, hier bekommt man ein Foto seines Lieblingsstars. Nachdem man sich das Foto genauer angesehen hat, hat man die dritte Aufgabe gelöst.

In der Redaktion gibt man eine Anzeige auf in der man die CD, die man besitzt, eintauscht gegen die Lösung der 4. Aufgabe.

Nun geht man wieder in die Wohnung, hört den Anrufbeantworter ab und verabredet sich mit einem H.Wagner in dem Restaurant.

Bei dem Treffen wird die CD gegen die Lösung Nummer 4 getauscht.

Jetzt wo alle Rätsel gelöst sind fährt man zu dem Radiosender um die Lösungen dort abzugeben.

Nun geht man mit seinem Lieblingsstar zum Essen, danach erlebt man ein Konzert hautnah.

1.14 baldy

Spielname: Baldy

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Starte das Spiel mit der Feuertaste und halte es dann sofort wieder an.

Nun wieder bis zum Ende des ersten Levels weiterspielen. Sobald du alle Disks gefunden hast, fragt der Computer "Where to Paul?". Nun tippst du einfach "Level" ein, gefolgt von der Levelnummer, in den du willst.

1.15 ballunacy

Spielname: Ballunacy

Hersteller: ?

Genre: ?

Screenshots:

1

Level Codes: (Demoversion)

4 arian 7 chasm 10 crest

2 zanda 5 palgo 8 boule 11 danca

3 yxpos 6 baldy 9 vraie 12 blagg

Bitte beachten: Geänderter Zeichensatz!

<W> = <Z>

<Q> = <A>

<SHIFT> <Ö> = <M>

<Z> = <Y>

<Y> = <W>

1.16 bally

Spielname: Bally

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

0329C1 - Leben

1.17 balou

Spielname: Balou der Mönch

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

042BB9 - Leben

1.18 banditkingsofancientchina

Spielname: Bandit King of Ancient China

Hersteller: KOEI

Genre: Strategie

Was man wissen muß:

Ziel des Spiels ist es, Gao Qiu (Territory 23) zu besiegen.

Diesen Oberbanditen darf man allerdings erst direkt angreifen, wenn man dazu autorisiert ist (nicht durch die UNO, sondern durch ein kaiserliches Edikt).

Zu dieser Ehre gelangt man, indem man sich durch geschickte Diplomatie und heiße Kämpfe eine starke Position erarbeitet.

Damit sollte man sich nicht allzuviel Zeit lassen (ca. 25 Jahre!), da irgendwann die Horden aus dem Norden über das Land hereinbrechen.

Dann ist alles verloren...

Was man noch wissen sollte:

Bandit Kings ist ein unglaublich komplexes Strategiespiel mit vielen Einflußmöglichkeiten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Bedienung über Maus und Pull-Down-Menues bleibt es dennoch sehr spielbar.

Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, daß man sich jedesmal, wenn man an der Reihe ist, für eine (die optimale) Aktion entscheiden muß.

Hinzu kommt, daß die zur Verfügung stehenden Heroes ihren Fähigkeiten entsprechend optimal eingesetzt werden sollten.

Ob die gewählte Entscheidung die richtige war, erfährt man meistens recht schnell.

Nach einer gewissen Spielzeit geht es hauptsächlich darum, die verschiedenen Aktionen der kontrollierbaren Heroes aufeinander abzustimmen.

Beispiel: Man schwächt ein Land bewußt und verweigert Gao Qiu den Tribut, den dieser regelmäßig von schwachen Prefectures fordert.

Gao Qiu wird unweigerlich auf diesen Köder hereinfallen und das Land mit einer begrenzten Truppe angreifen. Anschließend schlägt man zurück!(hehehe)

Es empfiehlt sich, regelmäßig den Spielstand abzuspeichern, da öfter mal was schief gehen kann und auch schief geht.

Bei zwei Laufwerken legt man dazu die Datendiskette in DF0:, wo sie fast bis zum Ende des Spiels bleiben kann.

Für die sehr gelungene Schlußsequenz wird allerdings wieder die Disk "BAN A" gebraucht!

Bewußt habe ich einige Tips für mich behalten.

Man soll ja nicht alles verraten! Aber, obwohl ich Gao Qiu schon mehrfach und in diversen Szenarios geschlagen habe, mache ich in jedem Spiel neue Erfahrungen. Es macht unheimlich Spaß, neue Strategien auszuprobieren und ggf. Erfahrungen auszutauschen.

Also, wenn Du einen neuen Trick erspielt hast...!

Kurzanleitung

Mögliche Aktion: Abk.: Zweck:

GENERAL:

Hunt for Food (A)F Essen besorgen

(wenn kurzfristig nötig)

Give Food To Citizens (A)G erhöht Hilfsbereitschaft
der Bevölkerung (Support)

(wichtig für Food-und Gold-
erträge am Jahresende!!!)

Move Heroes (A)M Helden werden in ein eigenes
oder unbesetztes Nachbarland
bewegt.

Travel (A)T Aktionen am Ort:

- Marketplace Food kaufen etc.

- Downtown Heroes anwerben!!!!

- Smithy Waffen kaufen (geht nicht
überall!)

- Shipyard Schiffe kaufen(nicht überall)

Go On Expedition Wölfe etc. jagen

(wenn gemeldet!) Go Into Exile

Throw Feast (A)P Fest (hält die Heroes fit und
bei Laune)

Rest (A)R Ausruhen (sinnvoll, wenn die
Body-Werte im Keller sind)

ECONOMIC:

Hunt For Fur (A)H Wildschweine jagen (können
sich vermehren bzw. verkauft
werden

Flood Control (A)D Dammbau (Schutzmaßnahme gegen Über-
schwemmungen)

Cultivate Land (A)L Land urbar machen (bringt
höhere Fooderträge am
Jahresende)

Construction (A)C Handwerk (bringt Gold am
Jahresende

Move Provision Food und Gold in andere
Prefectures verschieben

(sehr wichtig!!!)

Solicit Gold Gold suchen

Solicit Metal Metall suchen (für die Waffenproduktion!)

MILITARY:

Train Kampfkraft verbessern

Give Gold To Hero Wichtige Heroes brauchen
gelegentlich eine Geld-

Spritze - Loyalität steigt

Hire Men Söldner rekrutieren

Assign Men Söldner umschichten

Assign Ships Schiffe umschichten

Make Weapons Waffen herstellen (man
braucht Metall, kann nicht jeder!!)

Make Ships Schiffe herstellen (kann
nicht jeder)Go To War (Krieg führen) - dabei
muß Geld in der Kasse vorhanden sein!

DIPLOMATIC:

Swear Brotherhood Bruderschaft schließen
(nur mit einem 100% loyalen

Hero möglich; sinnvoll, da ein Blutsbruder
direkt kontrolliert werden kann!!

Make Alliance Einen Pakt schließen (hält
einem gewisse Gegner
zeitweise vom Hals; zum

Verhandeln braucht man viel
Wisdom!!!)

Invite Bandit To Lair Einen Mitkonkurrenten in
die Räuberhöhle einladen
und zu einem Mitstreiter
umpolen

Issue Orders Instruktionen an eigene
Provinzen, die nicht von
Blutsbrüdern regiert
werden:

- Entrust Mut machen = Angriffen
standhalten!

- Internal Affairs

- Expansion Expandieren = Nachbarn
angreifen!

Promote Neuen Unter-Boß einsetzen

Exile Hero Schwache oder überzählige
Heroes rausschmeißen

VIEW: Hier kann man in Ruhe

alle Prefecture-Daten

studieren (Wichtig:

Das Anschauen fremder

Prefectures zählt als

Zug!!!)

WAR MODUS:

Movement: - Move (A)M Bewegen einer Einheit

ohne Kampfabsicht

- Charge (A)C Bewegen einer Einheit

mit Kampfabsicht

Fight:

- Melee (A)F Fight (nur möglich, wenn der

Gegner auf einem benachbar

ten Feld steht)

- Archery Attack (A)A Artillery (Bogenschützen)

(kann nicht jeder; der Geg-

ner muß zwei Felder weit

entfernt sein)

- Magic Magie (kann nicht jeder;

Gegner wird durch Krankheit

geschwächt oder verwirrt)

- Duel Duell mit einem direkt

benachbarten Hero (Dieser

darf nicht in einem castle

sitzen!)

Special:

- Launch Fireball Feuer legen

- Extinguish Fire Feuer löschen

- Rest (A)R Ausruhen

- Call For Reinforcements Verstärkung anfordern (wenn vorhanden)

- Flee Fliehen (oft sinnvoll!!!)

Wie starten!

1. Szenario: Lin Chong (1101 A.D.)

Beispiel eines Spielbeginns

Recruit Hero (Pan Jin Lian) - Flee (z.B. nach Prefecture 20) -

Settle (günstig in Prefecture 22, das nicht direkt an Feindesland grenzt.

Hier wird man anfangs nicht so oft zur Kasse gebeten!)

Jetzt sollte man die Partnerin mit etwas Gold einlullen (Give Gold To Hero)

und für Food sorgen (Hunt For Food). Wenn man genug hat (ca.600),

lohnt es sich, mit "Give Food To Citizens" die Bevölkerung zur Mitarbeit zu bewegen. Dies zahlt sich beim Jahreswechsel aus (Gold- und Foodwerte steigen!!).

Hat man sich, wie oben beschrieben, irgendwo niedergelassen, gibt es viele Möglichkeiten weiterzuspielen:

- Die ökonomische Situation verbessern, z.B. durch Landgewinn und "Construction".

Diese Aktionen schlagen aber immer erst beim Jahreswechsel zu Buche.

- Die Partnerin/den Partner durch weitere Geldgeschenke 100% loyal machen, danach Brotherhood schwören. Der Partner kann jetzt in eine Nachbarregion bewegt und direkt kontrolliert werden.

- Durch "Travel/Downtown" weitere Heroes rekrutieren, soweit möglich.

- Männer anwerben (Hire Men).

Damit ist man ggf. imstande ein feindliches Nachbarland anzugreifen.

Angriffsstrategien:

Nie unvorbereitet angreifen, d.h.:

- Im Krieg bewähren sich vor allem gut ausgeruhte (Body)

und starke (Strength) Heroes,

- vorher gut trainieren (Train),

- checken (View), wie stark man selbst und wie stark der Gegner ist,

- ggf. alle Angreifer mit Schiffen und Waffen ausrüsten.

Im Krieg sollte man

- Gegner, die nicht in Castles sitzen, mit "Archery Attack" bekämpfen,

- Artilleriefeuer aus Castles ausweichen!!!

- total geschwächte Einheiten (eigene!) fliehen lassen,

- wenn man mit Schiffen rumfährt, auf den Wind achten,

- den eigenen Anführer (ist besonders gekennzeichnet) schützen,

denn wenn er besiegt ist, ist der Kampf verloren!,

- den gegnerischen Anführer verstärkt angreifen.

1.19 bane of

Spielname: Bane of the cosmic forge

Hersteller: Sir Tech

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung:

Lösungsweg :

Im Schloß :

Zuerst sollte man hier alle Türen öffnen (bis auf wenige Ausnahmen

funktioniert die mit "Knock-Knock", "Lockpick" oder mit den Schlüsseln, die man manchmal findet). Die einzelnen Räume immer genau untersuchen (Search). Unbedingt daran denken, daß man Inschriften z.T. nur dann erkennt, wenn man direkt vor der entsprechenden Wand steht. Alle erreichbaren Items mitnehmen. Ein Besuch bei Queequeg lohnt sich immer. Dort könnt Ihr bessere Waffen, Rüstungen und das "Mystery Oil" kaufen. Die "Key of Spades" benötigt man in den beiden Türmen in der Mitte des Schlosses. Die erste größere Hürde im Spiel ist das Paßwort für das "Pirates Den". Queequeg ist der einzige, der es kennt, möchte aber als Gegenleistung erfahren, wo der Schatz des Captains versteckt ist. Hat man den "Goldkey" gefunden, begibt man sich in den nördlichen kurzen Gang im Keller und öffnet die zweite Gittertür. Nachdem man die Falltüren per Wandschalter geschlossen hat, findet man das "Book of Ramm", in dem die Kombination für den "Altar of Ramm" steht. Auf zum Altar, der sich im Norden im ersten Stock befindet ("Key of Ramm" benutzen). Am Altar sind drei Knöpfe angebracht, die man in folgender Reihenfolge drückt : "Goats head", "Goats Head", "Flame Orb", "Wand", "Flame Orb". Ab durch die Falltür und gegen eine Riesenschlange kämpfen. Durch die Gittertür gelangt man in das nördliche Labyrinth des Kellers. Mit dem "Miners Pick" lassen sich einige Wände aufbrechen. Mit dem "Decoder" das "Deadmans Log" entziffern und mit der Antwort "Giant Mountain" zu Queequeg eilen. Mit der Aussicht auf einen fetten Schatz verrät er Euch das Paßwort für den Piratenunterschlupf (Skeleton Crew). Leider wartet bei den Piraten eine weitere verschlossene Gittertür auf Euch. Die geht nur mit dem "Silver Key" auf, der von L`Montes verwahrt wird. Der arme Tropf sitzt im Turm und jammert um sein verschwundenes Schoßhündchen (Snooperie). Den "Stuffed Beagle" findet Ihr im Keller hinter einem Mausloch. Wedelt etwas mit dem "Rotten Cheese" vor dem Loch und die Mäuse brechen durch. Den Hund bringt Ihr anschließend zu L`Montes, der daraufhin den "Silver Key" verschenkt. Zurück zum "Pirates Den" und den "Pirates Hook" besorgen. Mit dem "Bell Key" in den Glockenturm eilen und das "Rope" besorgen. Seil und Haken verbinden (Merge) und mit dem Wurfseil über den Abgrund im Kellerlabyrinth schwingen. Nach einem zünftigen Kampf mit ein paar "Hydraplants" in den Aufzug steigen und in die Berge fahren.

Blue Mountains :

Zuerst besucht Ihr die "Dwarf Mines" und startet eine ausgedehnte Erkundungstour. Die Kristallwände zerstört man, indem man sie aus allen vier Richtungen mit dem "Miners Chisel" ankratzt und schließlich vom

südlichen Zugang aus noch einen letzten Hieb ausführt. Die gute Hälfte des Zauberers Xorphitus erscheint und hält einen längeren Vortrag über die Bedeutung des "Cosmic Pen". In seinen Gebeinen findet man unter anderem den "Wizard Ring". An der Zugbrücke benutzt Ihr das "Mystery Oil" und drückt anschließend "Safety", "Pump", "Coilwrap", "Truss", "Safety", "Winder". In der Mine solltet Ihr Euch auf die Jagd nach vier "Rubber Beasts" machen. Die vier "Rubber Strands" verbinden und Ihr erhaltet ein wichtiges "Rubber Band". Klettert Ihr den Ostaufgang zum "Mountains Peak" herauf, findet Ihr dort oben ein paar "Heavy Boulders", die Ihr unbedingt mitnehmen müßt, auch wenn's schwerfällt. Nachdem das "Broken Sprocket" bei "Smitty" repariert worden ist, wieder ins Katapult einsetzen. Benutzt "Rubber Band" und "Heavy Boulders" - und nach einigen Fehlschüssen wird ein neuer Weg frei. Wieder geht's in die Berge, wo Euch ein harter Kampf mit ein paar seltsamen Zwillingen bevorsteht. Sind diese beseitigt, eine Etage nach obenmarschieren und den "Guardian of the Rock" erledigen. Ein nützlicher Edelstein wartet! Anschließend, eine Etage tiefer den Wandschalter betätigen und auf den Weg zur "Amazulu Pyramid" machen.

Amazulu-Pyramide :

Den Lederbeutel mit Sand füllen. Die bewegliche Kiste wird gestoppt, indem Ihr in eine der Nischen die Überreste eines klebrigen Monsters legt. Die Kiste fängt sich in der Klebe und Ihr könnt sie bequem ausräumen. Außer dem Eingang gibt es noch eine weitere Treppe, die unter den "Amazulu Tower" führt. Hier gelangt man in einen langen Gang, gespickt mit Fallen, die man aber alle mit den entsprechenden Wandschaltern ausschalten kann. Irgendwann versperrt eine Falltür den Weg (Nicht die ersten beiden Falltüren!). Geht man nun einen Schritt nach Westen und schaut nach Süden, findet man einen Wandschalter. Drückt man diesen Knopf, schließt sich die Falltür und eine andere öffnet sich. In diese springt man rein und gelangt in einen Geheimlevel unter der Pyramide. Hier müßt Ihr jetzt etwas mit den unterschiedlichen wandschaltern spielen, um alle Fallen auszuschalten. Im Letzten Raum den Sandsack gegen das Idol tauschen. Mit dem Idol des Mau Mau Mu öffnet Ihr die vergitterte Tür im zweiten Stock der Pyramide. Der "Amazulu Queen" schenkt Ihr einen wertlosen Gegenstand und verläßt sie sobald wie möglich. Der "Kwali Kubona" kauft Ihr unbedingt ein "Foot Powder" ab. Das solltet Ihr auch gleich benutzen, sonst verbrennt Ihr Euch gewaltig die Füße. Habt Ihr den Kampf gegen Mau Mau Mu heil überstanden, gibt's als Belohnung das zweite "Ruby Eye". Zurück in den Keller des Schlosses

und wieder in den kleinen Kellergang gehen. Die erste Tür kann man mit dem "Wizards Ring" öffnen. Dort findet Ihr den "Spire Key", mit dem Ihr in den verschlossenen Burgturm kommt. Das "Horn of Souls" wartet dort auf Euch. Die dritte Tür öffnet Ihr mit den beiden "Ruby Eyes".

Styx :

Zuerst benutzt Ihr das "Horn of Souls", worauf der Fährmann des Todes Charon erscheint und Euch zur "Isle of the Dammed" bringt. Im Untergeschoß findet Ihr das "Book of the Sirens", dessen letzte Zeile Ihr Euch notieren solltet. Anschließend benutzt Ihr das Floß und gelangt zu den Sirenen. Wird ihr Rätsel von Euch richtig beantwortet, erhaltet Ihr die "Water Wings" und könnt ab dann über das Wasser laufen. Jetzt geht es ab in den "Swamp" (Use Eastern Exit Key). Hier sucht man den "Caterpillar" auf, der seine Pfeife zurückhaben möchte ("Incense" kaufen!). Diese bekommt man bei "Mai Lai" (Reclamation), die aber zuerst die "Claim-Number" wissen möchte. (Bei ihr kann man übrigens hervorragende Waffen und Rüstungen kaufen.) Also zurück zum "Caterpillar" und nach der "Claim-Number" fragen. Ihr bekommt einen Zettel für das "Bottle Oracle". Den Zettel gibt man nun in die Flasche, versiegelt sie mit dem Korken und wirft das Ganze beim "Bottle Oracle" ins Wasser. Die Flasche findet man am Strand der "Isle of the Lost" und erhält nun die "Claim Number" (38-23-36). Mit der Pfeife zurück zum "Caterpillar" und gegen ein paar Pilze tauschen.

Gibt man Charon die dritte Urne, erhält man von ihm den "Key of Dead" und eilt zur "Isle of the Dead". Dort stellt man die Urne in die Nische und verbrennt etwas "Incense", um die Fallen auszuschalten. In den einzelnen Räumen stehen Euch extrem schwierige Kämpfe bevor, allerdings lassen die besiegten Gegner die besten Waffen und Rüstungen im ganzen Spiel zurück. Besonders die "Muramasa Blade" sollte sich ein Samurai in Eurer Party nicht entgehen lassen. Die erste Begegnung mit Lord Aram geht noch glimpflich ab, anschließend besucht Ihr die Königin im südlichen Raum. Von Ihr erhaltet Ihr ein "Silver Cross" und einen Schutz gegen Lord Aram. Man hat nun zwei Möglichkeiten zur Lösung des Spiels :

1. Man wirft das "Silver Cross" sofort weg und drückt sich so um den Endkampf.
2. Man behält das Kreuz und muß Lord Aram selber beseitigen.

Die zweite Lösung ist natürlich viel edelmütiger als die erste.

Werdet Ihr anschließend von Rebecca entdeckt, wird die gesamte Party hypnotisiert und ins Gefängnis geworfen. Hier könnt Ihr entweder den Türwachen den "Dagger of Ram" zeigen oder die "Mushrooms" benutzen. In

beiden Fällen findet Ihr Euch anschließend im verwunschenen Wald wieder.

Im Wald :

Alles absuchen und alle Gegenstände mitnehmen. "Rock of Reflections" mit der Spitzhacke aus dem Felsen schlagen. Zur Queen of Fearies gehen, die "Tinkerbell" benutzen und nach "Delphi" fragen. Zum Orakel gehen und die richtigen Antworten geben (We are Fascination/ We seek Divination/ Yes). Ihr bekommt den "Staff of Aram" und könnt Euch langsam auf die letzten Schlachten vorbereiten.

Temple of Ram :

Verkleidet mit der "Goats Mask" und dem "Dagger of Ram" geht Ihr jetzt in den Tempel. Den Abgrund überwindet Ihr, indem Ihr ein Partymitglied mit dem "Staff of Aram" ausrüstet. Vorsicht, der "Staff" und die "Mask" ziehen Euch Points ab. Nicht zu lange tragen. Ihr könnt sowohl die linke oder rechte Tür benutzen, das Resultat ist das gleiche. In jedem Raum des Tempels müßt Ihr gegen besonders unangenehme Gegner kämpfen. Über Teleporter kommt Ihr in die nächste Etage. Immer vorher ausruhen, die nächsten Monster warten schon. Seid Ihr in der untersten Etage angekommen, bereitet Euch Xorphitus einen feurigen Empfang. Habt Ihr überlebt und seid wieder etwas ausgeruht, geht Ihr geradeaus weiter und laßt Euch in eine Falldtür fallen. Die Kämpfer machen jetzt die "Rocks of Reflection" und die "Holy Stakes of Wood" bereit. Der Priester benutzt das Kreuz und andere Kämpfer werfen mit Weihwasser. Nicht aufgeben, irgendwann klappt es. An der Gittertür gebt Ihr als Paßwort "The Hand of Destiny" an und Ihr steht tatsächlich vor dem kosmischen Griffel. Wenn da nicht plötzlich ...

Was hat die seltsame Lichtgestalt zu bedeuten ? Welche Rolle spielt das mysteriöse Raumschiff ? Diese und noch viele andere Fragen werden hoffentlich im nächsten Teil von "Wizardry" beantwortet.

1.20 bangboo

Spielname: Bangboo

Publisher: Nordlicht (1995)

Genre: Brettspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Igor Vucinic

Cheats: (als Paßwort eingeben)

MAGNETAS PONG - Start in einem geheimem Level

LEUCHTTURM - Ihr könnt jetzt im Options-Screen mittels Cursortasten

oder Joysticks (links+rechts) den Startlevel wählen.

Levelcodes

- 01: BEGINNERS 51: BIGSHOT
 - 02: GLAXON 52: GUMSHOE
 - 03: INSIDERS 53: AKIRA
 - 04: PLEASURE FUTURE 54: BLUES
 - 05: FRIENDS 55: STRONG HELL
 - 06: HELP ME 56: THE GUIDE
 - 07: GRABBERS STONE 57: PUSH OR PULL
 - 08: SILENT REST 58: HIDE AND SIKE
 - 09: SCRAMBLE SCUMB 59: HOLIDAY IN SPACE
 - 10: JILPONGIUSSA 60: HOMO SUPERIOR
 - 11: RADIO NOISE 61: SWINGING FOOLS
 - 12: DARK SIDE 62: REDROSES
 - 13: HINTERS HUNT 63: AQUARIUM
 - 14: STAY A WHILE 64: LITTLE DEVIL
 - 15: FREEHOLD 65: A BAD DAY
 - 16: OLYPIC DAYS 66: SWINGING DEATH
 - 17: BLOWING DAYS 67: SUGARLAND
 - 18: CITADELS 68: BUBBLEGUM
 - 19: SIRIUS 69: NEVERMIND
 - 20: STAGNATION 70: DARKNESS
 - 21: ON THE RUN 71: TOO MUCH
 - 22: TWINDOWN 72: YIPEEHIYEE
 - 23: SPLATTER 73: MANHATTAN
 - 24: PREFTECH 74: TIME AND AGAIN
 - 25: VULCAN 75: GHOSTWORLD
 - 26: COSMIC WINDS 76: ALTERNATE
 - 27: KLONDIKE 77: THE DEAD
 - 28: BURG BUDDY 78: GARDEN OF PHARAO
 - 29: UNDER A STONESKY 79: SHAKE A COKE
 - 30: PYRAMIDIOS 80: HURRY UP
 - 31: CROSSROADS 81: FLOWER POWER
 - 32: MATICIAN 82: ARROW
 - 33: PARALLAX 83: FIRESTAR
 - 34: SUSPENSION 84: FACING QUESTS
 - 35: SPELLSINGER 85: VALHALLA
 - 36: SILVERSTAR 86: JUMPY
 - 37: GRIZZLY 87: MOONBASE
-

38: QUICKSHOT 88: WHAT A GAME
39: SLIMLINE 89: KNOCK KNOCK
40: ENEMY UNSEEN 90: FOLLOW ME
41: PINGPONG 91: ROTOR
42: HILLTOP 92: LETS GO
43: ONLY FORWARD 93: AGGLOMERATE
44: HIDEAWAY 94: CRAZY
45: IMAGINATION 95: SHUTUP
46: BLUBBER 96: GETIT
47: TEARS OF COLOR 97: BUG
48: FIRE 98: HAPPY BIRTHDAY
49: SPANISH LADY 99: GOOD LUCK
50: DUBLINERS
Geheim Level : GOOD TIME

1.21 bangboo_igor

Jaja, hab ich`s nicht schon immer gesagt? Farben sind gefährlich.

Wer das bisher gezeugnet hat, soll sich nur einmal das Spiel

"Bangboo" aus der Nordlicht Low-Price-Software Collection anschauen.

In diesem Spiel hat ein furchtbar schrecklicharr Zauberer namens Magenta (?) alle kleinen Bibos aus dem Lande Zurki gefangengenommen, um fiese Versuche mit ihnen zu unternehmen. Aber - wir kennen das nur zu gut - er hat nicht alle Bibos in seine Gewalt bringen können, und so macht sich dieser eine, noch frei herumlaufende auf den Weg, um all seine eingesperrten Kumpels zu befreien. Sein Name: Bangboo

In der Praxis entpuppt sich die Suche nach den kleinen Biestern als Mix aus Jump`n`Run und einer Prise "Silly Putty". Der Held ist ein (im wahrsten Sinne des Wortes) springlebendiger kleiner Ball, dem es offenbar viel Freude bereitet, munter umherzuhupfen. In jedem der 100 Levels gilt es, ein Item einzusammeln. Aber das ist leicht gesagt, denn fieserweise ist das Teil mit lauter bunten Steinen zugeschüttet. Bangboo kann jeweils nur die Steine zertrümmern, die dieselbe Farbe haben wie er. Um nicht vor einem unlösbaren Problem dazustehen, kann man Bangboos Teint in der passenden Couleur umtünchen und sich so ans Zerstören der andersfarbigen Felder machen. Fängt die Geschichte bei Level 1 noch harmlos an, ufert es doch bald zu einem Marathonlauf für die grauen Zellen aus. Denn wildes Wechseln der Farben führt in den allerseltensten Fällen ans Ziel - eher ans

Game Over. Aber gottseidank gibt es Paßwörter... Damit das Ganze auch nicht zu einfach wird, hat man dem Spieler noch ein paar Steine in Form von Gegnern und tödlichen Schädeln in den Weg gelegt. Fazit: Ein Hit ist`s leider nicht geworden. Dazu fehlt dem Spiel noch das gewisse Etwas. Aber was solls - es läuft auf jedem Amiga mit Kick 1.3 und mindestens 1 MB unter der Haube, ist Festplatteninstallierbar und wegen seiner harmlosen Präsentation wunderbar als Zeitvertreib auch für die jüngeren Spielefans geeignet. Zumal man über den Preis ja nun wirklich nicht meckern kann. Für 39,- DM (unverbindliche Preisempfehlung) könnt Ihr das Teil bekommen. Die Adresse von Nordlicht folgt am Ende des Artikels. Ich sag dann mal `tschüss`.

-Igor Vucinic

Nordlicht EDV-Service

Alter Fischerspfad 10

26506 Norden

1.22 banshee

Spielname: Banshee

Hersteller: Core Design

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübchemeier (Kurztest)

Jens Neubauer

Cheats:

AGA und CD32:

Man gebe im Titelbild oder auch schon während des Intros "FLEV17" ein und drückt <RETURN>. Somit hat man unendlich Leben. Mit den Funktionstasten kann man nun in die Level springen. Daß man den Cheat erfolgreich eingegeben hat, erkennt man daran, daß der Bildschirm kurz aufblitzt.

Wenn man ein wenig Spaß haben will, gebe man im Titelbild oder während des Intros "I AM EXQUISITELY EVIL" ein und drückt <RETRUN>. Jetzt sind alle Namen in den Highscores leicht geändert und nun können Polarbären und Menschen getötet werden. Daß man den Cheat erfolgreich eingegeben hat, erkennt man daran, daß der Bildschirm kurz aufblitzt.

In der High-Score-Tabelle eingeben:

- " MARY WHITEHOUSE " : man kann Polarbären und Zivilisten beseitigen
- " KANNIJADE KREW " : unverwundbar, mit den beiden oberen Knöpfen am Joypad = Levelsprung

1.23 banshee_lübke

Banshee Thema: Vertikal-Flugzeug-Ballerei

Hersteller: Core Design

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca.3 MB)

Fast-RAM wird unterstützt

Umfang: 4 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-2

+: gute Grafik

-: ---

Bem.: empfehlenswert

1.24 banshee_neubauer

Kurztestbericht

B A N S H E E

Was ist Banshee überhaupt. Ist es ein Spiel wo man mit Gummifaden am Bein von ner Brücke hüpfen muß ? Was macht man mit dem Amiga dabei ? Naja ganz so ist es nicht. Bei Banshee handelt es sich um ein neues Ballerspiel mit recht altem Spielprinzip.

Das Spielprinzip läßt sich recht einfach erklären. Die Gegner, in diesem Fall alles was Fliegen kann, sowie alles mögliche am Boden, die von vorn, von der Seite oder von hinten kommen müße mittels Betätigung des Feuerknopfes eliminiert werden.

Dem alten Spielprinzip steht jedoch eine Grafik und ein Sound aller erster Güte entgegen, denn das Spiel ist "only for AGA" d.h mit 256 Farben und daher nur auf den neuen Amigas mit AGA Chipset lauffähig.

Aber nun zum eigentlichen Spiel selbst. Man kann wählen zwischen 1 und 2 Spieler die mittels Maus oder Joystick ihr etwas angetagtes Flugzeug durch die Luft steuern. Bei der 2 Spieleroption fliegen beiden Spieler zusammen. Schon am Anfang begrüßt einen eine sehr gelunge Musik. Nö nix mit Techno oder so wat - etwas alltertümliches richtig gut umgesetzt bringt hier den Sound zum Game. Leider sind die Schieß- und Explodiergeräusche nicht zu hören oder nicht vorhanden, das kann ich nicht sagen da ich nur ne Demo hab. Die Feinde sind vielzählig. Als Feinde in der Luft stehen mit Raketen bestückte Hubschrauber und Großraumflugzeuge zu Auswahl, abgesehen von den

"kleineren" Maschinen die dem des eigenen Flugzeugs ähnlich sind. Die kleinen Flugzeuge kommen oft in Stafeln von 4 bis 6 Flugzeugen die einen Frontalangriff (oder andere diverse Taktiken) starten und dann mit wunderbarer Grafik abwechselnd nach links oder rechts abdrehen. Natürlich ist die Untergrundgrafik nicht umsonst da, denn auch auf dem Boden befinden sich Feinde aller Art. Da wären zu nennen hauptsächlich große Fahrzeuge wie LKWs, PKWs und Panzer. Aber auch die kleinen Soldaten können einen ganz schön zu schaffen machen. Sie machen einem aber oft nur zu schaffen, wenn man sich nicht beeilt, denn sie befinden sich oft in solchen Planwagen. Schießt man den Planwagen ab bevor sie herauskommen so explodiert der Wagen und sie kommen mit brennenden Köpfen heraus, tja sonst muß man eben zu härteren Mitteln greifen und sie mit der Bordkanonen "absägen". Etwas brutal sieht das schon aus wenn die kleinen Soldaten dann Blut verschmiert am Boden liegen.

FAZIT : Für alle Ballerfreaks ist das ein neuer Spielehit. Für eine Umsetzung fürs CD32 weiß ich nichts - die kommt aber bestimmt noch. Wer sich für die Demoversion interessiert sollte mal auf diese CD schauen...

Jens Neubauer

1.25 barbarian

Spielname: Barbarian

Hersteller: Psygnosis

Genre: Hack 'n Slash

Screenshot:

1

Cheat:

Im ersten Bild des Spiels (nicht Titelbild) "04-08-59" eingeben. Der Screen färbt sich grau und man ist unverwundbar. (<-> = <ß>)

1.26 barbarian 2

Spielname: Barbarian 2 - Dungeons of Drax

Hersteller: Psygnosis/Palace Software

Genre: Hack 'n Slash

Hint:

Um an mehr Geld, bessere Waffen und Energietränke heranzukommen, müßt Ihr im Wald nur einen Salto über den fiesen, kleinen Kobold schlagen. Er verliert dabei jedesmal einige Bonusgegenstände.

Freezeradresse der Leben:

"34DB3"

1.27 bardstale-talesoftheunk

Spielname: Bard's Tale - Tales of the unkown

Hersteller: Interplay

Genre: Rollenspiel

Hint:

Um ein bißchen mehr Gold zu bekommen, einfach alles Gold zu einem Charakter schaufeln, diesen abspeichern, das Gold einem anderen geben und den Charakter nachladen. Diese Prozedure beliebig oft wiederholen.

1.28 bards2

Spielname: Bard's Tale 2 - The Knight of Destiny

Hersteller: Interplay

Genre: Rollenspiel

Cheat:

Gehe in die Gilde,gehe wieder hinaus und warte,bis der Morgen graut.Nun muß du nach Illusionisten suchen und die erste Linie erledigen.Jetzt tippst du einfach2 "DISRUPT ILLUSION" ein und deine Erfahrung wird nach oben gehen.

1.29 bards3

Spielname: Bard's Tale 3 - The Thief of Fate

Hersteller: Interplay

Genre: Rollenspiel

Cheat:

Dieser Cheat ist einer der lustigen Art.Du mußst nur dem Wächter beim Tempel der "Verrückten Götter" etwas von "HAMBURGER" erzählen.Oh Mann,echt originell!

1.30 bartmutants

Spielname: Bart vs. the Space Mutans - The Simpsons

Hersteller: Ocean

Vertrieb: Ocean

Komplettlösung

Cheats:

Ihr wartet ab, bis die Szene geladen wird, in der die Familie vor dem Fernseher sitzt. Jetzt gebt Ihr "COWABUNGA" ein und die Simpsons-Sippe ist

unsterblich.

Durch "EAT MY SHORTS" Eingabe an beliebiger Stelle, springt man in den nächsten Level.

Im Titelscreen "EAT MY SHORTS" eingeben, um mit den Tasten <1> - <5> die Level auswählen zu können.

"SHEEP IN A GROUP WEARING HATS" während des Spiels eingeben um unendlich viele Leben zu bekommen.

Cheat-Code: "ELDDIUM"

Hints/Tips:

Die zweite Hebebühne in Level 2 transportiert einen sicher über die Straße, wenn man kurz auf ihr hochspringt, sobald sie sich an der höchsten Stelle befindet.

Die Türcodes für Level 4 lauten:

Etage 1 14

2 32

3 11

4 41

5 21

1.31 bart_komp

Komplettlösung - Bart vs. the Space Mutants

Level 1 - Die Straßen von Springfield

In diesem Level kann man fast alles umsprühen, was einem an purpurroten Objekten in den Weg kommt. Ausgenommen natürlich die Ausnahmen:

Die Kugel und das Pferdchen deckt man mit der an der Leine hängenden Wäsche ab.

Den Farbeimer kann man durch einfaches Hindurchgehen umwerfen. Sein Inhalt ergießt sich dann auf die Markise und färbt sie rot. Die frische Farbe des

Sonnendaches spült man mit Wasser aus dem Hydranten ab. Dazu kauft man im Werkzeugladen den Schraubenschlüssel, stellt sich dann an den Hydranten und dreht diesen damit auf.

Die Leuchtreklame des Bowling-Centers wird mit einem gezielten Raketenschuß in dessen rechte obere Ecke eingeschaltet.

Ebenso lassen sich die rosa Rollos an den Fenstern des Altenheimes mit gezielten Raketenschüssen öffnen.

Den Vogel im Schaufenster muß man mit einer Knallerbse erschrecken. Dazu stellt man sich in die linke untere Ecke des Fensters und wirft eine Cherry Bomb nach rechts (Vorsicht, Hund!).

Den Vogel auf der Statue beseitigt wieder eine Rakete.

Was, Ihr habt alles umgefärbt und es fehlt immer noch ein Objekt?? Tja, dann könnte es sein, daß Ihr den Parkwächter vergessen habt.

Um ihm ebenfalls ein neues Outfit zu verpassen. geht man am besten so vor: Man stellt sich direkt vor das Schild - KEEP OFF - und springt. Jetzt geht man ein wenig nach rechts, bis man in etwa in der linken Hälfte des Busches steht. Kommt der Wächter, so beginnt man sofort zu sprühen und springt dann nach rechts weg. Achtung!! Diese Aktionen verlangen ein gutes Timing. Der geringste Fehler kann schlimme Folgen haben. Entweder erwischt der Aufseher Bart (was ein halbes Leben kostet, aber noch das kleinere Übel wäre), oder er entkommt uns, bevor wir ihn umfärben konnten. In diesem Fall ist das Spiel gelaufen, denn er kommt nicht wieder! Man muß dann von vorne beginnen!

Noch einige besondere Tips zu Level 1:

Man kann praktisch auf alle Bewohner springen, die man trifft. Lediglich der Typ, der vor dem Werkzeugladen erscheint, ist NICHT mutiert.

Die Blumenschalen kann man nur von einem tiefer liegenden Standplatz aus erreichen.

Mit dem Schlüssel kann man den Durchgang zum Altenheim benutzen.

Um beim Skateboard fahren Jimbo aus dem Weg zu gehen:

Sobald man ihn sieht. so schnell wie möglich die obere Kante des Gehweg ansteuern und " Stoff geben " ! Im Gebüsch unter der Wäscheleine ist ein Krusty versteckt: Erreichen kann man ihn, indem man von links kommend über das erste Monster springt und dann wartet, bis das zweite den rechten Rand des Busches verlassen hat. Dann loslaufen und im Sprung (an der rechten Kante des Busches!) den davonfliegenden Krusty einsammeln.

Wer partout den Krusty auf dem Kinodach haben will -einfach nur ein wenig nach rechts gehen, bis man knapp vor dem springenden Monster steht. Dann Feuertaste drücken und einen langen Sprung auf den Abfallkübel machen. Den Joystick weiter nach rechts gedrückt halten (auch die Feuertaste) und im Flug den Clown einkassieren.

Um Nelson zu besiegen, braucht man eigentlich nur am linken Bildschirmrand stehen zu bleiben und fleißig Wasserbomben zu werfen. Kommt eine solche von Nelson, so muß man natürlich springen (logisch!). Hat man Maggie dabei, so kann man die Bowlingkugeln durch einfaches Anspringen ebenfalls gegen seinen Rivalen einsetzen.

Level 2 - Das Einkaufszentrum

Wer diesen Level das erste Mal zu Gesicht bekommt, wird sicherlich ernste Zweifel haben, ihn überhaupt mal zu schaffen. Aber keine Sorge - es wird schon werden!

Grundsätzlich gilt: Hüte und Beweise nach Möglichkeit nur in ruhigen Zonen

einsammeln!

Vom Startplatz aus geht man am besten zunächst stur nach rechts. Die Ringe springen dann exakt über Bart hinweg. Der Versuch, ihnen auszuweichen, sei Fortgeschrittenen überlassen, denn er endet häufig tödlich. Im gleichen Atemzug bewegt man sich an den zwei Tüten vorbei (oder vielmehr drunterdurch), bevor man nach einer kleinen Wartepause auch noch den Pappbecher hinter sich läßt. Die nun folgenden Ringe sind wieder nach obigem Muster zu unterqueren.

So, und jetzt beginnt der Spaß!! Bart steht nun vor einer Grube nassen Zements und muß die vorgesehene " Umleitung " benutzen. Das Schwierige daran ist der Sprung auf die erste Plattform. Diesen Sprung muß man sehr gut üben! Seid nicht traurig, wenn Ihr beim ersten Mal alle Eure Leben im Beton versenkt, das ging mir genauso - und manchmal heute noch! Als Tip sei aber verraten, daß ein normaler Sprung mit ein wenig Anlauf ausreicht, und man nicht mit langen Jumps experimentieren muß.

Doch das war nur der Anfang. Die Sprünge auf die nächsten Plattformen sind teilweise genauso nervenzehrend. Den Gipfel dieses Sprungtrainings bilden allerdings die Lollys, die sich in schnellem Tempo drehen und bekanntlich nur besprungen werden können, wenn ihre Stiele nicht gerade nach unten oder oben zeigen. Auch hier gilt: üben, üben, üben! Viel Erfolg! (P.S. Es geht auch einfacher. Wenn man nämlich auf der zweiten Plattform dreimal senkrecht nach oben springt, dann transportiert sie Bart automatisch ans Ende der Grube. Aber das verrate ich nicht, ätsch!!). Als Ausgleich gibt es dann am Ende noch einen Krusty als Belohnung.

Den nun folgenden beiden Ringen entkommen, warten ein paar einfache Zuckerstangen auf uns.Kein Problem. Auch die folgende Anordnung macht keine Schwierigkeiten wenn man wartet, bis beide Gegner in etwa zu selben Zeit springen.

Doch dann kommt er - Doktor Marvin Monroe! Ihm braucht man nur dreimal auf die Birne zu hopsen, und er ist hin. Diese Vorgehensweise erfordert nur ein wenig Timing, da man dann springen muß, wenn er gerade nichts wirft.

Mit der Rolltreppe geht es dann in die Lederwarenabteilung. Diese bietet eigentlich keine besonderen Schwierigkeiten. Nur auf die folgenden Dinge sollte man achtgeben:

Man sollte auf jeden Fall mit Sprüngen im Bereich von Türen vorsichtig sein, da man sonst schnell ungewollt auf dem Kopf einer Person landet.

Was so springt wie ein Ring. das kann auch genauso unterquert werden.

Das Halbschuhgespann ist auch kein Problem, wenn man sich den auf dem Boden liegenden Hut als Wartepplatz wählt.

