

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaGameGuide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	February 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	aaargh	4
1.3	aardvarks	4
1.4	a-train	4
1.5	apb-tengen	5
1.6	abandoned places	6
1.7	abandonedplaces2	6
1.8	abuse	6
1.9	ace - the space case	7
1.10	ace of the pacific	8
1.11	action cat	8
1.12	action fighter	8
1.13	actraiser	9
1.14	addams family	9
1.15	Ski	10
1.16	The Adventure of Norris	10
1.17	The Adventure of Robin Hood	10
1.18	after the war	11
1.19	afterburner	12
1.20	afterburner ii	12
1.21	agony	13
1.22	air ace	13
1.23	airbus	13
1.24	akira	14
1.25	aladdin	15
1.26	aladin_komp	15
1.27	alcatraz	21
1.28	alfred chicken	21
1.29	alien	22

1.30	alien 3	22
1.31	alien breed	22
1.32	alienbreed-towerassault	23
1.33	alientower_lübke	25
1.34	alientowera_komp	26
1.35	alien breed 2	32
1.36	ab2_komp	33
1.37	alienbreed2cd	39
1.38	alien breed 3d	39
1.39	ab3d_lübke	40
1.40	ab3d_mayday	40
1.41	alien breed 3d cd32	43
1.42	ab3d_komp	44
1.43	ab3d2	57
1.44	ab3d2_siegel	57
1.45	ab3d2_luebke	59
1.46	ab3d2_komp	62
1.47	alienbreedspecialedition	90
1.48	abse_komp	90
1.49	alien dash 2	94
1.50	aliens lair	95
1.51	alien space	95
1.52	alien storm	96
1.53	alien us	96
1.54	alien world	96
1.55	atr	96
1.56	atr_lübke	97
1.57	allo	97
1.58	amazing spiderman	97
1.59	amazon	98
1.60	ambermoon	103
1.61	ambermoon_hugo	106
1.62	amberstar	109
1.63	amberstar_kraus	109
1.64	amberstar_komp	113
1.65	amiga superball	122
1.66	amiganoid	122
1.67	amiguess	123
1.68	amnios	123

1.69	anarchy	123
1.70	ancient art of warin	124
1.71	another world	124
1.72	anotherw_castro	126
1.73	anworld_komp	127
1.74	anstoss	132
1.75	anstoss_luebke	132
1.76	anstoss_hilscher	133
1.77	antares	136
1.78	antep	136
1.79	anthead	136
1.80	ants	137
1.81	apache	138
1.82	apidya	138
1.83	apocalypse	139
1.84	apocalypse_dreisbach	139
1.85	apocalypse_hoffmann	141
1.86	apprentice	142
1.87	aquanaut	143
1.88	aquaticgames	144
1.89	aquaventura	144
1.90	arabien nights	145
1.91	arabien nights cd32	145
1.92	arabienn_markus	145
1.93	arachnophobia	147
1.94	archer	147
1.95	archipelagos	148
1.96	arkanoid	148
1.97	arkanoid2-revengeofdoh	149
1.98	arkanoid 3	149
1.99	armalyte - the final run	149
1.100	armourgedden	150
1.101	army moves	150
1.102	arnie	150
1.103	arnie 2	151
1.104	artura	151
1.105	assassin - team 17	151
1.106	assassin spezial edition	152
1.107	asterix obelix-operationh	152

1.108astro marine corps	152
1.109atax	153
1.110atom smasher	153
1.111atomic robokid	153
1.112atomino	154
1.113atomix	154
1.114aufschwung	154
1.115aufschwungo_komp	155
1.116auntartic	156
1.117australopiteticusmechanicus	157
1.118axels	157
1.119awesome	157

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)

A [Aaargh](#)

[Aardvarks](#)

[A-Train](#)

[A.P.B. - Tengen](#)

[Abandoned Places](#)

[Abandoned Places 2](#)

[Abuse Bilder](#)

[Ace - The Space Case](#)

[Ace of the Pacific](#)

[Action Cat](#)

[Action Fighter](#)

[Actraiser](#)

[Addam's Family, The](#)

[Advanced Ski Simulator](#)

[Adventure of Norris, The](#)

[Adventure of Robin Hood, The](#)

[After the War](#)

[Afterburner](#)

[Afterburner II](#)

[Agony Bilder](#)

[Air Ace](#)

Airbus A320 USA Bilder
Akira
Aladdin Bilder
Alcatraz
Alfred Chicken Bilder
Alien
Alien 3
Alien Breed Bilder
Alien Breed 2 Bilder
Alien Breed - Tower Assault (CD32) Bilder Test(s)
Alien Breed 2 CD³²
Alien Breed 3D Bilder Test(s)
Alien Breed 3D CD32
Alien Breed 3D 2 - TKG Bilder
Alien Breed Special Edition 92
Alien Dash 2
Aliens Lair
Alien Space
Alien Storm
Alien US
Alien World
All Terrain Racing Test(s)
ALLO' ALLO
Amazing Spiderman
Amazon- Guardians of Eden
Ambermoon Bilder Test(s)
Amberstar Bilder Test(s)
Amiga Superball
Amiganoid
AmiGuess Bilder
Amnios
Anarchy Bilder
Ancient Art of Warin, The
Another World Karten Test(s)
Anstoss Bilder Test(s)
Antares
Antep
Anthheads
Ants

Apache
Apidya Bilder
Apocalypse Test(s)
Apprentice
Aquanaut Bilder
Aquatic Games, The
Aquaventura Bilder
Arabien Nights
Arabien Nights CD32 Test(s)
Arachnophobia
Archer Macleans Pool
Archipelagos
Arkanoid
Arkanoid 2 - Revenge of Doh
Arkanoid 3
Armalyte - The Final Run
Armourgedden
Army Moves
Arnie
Arnie 2
Artura
Assassin Bilder
Assassin Spezial Edition
Asterix und Obelix - OH
Astro Marine Corps
Atax
Atom Smasher
Atomic Robokid
Atomino
Atomix
Aufschwung Ost Test(s)
Auntartic Adventure
Australo Piticus Mechanicus
Axel's Magic Hammer
Awesome

1.2 aaargh

Spielname: Aaargh

Hersteller: Melbourne House (1987)

Genre: Action

Hint

Zu Beginn jedes Screens siehst du verschiedene Gebäude, die du mit Feuer angreifen und dann treffen mußt. So fallen diese um einiges schneller um.

Wenn du nämlich ein Haus zusammenschlägst, so erhältst du zwar immer ein Ei, mußt aber auch darum kämpfen. Schlägst du dabei immer nur gerade nach vorne, so gewinnst du immer. Ist dein Gegner erst einmal drei- oder viermal umgefallen, so bleibt er dann liegen. Außerdem solltest du immer weiterfressen. Denn auch wenn deine Anzeige voll zu sein scheint, so geht deine Energie trotzdem weiter nach oben.

Tip:

Wenn man nur Vorwärts-Schläge anwendet, sollte man immer gewinnen!

1.3 aardvarks

Spielname: Aardvarks

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: HOLZ 6: FARBE 11: TEMPEL 16: SAEULUM

2: METALL 7: FARBE2 12: BURG 17: KOEPFCHEN

3: BURG2 8: STEINIG 13: SCHLANGE 18: PYRAMIDE

4: LAVA 9: METALL2 14: SAEULUM2 19: FARBE3

5: HAUTIG 10: TEMPEL2 15: TEMPEL3

1.4 a-train

Spielname: A - Train

Hersteller: Maxis / Artdink (1992)

Vertrieb: Bomico

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 54 %

Sound: 32 %

Motivation: 72 %

Hints/Cheats:

Zunächst sollte man es mit einer kleinen Eisenbahngesellschaft versuchen, um dann anschließend die entsprechende Stadt weiterzuentwickeln.

Am Anfang sollte man nur einige Apartments und Leasebuildings erwerben und sie eine ganze Weile behalten. Erst, wenn sie im Wert gestiegen sind, sollte man einen Verkauf in Erwägung ziehen.

Sobald man sich ein Stadion leisten kann, sollte man sich auch eines kaufen. Dann eine Woche warten und sofort wieder verkaufen. Man bezahlt \$1.000.000 und erhält im direkten Gegenzug schlappe \$6.000.000. Ähnliches gilt auch für Golfplätze, Skipisten und Jahrmärkte.

Alle flüssigen Mittel sollte man in Aktien, Grundstücke und Immobilien anlegen, bevor man am 1. April Steuern zahlen muß. Diese Maßnahme drückt die Einkommenssteuer ganz gewaltig!

Am 24. Dezember sollte man den Kopf Richtung Nachthimmel erheben um den Weihnachtsmann kennenzulernen.

Wer gerne eine Million Zusatzkapital haben möchte, der braucht nur bei gedrücktem <SHIFT> "CHEATERWIMP" (oder "CHEATERCHEATERWIMP") eingeben.

Man klickt im Hauptmenü INNENSTÄDTISCHER NEUAUFBAU an, entfernt dort alle seine Züge und verkauft sie. Danach klickt man im Hauptmenü NEUE STADT an und hat dort den Eintrag der verkauften Züge dazubekommen. Man sollte jedoch kurz vor 50 Millionen aufhören Kohle zu scheffeln, da sonst das Game aus ist.

Ein Cheat für die Deutsche Version:

<SHIFT> drücken, dann folgendes eingeben um ne Menge Kohle zu bekommen:
"SCHUMMLERSCHUMMLERSCHLAPPSCHWANZ"

Es gibt eine 7. Szenario! Nachdem das Spiel geladen ist und das Systemmenü erscheint, sofort abspeichern. Dieses wird sofort wieder geladen. Huch, hier ist die neue Landschaft, neuer Spaß.

Freezer:

C4BC2C - Geld

1.5 apb-tengen

Spielname: A.P.B. - All Points Bulletin

Hersteller: Tengen

Vertrieb: DoMark

Genre: Rennspiel

Cheats:

In den Highscores "ALF" eingeben, um unendliche Demerits zu erhalten.

Indem Du am Anfang des Spieles Joystick up und <FIRE> drückst, ist es Dir möglich, an irgendeinem Tag bis zum 16. anzufangen.

<FIRE> drücken und alle vorausfahrenden Fahrzeuge werden aufgrund der Sirene Platz machen.

1.6 abandoned places

Spielname: Abandoned Places

Hersteller: International Computer Entertainment (1992)

Genre: Rollenspiel

Vorraussetzung ist, den Kleriker Felius in der Party zu haben, da dieser Nahrung zaubern kann. Das spart schonmal die Kohle für diese Anschaffung. Hat man nun gerade eine Prügelei mit Monstern hinter sich, so läßt man den guten Herrn so lange Nahrung zaubern, bis die Party nichts mehr tragen kann. Jetzt sucht man sich eine Stadt mit möglichst niedriger Maut (z.B. Iron Home) und verhökert das Zeug dort. Das ganze wiederholt man, bis man genug Bargeld hat.

Freezer: Leben Nahrung Leben Nahrung

C2E51F C2E16B - Charakter 1 C2DD81 C2E3F5 - Charakter 3

C2E00B C2E67F - Charakter 2 C2E295 C2DEE1 - Charakter 4

1.7 abandonedplaces2

Spielname: Abandoned Places 2

Hersteller: International Computer Entertainment (1993)

Genre: Rollenspiel

Hint:

Man begibt sich an einen sicheren Ort und läßt den ersten Zauberer alle Zaubersprüche aufsagen, die er zur Verfügung hat.

Diese Prozedur läßt man mit dem zweiten Zaubererauch vollziehen.

Dadurch erholt sich der erste wieder und kann nun von vorne beginnen.

Die Sprüche sind völlig egal. Durch das Aufsagen der Sprüche erhöhen sich die Erfahrungspunkte aller Partymitglieder! Hat man genügend gezaubert spielt man weiter.

Freezer:

Leben Nahrung Leben Nahrung

C2E51F C2E16B - Charakter 1 C2DD81 C2E3F5 - Charakter 3

C2E00B C2E67F - Charakter 2 C2E295 C2DEE1 - Charakter 4

1.8 abuse

Spielname: Abuse

Hersteller: ?

Genre: Action

Screenshots:

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

Hint:

Speichert an einem beliebigem Save-Computer ab und drückt dann ESC, um ins Hauptmenü zu gelangen. Dort müsst Ihr nun einfach den eben gespeicherten Spielstand laden und Ihr habt wieder 100% Energie !

1.9 ace - the space case

Spielname: Ace - The Space Case

Hersteller: Grand Master Design (1994)

Genre: ?

Cheats:

Die Cheat-Passwörter der Demo-Version:

NEILSKI unendliche Energie

STEVE Levelskip mit <RIGHT MOUSE>

SKIBSNIB Levelskip + Überraschung

MARZEL zeigt im Spiel Geheimräume (BONUS SYMBOL <S>)

CHICKEN unendlich ROCKETS <JOY NACH UNTEN UND FIRE>

PAUL unendlich Leben

VORTEX macht alle CHEATES wieder rückgängig

RICHARD alle Cheats zusammen

Es dürfen nicht alle CHEAT PASSWÖRTER gleichzeitig verwendet werden!

Ein CHEAT PASSWORT kann andere eventuell deaktivieren.

Voll-Version

NEIL unendlich Leben

RICHARD1 unendlich Leben

NICK unendlich Energie

STEPHEN unendlich Rockets

DAVID Levelskip mit <RIGHT MOUSE>

MARZEL wie oben

SKIBSNIB wie oben

VORTEX wie oben

RICHARD2 alle Cheats zusammen

1.10 ace of the pacific

Spielname: Ace of the Pacific

Hersteller: ?

Genre: Flugaction

Hint:

Wählt man REPLAY MISSION, hebt dann aber nicht ab, sondern verläßt das Programm mit <ALT>+<Q>, so wird die vermasselte Mission nicht bewertet. Und beim nächsten Start des Spieles kann man seine Karriere ungeknickt mit einer einfacheren Mission fortsetzen.

1.11 action cat

Spielname: Action Cat

Hersteller: HSS (1995)

Genre: Action

Spezial-Paßwörter (als Paßwort eingeben, danach F2 und das Nächste eingeben):

"7lives" unendliche Leben

"ZipZap" stärkste Waffe

"Supercat" Keine Kollisionsabfrage mehr

"Hellgate" Warp in den zweiten Level

"power me" Mehr Extrawaffen

Levelcodes:

Hellgate

Secret

Hero

1.12 action fighter

Spielname: Action Fighter

Hersteller: Firebird (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

In den Highscores mit "Z BACK DOOR" oder "Z0 BACK DOOR" eintragen für unendlich Leben. (Vielleicht auch ohne Leerzeichen!)

Freezer:

01DE84 - Leben

1.13 actraiser

Spielname: Actraiser

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Beim fünften Gegner, dem Monster auf der Plattform mit den Stacheln, reduziert man dessen Energie bis auf einen Punkt. Nun wartet man, bis die Zeit noch etwa zwei Sekunden beträgt und schlägt dann ein letztes Mal zu und besiegt das Monster. Während es explodiert, haucht auch der Held ein Leben aus, doch statt einem Leben weniger hat er hinterher 99 Leben.

1.14 addams family

Spielname: Addam's Family, The

Hersteller: Ocean (1992)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

1 1ZIKS oder VLHC1

2 &ZHKS VDJ15

3 8DK9X ?ZH9R

4 ?DY9M

5 VLZ13 1ZYKF

6 VDH9c &ZK98

Um unendlich viele Leben zu erhalten, braucht man nur an der Continue-Türe vorbeizugehen. Dort befindet sich ein Raum, in dem man die Leben einsammeln kann.

Nützliche Codes:

First power-up: &1#1#

Second power-up: ?1S1M

Third power-up: BLSRS

Pugsley: V121B

Wednesday: VD2RL

Granny: V&YKW

Fester: VL#R4

Hier ein paar recht nützliche Paßwörter:

&1Y1M ein weiteres Energieherz

?1J14 das zweite Zusatzherz

?ZR1K WEDNESDAY, die Tochter ist somit befreit

VZ#K# PUGSLEY, der Sohn ist auch frei

VGJ1Y Onkel FESTER ist frei

VLKKV OMA hat ebenfalls die Freiheit erreicht

1.15 Ski

Spielname: Advanced Ski Simulator

Hersteller: Codemasters / Highlanders(1988)

Genre: Sportspiel

Cheat:

Gib als einen der Spielernamen "GUMMI#" ein. Das "#" kann man mit einer Zahl zwischen 1 und 6 ersetzen. Wenn man nun ein Einzelspiel oder eines zu zweit startet, beginnt man gleich in dem angegebenen Level (1 bis 6)

1.16 The Adventure of Norris

Spielname: The Adventure of Norris

Hersteller: ?

Genre: ?

<HELP> bringt unendlich Leben.

1.17 The Adventure of Robin Hood

Spielname: The Adventure of Robin Hood

Hersteller: Sierra (1991)

Genre: Adventure

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seinen Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Nordmannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man in Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich

gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn auch die Hilfe von Fiar Tuck. Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht : Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt.(Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich einigermaßen von einen Schurken in einen Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand.

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt: Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit F1 abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei STATUS.DTA, von der man mit COPY STATUS.DTA STATUS.ALT eine Sicherheitscopy erstellt. Mit COPY STATUS.ALT STATUS.DAT kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen.

1.18 after the war

Spielname: After the War

Hersteller: Dinamic (1989)

Genre: Beat 'em Up

Cheats:

Drücke

<ALT> + + <1> unendlich Zeit & Energie

<ALT> + <M> + <1> Levelskip

Level Codes:

2 101069

1.19 afterburner

Spielname: Afterburner

Hersteller: Activision (1988)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Game stoppen und "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" --> etwas muß ein digitalisiertes WOW! zu hören sein, wenn nicht, dann "THUNDERBLADE" eingeben,

folgende Tastaturbelegung:

<G> extra missiles

<T> weniger missiles

<>> ein Level mehr

<<< ein Level weniger

<N> ein Leben mehr

Zur Screenoberkante fliegen um Raketen auszuweichen. Verlangsamen, um in den Levels 8-17 Steinen auszuweichen. Volle Geschwindigkeit um Infrarot-Raketen zu entgehen.

Während des Spiels "FANTASY" eintippen, um dann mit <F1> - <F5> die verschiedenen Waffen aussuchen zu können. <RETURN> wechselt den Level.

1.20 afterburner ii

Spielname: Afterburner

Hersteller: Activision (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Während des Spiels tippt drückt man die Z-, X-, C-, U-, I-, und O-Taste in dieser Reihen-

folge, bis der Screen flackert. Nun sind folgende Tasten belegt:

- F5 : Extraleben

- F6 : Level-Nummer weniger.

- F7 : Level-Nummer dazu

- F8 : zum angewählten Level

- F9 : Level zurück

- F10 : Level vor

1.21 agony

Spielname: Agony

Hersteller: Psygnosis (1992)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshots:

1

2

3

4

Cheat:

Im Titelbild "FANTASY" eingeben, für folgende Tastenbelegung:

<F1> Alle Extras

<F2> Schwert oben

(2 mal drücken - Zauberkraft regenerieren ?)

<F3> Schwert unten

(Schußstärke ?)

<F4> Extraleben

<RETURN> ein Level weiter

1.22 air ace

Spielname: Air Ace

Hersteller: ?

Genre: Flugsimulation

Freezer:

01BEFB - Leben

1.23 airbus

Spielname: Airbus 320A USA

Hersteller: Thalion (1991)

Genre: Flugsimulation

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Tip:

Auf der A320 Disk gibt es ein File, daß sich - DUMMI - nennt. Dieses benennt man in - DUMMY.LOG - um. Als Name benutzt man auch - DUMMI -.

Jetzt sollte man sich mal das Logbuch ansehen!

1.24 akira

Spielname: Akira

Hersteller: ICE (1995)

Genre: Action

Cheats:

Am Password-Screen die folgende Wörter eingeben:

(Bei Erfolg --> Screen wird Rot)

SKIP LEVELS -- Mit Rechter Maustaste Level überspringen

LIVES -- Unendliche Leben

SHIELD -- Unendlicher Schild

FUEL -- Unendlich Treibstoff

COLLISION -- Unbesiegbarkeit

ALL CHEATS -- Alle Cheats werden aktiviert

GASTON -- Du wirst eine lebende Legende

CREDITS -- Zeigt die Credits an

Autor: Kris Csendes

Levelcodes:

Level 2: LETS RIDE 4: TEDDY BEAR 6: IT STINKS

3: CAPTURED 5: CASTLES 7: FLYINGBIKE

Freezer:

C05CE1 - Leben

C05CF5 - Handgranaten

C05D3F - Zeit (Sek.)

C05D3D - (Min.)

1.25 aladdin

Spielname: Aladdin

Hersteller: Virgin/Disney (1994)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

Komplettlösung

Cheats:

Folgende Joystickkombination sollte man einmal ausprobieren (im Pausenmodus):

(V=vorne, H=hinten, L=links, R=rechts, F=<FIRE>)

V,H,L,R,F,H,V,R,L,F,H,R,F,R,H,F,V,V,F,H,V,H,F

für AGA : (?)

- HOCH - RUNTER - LINKS - RECHTS - FEUER - RUNTER - HOCH - RECHTS -
 - LINKS - FEUER - RUNTER - RECHTS - FEUER - RECHTS - RUNTER - FEUER -
 - HOCH - HOCH - FEUER - RUNTER - HOCH - RUNTER - FEUER -.

Nun sind diese Tasten belegt:

- F10 : Bonus-Spiel
- 1 bis 9 : Levelwahl
- Z : Aladdin kann mit Joystick über den Screen bewegt werden
- Z und + : Speeds-Up
- Z und - : Zeitlupe

Während des Bonus-Spiels kann man das Spiel in den Pausenmodus schalten und mit <TAB> ein beliebiges Symbol anwählen. Nun läßt sich mit <FIRE> und erneuten <TAB> das Symbol mitnehmen.

1.26 aladin_komp

Aladdin Komplettlösung

Arabien Market

Wenn du am Anfang der ersten Stage über die heißen Kohlen springst, achte auf Wachen, die unmittelbar hinter den Kohlegruben stehen. Werfe ein paar Äpfel auf sie, um dich ihrer zu entledigen, bevor du darüberspringst. Hüte dich auch vor den Töpfen und Pfannen, die aus den Fenstern auf dich herabgeworfen werden; du kannst sie mit deinem Schwert zerstören, aber am besten versuchst du, ihnen aus dem Weg zu gehen. Manche Wachen stehen an ungünstigen Stellen, z.B. direkt unter dir, wenn du nach einem Sprung wieder landest. In diesem Fall solltest du dich so aufstellen, daß du sie mit ein paar gut gezielten Apfelwürfen ausschalten

kannst, da es zu gefährlich ist, einfach auf die Wachen herabzuspringen. Gegen Ende der Stage solltest du den federnden Stab, der aus der Wand herausragt, dazu benutzen, ein Extraleben und die Edelsteine einzusammeln. Setze Äpfel ein, um den Messerwerfer unter dem schmierigen Stab zu erledigen, aber nähere dich ihm nicht zu weit, denn sonst stellst du ein leichtes Ziel für ihn dar. Schließlich kommst du am Levelende zum ersten Laden des Spiels. Wenn du zehn Edelsteine hast, kaufst du dir einen Wunsch, da es sich dabei um Continues handelt, die dir am Anfang der Stage, in der du stirbst, drei Extraleben verschaffen.

The Dessert

Wenn du durch die Wüste rennst, mußt du auf die Stacheln im Boden achten. Diese Stacheln schießen hervor und ziehen sich wieder zurück, du mußt also deine Sprünge so timen, daß du drüberhüpfst, wenn sie sich gerade zurückziehen. Gehe sicher, daß alle Baddies - wie z.B.Schlangen - tot sind, bevor du zwischen zwei Stacheln weiterspringst. Benutze einen Apfel oder kauere dich auf dem Boden nieder, um sie zu erledigen. Wenn du eine Schlange auf der anderen Seite eines Hügels siehst, setzt du dein Schwert ein, wenn sie hochkriecht. Das muß getan werden, denn es ist sehr schwer über einen Hügel zu kommen, wenn sich auf der anderen Seite eine Schlange befindet. Wenn du zu den ersten Steinen kommst, setzt du ein paar Äpfel gegen die Wache ein, dann springst du unter die Wache und sammelst vier Edelsteine auf. Wenn du die Wand erreichst, die dir den Weg versperrt, benutzt du die Bäume um zu dem Seil hoch zu gelangen. Du wirst durch die Bäume fallen, aber wenn du immer wieder Jump drückst, wirst du von ihnen abprallen. Wenn du das Seil erreichst, achte darauf, daß du genug Äpfel hast und halte dich rechts. Sei bereit, auf den Vogel zu schießen, wenn du zu den ersten Felsbrocken unter dem Seil kommst. Vergiß nicht, den unteren Weg zu nehmen, der durch die Felsen führt.Hüte dich vor den Wachen, die dir den Weg versperren. Wenn du die letzte große Mauer überquerst, gehst du zurück und sammelst einige Zauberflöten und ein Extraleben ein. Von hier aus gelangst du nach oben, um dort eine weitere Zauberflöte zu finden. Gehe schließlich nach rechts - hüte dich vor Schlangen und Stacheln - und sammle die letzte Flöte ein, um den Level zu beenden.

Agrabah Rooftops

Schnapp dir den Schlangenbeschwörer am Anfang des Levels, aber gehe nicht zu nahe hin, sonst beißt dich die Schlange. Benutze das Seil, um nach oben zu kommen und gehe dann nach rechts, wenn du die drei Körbe erreichst. Töte alle Wachen einschließlich der, die sich im Korb versteckt. Hänge dich an das Seil und verwende die Äpfel, um die Wache zu erwischen, springe anschließend auf die Plattform, um den Edelstein zu bekommen. Springe herunter und benutze das nächste Seil, um zur nächsten Plattform zu gelangen usw. Wenn du zur

Todesrutsche kommst, mußt du unten auf die Wache gefaßt sein, die es auf dich abgesehen hat. Danach mußt du dich links halten. Sacke die Lebenspunkte in dem Loch in der Wand ein und begeben dich dann an dem Seil nach oben. Um die Wache auf den hölzernen Plattformen auszuschalten, bevor sie dich erwischt, drängst du sie in die Ecke und versetzt ihr einen Hieb mit deinem Schwert. Gehe nun zurück und benutze das Seil, um über die Mauer zu gelangen. Hier mußt du deine Äpfel einsetzen, um den Soldaten auf dem Dach zu erledigen. Dies funktioniert nur, wenn er gerade ein Faß wirft; springe also nach oben und werfe genau in dem Moment deinen Apfel. Wenn du keine Äpfel mehr hast, findest du weiter unten noch ein paar.

The Dungeon

Wenn du dich im Dungeon umschaust, mußt du aufpassen, daß du nicht die Orientierung verlierst. Die ersten Hindernisse, die sich dir in den Weg stellen, sind die schwingenden Kugeln. Es ist nicht allzu schwer, ihnen auszuweichen, laß dir jedoch Zeit dabei statt einfach durchzurennen. Wenn du in die Sackgasse kommst, mußt du nach oben gehen und die beweglichen Plattformen zu benutzen. Diese Plattformen fahren aus der Wand heraus und wieder hinein, und du kannst sie natürlich nur benutzen, wenn sie gerade aus der Wand herausragen. Warte vor deinem ersten Start, bis du siehst, wie sie sich bewegt und springe dann auf die nächste Plattform. Du brauchst eine Weile, bis du diese Technik beherrscht, aber wenn du es gelernt hast, ist es kein Problem mehr für dich, die Wände hochzugehen. Im ganzen Dungeon begegnen dir immer wieder pinkfarbene, explodierende Skelette. Versuche sie zu attackieren, bevor sie eine Chance haben zu explodieren, damit sie nicht überall gefährlichen Müll hinterlassen. Achte in diesem Level auch auf Wachen, die genau die gleichen sind wie in allen anderen Abschnitten, sowie auf Fledermäuse und die Stacheln. Die Fledermäuse können ziemlich frustrierend werden, wenn man sie nicht gleich beim ersten Mal erwischt. Lasse keine Fledermaus am Leben, denn sie wird dich verfolgen und dir immer wieder Ärger machen. Du wirst durch die Stacheln springen müssen, wenn du dich auf einer beweglichen Plattform befindest, achte also darauf, daß dein Timing stimmt. Wenn du den Boden zum zweiten Mal erreichst, gehst du nach oben, indem du die Plattformen und die Ketten benutzt, um den Ausgang zu erreichen.

The Cave Of Wonders

Die größte Gefahr in der Cave of Wonders kommt, wenn du über die Felsen in den Wasserbecken springst. Neben den springenden Fischen, denen man leicht ausweichen kann, brechen die Felsen unter deinen Füßen weg, und du wirst sofort sterben, wenn du nicht sofort auf den nächsten Weilerspringst. Wenn du auf einem Felsen landest, springe auf der Stelle weiter, um diesem Schicksal zu entgehen. Wenn du einen großen Felsabschnitt überquerst, beschleunige ein wenig, bevor du

auf den ersten Felsen springst, damit du die Distanz bei allen Sprüngen schaffst. Es gibt zwei verschiedene Arten von Statuen in diesem Level, die goldene und die bronzene. Die goldene Statue wird Steine nach dir werfen, wenn du von ihr wegschaust. Wenn du also an einer vorbeikommst, solltest du hochspringen, damit die Steine unter dir durchgehen. Die bronzenen Statuen muß man viermal mit Äpfeln treffen, damit sie explodieren. Auf diese Weise kommt man im Level weiter voran. Wenn du an eine Barriere kommst, hinter der sich zwei blaue Herzen befinden, mußst du das Seil benutzen, um an die Statue links heranzukommen, die es dir gestattet, durch die Barriere zu gelangen. Du mußt die magische Statue gegen Ende des Levels zerstören. Es gibt zwei Plattformen, und du mußt die Statue erledigen, bevor sie auf der nächsten Plattform wieder auftauchen kann. Wenn du alles geschafft hast, gehst du einfach über das große Becken und kletterst den Hügel hinauf, um die Lampe zu bekommen. Hüte dich vor den herabfallenden Steinen, wenn du den Hügel hinaufkrabbelst, sonst kannst du noch kurz vor Ende des Levels ein Leben verlieren.

The Escape

Dieser Level besteht zum größten Teil aus einer Hatz durch Tunnels, in denen man von riesigen Steinbrocken verfolgt wird. Du wirst auch Stellen mit geschmolzener Lava überqueren müssen. Nimm also deine sieben Sinne zusammen, denn es wird ganz schön hart. Am Anfang mußt du die erste Lavapfütze überqueren und dabei aufpassen, daß du dich nicht zu lange auf dem Felsen aufhältst, da er sonst unter dir wegbricht. Betrete nun den Tunnel, und wenn du an dem Loch in der Wand vorbeikommst, hältst du nicht an, denn ein Steinbrocken fällt herunter und verfolgt dich. Sammle nichts auf, sonst kann der Stein dich langsam einholen. Am Ende des Tunnels springst du so weit und so hoch wie möglich, um auf der Plattform zu landen, damit der Steinbrocken unter dir durchgeht. Jetzt durchquerst du diese Plattformsektion sehr vorsichtig und gehst sicher, daß du genau weißt, wo du hinspringst. Benutze die Funktion zum Nach-unten-blicken, indem du auf dem Joypad unten drückst, um zu sehen, was unter dir ist. Wenn du zum nächsten langen Tunnelabschnitt kommst, mußt du drei Steinbrocken davonrennen. Nachdem du eine Weile verfolgt worden bist, hältst du nach dem Loch im Boden Ausschau. Du mußt drüberspringen, denn der Stein wird in das Loch hineinfallen. Während du den Tunnel durchquerst, mußt du diesen Vorgang noch zweimal wiederholen. Um das Extraleben im nächsten Plattformabschnitt zu erwischen, rennst du einfach über den Rand der darüberliegenden Plattform hinaus, und du landest sicher auf der Plattform darunter. Gehe sicher, gegen Ende den oberen Tunnel zu nehmen, denn dieser Weg ist einfacher.

The Flying Carpet

In diesem Level fliegst du mit hoher Geschwindigkeit auf einem fliegenden

Teppich durch einen Tunnel. Du mußt dich vor den Steinen hüten, die im Weg liegen, aber du wirst vorgewarnt. Achte auf die blauen Hände, die dir anzeigen, ob du an den oberen oder an den unteren Rand des Screens gehen sollst. Du wirst schneller, je weiter du im Tunnel vorankommst, und hast deshalb immer weniger Zeit, um auf die Hände richtig zu reagieren. Man kann eine ganze Menge Extraleben in diesem Level finden, die normalerweise hinter Steinen versteckt sind. Gehe entweder nach oben oder nach unten, je nachdem, wo sich der Stein befindet, unmittelbar nachdem man ihn passiert hat. Auf diese Weise bist du an der richtigen Stelle, wenn es hinter dem Stein für dich etwas zum Einsammeln gibt. Gegen Ende des Levels tauchen statt der Hände Fragezeichen auf. Bei den ersten beiden Fragezeichen mußt du nach unten gehen, um den Steinen auszuweichen, und beim nächsten Fragezeichen nach oben.

Inside The Lamp

Die blaue gallertartige Substanz in diesem Level funktioniert genauso wie die Bäume im Wüstenlevel. Du rutschst hindurch, wenn du nicht dauernd den Jump-Button drückst. Tu dies also, bis du einen sicheren Ort erreicht hast, der aus einem goldenen Band und einem schwebenden Kissen besteht. Die Aufgabe in diesem Level ist, ganz nach rechts zu gelangen, indem man die Pfeile verfolgt, die über den ganzen Level verstreut sind. Am Anfang gehst du nach oben und benutzt die Ballons, um weiter nach rechts zu kommen. Jetzt folgst du den Pfeilen, bis du zu einem Punkt kommst, an dem du eine Feder benutzen mußt, um dich auf ein paar sich bewegende Hände schleudern zu lassen. Klettere an den Händen hoch, indem du nach oben springst, aber paß auf, daß du nicht abstürzt, denn du stirbst sofort, wenn du vom Screen verschwindest. Dann gehst du immer noch weiter nach rechts und hängst dich an die Ballons, um über den Abgrund zu gelangen. Springe einfach so schnell wie möglich nach rechts, da sich die Ballons wieder nach links bewegen und dich so in die falsche Richtung tragen würden. Wenn du an den Ballons vorbei bist, benutzt du die Finger an der Wand, um nach oben durch die Spalten zu flitzen. Bewege dich auf den Finger zu, bevor du ihn triffst, und dann weg, wenn er dich schleudert. Auf diese Weise kannst du deinen Weg nach links und rechts mit Leichtigkeit zurücklegen. Das letzte Hindernis sind die blauen Hände, an denen man vorbei muß, um den Ausgang zu erreichen. Die Hände verändern ihre Größe und verschwinden, wenn du sie passierst, sei also für einen schnellen Sprung bereit, wenn etwas mit der Plattform geschieht, auf der du stehst. Kurz vor dem Ausgang kannst du noch ein paar Extraleben einsacken.

The Sultans Palace

Beginne den Level, indem du die Vögel und die Plattformen als Trittbretter benutzt, um über das Wasser zu gelangen. Hüte dich vor den Fischen, die mit

Sternen nach dir spucken, und achte auch darauf, alle Wachen zu erledigen, bevor du dich auf deren Plattformen begibst. Ganz links findest du einen Zauberteppich. Stelle sicher, daß du genügend Äpfel dabei hast und springe dann auf den Teppich. Jetzt wirst du eine Weile durch die Lüfte getragen, mach dich also bereit, eventuell auftauchende Bösewichte mit Äpfeln zu bombardieren. Wenn du im Palast landest, solltest du auch vor den Baddies in der Nähe des Landeplatzes auf der Hut sein, denn sie greifen dich sofort an. Gehe mit Hilfe der Seile nach oben und unternimm einen weiteren Teppichritt zu einer anderen Stelle des Palasts. Wenn du an Höhe verlierst, hältst du dich links vom Tunnel, um die Extra-Energie einzusammeln. Gehe nun weiter nach rechts und schalte alle Wachen aus, die dir über den Weg laufen. Wenn du zum dritten Zauberteppich kommst, mußt du nach oben, aber du kannst nicht die ganze Strecke mit dem Teppich zurücklegen, sondern mußt von ihm hochspringen. Von hier aus mußt du nur noch nach rechts gehen und deinen Affen freilassen, indem du den Käfig mit deinem Schwert bearbeitest. Wenn du den Tunnel hinunter auf den Ausgang zu fällst, achte auf die Stacheln und die Wache, die unten auf dich wartet.

The Monkey Room

Bevor du eine Chance bekommst, Jafar zu zerstören, mußt du erst in diesem schlecht beleuchteten Maschinenraum an seinem Komplizen vorbeikommen. Du mußt dich lediglich unter den Affen stellen, nach oben springen und ihn mit deinem Schwert attackieren, so daß er von dem Rad erwischt wird. Dieser Vorgang muß ungefähr viermal wiederholt werden, bis er erledigt ist. Hüte dich vor den Gespenstern, Fässern und Blitzen, die dir das Leben schwer machen können. Versuche so viele Gespenster wie möglich auszuschalten, so daß sie dir nicht in die Quere kommen können. Die Fässer kann man entweder überspringen oder zerstören.

Jafars Quarters

Da es sich hier um Jafars Anwesen handelt, ist es sehr schwer bewacht. Mache dich also darauf gefaßt, das Joypad wie wild zu bearbeiten, um die Horden von Wachen loszuwerden. Das Layout dieses Levels ist recht einfach, da es nur einen Weg für dich gibt, den du entlanggehen kannst. Am Anfang springst du auf die Plattform mit der Statue und gehst nach rechts auf den Plattformen weiter. So haben es die Statuen schwerer, dich zu treffen, wenn sie nach dir werfen. Wenn du zu der Wand kommst, springst du nach unten, aber achte darauf, nicht auf den Stacheln zu landen. Du mußt über die Stacheln und den Freiraum dahinter springen, da sich dieser entzündet, wenn du daraufspringst. Begib dich auf die gleiche Weise ganz nach unten. Wenn du die Plattformen überquerst, timst du deinen Sprung so, daß der schwingende Ball sich nach hinten bewegt, wenn du springst. Versuche alle Baddies auf den Plattformen zu erledigen, bevor du

daraufspringst, und achte auf die Vögel. Wenn du den Zauberteppich findest, springst du auf der ersten Plattform rechts herunter und kommst zu einem Laden, falls du Edelsteine dabei hast. Springe zurück auf den Teppich und laß dich nach oben tragen. Schalte dabei jede Wache aus, die nahe genug an dir dran ist. Jetzt gehst du rechts und springst über die Stacheln im Boden. Wenn du mit deinem Schwert um dich schlägst, solange die Statuen nach dir werfen, explodieren sie und machen es dir leichter, über die Stacheln zu springen. Jetzt gehst du hinunter und nach rechts, um Jafar selbst zu treffen. Hier gilt es, seinem Traktorstrahl aus dem Weg zu gehen, da er dich zu ihm hinzieht. Wenn er aufhört zu feuern, wirfst du ein paar Äpfel auf ihn und rennst davon, wobei du dich wieder vom Traktorstrahl fernhältst. Mache so weiter, um Jafar zu erledigen und das Spiel zu gewinnen.

1.27 alcatraz

Spielname: Alcatraz

Hersteller: Infogrames (1992)

Genre: Action

Tip/Cheats

Am Anfang immer Feuer drücken und bei Codeabfrage 3 mal die Maschinenpistole wählen -> zum Starten

Im Briefing-Screen tippt man " COKEBUSTERS " ein.

Der Bildschirm blitzt auf, und man hat unendlich viele Leben.

Freezer:

0462BD - Leben

006D6D - Zeit

1.28 alfred chicken

Spielname: Alfred Chicken

Hersteller: Mindscape (1993)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

Level-Auswahl

Alfred Chicken ist echt cool. Wenn ihr dazu den Level-Auswahl-Cheat haben wollt, so tippt einfach "HELPMARK" ein. Nun könnt ihr mit 1 bis 9 und A oder B den jeweiligen Level eurer Wünsche anwählen.

Freezer:

0513F5 - Leben

050E63 - Ballons

1.29 alien

Spielname: Alien

Hersteller: ?

Genre: Action

Levelcodes:

Level 2: 2712H 4: 2361F 6: 7163H

3: 1106D 5: 714OE

1.30 alien 3

Spielname: Alien 3

Hersteller: Acclaim (1993)

Genre: Action

Während des Spiels auf und dann auf <N> drücken, um in den nächsten Level zu kommen.

Wenn der Optionsbildschirm erscheint, wähle HARD und SIX Kredite und beginne das Spiel wie normal. Während dem Spiel drücke <SPACE> und <N> zusammen, damit du auf den nächsten Level kommst.

Um einen Level zu überspringen sollte man beim Spielstart sich fuer den schwierigsten Schwierigkeitsgrad entscheiden und 6 Credits anwählen. Dann während des Spiels die <SPACE> und <N> gleichzeitig drücken um in den nächsten Level zu gelangen.

Freezer:

0368A5 - MG-Munition 0368AB - Raketen

0368A7 - Flammenwerfer 0368C7 - Zeit

1.31 alien breed

Spielname: Alien Breed

Hersteller: Team 17 (1991)

Genre: Action

Screenshots:

1

2

3

Cheats:

Während des Spiels "TULEBY" (Y=Z) eingeben und schon ist man ein Stockwerk weiter. Terminal suchen (vom Decklift aus nach unten gehen)

und eingeben:

"ALIENS ARE FAGGOTS" Unsterblichkeit

"I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS" Sofort weiter bei Level 3

"PUFFNUTS MODE" verlangsamt die Aliens

"IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN UTD" schwächt die Aliens

"PISSSED AS A FART" Besoffen oder was?

"PITBULLS ON THE LOOSE" Aliens werden wie Pitbulls

"BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS" macht die Aliens schneller

"THE IRAQIS MADE THE WEAPONS" schwächt die eigenen Waffen

"SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED" alle Aliens rennen weg

"BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE" Alle Aliens flüchten

"STEVIE WONDER" schaltet den Bildschirm ab

"ST EMULATOR"

"PC EMULATOR"

Es gibt auch noch ein paar Lacher:

GAMESX, SPADGE, LEEDS, LIVERPOOL, NEWCASTLE, BROWN, GALLUP, PINK FLOYD,
FULL CONTACT

Wenn man in Level 2 nicht gleich in den Reaktorraum geht, sondern nur
soweit, bis sich die Musik ändert und danach wieder ein Stück zurück,
so ist das gesamte Deck leer von Aliens.

Level Codes für Team 17s Zusatzdiskette:

(Man gibt sie im Hauptmenü des Terminals ein.)

2 XXDFA

4 RTHAA

6 LAEEA

8 UYTТА

10 PPEAB

Freezer:

C05A4F - Leben (Spieler 1)

C061FB - Leben (Spieler 2)

1.32 alienbreed-towerassault

Spielname: Alien Breed - Tower Assault

Hersteller: Team 17 (1994)

Genre: Action

Screenshots:

1

2

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Komplettlösung

Levelcodes:

One Player Mode:

Civilian: EEBBLGDAHDCAAAEEH

Engineering Deck: FKASMCEADDCAAADG

Main: LABCLCECSDCAAADJ

Military: EPAIKCECKDCAAADF

Science: JGAALCDANDCAAEEA

Storage: EJAGLKDAGDCAAADC

Cheats:

Man gebe als Level-Password dieses ein: "POIUYTREWQ654321".

Nun kann man folgende, nette Sachen machen:

<HELP> ?

<L> +1 Leben

<M> Karte (Funktioniert nicht überall)

<1> different starting position

<2> "

<3> "

<F1> Weapon types

<F2> "

<F3> "

<F4> "

<F5> "

<F6> ?

<F7> ?

<F9> Man kann nun durch Wände gehen.

Keypad: <1>

<2>

<ENTER> Get Area Password

Code-Schlüssel: ZXCC L UVWK P uvwk YY

Z - Tower

X_YY - Tower Level

CC_YY - Credits

L_YY - Lives

U/u_YY - MP, Body Armour (p)

V/v_YY - Laser (L), Missiles (Mis)

W/w_YY - Firewall (Flame), Refraction Laser (RFL)

K/k_YY - Keys

P_YY - 1 Player/2 Player-Modus

YY - gegenläufig variabler Endcode

Die Kleinbuchstaben u,v,w und k beinhalten die Codes für Player 2.

Verwendet werden 16 Buchstaben: ABCD EFGH IJKL MNPS.

Mit zunehmender Zahl an Lives, Keys, Credits und Waffen wachsen die Buchstabenwerte der vorderen Codes an: A --> B --> ... --> M --> N --> P --> S

Gleichzeitig nehmen die Buchstabenwerte des YY-Codeteils ab:

S --> P --> N --> M --> ... --> B --> A

Während beim hinteren YY-Codeteil die Nummerierung in diesem Sinne fortlaufend ist, werden im vorderen Codeteil die nicht im Code auftauchenden Buchstaben O, Q und R mitgezählt.

D.h., daß sich beim Sprung von 5 auf 6 Lives der Buchstabencode an Position 5 von N nach P ändert. Im YY-Codeteil ändert sich der Buchstabencode jedoch für dieses eine Leben über 2 Buchstaben, also beispielsweise von J nach H. Das nicht auftauchende O an Position 5 wird also als I im YY-Codeteil mitgezählt.

Beim Sprung von 6 auf 7 Lives verändert sich der Buchstabencode an Position 5 folglich von P nach S. Analog ändert sich der YY-Codeteil von H nach E, die nicht auftauchenden Buchstaben Q und R werden als G und F mitgezählt.

Beim Aufruf der Level Codes werden maximal 7 Lives, 5 Amor und 15 Keys (begrenzt durch den S-Code) erzeugt, auch wenn bereits mehr angesammelt wurde.

Ein gekaufter Scanner wird nicht im Level Code notiert.

Es sind auch noch einige Variationen im levelspezifischen Codeteil möglich, die jedoch unter Umständen dazu führen können, daß der Spieler plötzlich außerhalb des Towers im schwarzen Nichts herumirrt.

