

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	cabal	4
1.3	cadaver	5
1.4	californiagames2	12
1.5	califor2_martini	12
1.6	calippofresser	14
1.7	campaign	14
1.8	cannonfodder	14
1.9	cannonf_komp	15
1.10	cannon_lübke	25
1.11	cannonfoddercd	26
1.12	cannonfodder 2	26
1.13	cannon2_lübke	38
1.14	cannon2_mad	39
1.15	capone	40
1.16	captain blood	40
1.17	captain dynamo	41
1.18	captain planet	41
1.19	captive	41
1.20	car-v-up	42
1.21	cardiaxe	42
1.22	carlos	42
1.23	carribbean disaster	43
1.24	carribbean_hugo	43
1.25	carrier command	46
1.26	cash	47
1.27	castle kingdoms	47
1.28	castle master	48
1.29	castlevania 2	50

1.30	catabomb avyss	51
1.31	coala	51
1.32	coala_kris	52
1.33	catchem	52
1.34	cave mania	54
1.35	cave master	54
1.36	cave runner	54
1.37	cedric	55
1.38	crazy cars	55
1.39	crazy cars 2	55
1.40	crazy cars 3	56
1.41	chambers of shaolin	56
1.42	champion driver	56
1.43	champions manager 93	57
1.44	champions of krynn	57
1.45	championship manager 94	58
1.46	chaneques	58
1.47	The Chaos Engine CD ³²	68
1.48	The Chaos Engine	68
1.49	chaose_lübke	70
1.50	chaos engine 2	71
1.51	chaose2_luebke	71
1.52	chaose2_matthias	74
1.53	chaosstrikesback-dungeon	77
1.54	csback_komp	77
1.55	csback_komp2	98
1.56	capital punishment	103
1.57	cp_luebke	105
1.58	cp_sm	109
1.59	cp_juergen	110
1.60	chariots of wrath	112
1.61	charliechimp1-2	112
1.62	charlie chimp 3	113
1.63	charlie j cool	113
1.64	charly	113
1.65	chase headquarter	114
1.66	chaseheadquarter-criminal	115
1.67	csf	115
1.68	chips challenge	116

1.69 chop drop	117
1.70 christmasl	117
1.71 christophk	117
1.72 chrome	118
1.73 chubby christle	118
1.74 chuck rock	118
1.75 chuck rock 2	119
1.76 chuckie egg 2	119
1.77 cisco heat	119
1.78 civilization	120
1.79 civiliz_martini	121
1.80 civiliz_unger	121
1.81 cj elephant antics	124
1.82 cjintheusa	124
1.83 click clack	124
1.84 cliffhanger	125
1.85 clockwiser	125
1.86 Der Clou	126
1.87 clou_lübke	126
1.88 clou_doering	126
1.89 clou_komp	128
1.90 Der Clou CD ³²	142
1.91 clown o mania	142
1.92 codenameiceman	142
1.93 codename nano	146
1.94 colonels bequest	147
1.95 colonel_komp	147
1.96 colonial conquest	151
1.97 cconquest_hilscher	152
1.98 cconquest_rabe	152
1.99 colonization	153
1.100coloniz_komp	154
1.101colormind	162
1.102colorix	163
1.103colorix_igor	163
1.104comanche	164
1.105combat air patrol	164
1.106combatair_giese	165
1.107command hq	166

1.108	commander keen	167
1.109	computer conflict	168
1.110	conan the cimmerian	168
1.111	conan_komp	168
1.112	conquest	170
1.113	conquestador	171
1.114	conquests of camelot	171
1.115	continental circus	176
1.116	cool croc twins	176
1.117	cool spot	177
1.118	cool world	177
1.119	coordination	177
1.120	corruption	178
1.121	cosmic pirate	178
1.122	cosmic relief	178
1.123	cosmic spacehead	179
1.124	count duckula ii	179
1.125	cover girl poker	179
1.126	covert action	179
1.127	covert_thomas	180
1.128	crack does pay	182
1.129	crackpay_komp	183
1.130	crackpay_doering	185
1.131	crackpay_schuessler	187
1.132	crack out	188
1.133	crackdown	188
1.134	crazy sue	189
1.135	crazy sue ii	189
1.136	creatures	190
1.137	creepers	190
1.138	The Crescent Hawks Inception	191
1.139	crimedoesnotpay	192
1.140	crime time	193
1.141	crime wave	194
1.142	crome	194
1.143	The Crypt	195
1.144	crystal dragon	195
1.145	crystal hammer	223
1.146	crystalkingdom	223

1.147crystals of aborea	224
1.148cube x	224
1.149cubulus	225
1.150curse enchantia	225
1.151curseench_komp	226
1.152curseofra-dierache	229
1.153curseoftheazurebonds	230
1.154cruise for corpse	230
1.155cfac_komp	231
1.156cyberblast	234
1.157cyberman aga	234
1.158cybernetix	235
1.159cyberne_hynek	235
1.160cybernoid	236
1.161cybernoid ii	237
1.162cyberpunks	237
1.163cyberspere	237
1.164cybertech aga	238
1.165cygnus 8	238
1.166cygnus8_bas	239
1.167cytron	242

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)

C Cabal

Cadaver Karten

California Games 2 Test(s)

Calippofresser

Campaign Bilder

Cannonfodder Test(s)

Cannonfodder 2 Test(s)

Cannonfodder CD32

Capital Punishment Bilder Test(s)

Capone

Captain Blood

Captain Dynamo

Captain Planet

Captive Bilder

Car-V-Up

Cardiaxx

Carlos

Carribbean Disaster Bilder Test(s)

Carrier Command

Cash

Castle Kingdoms

Castle Master
Castlevania 2
Catabomb Avyss
Catch'Em
Cave Mania
Cave Master
Cave Runner
Cedric and the Lost Spectre
Chambers of Shaolin
Champion Driver
Champions Manager 93
Champions of Krynn
Championship Manager 94
Chaneques Bilder
Chaos Engine CD32, The
Chaos Engine, The Bilder Test(s)
Chaos Engine 2, The Bilder Test(s)
Chaos Strikes Back - DMII Karten
Chariots of Wrath
Charlie Chimp 1 & 2 und SE '96 Bilder
Charlie Chimp 3
Charlie J Cool
Charly
Chase Headquarter
Chase Headquarter II
Chip's Challenge
Chop & Drop
Christmas Lemmings '94
Christoph Kolumbus
Chrome
Chubby Christle
Chuck Rock
Chuck Rock 2
Chuckie Egg 2
Cisco Heat
Civilization Bilder Test(s)
CJ Elephant Antics
CJ in the USA
Click Clack

Cliffhanger
Clik Clak
Clockwiser
Clou CD, Der Test(s)
Clou CD³², Der Test(s)
Clown 'o' Mania
Codename: Iceman
Codename Nano
Coala Bilder Test(s)
Colonels Bequest
Colonial Conquest Bilder Test(s)
Colonization Bilder
Color 'n' Mind
Colorix Test(s)
Comanche
Combat Air Patrol Bilder Test(s)
Command HQ
Commander Keen
Computer Conflict
Conan the Cimmerian Karte
Conquest
Conquestador
Conquests of Camelot Karten
Continental Circus
Cool Croc Twins
Cool Spot
Cool World
Coordination
Corruption
Cosmic Pirate
Cosmic Relief
Cosmic Spacehead
Count Duckula II
Cover Girl Poker
Covert Action Bilder Test(s)
Crack does Pay Bilder Test(s)
Crackdown
Crack Out Bilder
Crazy Cars

Crazy Cars 2
Crazy Cars 3
Crazy Sports Football
Crazy Sue
Crazy Sue II
Creatures
Creepers
Crescent Hawks Inception, The
Crime does not pay
Crime Time
Crime Wave
Crome
Cruise for Corpse Bilder
Crypt, The
Crystal Dragon
Crystal Hammer
Crystal Kingdom Dizzy
Crystals of Aborea
Cube X
Cubulus
Curse of Enchantia Bilder
Curse Of Ra
Curse of the Azure Bonds
Cyberblast
Cyberman AGA
Cybernetix Test(s)
Cybernoid
Cybernoid II
Cyberpunks
Cyberspere
CyberTech AGA
Cygnus 8 Bilder Test(s)
Cytron

1.2 cabal

Spielname: Cabal

Hersteller: Ocean

Genre: Action

Cheats:

Nachdem Ihr während des Spiels <P> + "Schlika" + <P> eingegeben habt, könnt Ihr mit <F2> den gewünschten Level auswählen.

Will man aber nur einfach mal unendliche Leben haben, so muß man nur nach dem Erscheinen des Auswahlmenüs <F4> drücken.

Wenn man <P> drückt, kann man das Kreuz immernoch bewegen und auf einen Gegner ausrichten.

1.3 cadaver

Spielname: Cadaver

Hersteller: Bitmap Brothers

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung:

Level 1

Karte

Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1 4 3 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nun wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht, steht man doch in 29.

In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschießen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehörten dem König.

Damit kommt man durch Knopfdrücken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den " Entzaubern " Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. Dazu schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fleischhaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, wofür man einen unbekanntem Spruch entziffern kann. Es ist ein " Massaker

"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu töten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat, kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen und man ist in...

Level 2

Karte

In Level 2 müssen sechs Teleporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich gleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73 und den Smaragd bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Willensbrecherspruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1-3-2-1" (von links nach rechts) um, und drückt dann den Knopf.

Den Schlafspruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man so lange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich von dem Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt, den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich etwas aufpeppen. In 43 braucht man den Stärketrank aus 36.

Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Speiß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund füttert. Jetzt den Teleporter aus 47 nehmen. In 53 muß man, nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung

und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56, in 57 kommt man zuerst an der 2. Stange von rechts nach hinten und an der 2. von links wieder raus.

In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die Teleporter vom Tisch schieben, woraufhin einer zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61. Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90 wo man den Hebel umlegt. Damit sind die Räume 87 und 78 frei geworden, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett, um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt zieht man den Hebel in 93 und betritt den Kreis.