Vorsicht vor den Cowboystiefeln! Sie krachen von oben herab und erheben sich nur

für kurze Zeit wieder.

Am Ende dieses Stockwerkes erwartet uns ein Riesenschuh als Zwischengegner. Da er nicht schießt, ist er relativ einfach zu besiegen. Man springt lediglich in den Momenten, in denen er sich nicht bewegt, auf den Kopf seines " Führers ", und das dreimal. Aufpassen muß man nur, daß man nicht unter den Riesentreter gerät und plattgemacht wird. Senkt er sich ab, so ist auch das Springen unter die Schuhsohle verboten!

Wieder eine Rolltreppe - und wir sind in der Spielwarenabteilung. Auch die ist ohne Probleme zu bewältigen. Allerdings spielen hier Kinder mit Tüten, was unsere besondere Vorsicht erfordert. Während einige Kids mit Tüten über den Köpfen herumlaufen (und somit nichts sehen), veranstalten andere eine Art Sackhüpfen damit. Des weiteren hat man hier auch noch mit Zauberutensilien zu tun. Die Zylinder, aus denen die Kaninchen herausspringen, kann man ebenfalls einsammeln. Die Langohren kann man unterlaufen, was aber nur in zwei Einzelschritten funktioniert. Dazu muß man sich genau zwischen sie stellen. Das erfordert allerdings ein wenig Präzision.

Hat man die angriffslustigen Bananenschalen (?) erreicht, so ist dies die letzte Stelle, an der man noch Beweise oder Hüte einsammeln kann. Es folgt nämlich wieder eine Zementgrube, diesmal mit Zauberstäben als Sprungziel. Abgesehen vom berühmten " ersten Sprung " (leider) ist sie aber völlig locker zu überqueren. Springt man vom letzten Stab ab, wenn er seine höchste Position erreicht hat, so fällt einem auch ein " Kopf des Jebediah " vor die Füße. Über seine Funktion kann man sich aber streiten, da er ja nur ca. 2 Sekunden wirkt, sich in der folgenden Zone aber kein Gegner aufhält (auch schnelles Laufen bringt hier kaum Vorteile).

Weiter geht es mit ein paar Zauberstäben, die sich auf- und abbewegen. Dann aber kommt der letzte Zwischengegner dieses Levels: der Zauberer. Im Prinzip ist er genauso anzugehen wie die anderen Gegner auch. Als neue Schwierigkeit ist nur hinzugekommen, daß er sich laufend an neue Stellen zaubert und nur kurze Zeit nicht schießt. Den ersten Schuß sollte man hier immer abwarten. Dann: Attackeeeeee!!!!

Die letzte Rolltreppe führt jetzt direkt zur Endgegnerin, Frau Botz. Um sie zu besiegen braucht man bloß die abgeworfenen Koffer mittels eines Sprunges wieder nach oben zu schicken, wobei man die Alte treffen sollte. Ohne die Hilfe von Marge ist dieses Vorhaben aber extrem gefährlich. Hat man Marge zur Verfügung, so braucht man bloß den ersten Koffern auszuweichen. Sobald Frau Botz zum ersten Mal von Marge entwaffnet wurde, hopst man auf den nächsten Koffer und wartet einen Augenblick, bis er Frau Botz erreicht hat. Diese Aktion wiederholt man noch ein paar Mal. Schließlich sucht die Gangsterin das Weite.

Level 3 - Der Krustyland Vergnügungspark

Im Vergnügungspark, der für uns leider kein besonders großes Vergnügen ist, sollte man zunächst die Ballons auf dem ersten Zelt einsammeln. Sobald die Tonne wieder erscheint, springt man einfach darüber und geht dann unter dem folgenden Bengel durch, wenn er gerade springt.

An den Glücksspielen sollte man auf jeden Fall teilnehmen, da mit etwas Glück entweder Münzen oder sogar Krustys zu gewinnen sind. Hier einige Tips dazu:

In der ersten Bude konzentriert man sich am besten auf die obere Reihe. Dazu springt man einfach hoch und drückt, wenn Bart seine höchste Position erreicht hat, die Feuertaste.

Das Glücksrad ist reine Glückssache - oder doch nicht? Um drei rote Ballons zu treffen, konzentriert man sich zunächst auf den mittleren (den Sprung muß man etwas abschätzen) und bewältigt die beiden oberen dann spielend mit der oben erwähnten Methode.

Bei der Schießbude visiert man vorzugsweise die dritte Reihe an und schießt in dem Moment, in dem sich eine Ente kurz vor dem Zielkreuz befindet.

Geht man weiter (Vorsicht, Bombenwerfer!). so gelangt man zum Lukas. Wer es will, kann dieses Spiel ja mal probieren... Obwohl die Schleuder anscheinend zu den Preisen gehört, kann man sie einfach mitnehmen. Auch den Ballon, den der Mann in der Hand hält, kann man ohne Probleme mitgehen lassen.

Das größte sich nun ergebende Problem dürften die " Killer-Clowns " sein. Man muß sie wohl oder übel überspringen, aber bitte rechtzeitig. Vorsicht ist auch geboten bei jenen Zelten, aus deren Fenster wieder Glondipen kommen (was oft dann passiert, wenn auch Clowns erscheinen!).

Hat man endlich die letzte rollende Tonne überwunden, so gelangt man ins " Fun House ", wo man zunächst an einer Anordnung vertrackter Türen sein Geschick sowie sein Kombinationsvermögen testen kann. Schafft man es, so verwandeln sich alle Türen in Ballons - leider nur für begrenzte Zeit.

Das nächste Problem: Wie erreiche ich eine Plattform, die höher liegt als ich springen kann? Des Rätsels Lösung liegt in den verschiedenen Röhren, aus denen in regelmäßigen Abständen Gase aufsteigen. Aufpassen muß man nur, daß man nicht versehentlich zu weit fliegt.

Der weitere Weg wird noch von einem kugelnden Jungen erschwert. Hier heißt die Devise: Überspringen und SOFORT die Plattformen erklimmen. Diese sind im Zickzack angeordnet und recht einfach zu absolvieren. Leider kommt schon wieder Explosives von oben, damit es nicht ganz so einfach wird. Ganz Mutige können sich in diesem Teil wieder einen Krusty schnappen. Die letzten paar Meter muß man wieder darauf achten, nicht mit einem Jungen zusammenzustoßen. Er kommt relativ spät nach dem ersten - man sollte daher kurz warten.

Wieder an der frischen Luft, erwarten uns Killer-Clowns und Kriechmonster. Dann kommt die Sensation: Das Riesenrad: Man springt einfach auf eine Gondel und fährt mit ihr auf die andere Seite. (Die Gondeln lassen sich von einem Zeltdach aus am einfachsten erreichen.) Sollten noch Goals fehlen, so hat man nun die letzte Möglichkeit, welche einzusammeln. Man muß aber danach wieder eine Extrarunde auf dem Riesenrad drehen, damit wieder ein neuer Ballon geflogen kommt.

Am Ende erwartet uns Bob, der Pausenc clown. Die Tatsache seiner üergroßen Füße können wir hier für uns ausnutzen. Man springt dazu nur auf seine Latschen (was ihm nicht sehr angenehm zu sein scheint). Wichtig ist nur, daß man immer in seiner Nähe bleibt, da man so vor seinen großen Gewaltsprüngen sicher ist und ihnen gut ausweichen kann. Lisa kann diesen Kampf dadurch abkürzen, in dem sie Bob einige Bowlingkugeln auf die Birne fallen läßt.

Level 4 - Das Museum für Naturgeschichte

Vorab ein Hinweis zum Thema " Beweise " in diesem Level: Da außerhalb der Besuchszeit keine Besucher im Museum herumlaufen, muß man hier die Museumswärter inspizieren und ihnen die Beweise entlocken.

In Springfields Museum muß man so ziemlich auf alles gefaßt sein. Nach dem Überspringen des ersten Glondipen fallen seine Kollegen im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Rahmen.

Um an das erste EXIT-Schild zu gelangen, stellt man sich einfach rechts auf die Vitrine. Kurz bevor der Zebloid seinen Rahmen verläßt, macht man dann einen langen Sprung nach links in diesen Rahmen, dem sofort ein kleiner Sprung in den Rahmen links daneben folgen muß. Mit der Dart-Gun schießt man jetzt das Ausgangsschild im Sprung ab.

Noch ein Wort zu den Vitrinen: Man kommt an ihren Inhalt dadurch heran, indem man dem Tip aus der Anleitung Folge leistet und einfach mal ein paar Mal auf ihnen herumspringt. Ist man erfolgreich, so erhebt sich der Inhalt und man kann ihn einsammeln.

Die nächste Schwierigkeit besteht in der Alarmanlage des Museums. Dessen grafische Darstellung mag beim ersten Mal möglicherweise etwas irritieren, aber es ist eigentlich ganz einfach. Man stellt sich dazu einfach kurz vor den untersten Laser (am besten wenn der oberste gerade aktiv ist) und wartet, bis der oberste Laser erneut feuert. Dann rennt man einfach unter ihm durch. Hat man den Dschungel erreicht (das zweite EXIT-Schild nicht vergessen!), so muß man sich etwas beeilen, da dort ein paar anhängliche Spinnen herumlaufen. Hat man den nächsten Baum unversehrt erklommen, so kann man sich mit einem langen Sprung nach links eine weitere Dart-Gun schnappen und/oder mit ein paar präzisen Sprüngen nach rechts die Treibsandkuhle überqueren - aber bitte nicht mit der

Libelle kollidieren.

Nun steht Bart vor einem großen See. Um diesen zu überqueren, stellt man sich auf dem rechten Ast des Baumes an die äußerste Kante und springt, sobald sich im Wasser etwas regt, nach rechts ab. Dieser Sprung erfordert mal wieder etwas Timing. Auf dem Krokodil sicher gelandet, sollte man sich möglichst weit nach rechts bewegen, um nicht von der herabfallenden Kokosnuß getroffen zu werden. Sobald das Krokodil umkehrt, schnell einen Sprung auf das nächste machen. Aufpassen, daß man nicht versehentlich zu früh springt! Vom dritten Kroko im letzten Moment einen satten Sprung über die Spinne auf die andere Seite machen und der Kokosnuß ausweichen. Jetzt wird es etwas anstrengend: Man muß den Affen überwinden und über die Kuhle auf die andere Seite gelangen. Der Affe wirft ständig mit Kokosnüssen - also Vorsicht! Auf der anderen Seite erwarten uns ein paar einfach zu unterquerende Spinnen. Diese sind reine Nervensache, man darf nur nicht zu leichtsinnig sein.

Dann aber kommt wieder ein Zwischengegner, eine schießende Pflanze! Man rennt einfach auf sie zu und springt auf sie drauf. Dort wartet man ihren nächsten Schuß ab, läßt sich links heruntersacken und springt erneut. Selbiges wiederholt man ein weiteres Mal und die Pflanze ist Vergangenheit. Nach gewonnenem Kampf auf den Stumpf steigen und das EXIT-Schild erledigen.

Jetzt kommt wieder eine heikle Situation. Der Alarmlaser hier schießt stetig auf gleicher Höhe, dahinter befindet sich wieder ein Bild mit einem Zebloid. Es braucht einen wirklich präzisen Sprung an dieser Stelle, nicht zu kurz (sonst Laser), nicht zu lang (sonst Monster). Hat man es geschafft, so kommt zunächst wieder etwas Routinearbeit. Außerdem hat man zum zweiten Male die Chance, einen "Kopf des Jebediah" zu erhaschen, der diesmal unter Umständen sogar einen kleinen Nutzen hat beim gefahrlosen Erreichen des EXIT-Schildes. Den Abschluß dieser Stätte bildet nun noch eine weitere Laserbarriere, die aber keine Probleme mehr bereiten sollte.

So, Freunde! Jetzt kommt mal wieder ein kleines Sprungtraining auf uns zu. Kurz nachdem man den ersten roten Stein betreten hat, färbt sich ein weiterer rot. Diesen gilt es jetzt exakt zu bespringen. Daraufhin folgt wieder ein anderer, usw. Kurz vor dem Ende muß man einen etwas längeren Sprung machen. Auf keinen Fall darf man hier zu lange warten, da die letzte Platte schnell wieder verschwindet!

Hat man diese Gemeinheit auch lebend überwunden, so kommt es noch dicker: Jetzt steht man vor der Aufgabe, auf einen recht weit entfernten Mauerstein springen zu müssen. Hat man diesen Todessprung (leicht ist nun wirklich nicht zu nennen) geschafft, so erscheint nach kurzer Zeit ein weiterer, während der, auf dem man vorher stand, verduftet. Das heißt man muß obiges Schema quasi nochmal

anwenden. Viel Spaß!

(Wer es nun überhaupt nicht schafft - nur keine Panik! Es gibt nämlich auch an dieser Stelle eine leichtere Abkürzung. Man stellt sich lediglich auf die zweite rote Platte und macht einen kleinen Sprung nach rechts oben. Dann steht Bart auf einem Mauerstein und kann, mit Hilfe einiger kleiner Sprünge nach rechts, das gesamte " Sprungtraining " übergehen!).

Hat man die andere Seite in noch immer lebendigem Zustand erreicht (Bravo!), geben sich nun ein paar Schlangen in Körben die Ehre, die es zu überspringen gilt.

Dazu braucht man sich nur knapp vor sie zu stellen und dann einen gewagten Sprung darüber zu machen. Wer anschließend nicht aufgespießt werden will, der sollte den nagelartigen Speeren, die folgen, ein bißchen Aufmerksamkeit schenken. Hier sind hohe und zugleich kurze Sprünge gefragt.

Jetzt muß wieder eine Zwischenaufgabe gelöst werden. Es gilt, durch Anspringen der goldenen Figuren, ihnen Symbole zu entlocken. Diese Symbole muß man einsammeln, wobei der " Stumpf "in der Bildschirmmitte stets etwas größer wird. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit den Spinnen zusammenstößt, die in unterschiedlichem Tempo die Mauer herunterflitzen. Außerdem ist noch zu beachten, daß jeweils nur ein bestimmter Ritter ein Symbol abgibt, während die beiden anderen auf Barts Sprung garnicht reagieren.

Ist der Stumpf hoch genug (Bart weigert sich dann, weitere Kreuze an sich zu nehmen), so muß man einen letzten, präzisen Sprung auf ihn machen. Dieser Sprung darf auf keinen Fall zu hoch ausfallen, da man sonst auf der Mauer statt auf dem Stumpf landen würde. Hat man es aber geschafft, so versinkt er mit lautem Krachen im Boden, und die Aufgabe ist gelöst.

Wieder einige Speere überwunden, muß man aufpassen, daß man sozusagen nicht vom wilden Affen gebissen wird. Beide Häufchen springen lediglich hin und her, sie sollten daher keine große Schwierigkeit darstellen.

Geht man nun einige Schritte weiter, so öffnet sich eine Steintür und eine Mumie kommt zum Vorschein. Diese Mumie ist wieder einer dieser lästigen Zwischengegner und somit auf die altbekannte Weise zu besiegen. Äußerst unangenehm ist allerdings die Tatsache, daß sie so unglaublich wendig ist. Daß sie außerdem noch schießt, ist ja nun fast schon normal. Hat man sie geschafft, so kann man beruhigt die nun folgende Routinearbeit erledigen. Wem noch EXIT-Schilder oder Beweise fehlen - bitte sehr! Wer aber zu voreilig springt, könnte eines seiner Leben in Gefahr bringen, denn erstmalig taucht hier ein Wärter auf, der NICHT mutiert ist. Ansonsten gibt es in diesem Teil keine schwierigen Dinge.

Dann jedoch folgt eine echt heiße Sache. Man steht vor einem Lavastrom und sucht nach einer Möglichkeit, diesen zu überqueren. Wer es aber so machen will, wie es

offenbar gedacht ist, der riskiert schon wieder seine Leben. Man kann nämlich, wenn man nahe an der Kante steht, eine Stufe höher springen. Dann reicht ein Superlang-Sprung aus, da der obere Teil des Lavastromes etwas schmaler ist als der untere.

Es folgt eine Sauriergrube. Diese ist mit Skeletten ausgestattet, die Bart als Sprungziele benutzen kann. Dem ersten Flugsaurier muß man nach links ausweichen auf keinen Fall sollte man versuchen, ihn zu überspringen! Bei den Sprüngen auf die übrigen Teile muß man beachten, daß man nur auf den flachen Abschnitten stehen kann. Der zweite (längere) Sprung sollte ein Superlang-Sprung sein. Um einer Kollision mit dem zweiten Flugsaurier zu entgehen, muß man so früh wie möglich auf den sich bewegenden Schädel springen. Größte Vorsicht ist auch beim letzten Sprung angesagt!

Eine weitere Grube wird von einem riesigen Saurier besetzt. Ähnlich wie bei dem Lavastrom muß man nahe an die Grube herangehen und hochspringen (hier geht es eine Stufe höher als bei der Lava!). Dann dem Saurus auf den Kopf springen und ihn mit ein paar Fußtritten einschläfern. Daß man dabei wieder Geschossen ausweichen muß, sollte sich mittlerweile nun wirklich von selbst verstehen, oder? Beim Abstieg von seinem Rücken darauf achten, daß man rechtzeitig abspringt, da man sonst abstürzt.

Danach gibt es wieder einige simple Laser und dann kommt der Endgegner dieses Levels. Es handelt sich dabei um einen offensichtlich etwas aggressiven Mann. Er greift mit einer besonderen Taktik an - als sei er ein Kegler. Seine Geschosse bewegen sich recht langsam, dadurch ist er ebenfalls relativ einfach zu besiegen.

Level 5 - Das Atomkraftwerk

Zum Atomkraftwerk gibt es nicht viel zu sagen. In diesem letzten Level kommt es vor allem auf gute, präzise Sprünge und gutes Timing an. Aber auch hier einige Tips:

Man kann sich von den Familienmitgliedern helfen lassen. So ist Homer beispielsweise in der Lage, alle Monster in der Umgebung zu verjagen. Man muß ihm dafür aber eine Packung Donuts geben. Auf der Suche nach dem letzten Stab sollte man daran denken, daß Maggie auch mit einem solchen spielt.

Keine voreiligen Sprünge machen. Sofern es die Zeit zuläßt, lieber einen Moment warten und die Situation überschauen.

Die Zahlen Kombinationen für jedes Stockwerk kann man bei Lisa erfragen.

Hat man nun endlich alle gesuchten Energieleiter eingesammelt und wieder in den Reaktor eingebaut, so ist das Spiel beendet. Viel Erfolg!

Autor: Kai Andres

1.32 bartworld

Spielname: Bart vs. the World - The Simpsons

Hersteller: Ocean

Vertrieb: Ocean

Cheat:

Durch eintippen von " MISTER CABBAGE " bekommt man unendlich viele Leben!

1.33 basejumpers

Spielname: Basejumpers

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes: ONE, TWO, BAT, MAD, TUT, END, WAR

Sub-Games: (im Options-Menü eingeben)

- " SEU " : Shoot'em up - " RUN " : Racing game
- " BEU " : Portal Wombat - " WAR " : Warlords
- " PAC " : Pacman - " NAB " : Jump game
- " FLY " : Joust - " BOM " : Bomb the city
- " OLD " : Original pong - " HOP " : Frogger
- " NEW " : New style pong - " CON " : Space invaders

Während des Spiels kann man folgende Buchstabenkombinationen einsammeln:

- "NIL" - "JET" - "PIG" - "PIN" - "NAM" - "ILL"
 - "AAF" - "SAS" - "QED" - "JOB" - "OIL" - "JAB"
 - "ASF" - "AAA" - "RAM" - "JAG" - "RON" - "ICY"
 - "QVC" - "RUN" - "ROM" - "KEW" - "ICE" - "MEM"
 - "CMT" - "DOG" - "TAX" - "KEV" - "LAW" - "PEN"
 - "BOB" - "BET" - "UXB" - "LCD" - "MOM" - "IRS"
 - "ART" - "ABE" - "VIN" - "MAC" - "REV" - "BUM"
 - "ANT" - "HAT" - "WAD" - "OAK" - "WIN" - "XIT"
 - "ALE" - "CAP" - "XXX" - "RAT" - "DIM" - "FAD"
 - "BBC" - "FEZ" - "ZZZ" - "RAP" - "ELF" - "FED"
 - "ITV" - "TOP" - "BOM" - "TAD" - "FLU" - "FBI"
 - "SKY" - "CAD" - "EGG" - "TIC" - "GIN" - "GEM"
 - "BAA" - "DEN" - "FLY" - "UGH" - "HEN" - "GAG"
 - "NON" - "DAT" - "CND" - "VAT" - "JAM" - "HEX"
 - "NIX" - "DAZ" - "BAN" - "VIP" - "KIN" - "INK"
 - "YES" - "EAT" - "BOO" - "WAY" - "STY" - "ACT"
 - "YUP" - "ELM" - "CON" - "WAX" - "TIE" - "OOK"
-

- "BAD" - "ERM" - "SEU" - "WOT" - "MAX" - "KEY"
- "RAD" - "EWE" - "WET" - "YAK" - "MIN" - "POO"
- "FAX" - "FRY" - "SUN" - "ZAP" - "OFF" - "FOK"
- "BEU" - "FUK" - "PAM" - "DAM"

Cheats: (Im Optionsbildschirm eingeben)

"WIBBLE" für zusätzliche Leben,

"FLIBBLE" um mit <HELP> und der Eingabe von "WIN" an das Stageende zu gelangen.

Freezer:

C6DCAD - Leben

C6D641 - Energie

1.34 batman - the movie

Spielname: Batman - The Movie

Hersteller: Ocean (1990)

Genre: Actionadventure

Cheat:

Wenn das Titelbild (mit Batman und dem Joker) erscheint, gibt man auf der Tastatur "JAM" ein und tippt solange <M> ("JAMMMMMM"), bis sich das Titelbild auf den Kopf stellt. Mit <FIRE> beginnt man das Spiel und hat nun unendliche Leben. Mit <F10> kommt man einen Level weiter.

Hint:

Nach der Ankunft am Astroport, sollte man schnellstmöglich zur Spielhalle gehen und dort den Spielautomaten anwerfen und wieder ausschalten. Danach sollte man den Raum absuchen, man findet die gesamte Ausrüstung des Spiels (außer der DOP-Karte) auf dem Boden der Spielhalle. Ob dies allerdings auf dem Amiga funktioniert, ist nicht sicher.

1.35 battle command

Spielname: Battle Command

Hersteller: Realtime (1992)

Publisher: Ocean

Genre: Simulation

Cheat:

Während des Spiels tippt man " CASTOR " ein und man ist unbesiegbar.

Mit Hilfe der F6- bis F10-Taste kann man die Waffen wechseln und mit der F1-bis F5-Taste kann man die Power erhöhen.

1.36 battle isle

Spielname: Battle Isle

Hersteller: Blue Byte (1991)

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 69 %

Sound: 78 %

Motivation: 82 %

Screenshot:

1

Cheats:

Zwei Player Ein Player Extra Codes für Zwei Player

00 FIRST 16 CONRA 32 EUROP

01 GHOST 17 PHASE 33 STORM

02 GAMMA 18 EXOTY

03 MARSS 19 MOUNT

04 EAGLE 20 FIGHT

05 METAN 21 RUSTY

06 FOTON 22 FIFTH

07 POLAR 23 VESUV

08 TIGER 24 MAGIC

09 SNAKE 25 SPACE

10 ZENIT 26 VALEY

11 DONNN 27 TESTY

12 VESTA 28 TERRA

13 OXXID 29 SLAVE

14 DEMON 30 NEVER

15 GIANT 31 RIVER

Einige Tips zur Taktik:

Falls vor einem Depot oder einer Fabrik Mechfighter beider Parteien stehen, warten Sie ab, bis der Gegner das Gebäude betritt und ziehen Sie Ihre eigenen Fighter erst danach in das Gebäude. Somit gehören nun auch die Mechfighter des Gegners Ihnen. Vorsicht: Sie müssen dabei Ihre Mechs so postieren, daß sie mit einem Zug in das Gebäude kommen!

Die Air defence sollte möglichst auf einem Berg postiert werden. Dort ist sie vor allem gegen Hubschrauber ungeheuer effektiv, und der Computergegner wird sie auch sofort angreifen.

Die Missile Air Defence und die Artillery sollten immer von einem Ring eigener Einheiten umgeben sein, um sie zu schützen. Da diese Einheiten sehr gefährlich sind, wenn man sie richtig einsetzt, wird der Computergegner sofort versuchen sie zu zerstören.

Versuchen Sie immer nur die Einheiten anzugreifen, die sich nicht wehren können oder durch schlechtes Gelände benachteiligt sind. Stellen Sie Ihre Einheiten möglichst immer in entsprechenden günstigem Gelände auf.

Die Kampferfahrungen der Einheiten ist sehr wichtig. Beachten Sie, daß eine Einheit bei Vernichtung einer anderen zwei Erfahrungspunkte bekommt. Greifen Sie immer mit den erfahreneren Einheiten zuerst an. Am Anfang ist es sehr wichtig, gegen schwächere Einheiten Erfahrungen zu sammeln; es hilft später bei Kämpfen gegen stärkere, aber nicht so erfahrene Einheiten.

Reparieren Sie wichtige Einheiten. Da in Ihren Depots und Fabriken normal recht schnell die Energie ausgeht, sollten Sie nur wichtige (d.h. starke, erfahrene) Einheiten reparieren.

Bei großen Schlachten empfiehlt es sich, defensiv zu handeln. Bringen Sie zunächst einmal alle Einheiten in Sicherheit, bis auf Transporter oder Mechs, die auf dem Weg zu Depots sind. Falls der Gegner Flugzeuge besitzt, lenken Sie diese mit der Air Defence ab, damit Ihre Mechs ungestört zu den Depots gelangen. Merke: Laden Sie Ihre Mechs soweit irgend möglich auf Transporter, da diese schneller sind. Sollte es allerdings zu einem Kampf kommen, laden Sie Ihre Einheiten wieder aus.

Wenn der Gegner eine starke Übermacht an Streitkräften hat, versuchen Sie ihn abzulenken. Sie schleichen sich mit einem Transporter voll Mechs (am besten ein Transportflugzeug) zu seinem Hauptquartier. Dabei sollten Sie Ihre restlichen Einheiten vor der eigenen Basis versammeln, um sie zu verteidigen. Handeln Sie dabei nicht zu hektisch, sondern warten Sie mit Ihrem Transporter in einem nahen Depot, bis der Gegner seine Einheiten von der Basis abgezogen hat.

1.37 battleisle-scenariodisk1

Spielname: Battle Isle - Data Disk Vol. 1

Hersteller: Blue Byte

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 72 %

Sound: 69 %

Motivation: 78 %

Level Codes:

Ein-Spieler Zwei-Spieler Extra Codes

BLOCK CLOCK TENNO

WATCH LOSAG

LAGUN BOMBS

BIRMA COMET

SERPT PEARL

RAMBO MIROR

YUKON ROMEL

POINT MAGMA

FROGS

ITALY

LINES

VARUS

SOUND

TWEAK

NIPON

FLAIR

ARROW

KORSO

NOUTH

FJORD

DONOR

LEYES

JUMPY

WERFT

WINIT

1.38 battleisle-scenariodisk2

Spielname: Battle Isle - Data Disk Vol. 2

Hersteller: Blue Byte

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Levelcodes:

Zwei Player Ein Player Extra Codes

01 LUMIT 01 LUPOS 25 DIONE

02 LUNAR 02 SONNE 26 NAIAD

03 LUTOF 03 SOTEX
04 SONIX 04 RASEN
05 SOWYN 05 FISCH
06 SOSOO 06 EBTON
07 SONAF 07 KABEL
08 RACHE 08 SYTAX
09 RAMPE
10 RANGG
11 FILMO
12 FIEST
13 FINXT
14 EBENE
15 EBSYL
16 EBONY
17 EBTAR
18 KARST
19 KANTO
20 KAROT
21 KAISR
22 SYBIL
23 SFINX
24 SYNOM

1.39 battle squadron

Spielname: Battle Squadron

Hersteller: Innerprise

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheats:

Mit Druck auf <SPACE> (im Beginn-Menü ?) kann man ein Cheat Menü öffnen.

Wenn man während des Spiels oder im Titelscreen "CASTOR" (oder "CUSTOR")

oder "ELECTRONIC" eingibt, blinkt der Bildschirm grün auf und man ist unzerstörbar. Mit <F1> - <F10> kann man nun die verschiedenen Waffen anwählen.

Freezer:

004DDA - Leben (Spieler 1)

004EE4 - Leben (Spieler 2)

1.40 battle valley

Spielname: Battle Valley

Hersteller: Hewson

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Tippe "ROGER MELLIE MAN ON THE TELE" für unendl. tanks.

1.41 bazanrunt

Spielname: Baza 'n' Runt

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes: (1 Spieler Modus)

1 000000 9 879862 17 25 009067

2 159673 10 231687 18 300198 26 007699

3 324801 11 780005 19 886010 27 717632

4 010297 12 651387 20 283196 28 098715

5 119972 13 786520 21 29 167248

6 381799 14 822369 22 854026 30 302980

7 778789 15 040866 23 611123 31 109442

8 156322 16 178693 24 650312 32 886497

Der 1 Spieler Modus endet ab Level 32. Im 2 Player Modes beginnt man ab

Level 33! Diese Spezial Codes eingeben und bei der Frage im Spiel

'Select Number of Games' 3 wählen, sonst stimmen die Codes nicht mit den Levelnummern überein.

2 Player Spezial Codes

33 109442 37 159673 41 786520 45 040866

34 651387 38 352420 42 119972

35 324801 39 854026 43 300198

36 886010 40 000000 44 219077

1.42 beach volleyball

Spielname: Beach Volleyball

Hersteller: Ocean

Genre: Sportspiel

Screenshot:

1

Cheats:

Tippe "DADDYBRACEY" oder "DADY BRACEY" und Du kannst mit

<F10> den Gegner erledigen

<F1> den Level überspringen (Aber vorher pausieren, während der Ball übers Netz fliegt).

1.43 beambender

Spielname: Beambender

Hersteller: Verkosoft

Genre: Knobelspiel

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

Levelcodes:

Level 1: ----- 5: POLUDNITSY 9: THEMISKYRA 13: BALNIBARBI

2: YSBADDADEN 6: CLURICAUNS 10: YGGDRASILL 14: HYPERBOREA

3: ASAFOETIDA 7: MANDRAGORA 11: EPIMETHEUS 15: HOUYHNHNMS

4: MINOTAURUS 8: ABORIGINES 12: KATOBLEPAS 16: KUBLAIKHAN

1.44 beast 3

Spielname: Beast 3

Hersteller: ?

Genre: ?

BEAST 3

Level 1:

Lauf nach rechts bis zur Wand, springt auf die Plattform und betätigt den Hebel. Schnappt Euch weiter rechts das Gold und dreht mittels Rad die Plattform nach oben. Nehmt die Granate auf und erledigt mit gezieltem Granaten-Würfen die vier Geschütze. Mit dem Schlüssel von der letzten Plattform öffnet man die Tür links unten und sackt die Goldbarren ein. Über die vier Plattformen nach rechts, das Treppchen hinuntergeklettert, klopfen wir der Braten vom Feuer. Nun wird das Fleisch vorsichtig unter die Stachelplatte geschoben, mit dem eingesammelten Schlüssel das Schoßhündchen aus seinem Käfig befreit

und schleunigst eine Leiter erklommen - das wilde Untier ebnet uns so den Weg zum nächsten Goldschatz. Schwingen wir uns auf die Raketenplattform und erheben uns in die Lüfte. Das Düsengefährt muß ständig waagrecht gehalten und nach links gelenkt werden. Auf diese Weise kann der mitgenommene Stein links auf die Wippe geschoben werden, und der Sprung auf das sichere Festland ist zu schaffen. Ein paar Schritte weiter links wartet schon der erste Endgegner auf unseren heldenhaften Indy-Verschnitt.

Level 2:

Den Schalter vor der Zugbürcke umlegen, die Brücke passieren und das Rad zum Rammbock rollen. Mit dem reparierten " Troeffner " atomatisieren wir die Wand rechts, hasten weiter auf die Bürcke, ducken uns und zerstören den Kugelumlenker. Nun wird Kammerjäger gespielt, bevor wir in die Fallgrube der Bienen springen können. In der Mulde schlagen wir den Keil zu Brei, treten auf die Falltür und rutschen abwärts. Angelt Euch hier den Tisch rechts und schiebt ihn in den Raum links. Ein Zug am Hebelchen links unten und Wasser wird in Stroemen fließen. Wartet, bis Euch die Flut nach oben getrieben hat, zieht den oberen Hebel, heimst das Gold ein und turnt die Leiter rauf. Den Tisch mit einen kleinen Schubs über die Kante befoerdern, den Fiesling auf der gegenüberliegenden Seite niedermähen und die Kiste ebenfalls in den Abgrund stossen. Hinterherspringen, die obere Kiste zerdeppern und trockenen Fußes von Holzstückchen zu Holzstückchen bis ans sichere Ufer hüpfen! Den Kranführer erledigt man so: Nach rechts springen, dreimal schießen, nach links hüpfen, abermals drei Schüsse abgeben, wieder nach rechts springen usw., bis der Kerl Geschichte ist. Dann die Leiter hinaufklettern, links das Gold eingesteckt, rechts den Endgegner vertrimmt und das Artefakt aufgenommen. Weiter rechts wartet noch eine goldige Belohnung, die wir uns freilich nicht entgehen lassen. Anschließend geht's die Leiter ganz hinunter. Ballert auf die kleine Falltür links und achtet darauf, da Ihr dabei nicht den niedergeknieten Typen verletzt, die linke Falltür muss jedoch geschlossen werden, die rechte darf auf keinen Fall - Finger weg! Steigt die Leiter hinauf zu den Kontrollen des Krans. Hievt mit Hilfe des Krans das Faß auf die obere rechte Seite des Transportbandes, klettert hinein, bettigt den Schalter auf der rechten Seite, duckt Euch und wartet, bis Ihr wieder Land erreicht.

Level 3:

Über die Äste des Baumes gelangen wir in das Nest des Adlers. Verwüstet es, stürzt Euch von der rechten Kante in die Tiefe und entfernt fein säuberlich die Beine der Bank (ohne sie dabei zu verschieben!). Schiebt das linke Ende unter den Steinkopf, schubst den Kopf auf die Wippe und plaziert die Wippe samt Steinschdel unter den Vogel im Käfig. Nun die Leiter rauf und auf die rechte Seite der Wippe gesprungen - der Vogel ist frei. Auf den

Rücken des Federviehs gelangen wir, indem wir oben einen Knopf dörcken. Fliegt nach rechts hinter den Ballschieber, hinab bis in die unterste Hoehle und bearbeitet die beiden Kreaturen solange, bis einer von ihnen einen Hammer fallenläßt. Krallt Euch das Werkzeug und stellt die Weichen der Riesenkugelbahn so, da drei Bälle auf die obere Ebene, der Rest auf die mittlere fallen. Schaut nun kurz rechts in die Hoehle rein und verlaßt sie gleich wieder (dabei nicht stehenbleiben!). Der Marmorblock wird jetzt mit dem Hammer über die Kugeln hinweg auf die andere Seite gerollt, dabei befinden sich immer zwei Kugeln unter dem Block. Treibt den Block weiter bis zur Mauer, killt den Endgegner und schnappt Euch das Gefäß dahinter. Da Ihr mit den restlichen Bällen bereits die Spitzen blockiert habt, koennt Ihr gefahrlos das Blut in den Glaskolben füllen.

Level 4:

Rechts die große Kugel mit zwei Shuriken-Würfen bearbeiten, die Treppe hinunter, über den Tisch und den Schrank steigen und den Hammer aufnehmen. Dem kleinen Tisch fetzen wir sodann das linke Bein weg und transportieren ihn ganz nach rechts. Somit ist die kleine Rampe fertiggestellt! Macht Euch wieder auf zur groen Kugel, bringt sie mit dem Hammer ordentlich zum Schwingen und hüpf auf sie. Von dort aus weiter nach rechts oben gesprungen, warten wir, bis die Kugel nach rechts schwingt, loesen ihre Verankerung mit gezielten Wurfstern-Schssen und widmen uns rechts dem Puzzle. Das fertiggestellte Puzzle verrät uns, wie wir die Fische mittels Kran umsetzen müssen, damit das Wasser gefahrlos durchwatet werden kann. Springt im Wasser nicht nach oben, denn sonst macht Ihr mit unliebsamen Stacheln Bekanntschaft. Auf der anderen Seite klettert Ihr die Leiter hinunter und laßt Euch in das Loch fallen. Hier wartet die Kugel auf uns. Mit einigen Hammerschlgern gelingt es uns, den Schmelzofen an die linke Kante zu befoerdern und die Kugel hineinzuwurfen. Den Stachel oben rechts zweimal mit Shurikens bewegen und mit dem Hammer ins Pendeln bringen. Sobald er weit genug nach links schwingt, gibt man ihm mit dem Wurfstern den Rest - das Loch im Boden ist gefüllt. Ist der Schalter am Oder bettigt, heit es warten, bis das Eis auf Plattformhoehe abgeschmolzen ist. Dann ber den Eisblock weiter nach rechts, den Türhebel ziehen und den heien Eisenstrom abkühlen lassen. Anschlieend den Kristall einsammeln, zum zweiten Eisblock laufen und genau an die Position stellen, an der ein weiterer Kristall im Eis eingeschlossen ist. Mit dem Hammer, oder den Wurfsternen zersplittern wir den Block und heimsen den Kristall ein.

Alle Zutaten für die einzige Waffe, die Maletoth verletzen kann, sind gefunden.

Bleibt nur noch der groe Endkampf gegen unseren Todfeind...

Autor: Tim Mühle

1.45 beast busters

Spielname: Beast Busters

Hersteller: Activision (1991)

Genre: Action

Hint:

Während des Spiels in den Pausenmodus springen, jedoch weiterhin mit dem Held alle Gegner töten, sie werden sich auch bestimmt nicht wehren.

1.46 beavers

Spielname: Beavers

Hersteller: Grand Slam (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

1. Während des Spieles einfach "BIGGIGBIB" eintippen und der Cheat ist an.

<F2> Levelskip

<SPACE> schweben

2. Im Titelbild tippt man " ZEGOOOI " ein und landet in Level 8.

Durch Eingabe von " MRCLINK " gelangt man in Level 15!

Level Codes:

2 DRACO

3 ATIKH

4 FIRAM

5 LURNA

6 PALET

7 MIURA

8 SLORY

Freezer:

00F309 - Leben

00F30F - Energie

1.47 beavers ii

Spielname: Beavers II

Hersteller: Grand Slam

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 DRACO

- 3 ATIKH
- 4 FIRAM
- 5 LURNA
- 6 PALET
- 7 MIURA
- 8 SLORY

1.48 beetle

Spielname: Beetle

Hersteller: ?

Genre: ?

Level 30 Lösung: Als erstes befreit man das Monster oben rechts und rennt dann so schnell wie möglich zu den 2 Spinnen in der Mitte. Dort befreit man den Wurm, rennt zum Säurebad und befreit den Wurm ganz rechts. Nun wieder über das Säurebad nach links und etwas neben dem blauen Stein, der sich über uns befindet, stehen bleiben. Das Monster von oben wird nun zu den 2 Spinnen laufen. Man geht in der Zwischenzeit zu den 2 Leitern in der Mitte und läßt sich von den Monstern auf die Leiter werfen. Auf der Leiter geht man nach links zu der Frau und befreit dort (ganz unten links) den Wurm. Nun geht man wieder nach rechts, benutzt die Leiter und befreit den Wurm der sich oben rechts befindet. Jetzt ist es geschafft und man kann einen der 2 Ausgänge benutzen.

1.49 behind the iron gate

Spielname: Behind the Iron Gate

Hersteller: Black Legends

Genre: Action (3D-Shooter)

Passwörter

LEVEL 2: ABQYYYYBKR

" 3: LLLQQQQJIV

" 4: UTGPPPPWTZ

" 5: UXIJJJQ5H

" 6: OALSSSSL4S

" 7: 3R1DDDD1UZ

" 8: HNRZZZZAG6

" 9: 25LKKKKTG5

" 10: OIP5555HJK

" 11: EBGXXXXOYR
" 12: VNSHHHH562
" 13: B5BUUUUN1G
" 14: 3C4IIIRZQ
" 15: VIXCCCC2AA
" 16: XMIBBBBYRM
" 17: KO5DDDD1SU
" 18: Z3MRRRRI6U
" 19: XTG3333FX2
" 20: 61PVVVVMWY
" 21: WUB2222CJG
" 22: XUB2222CM1
" 23: MMZDDDD1LO
" 24: 65LRRRRISU
" 25: T4ISSSSLBJ

1.50 belial

Spielname: Belial

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Man pausiert das Spiel und tippt " SATAN " ein. Jetzt kann man mit der O-und I-Taste die Kollisionsabfrage ein- und ausschalten!

1.51 beneath a steel sky

Spielname: Beneath a steel Sky

Hersteller: Revolution

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lückemeier (Kurztest)

Markus Castro

Screenshots:

1

2

3

Komplettlösung:

Eisenstange nehmen und Fire -Exit Tür aufbrechen. Scene abwarten, nun zurück,

runter und dann rechts. Hier das "Circuit Board" mit dem mittleren Abfall benutzen. Sprechen mit "Hobbins", der sich im Raum rechts befindet. Joey übernimmt die Reparatur. Schnell den Lift betreten, damit wir "Hobbins" ablenken können. Danach müssen wir sein Privatschrank plündern. Jetzt ab durch das Loch, unten öffnet Joey für uns die Tür. Tote untersuchen und Raum verlassen. Frau ansprechen. Mit Schraubenschlüssel die Zahnräder blockieren. Nach vollendeter Tat, Schraubenschlüssel wieder aufnehmen, um Industrieroboter auseinanderzunehmen. Mit Joey reden. Mit Joey, den Lagerraum rechts betreten. Joey bitten um Alarm abzustellen. Lager betreten und Sprengstoff aufnehmen. Im Kraftwerk, Richtung westen, die beiden Knöpfe mit Schraubenschlüssel lösen. Joey bitten den rechten Knopf zu drücken, während wir den linken drücken. Schalter auf dem Kontrollpult betätigen. Glühbirne mitnehmen. Sprengstoff anbringen und Schalter erneut umlegen. Mit Fahrstuhl die nächste Etage betreten. Mit ID-Card "Stern"-s Wohnung betreten und Magazin unter dem Kissen mitnehmen. Im Reisebüro, die Sparreise buchen und Verkäufer mit Magazin überreden, damit er die Ticket gleich rausrückt. Mit Ticket, "Lamb" überreden, um Fabrik besichtigen zu können. Nach dem er verschwindet, reden mit Anita (so heisst auch meine Freundin -Kris:)) und ID.Card vermachen. Nochmal reden. Link-Terminal benutzen. Mit Joey, rote Kabel durchschweissen. Teil einsacken und "Lamb"-s Wohnung betreten. Nachdem er uns erlaubt sein Wohnung zu betreten, füttern wir seine Katze mit Hilfe des Automats. Videoband vom Bücherregal nehmen. Gehen wir zum Chirurg. Joey überredet Empfangsdame. Vom Doktor operieren lassen. Danach unbedingt nochmal reden. Im Versicherungsagentur, muss Joey den Anker losschweissen. , nachdem der Mann im Nebenzimmer verschwunden ist. Den Anker mit Seil verbinden. Dies mit den Fire-Exit Tür benutzen. Im nächsten Raum den Cyberspace betreten, mit Hilfe der ID-Card. Die Rätseln lösen. Die neue Fähigkeiten im nächsten Link-Terminal verwenden. Der Zugang zum Ground-Level ist nun endlich frei. Mit Hilfe der Türsteher den Bar betreten. Wir erfahren dass wir eine Empfehlung von "Miss Piermont" benötigen. Folgen wir sie zum Appartement, nachdem wir mit ihr geredet haben.