Freezer:

C31D0F - Leben

C31D0B - Schlüssel

C31D03 - Munition

1.33 alientower_lübke

Alien Breed 3 - Thema: Action-Alien-Ballerei

Tower Assault Hersteller: Team 17

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB, HD möglich (ca. 3,2 MB)

AGA wird unterstützt

Umfang: 4 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1

+: AGA-Chipset wird automatisch
erkannt, tolle Atmosphäre,
umfangreich

-: ---

Bem.: sehr empfehlenswert

1.34 alientowera_komp

Komplettlösung- TOWER ASSAULT

Crash Landing Site:

Gleich zu Beginn des Spiels machst Du mit einigen Extras Bekanntschaft: vier Munitionspackungen, zwei Erste-Hilfe-Kästen, drei Schlüssel und 200 Credits. Paß auf die einsatzfähigen Laser auf! Jeder Kontakt kostet logischerweise wertvolle Energie. Es ist natürlich möglich, die Laser zu zerstören, jedoch nicht ratsam, da dies einen erheblichen Munitionsanteil beanspruchen würde. Im südwestlichen Teil dieses Abschnitts befindet sich neben 2300 Credits auch ein Extraleben! Um in den nördlichen Teil der Crash Landing Site zu gelangen, mußt Du in eine Mine treten, die dicht bei wenigen kleinen Steinchen vergraben liegt. Die Explosion zerstört die Felsbrocken und gibt somit den Weg frei. Im nördlichen Teil angekommen, rennst Du solange nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht, und trabst von dort aus durch die untere Tür, hinter der sich ein Area-Scan (Überblick über den gesamten Level) befindet. Einige Schritte weiter hinter einigen Steinen liegen noch ein paar brauchbare Items: Munition, First Aid und ein Schlüssel. Lauf jetzt zum Eingang der Civilian Facility. Vor dem Eingang liegt eine Smartcard herum, auf der " Civilian Facility " steht... Der Civilian Complex liegt direkt im Norden - ein guter Start für Deine Colony-Durchsuchung. Hoffentlich wird es dort Überlebende oder Informationen, die Dich über vergangene Ereignisse aufklären, geben!

Civilian Zone 1:

Wenige Schritte im Norden liegt eine Smartcard mit folgender Aufschrift: Die Zeichen von Verstümmelung und Tod sind fast überall zu groß... Aber Du mußt weitersuchen und die Quelle dieser Abscheulichkeit ausfindig machen und zurückschlagen... Dein Herz gehört den Toten, und Du schwörst, den grausamen Tod dieser Leute zu rächen. Zum öffnen der Türen hier benötigst Du keine Schlüssel! Die Aliens sind noch relativ leicht zu beseitigen. Zuerst klapperst Du die Räumchen im Osten nach den üblichen Extras (Credits, Schlüssel, First Aid und Munition) ab. Danach eilst Du nach Norden und liest die Smartcard durch, auf der " Exit Corridor " steht. Dies ist einer von den Corridors, die vom Tower wegführen. Sie verbinden die östlichen und westlichen Colony Grounds. Du kannst

über Sector 2 im Osten oder Sector 5 im Westen hinausgehen. Um diese Ausgänge zu passieren, benötigst Du einen grünen Ausweis. Laufe nun immer weiter nach Norden, bis Du eine weitere Smartcard findest: Decklift Der Lift fuhr zum zweiten Stock des Civilian Complex. Um ihn zu benutzen, benötigst Du den Decklift-Ausweis. Deine beiden anderen Möglichkeiten sind, über einen der beiden Corridors den Ost- bzw. West-Tower zu betreten. Etwas weiter im Norden findest Du die grüne Ausweiskarte, mit der Du die Tür öffnest, hinter der sich der rote Schlüssel befindet (im Südosten). Gleich daneben, hinter der roten Sicherheitstür, wirst Du den Decklift-Ausweis sehen. Nachdem Du die restlichen Räume nach Credits, Munition usw. durchsucht hast, verläßt Du den Civilian Level 1 via Decklift.

Civilian Level 2:

Im nordwestlichen Teil liegt ein blauer Schlüsselausweis. Suche, nachdem Du ihn eingesackt hast, die anderen Räume nach den üblichen Items ab, und begib Dich anschließend zu den Domestic Areas (liegen im östlichen Bereich). Kurz vor dem Hospital wirst Du eine Smartcard finden: Dies ist der Hospitalflügel der Colonys. Nach der Attacke sieht es mehr wie ein Leichenschauhaus aus... Das Hospital liegt im Süden, die Führung hat der Arzt Dr. Matt Cook. Die Tür ist gesichert, hoffentlich ist er noch am Leben. Die Aliens, die sich im Hospitalflügel aufhalten, sind wesentlich hartnäckiger als die bisherigen. So sei es Dir überlassen, ob Du Dir noch die Credits, die dort herumliegen, schnappen willst oder nicht. Vor der roten Sicherheitstür findest Du eine weitere Smartcard: Der Corridor, der zur Brücke zwischen diesem und dem nächsten Tower führt, ist verschlossen und kann nur mit einem bestimmten Ausweis geöffnet werden. Es ist möglich, daß der Arzt, den Du im Hospital Head Office finden wirst, den benötigten Ausweis besitzt. Eile jetzt zur blauen Sicherheitstür und öffne sie: Vor Dir liegt Dr. Matt Cook (oder das, was von ihm übrig ist). Gehe auf ihn zu und sammle die Smartcard, die irgendwo vor ihm herumliegt, ein: Dr. Matt Cook war nicht versucht, die Fortschritte der Brut aufzuhalten... Glücklicherweise hat er immer noch den Sicherheitsausweis in einer seiner Taschen versteckt. Du nimmst den Ausweis aus seiner blutverschmierten Jacke - keine Zeit für Gewissensbisse. Schnell noch die Credits rechts aufsammeln und den Civilian Level 2 durch die rote Sicherheitstür verlassen.

Corridor Zone 1:

Wenn Du folgenden Weg gehst, kann Dir nichts passieren: Süden, Osten, Norden, Osten, Süden, Osten, Norden, Osten und ab in den Exit.

Stores Level 2:

Achtung, die Energie ist aus! Gehe nach Süden und sammle die Items ein. Paß auf die Aliens auf, die aus den schwarzen Löchern im Fußboden kommen. Laufe jetzt

zum Start zurück und gehe von dort aus nach Norden, wo Du vor einer der Sicherheitstüren eine Smartcard finden wirst: Automatisch verriegelte Sicherheitstür. Diese Türen bleiben fest verriegelt, bis alle Lock Units zerstört wurden..., sie sind über diesen Level verstreut. Marschiere nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Dann nach Süden - Du stehst jetzt vor einem Lock Unit, welches natürlich zerstört wird. Bewege Dich nach Westen, Süden, Westen und wenige Schritte nach Norden, wo ein weiteres Lock Unit auf die Zerstörung wartet. Arbeite Dich von dort aus nach Süden und etwas nach Westen vor (Du weißt hoffentlich, was zu tun ist). Danach geht's auf folgendem Weg weiter: Norden, Osten, Süden, Westen. Hier nun auch das letzte Lock Unit beseitigen. Nimm jetzt die Beine in die Hand und laufe zum Decklift.

Stores Sector 3:

Gehe nach Süden und sammle die Smartcard ein: Ein verstecktes Sicherheitsgewölbe beinhaltet einige brauchbare Items - Um Zugang dorthin zu erhalten, mußt Du alle Sicherheitsterminals zerstören und zwei bestimmte Sicherheitsausweise finden... Es mag zwar riskant sein, besonders weil dieser Level bald explodieren wird, aber es lohnt sich! Wende Dich nach Osten und zerstöre das Terminal. Haste anschließend nach Norden und Westen, wo gleich zwei Sicherheitsterminals zerstört werden wollen. Renne nach Westen und vernichte auch dort das Terminal. Wenn Du nach Süden und Westen läufst, wirst Du ein weiteres Terminal entdecken. Dein nächstes Ziel befindet sich in folgender Richtung: Osten, Süden, Westen, Norden, Osten. Ein siebtes Terminal steht in Richtung Osten, danach geht's nach Norden. Die letzten drei Terminals wirst Du finden, wenn Du nach Westen läufst. Sind alle Sicherheitsterminals erledigt, heißt es, den ganzen Weg nach Osten zurückzulaufen, und wenn es nicht mehr weitergeht, nach Süden, Westen, Süden, Westen zu gehen. Du stehst jetzt vor den Sicherheitstüren (die Schlüssel solltest Du unterwegs schon eingesammelt haben). Also ab in das Sicherheitsgewölbe, die Items einsammeln und folgenden Weg zum Ausgang gehen: Westen, Norden, Osten, Norden, Westen, den zweiten (!) Weg nach Süden und schließlich nach Westen.

Corridor Zone 6:

Gehe folgenden Weg: geradeaus (links), unten, den zweiten Weg nach links und nach oben, zu guter Letzt nach links unten.

Civilian Level 3:

Im südlichen Bereich dieses Levels findest Du einen grünen Schlüsselausweis (neben drei Erste-Hilfe-Packungen). Von dort aus bewegst Du Dich nach Norden, dann nach links, Norden, durch die rechte Tür, danach wieder nach Norden durch zwei weitere Türchen, durch die beiden grünen Sicherheitstüren und ein kleines Stückchen nach Westen. Jetzt solltest Du vor einer grünen Sicherheitstür stehen,

hinter der sich neben 700 Credits auch eine Smartcard befindet: Warnung! Die Intex-Sicherheit ist in diesem Level höher. Alle manuellen Zugänge zu den Sicherheitssystemen erfolgen ungefähr eine Minute später. Gehe nach Osten, durch die Dir schräg gegenüberliegende rechte Tür und so lange nach Osten, bis Du vor der vierten grünen Sicherheitstür stehst (Vorsicht, dahinter befinden sich nur schwer erkennbare Aliens !).Auf dem Schreibtisch, der sich rechts vom Eingang befindet, steht das vom IPC angesprochene Sicherheitsterminal. Gehe darauf zu und lese das Geschriebene: Control Computer Zugangscod G4 annehmen. Alle roten Türen sind jetzt offen. Warnung: Unsicherheit der Sicherheitssysteme... gehe zu Subsequent Level. Trabe jetzt im Eiltempo nach Westen durch die Dir schräg gegenüberliegende linke Tür, von dort aus nach Süden und durch die westlich gelegene rote Tür.

Corridor 2:

Benutze folgenden Weg: Westen, den zweiten Weg nach Norden, etwas nach links, Süden, etwas nach links, Norden, Westen, Norden, etwas nach links, Süden. durch die südlichste Tür, Westen, den zweiten Weg nach Norden und links in den Ausgang.

Engineering Sector 3:

Arbeite Dich nach Westen vor und kaufe Dir eine neue Waffe. Du solltest inzwischen schon weit über 100.000 Credits eingesammelt haben. Besorge Dir am besten einen Refraction Laser (High) und einen Body Armour (ebenfalls High). Damit bist Du genau 100.000 Credits los. Gehe nun durch die linke Tür in den nächsten Raum. Dort triffst Du auf eine völlig neue Alienrasse: Cocooned Aliens. Wenn Du auf sie zugehst, werden sie aus ihrer Starre erwachen und Dich angreifen (schneller als die sonstigen Aliens). Marschiere jetzt weiter nach Westen zu den letzten beiden Türen. Im Norden befindet sich der Eingang zum Subsequent-Raum. Klappere zuerst die Räume im Süden nach Extras ab und begeben Dich dann dorthin. Im Sub-Raum klärt Dich eine Smartcard über den Stand der Dinge auf: Power Sub System. Diese Einrichtungen bedienen grüne Sicherheitstüren. Zerstöre die Einrichtungen, damit sich die Türen öffnen. Der Alarm wird aktiviert, wenn hier alles zerstört wird... Neben den insgesamt 4300 Credits und zwei Erste-Hilfe-Kästen wirst Du hier auch einen roten Schlüssel finden. Nachdem Du, wie befohlen, alles vernichtet hast (auch die beiden Tonnen im Südosten), fliehst Du durch die grüne nordöstliche Tür zum Decklift (so ziemlich die Mitte dieses Levels).

Engineering Sector 4:

Durch mehrmaliges Benutzen der Taste M (oder unserer Levelkarte) wirst Du es garantiert schaffen, den südöstlichen Bezirk zu erreichen. Hier liegt eine Smartcard: Power Installations. Zerstöre diese Units, um die Energie des

Engineenng Complex auszuschalten. Der Zugang zu den Türen des Corridors wird daraufhin freigegeben. Sprenge alle zwölf Installationen und sprinte nach Norden, Westen, Süden, Westen.

Corridor Zone 10:

Eile nach Süden durch die linke Tür und beseitige jedes Türchen. das Dir den Weg nach Westen versperrt. Wenn's nicht weiter nach Westen geht, rennst Du nach Norden und anschließend zum westlich gelegenen Ausgang.

Science Sector 4:

Von Deinem Startpunkt aus geht's nach Norden bis an die oberste Außenwand und von dort aus nach Osten, um den roten Schlüsselausweis zu ergattern. Wenn Du ihn hast, kannst Du Dich an die " Säuberung " des Levels machen! Aliens sind hier übrigens nicht zu finden, dafür jedoch gelbe Roboter. die zwar leichter zu besiegen, aber auch schneller als Aliens sind. Solltest Du Dir noch etwas kaufen wollen, findest Du im nordöstlichsten Bereich ein weiteres Terminal. Nach getaner Arbeit kannst Du die rote Sicherheitstür öffnen und Dich dem ersten Mutteralien zum Kampf stellen. Höchste Vorsicht! Jeder Kontakt ist tödlich!

Main Tower Level 1:

Gehe nach Süden bis zum Aliengewebe, und lese Dir die Smartcard, die davorliegt, durch: Das Aliengewebe ist die vorläufige Form der großen Aliens, denen Du noch früh genug begegnen wirst... Zerstöre das widerliche Zeug, und mach Dich auf die Suche nach weiteren " Gewebeproben ", die Du freilich ebenfalls in ihre Atome auflöst. Renne danach zum Decklift Sector 2, benutze ihn, um zum Start zurückzukommen, eile von dort aus weiter nach Norden bis zum nördlichsten Punkt und zerstöre hier das Aliengewebe. Trete durch die Tür, die sich direkt unter dem Aliengewebe befindet, und vernichte auch dieses. Sobald Du die untere Tür erreicht hast, zerstöre die Mauer (gegenüber der Tür) und das Aliengewebe. Renne jetzt nach Westen, Süden, um auch das dortige Gewebe zu beseitigen. Bewege Dich anschließend in Richtung Norden, Osten, Süden, bis es nicht mehr weitergeht, und öffne dann die Tür links von Dir, um ein weiteres Aliengewebe zu vernichten. Laufe nun nach Norden und weiter nach Westen, um das nächste Gewebe zu erreichen. Wenige Schritte dahinter findest Du einen Area Scan. Schau Dir den Level sehr gut an: Westlich von Dir ist der Decklift - bevor Du diesen benutzen kannst, müssen allerdings noch fünf Aliengewebe beseitigt werden. Wende Dich also nach Süden, eile durch die vier Türen, und klappere dort alle Räume nach Credits, Munition usw ab. Im westlichen Bereich (hoffentlich unversehrt) angekommen, zerstörst Du das Aliengewebe (im Raum davor gibt's einen Geheimlevel!) und gehst anschließend durch eine nördliche und eine westliche Tür, weiter nach Norden (durch die Tür), Osten (Gewebe vernichten), wieder nach Norden (durch die Türen), nach Osten (durch die Tür), um das Gewebe zu

zerstören. Jetzt wieder zu dem davor beseitigten Gewebe zurück. Von dort aus geht's durch die Mauer, weiter durch die rechte Tür (nördlich dieser Tür befindet sich ein Terminal), nach Süden, Osten, Norden. Du solltest jetzt vor den letzten beiden Aliengeweben stehen: destroy them! Eile danach durch die Tür im Süden und hüpf in den Decklift.

Main Tower Level 2:

Trabe ein paar Schritte nach unten und lies Dir die Smartcard durch: In diesem Level befindet sich ein Gasbehälter - wenn Du ihn zerstörst, könnte es sein, daß die Aliens wieder sichtbar werden... Hol Dir den blauen Schlüssel aus dem Norden (durchsuche ruhig noch alle weiteren Räume, denn noch drängt die Zeit nicht!), und vernichte den Gasbehälter. Gehe nun zum Start zurück und schlage von dort aus folgenden Weg ein: durch die Tür im Süden, rechts durch die beiden weiteren Türen, dann durch die untere Tür weiter nach Süden, durch die beiden westlichen Türchen, danach wieder nach Süden, erneut durch eine westlich gelegene Tür, durch die Tür im Norden, dann in südwestlicher Richtung, die obere Mauer zerstören, durch die linke und anschließend die beiden oberen Türen. Du stehst jetzt vor einer blauen Sicherheitstür (1). Arbeite Dich weiter nach Norden (durch die zwei Türen) vor. bis Du auf eine zweite blaue Sicherheitstür stößt. hinter der sich ein grüner Schlüsselausweis befindet. Heb ihn auf und gehe zur Sicherheitstür (1) zurück, öffne diese und die nachfolgende grüne gleich dazu. Hole Dir den roten Ausweis, und gehe folgenden Weg: Norden, durch die beiden östlichen Türen, Norden, Mauer zerstören. Norden, wieder die Mauer zerstören, Osten, Süden, bis zum Decklift.

Main Tower Level 3:

Schlage folgenden Weg ein: Süden, Osten, untere Mauer zerstören, Süden, Westen, Süden, Westen, Süden, Westen, Norden. Westen, Norden, Osten, durch die obere Tür. Aus diesem Raum läßt Du den roten Schlüssel mitgehen, gehst zurück zur Tür, von dort aus nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht nach Norden, weiter nach Osten. durch die obere Tür, dann Westen, wieder durch die obere Tür, Norden, Osten, Norden, Osten, anschließend nach Süden und solange nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Von dort aus nach Süden, Westen, Norden, Westen, Süden und ab in den Decklift. Riskiere es auf keinen Fall, hübsche Extras einzusammeln die Zeit wird dann einfach zu knapp.

Main Tower Level 4:

Endlich mal wieder ein Level zum Ausruhen: kein Auftrag, keine Alarmsirenen - nichts! Na ja, außer vielleicht einigen Aliens (plus einem Mutteralien) und einigen brauchbaren Items (Credits etc.). Im Süden wirst Du einen Sicherheitsausweis finden, den Du später brauchst, um zum Mamaalien zu gelangen - good luck!

Main Tower Level 5:

Du befindest Dich am nördlichsten Punkt des Levels. Sammle alle Items ein. und begib Dich anschließend zu den Aliengeweben im Südwesten. Besorge jedoch zuvor den roten Schlüssel aus dem westlichen Bereich! Bei den Geweben angekommen, zerstörst Du sie schnell (insgesamt elf Stück) und fliehst über den Decklift.

Main Tower Level 6:

Du stehst im Westen. Sprinte durch die Tür nach Süden, weiter nach Westen und durch die rechte Tür, hinter der sich ein blauer Schlüsselausweis befindet. Diesen benötigst Du im südöstlichen Bereich, um einen roten Schlüsselausweis zu ergattern. Den wiederum brauchst Du, um im nordöstlichen Abschnitt einen grünen Schlüsselausweis mitgehen zu lassen. Gehe von dort aus nach Süden, Westen und öffne die grüne Sicherheitstür. Stelle Dich nun dem vorletzten Endgegner. Nach hartem Kampf und glorreichem Sieg darfst Du nach Westen in den Decklift verschwinden.

Main Tower Level 7:

Du befindest Dich im nördlichen Teil des letzten Stockwerks. Begib Dich im Südwesten in den Terminalraum, wo Du folgendes lesen wirst: Landekoordinaten eingegeben... Begib Dich aufs Dach und warte dort auf das Raumschiff... Die Colony-Zerstörung steht bevor... Was immer Du siehst, schick es zur Hölle. Die Explosion ist eine Sache, die Zerstörungswaffe eine andere... Gehe nach Süden, durch die Tür, dann nach Westen und zum letzten Endgegner. Nachdem Du ihn besiegt hast, darfst Du Dich auf ein hübsches kleines Schlußbild freuen - es sei denn, Du hast ein CD32, dann gibt's nämlich 'nen schönen Abspann zu bewundern!

Autor: Martin Vetterling

1.35 alien breed 2

Spielname: Alien Breed 2

Hersteller: Team 17 (1993)

Vertrieb: Bomico

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 38 %

Sound: 54 %

Motivation: 73 %

Screenshots:

1

[Komplettlösung](#)

Level Codes:

2 353828 10 193831
3 108383 11 090921
4 370101 12 309383
5 982822 13 101221
6 847464 14 103992
7 737373 15 998112
8 928112 16 125332
9 287364 17 091233

Die Cheats werden aktiviert, wenn man im Options-Menü folgende Codes eingibt:

098654 man erhält zu Beginn an 10 Leben

736353 Anfangskapital 50000 Credits

376829 man hat 50 Schlüssel

243433 mit <N> kommt man in den nächsten Level

Wenn Ihr gleich in den 10 Level gehen wollt, dann gebt in irgendeinem Computer des ersten Levels "PPEAB" ein. Wenn Ihr auch noch 5 Millionen Credits zusätzlich haben wollt dann gebt "PPPEAB" ein.

1.36 ab2_komp

Alien Breed 2 Komplettlösung

Vorweg gleich mal ein paar spieltechnische Hinweise: der einzige erkennbare Unterschied zwischen den Schwierigkeitsgraden Easy und Tought ist der erhöhte Munitionsverbrauch im letzteren. Zollux ist als Spielfigur für Einsteiger am besten geeignet. Stone und Johnson sind etwas schwächer bewaffnet, verfügen aber bereits über einen (wenn auch eingeschränkten) Scanner und ein kleines Startkapital. Rufferto hat zwar eine miese Wumme, sollte von fortgeschrittenen Spielern jedoch wegen des bereits sehr effektiven Scanners gewählt werden. Insgesamt gesehen sind jedoch die Unterschiede minimal, insbesondere in den höheren Levels. Der Medium-Scanner ist praktisch in allen Lebenslagen ausreichend. Die dritte Stufe bringt zwar meistens den gesamten Level auf den Bildschirm, ist aber, so man nicht allzu viele Credits übrig hat, ein verzichtbarer Luxus. Bevor wir ins um die einzelnen Levels kümmern, noch schnell ein Spezialtip: Besitzer von amigakompatiblem Two-Button-Joysticks (z.B. vom Mega Drive) haben einen großen Vorteil, da der zweite Knopf mit der Scan-Funktion belegt ist (Tastatur: M) bzw., wenn die Spielfigur direkt am Computer steht, das Terminal aktiviert (Tastatur: Space).

Level 1 - Landing Pad

Ziel:

Den Eingang zur Basis (Entrance 1) finden, wobei man den automatischen Verteidigungshubschraubern ausweichen soll.

Weg:

Vom Start direkt nach links und ein wenig nach oben laufen, durch den schmalen Spalt hindurch, dann über die Brücke. Vom linken Ende im Uhrzeigersinn bis zum Ausgang im Nordosten.

Tip:

Eine direkte Berührung mit den Hubschraubern ist tödlich. Sofort zum Ausgang laufen; das im Level herumliegende Zeug lohnt zusätzliches Risiko nicht.

Level 2 - Civilian Zone 1

Ziel:

Insgesamt acht Antimaterie-Regulatoren (AMR) durch Beschuß zerstören (große, kreuzförmige Gebilde), dann in einem sehr knappen Zeitlimit zum Decklift 2.

Weg:

Zuerst AMR im NW (links vom Start) erledigen, dann langsam im Uhrzeigersinn weiterarbeiten. Dann AMR im großen Geräteraum erst zerstören, wenn man über eine bessere Waffe verfügt, sonst ist man schnell von Aliens umzingelt. Den AMR ca. im SW unbedingt als letzten zerbröseln. Anschließend läuft man innerhalb von (knapp) zwanzig Sekunden sofort nach Süden zum Decklift.

Level 3 - Zivilian Zone 2

Ziel:

Terminal 1 lokalisieren und zerstören; unter Zeitlimit zum Decklift

Weg:

Terminal 1 befindet sich etwa im NW. Nach der Zerstörung rasch weiter nach Osten, durch die blaue Tür, weiter nach Osten, nach Süden, sofort wieder nach Osten und schließlich nach Norden zum Decklift im äußersten Nordosten.

Tip:

Wer Zeit hat, sollte auch die anderen Teile des Levels erkunden. Neben mehr als 23.000 Credits und ausreichend Munition, First Aid etc. findet man etwa in Levelmitte ein Extraleben (dunkelgelbes Ausrufezeichen). Ein weiteres befindet sich im NO beim Decklift. Das Zeitlimit von 50 Sekunden ist recht großzügig bemessen. Vorsicht vor den Spinnen, die unvermittelt loskrabbeln, sobald sie den Spieler geortet haben,

Level 4 - Civilian Zone 3 (Recreation Deck)

Ziel:

Den Schlüssel des Govenor finden (grüner Key ganz im Westen, neben Terminal 6), dann zum Decklift.

Weg + Tip:

Dies ist der einfachste Level von allen. Es gibt nur einen einzigen Weg, dem man

folgen kann. Kein Zeitlimit, daher langsam durchspielen. Einzig der große Turnsaal ist ein wenig knifflig. Genügend Terminals vorhanden, aber nur wenig Geld. Wenn man über keine sehr gute Schußwaffe verfügt (Lazar Snake), kommt man kaum umhin, Schlüssel zu kaufen.

Gegner:

Spinnen (s.o.) und relativ langsame Schleimtropfen. Nur 8.800 Credits sind einzusacken, davon 3.000 im Turnsaal.

Level 5 - Zivilian Zone 4

Ziel:

Den abgeschlossenen Decklift durch Inbetriebnahme der Müllpresse wieder zugänglich zu machen.

Weg:

Im Norden die Müllpresse durch Berührung des roten Kreises vorm Terminal in Gang setzen; rasch nach Süden, über das Rollfeld bis zum Decklift am südlichen Ende.

Hier in der Mitte warten - sobald die Müllpresse zu sehen ist, Joystick nach unten drücken (relativ knappe Angelegenheit).

Tip:

Im östlichen Teil (bei Decklift 2) des relativ übersichtlich strukturierten Levels sind etliche Schlüssel zu finden. Das Zeitlimit ist sehr großzügig bemessen, also keine Panik. Unbedingt Schlüssel für den nächsten Level einkaufen.

Level 6 - Security Passage

Ziel:

Innerhalb eines bereits aktivierten Zeitlimits zum Decklift im äußersten Osten laufen.

Weg:

Einfach aufgebauter Level! Langer, schmaler Gang nach Osten. Das Zeitlimit ist überhaupt kein Problem. Man sollte, so man über genügend Schlüssel bzw. eine durchschlagskräftige Waffe (Lazer Snake) verfügt, auch noch die ca. 20.000 Credits im östlichen Teil ausräumen. Dabei muß man allerdings im Süden durch eine Menge Türpaare gelangen.

Level 7 - Science Zone 1

Ziel:

Eine Laserkanone im Norden des Levels aktivieren. Diese sprengt wiederum eine Tür auf, über die man innerhalb eines Zeitlimits zum Decklift gelangen muß.

Weg:

Langsam nach Norden zum Laserraum durchschlagen. Hier Vorsicht vor den drehenden Bodenlasern - Unachtsamkeit kostet schnell ein paar Leben! Die große Laserkanone aktiviert man durch Beschuß des roten Schalters daneben. Anschließend innerhalb des reichlichen Zeitlimits von 50 Sekunden nach Norden, den Gang entlang bis zum

Decklift. Die Türen sind jedoch etwas stabiler als jene der Civilian Zone; nur ca. 7.000 Credits sind einzuheimsen.

Level 8 - Science Zone 2

Ziel:

Roten Sicherheitsschlüssel finden, dann durch ein explosives Labyrinth zum Decklift im Norden flüchten.

Weg:

Zuerst nach Westen durchschlagen, Weiter nach NW. Sobald man den roten Schlüssel gefunden hat, gegen den Uhrzeigersinn (S, O, O, W) durch die zuvor verschlossene Feuertür eilen.

Tip:

Die weißen Drohnen im Labyrinth müssen zerstört werden, um weiterzukommen.

Achtung: Geht in Deckung, wenn diese Dinge explodieren! Die besten Waffen hierfür sind Lazar Snake bzw. die Homing Missiles. Das Zeitlimit ist vor allem dann etwas knapp bemessen, wenn man im Labyrinth auch noch die zwei Extraleben und die ca. 12.000 Credits abräumen will. Anschließend nach Süden zum Decklift.

Level 9 - Science Zone 3

Ziel:

Unter Zeitlimit nach Osten durchschlagen.

Weg:

Rasch laufen! Entweder Schlüssel aufsammeln oder vorher kaufen, da an einer Stelle gleich vier davon benötigt werden! An der ersten Wegbiegung den obersten Weg nehmen, bei den nächsten beiden die untersten. Wenig Geld, aber viele First-Aid-Packs.

Level 10 - Science Zone 4

Ziel:

Ein leckes Gasventil durch Flammenwerfer-Beschuß schließen, dann zum Decklift.

Weg:

Kein Zeitlimit, daher bedächtig spielen. Vom Start aus im Uhrzeigersinn nach Norden bewegen. In einer kleinen Kammer in NO befindet sich das leckere Gasrohr (Berührung tödlich!).

Tip:

Da der Flammenwerfer als Waffe an sich nicht herausragend ist, lohnt es nicht, mehr als das schwächste Modell zu kaufen. Im äußersten SO befindet sich ein Extraleben. Vorsicht vor den gepanzerten Schildkröten - diese schießen in alle vier Richtungen gleichzeitig.

Level 11 - Security Passage

Ziel:

Decklift im Osten erreichen, bevor Science Block gesprengt wird.

Weg + Tip:

Vorsicht vor den Lakerkanonen - tödlich! Um diese auch im toten Winkel zerstören zu können, sind entweder Lazar Snake oder Homing Missiles notwendig. Das Zeitlimit ist überreichlich, daher sollte man die Schatzkammer am Levelanfang und das Extraleben unbedingt abräumen. Gegen die sich plötzlich materialisierenden Mech Warriora am besten die Lazar Snake einsetzen. Insgesamt ca. 10.000 Credits.

Level 12 - Military Zone 1**Ziel:**

Automatic Defense Device im Osten vernichten und unter Zeitlimit zum Decklift im SO laufen.

Weg + Tip:

Wer über ausreichende Reserven und gute Waffen verfügt, sollte den ganzen Level abräumen (ca.15.000 Credits, etwa in Levelmitte an leicht erreichbarer Stelle ein Extraleben). Bei der gezackten Kampfmaschine im Osten auf Distanz bleiben, ständig schießen und ausweichen (Lazar Snake von Vorteil). Hier gibt's übrigens noch zwei weitere Extraleben. Anschließend über die Rollbahn nach Westen zurück, beim dritten Ausgang nach Süden und im Gegenuhrzeigersinn zum Decklift im SO. Sehr großzügiges Zeitlimit, daher eigentlich ohne Probleme zu schaffen.

Tip:**Level 13 - Military Zone 2****Ziel:**

Um weiterzukommen, muß man sich einen Body Scan durch Berühren der vier Ring Scans in den jeweiligen Ecken besorgen. Dann unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg:

In diesem Level prinzipiell alles abräumen. Im NW und im SO (hier direkt im Ring Scan) befinden sich Extraleben. Westlich und östlich des Decklifts benötigt man je sechs Schlüssel. Diese findet man in den Kammern genau nördlich bzw. südlich des Decklifts.

Tip:

Schlüssel, First-Aid und Credits (15.000) im Übermaß. Auch das Zeitlimit sollte keine Schwierigkeiten machen. Es ist ziemlich egal, in welcher Reihenfolge man die Ring Scans aktiviert. Wenn möglich, für den nächsten Level bereits die Homing Missiles kaufen.

Level 14 - Military Zone 3**Ziel:**

Intex Defense Outpost in Levelmitte zerstören und unter Zeitlimit zum Decklift im SW.

Weg + Tip:

In diesem Level abräumen: fast 35.000 Credits, ein Extraleben im NW, unzählige First-Aids, etc. Nehmt Euch vor fliegenden Minihubschraubern und den tückischen Bodenunebenheiten in acht. Die waag- bzw. senkrechten Bahnen im Boden nur direkt nach den blauen Laserblitzen überqueren. Die zentrale Defense Unit zerstört man schließlich durch Vernichtung der vier blauen Sphären (Homing Missiles nützlich), danach ohne allzu großen Zeitdruck zum Decklift im SW zurückkehren.

Level 15 - Military Zone 4**Ziel:**

Um den Decklift zum nächsten Level zugänglich zu machen, sind vier Security Vaults notwendig (blaue Kapseln, etwa in den Levelecken).

Weg + Tip:

Zuerst die beiden Security Vaults im Westen ausschalten, dann jenen im NO. In Richtung SW sowie im mittleren Norden je ein Extraleben. Letztes Terminal im Spiel: Bevor man den letzten Security Vault einsammelt bzw. den Level verläßt (problemloses Zeitlimit), sollte man all seine Bargeldreserven (20.000 Credits sind in diesem Level zu finden) aufzubrauchen. Extraleben unnötig (siehe nächster Level, außer man spielt mit seiner letzten Figur), Keys sinnlos.

Empfehlenswert: Munition und First-Aid (wenn notwendig) sowie maximal aufgerüstete Waffe (Lazar Snake oder Homing Missiles auf maximaler Stufe).

Level 16 - Ground Floor**Ziel:**

Eingang zum geheimen Alien-Nest finden.

Weg + Tip:

Vom Ausgangspunkt im NO nach Süden eilen, weiter nach Westen, nach S und schließlich nach Osten. Hier gibt's ganze sechs Extraleben zu hohlen! Den Kampfhubschraubern wie gehabt ausweichen und mit Munition sparen (auch wenn's in den Fingern juckt). Anschließend über die Brücke im äußersten SO in den letzten Level entfleuchen.

Level 17 - Underground Shaft**Ziel:**

Tod der Alien-Queen.

Weg + Tip:

Schnurstracks nach Norden. Keine Zeit zum Verweilen! Die Löcher im Boden sind Hindernisse, jedoch nicht tödlich. Bei den Abzweigungen zuerst nach links, links, links, dann rechts, rechts, rechts - die anderen Abzweigungen führen in Sackgassen! Das Obermonster dürfte kein Problem darstellen.

So, Mission complete! Wer übrigens optimal spielt, sollte jetzt ca. 19 Leben und einen Score von 450.000 verfügen...

Autor: Roland Traunmiller

1.37 alienbreed2cd

Spielname: Alien Breed 2 CD32

Hersteller: Team 17

Vertrieb: Bomico

Genre: Action

Levelcodes/Cheats:

2 634197 6 830521 10 710515 14 054076

3 795166 7 174170 11 680518 15 711222

4 049813 8 123459 12 266162 16 470914

5 175992 9 666666 13 261057 17 490902

642064 10 Extra-Leben

128128 50.000 Credits

767747 Alle Waffen mit <F1> bis <F10> wählbar

720223 Kein Mangel mehr an Schlüsselkarten

1.38 alien breed 3d

Spielname: Alien Breed 3D

Hersteller: Team 17 (1995)

Genre: Action

Screenshots:

1

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübchemeier](#) (Kurztest)

[Mayday](#)

[Komplettlösung](#)

Levelcodes:

Level 1: KLLKFFFFNFFNFFFF 9: LLOPHFANPNNFNFFN

2: LOLKFNFFNFFNFFFF 10: LOOPCIANPNNFNFFN

3: OKLKAGFBFFNFFFF 11: PKPPCCCNFFNPPFP

4: KPLKAOFBFFNFFFF 12: LPPCOCJBENNFEMN

5: PLOIBFEFFNFFFF 13: OLPPKECJBENNFEMN

6: POOLNANPNNFNFFN 14: GONPKMCJBENNFEMN

7: KKOPNHANPNNFNFFN 15: LKPPKGCJBENNFEMN

8: PPOLNPANPNNFNFFN 16: GPNPKOCJBENNFEMN

1.39 ab3d_lübke

Alien Breed 3D Thema: 3D-Dungeon-Ballerei

Hersteller: Team 17 / Ocean

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 1,6 MB),

Fast-RAM, Turbokarte, 030/040

wird unterstützt

Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-2

+: Schnelligkeit, Levelcodes

-: Schwierigkeitsgrad etwas zu

hoch

Bem.: besser als "Gloom", schlechter

als "Fears", aber sehr em-

pfehlenswert

1.40 ab3d_mayday

Genre: 3D Action

System: CD32

Läuft auf: CD32,A1200 mit CD-ROM und A1200 mit Festplatte

Auf dieses Spiel haben alle Amiga User wohl schon seit Jahren gewartet:

ALIEN BREED 3D!!!

Und wer kann euch mal wieder den ultimativen Test bieten???

ICH natürlich, denn ich habe es auf der Messe in Köln für einen Freund gekauft, und bei der Gelegenheit gleich auf mehreren Systemen getestet.

Die Vorgeschichte ist simpel, aber stimmt dennoch aufs Spiel ein:

Ein Wissenschaftler hat mit Aliengenen herumexperimentiert und dabei die sogenannte "Brut" geschaffen. In einem Schreiben an einen Freund fordert er neue Maschinen, da seine schon ziemlich kaputt sind. Dabei erwähnt er noch, daß wenigstens die Eindämmungsanlagen funktionieren, welche den Zweck haben das die Viecher sich nicht aus ihren bestimmten "Käfigen" befreien...

Doch wie es der Zufall nunmal will gehen just in diesem Moment die Maschinen aus und alle Wissenschaftler werden genüßlich verspeist.

Bis auf einen, und der plant jetzt den Rachefeldschlag mittels Schrotflinte, und sonstigen Metzgerinstrumenten.

Soweit, so gut.

Starten wir mal...

Aha eine Codeabfrage...schnell das Codebuch aus der Packung gefischt und sich tierisch aufgeregt: Die Codes sind glänzend Schwarz und der Hintergrund ebenfalls Schwarz! Aaaaaahhrrrgh!!!

Was soll überhaupt eine Codeabfrage bei einem CD Spiel??

Naja, dieses hier kann man halt auch auf der HD installieren.

Aber vorsicht: Wenn ihr den Code einmal falsch eingibt stürzt alles ab :((
Jetzt kommt dann das Hauptmenü.

Hier wird man von schönen CD Musik klängen umsäuselt und beäugelt die Einstellungen:

Da kann man die Tastatur Belegung abändern, ein Serial Link match starten, oder ein Passwort eingeben.

CD32 User können einfach nur auf "Start Game" drücken, da sie alles andere eh nicht umstellen können...

Also starten wir...

Ein kurzer Text erzählt die Story weiter und schon gehts los:

Wir befinden uns auf einem Platz und machen uns erstmal mit der Steuerung vertraut.

Hier wird man merken: Auf nackten CD32 oder 1200ern ist das ganze extrem langsam...also Pause eingestellt und die Bodentexturen abgestellt.

Na also: Es geht schon schneller! Und wenn einer eine dicke Turbolarte

(like Me :) sein Eigen nennt, kann er mit Return auf dem Zifferblock

Auf den Vollbildmodus schalten. Bei meiner Turbokarte (Siehe unten)

ist die Geschwindigkeit dann sooo hoch wie Duum auf einem 486 mit 66Mhz!!!

Was soviel heißt wie "Flüssiger gehts nimmer !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"

Da vorne ist schon die erste Tür und man kann das Gebrüll der hungrigen Aliens hören. Der Schalter neben mir interessiert mich aber mehr.

Und schon öffnet sich eine Tür, wo ich ein schickes Schrotgewehr plus Munition finde (Für die Waffen ist jeweils einzelnen Munition nötig).

Jetzt öffne ich die Tür...Aaaahrrgh !

Da stürmen schon drei kleine Viecher auf mich zu !!

Aber das macht einem erfahrenen "Duumer" nix aus: Ein sauberes Loch in den gegnerischen Kopf geschossen, und seine Innereien spritzen gegen die Wand :))

Super! Der erste Eindruck ist gar nicht schlecht!

Da finde ich ein parr nette Benzinfässer! Ein sauberer Plasmaschuß, und die ganze Halle beginnt in einer farbenprächtigen Explosion auf-
läuchten, inclusive Gegner ;)

Als ich mich weiter in die leider Automappinglosen Gänge wage, bemerke ich ein kleines Wasserbecken.

Auf dem Grund rennen aber noch so ein paar blöde Teufel rum...Na klar!
Warum sollte ich denn nicht nach unten ballern können!
Flott das ganze Becken mit roter Suppe vermischt und ich springe ins kühle Naß.
Na endlich! Ein Reserve Magazin für meine Flinte!
Hier kann man auch schon einen Vorteil gegenüber den DOSis erkennen:
Wann konnte man schon durch ein Schwimmbad laufen, und über einem die Wellen an den Rand klatschen sehen!!! Das gabs noch nie!
Wieder trocken entdecke ich einen Hebel.
Doch dummerweise geht jetzt eine Wand auf und der dahinter versteckte Behälter zerpflückt mich in meine Einzelteile... GAME OVER!!!
Weitere Leben oder Continus sucht man vergeblich :(
Tja Leute das Game ist echt klasse aber nur wenn man eine Turbokarte plus FastRAM sein eigen nennt!
Insgesamt gibt es übrigens gibt es 5 verschiedene Waffen, die man alle in den ersten 3 Levels finden kann!
Aber das Game läuft ja noch auf anderen Systemen:
Amiga1200 mit CD-ROM:
Hier ist alles wie beim CD32.
Amiga1200 mit Festplatte:
Leider keine CD Musik mehr aber trotzdem gut.
Schreiten wir zur Wertung:
Grafik: Gut
Musik : Zu Beginn: Sehr gut Auf dauer: Gut
SoundFX: Gut
Animation: mangelhaft
Spielspaß: Gut
Handhabung: Tastatur und Joypad: Sehr Gut Joystick: befriedigend
Und auf einem System mit Turbokarte plus FastRAM:
Grafik: Gut \
Musik : Leider Keine\
SoundFX: Gut \
Animation: Sehr Gut / mit einem 68030 50Mhz + 4MB RAM.
Spielspaß: Sehr Gut /
Handhabung: Dito /
Fazit:
Auf CD32 und standart 1200er: Befriedigend
Auf getunten Amigas : Sehr Gut
Kauft euch, bevor es andere tun...allein schon weil wir doch alle wollen,

Das ein Nachfolger rauskommt!

Und noch zum krönenden Abschluß stelle ich AB3D mal dem Vorbild Duum gegenüber:

Grafik

AB3D:Für Amiga Verhältnisse ziemlich gut.

Duum:Kann man nicht vergleichen.

Sound

AB3D:Auch die genialen Keucheffekte der Spielfigur und sehr viel mehr!

Duum:Genau wie bei AB3D

Spielspaß

AB3D:Super! Vorallem die Spannung die während dem Spiel aufkommt.

Duum:Auch wie AB3D

Ihr seht, viel fehlt nicht!

Aber welche Nachteile hat AB3D gegenüber Duum?

Bei AB3D gibts weniger Waffen :(

Es ist nicht so BLUTal ;)

Schwierigkeitsgrad recht "knackig"

Nicht so viel verschiedene Gegner :(((

Fenstergröße stufenlos einstellbar

Viele Level Editoren im PD Bereich (müßte bei uns auch noch kommen!)

Und die Vorteile von AB3D?

Man kann unter Wasser laufen

Schön schnell

Man kann hinter sich gucken und sich ducken

Diverse Momente in denen man sich volle Kanne erschrickt,

z.B. wenn ein 3 Meter Alien einem den Ar**h mit Raketen "wärmt", und man es nicht sieht!

Mayday

Shotgun Massaker

Eine Tür wird geöffnet

Alien wird

angeschossen...

1.41 alien breed 3d cd32

Spielname: Alien Breed 3D CD32

Hersteller: Team 17

Genre: Action

Levelcodes:

Level 1: KLLKFFFNFFNFFFF 9: LLOPHFANPNNFNFFN
2: LOLKFNFFNFFNFFFF 10: LOOPCIANPNNFNFFN
3: OKLKAGFBFFNFFFF 11: PKPPCCCNFFNPPFFP
4: KPLKAOFBFFNFFFF 12: LPPPCOCJBENNFEMN
5: PLOIBFEFFNFFNFFFF 13: OLPPKECJBENNFEMN
6: POOLNNANPNNFNFFN 14: GONPKMCJBENNFEMN
7: KKOPNHANPNNFNFFN 15: LKPPKGCJBENNFEMN
8: PPOLNPANPNNFNFFN 16: GPNPKOCJBENNFEMN

1.42 ab3d_komp

Alien Breed 3D Komplettlösung

GENERAL TIPS

Um die Aliens auszuschalten, ohne großen Schaden zu nehmen, mußt du lernen, wie bestimmte Aliens dich angreifen. Die wie rote Hunde aussehenden z.B. kommen direkt auf dich zu und attackieren dich. Das heißt, daß du keine Zeit hast nachzudenken oder zu zielen und am besten die Schrotflinte benutzt, wenn du in einen Raum kommst, der mit solchen Aliens gefüllt ist. Die Aliensoldaten versuchen sich hinter einer Tür, oder einer Wand zu verstecken, um dich aus dem Hinterhalt zu erschießen, wenn du sie zu Gesicht bekommst. Sie kommen niemals zuerst auf dich zu, es erleichtert dir also die Sache ungemein, wenn du sie aus der Ferne erledigen kannst. Paß auf die schwebenden Aliens auf, denn sie verfolgen dich überallhin, wenn du dich nicht sofort um sie kümmerst. Die beste Waffe gegen ein einzelnes schwebendes Alien ist die Schrotflinte, bei mehreren solltest du das Plasmagewehr benutzen, wenn du keine Explosivkörper dabei hast. Manchmal hast du nicht genügend Munition oder Lebensenergie, um einen Kampf auszutragen. In diesem Fall solltest du davonrennen und einige Med-Paks suchen. Vergißt du dies, wenn du einen Raum voll Aliens betrittst und deine Feuerkraft zu niedrig ist, dann versuche, geradeaus auf dein Ziel zu und wieder aus dem Raum hinauszurennen. Versuche auch, im Kreis um deine Gegner herumzurennen, damit du kein gutes Ziel für ihn abgibst. Dies ist eine sehr riskante Taktik, also tu dies nur, wenn es absolut nötig ist. Wenn du davonrennst, kannst du die L-Taste benutzen, um rückwärts zu schauen. Auf diesem Weg kannst du feststellen, ob du verfolgt wirst und den Schüssen ausweichen, die auf dich abgegeben werden. Denke daran, daß du dich entgegengesetzt der Richtung bewegst, in die du schaust. Du wirst etwas brauchen, um diese Taktik zu beherrschen, aber sie kann in hektischen Situationen sehr nützlich sein. In gefährlichen Situationen wird dir diese Taktik etwas läppisch vorkommen. In diesem Fall solltest du dich versichern, daß du nicht in einer geraden Linie rennst, wenn du vor dem Feind

fliehst, da du sonst ein leichtes Ziel abgibst.