Level 3

Karte

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt und dieser dem König verabreicht werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10, die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von außen aufsperrern, bevor man sich in 7 in die Grube fallenläßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann stellt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der Schlüssel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22.

Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank " NODOS " aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen aufsammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel, so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet.

Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze

enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen eines einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man jetzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt.

Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobjekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht, man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter die mittlere Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebel in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden.

In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen, und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit ein Tierschädel aus dem Loch. Der Schlüssel für 65 legt in der Schatulle in 64. Dort ist außerdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstäben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen.

Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwandeln kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite Magische-Rakete-Stab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Treppe und kommt damit nach 69, wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nimmt, muß man die Notiz auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnelligkeitstrank auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stäbe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen. In 72 läßt man nun den Schädel aus 63, den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die

Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch. Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Kelch zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81, und um dorthin zu gelangen, muß man zuerst von den vier Ladungen des Massakerspruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe eines Stärke-tranks wegziehen kann. In 78 muß man die Goblins töten, um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste mit dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön, daß man nochmal den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König. Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt direkt in

Level 4

Karte

Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türeaufschließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat!), die vier wackeligen Bodenplatten, oben beginnend im Uhrzeigersinn, abgeht. Der Dämonenbannspruch, den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwundbar. In 17 und 28 kann man sich noch damit behelfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen läßt, in 48 und 65 geht aber nichts mehr. In 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kiste versteckt, den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar.

Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, um weiterzukommen. Die Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt. Dafür braucht man den Stärketränk aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgeladen werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist.

Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprung- und Schnelligkeitstrank überwinden. Die Vergiftung in 13 scheint sich nicht vermeiden zu lassen, das Gegengift bekommt man dann in 16. Der Schlüssel, den man für die Weinopferung bekommen hat, sperrt in 14 nur, wenn sich der Uhrzeiger auf 12 befindet. Aus 16 benötigt man noch das Glasfläschchen und aus 15 den Schlüssel, dann geht's in 13 weiter. Der rechte Hebel in 12 öffnet das Schlüsselloch in 13, der linke macht die Tür nach 13 wieder auf. Den

Schüssen des Dämons in 17 kann man mit etwas Geschick ausweichen. Die Schlüssel aus 22 stellt man in 25 unter die Pumpe und füllt sie. Dann stellt man sie auf die Zisterne in 20 und füllt sich in 26 Öl in das Glasfläschchen. Das läßt man auf die Flamme in 22 fallen und bekommt so den 1. Schlüssel. Der Schlüssel für die Kiste in 25 befindet sich übrigens in einem der Krüge in 22. Nachdem der alte Sprungtrank schlecht geworden ist, muß man sich erst den neuen in 27 besorgen, indem man Steine hinter die Kugel wirft, bis sie den Trank durch die Stäbe schiebt.

Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschieben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist. Außerdem ist hier der 2. goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40. In 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raumes 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und mitte=null) nacheinander die Zahlen 29, 33, 16 und 7 ein.

In 58 stellt man die Kiste an die 2. Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den, der von innen leuchtet, links oben und den 4. ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23) und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1432 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen und man ist in...

Level 5

Karte

Die deutschen Texte sind im 5. Level leider ziemlich durcheinandergelassen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schädel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den 2. Hebel zieht. Hinter dem 2. Block ist ein Loch, das einen Stärketrank enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann.

In der Kiste in 7 findet man Kamuls Willensbrecher, das Hauptinstrument bei der

Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufsammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegenlassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen.

Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den Totenkopf fallen und geht dann selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein Tigerauge und eine Münze.

Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stück kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden.

Man benötigt nur die Kugel, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, das man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegenrennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht.

In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen . Damit kann man jetzt die beiden Bleisteine in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold und der rechte für Amethyst Auch bei dem Buch in 29 ist der deutsche Text kaputt. Darin steht eigentlich, daß die Reihenfolge der Schädel in 38 Jet, Tigerauge und Türkis ist. In der Kiste in 30 findet man unter anderem 2 Jadesteine, eine grüne und eine rote Schatulle.

Wenn man jeweils einen Jadestein in das grüne Kästchen steckt und dann das rote öffnet, erhält man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, womit man erstmal zurück in den Keller muß. In 32 findet man unter anderem einen Bannspruch, der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Block jetzt oben bleibt.

Die Karte verändert sich dabei etwas. 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Außerdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man unter anderem einen Antimagie-Spruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Türkis.

Den zweiten erhält man, indem man den Versteinerungsspruch aus 33 auf das Fläschchen mit der hellblauen Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterblichkeitstrank und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die 3 Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven. Im Tagebuch des armen Keris in 15 stand, daß man sich vor keinem Schödelschloß fürchten soll, also stellt man sich einfach vor den Schädel. Tatsächlich verliert er seine bösertige Wirkung haarscharf bevor man tot ist.

Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen öffnen. In 40 nimmt man erstmal was man an Ausdauertränken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben.

In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls der Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank, stellt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest. Man schnappt sich seinen Kopf als Beweis für seine Auftraggeber und verabschiedet sich durch die mittlere Tür.

Autor: Gregor Schmid

1.4 californiagames2

Spielname: California Games 2

Hersteller: Epyx / U.S. Gold (1992)

Genre: Sport /fun)

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andre Martini

1.5 califor2_martini

Test - California-Games Teil 2:

Jeder dürfte California Games auf C64 oder AMIGA kennen.

Vor dem ersten Teil konnte man alleine oder mit mehreren Mitspielern mehrere Wochen mit Spaß vorm Monitor verbringen. Genau dies sollte auch das Ziel des zweiten Teils sein. Doch schon zu Beginn merkt man das dies nicht der Fall sein wird, denn es gibt nur 5 Wettbewerbe.

Das Spiel kann man mit bis zu acht Mitspielern angehen. Nachdem man die Namen der Leute eingegeben hat, kann man zwischen vollem Wettbewerb oder Trainingsspiel entscheiden.

Bewertung der einzelnen Wettbewerben:

1. Wettbewerb: Das Drachenfliegen. Man muß versuchen mit einem Drachen aus der Luft möglichst viele Wasserballone auf ein Ziel auf dem Meer zu werfen. Auch kann man durch Kunststücke mit dem Drachen Punkte erzielen, z.B. Looping oder Sturzflug. Die Steuerung ist umständlich, da man mit dem Ziffernblatt auf der Tastatur handhaben muß.

Grafik: Nicht sehr toll!

Sound: Gräßlich!

Spielspaß: Hält sich in Grenzen!

2. Wettbewerb: Das Jet-Surfen ist die einzige Disziplin die Spaß macht. Mit einem Wasserjet muß man eine Strecke auf dem Wasser so schnell wie möglich durchfahren. Doch Vorsicht vor den Rampen. Auch darf die Strecke nicht verlassen werden. Zu Beginn kann man den Jet und die Strecke auswählen. es gibt Bonuspunkte wenn man einige der Flaschen die im Wasser schwimmen rausfischt.

Grafik: Ausreichend!

Sound: Mäßig!

Spielspaß: Mit mehreren macht es richtig Spaß!

3. Wettbewerb: Snowboardfahren vom Berg. Man muß so schnell wie möglich den Berg herunter fahren, ohne mehr als viermal zu stürzen. Während der Fahrt kann man in bestimmten Abschnitten Kunststücke machen. So z.B. Looping oder Handstand. Zu Beginn muß man einen Hubschrauber steuern und den Snowboardfahrer an einer geeigneten Stelle abwerfen.

Grafik: Nicht zum Aushalten!

Sound: Wie üblich!

Spielspaß: Höchstens 5 Minuten!

4. Wettbewerb: Bodyboarding nennt sich und Ziel ist es auf einem Board Kunststücke zu zeigen. Doch man steht nicht auf dem Board sondern liegt mit dem Bauch drauf. Als erstes kommt eine große Welle auf der Kunststücke verübt werden können, danach muß man Gegenständen wie z.B. Frauen im Wasser oder Pfählen ausweichen. Doch zu dem ist auch mein fünfjähriger Bruder in der Lage.

Grafik: Wüüürg!

Sound: Quietsch, Quietsch!

Spielspaß: Kommt das überhaupt auf!

5. Wettbewerb: Skateboardfahren. Hier muß man auf einem Skateboard

durch eine Kanalisation düsen. Während der Fahrt kann man auch durch Kunststücke Bonuspunkte ergattern. Es sind Kunststücke wie z.B. Ganze Drehung oder Einarmiger Handstand möglich.

Grafik: Geht gerade soooo!

Sound: Kein Kommentar!

Spielspaß: 10 Minuten!

(Test von Andre Martini)

1.6 calippofresser

Spielname: Stoppt den Calippofresser

Hersteller: Langnese (1992)

Vertrieb: CompuTec-Verlag

Genre: Actionadventure

Freezer:

00037B - Leben

1.7 campaign

Spielname: Campaign

Hersteller: Empire (1992)

Genre: Simulation

Screenshots:

1

2

3

Hint:

Solltest Du dich in der Lage befinden, wo du in der Unterzahl bist, dann benütze deine Geschwindigkeit, um die anderen Panzer zu rammen; am besten von hinten oder der Seite.

1.8 cannonfodder

Spielname: Cannonfodder

Hersteller: Sensible Software

Vertrieb: Virgin Interactive

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Komplettlösung

Cheat:

Während des Spiels klickt man das Save-Icon an und wählt - Speichern -. Danach legt man eine Save-Disk ein und gibt als Filenamen " JOOLS " an.

Jetzt müßte unter dem Exit-Icon - SCHUMMELMODUS AKTIVIERT - erscheinen!

Nun hat man einen General zur Verfügung!

Freezer: C00639 - Rekruten

C01F4D - Granaten

C01F53 - Panzerfäuste

1.9 cannonf_komp

Komplettlösung - CANNONFODDER

Mission 1 1/1:

Wer hier nicht klarkommt, sollte lieber wieder mit Lego spielen

Mission 2 1/2:

Zuerst den unteren Teil von Feinden säubern, dann in den oberen Teil marschieren. Deckung hinter den Bäumen suchen; Gegner auf sich zukommen lassen.