Nachdem wir ihr Wohnung betreten haben, den Videoband im Videorecorder einlegen um den Hund abzulenken. Hundekuchen mitnehmen. Draussen, die kleine Baustelle besuchen. Hundefutter auf der Planke platzieren und Hund ins See katapultieren, indem wir das Seil loslassen, andem wir vorher gezogen haben. Die Hinterzimmer der Kirche betreten. im Schrank finden wir Anitas Leiche. Zurück in die Fabrik. Mit Schutzanzug, Reaktor betreten und Anitas ID-Card mitnehmen. Mit ID-Card den Cyberspace betreten. Rätsel lösen. Nach den wir über die Plänen erfahren haben, gehen wir zurück in die Park. Reden mit dem Gärtner. Scene abwarten. Schuppen, durch knacken des Schlosses mit der ID-Card, öffnen.

Gartenzange mitnehmen. Zurück in die Bar. Im Jukebox, das erste Lied spielen.
Das Glas von "Colsten" mitnehmen. Beim Chirurg, mit Hilfe des Glases, neue Fingerabdrücke erstellen. Die Weinkeller betreten.
Mit der Brechstange, den grossen Karton öffnen. Den Deckel mitnehmen um den kleinen Karton zu verstärken. Mit Brechstange ein Loch ins Gitter schlagen und die Zange ansetzen. Tuunel betreten. Birne in die Fassung eindrehen.
Sobald wir im einstürzenden Gang stehen, durch den unteren Ausgang entkommen, bevor wir von den herabfallenden Trümmern erschlagen werden (ABSPEICHERN).
Brechstange, zweimal an der dunkelen Stelle an der Wand ansetzen. Den Stein mitnehmen. Eisenstange ins Loch schieben und mit Stein draufhämmern.
Raum betreten, sobald der Arztroboter kommt. Hitzeregulierung auf "kalt" stellen.
Somit ist es möglich den Griff an der Decke ohne weiters erreichen. Joey-s Hauptplatine, in den aufladenden Arztroboter einsetzen. Joey soll den Nebenraum erforschen und den Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Raum betreten und Android verheizen. Nach rechts eilen und Tür, am Terminal öffnen. Scene abwarten. Android untersuchen. Die gefundene ID-Card im Cyberspace verwenden. Den Oscillator erreichen wir durch verschliessen des Augen und schnelles gehen, denn ihr benötigt ihn unbedingt um an den Virus zu kommen. Cyberspace verlassen. Die verseuchte Karte in Konsole hinter der grossen Tür verwenden. Zange nehmen.
Damit nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es am Kühlbecken ein.
Den mittleren Androiden aktivieren, mit Joeys Hauptplatine und lassen ihn die Tür weiter rechts zu öffnen. Ohne Joey den Raum betreten. Kabel am Rohrhalterung befestigen und runterklettern. Virusinfizierte Teil in den Schlund werfen.
Klettern wir nun zum Tür. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey Platz zu nehmen.
ENDE!
Von B.&C. Korth (gelöst) und K. Csendes (getippt)

1.52 beneath_luebke

Beneath A Steel Thema: Sci-Fi-Adventure
Sky Hersteller: Virgin / Revolution Software
Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,
HD möglich (ca. 9,6 MB)
Umfang: 15 Disketten, kompl. deutsch
Spieler: 1
+: gute Grafik, ansprechende
Atmosphäre
-: lange HD-Installationszeit
Bem.: ist das Spiel erst einmal
installiert, sehr empfehlens-
wert

1.53 beneath_castro

Beeneath a Steel Sky

*

Eine ferne Zukunft...die Menschen leben in riesigen Industriekomplexen, führen ein unmenschliches Leben in irgendwelchen Fabriken, und haben sich längst damit abgefunden. Die sozial besser gestellten leben auf der Bodenebene ein Leben im Luxus, während in höheren Stockwerken die D-Links, Menschen ohne Rechte, schuften um irgendwelche Computerteile herzustellen.

Die Menschen in dieser Zukunft sind schon lange an ihre Lage gewöhnt. Als D-Linc haben sie keine Rechte, keinen eigenen Besitz, keine eigene Meinung, und keine Zukunftsaussichten. Sie haben keine Chance etwas in ihrem Leben zu ändern, denn ein allumfassendes Computersystem, genannt Linc (Logical interneural connection), überwacht alles und jeden.

Die Reichen haben alle Rechte, ein schönes Leben, und jede Menge Sklaven. Sie haben keinen Grund an den Strukturen etwas zu ändern.

Die Regierung wurde irgendwann abgeschafft, als der Computer begann zu herrschen. Es gibt zwar noch den Rat, aber dieser ist lediglich eine Marionette von Linc. Die Sicherheit holt ihre Instruktionen schon lange nur noch aus der Matrix, einem Cyberspace-ähnlichen Teil der Lincstruktur.

In dieser Welt hat sich eine Form des Kapitalismus eingegliedert die schon lange keine Grenzen mehr kennt; ein Anhalten der Produktionsbänder ist gravierender als der Verlust eines gesamten Krankenhauses durch einen Unfall. Ein Menschenleben ist nichts wert in dieser Welt, schließlich wird in jeder Minute einer geboren.

Der Schauplatz des Geschehen ist Union City, eine dreckige Stadt unter einem dreckigen Schutzschirm, der das bisschen Atemluft vor der angeblichen Verseuchung außerhalb der Stadt schützen soll. Man hört hier und dort Geschichten, über grauenvolle Mutanten die im Gap leben sollen. Keiner der Bürger würde freiwillig einen Fuß nach draußen setzen.

Außer einigen Rebellen und Widerstandskämpfern die Kontakt zu Hobart City aufgenommen haben. Angeblich sind ihre Agenten schon überall eingeschleust, und planen Linc zu vernichten. Und du?

Du bist unbeeinflusst von dem Abschaum der Zivilisation aufgewachsen, im Gap. Deine Mutter wollte nach Hobart City fliehen, nachdem ihr eigener Mann auf mysteriöse Weise verschwand. Ihr Mann war der Erbauer von Linc. Deine Mutter nahm Kontakt zu Hobart-Agenten auf, und floh zusammen mit dir in einem Hubschrauber. Durch Sabotage verunglücktet ihr beide mitten im Gap. Du warst noch ein Kleinkind bei diesem Absturz, aber du wirst diesen Tag nie vergessen,

den Tag, an dem deine Mutter starb.

Seit diesen Tagen lebst du im Gap, der "Lücke" zwischen Hobart und Union City.

Die Ereignisse, die dich nach Union City brachten hast du noch immer kaum verarbeitet...ein Sicherheitsinspektor, der dich nach Jahren der Isolation wieder in die Stadt schleppt...eine gewaltige Explosion, die alle deine Freunde, den alten Mann, ja, den gesamten Stamm umbrachte...und dann dieser merkwürdige Hubschrauberabsturz kurz vor der Landung.

Um den Tod des Stammes zu rächen hast du dir geschworen, den Verantwortlichen für diese Greueltat zu finden, und ihm den Stecker rauszuziehen- LINC! Kurz nach deiner Flucht aus dem Hubschrauberwrack stellt dich auch schon ein

Sicherheitsbeamter, Stein. Stein, genau derselbe, der für den Tod so vieler unschuldiger Eingeborener verantwortlich ist... Du würdest ihm am liebsten das Herz rausreißen; aber du findest keine Gelegenheit dafür. Kurz bevor er dich erschießen kann, wird er selber erschossen. Seltsamerweise geschieht dies von einer Überwachungskamera von Linc...

Diese seltsamen Ereignisse bilden nur den Auftakt zu einem weit größeren Abenteuer, dem du dich stellen wirst. Wenn, ja wenn du dich als Manns genug erweist, Beeneath a Steel Sky zu spielen....

Soweit zur Story dieses Adventures. Wie steht es mit...

*

Lieferumfang

Ja, sorry, ein dümmeres Wort ist mir nicht eingefallen...

Aber was solls, geliefert wird es in einem etwas instabilen Wellpapp-karton. In der Packung findet man eine etwas dürftige Anleitung (nicht einmal die Codeabfrage wird erklärt...), ein Buch mit Aufzeichnungen von Commander Reich sowie einen kleinen Comic mit der Vorgeschichte. Wo der Comic endet fängt das Intro an, es bildet einen nahtlosen Übergang. Weiterhin wird man von 15 Disketten erschlagen, die man tunlichst per Aminet-Installer auf die Platte schieben sollte- der Originalinstaller braucht ca. 1½ Stunden ! Ist die Installation erstmal geschafft, und das Spiel gestartet erwartet einen der nächste Schreck- der Mauspointer läßt sich nicht bewegen. MCP. :-/

Ich empfehle einen Cleanboot, am besten natürlich per Firestarter (coming soon :))))) Aber wenn die ersten Schwierigkeiten erstmal geschafft sind, kann man sich ganz diesem tollen Adventure widmen.

*

Grafik

Schmucke Grafik zeichnet auch dieses Adventure aus, allerdings weder im Comicstil ala Monkey Island, noch im zart-blümchen-schwul-stil ala Simon the Sorcerer. Im Gegenteil. Die Bilder die dieses Adventure zeichnet eine

Geradlinige Härte aus, die man nur selten findet.

Ausnahmsweise konnte ich von diesem Adventure sogar ein par Screenshots machen, dank UAE und PPC. Die Qualität hat ein bisschen gelitten, aber es sieht immer noch recht gut aus. :)

Ein Intro hat dieses Spiel natürlich auch, leider ein bisschen kurz. Dafür ist es aber sehr hübsch gezeichnet, wie übrigens alles in diesem Spiel per Hand.

Insgesamt sehr gut geraten.

Eine Szene aus dem Intro

übrigens sind alle Grafiken im Spiel 320x192, mit oben und unten schwarzen Rändern. Dadurch entsteht ein bisschen Kino feeling...ein bisschen.

*

Sound

Hm, zwar leider lange nicht so gut wie in Monkey Island, aber immer noch recht ansehnlich. Leider nur Mono.

Was soll ich hierzu noch sagen? Sound kann man eigentlich nicht beschreiben.

Schade ist allerdings, das es im Spiel kaum Sound gibt, einmal im Intro und zwischendurch auch ab und zu, aber halt keine Dauer-Hintergrund-Berieselung wie in Indy oder ähnlichen Adventures.

*

Das System

"Welches System?" fragst du? Ich sags dir: Das "Virtual Theatre"- System. Bei den Lucas-Arts Adventures wurde ja das berühmte Scumm-system verwendet, an das man sich sehr schnell gewöhnen konnte. Es gab eine Verbleiste, ein Inventory, etc.

Und das Virtual System? Keine Verbleiste, pulldown Inventory. Keine Verbleiste? Jawohl, im Gegensatz zu den meisten Adventures ist dies hier anders gelöst wurden:

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf ein Objekt nimmt es entweder auf, oder betätigt es, z.B. einen Schalter.

Mit der linken Maustaste sieht man sich Dinge näher an, oder redet mit Leuten.

Auf diese Weise sind auf der Rechten Maustaste die Befehle Benutze, Gib, Rede, Gehe Zu, öffne, Schließe, drücke, ziehe, etc. vorhanden.

Auf der linken findet man so Gehe zu, Schau an, Rede.

Es ist anfangs ein bisschen gewöhnungsbedürftig, stellt aber IMO eine gute gewählte Alternative zum Scumm dar. :)

*

Gameplay

Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures ist Steel Sky durchaus logisch aufgebaut, es gibt keine schwachsinnigen Rätsel, die man nur durch ausprobieren

schafft.

Der Schwierigkeits wächst auch stetig an, nach den ersten einfachen Rätseln gibt es schon eine ganze Latte schwerere, und eh man sichs versieht bleibt man hängen und weiß nicht weiter. Das ist besonders blöde, da dadurch die Atmosphäre des Spiels ungeheuer leidet. Will man ein gutes Spiel haben darf man also nicht aufgeben, sonst geht die Spannung flöten.

Best Game ever ;-))))

A propos Spannung: Im Gegensatz zu Monkey Island kann man in Steel Sky durchaus draufgehen. Diese Todesszenen sind allerdings meist vorhersehbar, wer mal eben so aus Jux und Dollerei den Reaktor ohne Schutzanzug öffnet ist halt selber schuld...

Aber zum Glück kann man ja abspeichern- leider nur 10 Games. :(Insgesamt gesehen recht gut, auch wenn ich ein bisschen die Vielfältigkeit von früheren Adventures vermisste...

*

Fazit

Ich finde, es ist ein sehr gutes Adventure. Die einzigen Negativpunkte sind der relativ hohe Schwierigkeitsgrad, und die Kürze des Spiels- man wundert sich, wo die 15 Disketten abgeblieben sind. Wenn ihr es irgendwo gebraucht billig ergattern könnt, schlägt zu. Ist besser als weiter auf Day of the Tentacle zu warten ;-)

Beneath A Steel Sky

Grafik: 80%

Sound: 70%

Gameplay: 75%

Gesamt: 77¼ %

M a r k u s C a s t r o

1.54 beneathasteelsky cd

Spielname: Beneath a steel Sky CD32

Hersteller: Revolution

Genre: Adventure

Level Codes:

1 The Beginning 936842

2 Factory 192837 oder 623875

3 I Level Down 304612 oder 543961

4 With potts 754267 oder 810354

5 Security Building 180283 oder 692730

6 With Mrs. Piermont 052764 oder 180283

7 With Eduardo 280870 oder 986254

8 Subway 648912 oder 280870

9 Linc Hideout 409626 oder 178931

10 The End 584439

Komplettlösung siehe [Beneath a steel Sky](#)

1.55 benefactor

Spielname: Benefactor

Hersteller: Psygnosis (1994)

Genre: Geschicklichkeit

Systemanforderung: AGA Amiga

Komplettlösung

Level Codes:

Underworld Tombs of Egypt Treetop Rescue Stones & Bones Merry Winterland

MMQP4PSRQR MNQPKQ5T45 3NQJM45NQS

3MQLQPQLQP MNQP2Q4NC4 MNQPQQQPQQ 3MQJGN5NKR

3MQLMP5PQT 3MQLSP4JQN MNQPGQQPFQ MNQPSQ4NQ4 3MQJ3NWP4T

3MQL4PSNQR 3NQL3QSNKS MNQPMQ5TQ5 3MQJCNQJCN 3MQJ4BSLQP

3NQL2Q4JC4 3NQLKQ5P45 MNQP4QSRQS 3MQJ2NSLGP 3MQJQNQJQN

3NQLGQQLGQ 3NQLQQQLQQ MMQP3PSRKR 3MQJKNWPQT 3NQJG45NKS

3NQLMQ5PQ5 3NQLSQ4JQ4 MMQPKP5T4T 3MQJMN5NQR 3NQJ34WP45

3NQL4QSNQS MMQP2P3NCN MMQPQPQPQP 3NQJC4QJC4 3NQJ44SLQQ

3MQL3PSNKR MMQPGPQPGP MMQPSP4NQN 3NQJ24SLGQ 3NQJQ4QJQ4

3MQLKP5P4T MMQPMP5TQT MNQP3QSRKS 3NQJK4WPQ5 MMQNCNQN

Techno Threat To Hell With Hinniat

MMQN2NSPGP MMQNQNQNQN

MMQNKNWTQT MNQNG45RKS

MMQNMN5RQR MNQN34WT45

MNQNC4QNC4

MNQN24SPGQ

MNQNK4WTQ5

MNQNM45RQS

MMQNGN5RKR

MMQN3NWT4T

MMQN4NSQP

Code für Extra-Levels: MNQN34WT45

1.56 benefac_komp

Benefactor-Komplettlösung

Allgemeine Tips

Es empfiehlt sich, am Anfang jedes Levels auf den Scanner in der linken unteren Ecke zu sehen. Er zeigt den Gesamtplan, deine Position und die Position der Merry-Men. Dies hilft dir, im voraus deine Routen zu planen.

Zuerst ist es schwierig, die Merry-Men auf die Plattformen über deinem Kopf zu werfen. Stelle dich genau vor die Plattform und bewege das Steuerkreuz schnell nach oben.

Wenn du in einem Level mehr als einen Merry-Man retten mußt, brauchst du verschiedene Schlüssel. Wenn du den richtigen, zu ihm passenden Schlüssel gefunden hast springt der Merry-Man hoch und runter. Die Standpunkte der Schlüssel findest du in der Karte eingezeichnet.

Halte immer nach Geheimräumen Ausschau. Du findest sie nicht leicht, da sie nicht in der Karte eingezeichnet sind. Die Räume liefern aber wichtige Powerups, Extra-Leben und Edelsteine.

Das " m " ist ein wertvolles Werkzeug. Wenn du auf " m " drückst, scrollst du über den gesamten Bildschirm. Benutze dies jedoch nur wenn du in Sicherheit bist. Ben wird sonst immer bereit sein, dich anzugreifen, wenn er " anwesend " ist.

Um in einigen Leveln Zeit zu sparen, mußt du die Merry-Men manchmal " per Hand "transportieren. Sie kommen sonst mit der ihnen eigenen langsamen Fortbewegung nicht schnell genug vorwärts.

Sei um- und nachsichtig mit den Merry-Men. Wenn du z.B. eine Tür öffnen willst und auf dem dafür vorgesehenen Knopf stehst. Sei sicher, daß keiner der Merry-Men dahinter läuft, bevor du den Knopf betätigst. Er wird sonst zerquetscht. Wichtige Elemente in diesem Spiel sind Würfel. Du findest sie zwar manchmal an unübersichtlichen Stellen, wenn du sie aber einem Merry-Man gibst, kann man alles, was kaputt ist reparieren.

Falls du einen Merry-Man befreit hast und nicht weißt, was als nächstes zu tun ist: Abwarten, dieser geht schon seinen Weg und gibt dir dadurch die nötige Hilfestellung. Meistens ist es so daß dort, wo er steht, deine nächste Aufgabe wartet.

Während des ganzen Spiels versuchen dich große Monster zu greifen. Sie halten sich versteckt, bis du vorbeigehst. Dann greifen sie zu. Der beste Weg sie abzuwehren: Rolle dich hinter sie, wenn sie versuchen, dich zu ergreifen. Halte deine sieben Sinne zusammen.

Wenn du zwei Objekte in einen Raum mit Schwingtür bringen willst. Zum Beispiel

mußt du eine Axt und einen Schlüssel am Eingang ablegen und in den Raum gehen. Jetzt betätige die Schwingtür und auch der andere Gegenstand fällt in den Raum hinein.

Wenn du Routen ausarbeitest, denke daran, daß die Monster und Kreaturen keinen Einfluß auf die Merry-Men haben. Sie geben Ben jedoch genug Kraftreserven. Also vernichte sie nach Möglichkeit.

Sei sicher, daß die Farb-Kanone mit Farbe gefüllt ist, bevor du einen bösen Merry-Man rettest. Im anderen Fall kann es sein, daß der Merry-Man Selbstmord begeht oder wegläuft.

Im Gegensatz zu den normalen Merry-Men, die auf ihre eigene Sicherheit bedacht sind, versuchen die bösen Merry-Men, sich ständig etwas anzutun. Bevor du einen von ihnen rettest, vergewissere dich, daß keine Gefahr für ihn besteht. Nachdem du einen bösen Merry-Man gerettet hast, verlasse dieses Gebiet.

Wichtige Faktoren in diesem Spiel sind die Mechanismen, die Ben und den Merry-Men helfen. Beobachte immer zuerst genau, wie die Mechanismen funktionieren. Einige von ihnen funktionieren nur, wenn sie durch einen Merry-Man aktiviert werden.

Die Reihenfolge, in der die Merry-Men gerettet werden, ist sehr wichtig. Zum Beispiel: Du rettest einen guten Merry-Man, um mit seiner Hilfe die Farbe für einen bösen Merry-Man zu bekommen. Dieser hilft dir dann wiederum, einen Mechanismus zu fixieren, um einen Schlüssel zu erhalten. Du wirst Benefactor besiegen, indem du immer genau nachdenkst.

Die einzelnen Level:

Underground

Afraid of Fungies?

Lasse den Lemming frei und wirf ihn auf die oberste Plattform. Er wird den 8. Schalter betätigen und dir ein paar Turnschuhe zuwerfen. Mit ihnen kannst du zum 2. Schalter springen und den Level beenden.

Trick Jumping

Springe nach rechts und nimm den Schlüssel. Schwinge dich an der Deckenstange zum Lemming hinüber und lasse ihn frei. Stelle dich auf den roten Knopf, bis der Lemming auf den Schalter gedrückt hat. Stürze dich hinunter und wirf ihn nach oben. Gehe zurück zum Ausgang.

Keep Your Feet Dry

Durchquere das Gebiet mit Hilfe der Stange an der Decke. Weiche dabei den Spinnen aus und gehe durch die Höhle. Nimm auf der rechten Seite der Höhle den Schlüssel. Stürze hinunter und erlöse den oberen Lemming. Schlage auf den Schalter und nimm den Schlüssel mit. Bewege dich nach rechts und lasse den zweiten Lemming frei.

Silents

Springe nach rechts und gehe dann hinunter. Hole den Schlüssel. Springe, bevor du zu den Spinnen gelangst. So kannst du der Falle ausweichen. Lasse den ersten Lemming, auf den du triffst, nicht frei. Betrete die Höhle und erlöse zuerst den Lemming, der sich auf der rechten Seite befindet. Werf ihn hoch, damit er den Schlüssel zur Befreiung des anderen Lemmings nicht bekommt.

Release Order

Die 3 Lemmings müssen in einer bestimmten Reihenfolge freigelassen werden. Erlöse zuerst den oben links mit dem ersten Schlüssel, dann den Lemming unten links mit dem obersten und den letzten Lemming mit dem letzten Schlüssel.

Troubleshooting

Erlöse zuerst den Lemming, der sich unten aufhält. Stürze hinunter und wende das Zahnrad an ihm an. Er repariert deine Leiter. Schütte die Tinte in die Maschine, bevor du den zweiten Lemming freiläßt.

Turn, Run, Turn

Befreie den Lemming. Gehe zur Tinte und aktiviere die Maschine. Kehre wieder nach unten zurück und nimm den Lemming mit. Laufe mit ihm bis ans Ende der Plattform, damit er einen weiteren Weg zurücklegen muß.

Follow The Signs

Lege den 1. Schlüssel neben den eingesperrten, herumspringenden Lemming. Rutsche an dem Seil herunter, öffne die Tür und fülle die Maschine mit Tinte. Befreie den ersten Lemming.

Let's Roll

Gehe nach links und rutsche mit dem Seil hinunter. Setze deinen Weg nach links fort, um den ersten Lemming außen links freizulassen. Weiche dem Geröllblock aus und wandere nach rechts. Werf den nächsten Schlüssel neben den zweiten Lemming. Fülle die Maschine mit Tinte und lasse den Lemming frei. Springe in den Wagen, um den Level zu verlassen.

Egypt

Double Trouble

Öffne zuerst die beiden Türen neben dem Start. Befreie die beiden Lemmings, die sich dahinter befinden. Bewege dich nach rechts, nimm das Zahnrad und gib es dem Lemming auf der rechten Seite. Der Lemming auf der linken Seite ist leicht zu erlösen.

Mind The Flames

Warte, bis die Maschine startklar und die Tür geöffnet ist. Befreie dann den oberen rechten Lemming. Wenn er vom Tintenstrahl getroffen wird, mußt du ihn hochwerfen. Er erreicht den Schlüssel der für dich zu weit entfernt liegt.

Switch-O-Mania

Befreie den Lemming in der Mitte und werfe ihn hoch, um den linken Schalter auszulösen. Lasse den oberen Lemming frei. Er kann den nächsten Schalter betätigen. Oben befindet sich eine Geheime Tür, die dir Bonusse bringt.

A Mother Of A Blow

Gehe nach links und befreie den ersten Lemming. Er muß auf den Schalter drücken. Springe aber das Gebläse, um den Schlüssel für die Tür zu holen. Gehe hindurch und nimm die Tinte, die sich dort befindet, für die Maschine mit. Fülle sie auf, bevor du den letzten Lemming freiläßt.

Greed Wastes Time

Begib dich nach links und hole den Schlüssel. Befreie den oberen Lemming. Gib aber den Lemming in der Mitte so lange nicht frei, bis du die Tinte aus der rechten Höhle geholt hast. Wenn er vom Tintenstrahl getroffen wird, nimmt er den letzten Schlüssel für dich.

Hang Tough

Laufe bis zur Höhle und gehe hindurch. Nimm den Schlüssel und befreie den obersten Lemming. Wenn du ihn bis in die Spitze wirfst, kannst du die Maschine mit Tinte auffüllen. Der Lemming im oberen linken Teil wird dir den letzten Schlüssel holen. Wirf ihn hoch!

Lemmings?

Hebe die Lemmings auf und wirf sie über die Mauer, die sich außen rechts befindet. Sie bleiben so lange außer Gefahr, bis du einen Schalter oder einen Knopf betätigst.

Order Is Crucial

Befreie zuerst den Lemming auf der linken Seite und werfe ihn auf die oberste Plattform. Bereite die linke Tintenmaschine vor und lasse den rechten Lemming frei. Wirf ihn auch auf die oberste Plattform. Setze die 2. Maschine so schnell wie möglich im Gang.

Easy Jumping

Wirf das Zahnrad neben die Maschine und springe dann nach links, um den Schlüssel zu holen. Befreie den Lemming und nimm die Tinte mit. Renne schnell hinüber und bereite die Maschine vor. Wirf das Zahnrad vor den roten Lemming und laufe zum Ausgang.

Stones and Bones

Elevator Action

Gehe zu der Seilwinde, nachdem du den Merry-Man gerettet hast. Er wird dich nach unten abseilen. Direkt vor dem Schlüssel wartet ein Monster auf dich. Nachdem du den zweiten Merry-Man gerettet hast, gehe zurück und warte auf der beweglichen Plattform. Der Merry-Man wird einen Hebel betätigen. Jetzt kannst du den Schlüssel für die Holztür bekommen.

Chandelier Leap

Rette zuerst den Merry-Man über der Beam-Maschine. Er wird einen Hebel betätigen. Jetzt kannst du dir den dritten Schlüssel holen. Sammle die Farbe ein und rette den bösen Merry-Man. Stelle dich auf den Knopf neben die Maschine. Gib ihm den Würfel, und er wird eine Leiter befestigen, die dir hilft, den dritten Schlüssel zu erhalten.

Simon Says, Down

Rette zuerst den guten Merry-Man. Nun fülle die Maschine. Jetzt ist der böse Merry-Man dran. Warte, bis beide da sind, bevor du den Lift betätigst. Die geheime Tür ist unter der Zelle ganz rechts.

The Five Lethals

Gehe an den Kronleuchtern vorbei; um den ersten Schlüssel zu erhalten. Sammle den Würfel ein. Er fixiert die Wippe damit du den zweiten Schlüssel erhältst. Vergewissere dich, daß die Maschine gefüllt ist, bevor du den bösen Merry-Man befreist. Um das Loch zu überwinden, springe hoch und betätige den Hebel ganz rechts.

Repairs in a Flash

Rette den Merry-Man und sammle den Würfel ein. Verlasse das Schloß in Richtung der beiden Türme ganz rechts. Stelle die Maschine ab und weise den Merry-Man an, dir den Schlüssel zu bringen. Jetzt kannst du den zweiten Merry-Man retten.

Open Sesame

Laß die Axt an der Falltür liegen. Rette den Merry-Man auf der linken Seite. Er soll die Axt an sich nehmen. Wirf ihn hoch auf die Plattform, um herauszukommen. Gehe in den nächsten Raum und springe zwischen die blauen Objekte neben der Zelle, an der Wand. Gehe durch die Tür und nimm den silbernen Schlüssel. Hinter der Holztür wartet der zweite Merry-Man auf seine Befreiung.

The Contents Within

Gib dem Merry-Man ganz links den Würfel. Er fixiert damit den Ball- und Sprungmechanismus. Betätige den Hebel über der Zelle. Den Schlüssel, um die Holztür zu öffnen, findest du in dem Geheimraum unter den bunten Glasfenstern.

The Reaping Puzzle

Rette den dir am nächsten stehenden Merry-Man, aber fülle die Farb-Maschine nicht auf. Der Merry-Man, den du zuerst gerettet hast, wird dir erlauben, den Schlüssel und die Farbe zu bekommen. Um von der Beam-Maschine wieder wegzukommen, nimm das Gewicht aus dem Raum zu deiner linken.

Treetop Rescue

Bounoy Bounoy

Du hast die Chance, durch größere Zwischenräume zu gelangen, indem du an den Enden der Äste hochspringst. Rette den Merry-Man an der rechten Seite. Er wird

dir helfen, den zweiten Merry-Man in die Freiheit hochzuziehen.

The Fog That Be

Folge dem von dir geretteten Merry-Man in die Hütte. Gehe rechts aus der Hütte heraus. Sammle den Schlüssel ein und drücke den Schalter. Jetzt kann der Merry-Man die Beam-Maschine erreichen.

Down 'n' Load

Sammle den Schlüssel und die Farbe ein, um den Merry-Man im unteren Level zu retten. Hole dir den Würfel, indem du nach links springst. Der Merry-Man kann jetzt damit die Winde befestigen. Nutze die Winde, indem du vor und zurückschwingst und den bösen Merry-Man mitnimmst, bevor er fällt. Nimm zuerst die Farbmaschine, dann gehe zur Beammaschine.

Flatback Action

Nimm die linke Tür der Hütte unter dir und du erhältst die Farbe. Sammle den Schlüssel ein, um den Merry-Man auf der rechten Seite zu retten. Gib dem Merry-Man auf der Fensterbank den Würfel. Dann sammle den Schlüssel ein. Befreie den Merry-Man in der Mitte und folge ihm. Werf ihn auf die Plattform. Er wird dann den Schlüssel einsammeln. Gehe nach links, um den bösen Merry-Man zu bekommen. Nimm dich selbst als Brücke, um ihn zu retten.

Unreachable

Rette den guten Merry-Man. Nimm den Würfel mit und versuche, zu der Winde zu gelangen. Lasse den Merry-Man die Winde mit dem Würfel befestigen. Sammle die Farbe ein und fülle die Maschine. Sammle den Schlüssel. Befreie den bösen Lemming und spanne ihn vor die Maschine.

The Bungee Trap

Gehe nach links, um die Axt zu bekommen, und lege sie an die Falltür neben dem Hebel. Drücke den Hebel und nimm den Schlüssel. Rette den Merry-Man, der unter dem Seil steht. Nimm das Seil um zum zweiten Schlüssel zu gelangen. Benutze die Falltür, um den zweiten Merry-Man zu retten. Dieser benutzt dann die Axt, um herauszukommen.

Bring Your Axe

Benutze das Seil, um die Farbe zu bekommen und die Maschine zu füllen. Gehe nun in die Hütte. Nimm die Axt und rette die zwei Merry-Men. Gib dem Guten die Axt. Er wird dir einen Weg durch den Wald schlagen. Wenn du den " grauen " Gesellen in die Farbe wirfst, wird seine Situation etwas bunter.

RunnIng Colour

Gehe direkt nach unten, um in den Fahrstuhl zu kommen. Nimm die Axt und lasse sie bei der Farb-Maschine. Gehe zurück und hole den Schlüssel. Befreie den grauen Merry-Man und hole die Farbe. Nimm ihn dann mit zu der Maschine. Wenn du ihn " gefärbt " hast, wirf ihn auf die obere Plattform.

Merry Winterland

Slippery when wet

Laß den ersten Scherzbold unterhalb des Startpunkts frei. Nimm die Tasche aus dem Raum mit und gebe sie dem freistehenden Scherzbold. Sammle die Axt ein und lasse sie neben der Tür liegen, damit der Scherzbold seinen Weg freihacken kann.

The Wall

Um die Mauer zu überwinden, stellst du dich auf den Hügel und springst darüber, wenn er anhält. Rückkehr: Von der höchsten Plattform springst du runter. Während du blinkst, brichst du durch die Mauer. Laß einen Scherzbold frei und stelle dich auf den Knopf. Gib das Zahnrad dem zweiten Scherzbold.

Guardian Angel

Laufe nach rechts über das Wasser und sammle den Schlüssel ein. Lasse einen Scherzbold los und steuere ihn auf die darüberliegende Plattform. Jetzt mußt du dich auf beide Schalter stellen, um den Lebensmüden zu retten. Danach läßt du beide Blöcke los und füllst die Maschine.

Secure your exit

Nimm die Farbe mit und fülle damit die Maschine auf der rechten Seite. Nun mußt du auch noch die Axt einsammeln. Befreie zuerst den grauen Scherzbold und schleudere ihn dann nach rechts. Der zweite Scherzbold ermöglicht die Flucht aus diesem Level.

The evil wrecker

Sammle den Schlüssel ein, der sich neben der Maschine befindet. Der graue Scherzbold kann den zweiten Scherzbold retten, indem er die Hindernisse durchbricht und den Schalter betätigt.

Wet Wet Wet

Lasse zuerst denjenigen Scherzbold frei, der sich am nächsten bei den Mammuts befindet. Anschließend bugsierst du ihn zurück zum Startpunkt, wo er einen Schnorchel und eine Tauchermaske einsammeln kann.

Frozen walkway

Der Scherzbold in dem Raum auf der rechten Seite wird dir den zweiten Schlüssel besorgen. Dem Scherzbold auf der linken oberen Etage gibst du das Zahnrad, damit du den grauen Scherzbold retten kannst.

The evil walkway

Lasse den grauen Scherzbold frei und steuere ihn durch die Tür am Boden und dann den Hügel hinauf, um die Farbe zu ergattern. Wenn Du die einzelnen Steine im Wasser verwendest, solltest Du nicht alle auf einmal aufbrauchen.

The three amigos

Hier mußt du auf die Schalter drücken, um den Scherzbold zu retten. Auf die Blöcke kann man sich draufstellen und die Stalakmiten beobachten, die von oben

herunterprasseln.

Techno Treat

Watch that colour

Im Raum links vom Startpunkt nimmst du den Schlüssel. Du mußt den Scherzbold durch die Röhren schicken. Verwende den oberen rechten Teleporter, um zu der Farbe und zum Schalter zu gelangen.

Easy switching

Schalte die Fließbänder ein, so daß sie alle in die gleiche Richtung laufen.

Wenn du die richtige Kombination partout nicht herausfindest, kannst du gegen die Fließbänder springen, was aber extrem schwierig ist. Verwende den Teleporter zum Weitermachen.

Protected key

So rettest du den ersten Scherzbold: Betrete die Tür auf der Vorderseite seines Käfigs und gehe durch die Tür auf der rechten Seite, um den Schlüssel zu bekommen. Denke daran, daß du die Fließrichtung der Röhren einstellen muß, bevor du sie benutzen kannst. Das Zahnrad gibst du dem ersten Scherzbold.

Pipe Mania

Achte zu Beginn auf die Laserstrahlen. Untersuche den Aufbau der Röhren sehr genau - eine falsche Bewegung, und das Spiel ist zu Ende. Laß zuerst den Scherzbold frei, der sich über dem anderen befindet, weil er ansonsten von einem Rohr geschluckt wird.

Death in zero G

Zum wiederholten Male spielen die Röhren eine extrem wichtige Rolle in diesem Level. Die gelben und schwarzen Säulen markieren ein Loch in der Wand, in das du dich verkriechen kannst, um dich vor der Maschine zu verstecken. Sammle die Trainer dieses Gebietes ein.

Switch order

Die drei Schalter links unten sind mit den Plattformen oberhalb der Laser verbunden. Vermeide jeden Sprung, um auf den Boden zu gelangen, und setze stattdessen den Teleporter ein, der sich neben dem Startpunkt befindet. Die drei Schalter müssen angeknipst werden, sobald der Scherzbold über die Plattformen läuft.

Acid Rain

Nimm die silbernen Schlüssel mit, indem du die Plattformen verwendest; du benötigst zwei silberne Schlüssel. Benutze sie mit der Türe in dem Loch unter dem Teleporter. Das Zahnrad ermöglicht den Zugang zum blockierten Aufzug, indem man den Schalter repariert. Zum Schutz vor der Säure brauchst du den Regenschirm.

Cast a key

Um den Schlüssel oberhalb der beweglichen Plattform zu erreichen, mußt du den Schalter am Boden neben dem Aufzug betätigen. Suche den Schalter, der die feste Plattform neben dem Start in Gang setzt, so daß du die Tür auf der Plattform erreichen kannst. Der Scherzbold erhält das Zahnrad, um den Ofen zu reparieren.

Invisible death

Der erste Scherzbold bringt dich über die Lücke im zweiten Raum. Auf der anderen Seite kriegst du den silbernen Schlüssel. Sei hier vorsichtig, denn einige Schalter können großen Schaden anrichten, speziell diejenigen, die auf frei schwebenden Plattformen untergebracht sind.

IR Pipe Hell

Mit der Schienenbahn überquerst du den Graben in der Nähe des Level-Starts. Dort gibt es Laser, die du siehst, wenn du dich auf einen der Knöpfe stellst. Bevor du die Röhren verwendest, sollten sämtliche Plattformen eingeschaltet sein.

To hell with Minniat

The door from hell

Rechts unten am Boden über der Lava findest du zwei Farbdosen. Werfe den Scherzbold von links oben herunter, um den vorher unerreichbaren Schlüssel trotzdem noch zu bekommen. Wenn du das Zahnrad dem zweiten Scherzbold sofort nach seiner Freilassung gibst, wird er die Leiter reparieren, so daß du den dritten Schlüssel mitnehmen und auf den Schalter drücken kannst. Verwende den Knopf, um die zwei grauen Scherzbolde zu der Farbmaschine zu manövrieren.

The rainbow machine

Achte darauf, daß du den Scherzbold nach oben schleuderst, um zunächst das Zahnrad abzustauben, bevor du nach unten springst und dort den silbernen Schlüssel für die abgesperrte Türe einsammelst. Öffne die Türe und du wirst dich in einem langen Flur wiederfinden. Bewege den Scherzbold zum Ende des Korridors. Du wirst feststellen, daß alle (minniatians) auf dich herabblicken. Aber keine Sorge: Wenn du durch den Flur läufst, kannst du nicht verletzt werden. Schließlich gelangst du zur Regenbogenmaschine, die äußerlich einer Kanone ähnelt. Dein Scherzbold sollte das Zahnrad bei sich tragen, zu der Regenbogenmaschine laufen und sie reparieren - und schon hast du auch das letzte Puzzle gelöst!

1.57 benefactor cd

Spielname: Benefactor CD32

Hersteller: Psygnosis

Genre: Geschicklichkeit

Komplettlösung

Level Codes:

1 31QQR3PPQH

2 3MQL4PSNQR

3 3NQL2Q4JC5

4 3NQLGQQLGQ

5 QBBIJB3HQ3

6 3JQQTRNNQ4

7 3QQPMHNMJ2

8 1QQDKDTGNG

9 12Q2R3PDQH

1.58 bermuda

Spielname: Bermuda Projekt

Hersteller: Mirrorsoft

Genre: Adventure

Komplettlösung:

Ziel des Spieles ist es, die Insel lebend zu verlassen. Dazu muß man zuerst ein unbeschädigtes Flugzeug, dann 6 Passagiere, die über die ganze Insel verstreut sind, und schließlich noch den Piloten finden und befreien.

Den Fußspuren nach zum Jeep gehen und den Eimer (bucket) und die Schaufel (shovel) aus dem Fahrzeug nehmen. Den Eimer im Meer mit Wasser füllen und damit die brennende Tür des Flugzeugwracks löschen. Man darf sich dabei nicht viel Zeit lassen, sonst hat das Feuer die Tür für immer verschlossen.

Eimer ablegen. Die Tür des Flugzeuges mit der Schaufel freigraben und öffnen, das Brecheisen (crowbar) nehmen. Aus dem Flugzeug kann man sich ein Radio (radio) mitnehmen, allerdings habe ich keine Ahnung, wozu man es verwenden kann.

Zum Dorf (1) gehen und den Gleiter (glider) nehmen. Doch Vorsicht! Die Eingeborenen sind nicht sehr freundlich. Wenn man erst einmal fliegt, können sie einen aber nicht mehr erwischen.

Zum Jeep fliegen und auch noch die Kanne (canteen) nehmen. Das Brecheisen und die Schaufel sollte man im Jeep lassen, allerdings benötigt man sie später noch.

Mit dem Gleiter über den Fluß zum unbeschädigten Flugzeug (2) fliegen. Beim Flugzeug alle Kisten mit dem Brecheisen öffnen. Der 1. Passagier ist befreit. Feuerzeug (lighter) und einen Kanister (gas can) nehmen. Die Zigaretten braucht man nicht. (?)

Kanne an der Oase rechts vom Flugzeug mit Wasser füllen. Trinken, Kanne

wieder füllen (2x).

Zum Skelett neben dem Jeep zurückfliegen und den Skorpion mit dem Feuerzeug vertreiben. Nun den Schlüssel (key) vom Toten nehmen. Den Inhalt des Kanisters in den Tank des Jeeps füllen, den Schlüssel benutzen und das Tor des Eingeborenendorfes mit den Jeep rammen. Den Schlüssel und den leeren Kanister benötigt man nun nicht mehr.

Im Dorf (3) die beiden Voodoo-Puppen nehmen. Aus der einen Puppe die Nadel nehmen und die Nadel sofort in die andere Puppe stecken, um so die Eingeborenen außer Gefecht zu setzen (hehe). Der 2. Passagier ist befreit.

Die beiden Puppen kann man nun ablegen.

Auf dem Friedhof (4) am Grab in der Mitte mit der Schaufel graben und den Sarg mit dem Brecheisen öffnen. Das kleine Kreuz von dem Skelett nehmen und umhängen. Nun kann man gefahrlos aus dem linken Sarg das Messer nehmen. Die Schaufel und das Brecheisen werden nicht mehr benötigt. Zum Shamanen in der Hütte darf man nur ohne dem Kreuz gehen. Er gibt dem Spieler den Auftrag, ihm den "gold like fish" zu bringen. Ich habe keine Ahnung, was er damit meint.