Es ist sehr wichtig für dich, daß du die wirksamsten Waffen findest, da sie dir besonders in späteren Stufen des Spiels nützlich sein werden. Den Granatenwerfer findest du in einer der ersten Stufen, und er kann sehr handlich sein, wenn du die Munition dafür findest. Die beste Gelegenheit den Granatenwerfer zu benutzen, ist in großen Räumen oder durch die Tür hindurch in sehr volle Räume. Auch von höheren Positionen aus ist es sehr leicht, einige Granaten auf unerwartete Aliens herabzuwerfen. Wenn du durch einen großen Raum mit vielen Aliens kommst, kannst du die meisten mit ein paar Granaten erledigen und den Rest entweder mit dem Plasmagewehr oder der Schrotflinte ausschalten. Der Raketenwerfer ist eine noch wirksamere Waffe, die du am besten in Situationen gebrauchst, in denen nichts anderes mehr geht, und eine riesige Explosion dein Leben retten kann. Auch wenn du den Raketenwerfer besser für Leben-oder-Tod-Situationen aufhebst, kann er sehr nützlich sein, den Weg durch Korridore oder Tunnel zu ebnen.

In den späteren Stufen des Spiels werden deine Feinde etwas hartnäckiger. Für einige der späteren Aliens benötigst du bis zu 20 Schüsse, also benutzt du am besten erst das Plasmagewehr oder eine pure Vernichtungswaffe wie den Raketenwerfer. Wenn du an den Aliens vorbeirennen kannst, dann tue es, denn du sparst dabei Munition und Lebensenergie. Wenn du mit einem Alien in einen Mann-gegen-Mann-Kampf verwickelt wirst, dann benutze die Seitwärtstaste, um den Schüssen auszuweichen, und bewege dich von ihm fort, wenn es auf dich zukommt. Du kannst auch keine heldenhaften Attacken mehr gegen sie ausführen, da deine Gegner zu stark dafür sind. Statt dessen halte deine Angriffe taktisch und präzise, und du bringst dich durch die Horden in Sicherheit.

Form und Design der Basis machen es dir schwer, die Aliens zu besiegen. Der Platz ist gefüllt mit Korridoren, Tunneln, Serviceschächten und Abwasserkanälen sowie mit normalen Räumen und Vorratslagern. Dies erschließt deinem Gegner eine Menge Verstecke, und du mußt die ganze Zeit über auf der Hut sein. Wenn du nur so schnell du kannst herumrennst, kommst du bald in Schwierigkeiten. Taste dich vorsichtig um Ecken in dunklen Tunneln herum und sieh dich immer nach beiden Seiten um, bevor du einen Korridor betrittst. Du wirst auch durch einige mit Wasser gefüllte Abteilungen kommen, was es dir erschwert zu sehen und die Aliens zu bekämpfen. Wenn du an einem Wasserbecken vorbeikommst, spring hinein und suche nach extra Waffen, Munition oder Lebensenergie, aber halte dich bereit, jedes Alien auszuschalten das sich im Becken befinden könnte.

Eine gern benutzte Taktik der Aliens ist es, dich anzugreifen, während du eine Treppe hinauf oder heruntergehst. Dies erschwert es dir zu zielen, also versichere dich, daß du alle Aliens ausgeschaltet hast, bevor du eine Treppe

entlanggehst. Wenn du eine Tür öffnest, dann tritt zurück, um einen Überblick über den Raum dahinter zu bekommen. Wenn sich viele Aliens in dem Raum befinden, dann versuche sie auszuschalten, während du seitlich der Tür stehst, um dich ein wenig zu schützen. Nur ein Dummkopf rennt in einen Raum voller Aliens, also sei vorsichtig. Es heißt aber auch, daß du nirgends hinkommst. wenn du das ganze Spiel hindurch hinter Türen oder Wänden Versteck spielst. Natürlich gibt es auch Gegenden, wo ein schneller Angriff oder eine Kamikazetaktik sehr nützlich sein könnte, aber diese sollten nur die allerletzte Möglichkeit sein. Renne niemals in einen Raum, ohne zu wissen, was du tun oder in welche Richtung du gehen willst. Du solltest einen Basisplan haben und mir nur davon abweichen, wenn es zu schwierig wird ihn auszuführen.

Das Spiel wird härter und härter, je weiter du kommst, also mußst du auch systematischer vorgehen. Zum Beispiel brauchst du für Aliens mehr Schüsse, um sie auszuschalten, je weiter du im Spiel vorwärtskommst. Einige Aliens sind so stark, daß es sich nicht lohnt, sie zu bekämpfen, denn meistens endest du dann als Alienmahlzeit. Da die Aliens immer härter werden, zahlt es sich aus, die Räume zu säubern, bevor du sie betrittst. Dies kannst du erreichen, indem du einige Granaten aus sicherer Entfernung heraus in den Raum schießt. Nicht alle Aliens werden durch die Explosion erledigt, aber es erleichtert deinen Job ungemein.

Du wirst in einigen Stufen an Gruben vorbeikommen, in die du nur gelangen kannst, wenn du dich über den Rand fallen läßt. Wenn du in solch eine Situation kommst, dann versuche, erst ein paar Granaten fallen zu lassen, dann spring hinein, mit deiner Schrotflinte im Anschlag. Wenn du landest, steh nicht herum und versuche den Feind ins Visier zu bekommen, beginne statt dessen zu rennen, denn die Gegner gehen sofort auf dich los. Wenn du das Gefühl hast, weit genug vom Gegner entfernt zu sein, dreh dich herum und feuere.

Die Schlüssel sind mit die wichtigsten Teile dieses Spiels, denn du brauchst sie, um in den Levels voranzukommen. Diese Schlüssel sind nicht immer leicht zu finden, also durchsuche jede Ecke und dreh jeden Stein um. Wenn du durch den Level wanderst, kommst du an den Türen vorbei, für die du die Schlüssel brauchst. Wenn du nicht den richtigen Schlüssel für die Tür hast, dann notiere dir, wo du diese wiederfinden kannst, wenn du den Schlüssel besitzt.

Die verschiedenen Waffen werden am besten in verschiedenen Situationen benutzt, so versuche, die richtige Waffe einzusetzen, um den besten Effekt zu erhalten.

Die Schrotflinte nutzt du am besten im Kampf in engen Räumen, da du deine Gegner mit zwei oder drei Schüssen erledigen kannst. Auf weite Entfernung allerdings ist sie nicht so gut, da du die Schüsse nicht sehen kannst.

Die großen Alienroboter, die du in den späteren Stufen des Spiels findest, sind

sehr sehr stark. Diese Robot er haben die doppelte Feuerkraft von allem, was du bis jetzt in diesem Spiel gesehen hast. Greif sie nie frontal an, denn sonst stirbst du. Der Raketenwerfer ist hierfür die beste Waffe, aber die Munition ist nicht immer leicht zu bekommen. Du kannst auch den Granatenwerfer benutzen, aber du brauchst mehrere Granaten um den Roboter zu zerstören. Die beste Idee ist es also, so schnell wie möglich an ihm vorbeizurennen. Die beste Waffe, die du nutzen kannst, während du rennst, sind die blauen Energiebälle, da diese vor dir in den Raum gesprüht werden können. Du kannst auch, während du rennst, ein paar Granaten vor dich feuern, um den Gegner zu verwirren.

Bist du in einem Raum voller Aliens, dann solltest du erst nach Deckung suchen, bevor du angreifst. Am besten steht man mit dem Rücken zur Wand, so daß man nicht von hinten angegriffen werden kann und sich auch nicht in einer Ecke eingeschlossen befindet. Rücken die Aliens zu schnell vor, so sucht man sich am besten schnell eine neue Stelle für die Deckung. Findest du keinen geeigneten Platz an der Wand, so suchst du am besten nach einigen Kisten oder einer Plattform, über die du hinwegschießen kannst. Nutze zudem die Funktion, mit der du die Gegend hinter dir checken kannst, damit dich niemand von hinten angreifen kann.

In diesen späteren Levels wird es doch ziemlich schwer für dich. Die Aliens bewegen sich schneller, auch ihre Bewegungen sind gefährlicher und sie sind schwerer zu treffen. Zudem sind auch noch viel mehr Aliens unterwegs, und du mußt deine Taktik in jedem Falle ändern, um es überhaupt bis zum Ende zu schaffen. In einigen der früheren Levels konnte man einfach auf die Aliens zu laufen, um an sein Ziel zu kommen. Doch nun würde dies nur schlimme Folgen für einen haben. Du mußt die Levels mit mehr Taktik durchspielen und darfst auf keinen Fall gnadenlos auf den Gegner zustürmen.

Auch die Munition wird in diesen Levels noch sehr wichtig für dich sein. Vorher konnte man noch ohne Probleme ein paar Schuß verschwenden, aber nun muß alles genau getimet werden, da jeder Schuß zählt. Achte auch darauf, daß du für die jeweilige Situation die beste Waffe benutzt, die du hast, um deine Munition effektiv zu nutzen. Das Gewehr ist zum Beispiel nur für kurze Distanzen, die Plasma-Waffe am besten für weite Entfernungen. Die Granaten und der Raketenwerfer sind am besten geeignet um große Gruppen von Aliens zu vernichten. Vor allen Dingen natürlich, wenn diese unterhalb von dir umherlaufen. Wie bereits erwähnt, muß man die Levels nun mit etwas mehr Methode angehen. Wenn du zum Beispiel quer durch einen Raum voll von Aliens gehen muß, dann solltest du diesen Weg in Abschnitte unterteilen und die unterschiedlichen Aliens erledigen. Versuche deinen Weg genau zu planen und suche dir bereits vorausschauend die richtige Deckung hinter Wänden oder Pfosten.

Die Angriffsarten der diversen Alien sind sehr unterschiedlich, und du mußt dich auf alle einstellen und sie erlernen. Die hundeartigen Aliens laufen im Zick-Zack-Kurs auf dich zu. Du solltest dabei aber nicht unbedingt mit deiner Waffe den Weg mitverfolgen, sondern lieber ruhig stehenbleiben und immer schießen, wenn sie deine Schußbahn kreuzen. Diese Art Aliens greift auch in ganzen Rudeln an und kommt auch ab und zu von hinten heran. Die Alien-Soldaten kommen, im Gegensatz zum Zick-Zack-Lauf der Hunde, in langen Reihen an. Deswegen mußt du sie mit deiner Waffe gleich verfolgen. Wenn du einem Alien-Roboter gegenüberstehst, so ist es möglich, ganz nahe heranzugehen und ihn so zu erledigen. Dieses Alien schießt nämlich nur aus den Händen heraus, und die können dich nicht erwischen, da du viel zu nahe vor ihm stehst. Achte aber darauf daß es, wenn es explodiert, noch einige kleinen fliegenden Augen hinterläßt, die du auch noch erledigen mußt.

LEVEL 1

Sammele die drei Munitionspackungen am Start ein, damit du für den vor dir liegenden Job voll gerüstet bist. Wenn du den ersten Raum betrittst, drehe dich nach rechts und schieße auf die Fässer am Ende des Raums. Die Fässer explodieren und nehmen alle bösen Buben mit sich. Jetzt drehe dich herum und mach dasselbe noch einmal. Wenn einige der roten Hunde übrig bleiben, vernichte sie mit deinem Pulsargewehr. Geh durch die Tür, die sich ohne Schlüssel öffnen läßt, folge dem Korridor und versichere dich, daß du alle bösen Buben ausschaltest. Wenn du den nächsten Raum erreicht hast, tritt durch die unverschlossene Tür und folge dem Korridor, dann drücke den Knopf und nimm den gelben Schlüssel. Folge jetzt deinem Pfad zurück durch den Korridor und benutze den gelben Schlüssel, um durch die Tür zu kommen. Erschieße alle Aliens, dann geh zum anderen Ende des Beckens und spring hinein. Du landest auf der Schrotflinte, also benutze sie sofort und erledige die Aliens im Becken. Stell dich auf den Block und drücke die Leertaste, um aus dem Becken zu kommen. Du findest den nächsten Schlüssel hinter der anderen Tür dieses Raumes. Begib dich zurück in den ersten Raum und geh durch die blaue Tür. Wenn du die Tür zu diesem großen Raum öffnest, dann bleib in der Türöffnung stehen und versuche, alle Aliens zu vernichten. Renne durch den Raum und hole dir den Schlüssel im Lift, indem du die Leertaste drückst. Paß auf Feuer von oben auf und verlasse den Raum wieder. Jetzt verlasse den Level durch die rote Tür im ersten Raum.

LEVEL 2

Sammele die Munition und Lebensenergie am Start ein und renne die Treppen hinauf. Bereite dich darauf vor, am oberen Ende von Aliens angegriffen zu werden. Wenn du die Aliens erledigt hast, renne durch den Raum und die Treppen hinunter, wo dich ein weiterer Kampf erwartet. Die beste Taktik hier ist, stehenzubleiben,

bis alles in Sichtweite vernichtet ist. Renne den linken Korridor hinunter, wo du einen Erste-Hilfe-Kasten rechts von dir findest. Gehe die Treppe hinauf, aber versichere dich, daß du alle Aliens erwischst hast, bevor du das tust. Geh den Korridor am oberen Ende entlang und laß dich in den Freiraum fallen. Du könntest hier leicht in eine Falle geraten, also renn weg, wenn du keine gute Schußposition findest. Jetzt wirst du zu einigen schmalen Korridoren und Räumen kommen, die alle miteinander verbunden sind. Geh in den letzten Raum und sammle die Lebensenergie ein. Erledige alle bösen Buben in den Räumen, während du in den Korridoren stehst, und achte auf die schwebenden Aliens, denn diese sind schwerer zu bekämpfen als alle, denen du bisher begegnet bist. Steige nun die dunkle Treppe hinauf und hole dir den Schlüssel aus dem Raum neben dem Erste-Hilfe-Kasten. Dieser Schlüssel paßt in die gelbe Tür, die sich in dem Raum mit dem Medizinschrank am unteren Ende der Treppe befindet. Laufe durch den Korridor, und wenn du zu einer blockierten Tür kommst, dann benutze die D-Taste, um durchzukriechen. Geh weiter und versichere dich, daß du den Granatenwerfer einsammelst. Dann feuere einige Granaten ab, wenn du den letzten Raum erreicht hast, und wechsele zur Schrotflinte, um den Aliens den Rest zu geben. Um den Level zu verlassen, drücke jeden Schalter im Raum und gehe durch die Tür.

LEVEL 3

Spring in das Becken im zweiten Raum und sammle das Plasmagewehr und die Lebensenergie ein. Benutze die Stufen, um aus dem Becken zu steigen, und verlasse den Raum durch den Korridor auf der anderen Seite des Beckens. Wenn du durch den dunklen Raum kommst, dann feuere einige Granaten ab und benutze dann das Plasmagewehr, um den Braun zu säubern. Hole dir die Schrotflinte von der Plattform und begebe dich geradeaus in einen anderen, besser beleuchteten Raum. Drehe dich jetzt nach rechts, um die Aliens, die auf dich warten, zu vernichten. Begib dich in den linken Korridor und drücke die Leertaste, wenn du vor der Wand stehst. Jetzt kommst du in den Teleporterraum, wo du alle Aliens erledigen solltest, bevor du den roten Teleporter benutzt. Kümmere dich um die Aliens in dem Raum, in dem du erscheinst, und spring durch das Loch in weitere kanalähnliche Abteilungen. Vernichte das schwebende Alien rechts im Raum, erklimme die Stufen, um den Raketenwerfer zu finden, aber paß auf die anderen Aliens im Raum auf. Gehe wieder nach unten und feuere einige Granaten in den Korridor neben den Stufen. Laufe den Korridor hinunter und folge dann dem Korridor rechts von dir. Wenn du in den nächsten grünen Raum kommst, laß die Medi-Paks liegen, denn du wirst sie später holen kommen. Betritt den überschwemmten Tunnelteil und mach dich bereit, wenn du dich nach links wendest, am Ende des Tunnels einige Aliens zu bekämpfen. Benutze die Ausweichtasten, um jedem Feuerball zu entgehen, den die Aliens auf dich abfeuern. Wenn du sie

erledigt hast, gehe zurück und hole dir die Med-Packs, wenn du sie brauchst.

Dann komm zurück in den letzten Raum. Renne zu der entferntesten Ecke, um aus dem Becken zu kommen, und springe auf die Plattformen mit den Schaltern hinunter, um den Ausgang zu öffnen.

LEVEL 4

Bevor du durch den ersten Raum hindurch zu den Treppen gehst, solltest du alle Aliens ausschalten und die Power-Ups und Lebensenergie einsammeln, die du benötigst. Vergiß nicht, das Plasmagewehr links neben der Treppe mitzunehmen. Jetzt geh im Hof nach links und betritt den Korridor. Du kommst jetzt in einem Raum von mittlere Größe in dem überall Pfeiler stehen. Geh die Treppe links hinauf und hole dir den grünen Schlüssel auf der Plattform. Versuche, das Alien in dem Raum gegenüber der Plattform zu erschießen, damit es dir später keinen Ärger mehr machen kann. Jetzt lauf zurück zum Start und öffne mit dem grünen Schlüssel die Tür an der anderen Wand. Folge dem Korridor und durchquere den Raum, aber vergiß nicht, das schwebende Alien zu erledigen. Versuche nur, die Aliens im Raum mit de gelben Schlüssel zu erledigen, wenn du genügend Munition hast, ansonsten renne an den Wänden entlang, um ihnen auszuweichen. Wenn nicht, beeile dich, den Schlüssel zu erwischen und den Raum so schnell wie möglich wieder zu verlassen. Gehe zurück zum Start, steige die Treppen hinauf und geh nach rechts, um ein Med-Pak einzusammeln. Dann geh die Treppen hinunter in einen Freiraum, wo sich jede Menge roten Hunden ähnliche Aliens befinden, welche du mit der Schrotflinte leicht ausschalten kannst. Jetzt geh durch die gelbe Tür und steige die Treppen hinauf. Geh nach rechts in den Computerraum, aber nimm dich vor den Aliens dort in acht. Bahne dir deinen Weg durch alle linken Durchgänge, die Wendeltreppe hinauf und hinaus auf die rote Plattform, um all die guten Sachen dort einzusammeln. Jetzt begib dich hinunter in den nächsten großen Raum und durch den Ausgang

LEVEL 5

Am Start dieses Levels stehst du am Anfang eines langen Korridors. Du wirst sofort angegriffen, also feuere gleich zurück, um die Angreifer auszuschalten. Im oberen Teil des Korridors solltest du erst links und dann nochmal links und durch die Tür gehen, um die Schrotflinte und Munition einzusammeln. Jetzt benutze die Tür in der Wand, um in den nächsten Level zu gelangen. Jetzt geh um die Tür herum und hol dir den roten Schlüssel. Paß aber auf, daß du nicht über die Seiten hinausfällst, wenn du den roten Raum betrittst, um den Schlüssel zu holen.

Jetzt spring vom Vorsprung herunter und geh nach rechts zum Ende des ersten Korridors. Schieß auf das Faß, um den Bösewicht auszuschalten, dann steige die Treppen hinauf und geh nach links. Folge diesem Korridor bis du zu der Tür

kommst, zu der der rote Schlüssel paßt.

Geh durch die Tür mit deiner stärksten Waffe im Anschlag, denn ein großer Kampf kommt auf dich zu. Du wirst von einem Haufen Soldaten attackiert, wenn du die Tür öffnest, also such dir an einer Seite des Korridors Deckung und versuche, die Soldaten einem nach dem anderen zu erledigen. Verschwende keine Munition, indem du versuchst, den Feind mit Blei vollzuspritzen. Wenn der Raum ganz oder zumindest zum größten Teil frei von Gegnern ist, tritt ein und lauf zum weißen Raum, in dem du den blauen Schlüssel findest. Jetzt lauf zurück und wieder nach unten. Auf dem Weg nach draußen sammle den Granatenwerfer in dem Raum vor dir ein, denn du wirst ihn später gut gebrauchen können.

LEVEL 6

Am Start der Minen findest du einige Med-Paks und Munition für dein Impulsgewehr. Heb dir die Med-Paks für später auf und sammle nur die Granaten und die Munition ein. Jetzt stell dich vor das Loch und feuere alle Granaten hinein, um die Bösewichte darin auszuschalten. Wenn du fertig bist, dann spring so schnell wie möglich in das Loch, um den Rest der Soldaten auszuschießen. Wenn noch eine ganze Menge Soldaten übrig sind, dann schieße auf die Fässer, was die Gegner effektiver ausschaltet.

Wenn du alle Soldaten ausgeschaltet hast, geh zu dem Schalter neben dem Lift und aktiviere ihn. Jetzt betrete den Aufzug und begib dich zum Start zurück, um die Energie zu sammeln, die du jetzt vielleicht brauchen könntest. Du kannst auf die Vorsprünge an den Seiten des Lochs springen und die Med-Paks einsammeln. wenn du dich so weit, wie möglich seitwärts hältst.

Der Schalter, den du triffst, öffnet die Tür, um diese Gegend zu verlassen. Wenn du durch die Tür trittst, wirst du sofort von einigen schwebenden Kugelaliens angegriffen. Schalte sie aus und steige die Stufen hinauf in den Raum mit dem Ausgang. Neben dem Ausgang findest du zwei Med-Paks. Geh vom Ausgang weg in den Strom wo du die Schlüssel und Zugangskarte findest. Halte nach Bösewichten Ausschau, die hinter Ecken lauern, speziell die Roboter mit den zwei Gewehren. Diese Roboter sind sehr schwer zu erledigen, also weich ihnen lieber aus, anstatt dich ihnen zu stellen.

LEVEL 7

Im Korridor mußt du einige schwebende Aliens bekämpfen, also halte deine Schrotflinte und den Ausweichknopf bereit. Wenn du sie ausgeschaltet hast, dann geh zurück und sammle die Lebensenergie am Start ein. Jetzt untersuche den Raum und sammle alle Munition ein. Es gilt, immer noch einige Bösewichte auszuschalten, also halte deine Waffe bereit. Um diesen Raum zu verlassen, gehe ganz nach oben und dann links.

Betritt den ersten weißen Raum und schalte das schwebende Alien in der linken

Ecke aus und sammle alles in diesem Raum ein, was du kannst. Jetzt verlasse den Raum wieder und gehe in den nächsten, dich versichernd, daß du die wie rote Hunde aussehenden Aliens und die Soldaten, die sich in diesem Raum befinden, erledigst. Sammle die Munition ein, die du findest, dann gehe wieder raus in den breiten Korridor.

Auf der rechten Seite befinden sich einige Korridore, die extra Munition und Waffen enthalten, also durchsuche sie, bevor du weitermachst. Paß auf die Aliens in Rüstung auf, die in diesen Korridoren herumschleichen. Du wirst ein paar mehr Aliens bekämpfen müssen, bevor du überhaupt deine Schritte in Richtung Ausgang lenken kannst.

LEVEL 8

Sammle alles am Start ein, was du brauchen kannst, dann folge dem Korridor. Wenn du den ersten Vorsprung erreichst, feuere ein paar Granaten über die Seite hinweg auf die Aliens unter dir, dann renne zum Rand der Plattform und spring. In der ersten Arena muß du jeden Schalter betätigen, um den Lift in der Mitte zu aktivieren. Die Lifts sind kleine Quadrate neben den Schaltern. Der linke Lift bringt dir den grünen Schlüssel und der andere Lift bringt dich in den nächsten Level der ersten Arena.

Verlasse diese Arena, nachdem du den Schlüssel gegenüber der einzigen Tür eingesammelt hast. Jetzt bist du auf dem Weg zur nächsten Arena, und wenn du diese betrittst, wende dich nach links, um einige Lebensenergie einzusammeln. Hier muß du durch die Türe rechts durch labyrinthartige Korridore zum Ende gehen, wo du zu einer großen Tür kommst. Halte deinen Raketenwerfer oder die Granaten bereit und Öffne die Tür. Wenn die Tür offen ist, beginne sofort zu feuern, denn du wirst von einer Horde Hundekaliens angegriffen. Wenn du einmal mit all den Bösewichten fertig bist, geh zum Ende dieses Raums und drück den Schalter, dann geh zurück zur zweiten Arena. Die Tür zum grünen Schlüssel befindet sich an der Außenseite dieser Arena.

LEVEL 9

Am Start der Stufe 9 findest du dich auf einem Lift wieder, also drück die Leertaste, um diesen zu aktivieren. Der Lift bringt dich nach oben in einen riesigen Raum, der unnatürlich ruhig ist, also nutz deine Chance und sammle alles ein, was du findest. Wenn du den Raum verläßt, nimm dich vor Überraschungsangriffen der schwebenden Aliens in acht. Wenn du diese ausgeschaltet hast, spring in den nächsten Level und kümmere dich um all die Hunde.

Spare deine Energie, denn du wirst sie bald brauchen. Lege den ersten Schalter um, dann geh weiter in den Raum hinein, um den zweiten zu finden. Nun muß du dich in den Raum links vom Schalter begeben, in dem ein gemeines Robot-alien auf

dich wartet. Diese Aliens sind sehr schwer auszuschalten, also renn schnell an ihm vorbei, leg den Schalter um und renn sofort wieder aus dem Raum hinaus. Renn geradewegs zur Vorderseite des Raums, wo du gesprungen bist, dann geh nach links und betätige den Schalter in dem Raum hinter dem Robotalien. Jetzt renn zur Rückseite und benutze den Transporter, der wunderbarerweise links aufgetaucht ist, während du ranntest.

Du materialisierst in einem Raum hinter einer großen Tür. Sammle die Waffen und Munition ein, dann öffne die Tür. Du wirst sofort von zwei Aliensoldaten angegriffen. Schalte diese aus und benutze den Transporter in dieser Gegend. Wenn du materialisierst, renn an den Außenwänden entlang und betätige alle Schalter, dann nutze die Plattform und hol dir den gelben Schlüssel und etwas Lebensenergie.

LEVEL 10

Verlasse den Raum am Start und feuere einige Granaten in den Raum an der gegenüberliegenden Wand. Wenn du den Raum gesäubert hast, geh hinein und sammle die Munition und Lebensenergie ein. Geh jetzt zur anderen Tür, öffne sie mit deinem Granatenwerfer in Bereitschaft und feuere einige Granaten in den Raum dahinter. Wechsle zur Schrotflinte und erledige all die Bösewichte in diesem Raum, aber nimm dich vor dem Feuer von links in acht.

Verlasse diesen Raum durch das Feuer und betrete die weißen Korridore. Dort findest du eine Menge Med-Paks, also füll deine Energiereserven wieder auf. Paß auf die Aliens auf, die hinter den Ecken, um die du gehst, auf dich warten.

Verlasse diese Zone durch die gelbe Tür und geh die Stufen hinauf.

Am oberen Ende der Stufen wirst du mit einem der härteren Roboter-Aliens konfrontiert. Versuche nicht, mit ihm zu kämpfen. Renn stattdessen durch den Raum und die Stufen hinunter und feuere währenddessen immer wieder deine Waffen ab. Unten angelangt, wende dich nach rechts und renn in das Wasser, um etwas Energie zu bekommen, wenn du sie brauchst.

LEVEL 11

Level 11 spielt im Verwaltungsbereich, der aus jeder Menge Flure besteht, die beim durchlaufen sehr gefährlich werden können. Am Start liegen gleich viele Sachen zum Mitnehmen für dich herum. Nimm sie alle und öffne erst dann die Türen. Du wirst dann auch sofort angegriffen. Also sei bereit, um den Alien-Müll zu beseitigen.

Gehe dann bei der ersten Gelegenheit nach links und renne den Gang entlang. Wenn du dann in den nächsten Gang abbiegst, solltest du einige Granaten hineinfuern, da hier sechs Aliens auf dich warten. Damit solltest du einige erledigen können und schaltest dann auf dein Gewehr oder den Granatenwerfer um, um den Rest zu vernichten.

Hast du dann alle Aliens erledigt, gehst du durch die erste Türe auf der linken Seite. In diesem Raum wirst du oben an den Treppen von einem schwebenden Alien angegriffen. Aus dieser Position ist das Vieh sehr schwer zu erledigen. Versuche es also die Stufen hinab und hinaus auf den Korridor zu locken. Danach gehst du dann die Treppen hoch, sammelst die Power-Ups ein und gehst durch den Korridor weiter.

LEVEL 12

Dieser Level unterscheidet sich ein wenig von den anderen. Er besteht nämlich nur aus einem einzigen Gang, der sich spiralenförmig nach unten windet und in einem großen Raum endet. Du mußt hier bis nach unten laufen, wo du einen Schlüssel findest, mit dem du eine Türe auf halbem Wege öffnen kannst. Zu Beginn solltest du hier sehr vorsichtig sein, da es fast mehr Aliens als Munition gibt. Hebe dir die Medi-Packs am Start noch auf, da du sie später sicher noch gut benötigen kannst. Achte auch auf die Hunde, die dich angreifen. Versuche nicht hindurchzurennen. Statt dessen solltest du langsam rückwärts laufen und auf sie schießen.

Wenn du dann zu dem Computer-Panel an der Wand kommst, mußt du an den Aliens vorbeirennen, anstatt auf sie zu schießen. Auch hier gibt es zwar viele Medi-Packs, doch solltest du einige aufheben, da du ja den Weg noch einmal zurücklaufen mußt, sobald du den Schlüssel geholt hast. Bist du in dem großen Raum ganz unten, dann bleibe nicht stehen, um zu kämpfen, da du so sehr schnell verlieren würdest. Nimm lieber den Schlüssel und renne wieder zurück nach oben, bis zu der grünen Türe. Dahinter verstecken sich einige Extrawaffen für dich. Nun gehst du weiter bis ganz nach oben, wo du den roten Schlüssel aufnimmst. Dann wieder zurück zu dem großen Raum ganz unten. Hier rennst du gerade durch zu der roten Wand und drückst schnell die Spacetaste. Dadurch wird der Aufzug aktiviert, und du solltest, während du auf ihn wartest, alle Aliens, die dich angreifen, vernichten. Am Ende des Aufzuges ist dann der Ausgang.

LEVEL 13

Wie immer mußt du alles, was du im ersten Raum findest, mit dir nehmen. Dann halte dein Gewehr bereit, wenn du die erste Türe öffnest. Im nächsten Raum nimmst du erst einmal alle Gegner, die zu Fuß unterwegs sind, aufs Korn und rennst dann zur Türe, da ein Kampf mit den Robot-Aliens zu gefährlich wäre, es sei denn du hast genug Raketen für deinen Raketenwerfer bei dir. Wenn du die nächste Türe geöffnet hast, mußt du wiederum alle Aliens in diesem Flur erledigen. Bleibe aber mit dem Rücken nicht zu lange an der Türe stehen, da dich die Roboter schon bald von hinten angreifen werden.

Der größte Teil von Level 13 besteht aus Irrgärten von Gängen, in denen es Hunderte von Aliens, Power Ups und Medi-Packs gibt, die du alle mitnehmen mußt.

Zuerst gehst du direkt zur Spitze des Korridors und dann nach links. Erledige auch hier wieder alle Hunde-Aliens, bevor sie dich erwischen. Dann folgst du dem Korridor weiter. Du kommst zu einem ziemlich großen Alien mit einem blauen Schwanz. Weiche ihm lieber aus als gegen es zu kämpfen. Am Ende dieser Korridore findest du jede Menge Munition und Power Ups, die du mitnehmen solltest. Dann gehst du zurück zum ersten Korridor.

Nimm die erste Abbiegung im ersten Korridor (nahe bei der Türe) und folge dem Gang dann weiter. Wenn du zur letzten Biegung kommst, triffst du auf zwei schwebende Aliens, die du vernichten mußt, um weiterzukommen. Dein Gewehr ist hier die beste Waffe. Auch die Technik mit den seitlichen Schritten hilft dir hier sehr viel. Gehe dann durch die Türe am Ende, nachdem du die Power Ups aufgesammelt hast. Mit dem Aufzug am Ende kommst du weiter. Nun folgt ein Raum voller Aliens. Halte also deine Granaten bereit und lasse einige in alle Richtungen losgehen. Der Ausgang befindet sich in der Wand in diesem Hof.

LEVEL 14

Hast du genügend Energie zu Beginn zur Verfügung, dann lasse auch hier erst einmal die Medi-Packs liegen, da du sie später noch gut gebrauchen kannst. Gehe nach links entlang dem Steg am Ende des Korridors. Gehe durch den ersten Raum, um die Ecke herum und dann in den nächsten Raum an der Wand entlang. Du wirst einen Granatenwerfer und Granaten sowie Munition für deine Pulse-Kanone finden. Benutze nun noch den Schalter an der Wand und verlasse den Raum und laufe dann den Weg zurück, den du gekommen bist.

Du wirst das schwebende Alien, daß dich entlang des Steges angreift, wohl vernichten müssen, da es dich andauernd angreift. Hast du mehr als die Hälfte deiner Energie, dann gehe durch den ersten Korridor an der Wand. Wenn nicht, dann gehst du zurück zum Start und hole dir erst ein wenig Energie. Halte dann deinen Granatenwerfer bereit, wenn du den Raum nach dem Korridor betrittst, da sich hier einige wirklich gefährliche Aliengegner befinden. Gehe durch die offene Türe und folge den Räumen, in denen du alle Aliens vernichtest, die dir in die Quere kommen. Im letzten Raum liegt dann der Schlüssel für die rote Türe. Nun läufst du den Weg zurück, den du gekommen bist. Gehe dann im ersten Raum durch die rote Türe, hinter der sich das ComputerCenter befindet. Folge auch hier wieder den Räumen und du kommst in eine Art Abwasseranlage mit Wasser weit und breit. Wenn du dann zum nächsten Raum kommst, mußt du zum Kampf bereit sein, da sich hier dann der nächste Schlüssel befindet.

LEVEL 15

Du bist nahe an deinem Ziel, mußt aber noch besonders vorsichtig sein, da die Gegend hier wohl bald in die Luft fliegt, denn es züngeln viele Flammen aus der Wand. Achte darauf, daß du an ihnen im richtigen Moment vorbeiläufst, da du

sonst zu viel Energie verlierst. Zu Beginn gehst du durch den roten Raum und läßt ein paar Granaten los, um die Gegend vor dir zu säubern. Lasse den Medi-Pack erst einmal liegen und laufe den Korridor hinab, bis du zu der Türe links kommst.

Du hast zwei Möglichkeiten, wenn du in den nächsten Raum gehst. Eine ist es, den Granatenwerfer bereit zu haben und das Feuer zu eröffnen, sobald sich die Türe öffnet. Die zweite ist wohl eher etwas feige, aber auch besser Laufe einfach bis ans Ende des Raumes und weiche jedem Alien aus. Nimm den Schlüssel an dich und renne nach rechts, wo du etwas Munition findest. Dann wieder schnell aus dem Raum heraus. Du wirst wohl so ungefähr die Hälfte deiner Energie verlieren, weswegen du den Weg zurück zu den Medi-Packs laufen solltest.

Nun kannst du durch die grüne Türe in der Nähe des Starts. Halte aber dein Gewehr bereit, da der nächste Raum voll von Gegnern ist. Nimm den Medi-Pack im Durchgang mit und renne dann ins Wasser in der Mitte. Von dort läufst du den Tunnel hinab, an dessen Ende ein sehr starker Alien-Gegner wartet. Vier oder fünf Gewehrschüsse sollten ihn aber beseitigen. Falls du sie brauchst, nimmst du die Medi-Packs mit und gehst in den Teleporter hinein. Wenn du im nächsten Raum wieder erscheinst, dann gehst du nach rechts, weichst den Aliens aus und läufst dann nach links weiter.

LEVEL 16

Nun haben wir es wirklich fast geschafft. Doch dieser Level ist nochmal verdammt schwer. Deswegen liegen auch jede Menge Waffen und Munition am Start herum. Gehst du dann los, so wirst du vier Medi-Packs sehen, die du dir allerdings auch wieder für später aufheben solltest, denn du wirst sie sicher benötigen.

Trete dann ins Freie hinaus und lasse gleich ein paar Granaten los, denn hier sind wieder viele Aliens, und du solltest lieber gleich kämpfen, als diese erst einmal zu zählen. Versuche von deiner Position aus so viele wie möglich zu erledigen und gehe dann weiter nach rechts, wo noch einige mehr vernichten muß. Es gibt in dieser Gegend zum Glück viele Medi-Packs, die du, falls Bedarf besteht, auch benutzen solltest. Am besten erledigst du die monströsen Aliens mit deiner Plasma-Waffe. Du brauchst für jedes Monster sechs Schüsse, weswegen du seitlich weglaufen solltest, falls diese auf dich schießen.

Am Ende dieses Abschnittes befindet sich ein Aufzug, den du allerdings erst betreten solltest, wenn du die meisten Aliens in diesem Gebiet erledigt hast. Oben wirst du dann den blauen Schlüssel finden. Nun muß du wieder nach unten und auf die andere Seite des offenen Gebietes laufen. Hier befindet sich jedoch ein äußerst gefährliches rotes Alien, das du unbedingt vernichten muß. Es wird dich angreifen, sobald es dich bemerkt hat. Halte also deinen Granatenwerfer gleich bereit. Du darfst dich nach Möglichkeit nicht ein einziges Mal treffen lassen und besser andauernd in Bewegung bleiben und aus der Deckung heraus auf das Monster schießen. Die Türe für den blauen Schlüssel findest du auf der rechten Seite. Sie ist der Weg in die Freiheit.

1.43 ab3d2

Spielname: Alien Breed 3D 2- The Killing Grounds

Hersteller: Team 17 (1996)

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübkemeier](#)

[Marco Siegel](#)

Screenshots: (teilweise in schlechter Qualität)

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

Editor

[Komplettlösung](#)

1.44 ab3d2_siegel

Gametest

~~~~~

zum langerwarteten Killing Grounds :

~~~~~

Als letzter Teil der Alienbreed-Serie konzipiert,
erschien am 30.7 Killing Grounds.

Den Vertrieb beschert uns Ocean, die laut
deutscher Telefonseelsorge keine Amigaspiele
mehr unter`s Volk werfen (?).

Aber nun zum eigentlichen Spiel.

Die Optik setzt durch ihre Licht & Schatteneffekte,
transparente Explosionswolken, texturierten
Polygonegner neue Maßstäbe, und das nicht nur
auf dem Amiga (Quake als einziger Konkurrent
läßt auf sich warten).

Diese Optik hat natürlich ihren Preis,
und der nennt sich 040/25. Auf meiner
1230/50 mußte man entweder den Screen verkleinern
oder die Auflösung (3 Stufen) runterschrauben!
Die anderen zu/abschaltbaren Optionen (8Kanalsound,
Renderqualität, Lichteffekte) ergeben
meiner Meinung keine feststellbaren Speedunterschiede.
Offizielle Speicheranforderung sind 4MB. Realerweise
muß man von Shell aus starten (bei 6MB!)
Die Texte im Spiel sind typischerweis in Englisch
(Anleitung>Deutsch) gehalten. Neuerdings erscheinen
auch in gerade betretenen Räumen Txt-erläuterungen
zu der Räumlichkeit, wo man dann erfahren
kann das es sich zb. um die Komandozentrale
handelt (hätte kein Schwein je erkannt).
Diese Txt`e tragen nicht unerheblich zur
Atmosphäre bei, da wie üblich Zwischenanim`s u.
Pics fehlen. Ein "INTRO" (ranzoomender Titeltxt) ist
vorhanden. Die Steuerung unterstützt Tastatur,
Joystick, Joypad (entgegen Jokermeinung!).
Eine umfangreiche Editorensammlung wird mitgeliefert
(ebenfalls entgegen Jokermeldungen)
Mit diesen Editoren läßt sich rein theoretisch Alles
(3D-Objekte, Sound, Texturen, Animationen, Levelaufbau)
verändern. Die Praxis sieht leider anders aus.
Ein vernünftiges Begreifen entfällt, da keine
Anleitung vorhanden ist (nur spartanischer Helptxt).
Der Editor für das Leveldesign ist nicht startbar
(die Daseinsberechtigung der anderen Editoren
fällt somit tief in den Ausguß).
Aber gerade den LevelED hätte man gebrauchen können,
da das ach so geniale Gameplay jedes normale
Weiterkommen verhindert. Während das erste
Level noch als schaffbar durchgehen
kann, erfordert das Zweite lichtschnelle
Reflexe und eine mir unbekannte Taktik, um
den ca. 20 Feindrobots zu entkommen die dich
mit Dauerfeuer-Stakkato an jeder Ecke
willkommen heißen. Da helfen selbst die 10 zu

findenden Waffen (plus AntiGravTornister) nicht.
 Viel "Langzeitmotivation"
 erwarted also den Turbokartenbesitzer.
 Zwar ist eine 2MB-Fassung für die unaufgerüsteten
 1200`er integriert, bloß ist diese so schäußlich
 anzusehen, daß man lieber zu Gloom o. AlienBreed3D
 greifen sollte.
 FAZIT: Ein technischer Meilenstein und der erste
 echte 3D-Shooter weltweit. Wie üblich dachte
 sich Team17 wohl Langzeitmotivation=
 Schwierigkeitsgrad (Beast2 läßt grüßen), und
 landete damit natürlich einen Griff ins Klo!
 Also höchstens für FischerMansFriend-Liebhaber
 (Sind sie zu stark, bist du zu schwach !),
 und 4000`er Besitzer uneingeschränkt zu
 empfehlen.

WERTUNG: ||

| Grafik: 93% |

| Musik: 39% |

| SoundFX: 90% |

| Handhabung: 71% |

| Gameplay: 49% |

| "*****" |

| Gesamt: 69% |

|_____|

>>Marco Siegel<<

PS.: Die beliebte schwarze Codeabfrage
 ist natürlich auch wieder dabei.

1.45 ab3d2_luebke

Alien Breed 3 D II - The Killing Grounds

Endlich ist sie da - die langersehnte Fortsetzung der erfolgreichen
 3D-Dungeon-Ballerei von Team 17 !

Internationaler Distributor des Spieles ist OCEAN. In Deutschland
 übernimmt den Vertrieb BOMICO.

Ich möchte mich auch nicht lange bei der eigentlichen Story dieses
 Spieles aufhalten, daher nur ein kurzer Umriß:

Wir spielen den Part des Captain Reynolds, welchem es gelungen ist, der außerirdischen Brut, nach dem Angriff auf den Osiris-Komplex, zu entkommen. Nach einer Ohnmacht wacht er in der Krankenstation seines Suttles auf und muß feststellen, daß die Außerirdischen bereits auf seinem Schiff sind. Er zieht nun aus, die Aliens zu eliminieren und um festzustellen, was mit der Crew geschehen ist. Geliefert wird das Spiel auf insgesamt 5 Disketten in einer stabilen Verpackung mit ordentlichem Outfit.

Und endlich sind auch die Disketten mal wieder extra in einer festen Schale eingebettet, damit diese nicht beim Transport beschädigt werden.

Im Lieferumfang sind dann noch eine Anleitung, eine Registrierungskarte, ein Code-Buch, sowie diverse Hersteller-Werbeinfos enthalten.

Die Anleitung wurde in englisch, deutsch und italienisch übersetzt. Das ist aber auch schon das Einzige, was uns an dieser Anleitung erfreuen kann. Es werden zwar die nötigen Grundfunktionen recht gut erklärt, aber die sonstige Dokumentation hinsichtlich der Zusatzfunktionen, insbesondere denen des Level-Editors, will ich als sehr unzureichend bezeichnen.

Systemvoraussetzung ist ein AGA-Rechner mit 68020er-Prozessor, sowie mind. 2 MB Ram.

Aber fangen wir erst einmal ganz vorne an - bei der Installation !

Zunächst kann man seiner Konfiguration entsprechend, zwischen einer 2 MB- und einer 4 MB-Version wählen !

Die 2 MB-Version ist dabei in ihren Funktionen gegenüber der 4 MB-Version stark eingeschränkt ! So ist die Bildschirm-Auflösung auf 2-2 Bildpunkt-Frequenz beschränkt und einige Features, wie z.B. der Karten-Zoom, das Ein- und Ausschalten der Beleuchtungseffekte, und noch einige andere, sind nicht vorhanden.

Ab 4 MB kommt man dann in den Genuß einer 1-1 Bildpunkt-Frequenz, wobei ein 68030er Prozessor oder mehr empfohlen wird.

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

Das Spiel kann sowohl von Diskette, als auch von der Festplatte aus gestartet werden. Eine Festplatteninstallation sollte mittlerweile natürlich vorausgesetzt werden.

Die Installation geht schnell und problemlos mit dem eigens dafür vorgesehen Installationsskript von der Hand.

Man hätte nur darauf verzichten sollen, daß die eigentlichen Installationsskripte auch noch mit auf die Festplatte kopiert werden.

Hat man das Spiel installiert, besteht nun auch noch die Möglichkeit den Level-Editor, welcher auf einer gesonderten Diskette mitgeliefert wird, zu installieren.

Diesen Editor habe ich bis jetzt allerdings noch nicht getestet.

Bei dem Start des Spieles sollte man darauf achten, daß man noch genügend Chip-Ram hat, denn unter 1,8 MB Chip-Ram wurde das Spiel bei mir nicht geladen! Also hieß es erst einmal, die Hintergrundbilder auszuschalten und die Workbenchfarben auf höchstens 8 zu reduzieren !

Aber zumindest schaltete mein Monitor vom HiRes-DblPal flimmerfrei-Modus automatisch in den HiRes-Modus, sodaß eine manuelle Umschaltung nicht erforderlich war.

Danach konnte das Spiel dann ohne weitere Probleme gestartet werden.

Man kann alleine oder zu zweit per Nullmodem, gegen die Alien-Brut antreten.

Zuerst muß ein dreistelliger Sicherheitscode eingegeben werden.

Diesen holt man sich aus einer speziellen Liste aus insgesamt 5950 dreistelligen Codes, welche in schwarzer Schrift auf schwarzem Untergrund gedruckt wurden - ein wahrer Augenschmaus, jedoch keine Chance für den Kopierer !

Die Möglichkeiten im Spiel haben sich eigentlich gegenüber dem Vorgänger kaum verändert. Man hat wie immer die Wahl, zwischen verschiedenen Waffen (falls man diese gefunden hat).

Neu hinzugekommen sind allerdings Automapping, sowie mehrere verschiedene Aktionen, wie z.B. nach oben und unten schauen.

Die Steuerung geschieht wahlweise mit der Tastatur, einem Joystick oder der Maus. Wobei die Funktionen der Maus und des Joystick durch Tastaturbefehle unterstützt werden, welche in einem speziellen Menü, seinen Wünschen entsprechend vor-eingestellt werden können.

Glücklicherweise hat man jetzt auch die Möglichkeit seinen Spielstand, nach durchgespielten Level zu sichern, bzw. von dort aus wieder zu laden.

Die Qualität der Grafik ist gegenüber seinem Vorgänger jedoch erheblich verbessert worden - zumindest wenn man die Möglich-

keiten der 4 MB-Version ausschöpfen kann. Eine ruckelfreies Spielen im Vollbild-Modus war aber auch mit meiner Konfiguration nicht zu realisieren.

Der Sound besteht aus angenehmer Hintergrundmusik, sowie den üblichen Alien-, Geh- und Schußgeräuschen.

Abschließend kann ich sagen, daß ich jedem, besonders natürlich den Anhängern der 3D-Action-Dungeons, Alien Breed 3D II - The Killing Grounds nur wärmstens empfehlen kann.