Mission 2 2/2:

Dem Flußlauf nach Süden folgen. Am unteren Ufer entlangpirschen, nicht durch den Fluß schwimmen. Granaten aufnehmen, Gebäude zerstören.

Mission 3 1/1:

Zum zweiten Haus von oben eilen. Granaten schnappen, dabei aufpassen, daß man sie im allgemeinen Kriegsgetümmel nicht vernichtet! Am besten in zwei Gruppen aufteilen. Weiter rechts gibt's noch mehr Granaten einzusacken. Jetzt restliche Häuser zerstören. Vorsicht, auf einem der Dächer verbirgt sich ein Schartschütze, nur sein Schatten ist erkennbar.

Mission 4 1/4:

In zwei Trupps aufteilen. Rechts nach unten zum ersten Haus laufen. Munition aufnehmen und Gebäude sprengen. Das Haus weiter oben ebenfalls in die Luft jagen. An schmalster Stelle den Fluß überqueren. Zuerst links unten, dann links oben das: Haus ruinieren. Falls Mission nicht zu Ende, nochmals Gebiet nach Feinden absuchen.

Mission 4 2/4:

Hier ist Schnelligkeit gefragt. Auf die rechte Brücke spurten und eine Granate auf das Haus werfen.

Mission 4 3/4:

Den Trupp auftrennen. Nach Süden marschieren, dabei auf das Bodenloch aufpassen. Weiter zur Siedlung, jedoch nur das Haus mit der Tür sprengen. Granaten

aufnehmen, nach rechts zum Fluß, zwei Munitionskisten holen und unteres Haus zerstören. Nehmt Euch vor dem Sumpf in acht!

Mission 4 4/4:

Gruppe erneut teilen. Richtung Norden vordringen, dabei die Falle ausschalten. Munition schnappen, dann Richtung Strand vorstoßen und links davon das Haus zerstören.

Mission 5 1/3:

Nur einen Soldaten mitnehmen. An gegnerisches Ufer schwimmen (möglichst nur im hellblauen Wasser warten), Haus wegpusten. Fluß überqueren, Granaten und Raketen einsammeln, danach Häuser zerstören. Fluß erneut überqueren, unten das Gebäude sprengen, die Granatenkisten wegballern. Hinter dem untersten Wäldchen Deckung beziehen und den Bazooka-Mann eliminieren. Jetzt immer in Bewegung bleiben und restliche Bazooka-Männer wegschroten.

Mission 5 2/3:

Links auf Bazooka-Typen zulaufen und samt Haus in die Luft jagen. Rechts nächstes Haus sprengen, dann runter zum Wald eilen. Dort Haus zerstören und Munition einsacken, über Inseln nach oben gehen und aufs Festland übersetzen. Die drei Bazooka-Männer, die sich hier aufhalten, abballern. Nach links unten zum Gebäude eilen und restliche Belegschaft terminieren.

Mission 5 3/3:

In zwei Gruppen aufteilen. Unteres Haus zerstören, links die Munition einheimsen, gerade runter, hinter der Baumgruppe verstecken und schließlich Bazooka-Schützen abknallen. Rechts hinunter zum Skido. Von links Granate auf das Haus werfen, dabei möglichst nicht Skido treffen. Skido nur mit einem Mann benutzen und damit die restlichen Gegner überfahren. Mit Anlauf über die Sprungschanze zum anderen Ufer springen und bei der Landung am besten gleich den Bazooka-Mann erschlagen. Jetzt noch schnell das Haus zerbröseln.

Mission 6 1/2:

Mittels Granate den Zaun entfernen. Bis zum rechten Rand des Abgrundes vorpirschen und mit einem Raketenschuß das Haus vernichten. Mannschaft teilen, dann rechtes und unteres Haus wegbolzen.

Mission 6 2/2:

Wieder mal den Trupp teilen. Links das Haus zerstören, weiter links zu zwei Häusern vordringen. Das Gebäude mit der Tür bombardieren. Zum unteren Gebäudekomplex marschieren, das Haus mit der Tür sprengen. Weiter nach rechts, dort den Maschendraht durchlöchern und die Munition in Beschlag nehmen. Innen nach Süden bewegen und schließlich Blockhütte zerstören.

Mission 7 1/3:

Das Haus über der Baumgruppe in die Luft jagen. Den Trupp aufteilen, nach oben

stürmen und Haus zermalmen. Links zum Bazooka-Schützen eilen, den Knaben an schmalster Stelle des Flusses umnieten. Ganz links hinüberschwimmen und den Bazzoka-Fuzzi dort abmetzeln. Dann ganz rechts das Haus zerstören. Weiter nach links vordringen und alles eliminieren, was im Weg steht. Nach oben laufen und rechts vom Ufer aus die Feinde killen. Rüberschwimmen und rechts die Munition schnappen. Gebäude wegpusten, runter zur Bucht vorstoßen und diese von feindlichem Ungeziefer befreien.

Mission 7 2/3:

Kampfgruppe teilen. Iglu zerstören - Vorsicht, Eskimos wehren sich! Nach unten laufen und Iglu mit Tür zerstören. Dann weiter nach oben bis zur Insel und dort die Bazooka-Schützen killen. Rechts zur nächsten Iglu-Siedlung eilen und feindliche Iglus vernichten. Weiter rechts zum Fort, Haus mit Rakete zertrümmern. Oben die Häuser mit den Türen sprengen. Restliche Gefolgschaft dem Erdboden gleich machen.

Mission 7 3/3:

Mit einem Mann losziehen und den Bazooka-Schützen auslöschen. Mit der ganzen Truppe Skido benutzen. Über die Schanze springen und Bazooka-Typen zermatschen. Wieder über diverse Schanzen hüpfen; vor der letzten aussteigen. Auf der anderen Seite mittels Rakete den Bazooka-Heinz abmurksen, den Fluß überqueren und die anderen Bazooka-Schützen (zwei an der Zahl) töten. Hoch zum Fort laufen und vorsichtig die Häuser sprengen (Zivilisten!). Tja, der Rest bleibt dann wieder Eurem militärischen Geschick überlassen...

Mission 8 1/4:

Zuerst ein paar Sekunden warten (in dieser Zeit killt sich ein Bazookamann), bevor man in einer Blitzaktion zum Strand vordringt. Dort erst den Bazookamann, dann die Häuser vernichten. Nun kann man sich in aller Ruhe die übrigen Feinde vornehmen. Anmerkung: Da die Situation am Strand recht brisant ist, sind Verluste normal. Vorsicht mit feindlicher Guerilla! Am besten aus der Distanz vernichten.

Mission 8 2/4:

Sofort den Bazookamann auf dem Bunker ausschalten und mit allen Männern hinter dem Haus rechts oben in Deckung gehen. Nun eine Mann aus dem Trupp mit allen Waffen ausrüsten und das Gebiet von außen (im umgekehrten Uhrzeigersinn) umgehen. Die daraufhin erscheinenden Bazookatypen töten und das Gebiet um die Kanone herum säubern. Schließlich in die Kanone einsteigen und den Rest erledigen.

Mission 8 3/4:

In dieser Phase ist keine besondere Taktik nötig.

Mission 8 4/4:

Erst das obere Plateau reinigen, dann in den Jeep steigen und nach rechts unten in den Fluß fahren. Den sinkenden Wagen so schnell wie möglich verlassen und den Rest erledigen.

Mission 9 1/2:

Hier sollte man die Feinde mit ihren eigenen Waffen schlagen. In den Jeep einsteigen und immer um die Insel herumfahren (bei der Gelegenheit kräftig Söldner überfahren). Früher oder später zerballern die Kanonen fast alle Häuser und manchmal auch sich selbst (Wenn man dicht genug an ihnen vorbeifährt). Die übrigen könnt Ihr Euch zu Fuß vornehmen.

Mission 8 2/2:

Herumliegende Munition einsammeln und auf die kleine Insel im Nordosten schwimmen. Hier den ersten Geschützturm mit der Bazooka zerstören, dann sofort zur rechts gelegenen Landzunge und den zweiten Geschützturm mit einer Granate vernichten (diese Stelle ist recht schwer zu schaffen). Anschließend Munition holen, zur etwas größeren Insel schwimmen, um den Geschützturm im Nordwesten und danach den im Westen mit der Bazooka zu zerstören. Jetzt in den eigenen Turm einsteigen und den Rest wegblasen. Danach auf die Insel im Süden schwimmen, die sichtbaren Geschütztürme mit den letzten Bazookaschüssen ausschalten und ganz links außen (damit man unbemerkt an den Türmen vorbeikommt) zum untersten Landstück schwimmen. Dort nach rechts marschieren und dabei die restlichen Türme mit Granaten sprengen.

Mission 10 1/5:

In dieser Phase heißt das Zauberwort Schnelligkeit. Zieht mit zwei Männern los und zerstört so schnell wie möglich die gegnerischen Gebäude. Achtung! vergeßt die beiden Männer rechts unten nicht!

Mission 10 2/5:

Sofort aus dem Staub machen! Am besten stellt Ihr Eure Männer hinter der Brücke ab. Schickt lieber nur Ein-Mann-Trupps los (werden sonst zu schnell getroffen). Knöpft Euch die andere Seite der Schlucht von drüben vor.

Mission 10 3/5:

Keine besondere Taktik nötig.

Mission 10 4/5:

Werft Euch zuerst mit dem gesamten Trupp hinter dem rechten Stahlbunker in Deckung. Tja, und nun heißt es, mit einem einzigen Mann sämtliche Gebäude zu sprengen!

Mission 10 5/5:

Zuerst die Kanone, die auf Euch zielt, vernichten, bevor Ihr so schnell wie möglich zum Panzer (rechts oben) flitzt und einsteigt. Der Rest dürfte kein Problem mehr sein.

Mission 11 1/3:

Keine besondere Taktik nötig.

Mission 11 2/3:

Die ersten beiden Männer als Selbstmordkommando losschicken, um in ersten Linie die Geschütztürme, die sich in der Nahe des Panzers befinden, zu vernichten. Nun zum Panzer durchkämpfen, das Gebiet säubern und anschließend einen Teil des Schutzwalls, in dem sich der Eingeborene befindet, zerstören - dieser läuft, so Ihr ihn nicht zufällig umgenietet habt, zurück in sein Haus.