Man sucht nun die Kanonenkugel (cannon ball), die sich in der Nähe der Inca Pyramiden befindet. Damit kann man die Kanone neben dem Schiffswrack (5) abfeuern. Die Kanone muß natürlich vorher auch mit Pulver aus dem Faß geladen werden. Der 3. Passagier ist frei. Man kann nun an der Spitze des Schiffswrackes eine alte Pistole (pistol) finden. Wozu man die Lampe (lamp) und den Fetzen (rag) braucht, weiß ich nicht.

Auf zum Indianerdorf (6) und mit dem Messer den Käfig öffnen. Der 4. Passagier wird somit befreit. Das Messer wird nicht mehr benötigt.

Zur Feuerstelle (7) gehen und den Topf (pan) mit der schwarzen klebrigen Masse aus dem Kessel (pot) füllen. Die Fesseln der Frau am Marterpfahl damit einreiben und anzünden und der 5. Passagier ist frei. Den Topf und das Feuerzeug braucht man nicht mehr.

Rechts vom Marterpfahl sollte man sich nicht zu genau umsehen, da dort die Wilden versteckt sind.

Nun geht man nach oben zum Opfertisch, wo man der Frau das Wasser aus der Kanne über den Kopf gießt. Dadurch wacht sie auf und flieht, worüber allerdings die Wächter nicht sehr erfreut sind. Schnell weg heißt die Devise! Nun muß nur noch der Pilot gefunden werden.

Der Pilot wohnt wie ein Gott im Eingeborenendorf (8) in der rechten oberen Ecke der Insel. Der Weg dorthin ist nicht ungefährlich, da einige Eingeborene in der Gegend herumlaufen. Einen Weg über die bewachte Brücke über die Schlucht habe ich nicht gefunden, aber das ist auch nicht nötig. Am

besten bewegt man sich vom Opfertisch nach rechts immer nahe an der Küste entlang, bis man schließlich in das Dorf gelangt. Der Pilot will aber dieses Paradies nicht freiwillig verlassen, man muß ihn mit der ungeladenen Pistole zum Mitkommen "überreden".

Nun noch schnell zum Flugzeug zurück und dieses betreten. Somit ist auch dieses Spiel gelöst, falls der Held nicht vorher verdurstet ist. In diesem Fall hätte er sich einfach bei der Oase neben dem Flugzeug wieder etwas erfrischen sollen...

Autor: Wolfgang Unger

1.59 betrayal

Spielname: Betrayal

Hersteller: Rainbird

Vertrieb: United Software

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 69 %

Sound: 63 %

Motivation: 71 %

Allgemeine Tips:

- In Jahren mit guten Ernteerträgen streichen Sie den ganzen Gewinn ein oder leisten brav Ihre Steuerabgaben.
 - Jedes Jahr verteilt der Computer die Ländereien neu. Deshalb lohnt sich der wiederaufbau eines zerstörten Dorfes nicht. Wer Dörfer übernimmt stellt fest, daß sie nicht bewohnt sind - weder von Trollen noch von Menschen
 - Trolle grundsätzlich rekrutieren, da sie gute Kämpfer sind.
 - Bei Jahren mit schlechter Ernte lassen sich sich Bauern auch für wenig Sold rekrutieren, da sie das Geld brauchen.
 - In schlechten Jahren einfach keine Steuern zahlen
 - Kämpfe nicht mit "ESC" abbrechen, da sonst automatisch die Werte auf der Tafel gelten. Außerdem verlieren beide Armeen seltsamerweise alle Trolle. Dies machen Sie sich zunutze, wenn sich zwei Computergegner bekämpfen, und Sie nur Zuschauer sind.
 - Die besten Krieger sind die Axtschwinger
-

1.60 better dead than alien

Spielname: Better dead than Alien

Hersteller: Elektra

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

01 elektra

02 syzygy

03 Very Easy drambrie (drambuie)

04 Easy Plug

05 Quite Easy Soprano

06 Average Mayonnaise

07 Some Effort Faucet

08 Much Effort Potato

09 Great Effort Wommera

10 Total Effort Narcissus

11 Hard Debutante

12 Real Hard Firkin

13 Very Hard Acoustic

14 Ludicrous Tiptych (triptych)

15 Absourd Jabberwocky

16 Possible? Whimsical

17 Do This One! Cornucopia

18 OK, Now This! Punjabi

19 Still here? Tiddly Pom

20 kewpie doll

21 Impossible Sepulchre

22 Or Was Is Euphemism

23 The End Grammarian

24 The End 2 Crossword

25 That`s It Quarantine

"Champ" oder "ELV" eingeben, obwohl man davon nichts sieht und danach

<HELP> drücken. Wenn man nun mit <FIRE> startet, kann man sich bei allen

Extrawaffen bedienen:

<F1> Scatterbolts

<F2> Multiple Fire

<F3> Auto-Repart

<F4> Armor Missles

<F5> Stun

<F6> Neutron Bomb

<F7> Clone Ship

<F8> Shield

<F9> Skip Level

<F10> Extra Power Bars

Mit <ESC> in Pausenmodus gehen und man kann das Schiff weiterhin bewegen.

Mit <N> gehts wieder weiter.

Gebt mal "ELVIE" oder "CHAMPIE" ein.

1.61 bettle game

Spielname: Bettle Game

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Man nimmt am besten einen Joystick mit Dauerfeuer, geht zu TEST LEVEL und drückt Dauerfeuer und sofort den Joystick nach oben. Nun hat man unendlich Zeit den selbst erstellten Level zu testen.

1.62 beverly hills cop

Spielname: Beverly Hills Cop

Hersteller: TyneSoft

Genre: ?

Schreibe "MELLIE" während des Einstellens von "difficulty" und "access" aller Levels --> Levelauswahl.

1.63 beyond the gates

Spielname: Beyond the Gates

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

"THE END OF TIME DRAWS NEAR" eintippen, dann findet man sich in einer Art Charaktergenerator wieder, wo alle möglichen Sachen einstellen kann.

1.64 bierschen

Spielname: Bierschen

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

C1AEA7 - Leben

1.65 bifi

Spielname: BiFi I - Snakezone

Hersteller: Art Department

Genre: Adventure

Bifi I-Komplettlösung

Unser Held Lukas hat die Aufgabe das Produktionsgeheimnis der Minisalami Bi-Fi wiederzubeschaffen. Eines ist besonders wichtig, Lukas sollte immer nett, höflich, zuvorkommend und hilfsbereit sein.

Zu Beginn des Spieles befindet er sich in der SNACKSTREET, seine erste Aufgabe besteht darin einer nett fragenden Omi über die Straße zu helfen - auch dann, wenn ihm ein roter Sportwagen über die Füße fährt und er somit bei seiner Energieleiste Abstriche machen muß.

Als Dank bekommt er von der Großmutter 3 Taler für sein Sparschwein.

Um die Energieleiste wieder aufzufüllen begibt sich Lukas in den KIOSK nebenan und bestellt sich gleich einen Dreierpack Bi-Fi ROLL. Danach fühlt er sich gleich wieder viel besser. Bei allen weiteren Aktionen sollte die Energieleiste im Auge behalten werden um sie bei Bedarf wieder aufzufüllen. Hierfür gibt es für den Helden mehrere Anlaufstellen.

Jetzt geht Lukas zur ROUTE 66. Hier klagt eine Katze ganz jämmerlich, Lukas streichelt sie und nimmt sie mit. Weiter links begegnet Lukas einen Straßenhändler, bei ihm kauft er eine Halskette und die Ohrringe. Noch weiter nach links trifft er auf eine hübsche Blondine - sie fährt Rollerskates. Lukas beneidet sie um die schönen Skates und spricht sie höflich an. Er verrät dem Mädels seine Mission und hofft auf ihre Hilfe. Aber die junge Dame möchte erobert werden, also wird es noch zu drei weiteren Treff's kommen, einmal verschenkt Lukas die Halskette, dann die Ohrringe. Um an das dritte Geschenk zu kommen muß er noch einiges tun.

Lukas geht nun ersteinmal weiter, zur KÖNIGSALLEE. Hier trifft er eine verzweifelte Mutter die ihr schreiendes Kind im Kinderwagen vor sich herschiebt. Lukas erfährt das der Schnuller (Nuckel) verloren wurde. Hilfsbereit macht er sich auf die Suche. Natürlich findet er das geliebte Säugeteil und bringt es der Mutter. Belohnung 5 Taler.

Auf zur BAKERSTREET. Hier bitten ihn ein Geheimagent seinem Partner in der 5TH AVE einen Koffer zu überbringen. Nett wie Lukas nun mal ist macht er das glatt. Der Agent nennt ihm die Parole. Lukas übergibt das Köfferchen - und erhält eine Belohnung.

Ebenfalls in der 5TH AVE befindet sich ein Kino, dort kauft er sich eine Eintrittskarte für den 3.Film. Am Service-Automaten zieht er eine Dose LIPTONICE

und ein Päckchen KONDOME.

Nun weiter zum STRIP. Der arg durstige Arbeiter bekommt von Lukas die Dose LIPTONICE, dafür leiht ihm der Streetworker seinen Werkzeugkoffer.

In der KÖNIGSALLEE. Hier kann Lukas dem Honig-Huber behilflich sein - denn er hat ja den benötigten Werkzeugkoffer. Als kleines " Dankeschön " gibt es ein Glas Honig. Lukas bringt nun den Werkzeugkoffer zurück.

Weiter geht's zum DAMMTORWALL. Mit Hilfe des Glases Honig lassen sich die Bienen ablenken, Lukas bekommt eine Schallplatte. Auf diese Scheibe fährt seine blonde Bekannte (ROUTE 66) voll ab. Nachdem er ihr die Platte geschenkt hat überläßt sie ihn gerne ihre Rollerskates. Mit diesen Dingen tritt er am STRIP zu einem Wettrennen an. Mit Hilfe des Joysticks verhelfen wir Lukas zum Sieg.

Siegerprämie: 1 Münze.

In der BAKERSTREET bittet Lukas den Barkeeper um einen Tip, doch der ist dazu nur bereit wenn Lukas seinen Highscore am Paint-Spielautomaten schlagen kann. (Es handelt sich um ein Einfärbespiel - zeigt nach Beendigung ein Bi-Fi ROLL -Werbekarte) Von Joe bekommt Lukas nun ein Ticket mit den Ziffern 96.

Jetzt ab zur U-Bahn. Die Ziffern ermöglichen sein Weiterkommen denn plötzlich ist aus der U-Bahn eine Zeitmaschine geworden die Lukas in die Zukunft transportiert. Roboter haben hier die Versorgung übernommen. Die Snack-Pillen bewahren Lukas nun vor Energiemangel.

Auf zur ROUTE 66. Hier nimmt er vom Verkaufsroboter den Magneten. Hier fällt ihm auch ein Passant auf - von dem läßt es sich Informationen über das Snack-Museum geben. Danach geht es weiter zum DAMMTORWALL. Hier versperren ihm einige Rocker (...gibts die in der Zukunft auch noch?) den Weg. Er soll ihnen ein 19' Zoll-Kolbenrückholfeder besorgen. Lukas geht weiter zum UNO-X. Dank seiner Kondome wird ihm der Eintritt nicht verwehrt. Freundlich unterhält er sich mit den übrigen Gästen. Der zweite Gast ist ganz wild auf seine Eintrittskarte (Kino) und gibt ihm dafür ein komisches, altes Teil aus einer Zeitmaschine. Lukas macht den Tausch.

Weiter geht's zur KÖNIGSALLEE. Dort wird Lukas von einem Typen mit spitzen Ohren (erinnert stark an Spok) einem Intelligenztest unterzogen.

Weiter rechts trifft er auf einen traurigen Musiker der sein Instrument verschluckt hat. Mit Hilfe des Magneten für Lukas kein Problem. Der Musiker ist selig und vermacht ihm seine ganze Tageseinnahme.

Auf dem STRIP begegnet Lukas nun einigen Merkurianern die sich verfliegen haben.

Lukas sagt ihnen wo sie nun sind und wie sie nach Hause kommen:

ERDE - MARS - JUPITER - SATURN - URANUS - NEPTUN

Zur Belohnung bekommt er einen Merkurstein.

In der BAKERSTREET findet Lukas nun endlich einen Schrotthändler. Von dem

verlangt er die 19´Zoll-Kolbenrückholfeder. Das Teil ist recht teuer doch der Merkurstein wird als Bezahlung akzeptiert. DAMMTORWALL. Lukas übereicht den Rockern die 19´Zoll....., die geben den Weg frei und Lukas kann in das Snack-Museum.

Mit dem Fahrstuhl fährt er zuerst in den Keller und trifft den Hausmeister, dieser erwartet von Lukas das er das Museum aufräumt. Vom 1. bis zum 5. Stock muß Lukas nun alle Gegenstände auf ihren richtigen Platz schieben. Die sokobanähnliche Aufgabe ist nicht allzu schwer. Nachdem Lukas auch den 5. Stock aufgeräumt hat findet er dort das Produktionsgeheimnis.

Von dem Hausmeister bekommt er noch eine defekte Zeitmaschine. Das fehlende Teil bekam er aber bereits schon im UNO-X.

Einer Rückreise in die Gegenwart steht nichts mehr im Wege.

Hier begibt sich Lukas sofort in die EYBERTSTRASSE. Er kann nun die Produktionshallen betreten. Doch bevor die Produktion endlich wieder aufgenommen werden kann muß Lukas noch in 5 Leveln die Stromkreise so verbinden, daß die Glühbirnen jeweils für mindestens 5 Sekunden leuchten.

Wenn auch dieses geschafft wurde, ist unser Lukas der Held des Tages.

Eine neue Aufgabe wartet schon auf ihn. Auch all seine Helfer sind in ihrem Leben weitergekommen.

1.66 bifi2

Spielname: BiFi II - Action in Hollywood

Hersteller: Art Department

Genre: Adventure

Screenshots:

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

Test(s) zu diesem Spiel von:

Martin Dreisbach

Wolfgang Unger

Komplettlösung

1.67 bifi2_unger

Bifi II - Action in Hollywood

Bei Bifi II handelt es sich um ein hervorragendes Werbespiel, das von Art Department programmiert wurde. Im Spiel übernimmt der Spieler die Rolle eines jungen Boten, der in einem Filmstudio ein Drehbuch abliefern soll. In dem Filmstudio geht es jedoch nicht so ganz mit rechten Dingen zu, sodaß die Ablieferung des Drehbuches nicht so einfach wird.

Ein sprechender Schrumpfkopf, ein Saboteur, ein Dungeon und noch ein paar seltsame Dinge erwarten den überraschten Spieler. Es werden unzählige Filme, Personen und Serien verarscht, von Raumschiff Enterhaken, Beverly Holz 08/15, Cleveland Jones, Öliens VII - Viehcher, wollt ihr ewig leben, dem Regisseur Spülberg bis zum neuen Rambowsky-Film.

Die Steuerung erfolgt einfach mit der Maus. Die Grafik und der Sound sind auf professionellem Niveau. Das Spiel hat rund 25 verschiedene Orte, ist also etwas umfangreicher als Victor Loomes.

Leider ist nur ein einziger Spielstand abspeicherbar, was aber nicht so schlimm ist, da man in dem Spiel sowieso keinen Fehler machen kann. Die Rätsel sind relativ geradlinig (benutze Item an bestimmter Stelle um nächstes Item zu bekommen), aber die Story ist dennoch spannend und das Spiel ist nicht so extrem leicht. Ein paar Tage Spielzeit sollte man schon einplanen.

Technisch gibt es nichts auszusetzen, sogar für ein HD-Installationsskript war noch Platz auf der Disk. Ich habe nur einen schlimmen Bug im Spiel gefunden (Ver1.01) - das Spiel stürzt bei der Kiste im Vorführraum ab, wenn man nicht die richtige Eingabe macht.

Das Spiel ist Public Domain und darf daher frei weiterkopiert werden.

andere Systeme: PC

Fazit: Sogar noch etwas besser als das schon gute Werbespiel Victor Loomes!

Name: Bifi II - Action in Hollywood

Programmierer: Art Department

Genre: Adventure

Disks: 1

Sprache: komplett deutsch

HD und A1200: kein Problem

Wolfgang Unger

1.68 bifiii_komp

Komplettlösung :

Vorab: Manche Türen öffnen sich nicht durch Anklicken, sondern nur mit dem Icon "Benutzen". Dieses Icon wird auch dann benutzt, wenn einem Gesprächspartner ein Gegenstand gegeben werden soll.

Es gibt noch weitere Möglichkeiten, das Spiel zu lösen, insbesondere was die Reihenfolge der Aktionen angeht... An manchen Stellen sind noch sehr heftige Bugs vorhanden, so daß es zum Beispiel möglich ist, mit dem Requisiteur noch zu reden, nachdem er den Raum schon verlassen hat, wenn man mit der Maus noch einmal über seine Position fährt. Ich will hier nicht alles vorbeten, also probiert an einigen Stellen einfach ein wenig herum. Passieren kann ja nichts. Trotzdem solltet ihr zwischendurch immer 'mal wieder speichern, da es einige Bugs gibt, die das Spiel zum Aufhängen bringen können. Wem das passiert, der nicht gespeichert hat, wird sich ärgern.

Zum Spielverlauf: Vom Pförtner lassen wir uns den Infrarotclip geben. Dann gehen wir zu den Studios. Bei der Sekretärin im Vorzimmer erkundigen wir uns nach dem Direktor. Da er nicht da ist, wollen wir warten, bis er kommt. Im 3. Stock schauen wir uns die Raumschiff-Enterhaken-Szene im Nebenzimmer an und bekommen den Auftrag, die Tonspule ins Tonstudio zu bringen. Also nichts wie hin. Zuvor hören wir uns allerdings im ersten Zimmer die Szene genau an und merken uns die Kernbegriffe "Objekt", "Kollisionskurs", "Sagen Sie den Fremden...", "Geräte" und "Kloakendevise". Das Tonstudio befindet sich im zweiten Stock. Dem Tonmeister geben wir die Tonspule und helfen ihm beim Nachvertönen, da wir eben bestens aufgepaßt haben. Wir nennen ihm also die Kernbegriffe, die wir uns zuvor gemerkt haben. Nachdem der Ton wieder in Ordnung ist, gehen wir mit dem Zettel des Tonmeisters in die Technikabteilung im ersten Stock. Der

Techniker kann mit der Nachricht ohne Lesebrille jedoch nichts anfangen. Ganz spontan gehen wir in die Kantine im 5. Stock, wo wir Oma Schröder anquatschen. Die kennen wir sogar, und sie gibt uns einen kandierten Apfel und eine BiFi-Roll. Außerdem lassen wir uns vom mehr oder weniger berühmten Regisseur "Spülberg" eine Autogrammkarte geben. Die können wir gut gebrauchen, weil wir die nämlich mit dem kleinen Jungen am Pförtneringang gegen seinen Ball tauschen. Wir betreten jetzt das Vorzimmer und unterhalten uns mit der Sekretärin. Die ist ganz wild auf kandierte Äpfel, und nett wie wir sind, geben wir ihr unseren. Das bekommt ihren Zahnschmerzen leider gar nicht gut, weshalb sie schleunigst zum Zahnarzt gehen muß. Die Gelegenheit ihrer Abwesenheit nutzen wir schamlos aus und durchsuchen die linke Schublade des Schreibtisches, in der wir einen Art Sicherheitsausweis finden. Den stecken wir natürlich gleich ein. Im rechten Regal steht Bippes (schwachsinniger, überflüssiger Krempel), hinter dem wir einen Haarnadel finden. Die gehört ab sofort uns. Nach links geht es jetzt Richtung Büro des Direktors. Wir wühlen zwar nicht in seiner Kommode aber in seinem Papierkorb, wo wir ebenso fündig werden, wie in der Vase auf dem Schreibtisch. Den zerknüllten Zettel und das Memo lesen wir uns aufmerksam durch und finden einige interessante Bemerkungen. Wieder im Vorzimmer schmeissen wir den Computer an. Wir benutzen ihn nochmal und müssen ein Password eingeben. Wir versuchen das Password Teddy und beim zweiten mal den Teddybär, damit klappt es dann. Ansonsten hält uns hier nichts weiter auf. (Diese Aktion ist für die Lösung des Spiels nicht von Bedeutung.) Wir interessieren uns natürlich auch für den Rest des Gebäudes, und so fahren wir einfach in den zweiten Stock und schauen uns in der Maske um. Wir untersuchen den Pinguin genauer und finden einen Kaugummi.

Nun besuchen wir im vierten Stock den Drehort für den neuen Sly Sylvester Film, anschließend statten wir dem Verrückten im 6. Stock einen Besuch ab, der uns im folgenden immer wieder seine Qualen von neuem erzählt. In der 7. Etage hinter der linken Tür befinden sich Prenda, Tonna und Tillon aus der Serie "Beverly Holz 08-15". Wir besuchen aber zuerst einmal den Drehort für "Öliens Vill - Viecher wollt Ihr ewig leben?" hinter der rechten Tür. Dort jammert uns der eingeklemmte Schauspieler die Ohren

voll. Wir haben von dieser Technikeinrichtung jedoch keine Ahnung und können nur herumprobieren. Wie wäre es, wenn wir einfach das Knöpfchen neben der Tür drücken, denken wir uns und tun es. Der Mann ist zwar immer noch eingeklemmt, aber immerhin öffnet sich die Tür zum Raum nebenan. Als nächstes sehen wir ihn uns gleich genauer an, entdecken aber noch nichts Nennenswertes. Wieder draußen genießen wir erst einmal unseren Kaugummi mit der abartigsten Geschmackskombination auf Erden und kleben ihn dann auf den Sicherheitsausweis. Die BiFi essen wir auch gleich auf.

Zurück bleibt eine Tätowierung.

Nun bewegen wir uns in den ersten Stock zur "Denkfabrik". Herr Goldmann hat einen Auftrag für uns. Stefan Spülberg sitzt immer noch in der Kantine, wo wir ihm Bescheid geben. Wir fahren in die 4. Etage zum Set, aber da ist er noch nicht. Im zweiten Stock berichten wir Herrn Goldmann, der uns nochmal zum Regisseur schickt. Freundlich, wie wir sind, gehen wir nochmal hin. Nach wie vor läuft am Drehort in der Etage 4 nichts, also ab zu Herrn Goldmann und die Nachricht überbracht. Jetzt gehen wir durch das Vorzimmer im Erdgeschoß in das Büro des Direktors, wo wir auf Sly Sylvester treffen und uns mit ihm unterhalten. Nachdem dieser gegangen ist, greifen wir Herrn Goldmann etwas unter die Arme und benutzen die Sprechanlage, um Stefan Spülberg von seinem Kreuzworträtsel zu trennen und ihn zu Herrn Goldmann zu schicken. Die Angelegenheit verläuft erfolgreich, und wir machen uns auf den Weg zum Set in der 4. Etage. Dort ist die Filmcrew bereits drehfertig, nur Sly fehlt noch. Also machen wir uns auf die Socken, ihn zu suchen. In der Vitrine in der Maske finden wir das Rambowsky-Kostüm. Wir brechen uns zunächst die Finger ab, eh' wir es mit der Haarnadel versuchen. Siehe da, wir waren erfolgreich! Wir klauen uns das Kostüm aus der Vitrine, fahren in den 4. Stock zum Drehort, gehen hinein und ziehen das Kostüm an. Fertig ist der Actionheld! Leider fehlt nur noch die Schminke im Gesicht. Dazu gehen wir in die Maske, schauen in den Spiegel und bemerken, daß uns die Tätowierung im Gesicht sehr gut steht. Jetzt heißt es "Ab in den 4. Stock!" Da wir noch nie vor der Kamera standen, haben wir natürlich keine Ahnung von der Schauspielerei und den Text kennen wir auch nicht. Also müssen wir wieder 'raus. Die Frage ist, wo wir das Drehbuch finden. Ganz einfach, natürlich bei der "Denkfabrik" bei den

Schreiberlingen. Dort liegt es offen auf dem Schreibtisch, also bedienen wir uns einfach. Der Text, besser gesagt die paar Zeilen, ist schnell auswendig gelernt, weshalb wir wieder an den Drehort fahren. Wenn die Szene fertig gedreht ist, gehen wir in den Nebenraum. Dort lauschen wir gespannt dem Gespräch zwischen Regisseur und Schauspieler. Wir sprechen den Schauspieler Bert Bonzi auf das Automagazin an und leihen uns einen Wagenheber. Jetzt werfen wir mit dem Ball des kleinen Jungen nach der Brille des Dinosauriers, sie fällt tatsächlich herunter. Die Gagabrille sacken wir ein. Jetzt gehen wir nach unten zum Pförtner. Ihm drücken wir die Brille auf die Augen, damit in Zukunft niemand, der an ihm vorbeigeht, mehr sieht, daß er eigentlich schläft, weil die Gagabrille ja schöne, große aufgemalte Augen hat. Nachdem wir Heinz - wir dürfen ihn jetzt duzen - vor der Entlassung bewahrt haben, schläft er schnell wieder ein, sodaß wir uns seinen eigentliche Brille unter den Nagel reißen können. Die braucht er vorläufig bestimmt nicht. Wir erinnern uns, daß der Techniker den Zettel vorhin nicht lesen konnte, weil er keine Brille hatte. Schlau wie wir sind, denken wir uns: Probieren könnte man es ja. Wir gehen also in die Technikabteilung und bieten dem Techniker die Brille von Heinz an. Die italienische Nachricht auf dem Zettel scheint schrecklich zu sein, denn er verläßt schleunigst sein Zimmer. Da stehen wir nun allein. Das soll uns nicht weiter stören, und so sehen wir uns zunächst einmal die Zeitung an. Wir finden einen Schlüssel und die VIP-Karte darunter, die uns Eintritt zu VIP-Lounge im Erdgeschoß verschafft. Genau da begeben wir uns jetzt hin. Der große Magier Stopperfeld hat so seine Probleme mit der Tür, aber im Moment können wir ihm noch nicht helfen. So langsam sollten wir uns Gedanken darüber machen, wie wir dem gefangenen Schauspieler am Öliens-Drehort behilflich sein können. Wahrscheinlich könnte uns der soeben gefundene Schlüssel dabei eine Erleichterung bieten. Wir fahren also in den 7. Stock, gehen in den Nebenraum und benutzen den Schlüssel mit dem Hebel zu unserer Rechten. Wir vernehmen freudiges Geschrei aus dem Nebenraum, das wir natürlich gleich genauer untersuchen müssen, auch wenn wir uns bereits dachten, was los sein könnte. Wir haben den Schauspieler tatsächlich befreit. Aus tiefer Dankbarkeit beschenkt er uns mit seinem gesamten Vermögen: 2 Mark. Wir zieren uns zwar, nehmen

das Geld dann aber doch an. Wer weiß, wozu man das Geld noch gebrauchen könnte.

Zwischenzeitlich bewegen wir uns ganz spontan an den BiFi-Spot, wo wir einen Saboteur entdecken. Vor lauter Schreck flüchtet er und läßt seinen Perücke liegen. Wie auch alles andere bisher wandert sie in unseren Besitz.

Wir haben bereits einen Ahnung, was wir mit dem Geld anstellen könnten: Wir setzen uns in die Fotokabine im Nebenzimmer bei den Dreharbeiten zu Beverly Holz 08-15 und lassen ein paar schicke Portraits von uns schießen. Alle vier Bilder können wir allerdings nicht auf den Sicherheitsausweis kleben, weshalb wir uns entsinnen, im Vorzimmer einen Schere auf dem Schreibtisch entdeckt zu haben. Wir schneiden uns ein einzelnes Foto heraus. Damit versorgen wir unseren klebrigen Sicherheitsausweis, der Kaugummi hat uns also trotz des miesen Geschmacks noch einen guten Dienst erwiesen. Mit unserem perfekten Sicherheitsausweis Marke Selbstbau können wir endlich die SFX-Abteilung in Angriff nehmen. Dort klauen wir uns gleich die Rakete und das Pyrotool zusammen, die beiden können wir bestimmt irgendwann gut gebrauchen, wir sind ja immer scharf auf ein deftiges Feuerwerk. Nun geht es ab in die Requisite, wo wir die Perücke abgeben. Dafür bekommen wir einen Eimer Leuchtfarbe und eine Wasserpistole. Plötzlich macht sich der Requisiteur auf den Weg zum Trödelmarkt, was dem Schrumpfkopf die Gelegenheit bietet, uns einige Worte über Höhlen zu erzählen. (An dieser Stelle ist es z.B. möglich, einen zweite Wasserpistole und einen weiteren Eimer mit Leuchtfarbe abzustauben, wenn man die Maus in die Position bewegt, in der Requisiteur stand.) Die Unterhaltung war nicht sonderlich interessant, und so entfernen wir uns in Richtung Pförtner beziehungsweise kleiner Junge, wir sind nämlich unwahrscheinlich scharf auf sein Gummi-Entchen. Dafür geben wir ihm die Spritzpistole. (Wer sich eben eine zweite Spritzpistole hat geben lassen, kann jetzt ein zweites Gummi-Entchen vom kleinen Jungen bekommen.)

Wo sollen wir jetzt anderes hingehen als in Maske? Unsere Idee war richtig, den dort hält sich unser Nachwuchsspion auf, der vorhin bereits vor uns flüchtete. Wir drohen ihm mit der Polizei, woraufhin er klein beigt und uns einen Schlüssel aushändigt. Der dürfte aller Wahrscheinlichkeit nach in der

VIP-Lounge passen. Die Vermutung hat sich bestätigt, er paßt. Der lädierte "Stoppelfeld", den wir soeben befreit haben, präsentiert sich wenig später in Form einer Betriebsanleitung für das Pyrotool. Die müssen wir sofort lesen. Nachdem wir alles aufmerksam gelesen haben, machen wir uns auf den Weg in die Etage Nummer 6. Dort erwartet man uns bereits. Nach kurzer Vorbereitung wird die Explosion zum vollen Erfolg. Die Szene ist damit abgedreht, und nachdem sich alle entfernt haben, betreten wir den Raum wieder, um in den Nebenraum zu gelangen. Dort würde man auch gerne drehen, das fehlende Licht und der Mann, der dies in Ordnung bringen sollte, lassen dieses nicht zu. Dann müssen wir als Held der Story eben wieder 'ran. In der Mitte des Bildes, ein wenig versteckt, befindet sich eine Mulde, die wir uns näher anschauen. Zum Glück haben wir den Farbeimer mit, wir füllen die Farbe also vorsichtig ein. Voilà! Das Licht ist heller als sonst, man ist äußerst dankbar. Den Schurken, der jetzt auftaucht, lassen wir besser gehen, ebenso wie die Filmcrew. Stattdessen gehen wir zunächst in den Filmraum hinter der VIP-Lounge, wo wir die Kiste mit dem Wagenheber mühevoll aber erfolgreich stemmen und sogleich in den Geheimgang hinabsteigen. Unten angekommen folgen wir den auffällig roten Pfeilen. Nach einiger Zeit merken wir, daß der Schrumpfkopf uns gewaltig angesch... hat. Als kleinen Trost finden wir einen Stadtplan. Wer weiß, wo wir den je gebrauchen werden. Sobald wir wieder in der Oberwelt sind, statten wir unserem kleinen Freund einen Besuch ab, der sich gewaschen hat. Die Stimmung gegen ihn wandelt sich doch ein wenig, als wir erfahren, daß es sich bei der Karte um ein Rätsel handelt. Wir geben ihm also das Gummi-Entchen, damit der Schlawiner 'was zum spielen hat. Seinen Spruch hören wir uns besser ein zweites Mal an oder schreiben ihn auf, damit wir ihn besser verstehen können. Bei den zwei Elementen kann es sich nur um Feuer und Wasser handeln. Diese hatten wir bereits im 4. Stock am Rambowsky-Drehort zu Gesicht bekommen. Wir nehmen also den leeren Eimer und füllen ihn mit Wasser. Danach erhitzen wir das Wasser im Eimer, wir benutzen ihn also mit dem Feuerchen. Davon wird er selbstredend heiß, es kühlt jedoch sehr schnell wieder ab. Deshalb müssen wir uns beeilen und die Karte in den Wasserdampf halten. Der Schrumpfkopf hat uns nicht zu viel

versprochen, auf der Rückseite der Karte offenbart sich uns ein mit Geheimtinte geschriebene Geheimkarte für das Labyrinth. Wir bewegen uns also wieder in das Labyrinth unter der Erde und lassen uns von der Karte ans Ziel führen.

Karte

Wir landen nach kurzer Zeit vor einer Gittertür. Das Schloß daneben bietet zwar so viele Lösungsmöglichkeiten, daß man locker mehrere Menschenleben damit zu tun hätte, aber wir kennen ja die richtige: Sie steht ebenfalls auf der Karte (benutze Karte).

Das Tor öffnet sich uns. Dahinter ist Direktor Schlönstadt an einem Stuhl gefesselt, aber wir befreien ihn natürlich und folgen ihm dann. Über eine etwas eigenwillige Art des Personentransports gelangen wir an den Öliens-Drehort, von dort aus gehen wir aber gleich zum Direktor an den Drehort des Bifi-Spots. Jetzt können wir ihm endlich das Drehbuch überreichen, das wir schon so lange mit uns herumschleppen.

Damit und mit einer dicken Feier endet das Abenteuer, aber wer glaubt nicht daran, daß es noch einen dritten Teil geben könnte?

1.69 bifi2_dreisbach

BIFI 2

Nach dem das letzte Bifigame (Snack Zone) so erfolgreich gewesen war, war es ja nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger erscheinen mußte, BIFI 2 ! Das Spiel ähnelt sehr stark dem letzten Werbegame von der Telekom, kein Wunder, sind doch bei BIFI 2 die gleichen Programmierer von Art Department am Werk.

Zur Vorgeschichte:

Der Spieler muß in einem riesigen Filmstudio ein Skript zu den Dreharbeiten zum neuen Bifi Spot abgeben, doch leider ist die Person, der man das Manuskript überreichen muß, unauffindbar. Im Laufe des Spieles stellt sich dann heraus, daß diese Person entführt wurde. Am Spieler liegt es nun, die Dinge wieder ins Lot zu bringen.

Das Game ist ein Adventure im Stil von Indiana Jones IV oder Monkey Island II gehalten. Man spricht mit Hilfe von vorgegebenen Fragen und Antworten mit anderen Personen, sammelt Gegenstände an einem Ort, um sie an einem anderen zu benutzen.

Die Grafik ist für ein Freeware-Spiel super gelungen, auch die

im Hintergrund dudelnde Musik kann man(n/Frau) sich anhören (man kann sie aber auch abstellen, wenn sie einem auf den Keks gehen sollte!).

Das Game ist ziemlich Komplex. Die Aufgaben sind aber alle nicht schwierig und sind durch logisches Denken zu lösen.

Martin Dreisbach

1.70 bigit man

Spielname: Bigit Man

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

02B169 - Leben

1.71 bignose

Spielname: Bignose the Caveman

Hersteller: Codemasters (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Wer sich in der High-Score-Liste mit " MUSKI " einträgt, aktiviert folgende

Tasten:

- F1 : 9 Leben - F3 : Dreifach-Schuß

- F2 : Levelsprung - F4 : 90 Super-Power-Points

1.72 big run

Spielname: Big Run

Hersteller: Storm

Genre: Rennspiel

Cheat:

Das Game pausieren und den Joystick so bewegen:

LINKS, RECHTS, ABWÄRTS, AUFWÄRTS, AUFWÄRTS, LINKS, ABWÄRTS und RECHTS.

Jedesmal den Joystick in die Mitte zurückdrücken. Der Bildschirm wird aufflimmern und man hat unbegrenzte Kredite.

1.73 biing

Spielname: Biing !

Hersteller: Magic Bytes (1995)

Genre: WiSim

Screenshots:

1

2

3

4

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübke](#) (Kurztest)

[Sascha van Wahnem](#)

1.74 biing_lübke

Biing! Thema: Krankenhaussimulation

Hersteller: Magic Bytes / ReLine

Hardware: AGA mind. 3 MB,

HD erforderlich (30 - 35 MB)

Multisync-Monitor, Fast-RAM,

Turbokarte wird unterstützt

Umfang: 19 Disketten, kompl. deutsch

(auch als ECS-Version erhältl.)

Spieler: 1

+: sehr umfangreich und komplex,

tolle Grafik, tolles Intro

-: lange Installationszeit

Bem.: mit passender Hardware ein

absolutes Muß !

1.75 biing_sascha

[Sascha van Wahnem] [08.06.1995]

Das Spiel aus dem Hause reLine und Magic Bytes: Biing!

Der erste Eindruck wenn man die Verpackung von "Biing!" öffnet ist

ersteinmal "O Gott, das muß ein Fehler sein! Die haben ja viel zu

viele Disketten reingetan!"

Falsch! Es sind sovieles, in der A500/A2000 Version sind es nur (!) 12

Disketten! In der A1200/A4000 Version sogar noch mehr! Also ist das Spiel nur was für die Leute, die ne Festplatte mit mindestens 16 MB haben. Will man das Programm nun installieren, muß man sich wohl auf eine längere Sitzung vorbereiten. Auf meinem "normalen" A2000 habe ich dafür ca. 1.5 Stunden benötigt! Doch es hat sich gelohnt! Kurz nach dem Start erscheint das Intro, daß meiner Meinung nach, wirklich Gold wert ist. Es fängt mit einem kleinen Flug durch's All an, wonach man meinen könnte es sei ein Ballerspiel. Kaum hat man sich aber mit dem Intro abgefunden, so sagt eine Stimme "Doch jetzt kommen wir zu was ganz anderem!" Das Titelbild von Biing! kommt, und man landet im Büro, von wo aus man das ganze Spiel lenkt. Mit Hilfe von der "Landkarte" kann man nun in alle Räume gehen, was besonders wichtig ist, da man nur so (wenn man Räume gemietet hat) in diese kommen kann. Allerdings sollte man es nicht so ernst nehmen, wenn man natürlich nur aus "Versehen" auf einige Stellen der Schwestern klickt, worauf diese dann sich entkleiden. Trotz dieser kleinen "Sauerreien" in den verschiedenen Zimmern ist das Spiel sehr gut. Es ist auch nicht etwas für das 15 Minuten Spiel, man hat alle Hände damit zu tun genug Geld zu scheffeln um seine Kosten zu decken. Steht man bei Tagesende nur einen "Lümmel" (die Zahlungseinheit in de Spiel) im Minus ist es vorbei. Also schon etwas schwerer als "OilImperium & Co." Auch kann man über die Grafik nix meckern, wobei ich allerdings bemerken möchte, daß man doch besser dafür einen AGA-Amiga haben sollte, da man zwar so viele Farben hat, das Spiel aber in Interlaced-Modus ist (Flimmern des Monitors ist ehrensache). Nur die Musik ist, meiner Meinung nach im Spiel, noch etwas dürftig. Wäre sie so gut wie im Intro wäre es Spitze!!!!

Auch die Anleitung sollte man schon gar nicht ernst nehmen. Sie hat zwar den Inhalt, gleicht aber mehr einem Witzbuch, wo die Besitzer vom PC oder Amiga immerwieder wegen irgendeiner Sache durch den Kakao gezogen werden.

Ich kann nur jedem entfehlen sich es wenigstens mal anzusehen, (Demos kann man ja bestimmt irgendwo bekommen, oder wenigsten sich mal die Grafiken ansehen, Disk war auf einer Amiga Games drauf!) eine Wirtschaftssimulation dieses Kalibers gibts wohl kaum noch einmal!!!!

1.76 bills tomato game

Spielname: Bill's Tomato Game

Hersteller: Psygnosis (1992)

Genre: "Geschicklichkeit"

Screenshots:

1

2

Level Codes:

1.1 ----- 2.1 Zaivit 3.1 Clyfit
1.2 Glycken 2.2 Ziomal 3.2 Sipug
1.3 Seeppun 2.3 Noibat 3.3 Geabbar
1.4 Mepel 2.4 Vianen 3.4 Tapper
1.5 Ploottit 2.5 Cliennug 3.5 Voassog
1.6 Wannal 2.6 Waivar 3.6 Givin
1.7 Cloopan 2.7 Glealog 3.7 Siedder
1.8 Ciapog 2.8 Mefan 3.8 Touker
1.9 Zullar 2.9 Sakug 3.9 Booman
1.10 Beggen 2.10 Taigat 3.10 Binnon
4.1 Cloinal 5.1 Slypit 6.1 Slainun
4.2 Flessar 5.2 Floggal 6.2 Pleamin
4.3 Tiofin 5.3 Floggal 6.3 Gyvet
4.4 Token 5.4 Venin 6.4 Teettal
4.5 Tiaver 5.5 Druttel 6.5 Boacker
4.6 Ploiddog 5.6 Gliettug 6.6 Boickel
4.7 Neabban 5.7 Flynnel 6.7 Ploagog
4.8 Paibban 5.8 Miossat 6.8 Floumun
4.9 Byinel 5.9 Droaddar 6.9 Woissan
4.10 Sloovom 5.10 Bouttol

Thema 2/Level 1: TAIPOG

Thema 3/Level 1: BIFAN

Thema 4/Level 1: SLOOKER

Thema 5/Level 1: BOUBBIN

1.77 bio challenge

Spielname: Bio Challenge

Hersteller: Delphine (1989)

Genre: Jump 'n Run

Screenshot:

1

Cheats:

Pause mit <ESC> und <G> drücken und man kommt in den nächsten Level!

Drückt man im Spiel <ESC> gefolgt von <F9> geht der Öko-Kämpfer schnurstracks dem Obermonster ans Leder.

1.78 bioforge

Spielname: Bioforge

Hersteller: ?

Genre: ?

Komplettlösung Bioforge

Zellenblock:

Nach dem Aufwachen werden die Anweisungen des Nursebots einfach ignoriert und selbiger wird mit Schlägen eingedeckt. Praktischerweise fliegt er dabei in das Energiegitter der Zelle, das nun zu flackern beginnt und eine Fluchtmöglichkeit bietet. Noch schnell das Logbuch und das Fleisch eingesteckt und raus hier, auf zu Caynans Zelle (die Zelle links neben der eigenen).

Leider erweist sich Caynan als feindlich und muß unschädlich gemacht werden. Eine verbesserte Angriffsmöglichkeit erreicht man dadurch, daß man das Fleisch vor Caynans Energiebarriere legt. Dieser schnappt es begierig und kann, nachdem man den richtigen Moment zum Durchschreiten des, ebenfalls flackernden, Gitters abgepaßt hat, wunderbar hinterhältig von hinten angegriffen werden. Nach dem Kampf die Gabel, Caynans Logbuch und das Foto (wird aber nicht zur Lösung benötigt) mitnehmen und auf zum Tor am oberen Ende des Ganges.