Wobei ich jetzt allerdings nur von der 4MB-Version sprechen kann, die 2 MB-Version bewegt sich in seiner Qualität auf Höhe seines Vorgängers!

Er steht jetzt auch meinen bisherigen Highlight "Breathless" in nichts mehr nach. Nur die Anleitung ist in meinen Augen noch verbesserungswürdig.

Zusammenfassung:

Titel: Alien Breed 3D 2 - The Killing Grounds

Hersteller: Team 17 (Ocean, Bomico)

Genre: 3D-Action-Ballerei

Umfang: 5 Disketten. dt. Anleitung

Spieler: 1 bzw. 2 (Nullmodem)

+: tolle Grafik, tolle Atmosphäre

-: Anleitung

Gesamturteil: sehr empfehlenswert

Rainer Lübke

1.46 ab3d2_komp

Alien Breed 3D 2 Komplettlösung

Allgemeine Tips

Im ersten Level von " The Killing Grounds " wirst du gleich bemerken, daß die Aliens zwar sehr stark sind, jedoch nur allein oder zu zweit angreifen. Doch dies ändert sich schon gleich nach dem ersten Level und du wirst mit Horden von Aliens konfrontiert werden. Zuerst macht dir das sicher Angst und Probleme, doch schon bald wirst du damit gut zurechtkommen.

Zunächst solltest du immer daran denken. daß es nicht gut ist, auf einer Position zu verweilen. Die Aliens sind dazu einfach zu stark. Habe keine Hemmungen auch einfach einmal rückwärts wegzulaufen oder sogar zu flüchten. Die Aliens werden dir zwar folgen, doch wenn du genug Platz zwischen sie und dich bringen kannst, so hast du die Möglichkeit, sie nacheinander zu erwischen. Mit

dem seitlichen Ausweichen hast du auch ihre Schüsse gut im Griff. Bei einem Angriff ist es sowieso recht sinnvoll, den Finger auf dem Button fürs seitliche Ausweichen zu haben. Doch nicht vergessen, beim Flüchten loslassen!

Wie ich sagte, ist der Rückzug bei einem Angriff oft gar nicht so schlecht, doch leider manchmal gar nicht möglich. Wenn du also mit dem Rücken zur Wand stehst, dann hast du nur zwei Möglichkeiten. Die erste und auch gefährlichste ist es, an der Wand zu bleiben und die Aliens zu bekämpfen. Dies funktioniert gegen ein oder zwei Aliens, doch bei mehr Aliens ist es besser die zweite Möglichkeit zu wählen und direkt auf sie zu zu rennen. So verlierst du eventuell Energie, kannst dich aber durchaus in eine bessere Schußposition bringen.

Versuche möglichst nicht durch die Mitte eines Raumes zu rennen und so als leichtes Ziel zu gelten. Wenn du an den Wänden entlang läufst, so kannst du die Aliens oft schon sehen, bevor sie dich sehen können. Siehst du eines weit entfernt, so gehe in Deckung und feuere ein paar Schüsse aus der Entfernung ab. Nun kannst du seitlich immer wieder aus der Deckung kommen und weiter schießen. Das Alien kommt zwar auf dich zu, doch mit deinem Überraschungselement solltest du es vernichten können, bevor es dich erreicht hat. Auch kannst du Aliens in einem Raum so erledigen, indem du vom Korridor aus auf sie schießt. Wenn die Aliens den Raum nicht verlassen, so kannst du immer in der Tür bleiben und seitlich ausweichen.

Du kannst darauf wetten, daß sich hinter jeder verschlossenen Tür ein Alien verbirgt. Sei also immer mit einer guten und starken Waffe bereit, die auch genug Munition zur Verfügung hat. Denn du willst doch sicher nicht mitten im Kampf nachladen müssen. Am besten öffnest du die Tür und machst dann sicherheitshalber ein paar Schritte zurück. Außerdem solltest du immer zum seitlichen Ausweichen bereit sein, da das Alien ja auch auf dich schießen könnte.

Ein großer Teil der Korridore und Räume ist extrem dunkel. Deshalb kann man die Aliens hier nur sehr schwer erkennen. Doch mit einem Schuß deiner Energiewaffen kannst du so einen Raum erhellen. Mit der Shotgun oder dem Maschinengewehr wird der Raum erst hell, wenn der Schuß die Wand trifft.

Sobald du im Besitz des Granatwerfers bist, wird das Öffnen von Türen und Betreten von Räumen um einiges leichter für dich. Wenn du den Granatwerfer beim Öffnen bereit hast, so kannst du gleich danach erst einmal eine Granate in den Raum hinein feuern. So werden die meisten Objekte in dahinter vernichtet und du kannst erst einmal durchatmen. Sollte sich noch etwas bewegen und auf dich zukommen, dann benutzt du besser keine Granaten mehr da diese nur vorbeigehen würden. Schalte besser zu einer deiner Energiewaffen oder der Shotgun um. Innerhalb des Spieles gibt es jede Menge geheime Räume, in denen sich immer

etwas sehr nützliches für dich befindet. Die Suche nach solchen Räumen kann sehr zeitraubend sein, doch wenn du deine Augen offen hältst, so kann ich dir versichern, daß du bald einen finden wirst. Siehst du z.B. etwas, was du in diesem Szenario noch nicht gesehen hast, so drücke doch einfach einmal den Aktionsknopf und schaue was passiert. Vertiefungen in Wänden oder Metallplatten verbergen auch oftmals etwas nützliches. Also drücke auch hier einfach einmal den Aktionsknopf.

Zu guter Letzt kannst du die scrollende Karte zu deinem Vorteil nutzen. Doch solltest du nicht mit eingeschalteter Karte durch die Levels laufen. Schalte sie nur dann zu, wenn du dich verirrt hast oder nicht mehr weiter weißt. Die Karte zeigt dir außerdem die Geheimräume an. Du mußt dann nur herauskriegen, wie du dort hineinkommst.

Du solltest lernen, wie die Aliens angreifen und sich verteidigen. Du wirst schon bald bemerken, daß einige der kleineren Aliens wegrinnen, wenn du sie schon fast erledigt hast. Doch diese Aliens solltest du nicht ziehen lassen, da sie dann meist überraschend neu angreifen. Die meisten größeren Aliens bleiben vor dir stehen und kämpfen mit dir. Also schnappst du dir eine deiner stärkeren Waffen und machst sie fertig. Das seitliche Ausweichen ist bei einigen großen Aliens nicht unbedingt der beste Weg, da deren Geschosse meist sehr groß sind. Diese Technik solltest du hier nur verwenden, wenn du dadurch wieder irgendwo in Deckung Ehen kannst. Versuche herauszufinden, welche der Waffen die beste für welche Aliens ist. Wenn du dich zum Beispiel in der Nähe eines Alien-Wächters befindest, kannst du ihn mit Hilfe des " Dreifach-Schusses " mit einem Schuß oder mit Hilfe der Schrotflinte mit zwei Schuß erledigen. Die Schrotflinte ist sehr gut geeignet für mittelweit entfernte Aliens - im Nahkampf lädt sie leider zu langsam nach. Vergiß außerdem nicht, daß du Minen hast, die du strategisch plazieren kannst und mit denen du viele Aliens in einem Aufwasch erledigen kannst. Lege sie - wenn du zum Beispiel verfolgt wirst im Korridor ab. und die Aliens treten unweigerlich darauf. Wenn du dich dann mit den Waffen auskennst, so kannst du dir deine Munition auch für die entsprechenden Aufgaben einteilen. In diesem Spiel mußt du meistens rennen, da dich die Aliens so nur schlecht treffen können. Außerdem bringt man diese Tierchen dadurch so durcheinander, daß sie einen nicht einmal richtig anvisieren können. Bleibe also immer zügig in Bewegung und weiche auch schnell aus. Denke daran: Die Aliens sind nicht als langsame Spaziergänger programmiert worden - einige sind richtige Athleten! Benutze die seitliche Ausweichtechnik nur mittels der Knöpfe und stelle nicht auf den "Strafe "-Modus um. Ecken umläufst du, indem du dich zur Ecke hindrehst und dann einen Schritt zur Seite um die Ecke herum machst. So siehst du deine Gegner immer gleich. Außerdem kommst du so sicher durch kurvenreiche Tunnels, da

du deine Waffe immer in Laufrichtung halten kannst. Auch beim Kampf in einer weiten Halle solltest du seitlich ausweichen. Die Monster schießen auch dann noch, wenn eine Wand im Weg ist. So treffen deren Geschosse bestenfalls die Mauern.

Bewege dich nicht geradeaus, sondern in Schlangenlinien oder diagonal. Die Monster sind nicht so dumm, planlos in der Gegend umherzuschießen. Sie folgen deinen Bewegungen mit ihrem Feuer. Also mußt du ständig in Bewegung bleiben, um den Schüssen auszuweichen.

Es will auch gelernt sein, Monster in den Rücken zu schießen. Aliens wie die roten und die grauen Roboter oder die Priester können dich sehr schnell verletzen, ohne dir eine Chance zu geben, auszuweichen. Um die Aliens ohne große Probleme vernichten zu können, mußt du lernen. hinter einer Ecke hervorspringen, auf das Alien zu schießen und wieder hinter der Ecke zu verschwinden, bevor es sich umdreht und auf dich schießt.

Die langsamen Waffen kannst du ebenfalls gut zu deinem Vorteil nutzen. Denn auch wenn die Monster der Schrotflinte fast nicht ausweichen können, so haben auch die langsameren Waffen ihre Daseinsberechtigung. So kannst du zum Beispiel mehrere Schüsse in die Gegend abgeben, in die ein Alien laufen wird, oder bereits feuern, wenn ein Alien noch hinter einem Hindernis steht. Dann kannst du wieder in Deckung gehen, und das Monster schießt in die Richtung, aus der die Schüsse kamen, während du schon längst wieder weg bist.

Laufe nicht über Säure oder Lava hinweg, wenn du nicht unbedingt mußt. Das klingt zwar komisch, doch es gibt Leute, die immer wieder über Lava hinweg abkürzen wollen. Doch das ist es nicht wert glaubt mir! Auch wollen einige in Level F mittels des Jetpacks über die Lava hinwegfliegen. Doch Säure und Lava fügt dir sogar beim Darüberfliegen Schaden zu - also laß es sein!

Du wirst des öfteren auch einmal Räume finden, die bis oben hin voll mit Aliens sind. Zuerst bekommt man hier oft einen Schock, doch bist du ja mit extrem feuerstarken Waffen ausgerüstet - also benutze sie auch. Du kannst so zum Beispiel erst einmal die meisten Aliens mit dem Granatwerfer erledigen und dann noch die restlichen mit einer "Energiewaffe" vernichten. Mit dem Granatwerfer kannst du auch gut Aliens in einem Raum erledigen, der sich unter dir befindet. Du kannst alle Aliens von oben aus bombardieren, diese können dich jedoch ihrerseits unmöglich treffen.

Wenn du auf mehrere Aliens gleichzeitig triffst, dann ist es oft besser, wenn du durch sie hindurchrennst, anstatt gegen sie zu kämpfen. Doch das ist eigentlich keine gute Idee. Denn diese Aliens sind dann weiter unterwegs und greifen dich irgendwann überraschend an. Außerdem können dich die Aliens so, falls du in einem Gang davonrennst, recht leicht in den Rücken schießen. Die Regel heißt

also: sei kein Hasenfuß und kämpfe - außer es sind vielleicht fünf

Alien-Priester oder zehn große Alien-Soldaten, dann ist es was anderes. Solltest du aber rennen, dann denke immer daran, ein paar Minen hinter dir fallen zu lassen.

Benutze den Jetpack unbedingt, sobald du ihn gefunden hast. Er kann dir oft sehr von Nutzen sein. Zuerst ist er zum Überqueren von sehr breiten Spalten geeignet.

So sparst du Zeit und meistens auch Energie, da du nicht den langen und gefährlichen Weg auf die andere Seite nehmen mußt. Du kannst mit dem Jetpack natürlich auch in Deckung fliegen, wenn es dir gerade einmal zu viele Aliens geworden sind. Dies funktioniert natürlich nur in einem Raum mit einer hohen Decke. also versuche es besser nicht in einem engen Gang. Auch mußt du den Jetpack aufladen, da er nicht ewig hält. Die Ladestellen schauen wie ein schwarzes Fenster in der Wand aus. Laufe darauf zu und drücke die Space-Taste.

Du hörst einen Ton und weißt somit, daß der Jetpack wieder aufgeladen ist.

Auch wenn ich gesagt habe, daß man immer in Bewegung sein sollte, so ist es manchmal besser, ruhig und unauffällig zu bleiben. Wenn du zum Beispiel in einem leeren Raum bist, vor dem Aliens umherwandern. Anstatt rauszulaufen und alle zu bekämpfen, kannst du nur kurz heraustreten, ein paar Schüsse abgeben, sie überraschen und dann wieder in den sicheren Raum zurückkehren. Diese Taktik ist allerdings nur dann sinnvoll, wenn sich nicht gerade tausend Aliens nach dir die Finger lecken.

Spiele die Levels, wie sie gerade so laufen. Das heißt, daß du zum Beispiel den blauen Schlüssel findest und somit weißt, daß du als nächstes auch die blaue Tür suchen mußt. Du kannst zwar die Gegend erkunden, doch erst wenn du die blaue Tür gefunden hast, kommst du auch im Level weiter hinter der Tür, für die du gerade den passenden Schlüssel hast, wird sich immer ein weiterer Schlüssel, ein Schalter oder ein Ausgang befinden.

Wenn du dann doch einmal vor einigen Aliens davonrennst, dann nutze den " Strafe "-Button und die " Umschau "-Funktion (L) aus. Die Aliens werden kaum mit dem Schießen aufhören, bloß weil du wegrennst. Also weiche den Schüssen aus. Du kannst allerdings auch rückwärts mit dem Gesicht zu den Aliens davonlaufen. Dies ist allerdings insofern gefährlich, da du so in eine Sackgasse laufen könntest und so in weitaus größere Probleme gerätst, als du sie bereits hattest.

In den Levels gibt es jede Menge Fenster und " Aussichtspunkte ". So kannst du oft schon vorher sehen, was sich in einem Raum oder einem Korridor befindet, den du bald schon betreten mußt. Doch gehe niemals zu nahe an diese Fenster hin, denn wenn dich die Aliens dort erblicken, so schießen sie auf dich. Du kannst zwar ebenfalls hindurchschießen, doch haben dich die Aliens erst einmal im Visier, dann wird dies sehr gefährlich für dich.

Level A

Das Spiel beginnt in einem kleinen Raum innerhalb der Quarantäne-Bay des Raumschiffes. Genau vor dir liegt ein Medipack herum, den du mitnimmst und dann den Raum verläßt. Rechts von dir in dem Gang ist eine Mine für dich. Außerdem sind in diesem Gang jede Menge Türen. Doch die einzige, in die du hineinkannst, ist gleich die nächste links. Sobald du die Tür öffnest, erledigst du den Alien-Hund dahinter mit deiner Shotgun. Drin ist ein weiterer Medipack. Am Ende des Ganges siehst du eine große rote Tür und ein wenig Munition, die du mitnehmen solltest, bevor du die Tür öffnest. Sobald du drin bist, wirst du von einem Alien-Hund angegriffen, der von links aus dem Raum heranrennt. Richte dich seitwärts zu ihm aus und erledige ihn, noch bevor er nur in deine Nähe kommt. Rechts in diesem Raum liegt der Ausgang zu diesem Level hinter den besagten Türen. Doch du mußt zuerst in den linken Korridor gehen, da du den Level nicht verlassen kannst, bevor du nicht die Ausgangstür aktiviert hast. Gleich nachdem du um die Ecke gelaufen und ein paar Schritte im Korridor bist, greift dich wieder ein Alien-Hund an. Sei also bereit! Wenn du dann in die große Halle um die Ecke herumgehst, so wirst du auf dein erstes richtiges Alien treffen. Dieses Alien kommt von rechts auf dich zu. Also drehe dich gleich in diese Richtung und schieße darauf. Triffst du nicht gleich beim ersten Mal, so mußt du dich wahrscheinlich in den Korridor zurückziehen. Mit seitlichen Schritten kannst du es besser erwischen und seinen Schüssen ausweichen. Hast du es dann erledigt, dann gehst du den Korridor nach links entlang und hältst deine Waffe bereit für die Alien-Hunde. Am Ende des Ganges gehst du nach links, wo Munition in einer Sackgasse liegt. Also gehst du wieder zurück und läufst den Gang weiter bis zum Ende. Dort ist ein Raum mit einem Medipack und ein wenig Munition. Nimm alles mit und gehe zurück in den Gang. Nun die erste links, wo du in einen großen Raum mit hoher Decke kommst. Bleibe im Eingang des Ganges stehen, denn du wirst von zwei Aliens angegriffen und mußt dich eventuell in den sicheren Gang zurückziehen.

Bist du dann aus dem Korridor heraus, dann gehst du nach rechts, bis du in die Halle kommst, in der du schon einmal warst. Nimm dann den Ausgang links, und du kommst in einen kleinen Raum mit zwei Türen. öffne die Tür vor dir und gehe gleich ein paar Schritte zurück, da hier zwei Aliens auf dich warten. Erledige sie und begib dich dann in den Raum und öffne die Tür rechts, wo eine Pulse-Rifle und Munition herumliegen. Nimm alles mit und gehe dann durch die beiden Türen, bis du innerhalb des Hallen-Abschnittes bist. Rechts ist eine ungeöffnete Tür, hinter der zwei Aliens auf dich warten. Der Raum hinter dieser Tür beinhaltet nur Munition. Also gehst du hier nur hinein, wenn du dich richtig mutig fühlst. Gehe zurück in den Hallen-Abschnitt und gehe nach rechts den Weg

zurück in den sehr hohen Raum, bis du die Tür rechts siehst. Dahinter sind zwei Aliens und ein Alien-Hund. Doch sie sollten dir keine Probleme bereiten, wenn du den Platz hier drin richtig nutzt. Drin befinden sich wieder ein Medipack und Munition für dich. Am Ende dieses hohen Abschnittes kommst du zur einer einzelnen Tür, die dich in einen Kontrollraum bringt. Hier drin sind sehr viele Aliens. Doch kannst du sie erledigen, wenn du dich zurückziehst und immer eines oder zwei erledigst, wenn sie durch die Tür wollen. Mache dies einfach ein paar mal hintereinander, und du kannst dann sicher in den Kontrollraum hinein. Gehe nach links und mit dem Aufzug nach unten ins Waffenlager, wo sich Munition, Health und der Schlüssel für den Ausgang befinden. Nimm alles mit, und dann begibst du dich mit dem Lift wieder nach draußen. Hinter der Tür links vom Aufzug ist Munition, doch auch ein Alien. Du brauchst hier also nicht hinein, vor allen Dingen so kurz vor Schluß. Nun hast du den Schlüssel für den Ausgang. Alles was du jetzt noch tun mußt, ist den Weg zurückzulaufen bis zur roten Tür und dann durch den Ausgang den Level zu beenden.

Level B

spielt sich im Docking-Abschnitt ab, und du startest gleich mittendrin in der Hektik. Vor dir siehst du gleich zu Beginn Munition für dich, die du mitnimmst. Dann schießt du sofort auf die Alien-Soldaten vor dir. Hier mußt du oft nach links und rechts ausweichen, da diese Aliens sehr viel auf dich feuern werden. Hast du das erste Vieh erledigt, dann schau dich sofort einmal hinter dir um, ob du von hinten angegriffen wirst. Ist es so, dann erledige die Viecher, wenn nicht, dann rennst du in die Richtung los, in die du vorhin geschaut hast. Rechts sind einige Stufen, die du dann auch gleich nimmst. Hier gibt es wieder einige Aliens, die du erledigen solltest. Nun rennst du in die Öffnung links, wo ein Medipack liegt, den du sicher gut brauchen kannst. Nun drehst du dich wieder heraus aus der Öffnung, bleibst aber noch darin. Halte dich für einige seitlichen Bewegungen bereit und warte auf den ersten Angriff. Du mußt dich dann in dieser Öffnung links und rechts hin und her bewegen und die Aliens mit deiner Shotgun erledigen. Nach ca. fünf Aliens ist alles vorbei, und du kannst wieder aus der Deckung herauskommen. Hier stehst du deswegen drin, damit du nicht von hinten angegriffen wirst.

Sobald du raus bist, gehst du die Stufen weiter hinauf und achtest dabei immer auf die Hunde, die dich auf deinem Weg angreifen. Wenn du oben ankommst, dann kannst du aus zwei Gängen wählen, die jedoch beide ans selbe Ziel führen. Nimm den Gang rechts und passe dabei an der Ecke auf etwaige Alien-Soldaten auf, die dahinter lauern könnten. Am besten bewegst du dich seitlich um die Ecken, so daß du immer auf einen Angriff vorbereitet bist. Bleibe weiter rechts und gehe dann die Treppen hinab. Unten angekommen, hast du die Wahl zwischen rechts oder links

sowie wieder zurück zum Docking-Abschnitt. Doch hier ist es viel zu gefährlich. Der Gang rechts bringt dich zu einem Raum mit einer Pulse-Rifle und Munition und dann wieder in die Öffnung bei den Stufen. Die Rifle und die Munition befindet sich in gefährlichen Räumen - also sei möglichst schnell. Hier ist es am besten, wenn du dich nicht geradewegs durch den Korridor bewegst, weil du sonst zwischen den Alien-Soldaten eingesperrt wirst. Nimm den Gang links und gehe die Stufen nach oben. Wenn du immer links bleibst, dann kommst du in einen Abschnitt mit einem Medipack, der wohl recht wichtig für dich sein wird. Gehe wieder zurück und laufe dann die hell erleuchteten Stufen nach unten. Dort befindet sich ein sehr starker Alien-Soldat, den du erledigen mußt. Versuche ihn aber nicht im Gang anzugreifen, sondern locke ihn ins offenes Gelände, so daß du mit deiner Technik des seitlichen Ausweichens auf ihn schießen kannst. Nimm nun wieder den linken Gang, wo du den Medipack mitgenommen hast, und springe dann von der ersten Sprungstelle hinab. Dort siehst du auf der anderen Seite einer Spalte einen Medipack und Munition. Die Spalte ist der Gang, wo du das rote Alien erledigt hast. Wenn du rennst, dann kannst du über die Spalte hinwegspringen und die Sachen dort mitnehmen. Du mußt hier nur ganz gerade springen, sonst stürzt du nach unten. Hast du die Sachen, dann drehe dich um und schaue nach unten, ob es hier noch mehr Aliens gibt. Warte bis sie aus dem Weg sind und lasse dich dann nach unten fallen und greife sie an. Hast du sie dann alle erledigt, dann gehst du die Stufen wieder nach oben und kommst wieder zum Anfang des Korridors. Nimm nun den linken Weg und achte immer auf Hinterhalte. Am Ende des Ganges gehst du nach rechts und dann links, wo du auf zwei weitere Alien-Soldaten triffst. Beim Kampf mit ihnen solltest du auch auf deine Rückseite achten, da du hier von Hunden angegriffen werden kannst. Folge nun dem Gang und bleibe links. Durch den nächsten Korridor kannst du einen sehr hell erleuchteten Raum sehen. Dies ist der Ausgang. Doch mußt du dich erst durch all die Aliens hindurchkämpfen, bevor du dort hinkommst. Bleibe möglichst weit auf Abstand und versuche die Gegner Stück für Stück mit deiner " Seitwärts-Technik " zu erledigen. Die Hunde solltest du dabei als erstes erledigen, da sie auf dich zurennen werden. Hier in diesem Raum gibt es einige Medipacks und leider auch jede Menge Aliens. Also sei wachsam! Den Level beendest du, indem du dich in den Schacht am oberen Ende dieses Raumes fallen läßt.

Level C

Gleich zu Beginn dieses Levels gibt es für dich zwei Medipacks einzusammeln. Du wirst sie sicher brauchen. Also nimm sie mit und gehe dann den linken Korridor entlang. Du wirst hier eine Tür und weitere Gänge entdecken können, die du jedoch jetzt noch nicht betreten muß. Laufe nun vorsichtig weiter. Wenn du oben ankommst, so wirst du von einigen roten Hunden angegriffen. Doch dies ist erst

der Vorgeschmack auf einen schweren Angriff von einigen stärkeren Alien-Soldaten, die vier bis fünf Schüsse einstecken können. Du hast es gleich mit fünf solchen Kerlen zu tun. Also weiche seitlich aus und flüchte auch, falls es notwendig wird. Hast du alle erledigt, dann gehst du in den Korridor ganz oben und du wirst in einen hell erleuchteten Raum mit drei Gängen kommen. Nimm den Gangrechts. Kurz vor den Stufen dort siehst du eine Vertiefung in der Wand. Gehe hier hinein und drücke den Aktionsknopf. Eine Tür öffnet sich und du kommst in einen Geheimraum mit viel Munition und vielen Medipacks, die du nach dem letzten Kampf sicher brauchen kannst.

Gehe dann die Treppe in diesem Korridor hoch, bis du in einen Raum mit drei abgetrennten Abschnitten kommst. Der dritte Abschnitt rechts beinhaltet einen Schlüssel der für diesen Level wichtig ist. Nimm ihn mit. Gehe nun zurück durch den Korridor, den Geheimraum und in den hell erleuchteten Raum. Nun gehst du noch den Korridor am anderen Ende entlang und aktivierst die erste Tür. Folge nun dem Gang entlang und gehe über den schmalen Steg, wo du einen Schlüssel finden wirst. Jetzt wieder zurück zu der aktivierten Tür und dann gleich die nächste geöffnet, wo sich der blaue Schlüssel befindet. Nimm ihn mit und begib dich in den Hauptabschnitt hinaus. Dann drehst du dich nach links. läufst herum, bis du rechts einen Eingang findest, in den du hineingehst. Hier ist eine Plattform mit zwei Kisten Munition. Hier kommst du nur durch Rennen und Springen heran. Hast du die Munition, so verläßt du den Raum, drehst dich nach rechts und gehst durch den Eingang links unten. Gleich wenn du drin bist, siehst du links eine kleine Nische, in der sich eine neue Waffe und Munition befindet. Nimm alles mit und drehe dich um. Nun läufst du weg von der Nische auf die Tür zu. Die Waffe kannst du mit der Taste 9 als Dreiwege Waffe benutzen.

Halte deine neue Waffe bereit (Waffe Nr 2) öffne die Tür und laufe rasch zurück. Durch diese Tür kommt ein großes grünes Alien Monster und greift dich an. Du mußt es mit recht vielen Schüssen bearbeiten. Doch solange du dich dabei langsam zurückziehst, kannst du dies schaffen. Hast du es erledigt, dann gehst du durch die Tür und läßt dich nach unten fallen. Unter dir siehst du nun zwei oder drei Alien-Soldaten, die du am besten von hier aus erledigst. Benutze hier die Shotgun oder die Pule-Rifle, da du dir Waffe Nr 2 noch aufheben solltest. Sind sie vernichtet, dann springst du herab und läufst nach rechts, wo sich ein wenig Munition für dich befindet. Laufe nun weiter in diese Richtung und du triffst auf ein weiteres großes grünes Alien Monster. Greife es an und passe dabei auf die Alien-Soldaten oberhalb auf die dich eventuell auch angreifen werden. Ist das Monster fort so gehst du weiter bis zu einer Tür. Dahinter sind drei sehr große gefährliche Aliens. Doch du mußt hier leider durch. Schalte auf

die Shotgun um und öffne die Tür. Nun weichst du seitlich aus. Nun machst du einfach so weiter - seitlich ausweichen, seitlich hereinlaufen, schießen usw. Dies kannst du solange machen, bis alle Aliens erledigt sind, denn sie werden den Raum nicht verlassen. Sobald sie dann erledigt sind, läufst du in den Raum hinein und gehst nach links, wo der gelbe Schlüssel bereit liegt. Doch solltest du in diesem Raum nicht zu lange bleiben, da du hier nur viel Energie verlieren würdest. Nun geht es den Weg wieder zurück durch den Korridor und zurück in den Hauptteil, wo du den Blaster mitgenommen hast. Drehe dich nun nach rechts und du wirst gleich rechts den Eingang zur gelben Tür sehen. Öffne die Tür und passe auf das grüne Alien dahinter auf. Im Raum findest du dann drei Teleporter. Gehe in den rechten hinein und du kommst zum roten Schlüssel.

Nimm den roten Schlüssel mit und gehe durch die Tür. So kommst du in den Abschnitt, wo du die Waffe Nr. 2 gefunden hast. Gehe nun zur gelben Tür und du wirst die rote sehen können. Nimm die Dreiwege-Waffe, öffne die Tür und feuere auf das silberne Alien dahinter. Hast du es erledigt, dann gehst du nach rechts zu einer weiteren neuen Waffe. Nimm auch die Munition mit und gehe dann auf die andere Seite des Raumes und aktiviere den Schalter neben dem grünen Licht. So kannst du die grüne Tür später öffnen. Nun gehst du in den Teleporter-Raum zurück und benutzt diesmal den mittleren. So kommst du in den Raum, in dem du den gelben Schlüssel geholt hast. Neben dir ist der Granatwerfer und Munition. Nimm alles mit und begib dich möglichst schnell wieder aus dem Raum heraus, damit du nicht zuviel Energie verlierst.

Nun gehst du zum Hauptabschnitt zurück bis in die Nähe deines Startpunktes. Oben in diesem Abschnitt findest du links die grüne Tür. Hinter dieser Tür befindet sich ein Alien, das dich fertig machen will. Halte also deinen Granatwerfer bereit und es zu vernichten. Schieße eine Granate hinein, ziehe dich zurück und gehe zur Seite. Mache dies solange, bis das Alien erledigt ist. Kannst du das Alien mit deinen Granaten nicht erwischen, dann mußt du wohl trotzdem in den Raum rennen und den Schlüssel holen. Er liegt auf der Plattform hinter den grünen Blöcken. Hast du ihn, dann begib dich möglichst schnell wieder heraus oder du wirst vernichtet werden. Dieser Schlüssel paßt zu der gegenüberliegenden Tür in der Nähe des Starts. Gehe hier hinein und nimm die zwei Medipacks und den Schlüssel dort mit.

Nun bist du für den letzten Schlüssel bereit. Gehe zur blauen Tür, die sich auf der gleichen Seite wie die grüne Tür befindet, die du gerade geöffnet hast. Halte deinen Granatwerfer oder deine Dreiwege-Waffe bereit, um das Alien mit dem Maschinengewehr hinter der Tür zu erledigen. Hast du es zerstört, dann rennst du den blauen Raum und nimmst die Minen dort mit. Jetzt wieder heraus und nach links. Nach einigen Wänden und Ecken findest du den zweiten Schlüssel. Nimm ihn mit und

renne so schnell du kannst aus dem blauen Raum heraus, denn die Alien-Soldaten kommen hier aus allen Löchern. Du hast hier keine Chance, also renne was du kannst. Bist du draußen, so kannst du direkt gegenüber zur zweiten Tür gehen. Gehe hinein und nimm die Medipacks mit. Nimmst du dann den Schlüssel, so senkt sich die Wand herab und du kannst in den engen Korridor in der Mitte gehen. Dies ist der Ausgang und du hast es geschafft.

Level D

In Level D beginnst du das Spiel in einer recht ruhigen Gegend, in der du dich von dem bisherigen Streß ausruhen kannst. Doch wie immer befindet sich das hektische Geschehen bereits um die Ecke. Also nimm alle Munition und Medipacks mit und gehe dann zu der Tür am anderen Ende des Raumes. Bevor du die Tür öffnest, solltest du zu deiner Dreiwege-Waffe umschalten, auch wenn du keine Munition dafür hast. Die Aliens hinter dieser Tür kannst du mit der Shotgun kaum erledigen. Deshalb rennst du lieber zur Munition für deine Dreiwege-Waffe hin. Sobald die Tür offen ist, rennst du in den Korridor und wirst schon bald merken, daß du hier nur durch einen Sprung herauskommen kannst. Unterhalb dieses Sprunges sind vier sehr starke silberne Aliens. Wenn du also herunterfällst, dann läufst du gleich nach links und gehst dann an der Wand entlang. Die Aliens sind zwar hinter dir her, doch du mußt erst bis zu der Munition am Ende dieses Ganges rennen. Sobald du die Munition hast, drehst du dich herum und erledigst alle Aliens die dir gefolgt sind. Dann gehst du den Gang wieder zurück. Achte darauf, daß du erst nur drei der Aliens erledigst, da du das vierte erst erledigen kannst, wenn du in der richtigen Position bist. Sind die drei erledigt, dann rennst du auf die entgegengesetzte Seite des Abschnittes mit dem Sims und du wirst eine Tür entdecken können. Erinnere dich daran, daß du im blauen Raum in Level C eine Mine mitgenommen hast. Hier wirst du sie benötigen können. Wenn du das vierte silberne Alien erledigt hast, so wird sich diese Tür öffnen und zehn blaue Alien-Soldaten stürmen heraus. Du mußt nur warten, bis das Alien in Sicht ist, dann legst du die Mine vor die Tür. Sobald die Mine liegt, solltest du das letzte Alien so schnell wie möglich vernichten. Ist die getan, so öffnet sich die Tür und die Soldaten rennen heraus. Na, kapiert? Ein oder zwei von ihnen werden zwar durchkommen, doch sollten die dann kein Problem mehr darstellen.

Sind alle von dir abgeschossen worden, so senken sich alle Plattformen in diesem Raum herab. Rechts von der Sprungstelle erscheint nun ein großer roter Alien-Soldat. Dieser Typ ist sehr stark. Also holst du dir am besten erst den Raketenwerfer aus der Tür, bei der er erschienen ist. Das Problem dabei ist, daß die ganzen herabgesunkenen Plattformen sich in Teleporter verwandelt haben und du, wenn du in einen läufst, bei einem anderen herauskommst. Dies bringt einen

total durcheinander. Also bleibe besser von den Teleportern weg. Laufe immer weiter zu der Tür hin und weiche dabei den Schüssen und Teleportern aus. Drin siehst du gleich um die Ecke eine metallene Wand. Aktiviere diese Wand und sie wird sich öffnen. Dahinter sind Medipacks und der gesuchte Raketenwerfer. Nimm alles mit, renne hier wieder heraus und bleibe im Eingang stehen. Von hier aus kannst du nun das Alien mit deinen Raketen fertig machen. Wahrscheinlich kommt es auf dich zu und greift an, doch solltest du solange wie möglich hier stehenbleiben. Ist das Alien fast schon bei dir, dann rennst du aus dem Eingang heraus und versuchst auf die andere Seite dieses Abschnittes zu kommen, wo du wieder ein paar Raketen auf es abfeuerst. Der Raketenwerfer alleine wird dir gegen das Alien nicht ausreichen. Also nimmst du dann später noch deine Dreiwege-Waffe mit hinzu. Wie schon gesagt, ist dieses Alien sehr stark. Deshalb sollten möglichst alle deine Schüsse genau sitzen.

Level E

Du bist nun nach dem Kampf mit dem Alien-Wächter aus Level D erst einmal in einem ruhigen Raum. Hier hast du Zeit, ein wenig Munition und "Gesundheit" einzusammeln, bevor du dich dann ins Innere des Schiffes begibst. Nimm also alles im Raum mit und gehe dann durch die Tür. Hier führt ein Gang nach links und einer nach rechts. Zuerst solltest du den linken Weg nehmen. Halte deine Schrotflinte bereit, da dich ein Alien angreifen wird. Doch mit ein paar seitlichen Ausweichbewegungen kannst du es schon recht schnell erledigen. Sofort danach kommt ein großes rotes Alien auf dich zu. Jetzt solltest du den Raketenwerfer oder die Granaten auspacken. Ein paar Granaten oder eine gut platzierte Rakete müßten hier genügen. Hast du keine der beiden Waffen parat, dann benutze deine "Dreifach-Plasma"-Waffe. Danach nimmst du den Gang rechts, und du triffst auf ein weiteres Alien, das schnell vernichtet ist. Nun wieder zum Gang links zurück und hier solange durchlaufen, bis du zu einer Plattform kommst.

Über diesen Abgrund kommt man nur durch Rennen und Springen. Also muß du ein paar Schritte zurückgehen und hinüberspringen. Auf der anderen Seite wirst du sofort von Aliens angegriffen. Pack also deine Waffe aus und erledige sie alle. Von hinten werden dich ebenfalls zwei Aliens angreifen. Achte also darauf und mache dir die "Umschau"-Funktion (L) zunutze. Wenn du fünf Aliens erledigt hast, kannst du den Gang links nehmen und dann an der ersten Ecke wieder links laufen. In diesem Gang wirst du von einer neuen Aliensorte angegriffen: den "Triclaw"-Aliens. Diese Tierchen sind zwar klein, aber sie können fürchterlich zubeißen - also paß gut auf! Zwei Schüsse mit der Schrotflinte dürften hier allerdings immer helfen. Achte auch auf den Alien-Soldaten, der dich am Ende des Korridors, gleich nachdem du den Triclaw gesehen hast, angreift. Auch hier wirst

du wieder zur Seite gehen müssen, um den Schüssen des Aliens auszuweichen. Am Ende des Ganges gehst du links, wo sich zwei Medipacks für dich befinden. Warte in dieser Sackgasse einige Zeit, da sich ein oder zwei Aliens blicken lassen werden und du sie von hier aus besser erledigen kannst.

Nimm nun den linken Ausgang aus diesem Abschnitt, sobald du die Aliens erledigt hast. Achte auch auf den Triclaw im hellen Teil des Ganges. Er wartet nur darauf, dich anzugreifen, wenn du um die Ecke kommst. Sobald du dann in dem langen, dunklen Korridor bist, solltest du dir deine Schrotflinte schnappen, da hier einige Aliens lauern. Achte hier darauf, daß du nicht ins Kreuzfeuer gerätst, wenn du dich nur auf einen statt auf alle beide konzentrierst. Laufe außerdem nicht zu nahe an die Öffnung am unteren linken Ende des Ganges, da sonst die Aliens in diesem Raum auf dich schießen.

Gehe nun bis zum Ende dieses Abschnittes und von dort aus auf die linke Seite der Wand. Nun gehst du langsam um die Ecke und kannst so das grüne Alien, das hier wartet, überraschen. Du brauchst für dieses Alien zwar nur drei Schüsse aus deiner Schrotflinte, doch kann es mit großer Feuerkraft auf dich schießen, und du mußt hier schnell ausweichen, damit es dich nicht trifft und du dein Leben verlierst. Hast du das Alien erledigt, dann gehst du weiter um die Ecke herum und läufst bis zum Ende des schmalen Ganges entlang. wo du wieder einen Alien-Soldaten vernichten mußt. Jetzt gehst du in den hellerleuchteten Raum, in dem sich "Gesundheit ", ein Raketenwerfer und einige Raketen befinden. Nimm alles mit und laufe dann vom Eingang des Ganges aus nach unten. Gehe hier die Treppe hinunter und in den erleuchteten Raum, in dem sich ein weiterer Medipack befindet. Hier läufst du in den kleineren Raum, wo der blaue Schlüssel und eine weitere Waffe, die du wahrscheinlich schon hast, liegen. Nun wieder die Treppen nach oben und dort nach links bis zur blauen Tür, an der du schon vorbeigekommen bist. Halte deinen Raketenwerfer bereit, wenn du die Tür öffnest. Doch feuere nicht wie ein Wilder los, öffne die Tür und wenn du einen großen Alien-Soldaten siehst, dann schieße auf ihn. Doch nur dann, wenn du sehr gut treffen kannst. Drei dieser Aliens mußt du vernichten, bevor du überhaupt nur daran denken kannst, diesen Raum zu betreten. Du mußt die Tür immer wieder öffnen und nach den Aliens schauen, auch wenn dies ewig dauern kann. Es ist einfach zu gefährlich, den Raum zu betreten, bevor sie alle erledigt sind. Sind sie erledigt, dann nimm deine Schrotflinte und gehe hinein. Nimm den Medipack mit, laufe an der Wand entlang und sammle dort alles ein. Es kann sein, daß Triclaws angreifen, also sei wachsam! Gehe nun durch die Tür rechts und laufe durch den Raum, in dem du wieder einige Sachen findest, die du mitnehmen kannst. Außerdem liegt hier der rote Schlüssel. Verlasse diesen Raum durch die schmale Tür, und du kommst in einen Gang, auf dessen anderer Seite die rote Tür liegt.

Halte deine " Dreifach-Schußwaffe " bereit, bevor du die Tür öffnest. Auf der anderen Seite warten nämlich einige Aliens auf dich. Hast du sie erledigt, dann gehe in den Raum und nimm dort wieder alles mit. Auf der rechten Seite wartet ein großes, gelbes Alien auf dich, das du mit dem Raketenwerfer erledigen kannst. Hast du dafür keine Munition, dann benutze die "Dreifach-Plasma-Gun ". Du siehst dann dort, wo zuvor das gelbe Alien war, eine kleine Tür. Dieser Tür solltest du dich nicht nähern, bevor du nicht eine Mine parat hast. Stelle dich nahe an die Wand, laufe dann an der Tür vorbei und lege deine Mine davor ab. Die Aliens in diesem Raum laufen alle aus dem Raum heraus, um dich zu kriegen, und treten dabei natürlich auf deine Mine. Nimm dann den gelben Schlüssel in diesem Raum mit und laufe den Gang rechts von dieser Tür entlang. Bleibe an der linken Wand, wenn der Gang sich verzweigt, und mache dich, wenn du um die Ecke gehst, auf ein weiteres gelbes Alien gefaßt. Nachdem du dieses Alien erledigt hast, öffnest du die gelbe Tür und klickst die Wand gleich dahinter an, um einen Geheimraum freizulegen. Folge dem rechten Weg, und nimm alles mit, was du finden kannst. Nun gehst du heraus und aktivierst den Schalter neben dem grünen Licht an der Wand. Dadurch wird der grüne Ausgang auf der rechten Seite der Gabelung, die du vorhin passiert hast, aufgesperrt. Doch bevor du hier herauskommst, mußt du leider noch an fünf Alien-Priestern vorbei, die durch das Betätigen des Schalters befreit wurden. Du hast nun die Wahl:

1. Du kannst andauernd rennen und so schnell wie möglich hier herauslaufen. Diese Möglichkeit ist zwar in Ordnung, doch kriegst du viele Schüsse in den Rücken. Solltest du also wenig Energie haben, dann laß dies lieber
2. Du kämpfst dich durch. Du solltest den geheimen Abschnitt als Deckung benutzen und hier nur seitlich herausspringen und Raketen oder Granaten abfeuern. Dies dauert zwar einige Zeit, doch bist du auf jeden Fall sicherer. Hast du die Aliens dann erledigt, kannst du gemütlich zum Ausgang schlendern.

Level F

Wenn du glaubst, daß es bisher schon schwer war, dann irrst du dich gewaltig. Denn jetzt wird es noch schwerer, und dabei haben wir erst den halben Weg hinter uns. Solltest du übrigens zu Beginn dieses Levels nur wenig Energie haben, dann vergißt du das hier besser wieder und beginnst noch einmal mit Level E. Und zwar deshalb, weil du über mindestens vier Lava-Spalten rennen muß, bevor du überhaupt einen Alien zu Gesicht bekommst. Doch dann geht es wirklich los! Zu Beginn solltest du dich in die Mitte des Ganges begeben und den " Renn "-Knopf gedrückt halten. Nun läufst du direkt über die Schrot-Munition und biegst dann nach links ab. Laufe auf festem Grund weiter, um deine Geschwindigkeit halten zu können. Dann füllst du zur zweiten Lava-Spalte hinab; halte dich rechts, wenn du über die Lava-Spalte rennst, denn dies ist der

kürzeste Weg. Nun weiter durch den Korridor und dann den Weg nach links nehmen. Wenn du am Ende angelangt bist, hast du die Wahl zwischen links und rechts. Beide Wege führen über Lava und auf beiden mußt du Schlüssel und Munition schnappen und dann wieder zurückgehen. Also ist es egal, welchen Weg du wählst. Wenn du über die Lava zu Beginn des Levels rennst, so verlierst du Energie. Wenn du jedoch unterschiedlich lange Wege nimmst, so wird auch der Verlust deiner Energie unterschiedlich hoch sein. Doch egal - wenn du dann die beiden Schlüssel geholt hast, läufst du deinen Weg wieder zurück und siehst eine Tür. Gehe hindurch und laufe bis zum Ende des Weges, wo zwei Medipacks für dich herumliegen.

Bevor du nun jedoch in den Teleporter steigen kannst, solltest du dich mit einer sehr starken Waffe ausrüsten, denn du wirst direkt zwischen Aliens landen. Du landest auf einem Sims mit einem tiefen Abgrund. Unten blubbert Lava - also falle hier möglichst nicht herunter. Drehe dich um 180 Grad, und du schaust genau den Sims entlang. Drücke nun den " Renn "-Knopf und laufe, so schnell du kannst, den Sims entlang; erledige dabei alles, was dir in den Weg kommt. Am Ende des Weges befindet sich ein Aufzug. Drücke die Space-Taste, und du wirst auf einen weiteren Sims gebracht. Drehe dich nach links und laufe diesen Sims entlang bis in den Raum am Ende. Am hinteren Ende des Raumes findest du Munition und einen Granatwerfer. Hier kannst du kurz verschnaufen. solltest allerdings nicht zu lange bleiben, da einige Aliens hinter dir her sind. Gehe zum Eingang zurück und laufe seitlich hinaus; wirf dabei ein paar Granaten. Danach müßte der Weg zur anderen Seite des Simses (rechts) frei sein. Am Ende dieses Simses nimmst du die Minen rechts mit und läufst dann in den Teleporter am hinteren Ende.

Nun befindest du dich wieder auf einem Sims. Laufe ihn entlang und erledige den Wächter am Ende. Nun drehst du dich zur Wand um und hältst deinen Granatwerfer bereit. Dann läufst du seitlich nach rechts und jagst ein paar Granaten den Gang entlang, um den Weg frei zu machen. Dies braucht zwar sicherlich seine Zeit, doch schon bald ist der Weg frei für dich. Schon bald kommst du in einen Irrgarten aus Gängen, den wir nicht einmal auf fünf Seiten ausreichend erklären können. Alles, was ich dazu sagen kann, ist, daß es hier zwei Räume gibt, die du betreten muß, um den Ausgang zu aktivieren. Überall gibt es natürlich auch Munition und Medipacks. Und wenn du diese sorgfältig einsammelst und in alle Eckenfeuerst, wirst du auch hier sicher wieder herauskommen. Du solltest zuerst nach links gehen, weil sich der erste Raum in dieser Richtung befindet. Versuche beim Durchlaufen der Gänge mit Methode vorzugehen, so wirst du schnell vorwärtskommen. Mit Granatwerfern kannst du die Gänge sehr gut leerfegen - also schieße am besten eine Granate um jede Ecke.