Mission 11 3/3:

Schnappt Euch den Hubschrauber und fliegt zu den feindlichen Kanonen. Am einfachsten lassen sich diese in Trümmer legen, wenn Ihr sie, durch ein Waldstück geschützt, mit Granaten bombardiert.

Mission 12 1/6:

Schnell in die rechte untere Ecke flitzen und den Panzer schnappen. Das Auto schaltet Ihr mit einem gezielten Bazookaschuß vor den Bug des Fahrzeugs aus. Mit dem Panzer sollte es dann ein leichtes sein, den Rest zu zerbröseln.

Mission 12 2/6:

Ab in den Panzer und alles wegpusten. Danach mit einem Mann ins Wasser springen und die Barrikade, die vom Bazookamann zerstört wird, von schräg rechts anschwimmen. Die Mission gilt als erledigt, sobald Ihr alle Gegner gekillt habt, ohne daß von unten neue Feinde nachrücken konnten.

Mission 12 3/6:

Zum Hubschrauber (rechts oben) vorkämpfen und nach rechts unten fliegen. Sprengt die Kanone und die Waldhütte (unbedingt notwendig, da Ihr sonst zu viele Söldner zu bekämpfen habt), bevor Ihr nach links unten düst, um dort auf der Lichtung neben dem Panzer zu landen. Steigt um in das Kettenfahrzeug und schickt den Rest zur Hölle.

Mission 12 4/6:

Zum Hubschrauber vorkämpfen und mit ihm nach rechts oben tuckern (Platz zwischen den Schneemännern). Unter dem rechten Schneemann findet sich eine kugelsichere Weste. Zum Panzer durchschlagen (links) und sofort die Kanone (links oben) abknallen. Der Rest ist einfach (Achtung! Niemand darf überleben!)

Mission 12 5/6:

Sofort die Kanonen (links oben, links unten) eliminieren. Danach in einer Blitzaktion zum Geschützturm vorkämpfen und so schnell wie möglich den Panzer in die Luft jagen. Schließlich alle Gegner um den Präsidenten vernichten, den Hubschrauber holen, Präsi einladen und ihn zum Sanitäts-Zeit (links unten) bringen.

Mission 12 6/6:

Zuerst das ganze Team ins seichte Wasser stellen (am rechten Rand der Insel). Mit einem Zweierteam sofort zum noch nicht gestarteten Hubschrauber (rechts) flitzen und selbigen vernichten (die Leute im Wasser geben dabei Rückendeckung). Zerstört ein paar der feindlichen Kanonen, bevor Ihr in die eigene klettert und damit alle feindlichen Gebäude, außer der Fabrik, in Schutt und Asche legt. Feuer jetzt so lange knapp über der Tür der Fabrik, bis diese endlich nachgibt. Dann noch schnell die restlichen Soldaten töten, und das war's auch schon!

Mission 13 1/1:

Sofort nach Beginn in das Geschütz laufen - dabei auch gleich die beiden feindlichen Soldaten umnieten. Gegnerisches Geschütz sowie den Bazookamann zerstören. Weiter nach Norden marschieren, bis Ihr über einen dunkelgrünen Fleck läuft. Dort stehenbleiben und mit der Bazooka einen Schuß nach Nord-Nordost abgeben - der Jeep sollte damit erledigt sein. Anschließend das Haus zerstören und nach Nordosten weiterziehen. Hier in das Geschütz klettern und Gegner samt Bunker vom Schlachtfeld fegen. Dann nach Süden eilen und Überlebende zum " Abtreten " zwingen.

Mission 14 1/3:

Am Rand entlang nach Osten vordringen. Bazookamann entfernen und schnell über die Brücke hasten. Weiter nach Südwesten, Hubschrauber entern (Vorsicht, Minen!) und alles umholzen.

Mission 14 2/3:

Ab ins Auto und los! Schnelle Kreise um die Geschütze ziehen - die Jungs erledigen sich dadurch gegenseitig! Dann den Hubschrauber anlocken und mit dem Auto um die beiden Männer fahren -der Hubschrauber erledigt in einem Anfall von Schießwütigkeit die beiden Söldner.Sobald der Heli gelandet ist, müßt Ihr ihn nur noch wegpusten.

Mission 14 3/3:

Im Westen mittels Bazooka das Geschütz ausschalten. Daraufhin in den Helikopter klettern und zum Haus im Westen düsen. Oberhalb der Hütte landen und diese auch gleich zerstören. Dann ein kleines Stück nach Norden, um das Geschütz wegzublasen, und schnell wieder zurück zum Heli.Mit diesem zum Haus im Norden fliegen, aussteigen, Gebäude sprengen und mit Bazooka Geschütz entfernen. Danach mittels Hubschrauber nach Süden flattern, Haus wegputzen und sofort wieder starten. Die einzeln herumlaufenden Soldaten können mit dem Heli regelrecht zerquetscht werden - die somit unbewachten Zivilisten folgen Euch. Begebt Euch nun außer Schußweite der feindlichen Waffen, ladet die Zivis ein und liefert sie im Süden ab.

Mission 15 1/3:

Sofort nach Norden und weiter nach Westen eilen. Durch den Spalt erreicht Ihr den Heli. Fliegt mit ihm nach Nordosten und steigt dort auf den Panzer um. Jetzt gilt es, drei feindliche Geschütze aufzureiben und einen Bunker zu plätten. Nach getaner Arbeit die restlichen Feinde mit dem Panzer überrollen oder mit dem Heli erdrücken.

Mission 15 2/3:

Mit einem Mann nach Osten schwimmen. Bazookamann bei den Bäumen abräumen, weiter über die Brücke vordringen, im Norden das Haus wegblasen und den Bazookaschützen killen. In den Heli steigen, nach Westen düsen, die Bazookamänner plätten und über dem südlichen Bunker in der Schwebel bleiben. Mit einem zweiten Mann nach Norden auf das Festland schwimmen versichert Euch jedoch, daß das Geschütz auf den Heli gerichtet ist! Wenn ja, könnt Ihr mit dem zweiten Mann ins Geschütz klettern und die feindliche Kanone sowie den Bunker liquidieren.

Mission 15 3/3:

Zuerst zum Jeep (oberhalb des Bunkers). Diesen mit dem Heli in ein unwegsames Gebiet locken und, sobald die Mistkarre steckengeblieben ist, aussteigen und sie eliminieren. Dann auf die nördlichste Halbinsel fliegen und den dort stationierten Panzer nach Westen und weiter nach Süden locken. Dort den Heli so plazieren, daß der Panzer auf das Geschütz schießt. Anschließend den Panzer auf eine Brücke lotsen und warten, bis er sich durch einen unüberlegten Schuß selbst ins Aus befördert. Jetzt zum Bunker eilen und diesen mittels Geschütz erledigen. Weiter im Süden gilt es, noch ein Haus zu sprengen und die restlichen Soldaten zu vernichten.

Mission 16 1/2:

Die beiden Bazookamänner erschießen und eine Granate nach Norden über die Mauer zwischen die Tür und den Bazookaschützen werfen - somit schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe (oder Granate...). Manövriert danach Eure Mannen so, daß sich der untere Bazookamann selbst erledigt. Sprengt dann die untere Tür, und arbeitet Euch weiter nach Osten vor. Hier die Durchgangstür sowie die rechte und linke Tür wegblasen, die Granaten einsacken und auch diese Tür sprengen. Den störenden Bazookamann von Westen her durch die Mauer hindurch erschießen. Anschließend weiter durch die Tür (Vorsicht, Minen!), zweite Tür öffnen, nach Südwesten eilen und die restlichen Bazookaschützen auslöschen.

Mission 16 2/2:

Bis zur Leiter vordringen. Dort den Bazookamann mit Granate töten und links die Tür aufsprengen. Jetzt die Treppe hoch, weiter im Osten in das Geschütz steigen und alle Türen entfernen.

Mission 17 1/5:

Tür sprengen, Granate über die Bäume auf das Haus werfen. Nach Westen laufen,

durch den Spalt nach Süden vorstoßen und dort den Bazookamann killen. In den Panzer einsteigen, das Haus einäschern, zurück zur Straße tuckern, über die Brücke fahren und das Geschütz abräumen. Dann nach Norden aufbrechen, die Sperre sprengen, durch den Spalt die Tür zerbröseln, die Soldaten zerkleinern, die Zivilisten aufnehmen und den Bazookaschützen im Nordosten überfahren. Zum Schluß die Zivis am Zelt im Süden abliefern.

Mission 18 1/5:

Granate über die Mauer auf den Bazookamann werfen und abwarten, bis sich das Geschütz selbst zerstört. Mit dem eigenen Geschütz die Tür entfernen, die Blockade sprengen (viermal draufballern), Bazookas und Zivis mitnehmen, wieder nach Osten wandern und untere Doppelblockade durch brechen. Danach den Durchgang freischießen, den Bazookamann killen, Geschütz benutzen, Tür und Barriere wegpusten, weiteren Bazookamann umnieten, Tür sprengen und schließlich die Zivis heimbringen.

Mission 18 2/5:

Truppe teilen und eine Abteilung in den Jeep stecken. Dann nach Norden marschieren und das Geschütz entern. Der Rest beschränkt sich auf Türsprengaktionen.

Mission 18 3/5:

Hintere Tür sprengen, nach Norden eilen, die hintere Tür öffnen und warten, bis sich das Geschütz selbst erledigt. Danach wieder nach Süden und den Jeep mit einem gezielten Granatenwurf über die Mauer zerstören. Jetzt im Norden den Heli besteigen, das Schlachtfeld aufräumen, die Zivis einladen und abliefern.

Mission 18 4/S:

Nach Westen laufen, dort die Truppe teilen. Mit dem Jeep über den Graben springen, im Slalom nach Osten über weitere Gräben vorarbeiten. Dort die Zivis einladen und zurück nach Westen bis zum Zelt tuckern. Die Zivis abgeben, und das war's.