Jetzt benutzt man die Gabel mit dem Wandvorsprung rechts neben dem Tor und legt dadurch ein süßes, kleines Controlpanel frei. Hier muß man die blinkenden Felder verbinden, ohne vorher eine andere Verbindung herzustellen. Danach läßt sich das Tor aufschieben (<SPACE> drücken).

An den Bildschirmen an der Rückwand des nächsten Raumes lassen sich die Energiegitter der Zellen, bis auf eine, abschalten.

Nachdem man dies getan hat, benutzt man den Computer, der ganz links hinten am Schreibtisch steht. Er dient zur Steuerung eines Nursebots. Also Steuerung auf manuell umschalten und den Nursebot vor Caynans Zelle dirigieren, wo man ihn den abgetrennten Arm schnappen läßt (linker Knopf). Jetzt mit dem Arm so vor den Palm-Reader links von dem geschlossenem Tor

fahren, daß der Roboter den Arm darauf hält.

Nun holt man aus der Zelle des Nursebots noch die Flöte (nicht unbedingt nötig) und das Logbuch, in dem man - unter Kapitel 12 - den Sicherheitscode für das Tor findet, der gleich bei dem Computer ganz rechts am Schreibtisch benutzt wird.

Nun muß man noch einmal die Nursebot-Steuerung benutzen und den Arm fallen lassen (mittlerer Knopf), ihn selbst nehmen und ihn auf den Palm-Reader legen (natürlich vorher den Nursebot wegfahren) und das Tor öffnet sich.

Kühlraum:

Im nun zugänglich gewordenen Gang muß man auf den Wachroboter aufpassen: Zunächst hinter ihm bis zum Aufzug rennen, warten bis er umgedreht hat und den Gang weiter bis zum Kühlraum.

Jetzt mit dem Knopf die Iristür im Boden öffnen und mit dem Handrad solange Krypto-Flüssigkeit ablassen, bis das Tier aus Kapsel 1 aufwacht und ausbricht. (Den Stand der Flüssigkeit, sowie die Pulsfrequenz der einzelnen Tiere kann man am Monitor neben der Eingangstür ablesen.) Da sich das Viech nicht töten läßt, muß man es auf die Iristür locken. Dazu muß man vorher natürlich den Hahn abdrehen und die Tür schließen (ach nee). Wenn es nun drauf oder am Rand steht die Tür öffnen und plumps, weg ist es.

Unten liefern sich nun zwei Monster einen unerbittlichen Kampf, also geht man besser nicht die Leiter hinunter bevor man nicht etwas

Krypto-Flüssigkeit in das Loch laufen ließ. Unten, an den erstarrten Monstern vorbei, gelangt man zu drei Löchern in der Wand. Man klettert in das rechte und gelangt in eine Zelle. Nachdem man den Typ dort ruhiggestellt hat schnappt man sich seinen Strahler. Auf geht's, am Wachroboter vorbei, zum Aufzug, mit dem man ins oberste Stockwerk fährt.

Landeplattform:

Hier wird man von unfreundlichen Wachdroiden empfangen, die mit dem Strahler aber kein ernsthaftes Hindernis darstellen. Die ersten zwei werden aus dem Aufzug heraus erledigt. Für die nächsten zwei, auf die die Aufzugwand den Blick versperrt, bedient man sich der schußreflektierenden Wände. Jetzt rennt man an den restlichen im Zickzack vorbei, auf die andere Seite des Aufzugschachts. Hier hat man erst einmal für kurze Zeit seine Ruhe.

Aber nicht lange, denn ein neues Schiff mit Verstärkung für Mastabas Truppen ist im Anflug und dagegen muß etwas unternommen werden. Mit zwei Kicks bringt man den Jammerlappen bei der Kanone dazu, sie anzuschalten. Jetzt ist man dazu bereit, das vorbeifliegende Schiff abzuschießen. (gut

zielen!) Ebenso wird mit, von unten auftauchenden, Angriffs-Schiff verfahren. Um beim Rückweg nicht von den lästigen Wachdroiden verletzt zu werden, macht man sich die schußreflektierenden Wände nochmals zu Nutze. Und weiter geht's : eine Ebene tiefer.

Reaktorebene:

Schon wieder so ein Wachroboter. Aber wozu gibt's reflektierende Aufzugwände? Na also geht doch. Auf keinen Fall in den Reaktor (rechte Tür) gehen, bevor man den Schutzanzug hat, sondern lieber erstmal in Mastabas Operationssaal (linke Tür).

Nach der Zwischensequenz tut man dem werdenden Cyborg auf dem OP-Tisch den Gefallen und tötet ihn. Aus dem OP-Tisch kann man sich noch eine frische Batterie beschaffen (<SPACE>) und ein bauen (<SPACE>).

Nun geht man zum Ende des Ganges und öffnet die Tür. Nachdem Kampf mit der Wache, nimmt man ihr Logbuch und erfährt bei dessen Lektüre interessantes, was den Öffnungs-Code für die Tür zur Oberfläche betrifft. Nachdem man sich die Informationen aller zu Verfügung stehenden Monitore zu Gemüte geführt hat fährt man hinunter zum Icarus-Raumschiff ("Icarus Zutritt" drücken). Von der Wache ja nicht abschrecken lassen; immer feste druff.

Den Alien-Würfel und das Walkie-Talkie mitnehmen. Wieder oben angelangt, geht man zum Podest, auf dem zuvor die Wache stand und stellt sich auf das Feld vor der Wand. Mit dem Anzug den man nun bekommt kann man nun unbesorgt in den Reaktor gehen, aber vorher müssen noch zwei Kleinigkeiten erledigt werden : Von dem rechten der beiden Monitore neben der Schutzanzugausgabe erfährt man den Abschaltungs-Code für den Reaktor. Gegenüber befindet sich die Steuerung für einen Gabelstapler-Robot. Mit dieser lenkt man selbigen in den Reaktor, stellt ihn dort vor den Wachroboter und hebt die Ladeplattform an. Netterweise fallen dabei gleich beide Roboter in den Abgrund. Jetzt aber auf in den Reaktor.

Reaktor:

Die Schritte von hier an bis zum Abschalten des Reaktors müssen in einem Zeitlimit absolviert werden, also am besten abspeichern.

Als erstes wird mit dem Panel die Brücke ausgefahren. Auf der anderen Seite wartet ein nettes Alien. Es hat, wegen dem Zeitlimit, keinen Sinn es zu bekämpfen. Dazu hat man später noch Gelegenheit. Man sollte ihm höchstens ausweichen und auf es schießen um etwas Vorsprung bzw. räumlichen Abstand zu gewinnen.

Nun zum Abschalten : Zuerst auf die rechte Seite laufen und den Hebel benutzen, um die Säule, die wohl ein Brennstab darstellen soll, hochzufahren. Genauso auf der linken Seite. Zwischen durch mal wieder dem

Alien eins verpassen, damit es nicht so schnell hinterherkommt. Hat man beide Seiten hochgefahren über die Brücke zurückrennen. Jetzt folgt das Alien einem nach, was ein fataler Fehler ist, denn wenn es auf der Brücke ist wird sie einfach ausgeschaltet (hehe). Jetzt wieder einschalten und rüber und zum Terminal an der Rückseite. Hier muß man erst den Code eingeben und dann den Aus-Knopf drücken. Puuuh, geschafft! Ab zum Aufzug und zum Tor zur Oberfläche (unterste Ebene) fahren.

Mit dem Strahler wird der Wachroboter ohne Probleme fertig gemacht und rechts neben der Tür der Öffnungs-Code eingestellt. Die Wachen, die sich in den wegstellen müssen leider dran glauben. Sind ja auch selber schuld. Gleich nachdem man auf die Wachdroiden ,ähnlich denen auf der Landeplattform, trifft, also am Anfang des Laufstegs entlang der Kraterwand, läßt man sich auf den Metallwürfel unterhalb des Laufstegs fallen. Ganz unten benutzt man den Alien-Würfel aus dem Icarus-Hangar und, siehe da, man schwebt über den See hinweg auf die nächste Metallplatte. In diesem Stil geht es weiter, bis man, nach noch einem bißchen Klettern, zum Wrack des Raumschiffs kommt, das man selbst abgeschossen hat.

Raumschiffwrack:

Im Innenraum wird ersteinmal das Heilgerät aufgesammelt. Während man sich ein wenig umschaut, öffnet sich die Tür an der Rückwand und ein neuer Gegner, der unbedingt besiegt werden will, tritt ins Rampenlicht. Nach seiner Stilleung überläßt er einem freundlicherweise sein Gewehr und seinen Schlüssel, mit dem gleich die Tür geöffnet wird. Das verschafft einem Zugang zur Raketen-AbschußVorrichtung des Raumschiffs, die gleich benutzt wird: Mit der ersten Rakete erregt man die Aufmerksamkeit des See-Monsters und mit der zweiten bekommt es eins auf den Deckel sobald es neugierig seinen Kopf zum Einschußloch streckt. (Vor dem Feuern Abschußrohr mit Zahlentasten anwählen) Jetzt ist der Weg frei zurück zur Ausgrabungsstätte.

Doch vorher baut man noch die Bombe aus dem Gerät vor dem Raumschiff aus. Mit der rennt man was das Zeug hält (Zeitlimit!) am Raumschiff vorbei, teleportiert sich mit dem Würfel, klettert und landet wieder auf dem Laufsteg, diesmal von der anderen Seite. Schnell weiter in den röhrenförmigen Eingang, die Bombe vor der Tür ablegen und nichts wie raus. Die Tür wird aufgesprengt und man kann nun durch. Vorher sollte man sich das Gewehr wieder holen.

Phyxx-Stadt:

Vom Anzug befreit entdeckt man Fr. Dr. Escher die gerade im Begriff ist

von einem Alien aufgeessen zu werden. Sie ist aber noch am Leben. Nach dem man das Alien unschädlich gemacht hat (es bringt nichts es zu bearbeiten solange es zusammengerollt ist), redet man mit Escher und benutzt das Heilgerät einmal mit ihr, worauf sie einen Übersetzer aushändigt.

Durch den Gang kommt man in einen Riesigen Kühlraum, in dem hunderte Aliens im Gefrierschlaf liegen. Doch es bleibt nicht viel Zeit zum Staunen, denn schon bricht das Alien aus dem Reaktor durch die Wand, das solange bekämpft werden muß, bis es flieht.

Eine der Kühlkammern ist schon leicht geöffnet. Diese wird ganz aufgemacht. Nun muß man das Kraftfeld abschalten. Dazu muß man das linke und rechte Feld so kombinieren, daß das untere Feld mit dem oberen identisch ist. Den Talisman, den man nun bekommt, muß man bei der Röhre rechts neben Dr. Escher benutzen und gelangt so in eine Art Verteilerraum. Stadtkern:

Durch die Säule in der Mitte kann man die verschiedenen Teleporter-Röhren aktivieren, in dem man die Symbole über des jeweiligen Röhren nachbildet. (Hat man die richtigen Teilsymbole angewählt, erscheint das vollständige auf dem mittleren Knopf. Diesen drücken um die Röhre zu aktivieren.)

Momentan ist es nur sinnvoll die Röhre, die, wenn man aus der Eingangsröhre hinausschaut, rechts ist, zu benutzen. Die oberen sollten in Ruhe gelassen werden, da hier nur feindselige Aliens herauskommen und man sie selber sowieso nicht betreten kann.

Durch die genannte Röhre gelangt man in einen schwerelosen Raum, in dem man sich durch das Abfeuern von Schüssen fortbewegt, um in die Röhre auf der anderen Seite zu gelangen.

Im nächsten Raum wartet erneut das Alien, das zuvor geflüchtet war mit einem Reflektor Anzug. Also verzichtet man auf das Gewehr und gibt ihm auf die konventionelle Weise endgültig den Rest (Vorsicht vor den lockeren Bodenplatten!) und nimmt den reflektierenden Würfel an sich. Dieser wird auch gleich verwendet und man kann nun das Energiefeld passieren.

Auf der anderen Seite wartet eine Konsole mit einem neuen wie-funktionier-ich-Tastenrätsel. Das Ziel hierbei ist es alle Felder innerhalb der Abgrenzung auszufüllen. Man erreicht das durch das Drücken der Farbtasten, die gleichzeitig für die Richtung stehen, in der das nächste Feld ausgefüllt wird. Der Trick liegt darin, daß sich die Richtung die die Tasten bewirken jedes zweite mal genau umdreht. Also immer schön abwechselnd einmal die richtige einmal die entgegengesetzte Richtung drücken. Ist das geschafft erscheint der erste Lerner der Phyxx, Gen, und

gibt einem eine neue Batterie, die sofort eingebaut wird. Jetzt kann man die eingebaute Waffe benutzen, aber Vorsicht : Man muß 3/4 der Batterie am Schluß übrig haben, um das Icarus-Raumschiff zu starten.

Nun geht's wieder zurück in den Verteilerraum. Man folgt Gens Anweisung und geht in die gegenüberliegende Röhre. Jetzt muß durch Herumlaufen auf den Pfeilen die Scheiben so drehen, daß die Felder mit den hellblauen Linien an der Seite in einer Linie sind. (auf die fliegenden Steine aufpassen!) Es öffnet sich der Schwerkraftgürtel und man geht wieder zurück. Noch schnell einen kurzen Abstecher in den Raum mit Dr. Escher. Abstecher deswegen weil der eigentliche Ausgang verschüttet ist und man wieder zurück muß. Wenigstens liegt hier ein Logbuch, das eingesteckt werden kann. Also wieder zurück zum Verteilerraum.

Den einzigen Ausweg bietet die Röhre gegenüber von der Eingangsröhre. Diese blinkt aber, wenn sie aktiviert wird, und ist nicht benutzbar. Das liegt daran, daß ihr Ausgang blockiert ist. Dem kann Abhilfe geschaffen werden : Rechts der Röhre befindet sich ein Kontrollmonitor, mit dem sich die Kugel in der Mitte des Raumes der Ausgrabungsstätte heben läßt. Sobald der Soldat seinen neugierigen Kopf über das Loch beugt wird sie wieder runtergelassen (batsch!) und gleich wieder angehoben (sonst ist die Teleport-Röhre ja wieder blockiert). Die Granate, die der zweite Soldat herunter wirft, wird einfach ganz frech wieder zurück geworfen. Nun ist der Weg nach draußen frei : Zurück zur Basis. Die zwei Wachen die sich in den Weg stellen werden im Vorbeigehen platt gemacht (Reflektoranzug sei Dank). Nach der zweiten Wache heißt es vorsichtig sein und langsam weiter gehen. Sobald Mastabas Schiff feuert Stehenbleiben und sofort nach dem Einschlag des Schusses losrennen bis man wieder bei der Basis ist.

Aus dem Logbuch der nächsten Wache erfährt man den neuen Zutritts-Code. Wieder in der Basis:

Mit dem Aufzug geht es wieder auf die Reaktorebene. Schon wieder einer der Ärger machen will. Tut uns leid! Warum läßt der Kerl auch nicht mit sich reden? Im Operationssaal kann man, mit Hilfe des Codes aus Dr. Eschers Logbuch, die letzten Geheiminformationen abrufen. Man erfährt seine frühere Identität.

Jetzt aber nicht wie weg hier. Runter in den Hangar und die Batterie austauschen. Es ist geschafft!

1.79 bionic commando

Spielname: Bionic Commando

Hersteller: Go! (1988)

Genre: Action

Tip:

Man kann den Bionic Arm auch waagerecht ausfahren: Einfach den Joystick schräg nach unten <FIRE> drücken

Hint:

Man verläßt den Level genau wenn der Zeitmesser noch eine Sekunde anzeigt und erhält 9 Leben!

Freezer:

C15682 - Leben

1.80 birdie

Spielname: Birdie

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat

Im Spiel <F> drücken um in den nächsten level zu kommen.

Level Codes:

EASY

MAYBE

1.81 black cauldron

Spielname: Black Cauldron

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure (?)

Komplettlösung - The Black Cauldron

Zuerst begibt man sich ins Haus und nimmt den Kessel mit dem Schweinefutter vom Feuer. Mit diesem Futter wird Hen Wen im Schweinestall gefüttert. Das Schwein verläßt dann den Stall und trabt ins Haus, wohin man ihm folgt. Im Haus achtet man auf Hen Wen`s Visionen und holt alle Sachen aus dem Schränkchen. Vor dem Haus kann man dann die Wasserflasche auffüllen. Mit Hen Wen geht man nach Süden über die Brücke und dann nach Westen in das Elfenhaus im Gestrüpp. Dort liefert man Hen Wen ab und nimmt die Kekse aus dem Schrank. Auf dem Weg zum Wasserfall wird man wahrscheinlich Gurgie begegnen, den man mit den Keksen zum Freund für`s

Leben macht. Unterwegs muß man noch die Flöte aus dem hohlen Baum nehmen. Am Wasserfall öffnet sich nach Nennung des Elfen-Geheimwortes ein Weg in die Höhle des Elfenkönigs. In der Höhle gibt man dem König die Flöte, was ein Gegengeschenk von Flugstab und Zauberspiegel zur Folge hat. Man fliegt aus der Höhle und geht unter Mitnahme des Messers (mit welchem das "no-trespassing-sign" festgemacht ist) in das Felsenlabyrinth. Hat man den nördlichen Ausgang erreicht, wirft man das Seil die Wand hoch. Nach dem Hochhangeln am Seil, Durchklettern einer Felswand und Überqueren eines steilen Höhenwegs erreicht man das Schloß des gehörnten Königs. Nach Durchschwimmen des Burggrabens, der mit Krokodilen nur so verseucht ist, klettert man die Mauer hoch, wobei man den Wurfgeschossen ausweichen muß, und schneidet die Weinranken mit dem Messer durch. So gelangt man durch ein Fenster in das Schloß. Man geht eine Etage tiefer in den Weinkeller und läuft sich durch das Loch in das Kellergewölbe fallen. Die dort befindliche Prinzessin läßt man in den Zauberspiegel sehen. Dann geht man mit ihr in den nordwestlich gelegenen Raum und von dort in die Grabkammer. In der Grabkammer nimmt man das Zauberschwert an sich und klettert dann die Leiter ins nächste Geschoß hoch. Mit dem Schwert kann man sich nun gegen die Häscher des Königs wehren. Mit dem Schlüssel an der Wand kann man das zweite Gefängnis öffnen und den Gefangenen befreien. Heraus aus dem Schloß kommt man durch Zerstören der Kette, die die Zugbrücke hält. Man geht nun zurück an den Sumpf und kommt, indem man von Stein zu Stein springt, in das Hexenhaus. Dort öffnet man die Truhe, worauf die drei Hexen erscheinen. Nun kann man das Zauberschwert gegen den schwarzen Kessel tauschen. Wenn man nun in den schwarzen Kessel springt, ist das Abenteuer beendet ...

Man kann aber auch weiter machen, indem man sich den Kessel von dem Drachen stehlen läßt. Daraufhin geht man wieder ins Schloß zurück, wo der gehörnte König den Kessel nebulzt. Nun erscheint Gurgie und springt freiwillig in den Kessel, dessen Zauberkraft damit gebrochen ist. Zuguterletzt sollte man nicht auf das Tauschangebot der Hexen eingehen, sondern warten, bis sie Gurgie wieder ins Leben zurückrufen. Mit ihm und der Prinzessin ist das dann das Happy End ...

Autor: Nico "Dire" Barbat (Oldies Solves Series)

1.82 black crypt

Spielname: Black Crypt

Hersteller: Raven Soft

Genre: Rollenspiel

Black Crypt-Komplettlösung

Level 1 + 2:

Allgemeines:

Diese ersten beiden Level sind wohl als Einsteiger-Level gedacht, aber trotzdem schon ganz umfangreich. Deine Aufgabe ist es, dem fiesen Doppelkopf-Ogre im Level 2 einen Schlüssel abzujagen, mit dem man erst dann die Tür ins dritte Level öffnen kann. Um diesen Kerl zu besiegen, muß man unbedingt zuerst die "Ogre-Blade" im ersten Level finden. Aber dazu braucht man dummerweise einen Schlüssel, der im zweiten Level liegt. Das bedeutet man muß mindestens einmal am Doppelkopf-Ogre vorbei. Die anderen Monster, die vorkommen, sind fliegende Augen, die einen auch auf Distanz mit Feuerzauber verwunden können, aber sonst recht schwach sind.

Level 1:

Am Startpunkt sammelt man natürlich alles ein, was rumliegt. Hier liegt ein Schlüssel, mit dem man die Türen im Osten öffnen kann. Hier ist der erste Rätselraum, in dem man die ersten Gegner verdreschen darf und wo man weitere Ausrüstung findet. Drückt man den Schalter in der Nische, erscheint ein Teleporter, der einen hinter eine der magischen Barrieren transportiert. Mit der "Despell-Scroll" die dort liegt, kann man dann diese und auch die zweite magische Barriere entfernen und bekommt dafür eine bessere Waffe.

Das war aber erst der Anfang. In der Mitte dieses Levels ist ein Rundgang, in dem man wieder Ausrüstung findet. Die Glyphen-Falle kann man mit dem entsprechenden Spruch des Zauberers oder mit der "Glyph-Scroll", die man hier findet, entfernen. Drückt man den Hebel in der Nische, geht eine weitere Nische auf und ein zweiter Hebel erscheint. Drückt man diesen, erscheint ganz links noch ein Hebel und die Kammer in der Mitte steht dann offen. Drückt man den dritten Hebel, erscheint in der Wand eine Tür, hinter der uns ein Teleporter zur "Ogre-Blade" bringen würde, wäre diese Tür nicht noch verschlossen. Diesen benötigten Schlüssel kann erst tiefer im zweiten Level finden. Doch bevor wir uns dahin begeben, kann man noch die restlichen Gänge im ersten Level abklappern.

Level 2:

Wir sind mit der Treppe ins zweite Level gestiegen. Hier lauert in einer großen Halle ein doppelköpfiger Ogre auf uns. Jetzt sollte man schnell den Hebel in der SW-Ecke der Halle drücken, in der SO-Ecke geht die Wand auf und wir werden dort hinteleportiert. Geht man diesen Gang weiter, kann man nicht mehr vom Ogre verfolgt werden und ist fürs erste sicher. Die kleinere Halle hier ist mit Hindernissen gespickt, die man einfach umgehen kann. Gelegentlich auftauchende Augen kann man wohl ohne Probleme erledigen. Im Osten sind noch ein paar Kammern mit weiterer Ausrüstung.

Mit einem Schalter kann man die Wand im Süden öffnen, wo man zu einer Inschrift

gelangt und nacheinander drei Wege aufgehen. Diese kann man nacheinander abgehen und dabei weitere Gegenstände finden. Der zweite Weg führt in einen Raum mit zwei Schaltern. Der rechte entfernt eine Säule von einer Nische mit Ausrüstung, der andere teleportiert uns raus aus dieser Sackgasse. Im dritten Weg findet man eine Steintafel, die dem Kämpfer mehr Stärkekpunkte gibt (mit der Tafel auf das Symbol des Kämpfers klicken), und einen Schalter der die Wand daneben und eine Kammer in der Ogre-Halle öffnet. In dieser Kammer finden wir endlich den Schlüssel für die Tür im ersten Level. Den Teleporter schalten wir zuerst mit dem Hebel auf eine Extrakammer, und dort gewesen wieder zurück auf die alte Stellung. Der Teleporter bringt uns jetzt hoch ins erste Level direkt vor die (noch) verschlossene Tür. Hinter ihr finden wir kurz darauf die lang gesuchte " Ogre-Blade " und dazu noch ein Buch mit neuen Zaubersprüchen für den Magier (mit dem Buch auf das Zauberbuchsymbol des Magiers klicken). Die " Ogre-Blade " gibt man nun seinem Kämpfer, heilt alle Charaktere aus und stärkt seinen Kämpfer noch mit einem " Strength "-Spruch (oder Potion). Dann speichert man am Eingang zur Ogre-Halle ab.

Die Taktik, um den Doppelkopf-Ogre besiegen zu können, lautet wie folgt: Man geht in die Halle, wo man Platz zum Bewegen hat. Man wartet bis der Ogre auftaucht. Man läßt ihn vor sich treten, schlägt mit einer Hand (z.B. rechts per Mausklick) zu und weicht dann mit der anderen Hand (z.B. links per Tastatur) ein Feld aus. Bei Bedarf hat man noch Zeit sich dem Ogre wieder zuzudrehen. Mit dieser " draufhauen und sofort ausweichen "-Taktik kann man ihn (und auch alle anderen Gegner) sehr gut besiegen, denn man ist immer schneller als sein Gegner! Eventuell gestorbene Krieger kann man mit der " Life-Scroll " wiederbeleben, indem man den " Death Gem " in die linke Hand nimmt und mit der Scrol! rechts zaubert.

Mit diesem Schlüssel kann man jetzt die Emerald-Tür öffnen, hinter der noch gute Ausrüstung liegt und in einem Geheimraum findet man sogar eine Schatzkiste. Dar magische Feld vor der Treppe verschwindet, wenn man die Kopierschutzabfrage richtig beantwortet hat.

Level 3 + 4 + 5:

Auch die Level 3, 4, 5 hängen miteinander zusammen, wobei Level 5 nur ein paar Kellerräume von Level 4 enthält. Gleich zu Beginn sieht man eine Tür mit einem roten Schloß. Hinter ihr führt eine Treppe runter ins sechste Level, dem nächsten großen Abschnitt. Der Schlüssel liegt im dritten Level im " Mund " des Totenschädels. Aber dieses Level ist verseucht mit unsichtbaren Monstern, die man zudem nicht besiegen kann, es sei denn, man findet die " Maske der wahren Sicht " und gibt sie seinem Anführer zum tragen.

Dann kann man die Monster sehen und auch bekämpfen. Um aber soweit zu kommen,

muß man erst dem Goldgesicht, das die Maske bewacht, die " Augen der wahren Sicht " bringen und einsetzen. Und diese findet man erst, wenn man im vierten Level vier Rätselabschnitte bewältigt hat.

Level 4 + 5:

Da man im dritten Level nichts tun kann, steigen wir gleich runter ins vierte. Von Anfang tauchen hier alle paar Minuten unbemerkt Diebe auf, die uns einen Gegenstand aus der Hand stehlen können und dann wieder verschwinden. Sobald man einen bemerkt hat, sollte man ihn mit allen verfügbaren Waffen und Zaubersprüchen bearbeiten, ehe er wieder verschwunden ist. Hat man ihn besiegt, läßt er zum Glück alles Gestohlene fallen. Es gibt vier Diebe, die man alle besiegen muß, bevor man seine Ruhe hat. Die anderen Gegner in diesem Level sind seltsame Stechpflanzen, die einen vergiften können. Deshalb liegen hier auch besonders viele Gegengifte herum. Ist ein Spieler vergiftet, aber noch nicht schwer verletzt, ist es sinnvoll, noch andere Stecher zu bekämpfen, bevor man seine Leute wieder heilt.

In diesem Level gibt es vier Brunnen in vier Rätselbereichen. Diese muß man nacheinander durchmachen und dann vom Brunnen etwas Wasser in einer Wasserflasche zu seiner Nische bringen, die man mit dem Teleporter bei den Eingangsstufen erreicht. Diese Nischen sind mit Türen verschlossen, die dann aufgehen, wenn man etwas Wasser bringen will. Hat man alle vier Nischen versorgt, findet man die " Augen der wahren Sicht ", die im dritten Level gebraucht werden.

Im Südteil des Levels führt eine Tür in eine Halle mit Stechpflanzen. Hier findet man den Schlüssel zum öffnen des ersten Rätselraums. Ein Schalter öffnet eine Wand, hinter der das Vorratslager der Diebe liegt. Es ist mit einer Glyphen-Falle gesichert, die man nur mit der "Remove-Glyph-Scroll " aus dem dritten Level weg kriegt, die man aber jetzt noch nicht haben kann. Deshalb wartet man besser, bis man das dritte Level fertig hat, wer dennoch durchgeht, wird sterben.

Mit dem gefundenen Schlüssel kann man die Tür im Norden der Eingangstreppe öffnen. Hinter einer wie gehabt zu entfernenden magischen Barriere ist der Schalter, der einen Schalter im Hauptraum entstehen läßt, der wiederum den ersten Rätselraum links oben öffnet. Sobald man dort drin ist, geht die Säule wieder zu. Links ist in der Wand ein Mikroschalter. Wenn man ihn drückt, gehen alle drei Löcher zu, dann kann man schnell den Gang nach hinten eilen. Wer sich aber vorher bewegt, wird in ein Loch fallen. Hinten kann man einen Teleporter aktivieren, der einem in einen Gang und von dort wieder an den Eingang teleportiert. Mit dem Schlüssel aus dem Gang kann man jetzt den ersten Brunnen links öffnen und dessen Wasser in seine Nische bringen.

Kommt man zurück, ist rechts oben ein neuer Schalter entstanden, der die zweite Rätselzone öffnet. Hier liegt ein Zauberstab in einer Nische. Nimmt man ihn, wird man in den Keller transportiert.

Um zwei Ecken ist hier ein Bodenschalter, der die Tür öffnet und schließt, eine Säule entstehen läßt, einen Teleporter aktiviert und zwei weitere Schalter freimacht. Tritt man genau fünfmal auf den Schalter, sind alle Wege frei und der Teleporter da. Der Schalter beim Teleporter öffnet den Ausgang wieder und läßt in der Haupthalle einen Schalter entstehen, der den Säuleneingang im Osten öffnet. Hier befinden sich drei Dunkelfelder die man mit dem Lichtspruch des Klerikers beleuchten kann. Hat man die Monster überwältigt, steht man vor einer magischen Barriere, die man nur mit " Despell " wegbekommt, wenn man vorher den Schalter in der rechten und dann in der linken Nische gedrückt hat. Hier gibt's dann wieder den Schlüssel, um den Brunnen zu öffnen, und einen Schalter, um den Ausgang zu öffnen. Jetzt kann man wieder eine Ladung Wasser abliefern.

Der nächste Schalter erscheint nun im Hauptraum, Mitte unten. Er öffnet die Säule rechts unten, wo man in einem Gang lauter Monster hinter magischen Wänden sehen kann. Sobald man eine Wand mit " Despell " entfernt hat, gehen alle anderen auch weg und man muß gegen eine Horde von Gegnern kämpfen, darunter auch ein Extradieb.

Hat man diesen Kampf überlebt, erhält man zur Belohnung ein starkes Schwert und den Schlüssel für den Brunnen. Ein Schalter öffnet den Ausgang wieder und man darf wieder Wasser schleppen.

Jetzt auf zur letzten Rätselzone. Der Schalter, um diese zu öffnen, erschien dieses Mal im Westen der Haupthalle. Ein langer Gang geht auf, man muß wieder ein paar Stechpalmen verdreschen und steht dann vor einer Inschrift. Dieser Schalter öffnet den Raum im Westen der Haupthalle, allerdings nur so kurz, daß man entweder eine Teleport-Scroll benutzen muß, um rechtzeitig hinzukommen, oder man benutzt den einschaltbaren Teleporter links im Gang dazu. Im so erreichten Raum liegt in der Mitte der Schlüssel für den Brunnen. Allerdings geht die Wand über dem Schlüssel nur weg, wenn man in der Ecke steht, und dann ist er nicht erreichbar. Die Lösung ist einfach, man legt ein Objekt in die erreichbare Nische, worauf eine Säule verschwindet (den Gegenstand kann man wieder mitnehmen) und eine andere Nische frei wird. Hat man dies reihum dreimal gemacht, ist die Wand weg und der Schlüssel erreichbar. Der Hebel in der Ecke öffnet dann wieder den Ausgang.

Nun darf man den letzten Brunnen öffnen und noch mal Wasser schleppen, dann erhält man die "Augen der Wahren Sicht " und kann ins dritte Level zurückkehren.

Level 3:

Man setzt die Augen in das goldene Gesicht ein und die Tür der Südhalle geht

auf. Hier muß man aufpassen, nicht in eine Falle zu treten, und findet unten schließlich die " Maske der wahren Sicht ". Diese muß man seinem Magier aufsetzen (nur er kann sie tragen) und ihn zum Anführer machen = gelbes Quadrat. Jetzt sieht man die Unsichtbaren endlich und kann sie auch wirksam bekämpfen. In der riesigen Halle in der Form eines Totenschädels findet man u.a. die " Remove-Glyph-Scroll " für das Diebeslager im vierten Level und eine " Despell-Scroll ", die die magischen Barrieren des " Mundes " entfernen kann. Dort findet man dann endlich den roten Schlüssel fürs sechste Level.

Level 6 + 7 + 8 + 9:

Allgemeines:

Level 6 ist wieder ein Verteilerlevel, für das man Schlüssel aus den tieferen Leveln 7, 8 und 9 braucht. Hat man diese gefunden öffnet sich eine Treppe runter ins zehnte Level. Level 8 enthält wieder nur ein paar Kellerräume von Level 7. Man begegnet wieder einer neuen Monstersorte, den violetten Totenschädeln. Diese sind sehr fies. Sie benutzen Feuer- und andere Zaubersprüche und können einen damit auch auf Entfernung hin verletzen. Ganz übel kann es werden, wenn sie die ganze Gruppe für ein paar Sekunden lang bewegungslos machen und dann auf einen losprügeln. Hier hilft wieder die bewährte Ogre-Taktik: draufschlagen und ausweichen. Dagegen sind die grauen, gehörnten Gesichter fast harmlos, da sie weniger schmerzhaft Zaubersprüche verwenden. Außerdem tauchen noch ein paar Schleimpfützen auf, die einen eventuell vergiften können, aber sonst harmlos sind.

Level 6:

Hier ist eigentlich fast nichts los, nur der Purpurschädel am Anfang und eine (einfache) Glyphen-Falle stehen uns im Weg. Dann ist man schon an einer Gabelung: Links befindet sich ein Druidenkopf, für den wir zwei Schlüssel finden müssen, damit er uns den Weg öffnet, wo man dann als Belohnung wieder diverse Ausrüstung finden kann. Zuerst aber noch die Schlüssel holen...

Level 7 + 8:

Wir haben den Teleporter in der Mitte genommen und sind so ins Mondlevel gelangt. Durch die dunkelblauen Wände kann man weniger erkennen als vorher. (Wen das stört, der kann ja Kontrast und Helligkeit aufdrehen!)

Wir befinden uns in der Mitte des Levels, von einem Rundgang gehen wieder versperrte Wege in drei Richtungen ab. Damit haben wir wieder drei Rätselzonen, in denen man je einen Schlüssel finden muß, um den Hauptschlüssel fürs sechste Level zu finden.

Nach einem Rundgang ist die Mitte offen, ein Mikroschalter dort öffnet dann die erste Zone rechts. Hier kommt man in einen Raum mit Loch und violettem Totenschädel, den man sofort erledigen sollte. Per Loch oder Kellertreppe kommt

man in einen Kellerraum, wo hinter einer Geheimwand noch so ein Schädelchen lauert. Wieder oben tritt man in der Halle hinten auf den Bodenschalter (Achtung Falle), was die Wand zum Nebenraum öffnet. Von dort tauchen erst mal etliche Horngesichter auf, die aber nicht so schlimm sind. In diesem neuen Raum ist oben eine Nische, die einen unsichtbaren Bodenschalter hat. Tritt man auf ihn, wird man kurz festgehalten und von hinten angegriffen. Dafür erscheint in der anderen Halle rechts unten ein weiterer Bodenschalter. Tritt man auf diesen, verliert man alle Objekte aus den Händen und wird wieder angegriffen.

Lohn der Mühe: Das Loch vor dem Wandhebel ist zu und dieser öffnet nun die Tür im Nebenraum, hinter der der erste gesuchte Schlüssel und ein Zauberbuch liegt.

Wieder im Rundgang angekommen, ist jetzt eine weitere Wand offen und ein Schalter öffnet die zweite Zone. Hier sind zwei Wandnischen, vertauscht man die Gegenstände, geht die Wand auf. In der anschließenden Halle wird man immer wieder mal von Hornköpfen angegriffen. Von hier führen verschiedene Treppen in den Keller, nur die wo wir runter müssen ist noch mit einer Säule versperrt.

Diese lässt sich aber mit dem Mikroschalter im Keller der rechten, unteren Treppe wegschalten. Diese Treppe dann runter und wieder hoch und wir stehen in der Parallelhalle, wo wir prompt von einer Schleimpfütze angegriffen werden (harmlos). Die beiden Treppen ganz links führen uns zu Kellerräumen, wo wir wieder unser "vertausche mich"-Spielchen abziehen dürfen. Es erscheinen Bodenschalter, die die Schatzkammer in der Halle oben öffnen, in der der zweite Schlüssel liegt.

Wir gehen in den Rundgang zurück, wieder ist eine Wand auf, wieder schalten wir die Säule weg. Im nun offenen Gang wird uns ein kniffliges Rätsel gestellt, dessen Lösung wir erst noch finden müssen (einen Hinweis enthielt schon die Schriftrolle von vorhin). Hinter der Glyphen-Falle geht erst die Wand zu, dann blubbert der Schleim im Gabelgang. Nach dem Lesen der Tafeln teleportieren wir uns in einen ähnlichen Gang, zwar ohne Schleim, aber dafür mit einer Falle.

Auch hier lesen wir die Tafeln und kommen in einen anderen Gang, wo wir nach Kampf und Schalterei die Hinweise zum Rätsel finden. Zurück zu diesem, die Lösung zur Frage "Wie lange dauerte der schwarze Krieg?" lautet ganz einfach "40". Ein neuer Gang geht auf, und wenn man hinter der Tür durch die Scheinwand tritt, steht man einem starken Pupurschädel gegenüber. Der Rückweg wird automatisch versperrt. Deshalb geht man besser gleich ganz in den Raum, wo man dem Schädel ausweichen kann. Hier wird es jetzt besonders fies.

Estoroth will testen, ob wir noch ohne Magie überleben können, und macht deshalb unsere Zaubersprüche wirkungslos. Wir müssen also wieder auf die alte "draufhauen und ausweichen"-Taktik zurückgreifen. Haben wir überlebt, gibt's einen Schlüssel für die kommende Tür und wieder ein Zauberbuch. Ein

Mikroschalter öffnet uns wieder den Ausgang. Es kommt noch eine Tür, eine einfache GlyphenFalle und ein Monster, dann haben wir auch den dritten goldenen Schlüssel gefunden.

Vom Rundgang aus können wir alle goldenen Tore öffnen und treffen dahinter einen besonders starken Purpurschädel, der uns aber nicht durch die Tür verfolgen kann! Mit distanzierten Zaubersprüchen setzen wir ihn schachmatt und finden dahinter den ersten Schlüssel fürs sechste Level.

Level 9:

Mit dem rechten Teleporter von Level 6 kommen wir in dieses Sonnenlevel. Dieses Level besticht durch seine grelle, rote Farbe (spätestens jetzt sollte man den Kontrast und die Helligkeit wieder auf Normal stellen). Gleich zu Beginn darf man ein schwieriges Rätsel knacken. Um die Hinweise dazu zu lesen, schaltet man noch zwei Mauern weg und wehrt ein paar Monster ab. In dem langen Gang hinter der Tür sind 12 Nischen voller Totenschädel. Man muß sowohl die richtigen als auch die passende Reihenfolge herausbekommen. Die zwölf Nischen repräsentieren die zwölf Monate. Die erste von der Tür aus links ist Januar, dann immer an der Wand entlang, bis man wieder an der Tür ist, das ist Dezember. Die Reihenfolge (laut Hinweis) ist: Februar, April, Juli, Oktober, also die 2, 4, 7 und 10.

Nische. Nimmt man diese Schädel heraus, geht die Wand ganz oben auf. Bei einem falschen bekommt man einen Feuerblitz ins Kreuz. Hat man sich vertan, muß man alle Schädel zurücklegen und von vorne anfangen.

In der nun offenen Halle muß man mal wieder eine Horde Monster vertrimmen. Am Ende eines langen Gangs nach unten ist ein Schlüssel für die Tür links in der Halle. Dahinter sind viele Scheinmauern, an deren Ende man einen anderen Schlüssel findet, mit dem man die Tür im Norden vom Rätselgang öffnen kann. Dort ist der Eingang zu einer großen Ringhalle voller Dunkelfelder und einigen Monstern. Mit den Lichtsprüchen ist die Orientierung aber problemlos. Hat man alle Objekte eingesammelt und den Schlüssel gefunden, kann man auch die letzte verschlossene Tür öffnen. Dahinter sind wieder zwei Schrifttafeln an der Wand, die einem Fragen stellen, die man aber mit den inzwischen gefundenen Hinweisen (in den Schriftrollen) problemlos beantworten kann. Die Lösung für die erste lautet: " OAKRAVEN ", eine Wand geht auf. Die Lösung für die zweite lautet: " WHITEOAK ", die Wand geht auf und in einem Seitengang findet man schließlich den Sonnenschlüssel fürs sechste Level.

Level 10:

Allgemeines:

Toll, endlich mal ein Level das ganz für sich allein steht, ohne Missionen in darunterliegenden Höhlen. Dafür ist es aber auch ganz schon umfangreich ausgefallen. Außerdem steht uns am Ende dieses Levels ein wahrhaft mörderisches

Duell bevor. Ein Kampf mit dem untoten Drachen Temin, der nach dem Ogre der zweite Supergegner ist, den wir treffen. Um diesen Drachen aus dem Reich der Toten herbeizuholen (bevor wir ihn wieder schnurstracks dorthin zurückbefördern werden) ist es aber nötig, die drei versteckten Drachenstatuen zu finden, die Temin herbeirufen können. Andere Monster gibt es aber auch noch zuhauf: krabbelnde Augenmonster, von denen manche besonders riesig sind. Die kleineren sind dagegen leicht zu schlagen, tauchen dafür aber immer wieder mal auf. Wenn man allerdings Pech hat können sie die Spieler vergiften.

Level 10:

Nach dem Gemetzel in der Eingangshalle öffnen wir die Türen links und finden hier wiederum eine Skull-Glyphen-Falle (die ja tödlich ist). Nördlich der Eingangshalle liegt eine Rätselzone mit vielen versteckten Schaltern. Der erste Schalter rechts öffnet die Säulen links und rechts. Links ist in einer Nische wieder ein Schalter, der die Wand öffnet. Dort vor der Säule, die eine Wandnische versperrt, ist ein Schalter, der in dem mittleren Gang die Säule wegschaltet (Vorsicht, sehr schmerzhaftes Falle!). Dort ein Stück weiter an der Gabelung links schaltet man die Säule weg, die die Wandnische versperrte, geht in den Teleporter und steht dann bei der Wandnische.