Level G

Du beginnst Level G in der Mitte eines großen Schiffes. Zunächst gibt es nur eine einzige Tür nach draußen. Doch bevor du gehst, solltest du erst einmal durch deinen Transporter rennen und die zwei Munitionsladungen hier mitnehmen. Du wirst sie noch gut brauchen können. Bei der Tür im nächsten Raum warten ein oder zwei Aliens auf dich, also gehe hier langsam und vorsichtig vor. Sobald du drin bist, nimmst du die Waffen und die Munition vom Tisch mit. Nun kannst du dich auf den Tisch stellen und ein paar Granaten in den Gang schießen, da sich hier ein paar Aliens auf dem Wege zu dir befinden. Hast du sie alle erledigt, dann läufst du nach links und drückst " D " für " Ducken ". Nun kannst du in den Lüftungsschacht vor dir hineinlaufen. Hier drin gibt es zwar keine Aliens, doch mußt du aufpassen, daß du nicht in einen Raum voller Aliens hineintappst. Folge nun dem Weg, und du kommst an eine Kreuzung, bei der eine Art Ventilator vor dir ist. Laufe hier direkt hindurch, es wird dir dabei nichts passieren. Nun gehst du den Weg weiter nach unten, und wenn du an der nächsten Kreuzung bist, gehst du nach rechts und folgst auch hier dem Weg. Am Ende des Ganges sind zwei Medipacks für dich, und du kannst jetzt wieder den Weg zurück zur letzten Kreuzung gehen. Nimm hier die erste rechts, und du kommst zu einer Öffnung in einen großen Raum hinein. Laufe nicht sofort bis ans Ende des Ganges, da sich im Raum Aliens befinden, die dich sofort angreifen, sobald sie dich sehen. Statt dessen läufst du seitlich heraus, schießt ein paar Granaten ab und läufst wieder zurück. So sollten ein paar kleinere Aliens erledigt werden und die roten großen werden auf dich aufmerksam. Sie laufen nun zu deinem Gang, und du kannst wieder ganz vorsichtig herausspringen, Granaten abfeuern und wieder in Deckung gehen. Sind alle erledigt, so kannst du einen großen Pfeiler in der Mitte des Raumes sehen. Unten siehst du zwei graue Generatoren. Du mußt beide zerstören. Dazu kannst du jede Waffe verwenden, solange du beim Feuern auch nach unten schaust. Danach gehst du wieder in den Gang zurück bis zu der ersten Kreuzung, die du gefunden hattest. Gehe hier rechts und folge dem Weg, bis du das Licht am Ende des Tunnels sehen kannst. Hier solltest du nach rechts zur Wand schauen und seitlich herauslaufen, falls sich ein paar Aliens hier befinden. Achte darauf, daß du " D " wieder drückst, damit du wieder aufstehst. Nimm die Munition mit und gehe mit deinem Granatwerfer in der Hand den Gang entlang. Du kommst in einen Raum, wo du unterhalb einige Aliens entdecken kannst. Erledige sie mit deinem Granatwerfer und gehe nach links, wo ein Medipack liegt. Nimm ihn mit und gehe durch den schmalen Gang gegenüber den Stufen hinaus. Beim dunklen Ende des Raumes hier sind einige Aliens, die du mit deinen Granaten erledigen kannst. Hast du keine Granaten, so kannst du auch andere Waffen einsetzen. Laufe aber nicht weiter, bevor du nicht mindestens vier Aliens erledigt hast. Nun läufst du

zum Ende des Raumes, nimmst die Munition mit und läufst die Treppen links entlang. Nun wieder links und die paar Stufen nach oben, wo sich Munition befindet. Nun drückst du "Rennen" und rennst die Stufen nach unten und direkt nach links hinüber.

Hier gehst du am Ende nach rechts, springst nach oben und nimmst den Medipack mit. Jetzt ein wenig nach links, so daß dich die Aliens nicht treffen können. Bevor du nicht bei dem Sims mit den Medipacks bist, solltest du nicht damit aufhören, auf die Aliens zu schießen.

Von diesem Sims aus, kannst du seitlich laufen und so viele Aliens wie möglich abschießen. Dabei kannst du den Granatwerfer, aber auch jede andere Waffe einsetzen. Achte dabei darauf, daß du nicht zu lange ungeschützt herumstehst, da es sonst schnell hektisch werden kann. Wenn dann keine Aliens mehr auf dich zukommen, so kannst du heraustreten und die "Tri-Claws" erledigen, die hier noch herumfliegen. Das dauert zwar einige Zeit, doch macht es viel Sinn, da du dann in Ruhe weitermachen kannst. Sind alle erledigt, so läufst du nach links, wo sich ein Absatz mit Aliens darauf befindet. Erledige sie alle von hier auf und fahre dann mit dem Aufzug links von der Tür auf diesen Sims hoch. Gehe hier den Weg entlang, und du kommst zu einem Raum, in dem sich Munition und ein Medipack befinden. Nun zurück zum Lift und wieder nach unten. Am Ende dieses Abschnittes siehst du zwei Eingänge in der Wand. Nimm deinen Granatwerfer und begib dich in den linken Gang. Hier arbeitest du dich seitlich vor. Am Ende kommst du in einen hell erleuchteten Korridor, und die Aliens dort greifen dich an. Hast du viele Granaten zur Hand, so sind die Aliens kein größeres Problem für dich. Wenn nicht, dann lockst du sie aus dem Korridor ins Freie. wo du sie mit anderen Waffen leichter erledigen kannst.

Hast du sie alle erledigt, so gehst du in den Korridor zurück, wo du ein Loch in der Wand entdecken wirst. Nun schaust du nach oben und schießt ein paar Granaten nach oben in den Raum hier. Hast du das Monster dort nicht getroffen, so wirst du es herumlaufen sehen und mußt nun noch weitere Granaten nach ihm abfeuern. Nun gehst du den Gang weiter und machst das gleiche beim nächsten Loch in der Wand, wo sich ein weiteres grünes Monster befindet. Lasse deinen Granatwerfer in dieser Stellung und laufe die Treppen links nach oben. Nun drückst du die Space-Taste, während du an der Tür stehst. Jetzt springst du die Treppen hinab und drehst dich um, so daß du an die Wand schaust. Hier hat sich eine Luke geöffnet, durch die du einen weiteren Raum erblicken kannst. Schieße in diesen Raum ein paar Granaten auf die zwei grünen Monster darin ab. Nun gehe hinein und nimm die Schrotflinte zur Hand. Schaue schnell nach rechts, da sich hier noch ein paar Alien-Hunde befinden könnten. Schaue dann nach oben, und du wirst einen Sims nahe der Decke entdecken. Mit deinem Jetpack kannst du nach oben fliegen

und den Schlüssel dort mitnehmen. Hast du keine Energie mehr darin, so gehst du aus dem Raum und dann nach links, wo sich eine Ladestation für deinen Jetpack befindet. Hast du den Schlüssel, so fliegst du wieder nach unten und verläßt diesen Abschnitt wieder ins Freie. Bist du aus dem Korridor heraus, so gehst du zur Wand links und nimmst die sechs Minen dort mit. Jetzt kannst du durch die rechte Tür gehen und dahinter auf die Plattform rechts springen, wo du den Ausgang schon sehen kannst. Nun kannst du den Level verlassen, solange du die beiden Generatoren vorhin zerstört hast. Wenn nicht, so solltest du dies unbedingt noch erledigen.

Level H

In diesem Level mußt du keine Schlüssel suchen oder komplizierte Rätsel lösen. Hier mußt du nur einfach alles im Level vernichten, bevor du ihn verlassen kannst. Dies ist allerdings leichter gesagt als getan, denn in dieser Gegend befinden sich ein paar extrem gefährliche und starke Aliens. Doch es gibt auch jede Menge Extras, die du einsammeln kannst. Am besten rennt man in diesem Level erst einmal herum und sammelt alle Extras ein, bevor man sich dann um die Aliens kümmert.

Du beginnst hier in einem kleinen Raum mit etwas Munition vor dir. Nimm sie mit und gehe dann zum Ausgang dieses Raumes. Sobald du nun aus dem Korridor herausläufst und ins Freie trittst, sind dir die Aliens auf den Fersen. Schalte also auf " Rennen " und mach dies auch den ganzen Level hindurch. Jetzt also aus dem Korridor hinaus und direkt die Treppen vor dir hinauf. Weiche den Schüssen, die von hinten kommen, seitlich aus und gehe nach links, wo sich drei Medipacks befinden. Nimm sie mit und renne nach rechts, wo drei weitere herumliegen. Nun noch rechts um die Wand herum, wo sich noch ein Medipack für dich befindet. Jetzt weiter rechts entlang, und du kommst zu einigen Raketen und Granaten. In diesem Gebiet wirst du noch ein paar mehr Raketen sehen. Also laufe hin und nimm sie mit und gehe dann weiter aus dem Hangar heraus. Vor dir ist nun ein Sims mit ein paar Stufen. Springe auf den Sims und nimm den Medipack mit. Gehe weiter den Sims entlang, und hinter der letzten Wand wirst du einen weiteren Medipack finden können. Springe vom Sims herab und laufe in den zweiten Hangar hinein, wo du weitere Raketen und Munition finden kannst. Folge diesem Weg und springe dann auf den nächsten Sims mit dem Medipack darauf. Nun drehst du dich nach rechts, wählst die Minen an und läufst die Treppen hinab Richtung Startabschnitt. Sobald du in den Korridor kommst, solltest du ein paar Minen legen, da die Aliens jetzt kommen. Wenn du das Ende des Ganges erreicht hast, drehst du dich um und schaust zu den Aliens. Nimm den Granatwerfer und drücke die Taste fürs " Nach-oben-Schauen " zweimal, um so die fliegenden Aliens genau im Visier zu haben.

Nun geht es richtig los. Schieße ein paar Granaten in den Korridor, um so die Minen zu zünden und gehe dann aus dem Weg. Drehe dich zum Gang hin, und du wirst schon das erste Alien anfliegen sehen. Es ist sehr wichtig, daß du die Aliens genau mit deinem Granatwerfer triffst, anstatt sie nur mit der Explosion anzukratzen. Also ziele möglichst ganz genau. Da die Aliens auf dich zukommen, mußt du dich oftmals zurückziehen und auch seitlich ihren Schüssen ausweichen. Bleibe außerdem möglichst weit genug entfernt, um nicht von deinem eigenen Schuß mit erwischt zu werden. Auch mußt du immer wieder nach hinten schauen, da eventuell ein weiteres Alien von hinten angreift. Sollte dies passieren, so läufst du an diesem Alien vorbei, so daß nun beide Aliens wieder vor dir sind. Hast du dann alle fliegenden Aliens erledigt, so gehst du zum Korridor und erschießt noch alle Aliens, die am Ende des Ganges auf dich warten. Am besten nimmst du dazu deine Raketen.

Nun sollte es in diesem Level keine Aliens mehr geben. Verlasse also den Raum und gehe nach links, wo du noch einen weiteren Medipack finden kannst. Nimm ihn mit und laufe auf die andere Seite des Levels hinüber. wo du einen Gang mit dem Ausgang finden wirst. Bevor du den Level nun beendest, solltest du aber noch links vom Korridor den letzten Medipack mitnehmen.

Level I

Dieser Level beginnt in einigen Tunnels, wo keine Gefahr auf dich wartet. Gehe nun nach vorne und dann nach links und folge nun der Passage hier. Du kommst dann an eine Kreuzung, wo du geradeaus in den roten Abschnitt der Tunnel gehen solltest. Folge diesem Weg und du kommst dann schon bald in den Hauptkorridor des Abschnittes. Du solltest nun deine Schrotflinte bereithalten, da sich hier einige Alien-Hunde befinden, die schon ganz scharf auf dich sind. Gehe nun nach links im Gang, und du kommst kurze Zeit später zu einem Eingang auf der linken Seite, der zu ein paar Stufen führt. Hier wirst du von ein paar Alien-Soldaten und ein paar Alien-Hunden angegriffen, weshalb du besser hinter der Wand bleibst und immer seitlich herausläufst, um diese Gegner anzugreifen. Sind alle erledigt, gehst du die Treppen links hoch und nimmst den ersten Weg links und dort wieder die Treppen hinauf.

Auf diesen Stufen wirst du von weiteren Aliens angegriffen werden. Laufe also am besten seitlich um jede Ecke herum, um so immer für einen Schuß richtig zu stehen. Am oberen Ende der Treppen findest du einen kleinen Raum mit ein wenig Munition und vier Medipacks. Nimm alles mit und gehe nun die Treppen wieder hinab und gehe nach rechts. Drehe dich bei den Stufen wieder nach rechts und du kommst zum Eingang eines großen Raumes. Innerhalb dieses Raumes befindet sich rechts ein riesiger gelber Alien-Soldat. Um ihn zu erledigen, stellst du dich an den Eingang, läufst seitlich herein,feuerst Granaten ab und läufst wieder

zurück in Deckung. Hast du das Alien erledigt, so rennst du ans hintere Ende des Raumes, wo du nach draußen in den nächsten Abschnitt des Levels kommst. Achte dabei allerdings auf herumstreunende Alien-Hunde. Nun bist du in einem sehr dunklen Korridor. Am Ende ist ein hoher Raum, wo du von zwei Alien-Soldaten angegriffen wirst, die man kaum sehen kann. Benutze am besten deine Plasmawaffe, um Licht ins Dunkel zu bringen. Hast du beide erledigt, so rennst du ans andere Ende des Raumes und siehst dort rechts eine schmale Öffnung in der Wand. Gehe hinein und folge dem Weg, bis du Medipacks und Munition gefunden hast. Nun gehst du zurück in den Hauptabschnitt und rennst nach links in den erleuchteten Teil.

Es kann sein, daß du hier angegriffen wirst, also sei vorsichtig.

Am Ende des Ganges hast du die Wahl, ob du gerade weiter willst oder die Treppen rechts nach oben gehst. Gehe erst einmal geradeaus und renne zum Korridor am Ende des nächsten Raumes.

Folge diesem Korridor und achte dabei auf die Alien-Soldaten, die hier überall auf dich warten. Am Ende dieses Ganges findest du dann einen großen Abschnitt im Freien vor. Bevor du dort hingehst, solltest du aber erst einmal alle Hunde erledigen die du sehen kannst. Außerdem gibt es hier noch ein großes gelbes Alien, daß du allerdings, sofern du schnell genug bist, nicht angreifen muß.

Gehe nach rechts an der Wand entlang, und du wirst einen roten Schlüssel finden.

Nimm ihn auf und laufe so schnell es geht zum Korridor zurück, um nicht vom Alien angegriffen zu werden. Folge nun dem Gang wieder zurück und gehe die Treppen, die du vorhin gesehen hast, nach oben. Eventuell triffst du hier auch auf einen Alien-Priester, den du jedoch nicht angreifen muß, sofern du nicht in die Enge getrieben wirst. Gehe durch die Tür am Ende des Raumes und dann nach rechts. Am Ende dieses Abschnittes findest du die Tür für den gelben Schlüssel und ein Schild für den roten Schlüssel. Stelle dich an die Wand links des Schildes und drücke die Space-Taste, um so einen geheimen Lift zu aktivieren.

Nun kannst du den Schlüssel und Medipacks von diesem Sims mitnehmen. Jetzt springst du wieder herunter und schaust auf die Wand gegenüber. Nun rennst du los und springst über die Wand hinweg. Du bist nun im Freien, wo du links einen weiteren Schlüssel sowie Raketen und einen Raketenwerfer finden kannst. Um hier wieder herauszukommen, muß du mit deinem Raketenrucksack den Weg zurück, den du gekommen bist. Bist du wieder in der Gegend um die gelbe Tür, dann drehst du dich nach rechts, so daß du von der gelben Tür wegschaust. Nun läufst du auf die Wand am Ende zu und springst darüber. Achte darauf, daß du nicht zu weit springst, sonst fällst du gleich von der Plattform, auf der du eigentlich landen wolltest.

Auf dieser Plattform findest du den Schlüssel zur gelben Tür. Nimm ihn mit und öffne dann gleich die beiden gelben Türen beim Schild. Dahinter verbergen sich

ein Medipack und der blaue Schlüssel. Der blaue Schlüssel gehört zum Ausgang. Dies heißt allerdings nicht, daß der Level schon beendet wäre, es gibt noch viel zu tun. Der Ausgang befindet sich am Ende des Ganges, der zum Abschnitt mit dem roten Schlüssel führt. Gehe nun den Weg, den du gekommen bist, zurück, und du wirst gleich angegriffen werden. Hast du genügend Energie, so kannst du so schnell wie möglich zum Ausgang rennen. Hierzu mußt du einen kurzen Sprung über den Sims machen und den Korridor rechts entlangrennen. Hast du nicht genug Munition, so stellst du dich am besten an die Tür hin und schießt ein paar Granaten auf die Aliens. Wenn du dann den Ausgang erreicht hast, so vergiß nicht den Medipack mitzunehmen, bevor du dich in den Transporter begibst. Denn zurück willst du doch bestimmt nicht mehr, oder?

Level J

Du beginnst diesen Level in einem Raum, in dem sich der Ausgang und ein Teleporter, der dich mitten in den Level beamt, befinden. Benutze den Teleporter. und du kommst in einen Raum mit ein paar Munitionsladungen, die du mitnehmen solltest. Achte allerdings hier schon einmal auf die Alien-Hunde, die durch die Gegend streunen. Wenn du dann an die lange Stelle des Korridors kommst, so bleibst du am besten unten, da einige Alien-Soldaten oben auf dich warten. Benutze hier deinen Raketenwerfer, um die Aliens aus der Ferne zu erledigen. Vorsicht: dabei können dich eventuell Hunde angreifen. Sind dann alle erledigt, so rennst du den Gang entlang und machst deinen Granatwerfer für das rote Alien bereit, das hier auf dich wartet. Erledige es und folge dann dem Gang rechts, bis du zu einer gelben Tür kommst. Von hier aus gehst du nach rechts und kommst zu einer Tür, die keinen Schlüssel benötigt. Öffne sie und nimm den roten Schlüssel darin mit. Dann solltest du möglichst schnell wieder herausrennen, damit du nicht durch das Fenster hindurch beschossen werden kannst. Folge nun dem Gang wieder zurück nach draußen und gehe nun nach rechts. Die Tür zum roten Schlüssel ist am unteren Ende eines hellen Ganges rechts. Bevor du in den nächsten Raum gehst, solltest du deinen Granatwerfer für die roten Aliens darin bereitmachen. Gehe hinein und nutze die Wände als Deckung, um die Aliens sicher erledigen zu können. Sind beide aus dem Weg, dann läufst du den Gang herum bis zu einer Tür. Nun solltest du den "Drei-Wege-Schuß" nehmen, bevor du die Tür öffnest. Hier drin befinden sich einige Aliens, die du alle sicher beseitigen solltest. Wenn du dann in die Mitte des Raumes läufst, solltest du ebenfalls wachsam sein, da sich hier ein oder zwei Aliens bereithalten. Es sind grüne, schnell schießende Aliens, also Vorsicht! Nimm den gelben Schlüssel an dich und verlasse nun diesen Raum. Laufe nach rechts, und du findest einen kleinen Raum, in dem sich jede Menge Raketen und ein Raketenwerfer befinden. Nun zurück zur gelben Tür von vorhin. Öffne die Tür. Nach einer weiteren Tür am Fuße

der Stufen findest du einen Teleporter. Benutze ihn, und du kommst auf einem Steg am Rande eines großen Raumes heraus. Im Raum sind viele Aliens, weshalb du den Steg entlang in Sicherheit rennen solltest.

Im nächsten Raum ist ein kleiner Aufzug, den du benutzen mußt, um auf die nächste Etage zu kommen. Oben angekommen, läufst du in den Korridor und schießt dir mit deinem "Drei-Wege-Schuß" die Bahn frei. Hier sind viele Alien-Hunde und Alien-Wächter gleichzeitig unterwegs. Also solltest du mit deiner Waffe schnell sein. Am besten erledigst du dabei zuerst die Hunde, bevor du dich um die Wächter kümmerst.

Du kannst nämlich beim Schießen auf die Hunde den Schüssen der Wächter ausweichen, andersherum geht dies jedoch leider nicht. Am Ende des Ganges solltest du nach rechts gehen. Bist du jedoch besonders wagemutig, so kannst du auch links abbiegen und dir ein wenig zusätzliche Munition und Medipacks ergattern. Doch hier ist es sehr gefährlich und die Sache wird auch richtig hektisch, also lasse es besser sein. Achte auf die Position des Teleporters links, da du hier bald zurückkehren mußt. Nun weiter nach rechts und alle Aliens auf dem Weg erledigen. Hierbei triffst du auf eines der roten Aliens, also halte den Granatwerfer bereit. Folge dem Gang weiter, bis du zu einem Abschnitt im Freien links kommst. Hier sollten ca. drei "Tri-Claws", einige Soldaten und ein großes grünes Alien sein. Außerdem ist hier ein sich bewegendes Plattformsystem, daß du benutzen mußt, um zu einem Schlüssel zu kommen.

Erledige zuerst die "Tri-Claws", da sie dich bei den Plattformen zu sehr behindern würden. Dann greifst du das grüne Alien an. Die Plattformen kann man zwar betreten, wenn noch Aliens vorhanden sind, empfehlenswert ist dies aber nicht. Sind dann auf irgendeine Art alle Aliens erledigt, so wartest du, bis die erste Plattform ankommt und begibst dich dann vorsichtig und langsam nach oben. Hier findest du den Schlüssel für den Ausgang. Also klettere nun wieder herunter und laufe zu dem Teleporter, den wir vorhin erwähnt hatten. Benutze diesen Teleport, und du kommst genau am Anfang heraus. Nun kannst du diese Tür hier öffnen. Nimm jedoch gleich deinen Granatwerfer zur Hand, da dahinter einige Aliens warten werden. Hast du sie erledigt, so läufst du nach rechts und findest nun die Tür vor, die zum Ausgang führt.

Level K

Dieser Level ist leider sehr groß und du mußt wirklich absolut jeden Schlüssel zu jeder Tür finden, um ihn auch beenden zu können. Zwar ist er nicht mit Monstern vollgestopft, jedoch sind es genug, um dir Kopfzerbrechen zu bereiten. Zu Beginn folgst du dem Gang nach rechts, bis du zu einem Raum kommst, an dessen beiden Seiten sich eine Tür befindet. Nimm zuerst die weiter entfernte Tür, und sammle alle Extras ein, die sich dahinter befinden. Nun gehst du nach rechts

durch diese Tür hinaus und rennst zu der Doppeltür am Ende der Halle. Öffne die Tür und nimm die Extras und den Schlüssel Nr. 6 mit. Durch das Öffnen der Tür läßt du hinter dir ein paar Aliens los. Nimm also schnell alles mit und renne wieder nach rechts heraus. Tür Nr. 6 befindet sich an deinem Startpunkt laufe also dorthin zurück und öffne sie. Hinter dieser Tür findest du den Schlüssel Nr 2. Nimm ihn mit und mach dich auf den Weg zu dieser Tür. Diese liegt auf der gegenüberliegenden Seite des Levels links. Bevor du jedoch Tür Nr 2 betrittst, solltest du noch durch die Tür auf der anderen Seite (von Tür 2 aus gesehen) gehen. Dort befindet sich nämlich Schlüssel Nr 4. Dann rennst du wieder zurück, öffnest Tür Nr 2 und nimmst inklusive des gelben Schlüssels alles mit, was sich dahinter befindet.

Jetzt läufst du zur gelben Tür und öffnest sie, um den Schlüssel dahinter mitnehmen zu können. Bis hier hin war es nun echt leicht, doch jetzt wird es kompliziert. Gehe zu der ersten Tür, die du in diesem Level geöffnet hast, und bewege dich dann zum Korridor auf der anderen Seite. Rechts siehst du einen Gang, den du entlanglaufen solltest. Wenn du an dessen Ende angelangst, öffnet sich eine Tür, hinter der sich einige gefährliche Aliens verstecken. Schalte also vorher schon auf deinen Raketen- oder Granatwerfer um. Hier unten sind zwei Türen, die sich öffnen und zwei Teleporter freilegen. Über den rechten Teleporter kommst du in einen Raum, in dem du ein paar Medipacks findest. Gehe nun zurück und benutze den anderen Teleporter. Er bringt dich in einen Raum mit einem Schalter, den du betätigen muß. um herauszukommen. Außerdem werden so andere Stellen im Level aktiviert.

Nun begibst du dich auf die andere Seite des Levels, wo du einen Abschnitt mit einer sich bewegenden Wand finden wirst. Erledige die Aliens, die sich hier befinden, und laufe durch die Türen zu den Teleportern. So kommst du in den mittleren Raum des Levels, in dem sich eine große rote Tür befindet. Wenn du die Wand aktivierst, senkt sie sich herab, so daß du den grünen Schlüssel aufnehmen kannst. Verlasse den Raum mittels des Teleporters. Nun geht es zur grünen Tür. Dabei triffst du auf ein paar Aliens, die diesmal extrem stark sind. Sei also schnell und gehe einem Kampf aus dem Weg. Hinter der grünen Tür ist der rote Schlüssel. Nimm ihn und gehe zur roten Tür. Hier liegt Schlüssel Nr 5. Gehe zur entsprechenden Tür; hier liegt der letzte Schlüssel (Nr. 1), der den Teleporter öffnet, der sich gegenüber des Teleporters zum grünen Schlüssel befindet. Durch diesen Teleport kannst du dann den Level hinter dich bringen.

Level L

Der letzte Level hat dich ganz schön Nerven und Kraft gekostet. Deshalb wirst du begeistert sein, wenn du gleich zu Beginn dieses Levels über 300 Gesundheitspunkte aufsammeln kannst. Auf dieser Plattform befinden sich auch noch

zwei Waffen. die du aufnimmst. bevor du dich herabfallen läßt. Auf der Plattform über dir findest du jede Menge Raketen und Granaten. Dies bedeutet allerdings auch, daß es bald heiß hergehen wird. Laufe nun zu den zwei Plattformen nach vorne, nimm deinen Granatwerfer und feuere einige Salven in den Abschnitt unter dir. So solltest du einige der Aliens dort unten erwischen können. und du kannst dann mit deinem " Drei-Wege-Schuß " nach unten springen. Hier erwarten dich Alien-Hunde, Soldaten und Wächter. Am besten bleibst du auf dem Feuerknopf drauf und läufst seitlich hin und her, bis das Schlimmste überstanden ist.

Hast du dann alle Aliens hier unten erledigt, so mußt du dich um die größeren kümmern, die auf dich zukommen. Die zwei roten Aliens, die dich erledigen wollen vernichtest du am besten mit deinem " Drei-Wege-Schuß ", da du die Granaten noch für die große Alien-Spinnen, auf die du schon bald triffst, brauchen wirst.

Diese Spinnen siehst du auf der höchsten Plattform vor dir, jedoch kannst du sie besser erkennen, wenn du auf eine der braunen Plattformen an der Seite springst. Von hier aus kannst du auch Raketen auf sie abschießen, mußt aber dabei ihren Schüssen ausweichen. Solltest du die Spinnen so nicht gut genug treffen, dann springst du auf die Plattform vor ihnen und schießt mit Granaten auf sie. Du kannst hochspringen. um nachzusehen, wo sich die Spinne befindet, und kannst dann in diese Richtung schießen. Nach einiger Zeit wirst du die Spinnen zerstört haben und ein Teleporter erscheint am Ende dieses Abschnittes. Doch bevor du so den Level verläßt, solltest du noch alle Medipacks, die in der Gegend herumliegen, einsammeln.

Level M

Wie schon gesagt, wird es nun echt schwer. und du solltest für die nächsten Gegner und Aufgaben mindestens 400 Gesundheitspunkte parat haben. Sonst brauchst du fast gar nicht anfangen. Falls dies der Fall ist, so gehst du in Level zurück und sammelst noch welche ein. Zu Beginn dieses Levels nimmst du dir erst die Munition vor dir mit und gehst dann zu dem Durchgang am hinteren Ende, in dem sich ein Alienwächter befindet. Laufe nach rechts und erledige hier einen weiteren Alienwächter. Dann gehst du durch die Wand und findest so eine Ladung für den Jetpack. Benutze sie gleich und sammle die Medipacks ein. Nun wieder zurück ins Freie und durch den Durchgang am anderen Ende dieses Abschnitts. Sobald du den Gang betrittst, wirst du von einem TriClaw angegriffen. Erledige ihn mit der Schrotflinte und schalte dann gleich auf die Granaten um, da du es mit einem großen gelben Alien-Soldaten zu tun bekommst. Ist er beseitigt so rennst du auf die andere Seite des Raumes, begibst dich in den grünen Schleim und läßt dich vom Rand herabfallen. Jetzt weiter nach rechts an den Monstern vorbei. Versuche sie lieber nicht zu zerstören, es sind einfach zu viele. Besser rennst du dauernd weiter und weichst seitlich aus. Folge nun der Wand weiter

nach rechts und nimm die beiden Medipacks mit. Wenn du dann noch ein ganzes Stück weiter rechts herumläufst, so siehst du über dir einen Gang in der Wand. Fliege hier hoch und gehe den Gang entlang. Benutze den Lift und springe dann zum grünen Schlüssel hinüber.

Als nächstes springst du nach links aus dem Gang heraus und folgst der Wand entlang, bis du zum Ausgang kommst. Nun läufst du in diesem Raum durch den Gang rechts vom Medipack und schaltest auf deine Dreifach-Waffe um, bevor du die grüne Tür öffnest. Erledige alle Aliens hinter dieser Tür und schnappe dir dann den gelben Schlüssel. Die Tür zu diesem Schlüssel ist in dem Abschnitt mit der Energieladung für den Jetpack. Laufe also hier hin und folge dabei dem Gang entlang. Achte dabei darauf, daß du links an der Wand bleibst, da du durch die Mitte hindurch nur Türen öffnen würdest, aus denen neue Aliens an greifen würden. Gehe durch die gelbe Tür und halte deine Minen bereit.

Renne nun bis zum Ende des Ganges und aktiviere die nächste Tür. Nun legst du einige Minen ab und läufst direkt geradeaus zum roten Schlüssel. In diesem Raum gibt es auch noch zwei Medipacks jedoch solltest du dich aufgrund der viele Tri-Claws hier nicht zu lange aufhalten. Sobald du also nun den Schlüssel hast, begibst du dich zu dem Gang, der gegenüber dem Gang mit der grünen Tür liegt. Denke auch hier wieder daran, daß du immer an der Wand entlangläufst, damit du nicht noch mehr unliebsame Aliens freiläßt.

Wenn du dann bei der roten Tür bist, so öffnest du sie und erledigst die Alien-Hunde, die auf dich zukommen. Dann gehst du hinein und nimmst dir den Schlüssel für den Ausgang mit. Wenn du ihn hast, dann rennst du nach draußen zum 6 Startabschnitt, wo du die Tür zum Ausgang erblicken kannst. Gehe hindurch, und du wirst am Ende des Ganges ein Terminal vorfinden. Zerstöre es mit deiner Schrotflinte, und hinter dir wird sich der Ausgang öffnen, so daß du nun den Level verlassen kannst.

Level N

Du beginnst diesen Level in einem Raum mit einem Teich mit einer fremden Flüssigkeit in der Mitte. Diesen darfst du nicht betreten, da du hier nur Energie verlierst. Nimm zuerst die Munition vor dir mit und dann die Minen auf der linken Seite. Nun drehst du dich um schaltest auf den Raketenwerfer um undfeuerst ein paar Raketen in die Tür gegenüber hinein. Hast du auf diese Weise die Aliens hier erledigt, so rennst du durch diese Tür und in den Eingang zum nächsten Gang. Auch hier sind einige Aliens die du mit ein paar Raketen los wirst. Bevor du nun den Gang entlangrennst, solltest du nachsehen, ob sich nicht das rote Alien in der Nähe befindet und dich dann angreift. Am Ende dieses Ganges findest du wieder ein Computer-Terminal, das du mit der Schrotflinte zerstören mußt. Jetzt gehst du zum Startpunkt zurück und durch die Tür auf der

linken Seite. Hier findest du Munition und zwei Medipacks. Nun weiter zur anderen Seite des Raumes. Oben rechts müßtest du hier einen Eingang sehen, zu dem du mit deinem Jetpack fliegen solltest. In diesem Gang triffst du auf viele Aliens, die du am besten mit dem Dreifach-Schuß bearbeitest.

Am Ende dieses Korridors kommst du in einen großen Raum mit einer Tür rechts und einer Tür am hinteren Ende. Schalte auf deinen Raketenwerfer um und feuere erst einmal ein paar Raketen in den Durchgang, bevor du hinläufst und ihn betrittst.

Schon bald triffst du auf ein rotes Alien mit einem Maschinengewehr - halte also deinen Raketenwerfer wieder bereit. Im nächsten Raum öffnest du die Tür links und erledigst den Tri-Claw, der hier auf dich wartet. Nun kannst du hier einen Schlüssel Boden aus Lava besteht. Nimm dir auch den Medipack mit und öffne die Tür auf der anderen Seite, hinter der sich Munition für dich befindet. Dann gehst du den Weg zurück, den du gekommen bist. Auf deinem Wege kommst du dann an die Tür, zu der der Schlüssel gehört und hinter der sich einige Extras befinden.

Wenn du hier zu nahe herangehst, so wird eine Wand aktiviert, und Aliens werden auf dich losgelassen. Laufe am besten an der Wand entlang und lege dir diese Aliens ein paar Minen aus. Nun kannst du hier den fünften Schlüssel aufnehmen. Verlasse diesen Raum und lasse dich am Ende des Korridors herabfallen. Halte der Granatwerfer bereit und erledige die Aliens im blauen Gang, bevor du ihn entlang zur Tür rennst. Dahinter verbirgt sich Schlüssel Nr 6. Die Tür dazu befindet sich auf der anderen Seite des blauen Raumes. Gehe hinein und drücke, wenn du an der hinteren Wand stehst, die Space-Taste. So kommst du in einen Raum mit viel Munition und Medipacks. Verlasse nun den blauen Abschnitt durch den grauen Gang. Am Ende des Ganges gibt es eine weitere Tür, hinter der du den roten Schlüssel findest. Die rote Tür ist in dem Abschnitt mit der Sprungstelle. Wenn du nach rechts schaust erblickst du sie und kannst mit dem Jetpack in den grünen Abschnitt fliegen, wo du rechts die rote Tür siehst. Hier triffst du auch auf einen Alien-Priester, der nur schwer zu vernichten ist. Mit deinem Raketenwerfer schaffst du es aber am besten. Der Rest des Levels verläuft schnurgerade: einfach die Schlüssel einsammeln und die dazugehörigen Türen öffnen, dann bist du schnell heraus.

Level O

Dies ist nun der vorletzte Level, und es geht knallhart zur Sache. Du beginnst auf einem freien Gelände mit einer großen Säule in der Mitte. Außen in diesem Gebiet sind vier Türen, hinter denen sich wohl die gefährlichsten Aliens verbergen, die du bisher angetroffen hast. Du mußt nun alle vier Türen öffnen, die Aliens vernichten und dann durch den Teleporter, der dadurch zum Erscheinen gebracht wird, weiter in den Level vordringen.

Zu Beginn solltest du die gesamten Medipacks und die Munition im Gebiet um die

mittlere Säule einsammeln. Am äußeren Rand entlang dieses Abschnittes findest noch mehr Raketen, Granaten und auch andere Munition. Hast du dann die gesamte Munition, so ist es an der Zeit die Türen zu öffnen. Die erste Tür ist die, die sich gegenüber der Tür ohne Dach darüber befindet. Dahinter sind zwei große gelbe Alien-Soldaten. Du hast keine Chance, wenn du nicht vorher vor der Tür ein paar Minen ablegst. Öffne die Tür und ziehe dich zurück. Bleibe dabei aber auf der Linie der Minen, damit dir die Aliens folgen und genau hineinlaufen. Du mußt zwar den Schüssen ausweichen, doch wenn du zu weit nach rechts oder links gerätst, so laufen die Aliens nicht durch die Granaten. Wirken die Minen nicht, so mußt du deinen Raketenwerfer einsetzen und wieder seitlich ausweichen. Die Tür rechts von der eben läßt zwei Alien-Priester frei. Sie kann man auch mit Minen erledigen, doch ihren Schüssen weicht man nur schwer aus.

Die Tür ohne Dach rechts von dieser beinhaltet Alienhunde, die mit Minen oder der "Drei-Wege-Waffe leicht beseitigt werden können. Die Tür rechts von dieser läßt drei rote Aliens mit Maschinengewehren frei. Diese Typen wirst du am besten mit deiner Dreifach-Plasma-Waffe los. Schieße dazu, sobald sich die Tür öffnet, auf sie und höre erst auf, wenn sie erledigt sind.

Der erste Teleporter hinter den zwei gelben Aliens bringt dich in einen grünen Raum mit Schleim und zwei großen roten Aliens. Diese sind sehr stark und du benötigst eine schwere Waffe für sie. Am besten betrittst du den Teleporter so, daß du schräg nach links siehst. und wenn du erscheinst, dann rennst du nach vorne direkt durch den Teleporter links. So kannst du bis zur Ankunft beim nächsten Teleporter den Raketenwerfer anwählen. Nun langsam herauslaufen und über den Schleim schauen. Nach ein paar Sekunden kommen die Aliens von rechts, und du solltest schnell auf sie schießen. Weiche den Schüssen aus, und wenn sie zu nahe kommen, dann gehst du wieder in den Teleporter zurück. Sind sie dann erledigt, dann sammle rechts die Medipacks ein und gehe in die Mitte des Raumes, wo du den dritten Computer-Link vorfindest. Zerstöre es und gehe durch die Tür dahinter, um dich wieder zurückzuteleportieren. An der Säule in der Mitte hat sich nun eine Seite herabgesenkt. Sammle den Schlüssel hier ein und benutze dann den Teleporter in der Tür mit den Alien-Priestern.

Du landest auf einer Freifläche und wirst auch gleich von einigen Alienhunden angegriffen. Sei also bereit. Am Ende dieses Weges sind sechs Medipacks. Zwar liegen noch ein paar herum, doch wenn du den falschen Teleport benutzt, dann kommst du nur wieder zum Start zurück. Also läufst du: vorwärts, links, rechts, Teleport, Rechts, rechts, Teleport, Vorwärts, Teleport, Vorwärts, links, Teleport, Vorwärts, rechts, Teleport, Links, vorwärts. Die Medipacks liegen direkt vor einem Teleporter. Achte aber darauf, daß du in diesem Abschnitt alle Hunde erledigt hast, damit du an den Schlüssel bei der Säule kommst.

Nun gehst du durch die Tür ohne Dach und erledigst die Alienhunde, falls noch welche übrig sind. Durch den Teleport kommst du wieder auf eine Freifläche. Diesmal mußt du dich mit drei sehr gefährlichen Alien-Spinnen anlegen. Renne dazu schnell nach rechts, folge der Wand entlang und sammle die Munition dabei ein. So findest du eine kleine Nische in der Wand, in der mehrere Medipacks liegen. Hast du sie, dann rennst du möglichst in einen Abschnitt weit weg von den Spinnen. Bist du in Deckung, dann nimmst du den Raketenwerfer in die Hand und wartest darauf, daß die Spinnen auf dich zukommen. Nun mußt du schnell seitlich ausweichen und darfst nicht zu lange an einem Platz verweilen, da dich sonst die Spinnen umzingeln und du keine Chance mehr hast. Nachdem du sie erledigt hast (glaube mit, du benötigst sicher einige Versuche dazu), gehst du zum Ausgang und kommst so wieder zum Start. Nimm den Schlüssel mit und gehe nun zur letzten Tür und dort in den Teleporter.

So kommst du in einen dunklen Gang, der dich in den letzten Abschnitt führt. Sobald du die Munition eingesammelt hast gibt der Boden nach und du fällst zu einer weiteren Freifläche hinab. Warst du in der Mitte des Ganges, so füllst du in das Wasser unter dir. Bist du auf einer der Seiten im Korridor, so füllst du auf den harten Boden und verlierst dabei jede Menge Energie. Also Vorsicht! Nun mußt du die beiden fliegenden Aliens zerstören, damit du wieder hinauskommen kannst. Am besten nimmst du hier deine Dreifach-Waffe oder den Raketenwerfer. Sollten die Aliens landen, kannst du auch den Granatwerfer einsetzen. Auch hier mußt du wieder seitlich ausweichen und dauernd in Bewegung bleiben, damit dich die Schüsse des Aliens nicht erwischen. Sind auch diese Viecher erledigt, so kannst du dir den letzten Schlüssel holen und dieses Gebiet in Richtung des letzten Levels verlassen.

Level P

Der letzte Level sieht aus wie ein großes Rad. Du mußt auf einigen Stegen entlangrennen, bei denen du durch einen Absturz dein Leben verlierst. Im ganzen Level liegen viele Medipacks und massenhaft Munition herum. Sammle alles am besten erst einmal ein und knöpfe dir dann die letzten Bösewichter vor.

Weil wir gerade dabei sind: es gibt noch fünf echt fiese Typen zu erledigen.

Vier davon sind die Alien-Priester und der fünfte Gegner ist ein riesiger Roboter, der Raketen abfeuert. Seitliches Ausweichen bringt hier gar nichts. Du mußt andauernd in Bewegung bleiben und zuerst die Alien-Priester vernichten. Ein einziger direkter Treffer einer Rakete macht dir schon so schwer zu schaffen, daß das Spiel für dich vorbei wäre. Drücke also die " L "-Taste, um dich nach herannahenden Raketen umzusehen. Die effektivsten Waffen sind deine Raketen und die Granaten. Hast du davon keine mehr, dann nimmst du die Dreifach-Plasmawaffe zur Hand. Damit ist eigentlich alles gesagt. Von nun an ist es an dir, die Alienhorden zurückzuschlagen. Dein Schicksal liegt nun in deinen eigenen Händen! Viel Glück!

1.47 alienbreedspecialedition

Spielname: Alien Breed Special Edition 92

Hersteller: Team 17 (1992)

Genre: Action

Komplettlösung

Cheats:

"KEY TO THE CITY" unendlich viele Schlüssel

"ALIENS ARE BENDERS" unendlich viel Energie

"STEVIE WONDER" schaltet den Bildschirm ab

"JANUARY SALE NOW" Aliens werden schnell

"ST EMULATOR"

"PC EMULATOR"

"KATHARINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY" Aliens fehlen

"SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED" Spieler ist unsichtbar

"FUCK OFF" vorher lieber einmal abspeichern!

1.48 abse_komp

ALIEN BREED 1992 - SPECIAL EDITION KOPLETTLÖSUNG

Vorweg ein kleiner Tip:

Wer sich mit den holographischen Buchstaben-Codes in einen höheren Level teleportiert, erhält eine bestimmte Anzahl Credits, unabhängig davon, wieviel er vorher besaß. Die Anzahl der Credits hängt von der Schwierigkeit des Levels ab und wird bei " 2 Players/Share Credits on "verdoppelt. Eine empfehlenswerte Taktik ist etwa, im ersten Level knapp 24.000 Credits aufzusammeln, dann am Computer einen Scanner, zwei Keypacks und Ammo zu kaufen. Man teleportiert anschließend z.B. in Level 6 und verfügt nun wieder über 30.000 bzw. 60.000 Credits; damit sollte für Spieler 1 eine passable Waffe zu kaufen sein.

Übrigens: Wer mehr als 65.535 Credits aufsammelt, wird in der mir vorliegenden Version durch einen Fehler des INTEX-Computersystems belohnt. Der Computer zeigt nun als Guthaben eine fiktive Zahl zwischen 3 und 5 Millionen an. Damit sollte ein Laser angeschafft werden. Die astronomische Zahl verschwindet nach dem Kauf zwar wieder; im Endeffekt verfügt man aber dennoch über einen Überschuß von etwa 60.000 Credits. In höheren Levels lohnt es sich, viele Keypacks zu kaufen. Wer eine neue Waffe kauft, erhält im übrigen zwei Clips Munition gratis! Den Scanner nur einmal kaufen, dafür möglichst bald.

High Energy Injections sind erst in höheren Levels sinnvoll, davor bringt's ausreichende Versorgung mit First Aid Kits. Wenn möglich, solltet Ihr unbedingt

zu zweit spielen. Share Credits dabei auf On stellen; der Kampf gegen die Aliens ist schwer genug, also die Beute besser brüderlich teilen. Nun die Levels im einzelnen:

Level 1:

Docking Bay. Sehr leicht. Alle erreichbaren Schlüssel aufsammeln, dann im Bay 3 von den vier Maintenance-Areas die linken drei aus räumen (bzw. alle vier, wenn man vor hat, den Level per Holo-Code zu verlassen). Ausgang über die rechten Maintenance-Türen im Bay 1.

Level 2:

Code XXDFA. Power Subsystems. Mittel. Ziel, die vier Generatoren zu zerstören, danach 60 Sekunden Zeit, um zum Decklift in Levelmitte zurückzukehren. Aliens schießen abrupt aus Löchern im Boden, ansonsten keine Probleme. Zügig, aber nicht hektisch zu spielen. Der westliche Generator ist am besten bewacht. Es empfiehlt sich, den nördlichen Generator zuletzt zu zerstören (nur acht Sekunden vom Decklift entfernt), doch erst nachdem man in diesem Sektor das reichliche Geld eingesackt hat. Mehrere Computer.

Level 3:

Leicht. Ziel ist es, die Fire Doors zu schließen. Achtung: Falschinformation in der Missionsanweisung. Die Mission gilt bereits als geschafft - und damit wird der 40-Sekunden-Alarm ausgelöst-, wenn erst drei der vier Fire Doors geschlossen sind. Folgende Taktik wird empfohlen: eine langsame Wanderung im Uhrzeigersinn (sonst gibt es Probleme mit zu wenigen Schlüsseln und sieben versperrten Türen), wobei die südöstliche Feuertür nicht geschlossen werden darf. Ansonsten so gut wie alle Kammern und Sackgassen ausräumen; reichliche Beute. Im Südwesten Computer. Erhöhte Konzentration im Nordwesten wegen der knifflig platzierten Feuertür. Die Feuertür im Nordosten als letzte schließen, dann rasch nach Süden zum Decklift.

Level 4:

Code RTHAA. Mittel, aber unübersichtlich. Ein einziges Labyrinth ohne Munition, Geld oder Computer. Nur drei Schlüssel im Norden, die man unbedingt holen sollte. Zuerst nach Westen, dann nach Süden, nach Osten durch zwei Türen, bis man etwa in Levelmitte ist (beim ovalen Zentrum). Weiter ganz nach Osten, nach Süden, durch zwei Türen, nach Westen. Zügig spielen, mit Munition sparen. Vorsicht vor den flinken Miniatur-Aliens und den tödlichen Bodenlöchern. Scanner dringendst empfohlen!