Mission 18 5/5:

Alle in den Jeep klettern. Die beiden Panzer nach Süden locken, dann schnell nach Norden flitzen und die vierte Tür von links sprengen. Anschließend die Barriere wegräumen, den Heli besteigen und alles flachmachen!

Mission 19 1/1:

Im Südwesten zwei Männer auf dem Kreis abstellen, den Rest im Norden auf dem zweiten Kreis postieren. Mit einigen Männern weiter nach Nordosten, dort den Jeep in die Luft jagen und sich im Süden auf den dritten Kreis stellen. Dann in den Heli klettern und alles übrige zerstören.

Mission 20 1/4:

Haus sprengen, nach Nordwesten und weiter nach Süden vordringen. Dort die Häuser

einebnen, die Truppe teilen und Richtung Fluß marschieren. Um die Bäume herumlaufen, dann nach Westen, Norden und schließlich nach Osten. Hier warten megamäßige Bazookas auf Euch! Da Ihr von jetzt ab durch einen Schild geschützt seid, könnt Ihr ohne Schwierigkeiten die beiden Bunker in Schutt und Asche legen.

Mission 20 2/4:

Panzer nehmen und nach Osten aufbrechen. Unterwegs den Panzer im Norden zerstören. Weiter im Norden den zweiten Panzer eliminieren. Anschließend jede Tür entfernen, den Panzer auf der oberen Straße im Osten plätten, zum Geschütz fahren und auch dieses vernichten. Im Südosten den Fluß überqueren, das Haus sprengen und schließlich weiter im Westen auch noch das letzte Gebäude schrotten.

Mission 20 3/4:

In den Heli steigen und damit das Haus im Westen vernichten. Danach den feindlichen Helikopter anlocken und mit seiner Hilfe den Panzer, die Geschütze und die Bunker zerstören. Folgt sodann dem Heli nach Nordosten, und reißt ihn in Stücke, sobald er gelandet ist. Jetzt in aller Ruhe im Nordwesten den Bazookamann abknallen, den Panzer übernehmen und sämtliche Sperren und Soldaten entfernen. Zu guter Letzt die Zivis nach Hause begleiten.

Mission 20 4/4:

Mit dem Jeep nach Süden fahren und den Bazookamann plätten. Feindliches Geschütz mit eigener Kanone in den Boden stampfen, dann über den Fluß nach Osten weiter vorarbeiten. Schließlich im Süden den Heli schnappen und alles andere aus der Luft erledigen.

Mission 21 1/1:

Vorsichtig an den Minen vorbeischlängeln. Anschließend schnell laufen und dabei schießen. Ziel ist es, so schnell wie möglich das Geschütz zu erreichen und damit dann alles abzuräumen.

Mission 22 1/4:

Gleich in den Heli klettern und alles abräumen. Feindliche Helis am Boden zerstören, Zivis einsammeln und abliefern.

Mission 22 2/4:

Postiert Euch an der Ecke des Gebäudes, und zerstört durch gezielte Granatenwürfe den Heli sowie das untere Haus. Mit etwas Glück sprengt der Bazookamann dann die Tür und somit auch sich selbst. Im Nordwesten warten einige Granaten auf Euch, die Ihr Euch schnappen solltet, bevor Ihr nach Süden aufbrecht. Der südliche Weg ist etwas gefährlich, also Obacht! Arbeitet Euch bis zum Geschütz vor, schaltet es aus, genießt Eure Beförderung, krallt Euch die Bazooka und den Schild. Der Rest ist ein Spaziergang.

Mission 22 3/4:

Ab in den Jeep und mit diesem bis kurz vor den Zaun düsen. Hier schnell aussteigen, den Zaun sprengen, einsteigen und bis zum nächsten Zaun fahren. Die gleiche Prozedur noch zweimal durchlaufen, schließlich ins Geschütz einsteigen und den Jeep aufhalten.

Mission 22 4/4:

In den Heli einsteigen und alles wegputzen - der Heli kann übrigens mit Lenkraketen erledigt werden.

Mission 23 1/5:

Im Südosten in das Geschütz klettern und den Bunker sowie die Barrieren wegräumen. Dann im Süden in den Heli einsteigen, die beiden Panzer anlocken und abwarten, bis sich diese gegenseitig vernichtet haben. Sollte ein Panzer übrigbleiben, so kann dieser mit dem Panzer, der im Norden bereitsteht, eliminiert werden.

Mission 23 2/5:

Im Westen den Bazookamann killen, weiter nach Westen marschieren und schließlich am Rand entlang nach Süden vorstoßen. Hier in den Heli springen und das Territorium säubern.

Mission 23 3/5:

Den Heli chartern, nach Westen fliegen, dort den feindlichen Hubschrauber zerbröseln, bevor im Nordosten auch der zweite Feindheli dran glauben muß.

Mission 23 4/5:

Nach Süden eilen, den Bazookaschützen umnieten und mittels Heli ein Stück nach Westen zum zweiten Heli tuckern. Hier noch schnell den Bazookamann am Baum zerdrücken, den Heli wechseln und den Rest erledigen.

Mission 23 5/5:

Vorsichtig (Minen und Sperren) nach Norden vordringen, den Heli nehmen und damit die feindlichen Einheiten im Südwesten und im Nordwesten liquidieren.

Mission 24 1/5:

Den Panzer im Südosten schnappen und so schnell wie möglich alle Geschütze aus dem Weg räumen.

Mission 24 2/5:

Nach Osten marschieren, weiter nach Süden ziehen und schließlich wieder Richtung Norden gehen. Jetzt den Bazookamann umnieten und nach Süden zum Heli flüchten. Mit diesem nach Norden fliegen, dort in den zweiten Heli umsteigen und alles niedermähen.

Mission 24 3/5:

Mit dem Heli nach Norden düsen. Da sich die Wassermine auch durch den Helikopter auslösen lassen, erwischt Ihr auf diese Weise auch gleich den

Bazookaschützen. Im Norden ab und zu vor den Türen landen und warten, bis die feindlichen Soldaten mit Handgranaten nach Euch werfen. Dann schnell wieder aufsteigen und abwarten, bis die dummen Kerls ihre eigenen Türen gesprengt haben. Die Überlebenden lassen sich anschließend leicht mittels Heli erdrücken.

Mission 24 4/5:

Im Norden den Helikopter chartern und munter drauflos holzen - Vorsicht: Manche Geschütze sind mit Lenkraketen ausgestattet!

Mission 24 5/5:

Gruppe teilen und nach Süden aufbrechen. Dort in den Jeep steigen und so lange um das Geschütz fahren, bis dieses vom zweiten Geschütz erledigt wurde. Das zweite Geschütz erreicht man am sichersten zu Fuß, denn dann feuert es nicht. Klettert nun schnell in den Heli und säubert das Umfeld. Vorsicht: Erneut ist mit Einsatz von Lenkraketen zu rechnen! Zum Schluß müßt Ihr nur noch den Anführer aufnehmen und ihn im Norden abliefern.

Letzte Phase:

Nach Norden, die Treppe hoch, dann weiter nach Osten und die beiden Barrieren abgeräumt. Anschließend nach Süden wenden, durchs Wasser waten, an der zweiten Treppe nach oben steigen und abermals eine Barriere entfernen. Nun einen Mann auf dem Kreis postieren (das Geschütz auf der linken Seite sollte sich bereits selbst vernichtet haben). mit dem Rest der Truppe wieder ins Wasser und ab nach Westen. Hier die Gruppe trennen: Einen Soldaten weiter nach Westen schicken, die restlichen nach Süden beordern. Stürmt im Süden die Treppe hoch und stellt Euch auf den Kreis. Mit dem letzten Mann im Nordwesten müßt Ihr in das Geschütz klettern und die feindliche Kanone und die Tür wegputzen. Schließlich auch mit diesem Mann auf den Kreis stehen und auf den Heli warten. Mittels Helikopter gilt es, letztendlich alle Türen im Norden und Südwesten " auszubauen ", und die Sache wäre gegessen!

Autor: Bert Eberhardt

1.10 cannon_lübke

Cannon Fodder Thema: Action-Strategie

Hersteller: Virgin / Sensible Software

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,
nur Diskette

Umfang: 3 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1

+: gute Grafik, gute Spielbarkeit

-: -

Bem.: eigentlich empfehlenswert

1.11 cannonfoddercd

Spielname: Cannonfodder CD32

Hersteller: Sensible Software

Vertrieb: Virgin Interactive

Genre: Action

Für diesen Cheat benötigt man eine Maus. Zuerst klickt man das - Load - Icon an und hält beide Maustasten für ein paar Sekunden gedrückt.

Jetzt erscheint ein Options-Menü!

1.12 cannonfodder 2

Spielname: Cannonfodder 2

Hersteller: Sensible Software

Vertrieb: Virgin Interactive

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

MAD

Cheat:

Während des Spiels klickt man das Save-Icon an und wählt - Speichern -. Danach legt man eine Save-Disk ein und gibt als Filenamen " JOOLS " an.

Jetzt müßte unter dem Exit-Icon - SCHUMMELMODUS AKTIVIERT - erscheinen!

Nun hat man einen General zur Verfügung!

Freezer: C0063D - Rekruten

C01F51 - Granaten

C01F57 - Raketen

Komplettlösung:

Mission 1

Alle Gegner ausschalten.

Mission 2

Phase 1/3:

Erst die Gegner hinterm Zaun ausschalten, dabei auf die Gegner von oben achten.

Jetzt nur noch den Rest niedermetzeln.

Phase 2/3:

Nach rechts laufen und dabei alle Gegner ausschalten. Munition aufnehmen, nach oben rennen und Hütte zerstören. Vorsicht, Gegner kommen entgegen.

Phase 3/3:

Erst rechts die Munition aufnehmen. Vorsicht, Gegner! Nun die beiden Hütten

zerstören. Ballernd durch die Baumreihe vordringen. Vorsicht, Minen (kleine braune Punkte)!