Hat man alle Gegenstände rausgenommen, geht ab der Gabelung rechts die Säule weg. Der Schalter dort schaltet etwas verzögert die Wand und die Säule in der Mitte weg und der dortige Bodenschalter läßt die Säule ganz verschwinden. Links kann man jetzt noch die Wand öffnen und hat dann hier immer freien Durchgang. Hinter einer gewöhnlichen magischen Barriere liegt dann die Drachenkammer, allerdings noch ohne Drache, dafür findet sich noch ein Zauberbuch und den Schlüssel für die Tür in der Eingangshalle rechts. In die Nischen im Norden dieser Halle müssen wir die drei Statuen des Drachen Temin legen, dann wird er links erscheinen und nach seiner Überwältigung den Weg ins nächste Level freigeben.

Die Suche nach den drei Statuen beginnt in der großen Halle östlich der Eingangshalle. Im Süden der Halle ist ein Gang mit (Heil)-Brunnen, im Norden ist ein Geheimraum und in der Mitte ist ein kreuzförmiger Teleportergang mit vier Teleportern. Wir gehen jetzt der Reihe nach alle Teleporter durch. Jedesmal wird man in einen jeweils anderen kleinen Raum teleportiert in dem ein Schalter ist, den wir betätigen. Hat man alle vier Teleporter durch, ist rechts in der großen Halle durch die Schalter ein Gang aufgegangen, der einen Hebel verborgen hatte, mit dem man die vier Teleporter abschalten kann. In der Mitte dieses Kreuzgangs kann man dann jede Menge Ausrüstung einsammeln. Wir finden die Handschuhe von Temin und erfahren, daß die Statuen nur mit diesen gefahrlos transportiert werden können, worauf wir die Handschuhe unserem Anführer geben.

Des weiteren fanden wir auch die "Remove-Glyph-Scroll " für die tödliche Glyphenfalle vom Anfang. Zu dieser gehen wir gleich anschließend, dahinter beginnt ein langer Gang mit Türen. Am Ende finden wir wieder einen Schalter an der Wand, diesen drücken wir gleich fünfmal! Jetzt sind fünf Gänge aufgegangen, vorerst gehen wir allerdings geradeaus weiter. Die magischen Barrieren können wir mit den gefundenen " Despell-Scrolls " beseitigen. Hinter einer Halle mit Dunkelfeldern finden wir dann die Überreste der letzten Gruppe, die sich mit dem Drachen Temin angelegt hatte. Darunter ist auch die Kiste von Temin, in der wir die Statuen gefahrlos transportieren können (wieder dem Anführer geben). Der gefundene Schlüssel öffnet uns jetzt die Tür in der großen Halle ganz rechts unten, wo sich " so ein Zufall " schon die erste Drachenstatue befindet und ein weiterer Drachenschlüssel.

Wir gehen zurück an die Stelle wo wir vorhin die 5 Wände weggeschaltet haben und hier links runter und holen uns den Stronghold-Schlüssel hinter dem Teleporter. Dieser paßt in eine Tür auf der anderen Seite des Ganges und dahinter findet man den Nachtschlüssel. Zuerst verbraten wir aber noch den Drachenschlüssel an der Tür im Raum weiter oben, der einen Teleporter versperrte, der uns in eine kleine Kammer fährt, in der die zweite Statue verborgen lag. Jetzt fehlt nur noch der Gang nach links oben, wo wir wieder verschiedenen Hindernissen und Monstern ausweichen müssen, ehe wir die Kammer der dritten Statue mit dem Nachtschlüssel öffnen können.

Hat man alle drei Statuen in der Kiste zur Drachenkammer gebracht, stellt man sie nacheinander in die Wandnischen die sich dann jeweils öffnen. Vor der dritten Statue sollte man unbedingt abspeichern, denn dann erscheint sofort der Drache Temin aus dem Reich der Toten und diesem kann man dann nicht mehr ausweichen! Man sollte vorher sämtliche Kampfsprüche bereitmachen und diese dann gnadenlos runterleiern (Eiszauber sind wirkungsvoll), fürs Waffenschwingen bleibt nämlich keine Zeit mehr.

Hat man alle Sprüche gezaubert dürfte der Drache hinüber sein, ohne daß einer der eigenen Leute gestorben ist. (Wem das zu schnell ging, kann sich ja gemütlich vom Drachen rösten lassen, dann weiß man wenigstens wie er ausgesehen hat!)

Level 11 + 12:

In diesen Leveln gibt es keine Gegner und keine Rätsel zu knacken. Sie müssen wohl als Erholungslevel gedacht sein, denn Ausrüstung gibt es dagegen massenhaft. Hier liegen die Gräber der großen Vorbilder unserer Spielfiguren. Kein Wunder also, daß es jede Menge Steintafeln gibt, die verschiedene Charaktereigenschaften unserer Spieler verbessern. Hat man den Teleporter ins zwölfte Level gefunden, muß dort wieder eine Kopierschutzabfrage beantwortet

werden, bevor es runter geht ins wahrhaft gigantische dreizehnte Level.

Level 13:

Allgemeines:

Level 13 ist ein gigantisches Verteilerlevel. Von hier aus kann man über Treppen im Westen, Norden, Süden, Südosten die Treppen für Level 14, 16, 21 und 24 erreichen. Dazu ist es nötig, jeweils eine Kugel zu finden und in einer speziellen Nische abzulegen. Dann erscheint die Treppe fürs jeweilige Level. In jedem dieser vier Zweiglevel kann man dann endlich eine der Waffen des schwarzen Krieges finden, die man ja braucht, um Estoroth in seiner Gruft zu besiegen. Hat man alle vier beisammen, hat man auch vier Schlüssel gefunden, mit denen man jeweils eine spezielle Schatzkammer plündern darf. Außerdem öffnen sie in der Mitte des Levels 13 ein Tor, das uns direkt bis an die Gruft von Estoroth im Level 27 führen wird. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg.

Von der Treppe her kommt man direkt in die Hauptkammer in der Mitte. Hier trifft man auch auf die Monster, die in diesem Level vorkommen: auf Spinnen, die einem krank machen können, und grüne Tentakelpflanzen, die Magie benutzen und die Gruppe sogar lähmen können. Aus dieser Kammer führen Türen in alle vier Richtungen davon. Jede führt in ein von den anderen abgeschlossenes Gebiet. In jedem Gebiet findet sich die schon erwähnte Kugel (orb of planes) und der erste Schlüssel für die jeweilige Schatzkammer. Den zweiten findet man wie gesagt erst mit der jeweiligen Waffe viel weiter unten in den tiefsten Höhlen. Am Ende jedes Gebietes teleportiert uns ein Bodenschalter zu dem gesuchten Altar, in dem die Kugel abgelegt werden muß, worauf dann die Treppe nebenan erscheint.

Ein zweiter Bodenschalter kann einem erst dann wieder direkt in die Hauptkammer befördern (und zurück). Außerdem gibt es in diesen Gebieten eine ganze Menge Ausrüstung zu finden. Alle Objekte außer den Helmen, die einem erlauben im Wasser zu Atmen (water breathing) sollte man sich für Level 21, das unter Wasser steht, aufsparen, da sie sich mit der Zeit verbrauchen.

Hat man später jede Schatzkammer öffnen können, sind in der Hauptkammer vier Nischen aufgegangen. Eine davon hat einen Bodenschalter der noch einen entstehen läßt usw. Von der letzten Nische wird man dann über ein kurzes Wegstück in Level 14 zum Eingang der Gruft von Estoroth gelangen können.

Level 14 + 15:

Allgemeines:

Diese Level sind das Reich des Seelenfressers (souldaker). Er ist das einzige Monster, das hier sein Unwesen treibt. Jeden Schaden den er uns zufügt, erhöht wieder seine Lebenskraft. Er kann mit Magie nur bedingt geschwächt werden, nur physische Gewalt kann ihn so sehr schwächen bis er schwarz wird und

verschwindet. Ertaucht dann aber nach ein paar Minuten wieder auf (ca. 5 bis 10 Minuten) und verfolgt einem unbarmherzig, auch wenn man sich wegteleportiert. Ratsam ist es deshalb immer einen Teleportspruch in Reserve zu haben, der einem bis zur Treppe zu Level 13 bringen kann. Denn dort ist man sicher und kann sich ausruhen. Wir werden ihn besiegen, aber erst im Schlußkampf in seiner eigenen Gruft. Bis dahin ist die beste Taktik nach wie vor: zuhauen und seitlich ausweichen.

Level 14:

Hat man fürs erste Ruhe vor dem Seelenfresser, kann man daran gehen die Rätsel zu lösen. Östlich vom Eingang in einer Halle ist ein Relief aus Totenschädeln. Hier muß man drei Schädelkronen einsetzen um den Schlüssel ins nächste Level zu bekommen. Der Geheimraum kurz vorher gibt uns dazu drei Schlüssel für drei Zonen in denen man je eine Krone finden kann.

Wir beginnen mit der Tür rechts beim Eingang. Wir rennen den langen Gang nach Süden in den Teleporter rein. Dreimal muß man jetzt in einem Parallelgang nach Norden rennen, mit dem Schalter den Teleporter im Süden aktivieren und diesen dann benutzen. Hat man es geschafft, findet man am Ende eines gewundenen Gangs die erste Krone. Falls man zu lange zögert, erscheinen Löcher im Boden, die in einen Keller führen. Dort gibt es noch einen Geheimraum und einen Teleporter für zurück.

Das zweite Gebiet ist links unten. Hier sind drei Teleporter, die den Weg versperren. Der im Westen geht manchmal aus, dahinter ist ein Schalter, der den gegen über deaktiviert. Dort ist ein Schalter, der den in der Mitte deaktiviert und zwei Wände öffnet. Im Süden ist noch ein Teleporter, der aus ist, wenn man sich beeilt hat. Rechts findet man eine " Remove-Glyph-Scroll " die später wichtig ist. Der Teleporter ganz links unten führt in eine scheinbare Sackgasse. Jetzt wird's etwas knifflig. An der Wand im Süden ist ein Nanoschalter (super winzig), der nach einer Minute oder so, die Wände im Süden öffnet. Außerdem muß man anscheinend rumlaufen, damit sich was tut. Dahinter öffnet sich dann auch irgendwann die zweite Mauer in einen achteckigen Raum. Dort dauert es auch eine Zeitlang, dann öffnet ein unsichtbarer Schalter in der Mitte, die letzte Wand und man findet die zweite Krone.

Das dritte Gebiet beginnt links oben. Der Teleporter rechts bringt uns nach links hinter den anderen. Der Schalter dort öffnet rechts einen anderen und dieser schaltet die rechte Säule weg. Eine tödliche Glyphen-Falle wird mit der gefundenen Rolle von vornhin beseitigt. Der Nanoschalter an der Südwand macht dann den restlichen Weg frei. Jetzt ist man durch. Links geht's runter, wo man einen Schlüssel für die Tür rechts findet. Dazu muß man über zwei Bodenschalter, die eine Wand hin und her schalten. Man legt einen schweren Gegenstand hin und

weg, bis die Wand vor einem weg ist, und benutzt dann den Nanoschalter, um das ganze abzustellen.

Jetzt hat man den Schlüssel für das Gebiet rechts oben, wo man jede Menge Wände hin und her schalten kann. Wichtig ist nur der Schlüssel im Geheimraum im Gang nach Süden hinter der Z-Tür. Damit bekommt man die dritte Krone ganz rechts oben. Stellt man alle drei Kronen auf ihren Platz, geht eine Nische auf, in der der Schlüssel fürs nächste Level liegt.

Level 15:

Man gelangt in einen Keller hinter dessen Wänden die Grabkammern vieler Krieger liegen. Man findet hier viele nutzlose Dinge und ein Stone-Mace. Dies ist eine der besten Waffen dieses Spiels! Mit ihr kann man locker ein Monster auf einen Streich erledigen. Am oberen Ende wartet der Seelenfresser auf uns (vorher abspeichern!). Wie er zu behandeln ist, wurde ja schon erwähnt. Wichtig ist, daß er keinen unserer Leute tötet, denn dann hat er wieder volle Energie. Also um ihn heruntänzeln und draufhauen bis uns schwindlig wird. Wenn man einen starken Kämpfer hat, gibt man ihm das Stone-Mace. Mit etwas Glück kann man ihn dann schon mit einem Schlag vernichten. Hat man das geschafft, bekommt man den Schlüssel für seine Gruft, wo man die erste der schwarzen Waffen findet. Es ist der Seelengefrierer, der später im Endkampf vom Magier benutzt werden kann, vorerst aber noch nutzlos sein wird.

Level 16 + 17 + 18 + 19 + 20:

Allgemeines:

Auch wenn es viel klingt, diese fünf Level sind nicht sehr umfangreich. Hier führen ein Haufen Treppen rauf und runter, so daß man die einzelnen Level nicht hintereinander abklappern muß, sondern etwas durcheinander. An Monstern gibt es diesmal stierköpfige Krieger, die ganz schön zuhauen können, falls sie nicht Magie benutzen oder die Gruppe kurzfristig lähmen. Ein besonders tückischer Feind sind die Wandmonster, die aussehen wie eben eine Wand und nur erkennbar sind, wenn sie furchtbar zuschlagen. Zum Glück können sie sich nur sehr langsam bewegen. Am Ende steht wieder ein Obergegner, ein stierköpfiger Dämon, der eine weitere Waffe aus dem schwarzen Krieg bewacht.

Level 16:

Links ist eine lange Halle mit zwei Schaltern an der Wand. Drückt man den untersten zwei Mal, gehen zwei Säulen weg, ein weiterer Schalter erscheint, man verliert alles aus den Händen und außerdem wird man noch von Stierkriegern angegriffen. Der neue Schalter öffnet ebenfalls zwei Säulen und läßt im Süden eine Wand und einen anderen neuen Schalter entstehen und wieder gibt's frische Monster. Drückt man diesen neuen und den vierten Schalter ganz oben, geht gegenüber eine Nische auf, in der ein Hebel die restlichen Nischen und den

Ausgang öffnet. In der 2. Nische von unten bewacht ein Wandmonster den Schlüssel für die Tür vom Eingang rechts. Hat man alles gedrückt und aufgesammelt geht's dorthin. Einem Stierkrieger im Seitenraum jagen wir den Schlüssel für die Tür rechts oben ab. Dahinter ist ein Loch im Boden, das uns bis ins Level 18 fallen läßt.

Level 18:

Neben der Halle wo wir gelandet sind, liegt hinter der Tür, der verschlossene Aufgang einer Wendeltreppe, an deren Ende der Teleporter ins 19. Level liegt. Um den Schlüssel zu finden müssen wir uns erst durch andere Aufgänge wieder hoch ins 16. Level arbeiten. Hinter dem normalen Ausgang der Halle links unten befindet sich in einem Geheimraum ein Schlüssel für eine Tür in Level 17. Rechts unten in der Halle ist ein Geheimgang, der uns durch verschiedene Windungen in einen Gang mit Säulen führt. Links unten am Gangende steht ein Wandmonster auf einem unsichtbaren Bodenschalter der eine Nische öffnet, wo uns ein Rätsel gestellt wird. Die Lösung lasen wir auf einem bereits gefundenen Papier. Sie heißt "NINTH" und öffnet den Aufgang.

Level 17:

Hier folgen wir zuerst dem langen Gang zu einem Raum, in dem wieder ein Stierkrieger eingesperrt ist. Er besitzt den Schlüssel für die Tür, an der wir vorbeikamen. Kurz dahinter ist die Tür, deren Schlüssel wir bereits in Level 18 fanden. Jetzt sind wir auch schon wieder in Level 16, lassen uns durch ein Loch nach Level 17 fallen und gehen dort links um die Ecke zu einer anderen Treppe und hoch, wo wir dann den Schlüssel für die Wendeltreppe ins 19. Level finden (durch das rechte Loch kommt man dort sehr schnell hin).

Level 19:

Der Teleporter hat uns in eine Halle voller unsichtbarer Teleporter gebracht. Auf einem Papier, das wir fanden, lesen wir den richtigen Weg durchs Labyrinth. Den Stierkrieger am Ende muß man verdreschen, ohne aus versehen in einen Teleporter zu geraten. Hat man noch ein paar Wandnischen geplündert, geht's runter ins Level 20.

Level 20:

Hier stehen wir sofort dem Oberdämon der Stierkrieger gegenüber, der übrigens die Schlüssel für die verschlossenen Türen besitzt. Die Taktik ist altbekannt: zuhauen und ausweichen (Stone-Mace benutzen!). Hinter den Türen kann man die magischen Barrieren mit der hier gefundenen "Despell-Scroll" entfernen. Dahinter liegt dann auch schon die zweite sagenhafte Waffe aus dem schwarzen Krieg, das Vortex-Schwert für unseren Kämpfer, das auch erst im Endkampf voll zur Geltung kommen wird. Die gewöhnlichen Monster lassen sich besser mit bereits gefundenen Waffen besiegen.

Level 21 + 22 + 23:

Allgemeines:

Diese Level bieten endlich mal wieder etwas (grafische) Abwechslung, denn sie sind (wohl vom Schmelzwasser der letzten Eiszeit) völlig überflutet. Das wirft auch gleich Probleme auf, denn wer kann schon unter Wasser atmen? Nun alle, die einen Gegenstand (Triton-Helm, Ring oder Trunk) fürs Wasser-Atmen besitzen, werden keine Probleme haben. Solche Ausrüstung konnte man sich schon in Level 13 besorgen. Hier unten findet man weitere Objekte zu diesem Zweck, die man auch brauchen kann, denn Ringe und Tränke verlieren mit der Zeit ihre Wirkung und dann muß man eben wieder Wasser schlucken, also keine unnötige Trödelei! Die Fische hier unten sind übrigens recht lasch und auch die Wassermänner benutzen nur den üblichen Zauberkram. Nur eine Einschränkung gibt es: Feuerzauber aller Art ist absolut wirkungslos. Ganz unten befindet sich der Oberwassermotz.

Level 21 + 22:

Man startet rechts von der Mitte dieses großen Unterwasserlevels. In dieser Mitte umschließen Rundgänge einen Raum, in dem die dritte der gesuchten Waffen liegt. Den Schlüssel zu dieser Tür bekommt man vom Wasserlord zwei Level tiefer. Um den Weg dorthin zu öffnen muß man aber wieder zuerst vier Schlüssel finden, die hinter den vier Türen hier oben verborgen sind.

Wir beginnen mit der Tür rechts oben. Wir folgen dem Hinweis und schließen die Tür hinter uns. Daraufhin gehen kurz darauf zwei Seitengänge auf, in denen es etwas für frischen Atem gibt. Schließt man die Tür nochmals gehen auch die anderen Gänge auf, wir finden eine Perle, besiegen ein paar Monster und legen die Perle in ihre Muschel. Daraufhin haben wir schon den ersten Schlüssel gefunden.

Den zweiten suchen wir nun im Gebiet rechts unten. Dort ist die Muschel in einem Geheimgang versteckt, die Perle müssen wir sogar noch weiter unten suchen. Dazu muß man ganz rechts unten einem Wassermann zwei Schlüssel für ein Gefängnis abnehmen, das sich hinter der Treppe im Level 22 befindet. Mit den Schlüssel befreien wir hier drei eingesperrte Monster, die uns dann nichts mehr tun, sondern zum Dank eine Wand öffnen, hinter der eine Treppe wieder hoch führt, wo die gesuchte Perle und noch mehr herumliegt. Hat man die Perle zurück in die Muschel platziert, bekommt man dann den zweiten Schlüssel.

Die gleiche Prozedur wiederholen wir im Gebiet links unten. Einzige Besonderheit hier: es gibt Fallen, die einem kurzfristig lähmen. Nun können wir schon mal drei der Türen öffnen und finden dabei ein neues Schwert für den Kämpfer.

Das Gebiet links oben bietet wieder etwas Neues. Vor einem nach Osten gewundenen Gang voller Türen ist ein unsichtbarer Bodenschalter, der alle Türen nacheinander öffnet. Ganz hinten liegt die gesuchte Perle und anderer Kram. Da

man nach ein paar Sekunden hier wieder raus teleportiert wird, sollte man sich mit dem Einsammeln beeilen. Im Westen ist so ein ähnlicher Gang, wo ein Bodenschalter die geschlossene Tür kurz später öffnet, worauf man wieder Atemtränke findet. Die Perle einsetzen und da liegt schon der letzte gesuchte Schlüssel.

Level 23:

Nun kann man die Türen zum Level 23, die Behausung des Wasserlords, öffnen. Dieser bewegt sich sehr flink durchs Wasser und man sollte aufpassen, nicht in einer der Sackgassen oben und unten zu landen. Ansonsten ist auch er nicht schwerer zu besiegen als die anderen Obermonster. Mit seinem Schlüssel können wir dann seine Schatzkammer ausrauben, wo wir u.a. den Schlüssel für die Tür vom Anfang finden, hinter der das Protector-Schild verborgen war. Dieser Schild wird später der Druiden im Endkampf gegen Estoroth tragen.

Level 24 + 25 + 26:

Allgemeines:

Auch dieser Abschnitt hat seine Besonderheiten: In der Halle in der Mitte des Levels lauert die Medusa, ein riesiger schwebender Totenkopf, schon auf uns. Ein paar ihrer versteinerten Opfer kann man im Gang beim Eingang bewundern. Wurde einer unserer Mitstreiter aus Versehen ebenfalls versteinert, so steht er jetzt hier vorne bei den Neuzugängen. Mit den bisher gefundenen "Stone-to-Flesh"-Sprüchen, kann man sie zum Glück wieder reaktivieren. Die anderen Monster, die hier noch auftauchen, sehen aus wie Nebelgesichter, benutzen Zaubersprüche beim Angriff und dürfen auch mit diesen bekämpft werden. Die Medusa selbst kann man nur mit dem Spiegelschild besiegen, das eingesperrt hinter drei Türen in der Mitte der Halle liegt, wobei man diese drei Schlüssel erst vorher wieder finden muß. Dieses Prinzip ist ja wohl inzwischen altbekannt.

Level 24:

Gleich am Eingang wird man von Nebelgesichtern angegriffen. Hat man sich die Figuren angesehen, kann man die Haupthalle betreten. Falls man der Medusa hier begegnet, hilft vorläufig nur sofortiges Wegrennen. Zum Glück kann sie uns nicht durch Türen oder in die Geheimräume folgen, wo man sich dann ausruhen kann. Noch nützlicher ist es, immer ein paar Teleportsprüche bereit zu haben, dann braucht man nicht mehr so oft an der Medusa vorbeizulaufen.

Als erstes suchen wir die SO-Ecke der Halle auf, wo der Schlüssel liegt, der in die Geheimtür im Gang der Neuzugänge paßt, wo man dann den Ring von Demajen findet. Zurück in die Medusahalle in die NO-Ecke. Der Teleporter dort bringt uns runter ins Level 26, das nur aus einem kleinen Raum voller Fallen besteht. Diese kann man alle ausschalten, wenn man den Ring von Demajen in die Nische am Teleporter ablegt. Hinten findet man einen Schlüssel, dessen zugehörige Tür wir

jetzt aufsuchen werden. In der Ecke links oben in einem Gang voller Teleporter wählen wir den mittleren, der uns in einen abgetrennten Höhlenteil nördlich davon bringt. Hier gibt es im Süden die Tür für unseren Schlüssel. Der Schalter, der den Steinkreisteleporter ausschaltet, ist in der Sackgasse links um die Ecke. Jetzt hat man den ersten Spiegelschlüssel gefunden. In diesem Raum öffnen sich zwei Löcher im Boden, wenn man zwischen die Wandsäule tritt. Im Kellerraum darunter findet man wieder einen Schlüssel, der gleich gebraucht wird, wenn man sich hochteleportiert und an die Nordwand der Medusahalle begeben hat.

Dort gibt's noch einen Geheimgang zwischen zwei Säulen und eine Tür, in die der letzte Schlüssel paßt. Dahinter liegt dann schon der zweite Spiegelschlüssel.

Den letzten zu bekommen ist etwas trickreicher. Man begibt sich zur Ostseite der Medusahalle, wo eine noch unerforschte Tür ist. Tritt man durch sie aktiviert man einen unsichtbaren Schalter, der abwechselnd eine Wand ein- und ausschaltet und dazu unsere Gruppe wieder zurück in die Halle befördert und zum anderen einen Teleporter dahinter einschaltet, der uns beim zweitenmal in einen Raum voller Schalter bringt. Einige dieser Schalter sind nutzlos. Nur der ganz im Osten öffnet beim erstenmal ein Loch, das in einen Keller führt und das man mit dem Schalter an der Nordwand wieder schließen kann.

Er bringt uns beim zweiten Drücken in einen Parallelraum, wo man mit dem Schalter auf der Nordseite des östlichen Pfeilers die Wand öffnen kann. Hinter dieser Wand kann man noch ein paar Hindernisse ausschalten und findet schließlich den dritten Spiegelschlüssel.

Wir teleportieren uns zurück in den Nordteil der Halle, wo wir jetzt alle drei Spiegeltüren öffnen können. Man findet dahinter das Spiegelschild und kann sich jetzt aufmachen, die Medusa zu suchen (oder draußen warten bis sie von selbst kommt). Jetzt braucht man nur einmal den Spiegel auf die Medusa aktivieren und sie zerstört sich selbst. Zurück bleibt dann der Forcehammer, die vierte und letzte Waffe aus dem schwarzen Krieg, die für unseren Kleriker bestimmt ist und für den Endkampf mit Estoroth gebraucht wird.

Level 13 + 14:

Es ist jetzt Zeit, ins dreizehnte Level zurückzukehren, dort die vierte Schatzkammer zu öffnen und sich dann in die Mitte der Halle zu begeben. Man betritt nacheinander alle vier jetzt offenen Nischen, wird schließlich in einen Gang im 14. Level befördert, wo der Eingang in die Gruft von Estoroth liegt.

Level 27 + 28:

Am Eingang der Gruft befindet sich wieder eine Kopierschutzabfrage (das ist die letzte), nach der man die große Oberkammer der Gruft betreten kann. Hier trifft man auch gleich auf die Anführer der Legionen Estoroths, die den verborgenen Eingang bewachen. So stark sie sind, unseren angesammelten Waffen können auch

sie nicht widerstehen. Nach einem Rundgang durch die Kammer, wobei wir ein paar Hinweise für den Endkampf fanden, stellen wir fest: Da ist eine Tür, deren Schlüssel nicht zu finden ist. Denkt man an all die Rätsel zurück, die schon von uns gelöst worden sind, kommen wir auf diese Idee: Wir schließen die Tür der kleinen Ostkammer und laufen dann an ihrer Südwand entlang. Und siehe da, wir hören wieder Schritte! Ein weiterer Ritter erscheint und will uns fertigmachen. Da er den Schlüssel für die verschlossene Tür besitzt, zeigen wir auch diesmal keine Gnade. Betritt man den ehemals verschlossenen Raum, erscheint eine zweite Tür, deren Schlüssel wieder fehlt.

Aber für uns ist das ja kein Problem mehr. Wir holen einen Ritter herbei, diesmal mit der kleinen Nordkammertür. Hat man diese Prozedur zum vierten Mal hinter sich, ist nun wirklich und endlich der Eingang zur Gruft von Estoroth offen.

Level 28:

Gleich wird Estoroth vor uns stehen. Wir heilen alle Mitglieder unserer Gruppe, machen unseren Zauberschutzschirm bereit. Für Notfälle merken wir uns den Teleportspruch, für schnelle Reaktionen wird der "Haste"-Spruch sorgen. Die gefundenen Waffen des schwarzen Krieges werden ausgepackt, frisch poliert und verteilt. Unser Kämpfer bekommt das "Vortex"-Schwert, der Kleriker den "Forcehammer", der Magier wird den "Soulfreezer" bedienen, während der Druide uns mit dem "Protector" beschützen muß. Wir sind bereit, wir öffnen die Tür. Estoroth steht nun vor uns! Wir müssen erkennen, das ist kein Spiel mehr, er will uns diesmal richtig an den Kragen. Der Kämpfer und unser Kleriker schlagen abwechselnd auf Estoroth ein und dann weichen wir alle einen Schritt aus. Wir sind schneller als Estoroth! Nach einigen Treffern ist er geschwächt. Das Vortex-Schwert beginnt nun blau zu glühen das war das Zeichen, die magischen Kräfte unserer Waffen zu gebrauchen! Der Druide benutzt jetzt den "Protector", der Magier läßt die Kräfte des Seelenbanners los (jeweils linker Mausklick). Estoroth steht nun gelähmt vor uns. Damit hatte er wohl nicht gerechnet! Unser Kämpfer öffnet das Dimensionstor mit der Magie des Vortex-Schwertes (rechter Mausklick) und die magische Kraft des "Forcehammer" befördert ihn hinweg aus unserer Dimension (rechter Maus, klick). Der Sieg ist unser!!

Autor: Christian Marz

1.83 black gold

Spielname: Black Gold

Hersteller: Starbyte (1992)

Genre: Simulation

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

Tip:

Konzentriert Euch in den ersten Monaten nur auf die im Großhandel erhältlichen Arbeitsgeräte (Personal nicht vergessen, später ist das Arbeitsamt leergekauft). Liegen die Preise für Arbeitsgeräte unter DM30,00, alles Geld zusammenkratzen (Kredite) und in Arbeitsgeräte investieren. Wartet, bis die Verkaufspreise bei 40 bis 45 Mark liegen und alles wieder schnell verkaufen.

Hier die Freezeradresse mit der Ihr richtig Geld scheffeln könnt :

C53951

1.84 black magic

Spielname: Black Magic

Hersteller: EAS / Procovision

Genre: Action

Cheat:

Im Titelscreen gibt man " FARIN " ein. Mit der Enter-Taste kommt man jetzt einen Level weiter und mit der Minus-Taste bekommt man ein Leben mehr!

1.85 blade

Spielname: Blade

Hersteller: Alive Mediasoft (1997)

Genre: Actionadventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Guldner

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

1.86 blade_guldner

APC & TCP Spieletest Blade

Test Blade

Blade,ein Dungeonspiel für 1 spieler von alive mediasoft

Mindestausstattung:

ab a500 mit 1MB aufwärts,HD installation möglich,ab a1200 sprachausgabe

Testsystem:

A4000/60 2/32MB CGFX

Inhalt der cd-box:

- * 4 Disketten mit hauptprogramm und installer
- * 1 CD mit:
 - * hauptprogramm in ecs und aga
 - * anleitung(leider fehlerhaft)
 - * demos : 52 !!!stück verschiedener hersteller
 - * intro (recht gut)
 - * preisliste von alive mediasoft (sehr umfangreich)
- * insgesamt 249 MB

Installation:

zuerst mit installer von disk1 auf Festplatte (assigns werden selbstständig erstellt),dann neustart.Blade kann auch von CD gespielt werden,wobei ich vermute dass abspeichern von spielständen dann ein problem sein dürfte.

mögliche einstellungen:

- * Spielmodus=

* trainee (zum üben mit mehr hitpoints)

* hero (normal)

* Options=

* musik an/aus

* sprachausgabe an/aus

* leveledichte

* load/save

* quit

Die figuren:

Warrior

reiner kämpfer ohne spezialfähigkeiten

elf

mittlerer kämpfer mit ein wenig zauberfähigkeiten

Thief>BR> mässiger kämpfer der schlösser öffnen kann

Dwarf

mittlerer kämpfer der fallen fast immer findet(leider bei monstern auf platz

eins der speisekarte,wird immer bevorzugt angegriffen)

mindcrafter

mässiger kämpfer der die anwesenheit von monstern auch durch mauern hindurch

feststellen kann

priest

mittlerer kämpfer mit einigen hilfs und schutzzaubern

wizard

mässiger kämpfer mit hauptsächlich zaubersprüchen

der beginn

als mannschaft darf man sich zu beginn 4 der vorgefertigten figuren aussuchen.im

dorf gibt es ein paar goldstücke zum aufsammeln und auch einige geschäfte.

* bank = dort kann man gold einlagern für 5% zinsen pro 10 toten monstern

* shop = kramerladen der alles zu horrenden preisen verkauft

* trödler = laden der alles ankauft

* tempel = heilung gegen bare münze (sehr teuer)

* dungeon = eingang zu generiertem untergrund(level bleibt nur nach abspeichern gleich,ansonsten immer wieder neu)

handlungsmöglichkeiten

da alles im schritt für schritt system abläuft und man für jede aktion von den

zu beginn jeder runde bestehenden 30 aktionspunkten einige aufbraucht, muss dass

ende der runde entweder angeklickt oder mit einem angriff herbeigeführt

werden.nach dem spieler sind dann die monster dran .dass system der

abwechselnden spielzüge ist sehr einfach zu erlernen und die geringe auswahl an

aktionen reicht für ein einfaches dungeonspiel aus.

insgesamt soll das spiel 50 level umfassen.leider führt die dungeongeneration zu schwierigen monsterepopulationen so dass ein häufiges treppauf und treppab unvermeidlich ist um einen spielbaren level zu erhalten.

* gegenstände:

* 28 spells

* 40 potions und scrolls

* 7 waffen(im laden)

* 10 rüstungsteile(im laden)

das spiel

blade läuft stabil und lässt sich komfortabel mit der maus bedienen.dass intro auf der cd ist gut gelungen und bietet den richtigen einstieg in das spiel.da man vorgefertigte figuren nehmen muss und die aufstiegsmöglichkeiten nirgends beschrieben sind wird man wohl am besten die aktionen so planen dass alle gruppenmitglieder punkte sammeln können.leider ist die belohnung mit gold und gegenständen nach gewonnenen kämpfen nicht sehr üppig was dazu führt dass man besuche beim heiler oder grosse einkaufstouren möglichst vermeiden sollte.gold kann nicht innerhalb der gruppe getauscht werden wodurch man es sich zweimal überlegen sollte wer die kohle einsammelt.sachen können nur durch fallenlassen und wiederaufnehmen ausgetauscht werden.

zum steuern der figuren verwendet man die linke maustaste ,zum ansehen oder drehen die rechte maustaste.um dinge zu benutzen diese einfach mit links anklicken.die hauptprobleme von blade sind meiner meinung nach dass nur nach jeder zehnten runde mit verbrauch fast aller aktionspunkte ein!!! hitpoint regeneriert wird undso nur die hoffnung auf ein gefundenes extra bleibt.ausserdem gelang es mir bisher nicht meinen wizard auch nur einen spruch anwenden zu lassen.

das dungeon besteht aus einer iso 3d perspektive wodurch man nur bestimmte bereiche einsehen kann .licht steht unbegrenzt zur verfügung,allerdings gibt es auch keine animationen oder ähnliches zu sehen.wer mit aktivierter sprachausgabe spielt erhält dadurch ab und zu einen kleinen spruch vorgeplappert.verschiedene extras im dorf und dungeon versprechen boni (50% gut oder schlecht!!!).

als extras gibt es

* truhnen

* brunnen

* statuen

* altäre

durch benutzung diverser extras kann man geheilt werden oder schaden einstecken also vorher besser abspeichern!

Wertung:

Grafik: 55% = gut bei ECS (strafe muss sein), ausreichend unter aga

Scrolling: 60 % = brauchbar

Animation: 1 5 % = die figuren bewegen sich dank renderwahn etwas eckig
(würde ich mit klotzkörper auch)

music: 50 % = brauchbar und einstellbar

installation: 87 % = einfach mit installer

handhabung: 66 % = einfache arbeit mit der Maus aber leider fehlt das menue zur
Spruchauswahl!

story: 40% = standardstory mit wenig innovation

preis/leistung: 78 % = dank intro und extras preis gerechtfertigt

gesamt: 68% = ein annehmbares spiel das nach beseitigung einiger mängel
sich auf über 70% steigern könnte

Fazit:

brauchbares spiel für fortgeschrittene und ambitionierte einsteiger zu einem
angemessenen preis mit mängeln im bereich heilung,geld und zauber.Da keine
veränderungen oder einstellungen notwendig sind um das spiel unter AGA auf einem
rechner mit turbo/graka zu spielen sollten sich hier einige programmierer mal
ein beispiel nehmen und erweiterungen entweder unterstützen oder zumindest ihre
software so gestalten daß andere cpus als ein 68000er nicht gleich alles zum
GURU schicken!

Game tested by:

Andreas Guldner

1.87 black tiger

Spielname: Black Tiger

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Hack 'n Slash

Hints:

Wenn man nur noch einen Credit hat, im Kirchenlevel das Wort "HOLY.ZAP"
eingeben. Außerdem: Wenn man mit dem Gesicht zur Wand steht, springt und
dann den Stick in Richtung Wand gedrückt hält, so fliegt man sofort aus
dem Bild und spart Leben und Zeit.

Freezer:

015FFD - Leben

1.88 blastar

Spielname: Blastar

Hersteller: Core Design

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Auf <P> drücken und "MALICEOFTHEMYRKIDS" eingeben. (Y=Z). Dann sind <1>

bis <BACKSPACE>, sowie <Q>,<W>,<E>,<R>,<T>,<Z> mit den einzelnen Leveln

belegt. Durch Drücken von kann man etwas einkaufen gehen, mit

<CURSOR UP> kann man sich etwas Energie gönnen.

1.89 blasteris

Spielname: Blasteris

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

CHEAPTRICK

DEEPPURPLE

1.90 blazing thunder

Spielname: Blazing Thunder

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat

Im Creditscreen COWABUNGA eingeben und man hat unendlich Leben!

1.91 blitzbomers

Spielname: Blitzbomers

Hersteller: LEADING EDGE (1995)

Genre: Action (Dynablaster-Clone)

Test(s) zu diesem Spiel von:

Kilian Servais

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

1.92 blitzb_kilian

Zocken, zocken, zocken...

Test: Blitzbombers!

Wer kennt dieses Spielprinzip nicht? Es geht darum, sich mittels Bomben seinen Weg durch Mauern freizumbomben um entweder die aufgetragene Mission (1 Spieler) zu erfüllen oder um seine Gegner (2+ Spieler) zu töten! Und um es gleich vorweg zu nehmen: Blitzbombers ist ein teuflisch gutes Game, wenn man es mit mehreren Spielern spielt! Im 1-Spielermodus fand ich es auf Dauer nicht ganz so motivierend; der "Test" bezieht sich also im wesentlichen auf den Multiplayermodus!

Vor dem Spielspaß stehen aber immer noch die Systemanforderungen, die aber keine Probleme machen sollten: Einen AGA Amiga, 2 Mb Chip Ram, eine Festplatte und ein bißchen Fast Ram, das war es auch schon; das dürfte also keine Probleme machen :-). In dem Readme steht noch, daß das Game nicht auf 060 getestet wurde; auf 040 läuft es auf jeden Fall ohne Probleme! Das Spiel selber ist Freeware und im Aminet zu finden!

Nachdem ich nun das Spiel mehrere Wochen mit Freunden "totgespielt" habe, muss ich zu dem Ergebniss kommen, daß ich selten ein solch fesselndes Spiel für mehrere Spieler gefunden habe. Das Game kann man wirklich bis zum abwinken spielen und macht selbst nach Stunden immer noch Spaß!

Woran das liegen kann? Gute Frage! Die Grafik ist für eine solche Art von Game praktisch und nicht zu aufwendig gehalten; der Sound ist ebenfalls ganz nett, ist aber bestimmt auch nicht die Antwort auf die oben gestellte Frage! Und ich denke, es liegt an mehreren Punkten: Zum einen wären da sicherlich die unzähligen Extras zu nennen (über die "typischen Extras" wie mehr Bomben, zusätzliche Reichweite bis hin zu ausgefallenen wie Kanonen (!), die Möglichkeiten Bomben durch das Bild zu treten und natürlich sich zu "beamen"). Und dazu ein kleiner Tip: Spielt einfach drauf los, ohne genau zu wissen, wofür welches Extra ist! Haben "wir" (also ich und einige Freunde) genauso gemacht und es war recht witzig ("Ey, wofür is`n dieses Symbol ?" "Toll, warum sind wir jetzt alle so langsam?"). Zum anderen liegt es sicherlich an den abwechslungsreichen Levels (Ägypten oder Mittelalter; alles da) und den netten Gags, die immer wieder auftauchen: So ist es z.B. auch möglich eine Runde Pacman, Pang oder auch Fangen mit seinen Mitspielern zu spielen. Diese "Bonus Games" sind immer noch das witzigste vom witzigstem! Habe ich sonst noch was vergessen? Ach ja: Das Spiel bietet auch eine Option für ein 8 Spieler Modus (!) an, sofern ein seriellles Kabel und ein zweiter (AGA) Amiga vorhanden ist (hab ich nicht überprüft, da ich kein solches Kable hatte). Ich glaube, mehr braucht man zu

diesem Game nicht zu sagen!

Wenn Ihr also ab und an mal mit Euren Freunden vor dem Amiga hockt, testet dieses Game ruhig mal an; es macht Euch sicherlich irren Spaß! Ausserdem braucht Ihr absolut gar nichts für das Game zu bezahlen, worauf wartet Ihr also noch?

Kilian "The Bruce" Servais

1.93 blizzard

Spielname: Blizzard

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

02ACCE - Leben

1.94 blob

Spielname: Blob

Hersteller: Core Design (1993)

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

01 EASY 06 WAXY

11 TWIN 16 XNOR

21 HYPO 26 HIHO

31 FLUF 36 WANE

41 MIST 46 JOWL

Cheat:

Wer als Paßwort " ANKH " benutzt, bekommt unendlich viele Leben!

Freezer:

C11F8F - Leben

152C7F - Energie

1DC9D7 - Zeit

1.95 blobble

Spielname: Blobble

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

"I AM A CHEAT" als Passwort eingeben. Du beginnst in Level 16, allerdings

mit 60 Leben.

Level Codes:

1 JJKKLW

6 WWGJRE

11 GGREYO

1.96 blobz

Spielname: Blobz

Hersteller: ?

Genre: Action

Screenshots:

1

2

3

4

5

Cheats:

Als Paßwort eingeben (mit >RETURN> abschließen):

"ALANIS" Nun kannst Du im Levelanwahl-Screen durch die mauer Blöcke laufen und so jeden Level anwählen. Du kannst auch zum Exit gehen und kommst sofort in die nächste Levelstage.