Level 5:

Mittelschwierig. Überlegt und ohne Hast spielen. Alle Kammern und Sackgassen betreten, um die gigantischen Geld- und Schlüsselschätze aufzusammeln. Etwa im Uhrzeigersinn durchzugehen; mehrere Computer, großzügige Schätze. Im Osten

befindet sich ein großer Raum mit dem ersten Riesenalien; die Tür schließt sich, sobald man den Raum betreten hat. Danger! Keine Panik, nicht weglaufen, sondern entschlossen unter Dauerbeschuß nehmen. Danach 100 Sekunden überreichlich Zeit, um in südwestlicher Richtung durch mehrere Lasertüren zum Decklift zu gelangen.

Level 6:

Code LAEEA. Mittel. Taktik wie in Level 5. Noch mehr Geld zu holen, im Westen ein Extraleben. Im SSW einziger Computer. Achtung, kniffliger Schluß: In südöstlicher Ecke befindet sich Decklift, östlich davon eine Kammer mit 10.000 Credits und einem scheinbaren Extraleben. Achtung: Auf das Geld unbedingt verzichten, wenn versehentlich das Gesicht berührt wird, wird bereits der Alarm ausgelöst, wobei man in nur zwei Sekunden den Lift erreichen muß! Dies ist nur möglich, wenn man das Gesicht von der linken Seite ganz kurz berührt und schnellstens zum Lift hetzt. Ansonsten absolutes Game Over.

Level 7:

Engineering Main Deck. Ein bißchen schwieriger. Ein umfangreicher, etwas kompliziert aufgebauter Level; Scanner höchst empfehlenswert. Es ist anzuraten, zuerst den nordöstlichen Gang bis zum Computer zu gehen; dort ist in unmittelbarer Nähe eine firedoorähnliche, verschlossene Tür. Deren Position und den nun folgenden Weg sollte man sich gut einprägen. Nun langsam im Uhrzeigersinn weitergehen, dabei alle Schätze abräumen. (In der Mitte des Levels, nördlich des Grabens, ist ein Extraleben zu ergattern. Vorsicht vor den scheußlichen Maden und den tödlichen Löchern im Boden.) Im NW-Teil befindet sich ein Graben mit einem Aufgang. Den Graben noch nicht betreten, sonst ist alles aus. Man sollte nun anhand des Scanners die kürzestmögliche Route von der anfänglichen nordöstlichen geschlossenen Feuertür zum nordwestlichen Graben (etwa im Uhrzeigersinn) und zurück austüfteln und diese mehrere Male schnell durchlaufen, um unter Zeitdruck den Weg rasch zu finden. Dann vom NW aus weiter nach rechts, Extraleben holen, durch pulsierende Laser-Tür hindurch. Eine riesige Ausgeburt unserer schlimmsten Alpträume versucht uns bei lebendigem Leibe zu verspeisen. Wir erweisen uns als etwas scharf und unbedenklich gewürzt (mit Bomben und Granaten). Nicht weit rechts vom Eingang aufstellen und unerbittlich unter Dauerfeuer nehmen. Danach 100 Sekunden Zeit, um zum Lift zu gelangen. Man läuft nun ohne Aufenthalt den vorher ausgetüftelten Weg zum nordöstlichen Madengraben, springt hinein, nach links zum Aufgang, hinauf, nach rechts, dann nach oben und weiter zum Decklift. Eine sehr knappe Sache, daher den Weg wirklich mehrmals üben.

Level 8:

Code UYTТА. Mittelschwierig. Neue Überraschung: Der Decklift ist hinüber. Wir müssen über Wartungsschächte weiter, gesucht ist Duct 3. Im Westen befinden sich

Duct 1 und 2, man kann dort eine Menge Geld und Schlüssel aufsammeln, allerdings keineswegs in irgendwelche Madengräben und Lasertüren im Westen gehen. Der Weg führt uns nach rechts; die Feuertür ist bereits von Anfang an versperrt (keine Panik), daher weiter nach oben durch etwa zehn Türen. Nun kann man den östlichen Teil des Levels erforschen, dabei immer wieder zum Computer zurück, um Munition zu kaufen. Wer mindestens sechs Schlüssel hat, kann sich im mittleren Osten auf einen Sitz 40.000 bis 50.000 Credits holen. Im nordöstlichen Teil befindet sich Duct 3; man sollte sich jedoch vorher noch die zwei Extraleben im Nebenraum organisieren. Wichtiger Hinweis: In einigen frühen Versionen des Spiels war ein Bug versteckt, so daß man Duct 3 gar nicht erreichen und Level 8 somit nicht beenden konnte. Die einzige Möglichkeit für die Besitzer dieser Version besteht darin, sich von Level 8 direkt in Level 10 zu warpen (mit Paßwort PPEAB). Das ist kein großer Verlust, denn Level 9 ist sowieso ziemlich fad.

Level 9:

Extrem leicht, aber unübersichtlich. Dieser Level nimmt eine Sonderstellung als ein Verbindungstrakt vom Duct 3 zum Kernreaktor auf Level 10 ein. Kein einziges Alien zu sehen, aber das labyrinthartige System ist verwirrend genug. Geschwindigkeit ist Trumpf: Nach etwa 20 Sekunden geht ein Alarm los, wobei man nun innerhalb weiterer 80 Sekunden den Decklift erreichen muß. Achtung: Ohne Scanner ist diese Etage kaum zu schaffen. Der Ausgangspunkt ist etwa im Nordosten, der Decklift im Südwesten. Er befindet sich - auf die aktivierte Scannerkarte bezogen - etwa zweieinhalb Zentimeter über dem i des Wortes " Time ".

Level 10:

Code PPEAB. Central Reactor Core. Schwierig. Hier befindet sich der Kernreaktor. Schlüssel, Munition, erste Hilfe etc. reichlich vorhanden. Viele Terminals. Wer in diesen Level per Paßwort einsteigt, muß sich unbedingt den Scanner und nach Möglichkeit den Laser besorgen. Vorsicht vor den Mini-Aliens! Die eigentliche Mission spielt sich nur in der nördlichen Hälfte ab. Es gilt, sich nach Osten durchzukämpfen, bis man vor einem langen Tunnel zum Kernreaktor steht. Noch nicht betreten, sondern die Taktik aus Level 7 anwenden: erst mal zum Decklift zurück und dann wieder zum Reaktor, ein paarmal wiederholen, bis man den Weg flüssig und fehlerfrei findet. Dann erst in den Reaktor eindringen, auf die im Kreis herumliegenden Satelliten schießen. Wenn der Alarm losgeht, hat man noch 80 Sekunden bis zum Decklift. Wer hier nicht schon geübt hat, ist hoffnungslos verloren.

Level 11:

Schwierig. Panik pur: Der Lift crasht, und wir finden uns in einem ungemütlichen Zwischenschacht ohne Licht wieder. Aliens schießen von allen Seiten auf den

Spieler zu, und die Munition geht auch langsam aus.... Nach Möglichkeit Kontrast und Helligkeit am Monitor hochdrehen, um wenigstens schemenhaft den Weg erkennen zu können. Achtung: Auf keinen Fall die quadratischen schwarzen Flächen (etwa 3 x 3 cm) berühren, sonst geht sofort der Alarm los. Zuerst bewegt man sich ziemlich gerade nach Norden zum Terminal. Es ist das letzte im ganzen Spiel. Unbedingt die Munition vollständig auffüllen - der Laser ist jetzt beinahe unverzichtbar. Wer den Scanner noch nicht hat, kann sich gleich den Gnadenstoß geben! Der Decklift befindet sich im äußersten Südosten. Man bewegt sich zügig nach Osten (öfter den Scanner benutzen), dann nach Süden, Westen, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden. Klingt verwirrend, ist aber auf dem Scanner ziemlich klar. Kurz vor Schluß kommen noch ein paar häßliche Maden hinzu, dann endlich der ersehnte Decklift.

Level 12:

Die ultimative Herausforderung. Alles ist mit Schleim überzogen, und laufend schlüpfen neue Monster aus stinkigen Eiern. Der Scanner funktioniert nicht mehr, Terminal nicht zu sehen, spärlichste Munition. Ein paar allgemeine Tips: Vorsicht vor den Tentakeln. Nicht über die kleinen Eier am Boden laufen, sie platzen sonst auf, und jede Menge Aliens springen einem ins Gesicht; wenn man über ein Ei nahe einer Wand läuft, kann es sein, daß man sich überhaupt nicht mehr bewegen kann. Mit Munition sparen. Man bewegt sich nach Osten, dann nach Norden und sucht hier einen durch zwei Türen versperrten Gang, der noch nicht verschleimt ist. Hier geht's lang, bis man nach einer Weile im Westen rauskommt. Von hier aus nach Süden, dann immer weiter nach Osten. Irgendwann steht man vor einer großen Kammer... die Mutterbestie ist nicht mehr weit. Tief durchatmen, dann rein in die Hölle, bißchen nach Norden und sofort Feuer eröffnen, bevor sich das Scheusal zu rühren beginnt. Die rumliegende Munition holt man sich erst, wenn die eigene endgültig ausgegangen ist. Wer schnell ist, schafft das Biest mit einem einzigen Clip Munition - wenn man Pech hat, klappt's auch nach vier noch nicht... Wer alles erledigt hat, springt schnell in den letzten Lift zur Rettungskapsel und bewundert die Endsequenz (very british).

Autor: Roland Kern

1.49 alien dash 2

Spielname: Alien Dash 2

Hersteller: ?

Genre: Action

Allgemeine Tips: Nicht alles was man findet ist gut für einen. Manche Töpfe oder Schatzkisten enthalten auch Bomben, also immer aus sicherer Entfernung

mit der Waffe öffnen.

Level 1: Das Tor zum Levelende führt wird sich nur öffnen, wenn Du alle Gegner erledigt hast. Ist das geschehen gehe zum Tor. Dort findest du einen großen Stern als Symbol auf dem Boden. Schieße auf ihn und er wird den Schlüssel für das Tor freigeben.

Level 2: Wer sich schon immer gewundert hat, warum das Tor, daß zum Levelende führt, sich nicht öffnen läßt, der sollte im Spiel auf 2 nebeneinander liegenden Sterne achten. Schießt zuerst auf den rechten Stern mit normalen Schuß. Es wird eine Brücke erscheinen. Schießt dann auf den linken Stern. Dieser gibt Extra Cash frei. Setzt nun das Spiel fort. Später muß dann, wenn alle Gegner erledigt sind, noch mal zu der Stelle mit den 2 Sternen gegangen werden. Schießt auf den rechten und den linken und einer wird Dir einen Key zum Verlassen des Levels geben.

1.50 aliens lair

Spielname: Aliens Lair

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

01BBDB - Leben

1.51 alien space

Spielname: Alien Space

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 trainings mission

2 moonbase alpha

3 servalan 5

4 base amersat

5 aristos planet

6 paradox iv

7 ky a154

8 tarial omega

9 kartan v

10 alpha beta base

1.52 alien storm

Spielname: Alien Storm

Hersteller: U.S. Gold (1991)

Genre: Action

Cheat:

Um einen Level weiterzukommen, drückt man einfach die Taste <F>.

1.53 alien us

Spielname: Alien US

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

- APC Rescue : 1272H - Newt Rescue : 7140E

- Oproom Defence : 1106D - Queens Battle : 7163H

- Airduct Maze : 2361F

1.54 alien world

Spielname: Alien World

Hersteller: Hi-Tec (1992)

Genre: Shootm 'em Up

Cheat:

Wer im Titelscreen "BILL AND TEDS BOGUS GAME" eingibt, der hat unendlich viele Leben und springt im Pausenmodus mit <ß>, <'> oder <Ü> einen Level weiter.

1.55 atr

Spielname: All Terrain Racing

Hersteller: Team 17

Genre: Rennspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Cheat:

Wer als Namen " ATR " einträgt, kann alle Strecken in Zwei-Spieler-Modus durchfahren.

Freezer:

00D938 - Runden

1.56 atr_lübke

ATR - All Thema: Autorennen in der Draufsicht

Terrain Racing Hersteller: Team 17

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,
nur Diskette

Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-2

+: ganz nette Grafik

-: schlecht zu erkennende Weg-
strecke

Bem.: besser bei "Turbo Trax" oder
"Super Skidmarks" zugreifen

1.57 allo

Spielname: ALLO' ALLO

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titel-Screen tippt man " BASH STREET KIDS " ein und der Bildschirm wird weiß. Im Spiel kann man jetzt mit den Tasten 1 bis 5 die entsprechenden Level anwählen!

1.58 amazing spiderman

Spielname: Amazing Spiderman

Hersteller: Empire (1990)

Genre: ?

Drückt im Titelbild doch mal <RETURN>, dann kann man die Energie während des Spiels mit <HELP> wieder auffüllen.

Gib "GENERIC" auf der Punktetafel ein. Drücke den Hilfsschlüssel während des Spiels, um Deine Energie wieder aufzuladen.

Wenn das Titelbild lädt <FIRE> drücken, nun dürfte die Abfrage kommen(1 - 3).

Bevor wir jetzt wählen drücken wir nochmals <FIRE> und dann <2>. Wenn Spiderman jetzt im Spiel Energie verliert, können wir die durch Druck auf <HELP> wiederherstellen.

1.59 amazon

Spielname: Amazon

Hersteller: ?

Genre: ?

Während des Spiels sollte man Jason über die Tastatur steuern, da dies wesentlich einfacher und präziser ist, als über die Maussteuerung. Zudem ist es an manchen Stellen auch unmöglich, Jason nur über die Maussteuerung zu bewegen.

Chapter 1:

Zuerst begibt sich Jason ins Laborgebäude. Hier betritt er seinen Raum (erste Tür), wo er den Anrufbeantworter abhört. Nun öffnet man den Schrank und nimmt sich die Flasche mit dem Alkohol. Anschließend holt sich Jason die Ratte aus dem Käfig und benutzt sie nach Verlassen des Raumes sofort mit der Sekretärin. Nachdem sich diese aus dem Staub gemacht hat, öffnet man das kleine Schränkchen an der Wand und nimmt sich zwei Schlüssel (unten links und unten mitte). Nun betritt man Allen`s Labor (2.Tür). Hier zieht Jason den Wurfpeil aus der Wand. Jetzt liest man sich die beiden herumliegenden Bücher durch, bevor man den Raum wieder verläßt. Jason betritt nun den Raum ganz links am Ende des ganges, wo ihn der Boss über das Verschwinden seines Bruders aufklärt. Man findet sich Zuhause wieder. Jason öffnet das Paket mit den Brieföffner und nimmt sich den Brief.

Chapter 2:

Neben dem Brief liegt noch ein Schlüssel, der ebenfalls eingesteckt wird. In Allen`s Büro benutzt man nun den Cabinet Key mit dem Schreibtisch, in dem man ein Tonband findet. Mit dem Display Case Key öffnet Jason den Glasschrank und nimmt sich das kleine blaue Fläschchen. Über den Schrank hängt ein Blasrohr, das man ebenfalls mitnimmt. Nun betritt man wieder Jason`s Labor. Hier mixt man den Inhalt des blauen Fläschchen mit dem Alkohol. Das Resultat wird auf dem Brenner grün gebrutzelt. In die grüne Mixtur tunkt man nun den Dart ein. Auf dem Parkplatz öffnet Jason den Kofferraum des grünen Wagens mit dem grünen Schlüsselbund und schnappt sich die Zange und das Brecheisen. Jetzt fährt man mit dem Auto zurück nach Hause. Hier bemerkt Jason einen Ring, den er sich sofort schnappt. Zusätzlich spielt man das Tonband aus Allen`s Labor auf dem Rekorder ab und notiert sich die Kombination. Jetzt geht man zurück ins Laborgebäude, wo man durch die große Tür links neben der Maschine geht. Hier klettert man rasch den Baumstamm hoch, wo

man mit dem Blasrohr den Dart-Pfeil auf dem Wachmann schießt (vorher Pfeil mit Blasrohr benutzen). Bevor jetzt der Bär kommt, trennt man die Kette am Mülleimer mit der Zange durch und nimmt sich den Schlüssel neben dem Kleidungsstück. Dieser Schlüssel paßt ins Schloß der braunen Tür im oberen Teil des Bildschirms, die uns dann den Weg in die Höhle freigibt.

Chapter 3:

Kaum hat Jason den Raum betreten, verläßt er ihn auch wieder, um sich die Mülltonne zu nehmen. Mit ihr betritt er den Raum wieder und ist so auch schon den lästigen Roboter los. Man betätigt den roten Schalter und benutzt das Brecheisen mit der Schublade rechts unten. Den darin befindlichen Kompaß, die Karte und den Mikrofilm nehmen wir natürlich mit. Zurück in Allen`s Labor öffnet man den Safe hinter der Dartscheibe mit der Kombination und nimmt sich das Geld. Mit dem Kleiderbügel im Gang kann man das blaue Auto auf dem Parkplatz knacken, woraufhin man dort das Licht einschaltet. Zurück im Labor erzählt man dies der Person, die das Mikrofilm-Lesegerät bewacht. Diese ist man dann auch sehr schnell los. Nachdem Jason den Mikrofilm mit dem Lesegerät benutzt (und natürlich auch mal kurz durchgelesen hat) kann er mit dem Auto zum Flughafen fahren, wo ihn ein Flugzeug nach Cuzco bringt.

Chapter 4:

In Cuzco öffnet Jason die Tür des LKW's und hebt die runtergefallene Zigarettenschachtel auf. Auf dem LKW befindet sich außerdem noch ein Kanister, den man natürlich auch mitnimmt. Bevor man jetzt zum Ticketschalter geht, klaut man vom Fahrrad noch schnell die Luftpumpe. An dem ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er Jason eine rote Mitgliedskarte überreicht. Man gibt diese in der Bar den Barkeeper und spricht dann die Piloten an. Einer erklärt sich dann bereit, Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum in den Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raushüpfen.

Chapter 5:

Da ein Sprung aus einem fliegenden Flugzeug nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot I'm waiting sagt). Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben den linken Steuerrad. Nach der Bruchlandung

schiebt amn die kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

Chapter 6:

Zuerst klaut man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirm steht. Jetzt betritt man das Lokal. Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas unerlaubtes macht (Z.B. etwas klaut), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das Lokal, betritt es dann aber sofort wieder. Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden, haben aber ein nettes Trinkgeld hinterlassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2.Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt. Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Thresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Nummer. Nachdem es dreimal geläutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch. Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: 1952,3 sisters and 1 brother, Wild Women. Jetzt verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason leht die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stubst das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge erhalten hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

Chapter 7:

Während uns Allen Feuerschutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom Baum herunterhängende Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

Chapter 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns auch später über Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite,

bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet. Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab, und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er jetzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord. An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt. Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und aus dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen. Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst die Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen das wir das kleine Kind heilen. Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf. Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirmrand. Die kommt auch in die Suppe. Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister hinzu. Jason nimmt sich jetzt den Suppenlöffel aus dem Zelt, und gibt den Jungen etwas von der Suppe.

Chapter 9:

Jetzt gehts mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein. Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte - und schon gehts weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben (Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanze erklimmen. Oben angekommen schwingt sie sich auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus

betritt.

Chapter 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchen sie auch sofort die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

Chapter 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet. Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt. Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

Chapter 12:

Unter dem Wasserfall schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin einen Geheimtür erscheint. Um sie zu öffnen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher. Wenn diese die Bogenschützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

Chapter 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und

Messer eine Waffe. Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich darauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie vor der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Und danach kann man sich die Endsequenz anschauen.

Autor: Rainer Thieke

1.60 ambermoon

Spielname: Ambermoon

Hersteller: Thalion (1993)

Genre: Actionadventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Hugo

Screenshots:

1

2

Hint:

In Großvaters Haus löscht ihr mittels eines Wassereimers den linken Kamin. Danach betretet ihr den Kamin und befindet euch in einem geheimen Raum. In einer Truhe, die mit einem Dietrich geöffnet werden muß, befindet sich Netsraks Zauberstab. Diesen nehmt ihr mit und geht sodann mit dem Zauberstab nach Spannberg. In einer der nördlichen Gassen befindet sich ein Schild mit der Aufschrift : Karsten war hier!!! Hier benutzt ihr den Zauberstab und schwups! seit ihr in dem Büro von Thalion, wo ihr alle Programmierer des Spieles in eure Party aufnehmen könnt. Diese besitzen schon alle Gegenstände, die man für die Lösung des Spieles gebrauchen kann.

Komplettlösung:

Als junger und unerfahrener Abenteurer hast Du es in den Anfängen dieser Quest sicher nicht leicht. Am besten ist es, wenn alle Kisten, Truhen, Fässer und sonstige Gegenstände durchstöbert werden. Die Gegenstände, welche unweigerlich gefunden werden, müssen nach Möglichkeit SOFORT untersucht und am Körper angelegt werden. Da Deine Spielfigur nur so von kommenden Gefahren geschützt wird: z.B. (Während eine Kleidung nur 2 Schutzpunkte erfüllt gibt Dir eine Robe schon 3 Punkte. Ebenso verhält es sich auch mit den verschiedenen Waffen. Ein Messer kann man getrost verkaufen, wenn die Gelegenheit kommt, da es nur 1 Schadenspunkt anrichtet. Besser bedient seid Ihr mit dem Dolch). Wie schon gesagt, erst untersuchen und danach am Körper anlegen. Wenn es

Euch gelungen ist, Hut, Robe und ganz wichtig die Schuhe, weiters den Schild und den Dolch gefunden und angezogen habt, könnt Ihr in Richtung Keller marschieren. Im großen Zimmer ist die Bücherwand von sehr großer Bedeutung. Das Buch welches gefunden wird muß aufgenommen werden, bevor es benutzt werden kann! Wichtig! UNBEDINGT LESEN. Um Bücher und dergleichen zu lesen erst das Symbol Hand, und danach das Buch anklicken. Weiters seht Ihr in dem Zimmer einen Wandschrank dessen Inhalt ein Packet mit Silberbesteck enthält, welches ohne weiteres beim Warenhändler verkauft werden kann. Dazu erfährt Ihr später mehr. Den Kamin, der passiert wird, auf dem Weg zur Küche, ist im späteren Spiel ebenso wichtig. In der Küche ist der Schrank sehr interessant. Er enthält nämlich 2 Messer und einen Dolch. Den Dolch nehmen, untersuchen und in die Hand geben. Danach begeben sich die Spieler in den Vorraum zum Keller. Hier in den Fässern liegen "Gott sei Dank" endlich die Fackeln, ohne die man im Keller leider nichts sieht. Es müssen die Fackeln nun genommen werden um sich danach Richtung Kellertreppe zu begeben. Fackel benutzen, und spätestens jetzt sollte abgespeichert werden. Im Keller angekommen geht Ihr bis zum Brunnen und biegt nach links ab. Durch die Türe kommst Du in einen Raum der recht interessant wird wenn er durchsucht wird. Wenn man Richtung Töpfe geht entdeckst Du ein Kurzschwert, welches aufgenommen und an die Stelle des Dolches platziert wird. Ab diesem Moment besitzt man einen Schadenswert von 5 Punkten.

Jetzt noch die paar Spinnen und den Molch im Brunnen bekämpfen, Ausnahme ist die Spinne hinter dem starken Netz, die man später tötet. Danach geht es zum Rätselmund wo Du das Wort Wein sagen mußt, damit der Steinkopf verschwindet. Hier muß man einen Knopf drücken, der in der Mauer eingelassen ist. Danach begeben sich die Spieler in den hinteren Teil des Kellers, wobei wieder eine Spinne auftaucht. Nach erfolgreicher Vernichtung steigt man die Treppe hinunter um in die Höhle zu gelangen. Hier liegt Shandras Bernstein im Staub. Dabei entdeckt Ihr den Einsturz..

Wieder beim Großvater angekommen, erzählt Ihr von dem Einsturz, worauf DU in die Stadt geschickt wirst um Werkzeug zu besorgen. Großvaters Tip ist der Schmied. Noch alles einpacken bevor es in die Stadt geht. In der Stadt Spannenberg mußt Du dich überall durchkämpfen. Wenn Ihr erst in die rechte Richtung geht, kommt Ihr sehr bald zum Händler. Nun könnt Ihr euch eurer unnützen Sachen (auch die alte Rüstung und Waffen) verkaufen, um im Gegenzug neues Material zu erwerben. In dieser Stadt werden euch jede Menge Aufträge erteilt, die Du lösen mußt. Mein

Tip dazu: Erst selbst alles erledigen um damit die Attacken und Parraden vollständig aufzutrainieren. Erst Danach im Haus der Trainer deinen Krieger EGIL holen. Auch ihn nicht vergessen wegen des Trainings.

ACHTUNG!! Sofort Kampfpositionen festlegen. Im Laufe des Spieles werdet Ihr auf allen Inseln eure Aufgaben bewältigen müssen. Wenn in Spanenberg alle Aufgaben erledigt sind, bekommt Ihr zum Abschluß einen Ring. Alle Ringe können bedenkenlos sofort angelegt werden. Den Eisenring von Großvater gleich Anlegen, denn er schützt eure Rüstung magisch ab. Dein Held müßte jetzt zwei Ringe tragen. Ist dies der Fall (hoffentlich) so entläßt Du für kurze Zeit dein mittlerweile aus 3 weiteren

Mitglieder bestehendes Team. Danach schwimmst Du durch die Furt zur Insel hinunter. Dort findest Du ein Floß welches benutzt wird um zurück zufahren um deine Gruppe wieder zu erweitern. Bei den letzten Inseln, die bereist werden werdet Ihr des öfteren einen I/O FEHLER entdecken. Es ist daher unbedingt wichtig immer in gewissen Abständen abzuspeichern. Wenn Ihr alle Aufgaben bewerkstelligt habt, die euch gestellt wurden müßt Ihr noch einige Aufgaben auf dem Waldmond, und danach auf dem gelben Moond bewerkstelligen.

Jetzt noch ein paar Tips von mir :

1) In Illien müssen 4 Rätsel gelöst werden. (1.= Nähnaedel, 2.= Nase, 3.= Ring, 4.= Reif) .

2) Am Waldmoond bekommt man Dreiecke un Kreise vor die Nase gesetzt. 1. Rotes Dreieck = Ziffer 1 1. Roter Kreis = Ziffer 1

2. Oranges "-" = "-" - 10 2. Oranger "-" = "-" - 10

3. Gelbes "-" = "-" - 50 3. Gelber "-" = "-" - 50

4. Weißes "-" = "-" - 100 4. Weißer "-" = "-" - 100

Dreiecke immer Addieren Kreise immer Multiplizieren

3) Am Gelben Moond muß man ebenfalls nur Addieren, Was aber beim

2. Rätselmund nicht leicht ist. Diese Zahl lautet 301, obwohl ich noch

immer nicht weiß, wie diese Zahl zustande gekommen ist.

Wieder unten auf den Inseln ist nur noch der Schlußkampf zu bestehen um das Spiel zu beenden.

1.61 ambermoon_hugo

Yo, wen ham' man do?

Wenn des net der kleene Hugo ist?

Jawohlissimo, ich bin's, der wahrhaftige HUGO!!!!!!!!!!

So, nach dem etwas enttäuschendem Jaktar, teste ich jetzt das

Vorzeige Rollenspiel überhaupt:

AAA M M BBBB EEEEE RRRR M M OOO OOO N N

A A M M M M B B E R R M M M M O O O O N N N

A A M M M M B B E R R M M M M O O O O N N N

AAAAA M M M M BBBB EEEEE RRRR M M M M O O O O N N N

A A M M M M B B E R R M M M M O O O O N N N

A A M M M M B B E R R M M M O O O O N N N

A A M M M BBBB EEEEE R R M M M OOO OOO N N

Nach dem geradezu hervorragendem Intro (oh Mann, ich konnte mich einfach nicht sattsehen) folgt ersteinmal das (recht bescheidene)

Auswahlmenü. Nach einem Klick auf das "Neue Queste starten" icon befinden wir uns im (ebenfalls recht bescheidenem) Charaktermenü.

Hier kann man lediglich Namen, Geschlecht und Portrait seines Helden auswählen. Das sei allerdings das einzige bescheidene in diesem großartigem Spiel. Der Rest strotzt geradezu über, vor wunderbaren Grafiken, witzigen Ideen und abwechslungsreichen Aufgaben.

Aber jetzt erstmal die Story:

20 Jahre nach den Ereignissen von Amberstar fällt der rote Mond von Tarbos auf die Stadt Twinlake. Nur mit Mühe kann der Held aus Amberstar sein Enkelkind vor dem sicheren Tod retten. Alles andere wir gnadenlos zerstört. Doch das war noch nicht alles:

Wochenlang erschüttern Erdbeben Lynamion, Vulkane brechen aus und verwüsten das Land. Lynamion wurde bis zur Unkenntlichkeit verändert; die Kontinente wurden in kleine Inseln aufgebrochen und große Mengen von Staub verdunkeln für Jahre den Himmel Lynamions. Die meisten Städte und Dörfer wurden zerstört. Der Handel bricht zusammen. Das eigentliche Spiel beginnt aber erst viele Jahre nach der größten Katastrophe. Dort liegt nämlich ein Mann im sterben, der seinem Enkel eine verantwortungsvolle Aufgabe überträgt. Dieser Mann entpuppt sich als der Held aus Amberstar. In einem seiner Fieberträume erscheint ihm der alte Graumagier Shandra, der ihm von einer drohenden Gefahr für Lynamion erzählt. Obwohl er nicht weiß, um was es

sich bei dieser Gefahr handelt, beauftragt er sogleich seinen Enkel, Shandra aufzusuchen. Doch halt! Müßte dieser nicht längst die Geranien düngen? Er doch schon zu Amberstarzeiten recht Zahnlos. Da tut sich nun ein weiteres Problem auf denn: wie, um alles in der Welt soll man mit einem Toten in Kontakt treten????!! Doch das ist noch nicht das größte Problem: denn wie soll man von der Insel wegkommen, wenn man kein Schiff hat? Nix, wie ab zum Schiffhändler, werdet ihr denken. Doch wo ist er eigentlich? Weder von ihm, noch von einem seiner Schiffe hat man seit Monaten etwas gehört. Wie ihr euch denken könnt, ist es die erste Aufgabe, von dieser verdammten Insel wegzukommen. Obwohl sie sich auf lediglich ein Dorf, ein paar Dungeons und wenige Häuser beschränkt, gibt es reichlich zu tun. So muß man z.B. die Stadt von den, in der nördlichen Wüste residierenden Banditen befreien, einigen marodierenden Orks den Garaus machen oder entwendete Gegenstände zurückbefördern. Natürlich wird man für erledigte Aufträge mehr oder weniger gut entlohnt. Und da geteiltes Leid halbes Leid ist, kann man sich ja auch noch einen, im Alchemistenturm lebenden Magier und einen in den Trainingshallen herumlungern den Krieger schnappen. Apropos Trainingshallen, seine Fähigkeiten kann man natürlich auch verbessern. Diese Fähigkeiten reichen vom primitivem Draufkloppen, bis zum kompliziertem Aufsagen von Zaubersprüchen. Magie spielt auch in Ambermoon eine wichtige Rolle. So gibt es über 100 verschiedene Zaubersprüche, in 4 verschiedenen Bereichen: (schwarze) Magie, Heilen, Alchemie und Mystik. Ambermoon ist fast so realistisch, wie im richtigem Leben: So bringen Geld und Nahrungsmittel, einen nicht unbeachtlichen Teil auf die Waage. Dies wird ja recht häufig vernachlässigt. Auch Waffen und Rüstungen nutzen sich ab. Man kann diese, im Gegensatz zu anderen Rollenspielen PROBLEMLOS, gegen Geld, bzw. Magiepunkte austauschen reparieren (Gelle, Jaktar!!), sofern Zauberspruch vorhanden, bzw. Schmied in der Nähe. Die optische, bzw. akustische Präsentation bricht alle Maßstäbe: Wer einmal durch die, bombastisch gut gezeichneten, gruseligen (32-Farben)-Dungeons gewandert ist und die schönsten Städte Lyramions bewundert hat, wird nie wieder an ein Wechseln zur DOSen-Fraktion nachdenken. Als ich das erste mal durch die

Stadt Dor Grestin gewandert bin, blieb mir der Kinnladen bis zum Boden hängen: Wunderschön animierte Springbrunnen, nett gezeichnete Teiche und ulkig aussehende Wanderpilze (die Dinger rennen echt in der Stadt rum) holen alles aus dem Amiga raus. Besonders die, ab 68020er Prozessoren einschaltbaren Boden- und Deckentexturen überzeugen auch den letzten Skeptiker. Besonders hübsch animiert sind, die Rundenweise ablaufenden Kämpfe: Jedes Monster und jeder Zauberspruch hat seine eigene, geniale Animation. Lediglich Soundeffekte vermisse ich. Zum Ausgleich dafür, sind die Musikstücke einfach phantastisch: Jedes Lied paßt perfekt zur gegebenen Situation, und selbst nach Wochenlangem, intensivem Spielen, pfeift man einige Musikstücke immer noch gerne unter der Dusche. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen (Jaktar läßt grüßen) ist die Handhabung einfach einfach: Geld, Nahrung und Gegenstände kann man ganz simpel an andere Partymitglieder übergeben: Man wählt einfach nur einen, alle oder eine, per Keyboard bestimmte Menge an. Der größte Kontrast bieten wohl die Rätsel: Sie tendieren vom simplem "finde Schlüssel A und öffne damit Tür B"-Schema bis zum Knacken von komplizierten Cods.

Ich hoffe, daß sich einige Programierer diesen Test (und dieses Spiel) zu Herz nehmen und ihre Rollenspiele nach diesem Schema machen. Insbesondere appelliere ich hiermit and das GOD-Team.

Fazit: Das harmonische Zusammenspiel so vieler Faktoren, macht Ambermoon zum garantiert besten Rollenspiel aller Zeiten.

Allein wegen diesem Spiel lohnt es sich, sich einen Amiga zu kaufen.

Grafik : 99%

Sound : -

Musik : 95%

Handhabung : 95%

Animationen: 95%

Spielspaß : 100%

Gesamt : 99% (GIGAHIT!!!!!!)

Schwierigkeitsgrad: 67%

Systeme : Alle Amigas ab 1MB Ram. HD wird dringend empfohlen.

Das Spiel ist praktisch komplett ausverkauft. Ihr müßt es euch per Kleinanzeige besorgen. Wenn ihr Glück habt, findet ihr das Spiel beim Fachhändler für ca. 30-50 DM.

Dann bis bald, euer
 H H U U G G G G O O O
 H H U U G O O
 H H H H U U G G G G O O
 H H U U G G O O
 H H U U U G G G O O O

1.62 amberstar

Spielname: Amberstar

Hersteller: Thalion (1992)

Genre: Actionadventure

Screenshots:

1

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Stephan Kraus](#)

[Komplettlösung](#)

Cheats:

Im Inventory-Bildschirm gibt man " TEMPUS FUGIT ", gefolgt von der Help-Taste, ein. Dadurch öffnet sich ein umfangreiches Cheat-Menü!

Hier noch ein fast legaler Trick:

Man verkauft alle Dietriche bis auf einen und begibt sich zur Tür im Erdgeschoß der aten Villa.

Dort öffnet man mit dem letzten Dietrich die Tür. Hinter dieser Tür befindet sich eine Schatzkiste.

Nun klickt man im Inventar den leeren Platz, in dem der Dietrich war, an. Und siehe da, die

Schatzkiste ist offen und man hat 99 !! Dietriche. Jetzt begibt man sich zum Händler in Twinlake.

Wenn man nun in sein Inventar schaut, stellt man fest, daß man sogar 225 !! Dietriche hat.

Diese kann man nun gegen einen hohen Gewinn verkaufen.

1.63 amberstar_kraus

--#| Spiele-Test |#--

/ + + + + + + + + \

-+**** A M B E R S T A R ****+-

\ + + + + + + + + /

Genre : Rollenspiel

Hersteller : Thalion Software GmbH

Anzahl Disks : 3

Sprache : deutsch

Unterstützt : 2. Drive, HD, Turbokarte (nicht nötig)

Speicher : mindestens 1MB

getestet auf : A500, 512-Chip, 512-Fast, OS1.3, 1 Drive

A500+, 2MB Chip, 1. 3 1/2", 2. 5 1/4" Drive

A1200, 2MB Chip, 1 Drive, OS3.0

CDTV, 2MB CHIP, 2 Drive, OS 2.0

empfohlen : Bei 2 LW's keine Diskettenwechsel nötig.

Multitasking : Nein.

Steuerung : Maus + Tastatur benötigt.

Das Spiel Amberstar, das 2. RPG-Spiel aus dem Hause Thalion, unterscheidet sich positiv von den übrigen AD+D oder Dungeon-Master-Abklatsch-Spielchen. Das fängt schon beim Start des Spiels an. Zuerst muß das Game auf 3 Spieldisketten/oder HD installiert werden. Dazu werden vor dem umkopieren der Spieldateien die Charaktereigenschaften des Spielercharacters ausgewürfelt. Doch hier ist schon eine Besonderheit des Programms: Nicht eine ganze Party ist dem nervigen Generierungsprozess unterworfen, nur der Spieler wird "editiert", andere Mitglieder müssen erst im Verlauf des Spiels "angeworben" werden, indem man während einer Unterhaltung mit einem NPC auf das "AUFNEHMEN"-Symbol klickt. Doch nicht jedes Wesen auf Lyramion (so heißt die Spielwelt) ist dazu bereit... Hat man erst einmal ein paar wackere Mannen um sich gescharrt, kann das Abenteuer beginnen. Bei Amberstar werden die Fähigkeiten der Partiiemitglieder nach dem üblichen Punktesystem ausgegeben. Doch hier gibt es 2 verschiedene Bereiche. Zuerst wären da die festen Werte "Attribute", wie z.B. Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Glück, Magie-Resistenz, Charisma usw, die sich >>praktisch<< (ich sage nichts!) nicht verändern lassen. Auf der anderen Seite stehen die Fähigkeiten, wie MagieBenutzen, Attacke, Parade, Schlösser-Öffnen oder ähnliches, welche sich im weiteren Spielverlauf durch den Besuch der verschiedenen Gilden verbessern lassen. Weiterhin können die Charaktere verschiedene Sprachen (es gibt 7 Stück) erlernen oder von anderen Monstern im Gefecht oder beim überschreiten einer giftigen Quelle (vor allem in Sümpfen) gesundheitlich oder

geistlich geschädigt werden. Falls solch ein Mißgeschick passiert, gilt es, vor allem bei Krankheiten, schnell zu handeln, sonst kann dies ernste Folgen für den Spieler oder seine Helfer haben.

Begegnet Ihr einem unfreundlichem Wesen, kommt es zum Kampf, wenn Ihr es nicht vorzieht zu flüchten. Das Kampfsystem von A. ist excellent gelöst. Anstatt sich wie bei DungeonMaster oder Ishar den Mausfinger wundzudrückken, wird hier die strategische Seite des Monsterklopfers angesprochen. Auf einer Art Schachbrett kann man nun den Charakter bewegen, einen Zauberspruch ausführen, einen Gegenstand benutzen (z.B. Heiltränke, Waffen oder Rüstungsverstärkende Flüssigkeiten, Nettigkeiten wie Feuerballstäbe usw), Angreifen, Verteidigen oder flüchten. Bei Waffen oder Rüstungen gibt es die Prädikate "Schaden" bzw "Schutz", die Werte von -10 (verflucht!!) bis +25 annehmen können. So hat man immer ein Bild von der Leistung seiner Ausrüstung. Besonders nützlich ist die "Fledder-it"-Funktion am Ende des Kampfes. Dort reißt man sich die Nahrungsmittel, Goldstücke (ist Geld) und Ausrüstungsgegenstände (bringen Geld) des geplätteten Monsters (bringt Erfahrungspunkte) unter den blutigem Nagel.... Anmerk.: Viele der dutzendweise in der Lyramionischen Flora und Fauna vorkommenden Wesen sind zu Gesprächen bereit. Dazu gelangt man in das Dialogsystem von Amberstar Hier können nun Wörter eingegeben oder aus einer Stichwortliste angeklickt werden. Zusätzlich kann getauscht, verkauft oder gekauft werden.

Während man sich in Städten oder Dungeons bewegt, wird in eine von Dungeon-Master bekannte 3D-Darstellung umgeschaltet. Zusätzlich arbeitet ebenso unauffällig wie nützlich der Kartenzeichner mit. Bei der Reise auf der Oberfläche, z.B. zwischen Stadt und Stadt, sieht man die Welt in 2D von oben (Ultima-Like). Als Transportmittel stehen Transmitter (Beam me up,...), Pferde, Schiffe, Flösse oder ***** und ***** zur Verfügung :-)... In Städten finden sich Tavernen, Waffenschieber. ähh Schmieden, Tempel, massig Spezialgeschäfte für den Monsterklopfer-Bedarf, Personen (Freund oder Feind ??) usw. Schließlich muß man sagen, daß Amberstar eines der komplexesten deutschen Rollenspiele (Nach Ambermoon...) ist. Insgesamt gibt es folgende Klassen (Berufe):
-- Krieger

-- Paladin
-- Ranger
-- Dieb
-- Weiße Magier (Heilen, Untote auflösen,...)
-- Schwarzmagier (Kampf)
-- Graumagier (Sonstiges)
-- Mönche
Rassen:
-- Halbork
-- Elf
-- Halbelf
-- Zwerg
-- Halbling
-- Mensch
-- Gnom
-- versch. Tiere, wie Hunde, Katzen usw, die auch aufgenommen
werden können, wenn man die jew. Sprache beherrscht.

Bewertung (0-100%)

Spielbarkeit : 100 %

Komplexität : 100 %

Spaß zu Beginn : 80 %

Spaß auf Dauer : 95 %

Handhabung : 95 %

Grafik : 78 %

Musik : 99 % (Jochen Hippel - Muß ich da noch was
sagen ??)

Sound : nicht vorhanden - ich habe keinen vermißt.

Positiv : Zuviel, um es hier aufzuzählen.

Negativ : Nur ein Spielstand

Keine Datendisks (HEUL)

SUCHTFAKTOR!!!

Stephan Kraus

==-----==

Möge die Macht mit Dir sein - bis demnächst in Vielauges Reich !

1.64 amberstar_komp

Komplettlösung:

In TWINLAKE fangt Ihr im Gasthof mit dem Aufbau einer schlagkräftigen Truppe an: SILK möchte gerne Dieb werden und schließt sich Eurer Truppe an.

Die Stadt CRYSTAL ist das nächste Ziel. Im dortigen Gasthof findet Ihr zwei weitere Mitstreiter: GRYBAN, der Paladin werden möchte, und TRASRIC, den schwarzen Magier. Dieser sagt Euch, wo Ihr den Schlüssel zum Turm der schwarzen Magier finden könnt. Im Garten des Gasthofs müßt Ihr den einzelnen Baum, der vom Wasser umgeben ist, untersuchen. Er enthält 5000 Goldmünzen sowie eine Wegbeschreibung zum Turm des Rätselmeisters. Habt Ihr dann noch den Schlüssel aus dem Raum mit den vielen Blumentöpfen geholt (SPHÄRE DER ÖFFNUNG), geht es zurück nach Twinlake.

Home, Sweet Home

In Twinlake sucht Ihr das Haus Eurer Familie auf. Die Tür könnt Ihr mit dem Haustürschlüssel öffnen, den Ihr von Anfang an dabei habt. In Eurem Zimmer findet Ihr einige Gegenstände in der Truhe. Auf dem Flur davor befindet sich eine Kiste, in der eine Robe und ein Kleiner Schlüssel liegen. Wenn Ihr im Schlafzimmer der Eltern den Kleinen Schlüssel benutzt, könnt Ihr im Raum dahinter den Schrank durchsuchen. Alles einsammeln, denn was Ihr nicht gebrauchen könnt, wird zu Gold gemacht.

Im Raum vor der Küche das Bücherregal untersuchen, das gefundene MAGISCHE BILD mitnehmen und auch gleich benutzen. Es zeigt an, ob es Tag oder Nacht wird. Die Küche selbst hat erst später eine Bedeutung, und das Haus ist erst einmal abgehakt.

Draußen trifft Ihr auf ein kleines Mädchen, das Euch eine traurige Geschichte von ihrer entführten Katze erzählt. Eine gute Tat ist in Sicht, läßt aber noch auf sich warten. Beim Kanzler KARWAIN erhaltet Ihr den Auftrag, in den ABWASSERKANÄLEN nach dem Rechten zu sehen. Laßt Euch vom Kanzler den Schlüssel geben, und besorgt Euch beim örtlichen Warenhandel ein paar Fackeln. Und ab geht's in die Untenwelt. Abspeichern ist hier eine gute Idee.

Kanal voll?

Mit Hilfe der Karte ist es hier unten relativ einfach, an die Schätze zu kommen und, natürlich, den RATTENKÖNIG aufzuspüren. Der ist für den Blödsinn im Untergrund verantwortlich und wird gemeuchelt. Um die Ratten zu überstehen, sollte Trasric nach vorne gestellt werden und seinen Spruch " Magische Pfeile " benutzen. Ist die Magie verbraucht, verlaßt Ihr den Untergrund und schlaft eine Nacht zwecks Auffrischung der Magiepunkte. Dann könnt Ihr Euch erneut in der Kanalisation vergnügen. Ist der Rattenkönig einen Kopf kürzer gemacht, so

sammelt Ihr alles ein, was er zurückgelassen hat: seinen Kopf und die Katze. Letztere bringt Ihr Sunny zurück, die dafür dem edlen Retter die Sprache der Tiere beibringt. Redet danach noch einmal mit Sunny, denn sie verkauft jetzt FILZHÜTE für 10 GM. So ein Hut bringt +1 auf den Rüstungsschutz. Den Kopf des Rattenkönigs gebt Ihr beim Kanzler ab. 600 GM Belohnung sind Euch sicher.

Tierisches

Jetzt heißt es, dem Charakter einen Beruf zu verpassen. In dieser Lösung habe ich ihn zum KRIEGER gemacht. Nachdem Ihr der GILDE beigetreten seid und kräftig trainiert habt, führt Euch der Weg zurück zum Haus der Familie. In der Küche könnt Ihr jetzt mit dem Hund sprechen, da Ihr ja die Sprache der Tiere gelernt habt. Der gute SPIKE möchte etwas zu essen haben (1 RATION), danach nehmt Ihr ihn in die Truppe auf und ihm seinen KNOCHEN ab.

Bei einem neuerlichen Besuch im Tanzenden Drachen fangt Ihr ein Gespräch mit der Katze an. Auf die Frage nach dem GEHEIMNIS erzählt sie Euch, wo sich die GILDE DER DIEBE befindet. Hier könnt Ihr SILK ausbilden lassen. Eure Ausrüstung sollte inzwischen mit allem aufgepeppt sein, was Euer Geldbeutel bezahlen kann, denn BRETH, der Wirt des Drachen, verspricht Euch 100 GM, wenn es Euch gelingt, ihm eine Flasche Wein aus dem Keller zu besorgen.