Mission 3

Phase 1/4:

Sofort schießen und Munition rechts aufnehmen. Nun die ersten beiden Hütten zerstören, hinter die obere laufen und eine Handgranate auf die vordere Hütte werfen. Dies muß noch dreimal wiederholt werden. Jetzt den Rest über den Haufen schießen.

Phase 2/4:

Sofort schießend nach rechts hinter den Baum laufen, Truppe teilen und sich mit einem Mann auf der linken Seite hinter einem Baum verstecken. Der Pzf-Schütze erledigt sich selber. Dann unter Dauerfeuer nach rechts oben und Pzf-Schützen erledigen, weiter nach oben vorarbeiten und rechts hinter das Zelt stellen. Nun warten, bis der Pzf-Schütze das Zelt zerstört hat. Danach vor dem Zelt stehend schießend nach links laufen und den Pzf-Schützen erledigen.

Phase 3/4:

Sofort ballernd nach oben laufen und Munition aufnehmen, anschließend wieder nach unten und erste Hütte zerstören. Die Munition aufnehmen und die zweite Hütte dem Erdboden gleich machen, dann von dieser Seite aus die beiden Hütten zerstören. Jetzt in die nächste Reihe und dasselbe noch mal.

Phase 4/4:

Nach rechts laufen, weiter nach oben und dann ganz nach links eilen. Hinter der Mauer nach links unten traben und Munition aufnehmen. Jetzt Handgranate über die Mauer werfen und warten bis die Hütte zerstört ist. Dann nach oben bis kurz vor den Durchgang und nächste Hütte zerstören. Weiter an der Mauer entlang und die folgende Hütte in Schutt und Asche legen. Nun nach rechts laufen und untere Hütte zerstören, Gegner erledigen und auf Schalter unten links betätigen.

Mission 4

Phase 1/3:

Sofort nach rechts laufen, in den zweiten Eingang rechts runter und in die beiden Pzf-Schützen erledigen. Munition aufnehmen und weiter nach oben bis zur Wand sprinten, die beiden Hütten auf der anderen Seite zerstören. Nun nach unten und das Gerät auf der andern Seite der Mauer zerbröseln. Haltet anschließend auf die Mauer am Ausgang zu und macht die Plattform kaputt. Danach sofort über die Leiter auf das Gebäude vor Euch klettern. Nach rechts gehen und die beiden Plattformen zerstören. Im Eilschritt vom Gebäude runter und in den ersten Eingang links laufen. Nächsten Gang links und Handgranate auf Tür unten links werfen. Jetzt noch alle Gegner abschlachten und dabei immer darauf achten, nicht auf die roten Felder zu treten.

Phase 2/3:

Umgehend nach links unten an die Wand vorarbeiten, diese entlanglaufen und am Ende rechts den Pzf-Schützen umnieten. Dann die Munition im Gang aufnehmen und die beiden Gebäude zerstören. Nun nach rechts oben laufen den Pzf-Schützen erledigen und die Hütte sprengen. Daraufhin schnell in den Gang eilen und den nächsten Pzf-Schützen plätten. Restliche Gegner ausschalten.

Phase 3/3:

Nach rechts laufen, weiter schießend nach unten traben, den Pzf-Schützen erledigen und das Gebäude zerstören. Den ersten Weg nach rechts oben nehmen und Pzf-Schützen killen; die Hütte links von Euch zerstören. Nun den selben Weg zurück, ballern weiter nach links rennen und Pzf-Schützen erledigen. Die nächste Gasse nach oben nehmen. Pzf-Schützen umnieten, zurück und ganz links den zweiten Pzf-Schützen töten. Jetzt müßt Ihr auf das Gebäude klettern, die Munition aufnehmen und Plattform sowie Gebäude gegenüber zerstören. Anschließend runter und den Pzf-Schützen erledigen. Zurück zum Ausgangspunkt und restliche Gegner ausschalten.

Mission 5

Phase 1/2:

Schießend über die Brücke und weiter nach oben marschieren; Munition aufnehmen. Nach rechts zurückziehen und Hütte zerstören. Gegen den Uhrzeigersinn laufen und hinter die Hütten stellen. Die feindlichen Pzf-Schützen erledigen diese selber.

Phase 2/2:

Gegen den Uhrzeigersinn laufen und Feinde abschlagen.

Mission 6

Phase 1/3:

Nach der Brücke am Zaun entlangschleichen und Hütte zerstören. Dann nach links und das selbe Spiel nochmal. Jetzt nach oben eilen, in die Burg eindringen und Munition aufnehmen. Danach raus und dabei die Burg sowie die Hütte links vernichten. Nun links oben den Pzf-Schützen erledigen, hinter der nächsten Hütte Posten beziehen und abwarten, bis sie vom Feind zerstört wird. Weiter nach rechts vordringen. dabei Pzf-Schützen umnieten und nächste Hütte einebnen. Die letzte Hütte wird schließlich auch noch ruiniert, bevor Ihr Euch um die letzten Gegner kümmert.

Phase 2/3:

Sofort feuern, über Brücke nach oben rennen und hinter den Bäumen verstecken. Dort Truppe teilen, weiter nach rechts vordringen, nach unten marschieren, die zweite Hütte links zerstören, Munition aufnehmen und die nächsten beiden Hütten flachmachen. Erneut nach rechts marschieren, Hütte schrotten, dann schießend nach rechts oben vordringen und die letzte Hütte zerstören.

Phase 3/3:

Raketenwerfer einschalten und Panzer rechts oben zerstören. Raketenwerfer aufnehmen und links unten zwei Panzer vernichten. Die beiden Kettenfahrzeuge rechts oben sind als nächstes dran. Nach getaner Arbeit auf den Schalter stellen und die Ankunft des UFOs erwarten.

Mission 7

Phase: 1/4:

Einen Mann ohne Munition nach rechts schicken, die Leiter runtersteigen, nach links laufen, Munition aufnehmen und weiter nach links rennen lassen. Sollte das Geschütz auf der rechten Ecke des Gebäudes die Tür nicht zerstört haben, dann hampelt ein paarmal vor der Hütte herum oder wartet davor, bis der Schuß zu hören ist, dann ab durch die Mitte. Nun auf den Panzer losstürmen und eine Handgranate auf ihn werfen. Anschließend raus aus dem Raum, nach rechts oben eilen und den nächsten Panzer eliminieren. Jetzt nach links die Treppe hinuntermarschieren und im Eiltempo nach oben rennen - dabei sollte das Gebäude rechts zerstört werden. Oben angekommen sofort nach links unten stürmen, Munition aufnehmen und wieder die Treppe hinaufsteigen. Von oben könnt Ihr schließlich alle übrigen Gebäude erledigen.

Phase 2/4:

Keine besondere Taktik

Phase 3/4:

Nach unten marschieren, Munition aufnehmen und Gebäude zerstören. Jetzt zum Bau nach oben rechts vorarbeiten und mit einem Mann (ohne Mun) die beiden Pzf-Schützen erledigen. Anschließend zum Panzer rechts durchkämpfen und ein paarmal auf das Gebäude links vor Euch schießen. Mit den restlichen Soldaten tragt Ihr nach unten und zerstört das Gebäude rechts von Euch. Nun weiter nach links unten in die Ecke und warten, bis sich der Jeep vor Euch festfährt zerstören. Jetzt noch alle Gegner ausschalten.

Phase 4/4:

An der Wand entlang zur Munition vordringen, auf das Gebäude vor Euch hinaufklettern und Pzf-Schützen umlegen. Nun so lange herumlaufen, bis sich der Panzer selbst zerstört. Dann ganz nach links unten eilen und dort Gebäude sowie Gegner auslöschen. Denkt an die roten Punkte!

Mission 8

Phase 1/2:

Sofort schießend nach unten über den Fluß spurten (Vorsicht, Minen). Dort nach rechts zur Hütte vordringen, die Truppe teilen und einen Mann rechts neben der Hütte am Ufer postieren. Mit dem Rest auf die Insel schwimmen und Munition aufnehmen. Jetzt wiederum einen Mann ohne Munition zurücklassen, mit dem anderen

retour zur Hütte und diese zerstören. Danach über die Insel auf die andere Seite nach oben vorarbeiten und die zweite Hütte einebnen. Nun noch die restlichen Gegner erledigen.

Phase 2/2:

Sofort auf die obere Hauswand zulaufen, an dieser entlangschleichen und Munition aufnehmen. Am Panzer vorbei geht's weiter bis zur Hütte - diese zerstören. Sofort zur nächsten weiter und ebenfalls plätten. Nun die restlichen Gegner erledigen.

Mission 9

Phase 1/5:

Aus allen Rohren feuern nach links oben laufen, Munition aufnehmen, ganz nach unten joggen und weiter nach links. Nun zwischen den beiden Gebäuden hindurchlaufen, dann links den Pzf-Schützen erledigen, sofort nach unten und das Gebäude zerstören. Anschließend alle übrigen Gegner killen. Ach ja, den Hubschrauber immer im Landeanflug abknallen.

Phase 2/5:

Gleich nach oben an den Zaun traben und weiter bis zur Ecke des Zeltes gehen. Der Jeep, der Euch folgt, wird sich im Zaun verfangen danach könnt Ihr ihn ganz einfach zerstören. Kurz warten, bis sich die anderen Jeeps im Zelt oder Zaun verfangen haben, dann schleunigst außerhalb des Zaunes postieren und so lange draußen herumrennen, bis der Panzer die Jeeps und sich selbst zerstört hat. Nun wieder hinein, nach unten laufen und das Gebäude plattmachen. Anschließend in den Jeep steigen, ab nach draußen tuckern, nach rechts und über die Rampe in die nächste Umzäunung eindringen. Dort den Pzf-Schützen und ein paar Gegner überfahren, bevor Ihr in das Geschütz eindringt und damit die Hütte zerbrösel.

Phase 3/5:

Ganz rechts an der Mauer entlang nach oben laufen und in den Panzer steigen. Nun denselben Weg wieder zurückfahren und den Bunker zerstören. Vorsicht - keine Zivilisten erledigen!