"SMEEEG" ??? (Wirkung im Leveleditor)

1.97 blockbuster

Spielname: Blockbuster

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

11 GOLD

21 FISH

31 WALL

41 PLUS

51 HEAD

61 FORK

71 ROAD

? USER

1.98 blockhead

Spielname: Blockhead

Hersteller: Applaud Software (1996)

Vertrieb: Epic Marketing

Genre: Knobelspiel

Screenshots:

1

2

3

4

5

Cheats:

Als Paßwort eingeben "ARISTOTLE". (Wirkung noch unbekannt)

Als Paßwort eingeben "CALLIGULA". Der Bildschirm blinkt weiß auf und es erscheint code not found. Starte nun das Spiel normal. Im Spiel sind nun die Maustasten belegt:

<LEFT MOUSE> nächster Level

<RIGHT MOUSE> nächster Level und vorher ein Bonusgame

Level Codes:

1 EASY AS PIE 11 THATS MAGIC 21 DEMOM JUICE

2 BANANA MANIA 12 MEMORY TEST 22 THE MARATHON

3 SECRETS 13 STONE ME 23 TRUE PATH

4 NOW TRY TWO 14 ILLUSIONS 24 MYSTIC FRED

5 EXPLOSIVE 15 SHINE ON ME 25 MR SPLOGGY

6 FRUIT SALAD 16 TELEPATHY 26 THE CURE

7 AN ICE SLIP 17 JEWEL HUNT 27 CHANGES

8 DEMON EYES 18 SWEET SHOP 28 GORGON JUICE

9 THE RACE 19 ARROW HEAD 29 MAJOR MEDAL

10 BOTTOMS UP 20 INVISIBULL 30 CARROT POWER

31 FIRE FLOOR

32 EXCLAMATION

33 ARROW CHANGE

34 PRINT BLOBS

35 BLAST AREA

36 INVISITRAPS

37 PENULTIMATE

38 OUT OF TIME

1.99 blocks

Spielname: Blocks

Hersteller: ?

Genre: ?

Screenshot:

1

Level Codes:

11 DAVID

21 Speak

1.100 block shock

Spielname: Block Shock

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: N/A 31: BARKEEPER 61: RUHETAG 91: JAHRESZEIT

6: NAGELLACK 36: KUGELLAGER 66: VENTILATOR 96: PUTZFRAU

11: BLUMENTOPF 41: BLUTGRUPPE 71: WASSERSKI 101: TASCHENUHR

16: LAGERHAUS 46: ERDBEBEN 76: ZUGLUFT 106: NACHTTISCH

21: REGENBOGEN 51: PROFESSOR 81: HOCHHAUS 111: FLUGZEUG

26: AUGENARZT 56: STIERKAMPF 86: UNIVERSUM 116: SEGELBOOT

1.101 blood money

Spielname: Blood Money

Hersteller: Psygnosis

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Cheats:

Unendlich Leben: Zu Beginn des Spiels, wenn der Hubschrauber erscheint, muß man <HELP> drücken. (oder Pause und dann <HELP> ?)

Während des Spiels drücken:

 einen Planeten weiter

<HELP>+<1> Geld

<HELP>+<2> ?

Freezer:

0080B7 - Leben

1.102 bloodbath

Spielname: Bloodbath

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Ein Druck auf <SPACE> bringt einen in den nächsten Level.

1.103 bloodfest

Spielname: Bloodfest

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Als erstes sollte man sich die Pumgun-Waffe holen, denn das Messer ist nicht unbedingt das beste. Im Untergrund findet man die Strahlenwaffe.

1.104 bloodnet

Spielname: Bloodnet

Hersteller: Microprose / Gametek (1993)

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Silvio Beck

1.105 bloodnet_lübke

Bloodnet Thema: Vampir-Adventure

Hersteller: GameTek

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD erforderlich (ca. 9,4 MB)

Umfang: 12 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1

+: ---

-: leider nur englischsprachig

Bem.: für den englischsprachigen

empfehlenswert

1.106 bloodnet_beck

Game-Test Bloodnet

Wer eine AGA-Zeitmaschine sein eigen nennen kann, wird hier in die düsteren Gassen von Manhattan gebeamt, wo er sich im Jahr 2094 als Cyberpunk Ramson Stark wiederfindet. Und der macht gleich im schön bebilderten Intro mit den Schattenseiten der Zukunft Bekanntschaft: In der von Vampiren, Straßengangs und den Söldnern des Trans-Tech-Konzerns bevölkerten City fällt er einem Blutsauger zum Opfer. Mit dem Ergebnis, daß er nun binnen weniger (Echtzeit-) Tage die verschollene Gehirnspezialistin Deidre Hackett auftreiben darf - oder dem Umwandlungsprozeß zum Collzeitvampir erliegt... Nach der umfangreichen Charaktergenerierung qwird der erste Blutdurst abhängig von einer Energieleiste an Passantenhälsen gestillt, während man mit der Maus die sechs einblendbaren Befehlsicons bearbeitet, um isometrisch dargestellte und bildweise umschaltende Wohnungen, Hinterhöfe oder Parkanlagen nach Spuren und herrenlosen Gegenständen zu durchsuchen. Größeren Wegstrecken nimmt ein scroll- und anklickbarer Stadtplan den Schrecken, und allüberall lauern dubiose Gestalten, die Ramson mittels Anklicksätzen im umfangreichen und automatisch protokollierte Gespräche verstricken kann. Freilich wird kaum jemand infos ohne Gegenleistung herausrücken, während Drogen oder Waffen im Inventory so manche Zunge lockern. Ab und an trifft man auch einen Kumpel des Helden und kann ihn zum Party-Beitritt überreden. So läßt sich die Mannschaft nach und nach auf sechs unterschiedlich talentierte Köpfe (Hacker, Fighter, Diebe...) erweitern.

Gekämpft wird natürlich auch, und zwar in Rundenform gegen Vampire, Gangster oder Soldaten - bei Bedarf macht der Rechner die Gegner übrigens allein mit der Bleispritze, einem Elektroschocker oder einer Granate bekannt. Siege führen zu neuen Eigentumsverhältnissen und verbesserten Charakterwerten; zudem wäre Ramson kein echter Cyberpunk, hätte er nicht stets einen Compi dabei, um sich in das virtuelle Datennetz von Trans-Tech einklinken zu können. Dort treibt er dann auf der Suche nach Terminals und versteckten Codewörtern durch umherschwirrende Bytes; ständig auf der Hut vor tödlichen Wächterprogrammen.

Das alles spielt sich recht komplex und dank des mit Tekkno beats unterlegten und in vielen schönen Grafiken präsentierten Endzeit-Senarios auch sehr atmosphärisch. Unterschiede zur PC-Version sind dabei nicht zu finden, was sich leider auch auf die Scheachstellen bezieht: Trotz solider Steuerung leidet das Nervenkostüm unter den arg langsamen (und zudem biedereren)

Animationen sowie der Weitschweifigkeit der englischen Dialoge. Das Romanartig geknüpfte Blutnetz dürfte also vor allem fremdsprachigenkundigen Leseratten fesseln - und bald auch am A500 und CD32??

MEINE OBJEKTIVE BEWERTUNG:

Grafik: 76%

Animation: 63%

Sound FX: 72%

Musik: 77%

Spielablauf: 70%

Motivation: 74%

Schwierigkeit .: Für Könner

Preis/Leistung : 56%

Gesamtwertung .: 75%

Genrewertung ..: 85%

Genre: SF-Rollenspiel

Einstufung: Gut

Umfang: 12 Disketten

HD-Installation: Ja / Erforderlich

Speicherbar....: Spielstände

Deutsch.....: Anleitung

Sylvester Beck

(Silvio)

1.107 bloodwych

Spielname: Bloodwych

Hersteller: Image Works

Vertrieb: United Software

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 71 %

Sound: 52 %

Motivation: 77 %

Hint:

Steht man vor einer verschlossenen Türe, oder Holzwand, klickt mal das Save-Icon an und drückt auf <F10> und schon kann man einen kurzen Blick in den Raum dahinter werfen.

1.108 blopnplp

Spielname: Blop 'n' Plop

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

019D13 - Leben

1.109 blues brothers

Spielname: Blues Brothers

Hersteller: Titus

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Wenn der Spielerauswahlscreen erscheint, "HOULQ" eingeben. Mit <1>-<6> den Level auswählen und mit <SPACE> oder <FIRE> das gewählte Level mit unendlich vielen Leben spielen.

Freezer:

045FAC - Leben

1.110 bobs bad day

Spielname: Bobs bad Day

Hersteller: Psygnosis

Genre: ?

Level Codes:

01 ZAABCZQD 21 UCKFFXQG 41 PCKJIXQI 61 KEANMVQN 81 FCKRPXQQ
02 ZBFBCYPD 22 UDPFFWPG 42 PDPJIWPI 62 KFFNMUPN 82 FDPRPWPQ
03 ZBFBCYOD 23 UDPFFWOG 43 PDPJJWOK 63 KFFNMUON 83 FDPRPWOQ
04 ZCKBCXND 24 UEAFFVNG 44 PEAJJUNK 64 KGKNMTNN 84 FEARPVNQ
05 YBFBCYQD 25 TCKFGXQH 45 ODPJJWQK 65 JBFNMYQN 85 EDPRQWQR
06 YCKCCXPD 26 TDPGGWPH 46 OEAKJVPK 66 JCKOMXPX 86 EEASQUNR
07 YCKCDXOE 27 TDPGGWPH 47 OEAKJVOK 67 JCKONXOO 87 EEASQVOR
08 YDPCDWNE 28 TEAGGVNH 48 OFFKJUNK 68 JDPONWNO 88 EDFSQUNR
09 XBFCDYQE 29 SDPGGWQH 49 NCKKKKQL 69 ICKONXQO 89 DDPSQWQR
10 XCKCDXPE 30 SEAGGVHP 50 NDPKKWPL 70 IDPONWPO 90 DEASQVPR
11 XCKPDXOE 31 SEAHHVOI 51 NDPLKWOL 71 IDPPNWOX 91 DEATRVOS
12 XDPDDWNE 32 SFFHHUNI 52 NEALKVNL 72 IEAPNVNO 92 DFFTRUNS
13 WCKDEXQF 33 RBFHHYQI 53 MDPLKWQL 73 HCKPOXPQ 93 CEATRVQS

14 WDPDEWPF 34 RCKHHXPI 54 MEALKVPL 74 HDPPOWPP 94 CFFTRUPS
15 WDPDEWOF 35 RCKHHXOI 55 MEALLVOM 75 HDPPOWOP 95 CFFTRUNS
16 WEAEVNE 36 RDPIHWN 56 MFFMLUNM 76 HEAQOVPP 96 CGKURTNS
17 VBFEEYQF 37 QCKIIXQJ 57 LDPMLWQM 77 GDPQOWQP 97 BCKUSXQT
18 VCKEEXPF 38 QDPIIWPJ 58 LEAMLUPM 78 GEAQOVPP 98 BDPUSWPT
19 VCKEEXOG 39 QDPIIWOJ 59 LEAMLVOM 79 GEAQPVOQ 99 BDPUSWOT
20 VDPEFWNG 40 QEAIIVNJ 60 LFFMLUNM 80 GFFQPUNQ 100 BEAUSVNT

1.111 body blows

Spielname: Body Blows

Hersteller: Team 17

Genre: Beat 'em Up

Cheats:

Einspieler-Modus wählen und <SPACE> drücken oder

Im Auswahl-Screen den Joystick aus Port 1 nach links, den aus Port 2 nach rechts drücken und 5 sec warten und es erscheint ein Cheat-Menü.

Im Titelbild "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG" (Y=Z) eintippen. Drückt man nun im Game <TAB>, so versinkt er wieder in tiefen Schlaf. Mit <RETURN> kommt man dann in den nächsten Level.

Freezer:

00099E - Continues

1.112 body blows galactic

Spielname: Body Blows Galactic

Hersteller: Team 17

Genre: Beat 'em Up

Screenshot:

1

Test(s) zu diesem Spiel von:

Norman Schlegel

Cheats:

In den Highscores als Namen eingeben: "DESIRE 93" oder "LARDARSE".

1.113 bbgalactic_schlegel

Testbericht zu Team 17s BODY BLOWS GALACTIC

von Norman Schlegel

Body Blows Galactic(BBG)ist ein Prügelspiel wie Street Fighter II.

Mit dem kleinen Unterschied das alles noch etwaß besser ist.

Im Einspieler-Modi kann man sich eine der 12 Figuren aussuchen und muß sich dann durch alle 6 Planeten kämpfen.Auf jedem Planeten warten zwei Champions die du besiegen muß.Dabei muß du von drei gegebenen Runden zwei gewinnen um zum nächsten Gegner zu gelangen.

Wenn du alle zwei Champs besiegt hast,geht es zur nächsten Welt.

Wenn du alle Gegner elemeniert hast,bist du der Krieger der Galaxis.

Im Zweispieler-Modi kämpft man in Streetfightermanier gegen einen Freund.Wenn beide Spieler dieselbe Figur nehmen,werden die Figuren in unterschiedlichen Farben dargestellt.

Außerdem wurde noch der Turnie-Modus eingebaut,bei dem vier oder acht Spieler gegeneinander antreten können.Dabei darf wiederum jeder Spieler dieselbe Figur nehmen.

Und dann sind da noch die Optionen.

Bei der Zeit darf man die Dauer des Kampfes festlegen.Man kann unter 60sek oder 90sek wählen.Wer ohne Zeitlimit spielen will, der stellt die Zeit einfach aus.

Unter der Option Runden kann man sich aussuchen ob man eine Runde im K.O.System spielen möchte,oder ob man in drei Runden entscheidet wer der Bessere ist.

Die Spieler-Option gilt nur für den Turniermodus.Dort wird eingestellt ob man mit 4 oder 8 Spielern fighten möchte.

Die Neuheit unter den Optionen heist Gnade.Hier stellt man ein ob der Gegner sie angreifen soll wenn sie in Ohnmacht sind oder nicht.

Hat man sich für einen Spieler und einen Kampfmodus entschieden, darf man sich noch eine der 6 Welten aussuchen.

Man kann neben Mutter Erde noch Titanica,Eclipse,Gellorn-5, Miasma und Feminion anwählen.

Titanica ist der technisch am weitesten entwickelte Planet, auf dem die Champions Tekno(ein Kampfroboter) und Lazer (eine Art Karatekämpfer)auf dich warten.

Eclipse ist ein Planet der sich außer um seine eigene Achse auch noch um seine eigene Sonne dreht.Dadurch ist der Himmel

wie ein Flammenmeer und der Boden als Eisschicht dargestellt.

Auf diesem Planeten wollen dir Inferno(Flammengeist) und

Warra(ein Kampfschneeman)den Garaus machen.

Gellorn-5 ist wie die Erde vor zigmillionen Jahren.Mit feuchtem

Klima und Urwald ist er genau richtig für Dinosaurier.Auf diesem

Planeten leben Dino und Dragon(zwei Dinosaurier).

Miasma ist ein Planet der von einem Kometen zersplittert wurde.

Beim Aufprall des Kometen wurde jedes Lebewesen zu einer

individuellen Energiemasse.Die besten Kämpfer auf Miasma sind

Phantom(ein über der Erde schwebendes Phantom) und Puppet

(eine Kampfpuppe die aus lauter spitzen Teilen besteht).

Feminion ist ein Planet wo die Frauen die Hosen anhaben!

Männer haben dort nichts zu sagen und so treffen si dort auf

zwei Frauen namens Azona und Kai-Ti.

Die Figuren sind super animiert.Leider haben sie nicht so viele

Tritt und Schlagstile wie in Streetfighter II,dafür sin diese

bei BBG spektakulärer.

Die Musik,Soundefekte und Sprachausgabe sind gut gelungen.

Und die Planeten sind ein Augenschmauß für Prügelknaben.

Dabei ist dieses Klasespiel auf nur zwei Disketten gepackt!

Zudem gibt es noch einen Knüller.Zu Body Blows Galactic gibt

es noch eine weitere Diskette mit dem Spiel Apache und einem

Overdrive Demo.Apache ist ein Spiel in guter alter Space Taxi

Manier.Aber bei dieser Wahnsinns Grafik macht das Männchenretten

gleich doppelt soviel Spaß!

Alles in Allem zwei super Spiele,bei denen nicht so schnell

Langeweile aufkommt,für 60DM(im Versand!).

Wer noch kein Prügelspiel hat oder wer Streetfighter II schon

in allen Schwierigkeitsstufen durchgespielt hat,muß hier

unbedingt zugreifen!

Grafik :89%

Sound/FX

Sprachausgabe:80%

Spielbarkeit :92%

Systemvoraussetzungen:

läuft auf allen Amigas vom 500er bis 4000er mit 1 MByte !

1.114 bogarts

Spielname: Bogarts

Hersteller: Vulcan

Vertrieb: Vulcan

Genre: Geschicklichkeit

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 78 %

Grafik: 68 %

Sound: 65 %

Motivation: 72 %

Gesamt: 76 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

Cheat:

Drückt während des Spiels <SPACE> und gebt dann "7EVEN" ein und drückt die RETURN-Taste. Jetzt habt ihr unendlich Bomben und könnt mit <RETURN> in den nächsten Level Springen.

1.115 bomb mania

Spielname: Bomb Mania

Hersteller: M-Soft (1996)

Genre: Arcade-Action

Levelcodes:

- Beginners Zone: -----

- Blue Heaven : 003000177030i28GF5LD

- Double Trouble: 005G00177030i28GF5iG

- Observer : 008000177030i28GF5G0

- Wonderland : 00AG00177030i28GF5DG

Cheats:

Folgendes kann man während des Spiels eintippen:

- " IDKFA " : ein Leben mehr
- " WARP " : Abschnitt sauber
- " SWATCH " : mehr Zeit
- " F1 " : Speed
- " AFC " : Fire Power

1.116 bombpac

Spielname: Bombpac

Hersteller: ?

Genre: Arcade

Level Codes:

M M X X

E M X 5

R M X Z

Y M X D

J M X S

U M X L

A M X O

N M X E

E M X N

O M X A

L M X U

1.117 bombuzal

Spielname: Bombuzal

Hersteller: Imageworks

Genre: Brettspiel

Level Codes:

008 ROSS 064 RING 120 TREE 176 SPOT 232 HAIR

016 RATT 072 GIRL 128 SINK 184 PALM 240 SIGN

024 LISA 080 GOLD 136 BIKE 192 LOCK 248 MYTH

032 DAVE 088 OPAL 144 BIRD 200 SAFE

040 IRON 096 SONG 152 TAPE 208 WORM

048 LEAD 104 FIRE 160 VASE 216 NOSE

056 WEED 112 LAMP 168 PILL 224 EYES

1.118 bomb x

Spielname: Bomb X

Hersteller: ?

Genre: ?

Im Titelscreen drückt man die SPACE-Taste, anstelle des Feuerknopfes und man kann folgende Levelcodes eingeben:

Level 2: XBMOB 12: RAPID 22: SOURI 32: EPOUS 42: LANGS

3: PLAIZ 13: SYMPA 23: EROTI 33: BELLE 43: BISOU

4: SAFES 14: PRESR 24: VIRTU 34: HABIT 44: ERECT

5: HEROS 15: VATIF 25: STRIP 35: JARET 45: DSOUS

6: EXTAZ 16: MONST 26: HELLO 36: PANAR 46: COMPA

7: SLURP 17: GAMEX 27: PIEDD 37: GONAD 47: PANTY

8: WOUAH 18: GATHO 28: DONNA 38: APHRO 48: LOLOS

9: HAAAA 19: LIBER 29: DIVAN 39: CONTR 49: SESAM

10: RIGOL 20: STRIN 30: MINIE 40: CUISS 50: ORGAS

11: FACIL 21: HAIRS 31: FORME 41: PILEU 51: JOUII

1.119 bonanza brothers

Spielname: Bonanza Brothers

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Im Titelscreen gibt man " LOOK THE TARGET " ein. Durch drücken des Feuerknopfes öffnet sich ein Cheat-Menü!

1.120 bone crumcher

Spielname: Bone Crumcher

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

02 Golemstench 10 Deathchamber 18 Thunderstorm

03 Morphicle 11 - 19 Creepy Cave

04 Golemkiller 12 - 20 Liquidation

05 Scarab 13 Slimehole 21 Megamaze

06 Web of Death 14 Bloodsmell 22 Stratagem

07 Monsterparty 15 Bonepowder 23 Stratosphere

08 Cave of Doom 16 Nightmare

09 Underground 17 Monsterbreed

1.121 boon dar

Spielname: Boon Dar

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen <HELP> drücken. Der Bildschirm wird weiß aufblitzen. Im Spiel hat man nun 99 Leben und sollten diese aufgebraucht sein gibt es automatisch 99 neue.

1.122 Boot, Das

Spielname: Das Boot

Hersteller: Three-Sixty

Genre: Sub-Simulation

Hint:

Torpedomangel: Man stellt alle Optionen nach Belieben ein und beginnt eine Mission. Während des Spiels begibt man sich in den Torpedoraum und lädt solange eine Torpedoart in die Rohre, bis keiner dieser Art mehr zur Verfügung steht. In das zuletzt beladene Rohr lädt man nun weiterhin diese Torpedoart (obwohl die Anzeige auf Null steht) und siehe da, nach jedem Ladevorgang erhöht sich die Zahl einer der anderen Torpedoarten um eins.

1.123 booty

Spielname: Booty

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen werden die K-,E-,V-,I- und N-Tasten gedrückt. Dadurch wird der Cheatmode aktiviert!

Freezer:

01CD9D - Leben

01E006 - Zeit

1.124 borobudur

Spielname: Borobudur

Hersteller: Thalamus (1992)

Genre: Action

Freezer:

01DC9D - Leben

01B809 - Units

01E006 - Zeit

1.125 borrowed time

Spielname: Borrowed Time

Hersteller: Interplay

Genre: Adventure

Tips:

- Vor Killer in Hotel und hinter Sessel verstecken
 - Durch Tür und abschließen (look)
 - Treppe hoch
 - Scherbe nehmen
 - Durch fenster zum anderen haus klettern, dort Kabel durchschneiden
 - Runter in Bar, und 2x Pistole unter Nase halten für Adresse und Passwort von Lebock
 - Zum Doc (medical Office) gehen und mit > Yes < antworten.
 - Im Behandlungsraum den Tisch unters. und Binden mitnehmen
 - Nach Süden auf Straße
 - Zum Müllhaufen, untersuchen, Knochen nehmen
 - Zur Hütte (nicht die im Park), Tür aufbrechen
 - Mavis entfesseln (untie), Buch und Tube nehmen
 - Lesezeichen aus Buch nehmen und Buch ablegen
 - Nun Ritas Wohnung gehen, befereigung durch : Kerze, Streichhölzer nehmen, Strick verbrennen
 - In Küche, Ofen zur Seite, Hände verbinden (bandage hands)
 - Schlüssel und Quittung aus Mülleimer nehmen
 - Zum Parkplatz, Pistole zeigen
 - Knochen ablegen, Freds Handschuhe und Ölkannister nehmen
 - Wenn Polizei > wait < eingeben
 - Hands., Ölk., Quittung, Tube, Lesezeichen als Indiz vorzeigen.
-

1.126 bounce

Spielname: Bounce

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Man wählt im Optionmenü folgendes:

Zuerst SOUND ON oder OFF einstellen, dann den Speedwert (aber kein <FIRE> drücken), danach die entsprechende Taste drücken.

SOUND ON - SPEED 1 - <L>

Es erscheint 'input start level'. Hier kann man 1 - 25 eingeben.

SOUND ON - SPEED 3 - <I>

Unverwundbarkeit. Es ertönt ein Piepton!

SOUND OFF - SPEED 2 - <G>

Mehr Speed und die Gravitation ist abgestellt. Es ertönt ein Piepton!

1.127 bouncenblast

Spielname: Bounce 'n' Blast

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im ersten Level erstmal nichts tun. Dann drückt einfach gleichzeitig <I> <X> und <HELP>. Das macht ihr 2 mal und Ihr bekommt jeweils 1 Leben dazu, so das Ihr statt 2 jetzt 4 Leben besitzt.

Achtung! Das funktioniert leider nur einmal. Nur nach einem Neustart geht es wieder.

1.128 bouncer

Spielname: Bouncer

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

016485 - Leben

1.129 bouncing bill

Spielname: Bouncing Bill

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheatmodus:

Man startet das Spiel und tippt " 3.1415926536 " auf der Zehnertastatur ein. Im

Buttom-Display

scrollt jetzt - CHEAT MODE ACTIVATED - , man ist unverwundbar und hat unendlich viel

Zeit!

Folgende Tasten sind aktiviert:

- F3 : eine Ebene weiter
- F4 : einige Ebenen weiter
- F5 : ein Level weiter

1.130 brainball

Spielname: Brainball

Hersteller: ?

Vertrieb: CompuTec Verlag

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Level Codes:

1 WELLDONE 11 CHIPCHIP 21 ERTERZUT 31 COFFEE 41 LEVEL 42
2 PPHAMMER 12 HATTHATT 22 LEVEL 23 32 DOENER 42 OWLPARTY
3 FORTUNE 13 FRANKLIN 23 BIGDREAM 33 NO COKE 43 FREESHOT
4 READY 14 PJORTE 24 CINEMAXX 34 SMOKIE 44 BIERZELT
5 STEADY 15 HUI LUIS 25 SMARTIES 35 ALLSTAR 45 LAADAADI
6 NO GO 16 ESCAPE 26 LOGOGO 36 SOFTWARE 46 LAADAADA
7 JOYSTICK 17 CONTROL 27 SQUARES 37 COMPUTER 47 NOWAYMAN
8 RUTODFGP 18 SPACE 28 SPEEDIE 38 DISKFULL 48 RUSHRUSH
9 DENISE 19 AMIGAFUN 29 SERPENT 39 HARDWARE 49 THE END
10 BIGAGNUS 20 LAMBADA 30 FLIPPER 40 HOOLIGAN

1.131 brainmann

Spielname: Brainmann

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: WAVE 3: WOLF 5: FRIENDS 7: DREAMS

2: LAKAIEN 4: VOLLMOND 6: MYRDIN

1.132 brainstorm

Spielname: Brainstorm

Hersteller: ?

Genre: ?

Screenshot:

1

Cheats :

Drückt man beim Titelscreen F9 und gibt WIVO als Paßwort ein.

Nun sollte eine Bestätigung folgen und Ihr könnt während des Spieles folgende Tasten benutzen

- HELP Beendet die aktuelle Runde
- T Mehr Zeit
- S Mehr Züge

Level Codes:

2 VIPER 6 CYBORG 10 TERRA 14 HARRISON 18 CLOTHAHUMP
3 HYDRA 7 TROJA 11 STALKER 15 DIGRIZ 19 JONTOM
4 JODA 8 NECRONOMICON 12 NOSTRADAMUS 16 TALIANNA 20 FOSTER
5 CRAVEN 9 GIGER 13 EXCALIBUR 17 FLINX 21 TRIBBLES
22 OLD MAN 27 KYLE 31 ARCHIMEDES 35 NCC 1201 39 DUNGEON
23 TZIZZ TZIZ 28 SKAR 32 NATHAN 36 OPAL 40 TAMARA
25 OVERKILL 29 ODIN 33 THOR 37 DILITHIUM 41 ANDROID
26 HANNIBAL 30 PALADIN 34 MUTANT 38 PRISMA 42 2001
43 TIBERIUS 47 MERLIN 51 666 55 RODDENBERRY 59 STORM
44 VOLTZ 48 KAISERKRAFT 52 GALILEO 56 SORAYAMA 60 SAGAN
45 AVALON 49 WALHALLA 53 SHA KA REE 57 SHETANI 61 KELHIM
46 YGGDRASIL 50 TITAN 54 KARA 58 ATLANTIS 62 M5
63 11001001 67 TATZELWURM 71 ANSSET 75 STYX 79 SOKRATES
64 1967 68 1991 72 POSEIDON 76 MONTEGO BAY 80 RAGNAROK
65 KIM 69 OTTAR 73 NAUTILUS 77 RAMIREZ 81 LEGION
66 HARRY MUDD 70 STARLIGHT 74 ARCADOR 78 KOBAYASHI 82 ARISTOTELES
83 CRISTAL 87 STAHLFUCHS 91 QUEEN 95 STEGOSAURUS 99 HARD WORK
84 SAREK 88 ALKOUT 92 LOVECRAFT 96 POWERPUNSCH 100 ASIMOV
85 TERGORDEN 89 ASEN GER 93 UNIVERSE 97 USS YORKTOWN
86 FALKAN FOR 90 DRAGON 94 CRAY XMP 98 HOOK

1.133 brat

Spielname: Brat

Hersteller: ?

Genre: "Geschicklichkeit"

Level Codes: (Y <-> Z)

2 MIHEMOTO

3 SASUTOZO

4 SUMATZEE

5 NOKITAGO

6 ITSANONO

7 MOZIMATO

8 HOZITOMO

9 MOKITEMO

10 ZOMOHATO

11 CHANASTU

12 NAGAITSU

Freezer:

0080B7 - Leben

1.134 breathless

Spielname: Breathless

Hersteller: Power Computing

Genre: 3D-Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rolf Gehring

Rainer Lübke

Thomas Resch

Screenshot:

1

Codes:

Welt 2 : 181A59MBTR63F8PD

Welt 3 : 181A59LBTR63F8PT

Welt 4 : 181A59KBTR63F8SD

1.135 **breathless_gehring**

Hey Freaks

Hat es euch beim Anblick von Alien Breed 3D auch die Sprache verschlagen? Habt ihr euch auch über die schönen Texturen und genial gepixelten Gegner gefreut?

Habt ihr es auch innerhalb kurzer Zeit durchgespielt? Ja, ich auch.

Aber kein Grund zu weinen. Es wird nämlich demnächst ein Atemraubendes 3D-Spiel erscheinen. Was heißt demnächst, es müßte eigentlich schon in den Regalen stehen wenn ihr diese Zeilen lest. Das Game heißt "Breathless" und es macht seinem Namen alle Ehre.

Ich hab zwar die Vollversion noch nicht gesehen, aber die Demo-Version ist schon so gut, daß ich euch einfach davon berichten muß. Eigentlich ist die Demo-Version noch kein richtiges Spiel sondern "nur" ein 3D-Engine mit ein paar Gegnern die nur, wie man selbst, in der Gegend rumlaufen. Aber selbst das macht Spaß. Die Grafik steht in der höchsten Detailstufe dem indizierten PC Vorbild um fast nichts nach. Nur leider kommt da selbst mein 68030/50 ins Schwitzen. Aber es geht. Schält man in eine geringere Detailstufe oder auf einen kleineren Bildschirm zurück, geht tierisch was ab. Doch selbst in der niedrigsten Detailstufe ist es wesentlich besser als Alien Breed 3D. Bleibt nur zu hoffen, daß die Programmierer nicht alle ihre Energien für die Grafik verwenden. Sie sollten noch an das Gameplay denken. Aber selbst wenn das Gameplay nur halb so gut ist wie die Grafik wird das Spiel das Beste seiner Art sein. Wer es nicht glaubt kann sich selbst anhand des Screenshot überzeugen. Das Demo habe ich von der Aminet Nr.9. Laut readme-file werden folgende Features in das fertige Spiel implentiert werden.

- Viele Lichteffekte (Nebel)
- Verschiedene Waffen (Flammen Werfer)
- Automapping

Rolf Gehring

1.136 **breathless_luebke**

B r e a t h l e s s

Bei dem Spiel handelt es sich mal wieder um eine 3D-Action-Ballerei á la "Fears", "Gloom" und "Alien Breed 3D".

Verantwortlich für dieses Spiel zeichnet sich "Fields of

Vision" in Zusammenarbeit mit "Power Computing"..

Lauffähig ist das Spiel auf allen Amiga 1200 und 4000 mit mind. 2 MB RAM. Turbokarten werden unterstützt.

Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200/020, 28 Mhz, 6 MB RAM, Festplatte.

Geliefert wird das Spiel auf 3 Disketten, welche wieder mal in einer dünnen Pappschachtel ohne jegliche Einlage untergebracht sind, sodaß sie beim Transport hin- und hergeworfen werden und so die Gefahr besteht, daß sie beschädigt werden.

Ich hatte Glück - alle Datenträger waren o.k.

Mit den Disketten wird eine Registrierungskarte, eine Anleitung, sowie eine Codekarte geliefert.

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

Die deutsche Anleitung ist ausführlich und sogar fehlerfrei.

Die Codes auf der Codekarte bestehen aus insgesamt 360 vierstelligen Zeichenkombinationen, welche in roter Farbe auf rotem Untergrund gedruckt sind.

Da hat selbst der Farbkopierer keine Chance.

Man muß selbst das Original gut beleuchten und einen Augenabstand von höchstens 20 cm einhalten, um überhaupt etwas auf der Karte zu erkennen.

Nun will ich aber mal zum Spiel selbst kommen!

Es ist auf Festplatte installierbar und nimmt dort ca. 2,3 MB ein.

Die Installation ist problemlos mit dem auf der Diskette befindlichen Installationsprogramm möglich.

(Bem.: Wenn die Installation beendet wurde, ist der Computer neu zu booten, obwohl dieses in dem Skript nicht extra erwähnt ist, da ein Assign zugewiesen wurde!)

Gesteuert wird der Akteur mittels Tastatur oder dem Joystick in Verbindung mit der Tastatur.

Die Wahl Joystick/Tastatur ist dabei die optimale Wahl.

Zur Vorgeschichte: Die Erde wird wieder einmal von Außerirdischen beherrscht. Du bist von den Außerirdischen gefangen genommen und einer kybernetischen Transplantation unterworfen worden, um in einer speziellen Kampfarena gegen Außerirdische zu kämpfen und zu überleben.

Nun kann das Spiel beginnen!

Nein, ein Intro ist nicht vorhanden!

Nach dem "Fields of Vision"-Logo kann man zunächst einige Einstellungen vornehmen.

Hier kann der Sound, die Fenstergröße (inkl. Pixelgröße) und die Tastaturbelegung den eigenen Wünschen entsprechend konfiguriert werden.

Über die "Game Option" kann zudem ein Code eingegeben werden, welchen man zuvor "erspielt" hat.

Eine Möglichkeit der Abspeicherung des Spielstandes gibt es nicht.

Das Spiel besteht aus mehreren Welten mit insgesamt 20 Level.

Ein Code erscheint nach einer durchgespielten Welt.

Die einzelnen Level sind sehr umfangreich. Glücklicherweise kann wie bei "Fears" eine Übersichtskarte aufgerufen werden, mit der man sich eigentlich nicht mehr verirren dürfte.

Tja, ansonsten ist alles wie gehabt - man sammelt Credits, Energiepackungen, Erste-Hilfe-Sets und diverse Schlüssel auf, eliminiert zahlreiche verschiedene Gegner, findet Geheimgänge, um letztendlich den Ausgang und somit den nächsten Level zu erreichen.

Zwischendurch kann an bestimmten Terminals für die vorher eingesammelten Credits eingekauft werden. (Energie, Gesundheit, Waffen, Schlüssel u.v.a.m.)

Die Grafik - diese wird je nach Prozessortyp und eingestellter Fenster- und Pixelgröße beeinflusst.

Umso mehr, umso besser!

Wer optimal mit Hardware ausgestattet ist, erlebt die beste Grafik, die es bisher bei Spielen dieser Art gab!

Aber auch bei der Minimalkonfiguration ist, aufgrund der Einstellungsmöglichkeiten des Fensters und der Pixel, die Grafik noch sehr detailliert und ein schneller Spielfluß ist garantiert.

Der Sound - die Hintergrundmusik kann in seiner Lautstärke individuell variiert werden, die Geräuschkulisse (Schuß-, Geh-, Feindgeräusche) ist sehr ansprechend.

Die Spielbarkeit ist durch die kombinierte Joystick- und Tastatursteuerung sehr gut. Die Tastatursteuerung beschränkt sich dabei auf das seitliche Gehen, dem Öffnen von Türen, dem Anzeigen der Karte und anderen unbedeutenden Kleinigkeiten.

Eine Zeitbegrenzung gibt es nicht.

Abschließend kann ich jedem Fan dieses Genre "Breathless" nur empfehlen - das Beste, das es momentan auf dem Amiga-Markt gibt!

Das einzig Negative ist, daß man aufgrund der sehr komplexen Level stundenlang spielt, um endlich den ersten Levelcode zu bekommen!

Zusammenfassung: Hardware: A 1200/4000, 2 MB RAM

Turbokarte wird unterstützt

Festplatte wird unterstützt

Umfang: 3 Disketten

dt. Anleitung

Rainer Lübkemeier

1.137 breathless_resch

B R E A T H L E S S

Wer kenn sie nicht, die 3D Baller Dungeons? Aber dieser hier, ist der grafisch spektakulärste von allen, die ich bis jetzt gesehen habe.

Als ich das Game nach so ca. 3 Minuten auf meiner Festplatte installiert habe, wurde ich schon sehr beeindruckt. Tolle, düstere, stimmungsvolle Musik und ein recht hübsch anzusehendes Intro (leider nur Bilder). Danach kam die ziemlich lästige Code-Abfrage. Wenn man die aber bewältigt hat, ist es endlich soweit. Man befindet sich im Hauptmenü.

Es ist echt toll, was man da alles so konfigurieren kann.

Das fängt an bei der Lautstärke der Musik, bis hin zur Pixel Dichte. Auch an Level-Codes wurde gedacht. Bzw. World Codes ,denn nach jeder World (je 5 Level) erhält man ein Code-Wort. Jenes speichert die Anzahl Deiner Leben, die Energie, kurz gesagt alles. Am besten wäre, es gewesen es gäbe nach jedem Level ein Code-Wort.

Wenn alles eingestellt ist, kann es ja los gehen.

Nach einer ganz kurzen Ladezeit, befindet man sich auch schon mitten in der Kampfarena. Jetzt wurde ich zum ersten mal so richtig enttäuscht. Scheinbar haben die Programmierer noch nichts vom CD 32 Pad gehört. Das einzige was ich damit machen kann ist laufen, drehen und schießen. Seitwärts gehen, beschleunigen, Waffe wechseln, Karte, auf und abwärts sehen und Tore öffnen, muß man alles über die

Tastatur steuern. O.k., man kann konfigurieren, mit was für einer Taste man was steuert, aber trotzdem.

Als ich mir dann aber die Grafik anschaute, war ich echt beeindruckt. So was hatte ich vorher nur an der DOSe gesehen.

Das nächste war aber, daß man in der höchsten Auflösung gar nicht erst mit einen "normalen" A 1200 anfangen braucht. Es sei den, man möchte das Spiel gern in Briefmarkengröße spielen. Im Full-Screen ist es eine einzige Dia-Show. Nimmt man aber die Grafikdetails zurück und füttert seine Compu. noch mit extra RAM, kann der Spaß losgehen. Empfehlen würde ich auserden noch eine Turbokarte.

Los geht es. Man öffnet das erste Tor und befindet sich in einer riesigen Halle. Beeindruckend, was die Level-Designer sich so alles an Räumlichkeiten haben einfallen lassen. Im weiteren Spiel tauchen noch Säureseen, Nebelbänke, tiefe Schluchten und noch viele andere grafisch beeindruckende Dinge auf.

Toll ist auch, daß wenn man in einem dunklen Raum ein Tor öffnet, das zu einen hellen Raum führt, sich der dunkle Raum erhellt.

Zu den Gegnern. Es sind insgesamt 12 verschiedene. Allesammt gerendert, wovon man aber im Spiel wenig mitbekommt. Hier wirken sie nämlich recht grobpixlig. Auch sind die Angriffsformationen nicht sehr einfallsreich.

Laut diversen Amiga Zeitschriften, verlieren sie ja angeblich kein Blut. Ist nicht war. Es ist zwar nicht so übertrieben wie bei GLOOM, aber es reicht. Nur so zur Information, für alle die, die auf so was stehen.

Was ich auch vermisse ist, daß sich die Karte nicht parallel zum Spielablauf einblenden läßt und man sich mittels Karte orientieren und fortbewegen kann. Die Karte erscheint nur auf einen extra Bild und zeigt nur die Räume und Gänge an, die man bis da hin betreten hat. Es werden weder die Gegner, noch das ganze Level gezeigt.

Im Spiel tauchen noch Terminals auf in dem man sich zB.: für die in den Räumen herumligenden Credits, neue Waffen, Energie, Schlüssel und noch zahlreich andere nützliche Dinge einkaufen kann.

Noch mal ein Paar Worte zur Steuerung:

Hat man sich an die Steuerung per Joystik und Tastatur gewöhnt und hat die Grafik an seinen Rechner angepaßt, läßt sich unser Kämpfer doch recht gut kontrollieren.

Abschließend möchte ich noch sagen, daß es ein tolles Game ist, für Leute die einen hoch aufgerüsteten A 1200 oder A 4000 besitzen und über die kleinen Mankos hinwegsehen können.

Viel Spaß, gut Schuß und Tschüssikofskie

Thomas Resch

(Mr TOM)

1.138 brian the lion

Spielname: Brian the Lion

Hersteller: Psygnosis

Genre: Jump 'n Run

ECS-VERSION: (AGA-Version weiter unten)

Level Codes:

1 FLLj/MZXYz

2 d*gJQvaqVx

3 gVdfKgqaGd

4 gVdfKgqaGI

5 QNI8KWiSXp

6 U5vG57pSX/

7 1*ANKgqaGI

8 xOtFwheXYE

Cheat-Passwort:

"Mrs*Turnip": Der Bildschirm blitzt dann kurz auf und man

kann während des Spiels folgende Tasten zusammen mit <CAPS LOCK> drücken:

<L> 99 Leben

<H> 9 Energieeinheiten

<O> springt zur Karte

<K> 999 Edelsteine

<J> je 9 Credits und Power Ups

Freezer: C31C3B - Leben

C31C39 - Energie

AGA-VERSION:

Levelcodes:

- The Spooky Ruins : sXr7vgqaGP
- The Way Forward : sXqkKgqaGd
- Graveyard : sXqkKgqaGI
- Volcano : RF20QpCqVx
- Eeek! : sXqkK0KaGU

Cheat:

Als Paßwort gibt man " Mr*Pumpkin " ein. Der Bildschirm blitzt auf und während des Spiels

drückt man die Caps/Lock- und folgende Tasten:

- H : 9 Hitpoints
- J : Power Up und 9 Credits
- K : 999 Gem's
- L : 9 Leben
- O : Karte

1.139 brian the lion cd32

Spielname: Brian the Lion CD32

Hersteller: Psygnosis

Genre: Jump 'n Run

Test(s) zu diesem Spiel von:

Frank Otto

1.140 briancd32_otto

Brian the Lion CD³²

von Frank Otto

Bevor ich hier losschreib, möchte ich noch sagen, daß das Spiel auf dem A1200 mit Overdrive-CD-Laufwerk nur mit Fast-Ram läuft!

Es handelt sich wieder mal um ein neues Jump'n'Run, allerdings mal ganz im Konsolenstil (aber, wegen Amiga, natürlich viel besser). Als erstes kann man sich die Sprache, in der das Spiel ist, auswählen. 4 stehen zur Auswahl darunter auch Deutsch.

Schon auf dem Titelscreen wird ein großes "BRIAN" im Hintergrund gezoomt und gedreht.

Wenn man dann losspielt kann man sich einen Spielstand aussuchen, da man nach jedem Level im Spiel speichern kann, wenn man den Hauptwächter besiegt hat. Bis dahin muß man an vielen Schlangen, Fröschen, Schnecken,... vorbei und unterwegs mal ein paar von Brian's Freunden helfen, z.B. ein paar

aus Käfigen befreien. Den Gegnern kann man auf den Kopf springen, um sie zu beseitigen oder man brüllt sie an, wenn man sich das Brüll-Extra in einem Laden gekauft hat. In diesen Läden gibt es auch noch Sprung- und Lauf-Extras, Extraleben usw. Bezahlt wird mit Münzen, die man im Spiel andauernd findet. Hat man einen Level vor Ablauf des Zeitlimits geschafft, was meistens sehr schwierig ist, kommt man in einen Bonuslevel.