Auf geht's. Neben der Treppe zum Weinkeller befindet sich ein Faß, in dem ein BRECHEISEN liegt, das noch sehr nützlich sein wird. Nachdem Ihr den WEINSCHLEIM besiegt und die FLASCHE WEIN aus der Kiste geholt habt, gebt Ihr die Flasche dem Wirt und erhaltet die Belohnung. Beendet das Gespräch und sprecht Breth dann noch einmal an. Er rückt damit heraus, daß sein Bruder ORLANDO in Crystal ebenfalls Probleme mit seinem Weinkeller hat.

Wir trainieren nun ein bißchen, kaufen Essen, Fackeln usw. ein und - speichern ab.

Geisterstunde

Auf dem Friedhof betretet Ihr die Gruft von SIR MARILLION. Tagsüber trifft Ihr hier GWENDOLYN, die die Rose der Trauer sucht, um ihren geliebten Paladin zu erlösen. Um Mitternacht treibt sich drinnen der Geist von Sir Marillion herum. Sprecht diesen auf GWENDOLYN an, und er wird Euch einen Schlüssel geben. Mit diesem öffnet Ihr die Tür hinter dem Sarg und plündert die Schatzkiste. Ihr findet eine Rüstung und ein Schwert für Paladine sowie etwas Gold. Neben dem Raum mit der Kiste befinden sich zwei mit Wasser gefüllte Becken. Im linken frischen sich Eure Lebenspunkte, im rechten Eure Magiepunkte immer wieder voll auf.

Knochenarbeit

Was machen wir nun mit den Sachen, die nur ein Paladin benutzen kann? Ganz einfach: Wir reisen nach Crystal und lassen Gryban in der Gilde der Paladine

ausbilden. In Crystal sucht Ihr zusätzlich FIRLAS, den Knochenleser auf und gebt ihm den Knochen von Spike. Als Gegenleistung erhaltet Ihr das 1. AMBERSTÜCK. Auf Eurer Karte seht Ihr nordöstlich von Twinlake eine Ruine, wo Ihr das nächste Party-Mitglied anheuern könnt: Den TURM DER WEISSEN MAGIER. In der Gilde, die hier ihr Hauptquartier hat, trefft Ihr auf CRAG, den weißen Magier, den Ihr in die Truppe aufnehmen solltet.

Zurück in Twinlake besucht Ihr SHANDRAs Haus. Von ihm bekommt Ihr einen Laborschlüssel, ein Buch und die Information, daß im Eßzimmer eine Karte der Spielwelt an der Wand hängt - solltet Ihr mitnehmen. Shandra versorgt Euch übrigens mit einem recht guten HEILTRANK. wenn Ihr eine leere Flasche dabeihabt. Mit dem Laborschlüssel öffnet Ihr die Tür im Schlafzimmer und findet in der Schatzkiste des Labors einige nützliche Gegenstände.

Graue Magie

Weiter geht es in Richtung ILLIEN, das Ihr aber noch nicht betretet. Statt dessen wandert Ihr in nordöstlicher Richtung zum Ufer und fahrt mit dem Floß nach Südosten. Nach kurzer Zeit seht Ihr etwas westlich eine Insel mit den TURM DER GRAUEN MAGIER (Landonis). In der Gilde im Turm wartet schon SATINE, die graue Magierin auf Euch. Nun endlich ist Eure Truppe komplett, und es kann losgehen.

In Crystal fragt Ihr Orlando nach seinem PROBLEM und stürmt in den Weinkeller, um seinen Pokal zu holen. Als Gegenleistung gibt Euch der Wirt einen Alten Schlüssel, der in das Verrostete Schlüsselloch (ebenfalls in Crystal) paßt und den Weg zu seiner Schatzkiste freigibt, in der sich das 2. AMBERSTÜCK befindet. Wie üblich wird mal wieder ausgerüstet, eingekauft und trainiert. Haben Krieger und Dieb in Twinlake trainiert, empfiehlt es sich, den Warenhandel zu besuchen, um dort den Bernstein zu kaufen.

Per Express in den Keller

Die Villa steht als nächstes auf dem Programm, und die Party folgt schön brav dem Weg bis zum Haus. Irgendwo steht dabei ein einzelner Strauch, in dem sich der Villenschlüssel befindet. Wenn Ihr die Villa betreten wollt, bricht allerdings der Boden unter Euren Füßen ein, und Ihr findet Euch im Keller des Hauses wieder. Von dort begeben Ihr Euch auf die Suche nach Jonathans Labor, wo Ihr ALLE!! Möbel untersucht.

In dem Raum mit den zwei brodelnden Kesseln ist in die Nordwand eine Geheimtür eingebaut, hinter der Ihr eine Schatzkiste findet. Folgende Gegenstände solltet Ihr nach Verlassen des Labors bei Euch haben: 5 Tagebuchseiten, 1 Siegelring. 1 Tunnelschlüssel, 1 Bergkristall und 1 Kompaß. Sofortige Benutzung ist empfehlenswert.

Weiter geht es durch den Alten Tunnel, an dessen Ende eine Treppe zu Breths

Weinkeller in Twinlake führt. Von da aus wandert Ihr nach GEMSTONE, wo Ihr bei TORBUS eine Schaufel und eine Spitzhacke kauft.

Verläßt Gemstone und geht in Richtung Norden zum Haus der KRÄUTERFRAU. Im hinteren Teil des Hauses befindet sich ein Garten, in dem eine alte Frau arbeitet. Sprecht sie auf PILZ an, und sie wird Euch für jeden Pilz, den Ihr abgibt, einen Trank zur Erhöhung der Werte brauen. Nun betretet Ihr das Gebäude im Garten und antwortet dem Rätselmund MERA. Dahinter führt eine Leiter in die IRRWICHT HÖHLE. Hier begeben sich die beiden auf die Suche nach dem Besen der alten Frau, gebt ihn dann MERA, und als Dank sagt sie Euch, wo Ihr das dritte Stück des AMBERSTAR finden könnt: im FROSCHEICH westlich des Hauses, wenn Ihr die Großen Steine untersucht.

Geschenke

Das GRAB DES PHARAO, dessen Eingang sich in dem Gebirgszug nördlich der BOLLGAR BERGE befindet, ist Euer nächstes Ziel. Dem Rätselmund antwortet Ihr RELANUKH.

Holt nun den Schlüssel der Sonne und begeben sich die beiden auf die Suche nach den sechs Geschenken: die Rüstung der Geb, die Robe der Nut, der Stab der Harachte, die Kette der Bala, der Langbogen des Sobek und die Brosche der Gala. Holt sie aus den jeweiligen Dungeons und benutzt sie an den dazugehörigen Stellen.

Nun ist der Weg freigegeben, und Ihr könnt den Teleporter benutzen. Auf geht's zu den Schatzkisten. Greift Euch das 4. AMBERSTÜCK, besiegt RELANUKH und verläßt den Dungeon mittels des Teleporters.

Wieder im Freien angekommen, begeben sich die beiden auf den Weg in die nächste Stadt, um die Beute zu verkaufen und zu trainieren. Wenn Ihr in Crystal damit fertig seid, kauft Ihr ein Schiff (5000 GM), mit dem Ihr nun noch einmal zum Pharaonen-Tempel segelt, um ihn endgültig auszubeuten. Ist das geschafft, segelt weiter in Richtung Süden an der Küste entlang. Nach einiger Zeit seht Ihr an der steinigen Küste einen kleinen Bach samt Bootssteg. Dort nehmt Ihr das Floß und folgt dem Bach weiter in Richtung Westen, bis Ihr beim TURM DER SCHWARZEN MAGIER ankommt. Benutzt die Sphäre der Öffnung, um einen der Felsen zu beseitigen, die den Turm umgeben. Dem Rätselmund antwortet Ihr NIKADEMUS.

Bilderrätsel

Nachdem Ihr Trasric trainiert habt, neue Spruchrollen gekauft und gelernt habt, geht es zurück nach Crystal. Dort sucht Ihr das Haus vom LORDKANZLER auf. In der Eingangshalle hängen vier Bilder, die gleichzeitig die Antworten auf die Rätselmünder im Keller sind.

Name des Piraten - MALTOR

Name der blauen Perle - LEONORE

Name der Trauernden - FENORA

Name des Gockels - CALWELL

Die Frau des Lordkanzlers sagt Euch, daß ihr Mann im Keller einige seltsame Experimente gemacht hat. Eines davon muß fehlgeschlagen sein, denn seit diesem Experiment ist er verschwunden. Also ab in den Keller und bei der verschlossenen Tür den Siegelring benutzen. Weiter in Richtung Norden (im Westen ist nur unwichtiges Ectoplasma).

Hinter den vier Rätselmündern befindet sich ein Käfig, in dem der Lordkanzler gefangen gehalten wird. Davor, in einem mit Wasser gefüllten Raum, haust ein Dämon. Tötet den Wasserdämon und nehmt den Käfigs Schlüssel mit, um den Lordkanzler zu befreien. Als Dank dürft Ihr den Schatz in der Truhe behalten: das 5. AMBERSTÜCK.

Illien ruft

In Illien angekommen, besucht Ihr Pelanis, den Hüter des Horstes. Sprecht ihn auf DRACHE an. Er erzählt, daß ein Drache die Adler tötet und bittet Euch, den Drachen zu killen und ihm das DRACHENEI zu bringen. Gesagt, getan. Kauft aber, bevor Ihr startet, noch einige Tränke zwecks Heilung, Magieauffrischung etc. Mit dem nordöstlich von Illien liegenden Floß fahrt Ihr nun nach Norden zur Drachenburg. Holt dort zuerst mal den Adlerschlüssel. Damit schließt Ihr eines der vier Schlösser auf. Sobald der Adlerschlüssel benutzt wird, erscheint bei eine Tür. Geht durch diese Tür und dann die Treppe hinauf. Im oberen Bereich ist das DRACHENNEST. Tötet den Drachen und nehmt die Schätze aus dem Nest. Unter anderem findet Ihr hier das 6. AMBERSTÜCK, das Drachenei und Jonathans Schlüssel. Um die Burg schnell verlassen zu können, benutzt Ihr den Teleporter. Das Drachenei wird nun zu Pelanis gebracht. Als Dank dafür erhaltet Ihr eine Flöte, mit der man sich einen Adler als Transportmittel herbeirufen kann. Diese Flöte kann man so oft benutzen, wie man will - eine gute Sache.

Teleportationen

Nun könnt Ihr Euch um das nächste Amberstück kümmern. Also wieder zurück zu Jonathans Villa. Hier begeben sich Ihr in den Hauptkeller und benutzt den Teleporter, der zur Insel führt. Dort findet Ihr, einen Schritt südlich von Euch, einige brauchbare Gegenstände. Weiter geht's im Haus. In dem Raum mit dem Bett untersucht Ihr die Truhe. Voila, das 7. AMBERSTÜCK.

Bei der verschlossenen Tür nebenan benutzt Ihr Jonathans Schlüssel. Der dahinter befindliche Teleporter befördert Euch in das Labor der Villa, und von da geht es zurück nach Twinlake in den Tanzenden Drachen. Sprecht in der Küche OLDAMIEL an und gebt ihm den Alten Ring. Als Gegenleistung erhaltet Ihr dafür eine Kristallkugel, mit der Ihr Euch eine Landkarte der Umgebung anzeigen lassen könnt.

Flugversuche

Von Twinlake aus fliegt Ihr in Richtung Westen bis zur Küste und weiter zum

südlich gelegenen Bootssteg. Von da aus in Richtung Westen bis zur Insel mit dem Haus, in dem sich die Rangergilde befindet. In der Gilde wartet Ihr, bis ANNOREL sich zu Tisch begeben. Fragt sie nach dem Amberstar. Sie erzählt Euch von der Alten Rangergilde, die auf der Hauptinsel der Fünf-Schwestern-Inselgruppe liegt. Ihr bekommt von Annorel einen Öffnungsstab, mit dem Ihr dort den versiegelten Eingang öffnen könnt. Hinfliegen und benutzen, heißt die Devise.

Fallstudien

In der Alten Rangergilde holt Ihr Euch zuerst den Lagerschlüssel aus Keller 1. Damit geht Ihr zum Schlüsseloch in Keller 2 und benutzt ihn hier. Neben dem Schlüsseloch erscheint eine Tür, hinter der eine Schatzkiste steht, die das 8. AMBERSTÜCK heherbergt. Auf dem Rückweg solltet Ihr alle restlichen Schätze einsammeln (Nikademos' Robe ist sehr gut!).

Habt Ihr trainiert, eingekauft. Euch besser ausgerüstet und abgespeichert? Dann geht es von Twinlake aus in Richtung Osten. Inmitten der Berge befindet sich der Eingang zur Zwergenmine. Dem Rätselmund antwortet Ihr SAROD, und er gibt den Weg frei. Wenn Ihr die Mine betretet, fällt Ihr nach ein paar Schritten durch eine Falltür in Ebene 3. Dort benutzt Ihr bei der Falltür den Levitations-Spruch, um in Ebene 2 zu gelangen. Hier räubert Ihr die drei Schatzkisten aus, wobei Euch auch eine Krone mit einem Amberstück in die gierigen Hände fällt.

Hallo, Dönner!

Zurück zur Falltür. Dort laßt Ihr Euch in Ebene 3 hinunterfallen, benutzt den Teleporter und geht zur Treppe, die zu Ebene 2 führt. Auf dem Weg dahin fallen plötzlich einige Monster über Euch her, die Ihr ganz locker in die ewigen Jagdgründe schickt. In Ebene 2 wandert Ihr zur Geheimtür und holt den Minenschlüssel aus der Schatzkiste. Geht nun zur Treppe, die in Ebene 1 führt. Dort benutzt Ihr den Minenschlüssel, der die Wand mit dem Schlüsseloch zum Verschwinden bringt. Damit ist die Falltür außer Betrieb und der Ausgang frei. Wenn Ihr die Zwergenmine verlassen habt, fliegt Ihr am besten erst nach Gemstone und von dort in westliche Richtung über die Brücke bis zu den Bergen. Hier ist in den Felsen der Eingang zu DÖNNERS MINE. Drinnen geht Ihr zu seiner Wohnung und gebt Ihm die Zwergenkronen. Dönner entfernt das Juwel aus der Krone, und damit seid Ihr stolze Besitzer von 9 AMBERSTÜCKEN. Verlaßt nun Dönners Mine und fliegt in Richtung GRALSÜMPFE. So, und nun aufgepaßt, Leute! Schaut auf die Landkarte und begeben Euch zu den Felsen, die nördlich vom Buchstaben " R " des Wortes Gralsümpfe stehen. Dort befindet sich das Haus der SUMPFFSTATION, wo einige Fässer herumstehen. Eines davon enthält drei Fackeln, einen Topas und ein Brecheisen. Nehmt die Sachen mit und geht die Leiter hinunter in die KANALANLAGE. Dem Rätselmund antwortet Ihr WASSER. Nun holt Ihr Euch den Erdstein, den Regenbogenstein und den Merktettel aus den Schatzkisten. Auf dem

Merkzettel steht, wie Ihr die Edelsteine in die Schlüssellöcher einsetzen müßt. Habt Ihr alle Edelsteine eingesetzt, könnt Ihr Euch den Kartenlokator holen und auch gleich benutzen. Er zeigt an, wo Ihr Euch zur Zeit befindet (Koordinaten).

So, zurück nach Illien in den Gasthof. Dort sprecht Ihr KELVIN auf HARFE an. Er erzählt Euch, daß er bei einem Spiel seine Harfe an den Rätselmeister verloren hat. Ob Ihr wohl so gut sein würdet? THAER, eine Frau, die sich ebenfalls im Gasthof befindet, lehrt Euch für 1000 GM die Sprache der ELFEN, wenn Ihr sie auf LEHRERIN ansprecht. Weiter geht es zum HAUS DES RÄTSELMEISTERS (X 337/Y362).

Rätselhaftes

Dem Rätselmund im Haus des Rätselmeisters antwortet Ihr KELVIN. Saroth, der Rätselmeister, gibt Euch den Turmschlüssel und verrät Euch, daß Ihr die Harfe finden werdet, wenn Ihr den RÄTSELTURM bezwingt. Diesen findet Ihr bei X 365/Y 369. Im Rätselturm löst Ihr die Rätsel und kämpft Euch den Weg bis zur HARFE frei. Dann nehmt Ihr den Teleporter neben der Schatzkiste und teleportiert nach draußen.

Ihr geht erneut in den Rätselturm und benutzt die Harfe an der Stelle, wo Ihr leise Harfenmusik hört. Nun erscheint eine Tür, durch die Ihr zu einer Schatzkiste gelangt, in der sich einige nützliche Ausrüstungsgegenstände befinden.

Alles erledigt? Dann geht es zurück nach Illien, um Kelvin die Harfe zu bringen. Als Dank erhaltet Ihr das 10. AMBERSTÜCK.

Buchstabensalat

Im TEMPEL DER SANSRI (X 199/Y 357) wartet Ihr bis Mitternacht, dann sollte die Wand vor Euch verschwinden. Nacheinander klappert Ihr nun die Rätselmünder ab und holt Euch den Goldschlüssel. Mit ihm könnt Ihr die Goldene Tür im Heiligtum öffnen. Dahinter befindet sich eine Schatzkiste, die einige sehr brauchbare Gegenstände enthält. Was die Rätselmünder angeht, so antwortet Ihr bei allen mit ZEICHEN und erhaltet einen Buchstaben. Die Buchstaben ergeben das Wort SCHLANGE, was Ihr beim Rätselmund 1 im Heiligtum eingeben müßt. Doch bevor Ihr dorthin geht, müßt Ihr unbedingt noch den RING DER SCHLANGE hohlen!

Der Rätselmund gibt eine Tür frei, die in den Thronsaal der Sansri führt. Im Vorraum müßt Ihr den Ring der Schlange bei der Wand benutzen wo ein Kreis mit einem Schlangensymbol im Boden ist. Nun sollte eine Tür erscheinen, die Euch zu SANSRI führt.

Besiegt Sansri und ihre Gefolgsleute und räubert dann die Schatzkisten aus.

Hinter dem Thron befindet sich eine Geheimtür in der Wand. Diese verbirgt eine Schatzkiste und einen Teleporter. In der Schatzkiste befindet sich das 11.

AMBERSTÜCK. Benutzt den Teleporter und dann auch noch den nächsten, und schon

seid Ihr wieder draußen im Freien.

Laßt Blumen sprechen

Erinnert Ihr Euch noch an Gwendolyn, die die Rose der Trauer sucht? Ihrem Problem widmet Ihr Euch als nächstes. Ihr begeben Euch zu diesem Zweck zum Eingang des Dungeon (X 315/Y 075).

Dem Rätselmund antwortet Ihr JASMIN. Sucht jetzt in den Gärten der Jasmin die vier Blüten, die beim TEMPEL DER ROSE (X 030/Y 030) gebraucht werden. Hinweis! Alle diese Koordinaten sind nur für diesen Dungeon bestimmt und nicht für die Außenwelt.

Das KLEEBLATT (Glück) findet Ihr bei X 046/Y 013

Die ROSE (Liebe) findet Ihr bei X 008/Y 013

Die LILIE (Schmerz) findet Ihr bei X 023/Y 040

Das VERGISSMEINNICHT (Erinnerung) findet Ihr bei X 035/Y 040

Nun gelten wieder die Koordinaten der Außenwelt.

Jetzt ist der Weg zum Raum mit der Schatzkiste frei, und Ihr könnt Euch die ROSE DER TRAUER holen. Zurück geht es nach Twinlake zum Friedhof. Dort betretet Ihr Sir Marillions Grabstätte und übergebt Gwendolyn die Rose. Als Dank erhaltet Ihr die Spruchrolle TELEPORT.

Weiter geht es zum WACHHAUS DER EWIGEN WACHE (X 214/Y 058). Dort angekommen, werft Ihr die Monster erst einmal hinaus und leert dann die Schatzkiste, in der sich einige recht brauchbare Gegenstände befinden.

K(n)opfloes

Fliegt jetzt zum Strudel bei (X 146/Y 011) und laßt Euch hineinfallen. In Vielagues Reich angekommen, begeben Ihr Euch zum Dorf SHIP'S END (X 045/Y 010).

Im Haus der Händler geht Ihr in die 2. Etage und sprecht ATACAR an (er befindet sich auf dem Balkon). Gebt Ihm eines der Kräuterpäckchen. Daraufhin erzählt er Euch von einer Schatzkarte, die sich im Busch beim Grab des Bruders befindet (X 034/Y 033).

Ihr geht also zum Friedhof und untersucht den Busch. Tatsächlich findet Ihr hier eine Karte. Auf dem Weg zur Burg von Vielauge (X 011/Y 034) könnt Ihr Euch den Schatz holen, der sich bei (X 044/Y 028) befindet und unter anderem das 12.

AMBERSTÜCK enthält.

In Vielagues Burg benutzt Ihr die Treppe U1 und gelangt in die 2. Etage. Geht durch die Geheimwand zu X 13, Y 28 und betätigt den Knopf im Boden. Zurück in die 1. Etage und die Treppe zur 2. Etage benutzen. Dort ebenfalls durch die Geheimwand gehen und bei X 13/Y 13 den Knopf im Boden betätigen. Erneut geht es in die 1. Etage zurück. Hier wird der Teleporter benutzt, um zu Treppe zu gelangen. Wieder in der 2. Etage angekommen, geht Ihr durch die Geheimwand zu X 28/Y 13 und betätigt, na, was wohl, den Knopf im Boden. Zurück kommt Ihr per

Teleporter in der 1. Etage.

Immer munter, rauf und runter

Nun geht Ihr zur Treppe, um folgende Sachen aus der 2. Etage zu holen: Aus der Schatzkiste bei X 13/Y 15 den Zellschlüssel. Vom Tisch bei X 27/Y 24 Melgrims Tagebuch. Aus der Schatzkiste bei X 18/Y 27 den Meisterschlüssel. Und um die Kasse aufzubessern, liegen in dem Raum mit den Skeletten einige Gemmen auf dem Tisch.

Zurück geht es in die 1. Etage und dort die Treppe benutzen, die wieder in Etage 2 führt. Dort durch die Geheimtür gehen und bei X 28/ Y 28 den Knopf im Boden betätigen. Mit dem Zellschlüssel könnt Ihr den Käfig mit dem Mädchen drin öffnen. Wenn Ihr Euch dem Mädchen nähert, verwandelt es sich allerdings plötzlich in ein Monster (DOPPELGÄNGER), das Ihr tunlichst tötet, um das echte Mädchen zu erlösen. Als Dank erhaltet Ihr eine Anti-Magie-Kette.

Wieder zurück in der 1. Etage benutzt Ihr die Treppe, die in die 2. Etage führt. Über die Treppe (X 24/Y 13) gelangt Ihr schließlich hinauf in den Turmbau, wo Ihr nun nacheinander die Schatzkisten ausräumt. In einer Schatzkiste findet Ihr, welch' selten Glück, tirili, unter anderem das 13. AMBERSTÜCK.

An der Tür benutzt Ihr den Meisterschlüssel, um zu VIELAUGE zu gelangen. Fröhliches Meucheln ist angesagt. Die Hinterlassenschaften, d.h. die Windkette und der Torschlüssel, erweisen sich recht bald als nützlich: Dann benutzt Ihr den Torschlüssel und den Gang dahinter um durch das Windtor, nach LYRAMION zu gelangen.

Flickwerk

In LYRAMION fliegt Ihr zum TEMPEL (X 049/Y 329), wo Ihr die 13 AMBERSTÜCKE in der richtigen Reihenfolge einsetzen müßt.

Wissen = Mork

Verbündeter = Bralkur

Herr des Meeres = Sobek

Mutter des Lebens = Gala

Falschheit = Sansri

Freundin des Adlers = Nut

Böser = Lord

Tarbos Kraft der Erde = Geb

Mutter des Todes = Bala

Feuer = Harachte

Verräter = Marmion

Das, was kommen wird = Talmit

Vielleicht wundert Ihr Euch, das hier nur 12 Teile aufgeführt sind: Die Nummer 13, das Amberstück aus der Krone, ist das Herzstück des Amberstars.

Marmions letzte Schlacht

Mit dem nun kompletten AMBERSTAR begeben Sie sich zur FESTE GODSBANE (X 209/Y 049). In der Schatzkiste gibt es einige gute Spruchrollen zu ergattern, dann geht's auf zur Kellertreppe. Im Keller trifft Sie den bösen Buben BRALKUR, der Sie den Weg zur Schatzkiste versperrt. Nieten ihn kurzerhand um und holen Sie den Runenstab aus der Kiste. Zurück in der Eingangs-Etage benutzen Sie den Teleporter, dann noch einmal und gehen bis zur Treppe, die nach oben zum Turm führt. Dort benutzen Sie den Runenstab.

Jetzt ist der Weg zu MARMION frei, und es kommt zur letzten Schlacht. Helden wie Sie sollte es keine Probleme bereiten, die bösen Magier und Marmion zu besiegen und dann die nacheinander auftauchenden Teleporter zu benutzen. Alles vollbracht? Dann genießen Sie die Endszene!

Autor: Michael Behringer

1.65 amiga superbball

Spielname: Amiga Superball

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat

Während des Spiels einfach ständig <F1> oder <F2> drücken. Nun bist Du unverwundbar und kannst ewig spielen.

1.66 amiganoid

Spielname: Amiganoid

Hersteller: Digital Illusions (1993)

Genre: ?

Level Codes:

01 AF 06 CHESS 11 FUN? 16 CROSS 21 CBM

02 HELLO 07 CAR 12 ROCKET 17 HOLE 22 DISK

03 SIDE 08 ARROW 13 ANGLE 18 CUBE 23 LABBY

04 BLOB 09 LUCK 14 OLLE 19 BOUNCE 24 DICE

05 ACIEED 10 HOUSE 15 GNU 20 FELLOW 25 LAST

1.67 amiguess

Spielname: AmiGuess

Hersteller: Alpha Software

Genre: Ratespiel

Screenshot

1

Cheats:

Einfach als Zahl eingeben:

113 - Secret Section!

999 - Cheat function!

1.68 amnios

Spielname: Amnios

Hersteller: Psygnosis (1991)

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

Level 1 FRDSNSMNGR

2 PLFRMNLQSN

3 LSNBRGNSLQ

4 LKMCTKSCDF

5 STBNLMRCHL

6 RCHLMCLRHS

7 THBSTSTFTT

8 THTHJJRSNN

9 MLFNDBTFLL

10 BTTMNDHRCH

1.69 anarchy

Spielname: Anarchy

Hersteller: Psyclapse (1990)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Level Codes:

5400 0101 3901 2602

9902 4303 9003 6904

3305 9305 3406 0407
6407 2008 7408 4709
3810 0511 6811 3212
0213 8213 5014 1015
8215 5116 0117 7017
5518 2819 9919 7320
2521 0622 3722 1223
4523 4124 1825 1926
9726 5927 0528

1.70 ancient art of warin

Spielname: The Ancient Art of War in the Skies

Hersteller: Microprose (1993)

Genre: Strategie

Hints:

Bomber nie ohne Geleitschutz fliegen lassen.

Im Gegenzug solltet ihr immer unbewachte Bomber des Gegners angreifen.

Angriffe am besten mit zahlenmäßig überlegenen und energiereichenden Schwadronen fliegen.

Auf dem Flugplatz sind selbst zahlreiche Gegner eine leichte Beute. Also sobald die feindlichen Piloten nach einem Angriff abdrehen, mit Bombern verfolgen und die gelandeten Maschinen am Boden zerstören.

Erstrebenswert sind Angriffe auf dem Flugplatz des Gegners, aber auch Grenzbombardements sind überlebenswichtig.

Bomber möglichst nahe an der Landebahn einsetzen, da sie dort nach dem Angriff vor den Abfangjäger sicher sind.

Gegnerische Bomber sind nach den Abwürfen sehr leicht zu treffen und zu besiegen.

Bei Bombenangriffen alle Maschinen so schnell wie möglich starten, da sie am Boden gute Zielscheiben darstellen.

1.71 another world

Spielname: Another World

Hersteller: Delphine (1990)

Vertrieb: United Software

Genre: Adventure

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 76 %

Sound: 59 %

Motivation: 73 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Markus Castro

Komplettösung

Während des Spiel <C> drücken um diese Levelcodes einzugeben:

Level Codes:

1 EDIJ

2 HICI

3 FLLD

4 LIBC

5 CCAL

6 EDIL

7 FADK

8 KCIJ

9 LDIJ

10 LALD

11 LFEK

oder

1 EDJI

2 HICI

3 FLLD

4 EDIL

5 FADK

6 CCAL

7 LIBC

8 KCIJ

9 LDCI

10 ICAH

11 LDIJ

12 LALD

13 KJIA

14 LFEK

15 FLAK

16 LAEA

17 FIEI

18 GABK

19 KCGB

1.72 anotherw_castro

Another World

Heute hab ich für die Oldie-Reihe ein ganz besonderes altes Spiel aufgetrieben:

Another World 1

Und trotz seines Alters kann ich mit Recht behaupten, daß es genial ist! Aber gut, los gehts...Zur Story:

In diesem Delphin-Spiel übernimmst du die Rolle des jungen Wissenschaftlers Lester Chaykins. Dein Hobby ist es in deinem Labor ein par Kernreaktionen zu verursachen, wie andere Leute eine Cola trinken. Bei einem dieser Experimente kommt es dann zur Katastrophe:

Ein Blitz kracht in das Labor, verkracht sich mit dem Atom, beide krachen in dich rein, und du krachst in eine andere Dimension. Cool!

Jetzt bist du jedenfalls erstmal auf dich allein gestellt, und mußt versuchen zu überleben. Andernfalls bist du tot, ist ja klar :).

Zum Spiel:

Dieses Game ist der Vorfahr von solchen Plattformern wie Flashback oder onEscapee. Im Gegensatz zu Flashback hast du hier keine begrenzten Handlungsmöglichkeiten, und auch die Anleitung schweigt sich über dein Können weitestgehend aus. Du mußt selbst herausfinden, was du kannst (und was nicht :). Die Spielfigur ist nicht nur in feste Bewegungsmuster eingebaut, wie z.B. nur Laufen und Ballern. Vielmehr kannst du in diesem Spiel Tauchen, Lianenschwingen, an Stalagmiten klettern, kriechen, einen Computer steuern und und und. Es macht einfach unheimlich Bock dieses Spiel zu Zocken. Dieses Spiel ist eines der besten Actiongames aller Zeiten, weswegen ich es hier vorstellen möchte. Die Grafik: Bei der Grafik kann man geteilter Meinung sein. Die eigentlichen Spielegrafiken wirken ein bisschen blaß und bieten kaum mehr als 8-16 Farben. Jedoch können die Zwischensequenzen voll überzeugen. Das Intro beispielsweise dauert mehr als 2 Minuten, und im Spiel kommen des öfteren diese Zwischensequenzen zum Vorschein, und erzählen die Story weiter. Wenn man sich das Spiel ansieht, muß man sich natürlich vor Augen halten, daß es ca. 7-8 Jahre alt, und somit Grafisch nicht mit onEscapee mithalten kann. Dennoch kann man der Grafik das Prädikat: Gut nicht absprechen. Der Sound:

Also hier kann man echt nicht meckern. Im Spiel sind zwar fast nur Effekte zu hören, aber ab und zu spielt schon eine kleine Musik, und Intro und Extro wurden auch vertont. Die Musik verleiht dem Spiel eine ganz eigene Atmosphäre, und läßt vielerorts auch richtig Spannung auftauchen. Gameplay:

Genial! Was hier an Handlungsmöglichkeiten im ganzen Spiel geboten wird, da könnte sich so manches neues Game eine Scheibe von abschneiden. Du kannst

laufen, schwimmen, springen, ballern, robben, an Stalaktiten klettern, ein Außerirdisches Gefährt benutzen und, und, und...

Bei neueren Spielen wie z.B. Flashback kommt es in erster Linie darauf an, Rätsel zu lösen. Bei diesem Spiel geht es mehr ums überleben, aber auch hier kommt man ohne Taktik und nur mit Ballern nicht sehr weit. An einigen Stellen hilft dir sogar dein außerirdischer Freund, der im zweiten Level mit dir eingesperrt wurde. Das Spiel ist zwar stellenweise sehr schwer, aber mit den Levelcodes kann man ja die schwierigen Passagen überbrücken. Um es in einem Satz zu sagen: Dieses Spiel macht tierisch Bock! Wertung:

In Anbetracht seines Alters kriegt dieses Spiel von mir eine glatte 1. O.K., man kann sich darüber streiten, aber meiner Meinung nach ist dieses Spiel einfach geil.

Hier nochmal der Wertungskasten.Bezugsquelle:

Tja, ich hab es mir schon vor einigen Jahren geholt, ob es jetzt noch erhältlich ist wage ich zu bezweifeln. Guck doch einfach mal bei einem

Gebraucht-Spiele-Händler nach! Cheats:

Tja, Cheats gibts leider keine, aber die Levelcodes hab ich parat:

EDJ HICI FLLD

EDIL LIBC CCAL

KCIJ FIE ICAH

LDIJ LDCI GABK

LALD KJIA LFEK

Abschließend:

Zum Ende möchte ich noch sagen, daß dieses Spiel wirklich super ist. Trotz seines Alters kann es noch locker mithalten, wenn es um Spielspaß geht. Nachdem ich letzten Monat nicht die Zeit fand, irgendetwas zu schreiben, hoffe ich, daß dir zumindest dieser zweite Teil Hunger auf mehr machte. Nächstesmal gibt es wahrscheinlich wieder einen Oldie-Test, und ich würde mich sehr freuen, wenn meiner nicht der einzige ist!

CU...

Markus Castro

1.73 anworld_komp

ANOTHER WORLD

Ankunft:

Prof. Lester Knight Chaykin materialisiert sich nach seinem kleinen Unfall im Labor mitten in einem Pool unter Wasser. Damit der Gute nicht absäuft, schwimmt man nun an die Oberfläche (Joystick nach oben drücken) und läuft anschließend

nach rechts. Hier zerquetscht alle drei Würmer (auf die Decke achten) und eilt weiter nach rechts in den nächsten Screen. Ganze sieben Würmchen werden hier in den Boden gestampft, bevor wir nach rechts entschwinden. In der folgenden stürzt sich ein riesiges schwarzes Ungetüm auf uns. In Panik sprinten wir sofort nach links aus dem Bild heraus, immer weiter bis zum Felsvorsprung. Dort springt man " Tarzanmäßig " zur Liane und landet so sicher im nächsten Screen. Das Monster hat jedoch leider noch nicht aufgegeben - also flüchten wir weiter nach rechts. Hier begegnen uns zwei " Jäger ", die glücklicherweise das schwarze Vieh mittels Laser-Strahl betäuben - nur leider nicht nur das lästige Viecherl, sondern auch uns...

Gefangenschaft:

Eingesperrt in einem Käfig kommt unser Held wieder zu Bewußtsein. Jetzt schaukelt man hin und her (Stick nach rechts und links bewegen), bis der Käfig krachend auf den unten schimpfenden Wächter fällt. Bevor wir nun die Flucht ergreifen, sackt man noch schnell die Laser-Gun des ziemlich platten Wächters ein (Stick nach unten). In der Mitte des nächsten Bildes bückt man sich und wartet, bis unser Mitgefangener auftaucht. Die Wächter, die ihm folgen, zerbröseln wir mit einigen gezielten Laserschüssen, warten, bis unser Freund wieder von links ins Bild läuft, und fliehen dann gemeinsam mit ihm. Den nächsten Screen durchlaufen wir, im übernächsten dreht man sich in der Mitte schnell um und bildet einen Schutzschild mit der Laserwaffe. Nun solange immer ein Stück weiter nach rechts bewegen und hinter sich ein Schutzschild bilden, bis unser Knastkumpel die Türe endlich geknackt hat...

Aufzugsschacht:

Man befindet sich in einem Aufzugsschacht; ganz oben entdeckt man ein vergittertes Fenster (rausschauen lohnt sich!). Zuerst fahren wir mal ganz nach unten, ballern da auf einen leuchtenden grünen Punkt und unterbrechen somit die Stromleitung. Dann eine Etage höher, die Türe mit einem Energieball (lange auf den Feuerknopf drücken) aufsprengen und schnell zum Teleporter eilen. Hier nach unten beamen lassen (Stick nach unten) und im Eiltempo nach links aus dem Bild fliehen (noch bevor der Wächter die Schotts aufschießen kann). Jetzt zum nächsten Teleporter und nach oben teleportieren lassen (Stick nach oben). Zwischen den beiden Schotts warten wir, bis unser Freund erscheint und uns die Klappe zum Belüftungsschacht öffnet...

Belüftungsschacht:

Man rollt hier den Weg, der auf der Karte eingezeichnet ist entlang und landet wohlbehalten in einem Raum...

Karte

Energieraum:

Links befindet sich eine Energiezelle, mit der wir unseren Laser wieder aufladen. Anschließend sprengt man die drei Tore mit Energiebällen auf und spendiert seiner Knarre nochmal ein wenig Energie. Dann raus aus dem Raum, durch den Gang entlang bis zur Brücke...

Brücke:

Hier nieten wir gleich mal den Wachposten um (am besten schon während der Computer noch lädt, den Feuerknopf bearbeiten) und laufen alsdann bis zum unerwarteten Ende der Brücke. Mit einem großen Satz hüpf man nun auf ein kleines Bruchstück vor einer Wand. Ein kleiner Energieball und futsch ist das Hindernis...

Hoehlensystem:

Man befindet sich nun am Anfang eines kleinen Höhlensystems. Weiter rechts läßt man sich durch die beiden folgenden Löcher fallen und verläßt das Bild mit einem großen Felsblock ebenfalls nach rechts. Im nächsten Screen springen wir kurz über ein paar Stacheln und gehen langsam bis zum nächsten Bild. Dort fallen viele Felsbrocken herab - aber keine Panik, es sieht schlimmer aus, als es ist: Einfach ganz links stehenbleiben, bis die ersten drei Felsbrocken an einem vorbeigefallen sind. Jetzt schnell bis zur Bildmitte laufen und ganz knapp an den nächsten Steinschlag heranpirschen. Im richtigen Augenblick (kurz bevor die Felsbrocken am Boden zerschellen) loslaufen, ab in den nächsten Screen. Hier stellt man sich so hin, daß man von Stalagmiten im Vordergrund gerade verdeckt wird. Nun wieder den richtigen Zeitpunkt abpassen und so schnell wie möglich bis unter die zwei Stalagtiten an der Decke eilen. Jetzt nur noch am letzten Felsbrocken und der Würgepflanze vorbei, und schon befinden wir uns im nächsten Bild. Dort an der Würgepflanze vorbeisprinten und sofort über den " Schnapper "springen. Die beiden folgenden Schnapper sind leicht zu überwinden. Kurz vor den ersten Stellen und einfach den Joystick nach oben drücken. Unser Held springt dann brav über beide Schnapper drüber. In der nächsten Szene schießt man auf alle drei Würger, läuft los und springt etwas vor dem ersten Schnapper ab (dabei läßt man den Joystick nach oben gedrückt und hüpf so auch gleich über die beiden folgenden Exemplare). Den Schnapper im darauffolgenden Screen überwindet man so: Man stellt sich exakt vor den Abgrund und führt zwei normale (ohne Feuerknopf) Sprünge aus - geschafft. Der Weg führt uns nun den Gang entlang bis zu einer Wand, die wir mit einem Energieball beseitigen...

Rückweg:

Tja, jetzt heißt es, den ganzen Weg wieder zurückwandern (Alle Aktionen zur Überquerung von Hindernissen sind umgekehrt auszuführen). Im zweiten Steinschlagbild weckt man einen kleinen Drachen mittels Laserschuß auf und wartet im nächsten Bild, bis der kleine Feuerspeier von der Würgepflanze

geschnappt wird. Dann springt man an den ersten großen Stalagtit, klettert an ihm ganz nach oben (Stick nach oben), hüpfte zum nächsten und wieder zum nächsten. Nun klettert man wieder ganz nach oben und springt zu dem kleinen Stalagtit mit der Pflanze. Dabei ist es wichtig, sofort danach weiterzuspringen (am besten den Stick nach links gedrückt lassen), um nicht abzustürzen. Vom letzten dieser Steinzapfen hüpfen wir nach links aus dem Bild und landen direkt auf dem großen Felsbrocken...

Wasser:

Links am Felsen herunterspringen und mit einem Energieball den " Standfuß " des Brockens sprengen. Dieser stürzt um und dient uns so als Leiter nach oben.

Weiter geht's nach rechts, über alle Löcher hinweg bis zum Wasserreservoir. Dort ganz links stehen bleiben, den Stützpfeiler mittels Energieball vernichten und anschließend sofort weiter nach links eilen. Nach dem Sprung über das letzte Loch landet man auf einer Platte, die durch den Wasserdruck nach oben katapultiert wird. Man begibt sich nun weiter nach links, die Steigung nach oben und zerstört dort die Wand (mit einem Energieball - was denn sonst!). Im nachfolgenden Raum erklimmen wir die Treppe, begeben uns nach rechts und durchqueren das nun leere Wasserreservoir...

Festung:

Wir laufen erst mal weiter nach rechts, ohne uns um unseren Freund zu kümmern (dem helfen wir später). Vor dem mittleren Pfeiler (nach der Treppe) wartet man, bis am rechten Rand ein Wächter erscheint, dem wir eine ordentliche Portion Laserstrahl vor den Latz knallen. Anschließend geht's weiter nach rechts. den Kerl, der vor uns flieht, verfolgen wir (über die Treppe springen!), bis er sich in einem Raum hinter einem unzerstörbaren Schutzschirm verschanzt. Man bildet nun vor der Türe (die geschlossen bleiben muß!), einen Schutzschirm, geht ein Stück nach vorne (nicht aus dem eigenen Schutzschirm heraus), sodaß sich die Türe automatisch öffnet. Schleudert uns der Typ nun Energiegranaten entgegen, tritt man schnell von der Tür zurück, diese schließt sich, die Granaten prallen von der Tür ab und erwischen ihn selbst. Man durchquert den Raum, zerstört die hintere Tür (Energieball!) und wandert weiter nach rechts. Im nächsten Raum bietet sich die Möglichkeit, den Laser wieder aufzuladen (mit Teleporter nach oben beamen). Weiter rechts kniet man sich vor den Schlitz in der Kuppel, wartet, bis die Wache (spiegelt sich in der großen Glaskugel) in der Mitte ist und schießt dann das Seil der Lampe durch. Diese erschlägt die Wache, woraufhin wir uns auf dem Rückweg bis zur Treppe vor dem Wasserreservoir machen. Man steigt die Treppe hinunter, geht nach rechts, durchquert das Wasserreservoir und landet schließlich in einem Raum mit mehreren Kronleuchtern. Mit unserer Laser-Gun holen wir den ersten von der Decke (dadurch öffnet sich

der Durchgang für unseren Freund), warten, bis die Wache auftaucht, steigen die Treppe einige Stufen hinab, bücken uns und knallen den Kerl ab. Jetzt wieder nach rechts, durch den folgenden Screen hindurch. Im nächsten Bild wird man von einem Wächter geschnappt, wobei wir die Knarre verlieren. Man wartet nun, bis man vom Wächter angesprochen wird, drückt dann zweimal den Feuerknopf, rennt sofort zur Waffe, hebt diese auf, schießt den Wächter nieder und entflieht nach rechts. In dem folgenden Gang pustet man zwei Wachen un (Tip: sofort links und rechts ein Schutzschild aufbauen, da die Wachen von beiden Seiten kommen) und geht rechts in den Raum mit dem Wasserbecken...

Tauchaktion:

Hinein ins Wasser und ganz nach unten (Stick nach unten). Dort nimmt man den Gang nach links, taucht bis zu zweiten Schacht, diesen hinauf, um Luft zu holen. Anschließend wieder zurück und gleich den Gang, der nach rechts führt, entlangtauchen. Dann ganz nach rechts, an Land klettern und die Leitung zerstören. Den gesamten Weg zurückschwimmen (Luft holen nicht vergessen!), am rechten Rand des Beckens heraussteigen, weiter in den nächsten Raum und am erschlagenen Wächter vorbei...

Hangar:

Man läßt sich durch das Loch fallen, sprengt sofort die rechte Tür auf (Energieball) und flieht den Gang entlang, bis uns ein Gitter den Weg in die Freiheit versperrt. Hier stellt man sich unter die geschlossene Luke in der Decke und beschießt seine Verfolger. Nach kurzer Zeit öffnet sich die Luke und unser Kumpel reicht uns seinen Arm - zugreifen (Stick nach oben). Er zieht uns nach oben, führt uns zu einem Gleiter und schwups findet man sich samt Gleiter in einer Arena wieder. Jetzt drückt man die Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge und wird dabei in einer Rettungskapsel aus dem Gleiter geschleudert...

Knöpfe

Finale:

Inmitten von Babenixen findet sich unser Held wieder. Da leider keine Zeit zum flirten ist, begibt man sich nach rechts in den nächsten Screen. Hier wollen uns gleich fünf Wachen das Lebenslicht auspusten. Am geschicktesten pirscht man sich mit einem Schutzschild an sie heran, zerstört mit einem Energieball ihr eigenes Schutzschild und ballert sofort einige Schüsse hinterher. Im folgenden Bild treffen wir unseren Freund wieder, mit dem wir weiterlaufen, bis man uns den Boden unter den Füßen wegschießt. Ein Wächter fängt unseren Sturz auf und wird sogleich vom " dicken Kumpel " in einen Kampf verwickelt. Inzwischen schleppt man sich bis zum Schaltpult ganz links, wartet, bis der Wächter in der Mitte des Bildschirms steht, und betätigt den Schalter (Feuerknopf drücken!). Sofort danach nochmals den Schalter umlegen und schnell zum Lichtkegel robben. Nun wird man nach oben teleportiert und darf die sehenswerte Endsequenz genießen...

Autor: Florian V. Cossmann

1.74 anstoss

Spielname: Anstoss

Hersteller: Ascaron (1993; damals noch als "Ascon")

Vertrieb: Ascaron

Genre: Fußballmanager

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 65 %

Sound: 62 %

Motivation: 76 %

Systemanforderungen: Jeder Amiga mit 1MB Ram

Empfohlen : Festplatte und 1,5MB Ram

Screenshots:

1

2

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübchemeier](#) (Kurztest)

[Michael Hilscher](#)

Cheats:

Teilweise gibt es Vereine, die einen Spieler (meist ein Stürmer) besitzen, der keinen Namen hat. Dieser Spieler ist 0 Jahre alt und hat eine Stärke von 0. Diesen Spieler sollte man versuchen zu verkaufen, hat er doch einen Marktwert von ca. 84 Millionen Märker. Es empfiehlt sich im Editor die ausländischen Spieler jünger und billiger zu machen. Alle Spieler, die nicht Stärke 7 haben, sollte man auf diesen Wert setzen.

1.75 anstoss_luebke

Anstoß Thema: Fußballmanager-Simulation

Hersteller: Ascon (bzw. heute Ascaron)

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD empfohlen (ca. 5,7 MB)

Fast-RAM wird unterstützt

Umfang: 4 Disketten, kompl. deutsch

(auch als ECS-Version erhältl.)