Phase 4/5:

Truppe teilen und zwei Mann nach rechts schicken. Mit den anderen sofort nach oben laufen, Feind erledigen, Munition aufnehmen und wieder zurücktraben. Dem Hubschrauber so lange davonlaufen, bis er landet, dann auf der Stelle vernichten.

Phase 5/5:

Ganz nach rechts laufen und über den Fluß schwimmen. Nun Munition aufnehmen, nach rechts unten eilen, an die Mauer stellen und gleich die Hütte in die Luft jagen. Der Pzf-Schütze wird sich selbst erledigen. Weiter ganz unten rechts über den Fluß schwimmen und am Zaun entlang nach links vorarbeiten. Am Ende der Umzäunung nach unten eilen. Einen Mann mit Munition in die Umzäunung schicken

und das Geschütz erledigen lassen. Veranlaßt danach diesen GI, in den Hubschrauber zu steigen und abzuheben. Die anderen zerstören nun das Gebäude und werden dann ebenfalls in den Heli steigen. Hinter den Gebäuden heißt es absitzen und den Bau einebnen. Nun mit dem Heli in das Gefängnis fliegen, die Gegner regelrecht zerquetschen, den Gefangenen aufnehmen und zum Zelt bringen. Dann nach links unten brummen, vor der Tür landen und wieder abheben. Dies wird so lange durchgeführt, bis der Gegner die Hütte zerstört hat. Nun noch den Rest zerquetschen.

Mission 10

Phase 1/2:

Keine besondere Taktik. Ihr müßt nur auf die Schafe achten, da sie explodieren, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Knallt die brisanten Viecher lieber schon vorher ab.

Phase 2/2:

Nach rechts laufen, über den Fluß schwimmen, Truppe teilen und drei Mann gleich nach oben neben der Brücke rechts in den Fluß schicken. Gleichzeitig einen Mann rechts in den Panzer klettern und schnell herausfahren lassen. Nun die beiden Panzer und die restlichen Kettenfahrzeuge zu Schrott schießen. Achtung: Keine Hütten oder Einheimische erledigen!

Mission 11

Phase 1/1:

Keine besondere Taktik.

Mission 12

Phase 1/6:

Auf die rechte Seite begeben, beim Fluß übersetzen und Munition aufnehmen. Dann nach Norden durchkämpfen und die Burg auf der rechten Seite eliminieren. Weiter nach links traben und die Hütte zerstören. Restlichen Gegner nicht vergessen.

Phase 2/6:

Einfach nach unten eilen und immer den Wald gegen den Uhrzeigersinn umkreisen. Niemals stehenbleiben! Im Laufen die Gegner erledigen. Sollte Euch ein Wagen folgen, spurtet einfach in die andere Richtung - der Heli wird sich schon um das Fahrzeug kümmern! Nun so lange dem Heli davonrennen, bis dieser links oben in der Ecke landen muß. Dann nix wie hin und abknallen! Anschließend noch die restlichen Gegner ausschalten.

Phase 3/6:

Sofort nach unten marschieren, gleich links durch den Zauneingang an der Hütte vorbei und Munition aufnehmen. Danach noch die Burg, die Hütten und die Gegner zerstören. Den Gefangenen schnell ins Zelt bringen, sofern er nicht schon von alleine dorthin gefunden hat.

Phase 4/6:

Den Panzer rechts zerstören, das Doppel-SS aufnehmen und ganz cool nach oben schlendern. Gegner, Heli Panzer und Hütte zerstören - Ihr seid unverwundbar!

Phase 5/6:

Sofort nach unten laufen, den Zaun entlangeilen und Munition aufnehmen. Danach den Panzer zerstören, weiter nach links vorarbeiten, die Burg sprengen und unten links die Munition aufnehmen. Nun wieder zurück zur Burg, weiter nach links und dort den Panzer schrotten. Gleiches geschieht unten mit der Hütte und noch etwas weiter unten mit dem Geschütz. Jetzt noch rechts die Hütte ruinieren, alle Gegner eliminieren und den Gefangenen ins Zelt bringen.

Phase 6/6:

In den Wagen steigen und ganz nach rechts hinter die Schalter fahren. Dort aussteigen und Schalter im Eilschritt besetzen.

Mission 13

Phase 1/2:

Nach oben, hinter das Gebäude laufen, Munition aufnehmen und Tür zerschließen. Wieder zurück an die Straße traben, ganz nach links laufen und dabei die Gebäude mit den Raketenwerfern flachlegen. Über die Straße, vor die Leiter stellen und das Gebäude zerstören. Nun die Leiter hoch, den Pzf-Schützen auf der Mitte des Daches erledigen und in der linken Ecke die Munition aufnehmen. Jetzt ganz nach oben, so dicht wie möglich an die Mauer ranarbeiten - und den Bau auf der anderen Seite in Stücke sprengen. Danach Richtung Leiter wenden und das linke Gebäude zerbröseln. Jetzt noch die letzten beiden Gebäude rechts oben von der Straße aus zerstören und die übriggebliebenen Gegner ausschalten.

Phase 2/2:

Schlendert so lange hin und her, bis sich die beiden Jeeps festgefahren haben, dann sind sie leichte Beute! Auf dem Weg nach oben gilt es nur, alle Gegner und Gebäude zu zerstören.

Mission 14

Phase 1/4:

Unter " Dauerfeuer " nach unten vorarbeiten, Handgranate auf die Tür werfen, anschließend gleich in die linke Ausbuchtung stellen und warten, bis der Pzf-Schütze das obere Gebäude zerstört hat. Dann umgehend in den Heli steigen und nach links unten abdüsen. Der Soldat, der die Munition bewacht, wird mit dem Hubschrauber erdrückt, bevor besagte Mun aufgenommen werden kann. Jetzt müßt Ihr nur noch vor den Türen landen und steigen, bis einer der feindlichen Dorfdeppen mittels äußerst geschicktem Handgranatenwurf das Gebäude zerstört. Wem dies zu lange dauert, der muß eben selbst die Sache in die Hand nehmen.

Phase 2/4:

Sofort Munition aufnehmen und Heli abknallen. Daraufhin nach oben marschieren und dabei Gegner und Häuser zerstören. Jetzt von rechts nach links durchschlagen und anschließend von oben nach unten marschieren - dabei alle Gegner und Gebäude zerstören.

Phase 3/4:

Von rechts nach links durcharbeiten. Dabei ist besonders darauf zu achten, daß sich die Jeeps festfahren und sich somit leicht zerstören lassen - notfalls sogar Gebäude in Schutt und Asche legen. Zum Schluß unbedingt in den Heli klettern und alles zusammenbomben.

Phase 4/4:

Auf der Straße entlangmarschieren und Gegner sowie Gebäude plattmachen. Bleibt auf diesem "Kriegspfad", bis Ihr auf den Jeep stößt. Dort das Gebäude sprengen und in den Jeep steigen. Auf vier Rädern geht's weiter, bis Ihr den Panzer seht. Zerstört ihn und aktiviert die Schalter.

Mission 15

Phase 1/2:

Keine besondere Taktik.

Phase 2/2:

Gegner und Gebäude zerstören. Geschütze, auf die Ihr unterwegs trifft, müssen unbrauchbar gemacht werden. Die Befreiten auf die Plattform mit dem roten Kreuz bringen.

Mission 16

Phase 1/3:

Sofort nach links eilen, dabei alle Gebäude zerstören. Nun auf der rechten Seite nach unten in einen schmalen Gang laufen. Sobald sich der Jeep festgefahren hat, werden er und das daneben stehende Gebäude in tausend Fetzen gerissen. Danach weiter nach rechts und Munition aufnehmen. Zerstört das Gebäude rechts unten und wartet, bis sich der Jeep (äußerst rechts) festgefahren hat, um ihn schließlich abzuknallen.

Phase 2/3:

Nach links vorkämpfen und warten, bis sich der Jeep festgefahren hat. Diesen dann zerstören und die herumstehende Munition aufnehmen. Jetzt immer der Straße entlang nach oben und das Gebäude rechts von Euch sprengen. Weiter nach unten und den dortigen Bau ruinieren. Zum Schluß wie immer alle Gegner eliminieren.

Phase 3/3:

Ohne zu zögern nach unten laufen, Hütte zerstören und Munition aufnehmen. Danach in den Jeep klettern, zur rechten Seite fahren und sämtliche Panzer sowie Gebäude in Schutt und Asche legen (kurz aussteigen und Handgranate werfen). Manche Panzer zerstören sich und ihr Gebäude. Haltet Euch jedoch stets in der

Straßenmitte auf.

Mission 17

Phase 1/1:

Setzt Euch sofort in den Heli und mäht alles nieder, was Euch vor die Linse kommt - eine spezielle Taktik gibt es dabei nicht.

Mission 18

Phase 1/2:

Kümmert Euch um den Panzer, bevor Ihr nach unten eilt. Die Pzf-Schützen vor und links von Euch erledigen sich selber, also nur schnell die Munition aufnehmen, weiter unten durch den schmalen Durchgang vordringen (dabei den Raketenwerfer einschalten) und schließlich ganz nach rechts bis zum UFO hasten. Oberhalb der Untertasse den Panzer ausschalten, an der Ruine vorbei rechts das Plateau erklimmen und sofort den Raketenwerfer auf das Panzerfahrzeug rechts unten richten. Danach nichts wie weg, die Munition aufnehmen, auf den linken Brückenrand stellen und den Panzer samt Gebäude zerstören. Im Anschluß daran rechts unten die Brücke überqueren, das Gebäude zerstören und weiter nach oben vordringen. Vorsicht: Grünes Schaf unbedingt abschießen, da es, sobald es berührt wird, explodiert! Jetzt noch schnell alle Gegner ausschalten und den Gefangenen ins Lazarett bringen. Vorsicht: überall sind Fallen aufgestellt!

Phase 2/2:

Pzf-Schützen und Gebäude vor Euch einebnen. Nach oben vordringen und mit gezielten Schüssen die Panzer links und rechts zerlegen. Der zweite Panzer auf der rechten Seite hat ein Doppel-SS - holt es Euch und blast den Rest einfach weg, denn nach Aufnahme dieses nützlichen Teils seid Ihr unverwundbar und verfügt zudem über ein bis zwei Generäle.