Der erste, unterwasser, dreht sich im Hintergrund - sehr beeindruckend.

Das Spiel gibt es übrigens schon für weniger als 30 Mark.

Hier die Wertung:

Grafik: 90%

Sound: 100%

Game-Play: 90%

Insgesamt: 93%

1.141 brutalpawsoffury

Spielname: Brutal Paws of Fury

Hersteller: Gametek (1995)

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

Wer als Paßwort " NINE SPROGS " verwendet, ist unverwundbar!

Freezer:

03DB27 - Runden (Kämpfer 1)

03DBA3 - " (Kämpfer 2)

031E45 - Sekunden 1. Stelle

031E44 - " 2. Stelle

1.142 brutalsportsfootballcd

Spielname: Brutal Sports Football CD32

Hersteller: ?

Genre: Sport

Cheat:

Durch drücken der L-Taste und einer Taste zwischen 1 und 3, kann man die entsprechende Liga direkt anwählen. Um ein Match auszuwählen, drückt man die M-Taste und eine Taste zwischen 1 und 6!

Levelcodes:

1. Liga 2. Liga 3. Liga 4. Liga

1. Spiel 3VVT8MK7W T1YB3G5V7 FQ8OQD9KN

K77NLNNNN 53TKHKKKK QS5WYWWW

2. Spiel PC2T1RSLO HTD860MCM 7BX3SHCCC D7BF8F!!

F39NQRSSR MMOX012Z CC95789!7 !!BGDFBBF

3. Spiel F74PPDCK6 HVF69QLLL Z4KZGQVVV WH3335FKY

7QWMFKBCG LL1!OW2OY VVTKRNQRR RK7V58637

4. Spiel CTNTMWXOW C92SNX999 P8B2F4000 5B9WMTCDK

!G59V6WY2 99BRFMBHG 00NJLDTML WFXU9Z573

5. Spiel Y0XL5M5RL 51HK5WRRR RG!!VCO39 WYDDVHPV8

2MD5LJMPD RRYDV4Y0Z 3Q4FW311V P411GRBJC

6. Spiel 8PXL5MK7X 3HLGT7BBB MFDNY8Y3O 2710Z13FN

DNC9LHMPD BB9P8X823 WWM5QBMPN 3N3C23XZ7

Levelcodes: (andere Version)

Liga 3: FS7G8LLSG (SQ4YXYYYY)

2: Y!BY3PPDT (PPXZOZZZZ)

1: 5L5X6TGX! (66QSHGGGG)

1.143 bss jane seymour

Spielname: BBS Jane Seymour

Hersteller: Gremlin

Genre: Rollenspiel

Level Codes:

ROOKIE SLUMBER INTEREST

BULKHEAD WROOM(SHOWROOM) MUSHBAS(MUSHBASH)

HAMPERED BLACKOUT WARRIOR

VICTORY TRAPPED FRENZY

HANDYMAN CROWDED RADIATE

VOLTAGE GLOOM PRIMATE

MADHOUSE TRIUMPH NINJA WARRIORS

Der Satz "MAY THE FORCE BE WITH YOU" (Großschrift) verhilft Euch zu unendlich viel Energie, "CHEDDAS" zu unendlich vielen Credits.

1.144 bubbanstix

Spielname: Bubba 'n' Stix

Hersteller: Core Design (1994)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 7LRRF3H6G7 oder 16QTJQ7GLZ oder T1QKPF?CMG oder 1R5JKXWQ82

3 9VBDM!1!DN oder ?FVN4QRCXM oder PXMYGFFW7D oder 9VBDM!1!DN

4 3VTCF9JQG8 oder R9CGRB8XXG oder 913XPD1LZ5 oder CGLZLRYT?V

5 !?ZZXQX769 oder P!177GS3DP oder 2FH8?M28LX oder CS4SL9DFQC

1.145 bubblesqueak

Spielname: Bubble & Squeak

Hersteller: Audiogenic

Genre: Action

Screenshots:

1

2

3

Levelcodes:

7 HDRGBCKP 13 PHFDRMKM 19 HCFMFRTM 25 DKFJFSLK

2 HHRFNRLT 8 DDFGJCKP 14 PDFDMSKM 20 DDFMMMTM 26 PGFJSQK

3 HHRRBQLP 9 PDFBBQTP 15 PQFCQMTM 21 DKFPQSKM 27 PRFSFRPK

4 DHRRNMLH 10 PCFBNCLM 16 HDFCMTTM 22 DJFPNGPN 28 HCFSJCPK

5 DRRHFRPH 11 PQFQFCPM 17 HCFNQCKM 23 DLFTFRLN 29 HDGLQK

6 PHRHJTPH 12 PDFQMSPM 18 HDFNMTKM 24 DLFTJQLN 30 HQGLSMLK

Cheats:(als Passwörter)

HEFSBEER 9 Bubble`s und 9 Herzen

MAXIBABY Um die Schwierigkeit zu verändern

BUTTHEAD Unendlich Leben und Herzen

WHOCARES Eine Nachricht vom Programmierer

1.146 bubble bobble

Spielname: Bubble Bobble

Hersteller: Firebird

Genre: Jump 'n Run

Hints:

Wenn man zu Level 10, 20, 30 & 40 gelangt ohne zu sterben, dann wird eine Tür erscheinen, die zu einem Secretlevel führt. Im Level 7 & 22 sollte man ein paar Sekunden warten bis der Schirm fällt, schnappt ihn und man wird 6 Levels überspringen.

Cheats:

<F1> 1 Screen weiter

<F2> 6 Screens weiter

<F3> 11 Screens weiter

Freezer:

0091FE - Leben

1.147 bubble dizzy

Spielname: Bubble Dizzy

Hersteller: Codemasters (1993)

Genre: Actionadventure

Cheats:

1. Im Titelscreen drückt man die linke SHIFT-, rechte SHIFT-, linke Alt- und rechte Alt-Taste. etzt kommt man in das Musik-Auswahl-Menü!
2. Wer im Titelscreen die E-, A-, S-, und Y-Taste drückt, aktiviert während des Spiels folgende Tasten:

- = : ein Level weiter

- - : ein Level zurück

Die Tasten H, A, R, und D im Titelscreen deaktivieren den Cheat.

1.148 bubble gun demo

Spielname: Bubble Gun Demo

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 1000

2 2000

3 3000

1.149 bubble gun

Spielname: Bubble Gun

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1.1: 4908 3.1: 3964 5.1: 4350 7.1: 3621

1.2: 5260 3.2: 6480 5.2: 7186 7.2: 9003

1.3: 9935 3.3: 7691 5.3: 5538 7.3: 8013

1.4: 1733 3.4: 3051 5.4: 6699 7.4: 1587

1.5: 3088 3.5: 2068 5.5: 1826 7.5: 5193

2.1: 4341 4.1: 1594 6.1: 3300 8.1: 8993

2.2: 9267 4.2: 3930 6.2: 1629 8.2: 7495

2.3: 4056 4.3: 2185 6.3: 9795 8.3: 2589

2.4: 6377 4.4: 1379 6.4: 4116 8.4: 8030

2.5: 2670 4.5: 9223 6.5: 9250 8.5: 7948

1.150 bubble trubble

Spielname: Bubble Trubble

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Als Paßwort "BUBBLE" eingeben. Ein Piepton ertönt zur Bestätigung.

Im Spiel sind nun folgende Tasten belegt:

<F1> Level wird beendet

<F2> Extraleben

<F3> neue Energie

<F4> gibt einem alle fehlenden Keys

<F5> öffnet den Ausgang

<SPACE> super-hoher Sprung

1.151 buffalobillswesternshow

Spielname: Buffalo Bills Western Show

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint

Wenn man beim Stier-Catchen beginnt, spielt man zunächst wie gewohnt.

Nachdem man den Stier gefangen hat und das kleine Bild rechts oben erscheint, zieht man den Joystick heraus und schließt die Maus an Port 2 an.

Dann rüttelt man möglichst schnell die Maus hin und her. Die Sternchen am unteren Bildschirmrand füllen sich in Sekundenschnelle und der Stier zieht den kürzeren. Das gleiche geht auch bei der Kutsche.

1.152 bug bomber

Spielname: Bug Bomber

Hersteller: Kingsoft

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

MAYDAY

Levelcodes:

Player

IQ-Wert Level 1 2 3 4

0 11 KKCJDD OLCLDH LKKJLD PLKLLH

1.153 bugb_mayday

```

.: .....:
.:
.:
.: .....:
.: _____: : _____:
//://// \:/:\\M://// //
```

```

///: ///: V /// \: /: \_ //
: \ /// / \: : \ / \ \ \ / ___ // _/
/// _ /// _ /// /: /// \_ / \ \
\_ / \_ / \_ / \_ / \_ / V V \_ / \_ / V V

```

=====

Noch nen MultiPlayer Nachsatz!!

BUGBOMBER...besser als Dynablaster...mehr Spaß...noch mehr Laune.....

Also!Noch Freunde einladen,und loszocken!

Ihr könnt miteinander,gegeneinander,alleine,zu zweit,zu dritt und
zu viert kämpfen.

Per Joystick oder Tastatur(Wenn man keinen 4Player Adapter hat)

Ihr müßt auf einer Computer Platine Viren bekämpfen.

Und zwar könnt ihr dabei zu folgenden Waffen greifen:

-Bomben legen(um Felsen zu sprengen)

-Laser Feuern

-Minen legen

und Virenkiller brüten(!)

Zu Beginn steht ihr , jeder in einer naderen Ecke , auf dem Spielfeld
(NICHT Scrollend).

Der Gegner verteilt schon seine Eier (Was ihr schon wieder denkt.. ;))

Aus denen dann Viren ausschlüpfen.

Selbige präsentieren sich in 5 Schwierigkeitsstufen.

Die größten Eier (Jajaja lacht euch aus :)) sind auch die miesesten
Gegner.

So nun solltet ihr schnellst in Aktion treten:

Ihr könnt euch mit IQ eindecken , welcher eure Virenkiller intelligenter
macht oder ihr könnt euch Energie holen,da jede Aktion (außer laufen)
Energie kostet.

Entweder ihr sprengt die frisch gelegten Viren oder ihr breitet eine
Armee vor.

d.h. ihr legt eine schicke kombination aus Virenkillern und wartet
bis sie ausschlüpfen.

Je nach IQ gehen sie dann auf die Jagd oder latschen ziellos rum.

Sind sie Intelligent dann haben die Gegner nix zu lachen , da
manche mit Lasern ausgerüstet sind und somit ganze Feinkombos
auslöschen.

Die Virenkiller vernichten die Viren mit Feindberührung oder
Minen und besonders gut sind auch Umfärber die aus den Viren
für immer Virenkiller machen.

Bei Feinberührung verlieren unsere Virenkiller Energie.

Das heißt das auch sie mal hinübergehen.

Sind alle Virenkiller kaputt könnt ihr weitere legen oder selber auf die Jagd gehen.

Da sind Laser sehr effektiv da sie Lenkfähig sind.

Also ihr merkt das es sich hier um ein super Spiel handelt!

Deshalb nun die Wertung.

```
+-----+---+ +-----+-----+-----+
|Grafik | 65%|\ |Spielspaß|Miteinander|Gengeinander|
+-----+---+ \ +-----+-----+-----+
|Animation | 50%|\ |1Spieler | 50% | -- |
+-----+---+ \ +-----+-----+-----+
|Musik | 60%| >|2Spieler | 70% | 60% |
+-----+---+ / +-----+-----+-----+
|Sound FX | 65%| / |3Spieler | 80% | 75% |
+-----+---+ / +-----+-----+-----+
|Spielbarkeit| 80%|/ |4Spieler | 95% | 85% |
+-----+---+ +-----+-----+-----+
```

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

\ /

***** ***** * \

* * * * *

* * * * *

***** * * * > HIT!!!!

* * * * /
* * * * * /
***** * /

Kaufen sag ich euch!

Euer MAYDAY

TIP zu BUGBOMBER:

Mauert euch am Anfang in ein großen Raum,wo ab und zu Energie und IQ

Bonis auftauchen.Dort brütet ihr euch ne richtige Armee und wenn der

Feind ausgeschlüpft ist dann sprengt ihr ein Loch in die Mauer so das

eure Killer rauskönnen!

Aber vorsicht beim Aufsprengen!

Sonst sprengt ihr eins von euren Eiern (....) und das gäbe ne

Kettenreaktion so das alle anderen eben falls explodieren!

1.154 buggles

Spielname: Buggles

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Als Paßwort "ENERGYLAST" eingeben und es erscheint "Cheat Modus aktiviert".

Nun habt Ihr unendlich Energie. Die einzige Ausnahme ist das rote

"e"-Symbol, das euch noch Energie abziehen kann.

Als Paßwort "PICKLEVELS" eingeben und es erscheint "Cheat Modus aktiviert".

Geht nun auf "play", startet es jedoch nicht, sondern benutzt die Cursor-

tasten um die Level 1 bis 100 auszuwählen.

Level Codes:

2 CTIZDYMICO

3 QENLPAETUP

4 IMYJIYPXQ

5 OHEWKONDYL

6 QTSXCADFOT

1.155 buggy boy

Spielname: Buggy Boy

Hersteller: Elite (1987)

Genre: Rennspiel

Freezer:

022ACB - Zeit

1.156 builderland

Spielname: Builderland

Hersteller: Loricel

Genre: "Geschicklichkeit"

Level Codes:

1 BUILDI oder BUILD1

2 YOTTHA

3 BEARBY

4 OCTOPY

5 DIABLO

6 GOTIUS

oder

2 BAROCK

3 BOOLER

4 MARIBA

5 GHOSTS

6 OUTLAW

1.157 bulldog

Spielname: Bulldog

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

In der High-Score-Tabelle trägt man sich mit " C " ein (eventuell einige Leerzeichen danach). Nun hat man unbegrenzt viele Leben!

1.158 bumpnburn

Spielname: Bump 'n'n Burn

Hersteller: GrandSlam

Genre: Sport

Test(s) zu diesem Spiel von:

Raffy

Cheat:

Um Extraknete zu bekommen muß man nach dem Optionsscreen, wenn das Logo erscheint, "ZXR7507" eintippen. Das muß man ziemlich schnell machen. Wenn dann der Bildschirm aufblitzt hat man 10.000 Pfund mehr.

1.159 bumpb_raffy

BUMP N´ BURN

Als ich in der Playtime gelesen hatte:

"Bump n´ Burn, Mario Kart für Amiga???"

leuchteten meine Augen sofort auf. Aber als ich das Spiel hatte, war das Ergebnis doch recht Enttäuschend, denn es waren nur ca. 10% des Games auf Mario Kart zurückzuführen. Es stellt wohl eher ein etwas verrückterer Verschnitt aus Lotus dar.

Diese herrliche, comicartige Grafik ist einfach fantastisch. Der Titel- und Zwischensound ist irgendwie mehr als genial, ja geradezu Genital. Leider haben uns die Programmierer das Schwierigkeitslevel zu hoch angesetzt.

Ein paar nette features, wie z.B die Schnelligkeit des Spieles führt zu mehr Motivation. Außerdem kann man dieses -geradezu wundervolle- Spiel auch zu zweit mit Split-Screen spielen. Die auswählbaren Charaktere dagegen sind etwas witzlos, wie z.B.

Frank and Steiner, oder Erik the Eskimo.

Bei der Steuerung konnte man ja kaum noch was falsch machen, d.h. sie ist durchaus akzeptabel.

Witzig ist wohl auch die Tatsache, daß man mit Raketen oder ähnlichem Zeug rumballern darf.

Trotz des gerade angesprochenen 2-Spieler-Modus gibt es kein Ruckeln oder Verzögerungen wie bei

Lotus III. Also hier meine Bewertung:

Grafik: 80% Englisch

Sound: 80% 6 Disks

Steuerung: 75% Unterstützt

Motivation: 70% 2.Läufer

----- Versionen:

Gesamt 75% 500er, 1200er, CD32

1.160 bumpysarcadefantasy

Spielname: Bumpy's Arcade Fantasy

Hersteller: Loricel (1992)

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

2 ACCESS

3 BUTTON

4 ISLAND

5 PRETTY

6 WINNER

7 ZOMBIE

8 LOVELY

9 SYSTEM

1.161 bundesligamanagerhatt

Spielname: Bundesliga Manager Hat trick

Hersteller: Software 2000 (1994)

Genre: Fußballmanager

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier

Andre Martini

Marcel Döring

1.162 bmh_luebke

Bundesliga Thema: Fußballmanager-Simulation

Manager Hersteller: Software 2000

Hattrick Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 2,7 MB)

Fast-RAM wird unterstützt

Umfang: 4 Disketten, kompl. deutsch

(auch als ECS-Version erhältl.)

Spieler: 1-4

+: sehr umfangreich

-: ---

Bem.: sehr empfehlenswert, eigenes

Paßbild kann durch Hersteller

ins Spiel eingescannt werden

Bundesliga Thema: Spielhilfen + Editor für BMH

Manager Hersteller: Software 2000

Hattrick - Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,

HD möglich

Supporter Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

(AGA- u. ECS-Version integr.)

+: kann manchmal sehr hilfreich

sein

-: Spielstände nicht mit den

ersten Versionen des BMH

kompatibel

Bem.: eigentlich kann man sich das

Geld sparen

1.163 bmh_martini

Name: Bundesliga Manager Hattrick AGA

Hersteller: Software 2000

Computer: A1200, A4000

Festplatte: tauglich

Zusatzspeicher: ja

Disks: 3

Steuerung: Maus

Grafik: 85 %

Sound: 82 %

FX: 65 %

Handhabung: 98 %

Motivation: 95 %

Gesamt: 85 %

1.164 bmh_doering

#####

B U N D E S L I G A M A N A G E R H A T T R I C K (A1200)

#####

Hallo alle!

Da ich selber im Fuballverein und natürlich auch Fußballfan bin,

kaufte ich mir die AMIGA 1200 version von dem

"Bundesliga Manager Hatrick".

Tja, auf den ersten Blick war (und ist) das Spiel nicht sehr

schön zu spielen, auch die Grafik ist nicht besonders gut.

Wie immer können ingesamt 4 Spieler ihr eigenes Team zum

Spitzenteam hocharbeiten.Entweder 1-4 Jahre oder für "immer".

Selbst der Schwierigkeitsgrad und die Komplexität sind regelbar.

Ab sofort gibts neben 1,2 und Amateur Liga auch 1 und 2

Regionalliga.

Natürlich auch Europäische Ligen, wobei man sich also auch nen

EU-Kicker zulegen kann.

Jetzt gibts bei den Spielattributen neben Kondition, Technik und

Form (kurz KTF) auch ne Menge andere Spezifikationen vom Eckball

bis zur Mannschaftstreue.Jede dieser Specs sind durch weniger

volle, oder ganz volle Becher einfach und schnell abzulesen.

Es gibt neun Trainingsschwerpunkte um alle der teuren Kicker

Fit zu halten.

Außerdem dürfen wir dreimal im Jahr ins Trainingslager.

Immernoch daß beste Trainingslager ist, wie immer, unser

"Luxushotel la Preux", welches unsere Mannen am besten

auf Vordermann bringt.

Den Nachwuchs kann man immernoch mit ner kräftigen Finanzspritze

gutes antun.Vielleicht kommt ja ein neuer Romario dabei raus.

Völlig neu dazukommen der Masseur, Kotrainer und der Arzt.

Ein mit maximum bezahlter Arzt kann sogar manchmal die

Gelbsucht und andere sehr, sehr schwere Krankheiten heilen.

(Ich habe mein Masseur und Arzt Gehalt immer auf maximum und verkürze die Krankheitszeiten somit erheblich.

Allerdings müßt ihr verdammt gute Werbeverträge knüpfen um nicht Pleite zu gehen.

Der Kotrainer (Kot-Rainer) verbessert das Autmatische Training für jeden Spieler und passt auf die Auto-aufstellung auf.

Also wenn ihr lieber nur zuguckt und nicht soviel machen wollt engagiert praktisch nen Trainer, setzt das Kotrainer gehalt auf maximum, die Aufstellung und Training auf Automatik.

Allerdings müßt ihr euch leider noch um die Taktik kümmern, da für sie leider kein Auto-Feature mit eingebaut ist.

Sehr schade ! Vielleicht hat Soft 2000 dieses ja vergessen ??

Wenn einen der Terminplan etwas zu voll wird, welches bei DFB-Pokal, Hallenturniere Welt- und Europameisterschaft sehr leicht geschieht, kann man ein Spiel auf den Freitag abend verlegen vorausgesetzt man hat ne Flutlichtanlage in seinem Stadion.Ist bei Bundesliga ein muß !

Sowie Stadionsicherheit, Komfort, Rasenqualität und Sitzkomfort warten nur auf daß Ausbauen.

Imbissbuden, Fanshops, Kinos, Restaurants, Parkplätze und ein Clubhaus passen auch sehr schön zum reichen Fußballverein.

Tja wenn die Bilanz am Ende der Saison zu weit im Minus ist droht der Lizenzentzug vom Deutschen Fußball Bund (DFB) !

Die Bilanz muss man am Ende der Saison selber abrechnen und wie weit man vom echten Ergebnis entfernt ist, desto weniger geben dir Banken und DFB vertrauen.

Ebenfalls die Moral der Spieler sinkt wenn sie mitkriegen daß ihr Trainer nicht einmal rechnen kann.

Nunja schön und gut, die Grafik im Actionteil bei den Spielen ist wirklich beschi***n. Alles ruckelt wie eh und je !

Und gäääähn, langsam ist das auchnoch !

Obwohl ne Blizzard Turbokarte in meinem A1200 schlummert sind die Sequenzen einfach ultra-supra-langsam !!!!!!!!!

Oh mein gott, wie muß das wohl auf nem Standard A1200 aussehen ?!

Trotzdem wird die Grafik und Animation durch alles andere relativ gut wieder entschädigt.

Bei ner Torchance gibts jetzt wie bei Anstoß auch Kommentare auf der Anzeigetafel, allerdings wiederholen sich die Texte

doch verdammt oft, schon bei jeder fünften Torszene kriegt man den selben Satz mit ausgetauschten Namen zu lesen !
Schade !
Wenigstens kann man die Icons jetzt wie auf der Workbench (hier mit der rechten Maustaste) verschieben.
Das gibt nen Extrapunkt in der Handhabung.
Die Komplexität lässt auch so nicht zu bitten übrig !
141, ja richtig ihr habt Hunderteinundvierzig (141) gelesen, Schalter gibt es zu regeln wobei man zum Beispiel die Sportschau mit Wiederholungen aus den interessantesten Spielen noch mal revue passieren lassen kann.
Alle Schalter zu erklären wäre jetzt a bissl zu umständlich !
Der gute Chris Hülsbeck sorgte für mittelmäßige Soundunterstützung die man zwischend den Spielen zu hören bekommt.(Auch für die Musik gibts nen Schalter den ich immer auf AUS habe !!!)
Nun zurück zu BMH.
Tja das wärs auch schon wieder.
Hier noch die Prozente:
Grafik 84 %
Animation 45 %
Musik 64 %
Sound-FX 62 %
Handhabung 97 %
Spielidee 60 %
Dauerspaß 98 %

Endergebnis: 96 %
(Trotz allem)
Marcel Döring
Grüße an: Andreas Magerl, Christian Heitzer, Andre Martini, Martin Dreibach alle Trekkies und natürlich Willi Hillenbrand.

1.165 bundesligamanagerprof

Spielname: Bundesliga Manager Professional
Hersteller: Software 2000 (1991)
Vertrieb: Software 2000
Genre: Fußballmanager

Systemanforderung: Ein Amiga mit 512K Ram

Empfohlen ist 1MB Ram

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

Test(s) zu dem Spiel von :

Amiga Game Guide

Rainer Lübkemeier

Tipps:

Für viele gibt es im Umgang mit diesem Fußballspiel ein Problem beim Abspeichern des Spielstandes! Dieser Vorgang ist im Handbuch nicht sehr gut beschrieben. Aus diesem Grund hier noch einmal eine ausführliche Anleitung:

Bevor das Symbol zum Speichern angewählt wird, muß man die Torzenendisk in DF0: durch eine leere, formatierte Diskette (Spielstands-Disk) ersetzen!

Wenn man dies beachtet, laufen folgende Punkte automatisch ab: Nachdem man die Spielstandsdisk eingelegt hat, fordert der Rechner noch einmal die zweite Bundesliga Manager Pro-Diskette. WICHTIG! Diese Diskette darf nicht schreibgeschützt sein. Danach müssen wieder die Spielstands- und Torszenendisk eingelegt werden. Diese beiden Disketten werden aber ebenfalls vom Rechner angefordert.

Hier sind 4 Methoden um an Geld zu kommen:

- (1) Man geht in die Bank und nimmt sich dreimal einen sehr kleinen Kredit (1 Mark). Nun kann man beliebig oft Kredite bis zu drei Millionen Mark aufnehmen, ohne daß man sie je zurückzahlen müßte.
 - (2) Im Hauptmenu warten ohne etwas zu bewegen, nach einiger Zeit wird eine Spinne auf dem Bildschirm rumkrabbeln, die können wir jetzt mit dem Mauszeiger zerquetschen... (Resultat 5 DM)
 - (3) Im Bankmenu das Metallschild im Bild anklicken und aus dem Bankmenu gehen, 100000 DM verdient.
 - (4) Auf der Bank ca. 50-100 mal auf die 9 im Kredit-Menü drücken. Dann
-

erhält man einige Millionen.

Man setzt drei eingesetzte Spieler (mit Nummer) auf die Transferliste und gibt drei neuen Spielern dieselben Nummern. Nun holt man die Spieler aus der Transferliste zurück in die Mannschaft und siehe da: Jetzt haben wir 14 Spieler auf dem Feld (aber mit nur elf Nummern). Damit kann man seine Mannschaft etwas verbessern.

Gutes Training:

Kondition: 4 Bälle

Schuß: 6 Bälle

Taktik: 4 Bälle

Intensität: 5 Bälle

Tor: 1 Ball

Abwehr: 3 Bälle

Mittelfeld: 3 Bälle

Angriff: 3 Bälle

Mogel Guru beseitigen (Immer nur Sicherheitskopien verwenden!):

Kopie der 2.Disk anfertigen, Workbench laden

Shell öffnen und folgendes eingeben:

CD "BM_PROFDISK_2"

ED High.c (Alle Zeichen dieses Files löschen und wieder speichern).

PROTECT High.c

PROTECT Sic.dat

Im Hauptmenü sich ausklicken bis zu den Einstellungen. Dort positioniert man die Spitze des Mauszeigers exakt in die Mitte des Pfeils im Kästchen "Hauptmenü". Nun sind folgende Tasten aktiv:

<G> der Bildrand blitzen auf und man hat 250.000 Mäuse mehr

<A> noch mehr Kohle und eine unschlagbare Mannschaft.

1.166 bmp_mir

Art: Ein Fußballmanagerspiel das wohl jedem bekannt sein sollte, schließlich ist er eine Legende und exestiert auch heute noch (leider nur noch auf dem PC).

Der beste Fußballmanager zur seiner Zeit, auch heute noch ein Klassiker ist.

Bewertung: Grafik 68%

Sound 60%

Realität 90% (bis auf eine Torszene die eher an Football erinnert)

Motivation 90%

Gesamt 80%

1.167 bmp_lübke

Bundesliga Thema: Fußballmanager-Simulation

Manager Hersteller: Software 2000

Professional Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,

HD möglich (ca. 2,6 MB)

Umfang: 3 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1-4

+: trotz des Alters recht umfang-
reich

-: ---

Bem: nicht nur für Sammler geeignet

1.168 bunny bricks

Spielname: Bunny Bricks

Hersteller: Silmarils (1993)

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

Im Spiel <ALT> + <CTRL> + <RIGHT SHIFT> drücken und zusätzlich

<N> nächster Level

<T> + <1>-<5> Levelanwahl

<L> zusätzliche Leben

1.169 burning rubber

Spielname: Burning Rubber

Hersteller: Ocean (1993)

Genre: Rennspiel

Freezer:

07F0E2 - Damage-Anzeige

1.170 burntime

Spielname: Burntime

Hersteller: Max Design

Vertrieb: Leisure Soft

Genre: Strategie/Adventure

Wertung (Amiga Game Power) :

Grafik: 52 %

Sound: 55 %

Motivation: 71 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Thomas Szedlak

Komplettlösung

Tips:

Gasthaus/Bar: Dem Wirt minderwertige Gegenstände geben (Knochen). Dafür kann man nun eine gewisse Anzahl von notwendigen Rationen an Essen/Trinken zu sich nehmen. Klickt man nun mehrmals und vor allem schnell hintereinander mit der Maus auf ESSEN bzw. TRINKEN, so ist der maximale Stand aller im Raum befindlichen Personen gesichert. Gegen wenig Gegenleistung kann man nun mit vollem Bauch wieder auf die Reise gehen.

Arzt: Wie oben, allerdings funktioniert der Trick nur mit Nahrungsmitteln (Fleisch, Schlangen, Ratten oder Maden).

Wenn man einen Techniker in seiner Gruppe hat, so kann man aus dem Schrott in der Umgebung folgende Gegenstände herstellen:

Stoffreste+defekte Wasserpumpe+Schlauch = Wasserpumpe

Stahlfeder+Blechteile+Draht = Fangeisen

Maschinenteile+Eisenrohr+Schlauch+Stoffreste = Förderpumpe

Defektes Funkgerät+Batterien+Elektroschrott = Funkgerät

Schutzkleidung+Gasmasken+Stiefel+Handschuhe = Schutzanzug

Schrauben+Holzstück+Draht = Rattenfalle

Wenn einem die Mutanten und die Hunde wiedereinander zunahekommen kann man diesem "Problem" auch unblutig Abhilfe schaffen! Klickt doch einen Punkt irgendwo auf der Spielfläche an, während das Männlein lostingelt sollte man seinen Mauszeiger einfach auf einen Störenfried fahren, wichtig ist hierbei daß Reden eingestellt sein muß und man nicht aufs Mausohr drückt.

Wenn man sich an den oben geschilderten Weg hält, bewegt sich unser Spieler Sprite vom Gegner weg, der solange man mit dem Mauszeiger auf ihn zeigt stehenbleibt! Das klappt aber auch nur auf eine bestimmte

Entfernung!

Freezer:

C15323 - Leben

C152FB - Nahrung

1.171 burntime_thomas

Burntime AGA

Der Action-Adventure/Strategiespiel-Mix "Burntime" von Max Design erschien schon mal 1993 in einer Version für den Amiga 500. Nun wird (endlich) eine AGA-Version nachgeschoben, die allerdings nicht von Max Design selbst veröffentlicht wird.

Burntime wird auf 4 Disketten geliefert und kann wegen der sehr kurzen Ladezeiten auch problemlos von Disk gespielt werden. Zumindest sollte man dann aber ein Zweitlaufwerk haben, um nicht schnell zum Disk-Jockey zu mutieren.

Aber natürlich kann Burntime auch auf Festplatte installiert werden, was mit dem beiliegenden Installations-Programm schnell geschehen ist.

Burntime spielt in einer verseuchten Welt der Zukunft. Durch welche (Natur-)Katastrophe die Erde dieses traurige Schicksal erleiden mußte, verschweigt das gut 130 Seitenstarke Handbuch bewußt. Welche Gefahren, natürlich auch in der realen Welt, solche "Endzeit-Zustände" herbeiführen können, wird einem auf den ersten 80 Seiten des Handbuchs recht anschaulich näher gebracht. Das nennt sich dann zynisch "Auf dem Weg zu Burntime".

Das Ziel des Spiels ist schnell erklärt: Man muß länger am Leben bleiben als der Gegner, der wahlweise vom Computer oder einem zweiten menschlichen Spieler gesteuert wird.

Doch dies ist leichter gesagt als getan, denn außer den feindlichen Truppen des Gegners hat man auch mit den "neutralen" Personen, die einem in den einzelnen Orten über den Weg laufen, seine liebe Mühe und Not die, wie man selbst auch, um's pure Überleben kämpfen und vor keiner Konfrontation zurück schrecken.

Doch nicht alle sind böse und so begegnet man schnell Personen, die man anwerben kann, doch dazu später mehr. Nach dem Programmstart gab es bei mir erstmal kleinere Probleme: Der Mauspfad war total deformiert. Dieser Fehler tritt auf, wenn man in den Workbench-Prefs bei den "Pointer"-Einstellungen "HiRes" anstatt "LoRes" eingestellt

hat, was bei höheren Auflösungen wohl der Regelfall ist. Nachdem dieses Problem behoben war (thanx Jan!), stellte sich mir die Frage, woran die Abstürze liegen, mit denen ich bei jedem Programmstart zu kämpfen hatte. Nach kurzem Rumprobieren stellte ich fest, daß sich Burntime mit MCP nicht verträgt (oder mit meinen MCP-Einstellungen :). Also MCP deaktiviert - und nun läuft´s einwandfrei, seitdem hatte ich keinen Burntime-Absturz mehr.

So, jetzt aber zum Spiel! Nach dem Intro mit stimmungsvoller Musikuntermalung erscheint der Startbildschirm. Hier kann man seiner Spielfigur einen Namen und ein passendes Porträt verpassen. Ebenso kann man zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen und auch einen zweiten menschlichen Spieler zum einem Duell herausfordern, der sich natürlich auch ein Porträt aussuchen darf.

Nach dem Klick auf "Sim starten" erscheint auch gleich das zentrale Steuerelement von Burntime - die Hauptkarte. Von hier aus läßt man seinen digitalen Helden in die einzelnen Orte reisen und kann auch den jeweiligen Standort des Gegners erkennen. Auch kann man sich hier Aufschluß über seinen Nahrungs- und Flüssigkeitsvorrat und die mitgeführten Gegenstände verschaffen. Am unteren Bildrand zeigt die Statusleiste neben dem Namen und des Porträts der Spielfigur auch die Anzahl der seit Spielbeginn verstrichenen Tage an. Die Energieleiste, die man immer im Auge haben sollte, befindet sich ebenfalls in der Statusleiste. Sinkt diese auf null, ist man - richtig, tot! Dann muß man wieder von vorne anfangen, also regelmäßig abspeichern!

Um nun mit Personen ins Gespräch zu kommen, um sie anwerben und sich so seine Truppen aufbauen zu können, sollte man gleich mal die nächstgelegene Stadt ansteuern. Dazu klickt man einfach auf der Hauptkarte eine Stadt an, die sich in der Nähe seines Spielersymbols befindet. Nun erscheint die Städteansicht. Hier sieht man die Stadt von schräg oben, mit all ihren Gebäuden und Personen, die sich in ihr aufhalten. Nun ist es wichtig, den korrekten Handlungsmodus zu wählen: Reden oder Kämpfen. Dazu klickt man auf die rechte Maustaste und es erscheint ein Menü, in dem man den bevorzugten

Handlungsmodus auswählen kann. Anfangs sollte man mehr reden und sich weniger prügeln, weil man noch alleine ist und auch wenig Erfahrungspunkte hat, die bei Kämpfen nicht unwichtig sind.

Und so muß man nun versuchen, nach und nach immer mehr Leute anzuwerben und Stützpunkte errichten. Dies geschieht, indem man eine Person aus seiner Gefolgschaft an dem Ort stationiert, den man als Stützpunkt ausgewählt hat.

Gleichzeitig darf man aber niemals die Nahrungs- und Flüssigkeitssuche außer acht lassen, um nicht plötzlich und unerwartet das zeitliche zu segnen.

Burntime ist eine gelungene Mischung aus Action-Adventure und Strategiespiel. Auch wenn man der Optik des Spiels ihr Alter trotz 256 Farben deutlich ansieht, hat das Spielprinzip nur wenig von seiner Faszination verloren.

Allerdings sollte man genügend Zeit und Geduld mitbringen, um sich in das Spiel "einzuarbeiten". Denn trotz der einfachen Bedienbarkeit braucht es einige Zeit, bis sich die ersten Erfolgserlebnisse einstellen. Zu Beginn kämpft man nur ums Überleben - auch in der einfachsten Schwierigkeitsstufe.

* *

* Titel: Burntime AGA *

* *

* Hersteller: Max Design *

* *

* erhältlich für: A1200/4000 *

* *

* *

* *

* Grafik: befriedigend *

* Sound/Musik: befriedigend *

* Spielbarkeit: gut *

* Langzeitmotivation: gut *

* Schwierigkeitsgrad: hoch *

* *

* Gesamtnote: gut *

* *

* Positiv: atmosphärischer Spielablauf, *

* 2-Spieler-Option *

* *

* *

* Negativ: altbackene Grafik *

* *

* *

* Fazit: empfehlenswert *

* *

Thomas Szedlak (The Kalauerman)

1.172 burnttime_komp

BURNTIME

Die beiliegende Karte sollte einem das Überleben in dieser unfreundlichen Welt erleichtern. Angegeben sind sämtliche Orte sowie die Hauptstädte. In der zweiten Zeile steht, was in den Orten produziert werden kann.

Dabei steht

M für Maden,

R für Ratten und

F für Fleisch.

In der dritten Zeile ist die tägliche Produktion an Wasser in Tagesrationen angegeben. Dabei ist zu beachten, daß Holzhütten nur eine Tagesproduktion an Wasser halten können, sofern nicht Auffanggefäße bereitgestellt werden. Zum Produzieren von Nahrung braucht man natürlich das passende Equipment.

Karte

Bei Besetzung eines Ortes wird grundsätzlich eine TG an Maden produziert. Legt man ein Messer im Lager ab, werden 2 TR Maden hergestellt. Bei zwei oder mehr Leuten, die den Ort bewachen, steigt die tägliche Produktion auf 3 TR.

Um Ratten herzustellen braucht man eine Rattenfalle, die man aus einem Stück Holz, Draht und Schrauben herstellen kann. Unabhängig von der Zahl der Besitzer werden täglich 3 TR Ratten gewonnen, sobald eine Falle im Lager liegt. Eine zweite Falle läßt die Produktion auf 4 TR steigen.

Um Schlangen fangen zu können, braucht man einen Schlangenkorb, der aufgestellt 3 TR produziert. Wenn Ihr Euch jetzt fragt, warum Schlangen, wenn die Produktion von Ratten doch 3 TR bringt, ruft Euch ins Gedächtnis, daß die Produktion

eingestellt wird, und daß 6 Einheiten der produzierten Nahrung im Lager liegen. Außerdem ist der Nährwert von Schlangen nun einmal höher als der von Ratten. Am lukrativsten ist die Herstellung von Fleisch. Hierzu benötigt man ein Fangeisen, das man aus einer Stahlfeder, Blechteilen und Draht selber basteln kann. Im Lager aufgestellt, bringt es dann 5 TR an Fleisch. Ein zweites Fangeisen läßt die Quote sogar auf stolze 7 TR klettern! Ein Blick auf die Karte verrät jedoch, daß man nicht überall Fleisch herstellen kann.

Auch die Förderung von Wasser ist steigerbar. Mit einer Handpumpe, die man aus einer defekten Pumpe, einem Schlauch und Stoffresten hergestellt wird, kann man die Förderung um 1 TR steigern. Noch besser ist die Förderpumpe, hergestellt aus Maschinenteilen, einem Stahlrohr, einem Schlauch und den erwähnten Stoffresten. Die Förderpumpe erhöht den Ertrag um 3 TR.

Pumpen haben sich als gute Tauschobjekte erwiesen, da an Wasser zumeist kein Mangel herrscht.

Um unbeschadet durch radioaktiv verseuchte Gebiete wandern zu können, benötigt man einen Schutzanzug. Zu seiner Herstellung verwendet man Schutzkleidung, Stiefel, Handschuhe und eine Gasmasken. In den Orten mit erhöhtem CO₂-Gehalt reicht die Gasmasken. Dann kann man noch ein Funkgerät herstellen. Ein kaputtes Funkgerät wird mit Elektronikschrott und Batterien wieder einsatzbereit gemacht. Was man damit Sinnvolles anstellen kann, entzieht sich allerdings meiner Kenntnis.

Um das Spiel zu gewinnen, muß man alle an die Hauptstädte angrenzenden Orte besetzt halten. Als vorletztes sollte die Raststätte und als letztes die Raffinerie erobert werden, da die Besitzer nicht in der Lage sind, sich zu versorgen.

Der Weg zum Erfolg ist ein gut ausgebautes Versorgungsnetz. Schlüsselpunkte bzw. Orte, durch die man häufiger reisen muß, sollten einen Nahrungsmittelüberschuß produzieren. Auch einige abgestellte Wassergefäße, die sich bis zur nächsten Durchreise hoffentlich gefüllt haben, sind sehr hilfreich.

Die durchschnittliche " Reisegruppe " sollte aus zwei (man selbst und ein Arzt), höchstens aber aus drei Personen bestehen (guter Kämpfer bietet sich an).

Würde man mehr Leute mitnehmen, wären die Vorräte zu schnell aufgebraucht. Den Arzt braucht man unbedingt: seine Gegenwart ermöglicht es uns, die Vitalität bis auf 50% fallen zu lassen. Sollte sie unter diesen Wert sinken, muß man einen Arzt in einer der Hauptstädte aufsuchen. Diese nehmen nur Lebensmittel, wobei man für eine TR 4 Prozent Vitalität zurückerhält (z.B. für eine Made 12%, für eine Ratte 20% usw.).

An einer sicheren Stelle im Hinterland sollte man sich eine Ortschaft als Hauptlager wählen, in dem man sämtliche gefundene Gegenstände lagert, die für

eine spätere Weiterverarbeitung oder zum Tauschen vorgesehen sind (Pullover, Knochen etc.). In diesem Hauptlager sollte man auch seinen Techniker stationieren. Bei der Verteidigung von Grenzorten hat es sich bewährt, dort zwei oder drei bewaffnete Kämpfer und einen Arzt zu stationieren. Der Arzt bemüht sich dann, die verwundeten Kämpfer wieder auf Vordermann zu bringen. Man sollte sich immer bemühen, die Computergegner " abzudrängen ", d.h. den Ort, von dem aus man angegriffen wird, zu erobern und dann dort die bewährte Verteidigung einzusetzen. Irgendwann sollte dann dem Feind das Wasser oder die Nahrung ausgehen, denn auch Computertruppen können sterben (obwohl ich das Gefühl nicht loswerde, daß der Compi schummelt...). Wenn man all diese Punkte beachtet, sollte sich um den 400sten Tag der Sieg einstellen und man darf das Schlußbild bewundern.

Autor: Markus Bahr

1.173 buzzbar

Spielname: Buzzbar

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

C24B2D - Leben