Spieler: 1-4

+: umfangreich, tolle Grafik

-: ---

Bem.: einer der besten Fußballmanager,

zusammen mit der World Cup

Edition (Doppelpaß) ein

Sonderangebot zum Zugreifen,

trotz des Alters

1.76 anstoss_hilscher

Anstoss AGA von Ascon

Dieser Fußballmanager wird auf 4 komprimierten Disk`s geliefert, die man erst mal auf die Festplatte oder auf 6 Disketten entpacken muß. Für vollstes Spielvergnügen ist aber eine Festplatte unbedingt erforderlich!!! Wer keine hat sollte deshalb lieber auf die Konkurrenz setzen (z. B. Software 2000: Bundesliga Manager Prof.)!

Nach dem Start von Anstoss müssen die genreüblichen Fragen beantwortet werden (wie Spieleranzahl, Schwierigkeitsgrad, Verein...).

Danach kommen schon die Sponsorenverträge an die Reihe. Die zu einem der Knackpunkte des Programms zählen. Am Anfang einer Saison stellen sich Ihnen zwischen einem und drei Sponsoren zur Verhandlung (abhängig von den Grundvoraussetzungen des Vereins z. B. dem Tabellenplatz). Nach Abschluß eines Sponsorenvertrags gibt es keine weiteren Möglichkeiten für Werbeeinnahmen mehr. Der eine Vertrag deckt wohl - nach Ansicht von Ascon - alle Bereiche ausreichend ab (man hat auf Werbepartner für beispielsweise die Banden- und Trikotwerbung leider verzichtet)??! Der größte Hammer aber ist, daß man wenn keine Einigung mit dem zukünftigen Sponsor erzielt werden konnte, die ganze Saison auf diese doch recht wichtige Einnahmequelle verzichten muß! Denn nur am Anfang einer Saison hat man die Möglichkeit einen Sponsorvertrag auszuhandeln, danach ist`s Essig! Die "Asconer" hatten wohl nicht gerade ihre Spenderhosen an, als sie an diesem Teil des Programms werkten. Da das nicht gerade sehr realitätsnah ist, sollte Ascon diesen Fehler beim nächsten Manager auf gar keinen Fall wiederholen!!

Nach diesem Wermutstropfen gelangt man aber zur Versöhnung in ein herrlich gestaltetes Büro, in dem man nach Oil Imperium Manier die einzelnen Menüs wie Statistiken, Spieltage, Aufstellung, Training, Spielermarkt, Stadion und Spieltag... anwählen darf. Diese "Untermenüs" werden alle so toll gezeichnet präsentiert, daß die gesamte Konkurrenz vor Neid erblaßt!

Ziel des Spiel`s ist es Bundestrainer zu werden. Dafür hat man 10 Saisons Zeit. Da man aber 5 Trainerscheine benötigt um seinen Traumjob zu erhalten, sind auch mindestens 5 Durchgänge vonnöten. Das kommt daher, daß man die Scheinchen auf Trainerseminaren bekommt, die am Ende einer Saison stattfinden. Auf den Seminaren werden Fragen aus der Fußball-History gestellt, die man per Multiple-Choice Verfahren beantwortet. Dabei liegt die Chance meist 50 zu 50 die richtige Antwort aus

den drei möglichen herauszufischen. Denn eine dieser drei Antworten ist meistens total an den Haaren herbeigezogen! Um den heißbegehrten Schein zu erhalten, muß man die je nach Schwierigkeitsgrad variierende Mindestpunktzahl erreichen. Das ist aber nicht das einzigste was ein Bundestrainer vorweisen muß! Er sollte mindestens zu 80% in der Öffentlichkeit beliebt sein, außerdem die Unterstützung des Vorstandes haben und natürlich auch noch bei seinen Fans beliebt sein! Zu den einzelnen Punkten später mehr.

In der Mannschaftsaufstellung kann man seinen Elfmeterschützen, Freistoßhelden, Spielmacher und Libero festsetzen. Was aber leider fehlt sind taktische (Formations) Aufstellmöglichkeiten wie beim Bundesliga Manager. Darauf kann man aber durchaus verzichten, da man bei diesen sowieso meist die vom Computer vorgegebenen benutzt. In der Mannschaftsaufstellung kann man im linken Teil des Bildschirms seine momentane Stärke und die des Gegners erkennen. Bei schwächeren Gegnern sollte man auch mal den Nachwuchs rannlassen. Der bedankt sich dann meist mit Formpunkten. Diese werden in der Winterpause und am Ende einer Saison in eine Auf oder Abwertung umgewandelt. Deshalb ist es unbedingt wichtig auch die nicht so begabten Spieler mal den Ball treten zu lassen, um sicher zu gehen, daß sie sich nicht noch mehr verschlechtern. Das Stadion kann man komfortabel ausbauen bzw. für den Fan attraktiver machen. Dies wird z. Beispiel durch Überdachen des Stadions, Umwandlung von Steh- in Sitzplätzen und Logenbau möglich.

Spielerverkaufen kann man am effektivsten am Ende der Saison. Es empfiehlt sich die Älteren frühzeitig zu verkaufen und lieber auf den Nachwuchs zu setzen. Ein kleiner Tip: Wählt beim Spielerkauf "Ausland" aus und sucht nach ner "?" Beurteilung. Wenn der Spieler 250000.- Gehalt will ist `s garantiert n` "sechser"!! Diese Spieler lassen sich leicht gewinnbringend am Ende des Vertrags verscherbeln. Davor sollte man dies nicht tun, da sie zum einen besonders spielstark sind und zum anderen häufig auf ihrem Vertrag bestehen.

Vor einem Spiel lassen sich die Eintrittspreise sowohl für Steh- als auch für Sitzplätze getrennt regeln. Um bei den Fans gut im Kurs zu stehen, sind neben den obligatorischen Siegen auch günstige Eintrittspreise bei schwächeren Gegnern wichtig. Dabei darf man natürlich nicht seine Kalkulation vergessen. Denn sonst gerät man mit dem Vorstand, der hauptsächlich auf die Kohle achtet, leicht in Meinungsverschiedenheiten. Außerdem muß man noch den Einsatz, den man von lieb & nett bis brutal, und die Spielweise, die man vom Abwehrriegel bis zur Brechstange

einstellen kann, bestimmen. Dann sollte man sich noch um den Trainingsplan kümmern, der sich aus Punkten wie Einzeltraining, Spielzügen, Alleingänge... zusammensetzt.

Jetzt heißt es endlich Anstoss! Im Hauptfenster werden animierte Spielzüge gezeigt, die wundervoll detailliert und relativ realistisch gemacht sind.

Einzigster Kritikpunkt hierbei ist, daß der Tormann manchmal lächerlich aussehende Zuckungen bekommt (z. B. bei einigen Ecken). Außerdem sei noch anzumerken, daß die Anim`s ruhig ein paar frames mehr verkraftet hätten. Trotz der kleinen Kritik wird man durch diese momentan konkurrenzlosen Spielszenen förmlich in das Geschehen hineingezogen, was die Motivation um einiges anhebt! In einem kleinen Textfenster laufen noch zusätzlich Kommentare zum aktuellen Spielgeschehen ab. Sie sind recht witzig und interessant geschrieben und leisten ihr übriges zur tollen Atmosphäre die, die Begegnungen begleitet dazu. Während des Spiels hat man noch die Möglichkeit den Einsatz und die Spielweise seiner Mannschaft zu verändern, man darf auch zweimal auswechseln, wobei man auf die Ausländerbeschränkung achten muß!

Nach den Spielen kommt es ab und zu vor, daß man Sie um ein Statement für die Presse bittet (z. B. wenn das Spiel von einem Fernsehsender übertragen worden ist). Dann sollte man die Fragen möglichst bescheiden im Multiple-Choice Verfahren beantworten. Die Öffentlichkeit wird Sie je nach ihren Antworten "lieben oder hassen". Dann darf man auf ein paar Statistiken blicken, wobei man "die Elf des Tages" (Anzeige der besten 11 Spieler in einem "Fantasy Team") vielleicht hervorheben sollte. Denn wer dort genannt wird, bekommt einen Formpunkt dazu. Außerdem wird per Zufallsgenerator eine "Ereigniskarte" a`la Monopoly auf dem Monitor präsentiert, bei denen man manchmal auch Entscheidungen fällen darf.

Ein weiterer Punkt der für das Game spricht sind die guten Soundkompositionen, die man für die Hintergrunddüdeldi auswählen kann. Bei den Spielen selbst herrscht im Stadion sogar manchmal digitalisiertes Fangekreis. Selbiges hat zwar nich` so toll hingehauen, kommt aber trotzdem recht gut rüber (fragt mich nicht warum).

Anstoss ist zwar nicht ganz so komplex wie sein größter Konkurrent (der von Software 2000), aber durch die tollen Spielszenen und die konkurrenzlose Präsentation, ist er doch der momentane "King" seines Genres!!

8.9 von 10 Punkten : -)

Michael Hilscher

1.77 antares

Spielname: Antares

Hersteller: Bomico (1991)

Genre: Rollenspiel

Wem der Materialcontainer Schwierigkeiten bereitet und wer gleichzeitig einen solchen kostenlos zur Verfügung gestellt haben möchte, sollte folgendermaßen vorgehen: Alle gespeicherten "Equipen", die noch keinen Container besitzen, können mit einem versehen werden, indem Ihr mit einem Filemonitor eine kleine "Verbesserung" in der Datei EA (bzw. EB oder EC) im Verzeichnis EQ auf Disk 2 vornehmt. Dazu verändert Ihr das 374.Byte von Hex 00 zu Hex 14. Fertig !

Beim Bahnhof einfach KOMC40 eingeben und schon kann man die Städte Akrillion, Remonia und Sistar-City anreisen.

1.78 antep

Spielname: Antep

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Man geht zur nächstgelegenen Stadt und bietet Gegenstände zum Verkauf an. Wird man gefragt,

welche Gegenstände man verkaufen will, tippt man eine Zahl zwischen 1 und 5 ein.

Diese Gegenstände sind zwar nicht vorhanden, aber man bekommt trotzdem eine Menge Gold

dafür. Dies kann man sooft wiederholen, bis man genug Gold zusammen hat. Es darf keine Zahl

über 5 eingetippt werden, sonst bricht das Spiel zusammen!

1.79 antheads

Spielname: It came from the desert 2 - Antheads

Hersteller: Cinemaware (1989)

Genre: Adventure

Kurzlösung:

1.Januar: Gegen 1 Uhr sollte man im Quarry sein, um Informationen über die FBI-Agenten zu erhalten. Danach kann man, wenn man will, zur Farm von J.D. gehen und gegen die Agenten kämpfen. Daheim hilft man Jackie

und kämpft gegen die Chikken. Danach schläft man bis zum nächsten Morgen.

2.Januar: Morgens gleich in die Neptune Hall gehen, da sich der Mann dort in einen Anthead verwandelt. Dort die Nummer notieren. Louie beim Flughafen überreden, losfliegen und ein paar Ameisen vernichten. Daheim bis zum nächsten Morgen schlafen.

3.Januar: Zum Flughafen, losfliegen und Ameisen killen. Danach kann man tun, was man will.

4.Januar: Gegen 10 Uhr kommt Jackie. Man schießt ihr die Fühler ab und verbringt den Rest des Tages mit der Ameisenjagd.

5.Januar: Der Tankwart ist ebenfalls von der Krankheit befallen und muß auf bewährte Weise geheilt werden. Mit allen drei Zahlen geht man ins Krankenhaus, öffnet den Tresor und haut ab, ohne erwischt zu werden.

6.Januar: Wenn es nicht zu kalt ist, geht man zwei Screens nördlich vom Nord-Vulkan in das Ameisennest (Siehe Karte) und zerstört die Königin, indem man sie berührt und flieht zum Ausgang !

1.80 ants

Spielname: Ants

Hersteller: Scorpius Software (1995)

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: INTRO 15: TERRA 29: CASTOR 43: FLAME

2: NITRO 16: EMPIRE 30: ICED 44: EXOFRAME

3: PRISON 17: OEDIPUS 31: DONKEY 45: SCORE

4: TYRELL 18: ULYSEES 32: ROBOMAN 46: AYURSO40

5: FORD 19: KRAKEN 33: SUBRUN 47: NEMO

6: KLINGON 20: FLEECE 34: BLISTER 48: MEGA

7: POLICE 21: INDEX 35: PANDORA 49: INGOT

8: JUMP 22: XENEX 36: HOPE 50: WRAITH

9: EDEN 23: KIRK 37: ETHEREAL 51: YTANGA

10: AADVARK 24: FIREFOX 38: VISTA 52: IBSEN

11: P TAU 25: PREACH 39: ANGST 53: NATION

12: REGULUS 26: CHORD 40: TEMPER 54: JUXTA

13: SABRE 27: TOCCATA 41: STEEL 55: WURZEL

14: RASTA 28: PLAIN 42: MONGOOSE 56: FIN

1.81 apache

Spielname: Apache

Hersteller: Team 17

Genre: Flugaction

Cheats:

Einfach "OVERDRIVE" eingeben und der Screen blinkt kurz auf. Dann hat man folgende Cheats zur Verfügung (auf dem Keypad ?):

<1>-<5> Levelskip

<6> Bonusteil zu spielen

<W> beste Waffen

1.82 apidya

Spielname: Apidya

Hersteller: Kaiko / Play Byte (1991)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshots:

1

2

3

4

Hints:

Bonuslevel:

Level 1-1 Engel aufsammeln

Level 1-2 Nach der Vernichtung des Maulwurfs in dessen Hügel fliegen (ganz runter).

Level 2-2 Bei Weggabelungen immer (!!) nach oben fliegen. Bei der Sackgasse ist ein Bonuslevel versteckt (einfach auf die Mauer zufliegen).

Level 2-3 Wenn der Hecht explodiert, in dessen Maul fliegen.

Level 3-1 In die Ratte reinfliegen, wenn die Maden verheizt sind.

Cheats:

Im Titelbild eingeben, danach <RETURN>:

"showcredits" Endsequenz

"misshoneybee" Level 2

"hastalavista" Level 3

"deputyoflove" Level 4

"sneakpreview" Level 5

Mit <P> in den Pausemodus gehen und dann "ulrdabba" eingeben, um die volle Bewaffnung zu bekommen. Leider funktioniert das nur einmal. Wenn es also mal nicht funktionieren sollte, dreht man das Zauberwort einfach um also

"ABBADRLU", tippt dies ein und danach nochmal richtig herum.

Zeitlupe: <HELP> und gleichzeitig drücken.

1.83 apocalypse

Spielname: Apocalypse

Hersteller: Virgin (1994)

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Martin Dreisbach

Danny Hoffmann

Cheat:

Folgendes machen:

<K> drücken und gedrückt halten, <N> drücken und halten, <K> loslassen,

<A> drücken und halten, <N> loslassen, <R> drücken und halten, <A>

loslassen, <F> drücken und halten, <R> loslassen, <F> loslassen. Und schon

ist man unsterblich.

1.84 apocalypse_dreisbach

»»Apocalypse««

(Ein test von Martin `CUBE` Dreisbach)

Vor ca. 3 Jahren sollte Apocalypse eigentlich erscheinen, aber was die Programmierer solange aufgehalten hat weiß kein Mensch.

Denn dieses Spiel war sicherlich nicht der Grund.

Das Game kommt auf drei Disketten her und unterstützt kein 2.Laufwerk!

Es hat leichte Ähnlichkeit mit dem Klassiker DEFENDER, aber kommt an seine Klasse nicht heran.

Auf der ersten befindet der Grafisch langweilige und auch ziemlich nichtssagende Vorspann.

Zur Handlung: Man muß mit einem Hubschrauber gefangengenommene Wissenschaftler und dergleichen von einer Insel retten.(Sehr Einfallsreich!?)

Am anfang des Games bekommt man mitgeteilt wieviel leute man retten muß und dann geht`s auch schon los.Man startet mit einem Hubschrauber von einem Amerikanischen (von wo auch sonst!!) Stützpunkt aus, und fliegt dann durch den Dschungel, auf der suche nach Dörfern, Geschützstellungen oder sonstigen feindlichen Einrichtungen.

Grafisch erinnert das ganze ein bisschen an den Vietnamkrieg.

Das Spielfeld (Seitenansicht) scrollt soft in alle Himmelsrichtungen.

Die Grafik ist nicht schlecht gemacht, so sieht man ab und zu große Wasserfälle und der eigene Hubschrauber ist auch ganz gut dargestellt und auch ziemlich flüssig animiert.

In den einzelnen Häusern muß man nach den vermißten Leuten suchen, aber vorsicht, denn feindliche Soldaten gibt es dort wie Fliegen an alter Hundesch(indiziert)!!!!So schießt man mit seiner MG auf die Häuser, danach laufen manchmal ein paar Mönchen aus den Gebäuden, die man entweder durch landen aufsammeln sollte, oder wenn es der Feind ist abknallen.

Manchmal gibt es auch sowas wie Endgegner, z.B. eine riesige Kanone, die die ganze Zeit das Komplette Spielfeld unter beschuß nimmt, oder ein riesiges Schiff das man in Grund und Boden schießen kann.

Der Feind ballert mit so ziemlich allem, was es so gibt.Da gibt es Panzer, Hubschrauber,Raketenwerfer,MG`s,Jeeps mit Kanonen etc.etc.

Durch die massenweise vorkommenden Feinde ist das Spiel nicht gerade einfach, erschwert wird es auch dadurch, das man nur begrenzte Munition hat(bis auf das Maschinengewehr).Man selbst kann auch aus verschiedenen Waffen auswählen: Luftabwehr- und Luft-Bodenraketen,Napalm,Minen.

Falls man ein Männchen treffen sollte schreit es herzhaft und wirbelt durch die Luft.Aber indiziert wird das Teil deswegen bestimmt nicht.

Einige Nachteile darf ich euch natürlich nicht vorenthalten:

Es gibt nur 5 Levels und keine vernünftige Ensequenz, sondern nur ein billiges Pic und einen lächerlichen text.

Das Spiel ist sauschwer.

Das Game hat Massenweise fehler und ist ziemlich Absturzfreudig!!!!!!

Tja, hätte man dieses Spiel drei Jahre früher veröffentlicht, wäre die bewertung sicherlich besser ausgefallen, aber so reicht es nur für ein mittelmaß!!!!!!

Fazit:Das Teil sollten sich nur Leute zulegen:

A - Die zuviel Kohle haben (Die könnt ihr dann auch an mich schicken:-)))

B - Die mal kurz zwischendurch ein bischen Action haben wollen

C - Hubschrauberfanatiker oder

D - Die Desert Strike und Seek & Destroy noch nicht besitzen.

* *

* Produktname: APOKALYPSE *

* *

* Empfohlener Verkaufspreis: ??? *

* *

* Systemvoraussetzung: fast jeder Amiga *

* *

* Disks: 3 - leider keine Zweitfloppy *

* *

* Das Game ist sehr Absturzgefährdet *

* Grafik : 74% *

* *

* Musik : 69% *

* *

* Sound FX : 72% *

* *

* Animationen : 76% *

* *

* *

* Spielwitz : 64% *

* *

* Gesamtnote : 71% *

* *

1.85 apocalypse_hoffmann

Test zum Actionspiel Apocalypse

von Danny Hoffmann

Bei Apocalypse handelt es sich um ein wie es in der Überschrift schon zu entnehmen ist

Actionspiel. Es gilt mit einem Kampfhubschrauber möglichst viele Gefangene aus Häusern zu befreien und sie sicher zum heimischen Stützpunkt zu

bringen. Wenn der eigene Hubschrauber dabei runtergeholt wird also abstürzt sind automatisch alle Personen an Bord ebenfalls tot. Falls es zum

Beispiel bei Ballereien Verwundete auf eigener Seite gibt muß man sie mit einer zur Verfügung stehenden Sanitärcrew sicher zum nahegelegenen

Sanitärzelt fliegen. Wie man sich schon denken kann gibt es auch hier wieder diverse Feinde. Und

es gilt das Motto Ballern was das Zeug hält. Um die Feinde bekämpfen angenehmer zu gestalten hat man die Auswahl zwischen folgenden Waffen:

Feuerbeschuß, norm. Raketen, ziels. Raketen, Minen...

und natürlich seiner MG. Zum Kreise der Feinde

gehören zum Beispiel: Soldaten, Soldaten m. Raketen, Panzer, Jeeps m. MG, Hubschrauber usw. Wem dieses Spielprinzip irgendwie bekannt vorkommt hat wohl recht denn Apocalypse ist eine Neuauflage des Klassikers "Choplifter" vom guten alten C-64.

Fazit: +++ ---

- gute Idee - manchmal ruckelndes

Scrolling

- Grafik - ab Level 2 sehr schwer

Meine Bewertung: 70 %

1.86 apprentice

Spielname: Apprentice

Hersteller: Rainbow Arts (1990)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

5 GUILD

8 SPELLS

12 DRUID

14 FAERIE

Andere Codes: WIZARD, ARCANE, FAIRIE.

Wenn man nicht gleich den erstmöglichen Ausgang ansteuert, kann man des öfteren ergiebige Bonuslevel aufsuchen. So etwa in Level 3, wenn man bis zum Ende der Plattform geht. Dort ist ein unsichtbarer Schalter, etwa in der Höhe von drei Steinen übereinander und einem Stein rechts. Wenn man den Schalter betätigt hat, erscheint zunächst einmal eine Insel in der Luft.

Wenn man auf sie springt, sieht man eine kleine Bonushöhle mit einem Schlüssel, der einen weiteren Ausgang öffnet. Dieser führt nach Level 19, nach dessen Beendigung landet man in Level 4. Ähnliches geschieht in Level 6, hier kann man sogar einige Level überspringen. Man beachtet den Levelausgang vorerst nicht, sondern spielt weiter, bis man zu einem Loch kommt. Den dortigen Türwächter killt man, springt in das Loch, legt den Schalter um und nimmt sich den Schlüssel. Jetzt geht es durch den normalen Ausgang nach Level 7. Dort springt man direkt nach den ersten Pfeilen an der glatten Mauer hoch, nachdem man dort hängen bleibt, springt man nochmals und dann in den Gang hinein. Dieser führt zu einem Ausgang, den man mit dem Schlüssel aus Level 6 öffnet und der nach Level 26 führt. Von dort aus geht es dann in Level 11 weiter.

Drückt auch mal nach dem ersten Titelbild <TAB>.

Prangt auf einer der Türen ein Totenkopfsymbol, verbirgt sich dahinter eine Abkürzung in einen höheren Spielabschnitt. Die Wege verlaufen wie folgt:

- von Level 6 zu Level 24
- von Level 7 zu Level 26
- von Level 8 zu Level 27
- von Level 12 zu Level 34
- von Level 34 zu Level 13
- von Level 14 zu Level 37
- von Level 37 zu Level 15

1.87 aquanaut

Spielname: Aquanaut

Hersteller: F1 Licenceware (1996)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshots:

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

Cheats:

In der Hi-Score als Namen eineben:

"BINARY FISH"

Nun sind folgende Tasten aktiv:

L Levelskip

I Unendlich Leben

C Die Wände sind nun kein Hinderniss mehr...

Hints:

Zuerst die schwimmenden Behälter mit gezielten Schüssen aufbrechen, das herunterfallende Zeug einsammeln und mit <F1> bzw. mit <F2> den BOOSTER oben einstellen. Nun schwimmt man zu den Atommüllfässern und drückt <SPACE> und alle Arbeit ist getan.

Level 1: Den Ausgang findet man ganz unten rechts.

Level 2: Der Ausgang ist oben rechts. Der Endgegner, das Seepferdchen, ist verwundbar am roten Punkt auf dem Bauch. Man selbst kann sich ganz oben links am Bildschirm hinstellen ohne das einem etwas passieren kann. Doch

Achtung: Ist der rote Punkt am Seepferdchen zerstört, kommt es nach links oben und sperrt euch in der Ecke ein. Ihr müßt unbedingt noch 4 - 5 Rollerbomben besitzen (mit <F3> aktivieren), damit Ihr es dann endgültig zerstören könnt.

Level 3: Den Ausgang und den Engegner Raumschiff findet man ganz unten rechts. Den Endgegner zerstört man indem man ihn von hinten angreift und zuerst eine der Raketen zerstört. Großen Schaden kann man ihm mit den Splitterbomben (mit <F4> aktivieren) zufügen. Hat man keine mehr, erledigt man ihn mit Dauerfeuer.

Level 4: Wenn ihr den Endgegner Maschine zerstört habt (immer auf die Mitte zielen), so solltet ihr euch nicht zu früh freuen denn es kommt noch ein zweiter Endgegner in Form einer Schlange und die ist zäher. Ganz rechts außen in der Mitte kann euch die Schlange nichts anhaben.

Level 5: Den letzten Endgegner findet ihr ganz oben. Ihr werdet durch eine geschlossene Mauer gezogen. Um den Endgegner zu besiegen schießt zuerst alle Kugeln ab. Achtet dabei auf die Säuretropfen, die von der Decke tropfen. Sind alle Kugeln zerstört schießt direkt auf seine Zähne im Maul. 4 - 5 Leben solltet ihr für den letzten Gegner übrig haben.

1.88 aquaticgames

Spielname: The Aquatic Games

Hersteller: Millenium / Vector Dean (1992)

Genre: ?

Hint:

Manchmal sollte man die Maus am Joystickport einstecken.

1.89 aquaventura

Spielname: Aquaventura

Hersteller: Psygnosis (1992)

Genre: Simulation

Screenshot:

1

Cheat:

Halte auf dem Optionen-Screen <CTRL> und <F10> gedrückt, starte das Spiel und benutze:

<L> Levelskip

<T> zum Tunnelteil

Freezer Adressen :

Raketen: 003B35

Energie: 003B14 Nicht mehr als 7F eingeben, sonst gibt es einen Guru !

1.90 arabien nights

Spielname: Arabien Nights

Hersteller: Krisalis (1993)

Genre: ?

Cheat

Gibt man im Titelscreen "SIMEON" langsam ein, blitzt der untere Bildschirmrand rot auf. Befindet man sich dann einmal im Kerker, genügt ein Druck auf <TAB> und man ist im nächsten Level. Das geht natürlich auch ohne Kerker.

Freezer:

C6BDBA - Leben

C6BDBB - Energie

C6C35B - Geld

1.91 arabien nights cd32

Spielname: Arabien Nights CD32

Hersteller: Krisalis

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

Markus Steffan

Cheat:

Auf dem Titelschirm drücke hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, links, rechts, wonach der Bildschirm rot blinkt. Starte das Spiel und drücke Pause. Nun betätige den grünen Knopf und Pause, um einen Level auszulassen. Wenn Du das Spiel auf Pause stellst und den vorwärts Schalter betätigst, erhältst Du Unverwundbarkeit. Solltest Du den rückwärts Schalter benutzen, verlierst Du deine Unverwundbarkeit.

1.92 arabienn_markus

ARABIAN NIGHTS CD

Das Spiel dürfte doch noch unter dem einen oder anderen bekannt sein. Die CD-Version wurde zwar nicht großartig aufgeböhrt, ist aber für alle Action-Adventure-Freaks interessant. Wolln wer doch mal looken...

Eine Hülle für die CD samt Cover ist vorhanden und das Handbuch wurde auch sehr umfangreich gestaltet. Somit

dürften dann auch keine Fragen mehr aufkommen...

(Außerdem ist das Handbuch sowie das Spiel (!) in Englisch, Französisch, Deutsch und Italienisch abgefasst.)

Als Assistent des Obstgärtners wirst du Zeuge einer Entführung: Du versuchst, die Prinzessin vor dem Dämon zu retten, schaffst aber nur noch, dich am Bein des Dämons zu hängen, bis dieser sich von dir befreit. Du fällst in die Tiefe und wirst beschuldigt, für das Kidnapping verantwortlich zu sein.

Im Kerker beginnt das Spiel...

Das Intro besteht aus Animationen und Textpassagen, die dich über das Geschehene informieren. Es wurde leider 1:1 von der Disk-Version übernommen. Außerdem ist das Intro nur in Englisch...

Nach Auswahl der gewünschten Sprache kommt man in ein Ober-Menü, wo man sich zwischen den Optionen und dem Spielanfang entscheiden kann. Beim Klicken auf Optionen kann man sich seine Leben, Lebensenergie, Schwierigkeitsgrad und die Verteilung der Funktionen auf die Knöpfchen einstellen. (Dabei werden neben der Pause-Taste des CD³²-Pads noch 3 Knöpfe genutzt.) Die Möglichkeit, sich die verschiedenen Musikstücke anzuhören, besteht auch.

Nach dem Starten findet man sich erstmal, wie schon besprochen, im Kerker wieder. Von dort gilt es herauszukommen. Wenn eine Birne über dem Haupt unseres Freundes auftaucht, hat er die Erleuchtung und bekommt beim Drücken des festgestellten Knopfes nützliche(!) Informationen. Springen und sich mit dem Schwert verteidigen kann er auch.

Die Atmosphäre ist sehr gut gehalten und man entdeckt immer noch mal neue Geheimräume, in denen man Diamanten und nützliche Sachen, wie Energie und Leben, aber auch noch andere Klamotten findet. Allerdings sind im Game noch 2 Shoot `em up-Level eingebaut.

Die Musik kommt nicht von CD. Tscha!

Unfaire Stellen gibt es so gut wie keine. Wenn es doch mal nicht weitergehen sollte, sollte man versuchen

durch die Wand zu springen bzw. zu laufen.....

(Bei mir hat es schon geklappt!)

Format: AGA (?) CD (32 Farben)

Hersteller: Buzz

Wertung

Grafik: gut

Musik: befriedigend

Sound: ausreichend

Handhabung: sehr gut

Spielspaß: gut

Gesamt: gut

(Bewertung nach Schulnotensystem)

Ich kann es empfehlen. Auch wenn es schon älter,
also nicht mehr up-to-date ist. Und wegen der
A500-Optik schneid ich mir trotzdem kein Bein ab.
Hoffe, daß diese Infos reichen...

1.93 arachnophobia

Spielname: Arachnophobia

Hersteller: Disney Software/Titus (1991)

Vertrieb: United Software

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 73 %

Sound: 67 %

Motivation: 73 %

Tips:

Spart Euch die Bomben für die Städte "Infes Station" und "Archaton" auf.

Ihr werdet sie brauchen.

Die Königin kann nur mit einem Flammenwerfer getötet werden, also solltet

Ihr nicht ohne ein solches Gerät bei Ihr auftauchen.

1.94 archer

Spielname: Archer Macleans Pool

Hersteller: Virgin (1992)

Genre: Sportspiel

Tip:

Tippe "VF12" während des "Trick-Shot"-Modus ein. Nun solltest du im Demo-Modus ein neues Menü finden können. Nun wählst du zwei Computerspieler aus, so daß diese allein spielen können. So kannst du die Fähigkeiten der Computerspieler genau ersehen.

1.95 archipelagos

Spielname: Archipelagos

Hersteller: Logorron (1990)

Genre: 3D Taktik

Du mußt Archipelagos 8421 aussuchen und <RETURN> 2x drücken. Nun kannst Du Dir mit den Cursortasten die Levels aussuchen.

1.96 arkanoid

Spielname: Arkanoid

Hersteller: Taito / Discovery (1986)

Genre: Geschicklichkeit (Breakout)

Cheats/Hints:

"DSIMAGIC" und danach "RETURN" tippen. Jetzt kann man die Extras mit

<L> Laser nächster Level

<S> langsamer <E> Schläger größer

<D> drei Bälle <F> letzter Level

Das Spiel ganz normal laden und starten, dann den Pausenmodus durch <SPACE> aktivieren und "DSIMAGIC" eintippen (Kein <RETURN>!) und wieder <SPACE> drücken um aus dem Pausenmodus zu kommen.

Jetzt wird eine gelbe Kapsel herunterfallen, nehmen! Ab sofort kann man jede beliebige Kapsel bekommen, einfach den ersten Buchstaben eingeben und sie wird herunterfallen, das einzige, was man noch tun muß ist sie zu fangen.

 Break Öffnet die Tore und man kann gehen (Bonus Punkte!)

<C> Catch Man kann den Ball fangen

<D> Disrupt 3 separate Bälle

<E> Expand Größerer Schläger

<F> Finale Springt in den letzten Level

<L> Laser Mit dem Laser kann man die Steine einfacher abschießen

<P> Play Bonus Extra Ball

<S> Slow Der Ball wird langsam und es wird immer einfacher

Man kann auch mehrere Kapseln gleichzeitig benutzen (am besten <D> und <L>).

Um einen Level zu überspringen kann man auch <ENTER> drücken.

<F3> (1 player) oder <F4> (2 players) anstelle von <F1> und <F2> drücken um

33 Extra Level im Game zu bekommen.

1.97 arkanoid2-revengeofdoh

Spielname: Arkanoid 2

Hersteller: Imagine (1987)

Genre: Geschicklichkeit (Breakout)

Um den Continue-Mode zu aktivieren, gibt man im Titelbild "ROBOCOPPETER" ein.

In den Highscores "DEBBIE S" (<SPACE> nicht vergessen!) eingeben und man wird mit unendlich Leben belohnt.

Wenn man doch mal stirbt einfach im Titelscreen <CAPS LOCK> drücken und "DALEY88" oder "DALEY-88" eingeben, schon kann man im selben Level weiter spielen.

Wenn man mal stirbt kann man auch <CAPS LOCK> drücken und "MAGENTA" eingeben, jetzt <S> drücken um Levels zu skippen.

Im Titelscreen "PETEJOHNSONWANTSHEAT" eingeben und <S> wird zu jeder Zeit des Spiels alle Ausgänge öffnen.

1.98 arkanoid 3

Spielname: Arkanoid 3

Hersteller: Imagine

Genre: Geschicklichkeit (Breakout)

Wenn man das Spiel geladen hat un der rosa Bildschirm aufleuchtet, drücke <CAPS LOCK> und tippe "IMAGINE" ein. Warte nun bis die Eröffnungssequenz erscheint und tippe dann "PETEJOHNSONWANTS CHEAT" ein. Drücke nun <S> und man kann aus dem Schirm aussteigen ohne zu beenden. Man kann auch "DALEY88" eingeben und den Level restarten. Wenn man "TUESDAY 14TH" eingibt erscheint ein Cheat-Menü sobald man das Spiel beginnt.

1.99 armalyte - the final run

Spielname: Armalyte - The Final Run

Hersteller: Thalamus (1991)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Während des Spiels den Pausenmodus aktivieren und anschließend "DELTA3" oder "DELTA 3" eintippen. = Unendlich viele Raumschiffe.

Mit der F-Taste kommt man einen Level weiter.

Im Spiel drücken:

<1> Waffe verbessern

<2> Waffe eine Stufe runtersetzen

Freezeradresse für Leben : 4455

1.100 armourgedden

Spielname: Armourgeddon

Hersteller: Psygnosis (1991)

Genre: Strategie

Cheats:

Das Spiel mit "Start Single" oder "Start Multi" beginnen. Dann im "Headquarter" Menü "Messages" anwählen. Jetzt <ESC> festhalten und auf den ersten Buchstaben der untersten Nachricht klicken. Wird der Cheat aktiviert, erscheint der Text "You Wouldn't let it Lie!", wird er deaktiviert, erscheint "Look at the Size of that Sausage". Bei aktiviertem Cheat werden die Fahrzeuge bei Treffern nicht mehr beschädigt. Außerdem wird automatisch in den Highscores "Cheater" eingetragen.

Hint:

Verliert man eines seiner Vehikel im Kampf, sind ja leider auch die Waffen futsch - jedoch nicht mit diesem Trick: Noch bevor ein getroffenes Fahrzeug explodiert, sollte man schnell eine Taste zwischen <F1> und <F6> drücken. Nun befindet man sich in dem Menü, in dem die Bewaffnung und das Fahrzeug anwählbar ist. Jetzt schnell das Kampfgefährt anwählen, das gerade zerstört ist. Das Fahrzeug ist zwar trotzdem hin, aber die Bewaffnung ist gerettet.

1.101 army moves

Spielname: Army Moves

Hersteller: Dinamic/Imagine (1987)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Der Code für den 2. Teil ist: 101069.

Im ersten Teil <ALT> + <1> + <D> gedrückt halten um immun gegen alles zu werden. Um im zweiten Teil den gleichen Effekt zu erzielen <ALT> + <1> + <J> drücken.

1.102 arnie

Spielname: Arnie

Hersteller: Zeppelin (1992)

Genre: Action

Cheats:

Erkämpft Euch einen Platz in den Highscores und gebt dort

"RED WIZARDS OF THAY" ("RED WIZARD OF THAY") ein. Nun sind folgende Tasten aktiv:

<F1> keine Kollisionsabfrage mehr

<HELP> nächster Level

<F2> beendet Cheat-Mode

1.103 arnie 2

Spielname: Arnie 2

Hersteller: Zeppelin (1993)

Genre: Action

Cheats:

Während des Spiels tippt man " VICKY " ein und drückt RETURN.

Nun hat man 99 Leben und 99 Granaten!

1.104 artura

Spielname: Artura

Hersteller: Arcadia

Genre: ?

Cheat:

Während des Spiels tippt man " MOLE " ein und man hat unendlich Energie!

1.105 assassin - team 17

Spielname: Assassin

Hersteller: Team 17 (1992)

Genre: Action

Screenshot:

1

Cheats/Codes:

Im ersten Level den ersten Baum auf der linken Seite bis ganz (wichtig!)

nach oben hochklettern. Nun "ACEVIEWFROMUPHEREMATE" eintippen. Der Screen

sollte nun flackern. Mit <P> das Spiel fortsetzen. Man hat nun unbegrenzte

Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.

(oder "AEXCELLENTVIEWFROMTHETOP" oder "NICEVIEWFROMUPHEREMATE" eingeben)

<1>-<6> Levelwahl

<S> Extrazeit

<E> Teleporter zum Endgegner

<W> frischt alle Waffen auf

(evtl. mit <+>)

Ein paar Codewörter für die Highscores:

Catherine Jobson, Debbi Bestwik, Paul Sharp, Heather Parker, Roddy,

Commodore, CDTV, AVM, Eric the Cat usw.

Um Continues zu erhalten, musst du "MIDAN" auf Anzeigetafel eingeben.

1.106 assassin spezial edition

Spielname: Assassin Special Edition

Hersteller: Team 17 (1994)

Genre: Action

Cheats:

<P> für Pause drücken und "ANOTHERCHEATMODE" eintippen !

<W> Volle Bewaffnung

<D> Zum Sterben

<N> Level überspringen

<E> Endgegner

Freezer:

C05C5E - Leben

C05E56 - Geld

C06028 - Zeit (Min.)

1.107 asterix obelix-operationh

Spielname: Asterix Operation Hinkelstein

Hersteller: Coktel Vision (1987)

Genre: Jump 'n Run

Wenn Ihr alle Eure Leben aufgebraucht habt, drückt doch mal <F7>.

1.108 astro marine corps

Spielname: Astro Marine Corps

Hersteller: Dinamic / Creepsoft (1990)

Genre: Action

Level Codes:

2 NOSTROMO

4 DISCOVERY

6 ENTERPRISE

8 DAGOBAB
10 REPLICANT
12 KRULL
14 METROPOLIS

Cheat:

Wer in der High-Score-Liste " CREEP ", als Namen Verwendet, bekommt
10 Leben, Extra-Zeit und Extra-Energie!

1.109 atax

Spielname: Atax

Hersteller: Eclipse (1988)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat

"AMANDA" im Pausenmodus transportiert Dich zum Endspiel.

1.110 atom smasher

Spielname: Atom Smasher

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats

Das Passwort für den Leveleditor lautet "ZANDALEE".

Im Titelbild "CATHERINE ZETA JONES" eingeben für:

<S> Levelskip

<L> mehr Leben

<U> Unverwundbarkeit

1.111 atomic robokid

Spielname: Atomic Robokid

Hersteller: Activision (1990)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Wenn Ihr im Titelbild "TUESDAY 14TH" eingibt und <FIRE> drückt, so gelangt
Ihr in ein Cheat-Menü. (oder "TUESDAY14TH")

1.112 atomino

Spielname: Atomino

Hersteller: Play Byte (1990)

Vertrieb: Rushware

Genre: Knobelenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 36 %

Sound: 66 %

Motivation: 82 %

Level Codes:

Stufe 10 IDYLL

20 TAURUS

30 NEPTUNE

40 PHOTON

50 PLANKTON

60 INFERNAL

70 FOSSIL

80 POISON

90 SOUP

100 SULPHATE

1.113 atomix

Spielname: Atomix

Hersteller: Thalion / Tale (1990)

Genre: Knobelenspiel

Tip

Wenn Ihr mit der Taste <HELP> in den Paßwortmodus geht, solltet Ihr "Time" eingeben, um die viel kürzere Zeit anzuhalten.

1.114 aufschwung

Spielname: Aufschwung Ost

Hersteller: Sunflowers (1994)

Genre: Politsimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Philipp

Freezer: Geld

C23D9B - Berlin C23DCF - Magdeburg
C23D9F - Brandenburg C23DD3 - Neubrandenburg
C23DA3 - Chemnitz C23DD7 - Plauen
C23DA7 - Cottbus C23DDB - Potsdam
C23DAB - Dresden C23DDF - Rostock
C23DAF - Eisenach C23DE3 - Schwerin
C23DB3 - Erfurt C23DE7 - Stralsund
C23DB7 - Frankfurt C23DEB - Suhl
C23DBB - Gera C23DEF - Weimar
C23DBF - Görlitz C23DF3 - Wismar
C23DC3 - Halle C23DF7 - Wittenberg
C23DC7 - Jena C23DFB - Zwickau

1.115 aufschwung_komp

Name: Aufschwung Ost

Hersteller: Sunflowers

Laufähig auf: A500(+); A600;

A1200; A2000

(laut Hersteller)

Benötigt: 1 MB Ram

Unterstützt: Zusatzram

Zweitlaufwerk

(nur für Savedisk)

In den letzten Wochen las und hörte man viel über das "Milliarden Grab Aufschwung Ost". Wer zu denen gehörte, die die ganze Zeit wußten wer wann was falsch gemacht hat, kann seinen Worten nun Taten folgen lassen.

In "Aufschwung Ost" darf jeder Hobbypolitiker die neuen Bundesländer in blühende Landschaften verwandeln.

Immer nach dem Motto: "...wenn ich König von Deutschland wär."

In der Packung findet man neben dem Handbuch noch ein Hardware-Handbuch, eine Deutschlandkarte, etwas Werbung und zwei Disketten. Das Handbuch selber ist ziemlich gut gemacht, aber das 32 Seitige Hardware-Handbuch hätte man sich sparen können. Darin wird ausführlichst erklärt, wie man an seinem Computer (Anleitung für PC, Amiga, C64) Sicherheitsdisketten erstellt, auf Festplatte installiert,

über WB startet, ReadMe-Files liest, Zusatzdisketten benutzt und die Originaldisks entpackt.

Nur sind weder Zusatzdisks erhältlich, noch sind die Disx gepackt. Dazu sind es KEINE Dos-Disx!!! Arrrrghhhh!!!! Nix mit Festplatte oder Sicherheitskopien! Der Grund für No-Dos-Format: ein physikalischer Kopierschutz.

Im Handbuch findet man zwar eine Paßworttabelle, diese ist aber nur für die PC-Version. Bei der Amiga-Version wurde diese wieder gestrichen, und durch einen Kopierschutz ersetzt. Jedenfalls hält sich die Ladezeit in Grenzen, da zu Beginn das gesamte Spiel in den Speicher geladen wird. So ist auch ein Diskettenwechsel nur ein einziges mal nötig. Ein Zweitlaufwerk kann man nur zum Speichern benutzen.

Zu Beginn kann man zwischen 7 verschiedenen, unterschiedlich schweren Szenarien wählen (Einsteiger, Situation 1989, Umweltprobleme etc.). Allerdings ähneln sich die Szenarien im Bezug auf die Handlungsmöglichkeiten doch sehr.

Die Hauptbeschäftigung des Spielers besteht darin, Kraftwerke, Kärnanlagen, Autobahnen zu bauen und Landschaften zu sanieren.

Dazu kann man in echter " Sim City " Manier die Städte be-/ausbauen. Was zu Beginn riesen Spaß macht, wird allerdings bald langweilig. Laut Packung " reagiert das Programm auf kleinste Nuancen in deinen politischen und wirtschaftlichen Entscheidungen. Davon hab ich allerdings wenig gespürt. Ich mußte die Steuern schon verdammt hoch ansetzen und viel Schund machen (z.B. alle Wälder abholzen), damit die Bevölkerung unzufrieden wurde.

Jeder, der Spiele gerne länger als 2-3 Wochen zockt, sollte wegenger fehlender Langzeitmotivation hier nicht zugreifen!

Phil

1.116 auntartic

Spielname: Auntartic Adventure

Hersteller: Starbyte

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Beim Spielstart (dort, wo LEVEL 01 erscheint) tippt man " JESSICA " ein.

Nun bekommt man 10 Leben mehr!

1.117 australopithecusmechanicus

Spielname: Australo Piticus Mechanicus

Hersteller: Time Warp

Genre: Jump 'n Run

Cheatmodus:

Um in den Cheatmode zu kommen, muß man <CAPS LOCK> drücken. Drückt man nun auf <HELP>, wird man voll ausgerüstet.

1.118 axels

Spielname: Axel's Magic Hammer

Hersteller: Core Design /Gremlin (1991)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Drücke die F-Tasten nacheinander rückwärts (beginnend mit F10).Nun mußst du während des Spieles die Levelnummer eingeben und kommst so automatisch dort hin.

1.119 awesome

Spielname: Awesome

Hersteller: Psygnosis (1991)

Genre: Shoot 'em Up

Beste Bewaffnung:

Sonic Mining Laser (Crystals)

Shield Replenisher (Gegner)

Peripheral Guns (allg.)

Radial Disrupter (Schiff in Not)

Wide-Beam Plasma Cannon (allg.)

Flame Thrower (allg.)

Mortar Bolts (Zielsuchraketen)

Es ist besser, bei den Weltraumfliegesequenzen, rückwärts zu fliegen, oder unregelmäßig zu kreisen.

In dem Bildschirm, auf dem man die Stärke des Schildes bzw. der Kanone verändern kann, sollte man einfach mal das Fadenkreuz ganz nach links oben in die Ecke stellen. Anschließend <FIRE> und <+> auf der Nummerntastatur gleichzeitig drücken. Das wiederholt Ihr so oft, bis der Bildschirm kurz aufblinkt. Nun hat man unendlich viel Energie, auf den Planeten unendlich

viel Zeit und außerdem noch 2000 Fuel.

<F1> Die Gegner können nicht mehr angreifen

<F5> Man kann Euch nicht mehr zerstören

<F6> Ihr erhaltet unendlich viel Energie

<1>-<0> Extra-Power

Die Tasten in der oberen Reihe dienen zur Auswahl der Waffen.