Mission 19

Phase 1/4:

In den Jeep hüpfen, nach oben tuckern, bis links ein Geschütz auftaucht. Wartet, bis es sich selbst zerstört, bevor Ihr Euch über die Rampen auf die linke Seite nach rechts oben durchkämpft. Über die letzte Rampe in die Umzäunung eindringen und ab in den Panzer. Jetzt den Zaun sprengen, am Rand entlang nach links unten fahren und das Gebäude flachlegen. Vorsicht: Feindliches Geschütz auf Felsvorsprung rechts unten, nicht vergessen! Zu guter Letzt, wie gehabt, den Rest wegputzen.

Phase 2/4:

Auf der Straße nach rechts wenden und das Gebäude mit den Türen zerstören. Auf diesem Weg wartet überdies frische Munition auf Euch. Diese Phase ist erst beendet, wenn alle Gegner erledigt und die Gebäude kaputt sind. Ihr könnt freilich auch die wild um sich ballernden Einheimischen umnieten, müßt es jedoch

nicht...

Phase 3/4:

Ganz an den linken Uferrand bewegen, Munition aufnehmen, umkehren, links unten ins Wasser hüpfen und auf die andere Seite schwimmen. Ohne anzuhalten am Rand nach oben rennen und Pzf-Schützen erledigen. Etwas weiter links ein Gebäude zerstören und links oben ins UFO einsteigen. Die restlichen Gebäude werden von den Pzf-Schützen erledigt - Ihr müßt nur hinter den Gebäuden ein paarmal landen und wieder starten. Übrig gebliebene Soldaten werden mittels UFO erdrückt, die Gefangenen ins Lazarett geschafft.

Phase 4/4:

Munition nicht aufnehmen, sondern umgehend schießend über die Brücke rennen und Pzf-Schützen sowie Hütte zerstören. Nun Raketenwerfer einschalten, am Gebäude rechts vorbeilaufen und links das Geschütz eliminieren. Schließlich in das UFO steigen. Gegner erdrücken und Gefangene befreien.

Mission 20

Phase 1/1:

Sofort nach links laufen, den Panzer in die Luft jagen, bis zur Mitte zurückeilen und nach unten rennen. Dort das Panzerfahrzeug zerstören, sich nach links unten zur Hütte durchkämpfen und sie samt Gegnern erledigen. Danach ins UFO klettern, nach links unten düsen und in den Panzer steigen. Mit dem Kettentanzfahrzeug alles niederfahren und schließlich mittels UFO den Gefangenen ins Lazarett transportieren.

Mission 21

Phase 1/4:

Auf der rechten Straßenseite nach unten marschieren, dabei das Gebäude zerstören. Anschließend weiter nach rechts unten durchkämpfen. Vorsicht, Panzerwagen, also bloß nicht stehenbleiben! Unten rechts heißt es dann in den Panzerwagen klettern und nach oben fahren. Vorsicht: Feindlicher Panzerwagen, der sich jedoch meist selbst in die Luft jagt! Die restlichen Panzer (unten links) am besten in die Nähe eines Gebäudes locken, dort hin und her fahren, bis sie sich selbst zerbröselt haben (selbstverständlich könnt Ihr dabei auch selbst Hand anlegen). Kümmert Euch nun noch um die Gebäude und übrigen feindlichen Soldaten.

Phase 2/4:

Das vordere Gebäude zerstören, um die Hausecke laufen und am Hydranten haltmachen. Verkehr beobachten und auf der Straße nach oben marschieren. Rechts den Pzf-Schützen erledigen, dabei jedoch weiter nach links oben zur ersten Fahrbahn der anderen Seite vordringen (vergeßt nicht, vorher die Raketenwerfer einzuschalten). Jetzt schießend und auf dieser Fahrbahn bleibend nach unten

laufen. Sobald Ihr die Hausecke seht, ein paar Schüsse abgeben, etwas zurückweichen, wieder nach vorne bis zur Straßenecke vorwagen und erneut feuern. Auf diese Weise läßt sich der Pzf-Schütze am besten erledigen. Nun die Straße unter Berücksichtigung des Verkehrs überqueren und sämtliche Gegner erledigen. Danach schnell einen Mann nach oben hinter das Gebäude schicken und dortige Truppen erledigen lassen. Dann wieder zurück und in den Jeep steigen. Fahrt jetzt hinter das Gebäude und nehmt die Gefangenen auf. Begeht Euch nach oben auf die andere Straße (Ihr müßt diese Aktion wohl erst ein paarmal versuchen, bevor's klappt). Von hier aus runter bis zum Zelt kutschieren und die Gefangenen abliefern. Sollte damit diese Phase noch nicht beendet sein, müßt ihr mit dem Jeep ein paarmal an die Tür fahren, damit sich das Geschütz dahinter selbst zerstört.

Phase 3/4:

Im Eilschritt ganz nach unten und weiter ganz nach rechts vorarbeiten. Dort in den Heli klettern und das " Schlachtfeld " säubern. Schließlich noch die Gefangenen ins Lazarett fliegen.

Phase 4/4:

Die feindlichen Truppenverbände links und rechts umnieten, bevor Ihr Euch um die Mitte kümmern und ganz bis an die Wand eilt. Hier die beiden Türen sprengen und die restlichen Gegner in der Mitte des Szenarios killen. Nun etwas nach rechts gehen, so daß sich der Pzf-Schütze oben rechts selbst erschießt. Jetzt einen Mann rechts oben in die Ecke stellen (ohne Munition), einen Mann stehenlassen und mit einem weiteren Mann (mit Raketenwerfer) nach links eilen, um den Pzf-Schützen zu erledigen. Danach nur noch die Schalter aktivieren.

Mission 22

Phase 1/5:

Gleich ab in die linke untere Ecke, von dort aus ganz nach rechts und weiter nach oben in die Mitte. Hier den Pzf-Schützen niederballern, die Munition aufnehmen und in der Ecke rechts oben die Tür sprengen. Danach den kompletten Weg zurück, den zweiten Pzf-Schützen in der Mitte sowie die restlichen Gegner auslöschen. Die übrigen Pzf-Schützen erledigen sich zudem meist selber.

Phase 2/5:

Truppe so schnell wie möglich teilen. Eine Abteilung ganz rechts, die andere oben vor der Munition postieren. Nun schnappt sich der untere Trupp die Munition und hält volles Rohr zwischen die beiden Türen der vier unteren Gebäude. Der obere Trupp folgt diesem Beispiel. Solltet Ihr es nicht schaffen, alle Türen mit der vorhandenen Mun zu zerstören, drückt sofort ESC, denn nur wenn alle Türen zerbrösel sind, ist diese Phase erfolgreich beendet.

Phase 3/5:

Von links oben nach rechts oben durchkämpfen. Keine besondere Taktik.

Phase 4/5:

Sofort nach links eilen, dort Munition aufnehmen, dann nach oben und weiter ganz rechts, um das Gebäude zu sprengen.

Phase 5/5:

Ab in das auf dem Gebäude stehende UFO und sofort starten, denn die feindliche Untertasse nähert sich schon. Gelingt es Euch nicht, das Fluggerät zu erreichen, ehe der Gegner das Feuer eröffnet, müßt Ihr Abstand gewinnen und zurückschießen. Der Rest müßte ein Kinderspiel sein.

Mission 23

Phase 1/2:

Mit " Rundumschuß-Taktik " nach unten in die linke Ecke rennen und das Gebäude zerstören. Anschließend sofort in den Jeep klettern und die Leute überfahren. Seht zu, daß Ihr dabei auf jeden Fall die Brücke zerstört! Weiter geht's mit dem Geländewagen vor die Gebäude. Dort warten, bis der Feind Handgranaten wirft, dann ab durch die Mitte. Treibt dieses Spielchen so lange, bis Brücke und Gebäude zerstört sind. Der Rest ist abermals kinderleicht.

Phase 2/2:

Über die Brücke laufen und den Pzf-Schützen erledigen. Zerstört rechts und links die beiden Gebäude und geht neben dem Jeep in Stellung. Trabt nun mit einem Mann an der Hütte vorbei nach rechts oben zum Zaun und joggt gemütlich auf und ab. Sobald das feindliche Geschütz feuert, weg vom Zaun. Wurde die Absperrung getroffen, krabbelt ohne Umschweife in das Geschütz! Jetzt den Pzf-Schützen rechts und das Geschütz links sowie die untere und obere Hütte zerstören. Letztere ist kaum sichtbar oben links versteckt. Nach getaner Arbeit aussteigen, Munition aufnehmen und zurück zu den anderen. Mit dem Jeep heizt Ihr nun über die einzelnen Rampen nach ganz oben. Haltet links von der Brücke an (jedoch noch vor der Ecke) und knallt die Pzf-Schützen ab. Betretet die Brücke und zerstört das Geschütz samt den restlichen Gegnern.

Mission 24

Phase 1/6:

Keine besondere Taktik.

Phase 2/6:

Umgehend nach rechts bis zum Punkt auf der Straße vormarschieren und die Gegner abschlachten. Jetzt auf der Brücke zwei bis drei Quadrate nach oben marschieren. Sobald Ihr das Geschütz auf der rechten Seite auf dem Screen habt, müßt Ihr es in Stücke reißen. Dann ein Quadrat weiter und das gleiche auf der linken Seite. Jetzt in den Jeep hüpfen und ganz nach oben fahren. Begebt Euch dabei ruhig über den Bildschirm hinaus und wartet dort, bis der Pzf-Schütze die Hütte zerstört

hat. Überfahrt anschließend die Gegner, steigt aus und rennt wild um Euch ballernd nach links vor den Eingang der Hütte. Erst jetzt heißt es Munition fassen und die Hütte zerstören. Steigt in das UFO und schwebt ganz nach rechts zum Panzer. Bevor Ihr jedoch in das Kettenfahrzeug umsteigt, müßt Ihr unbedingt den Pzf-Schützen mit dem UFO erdrücken. Danach nur noch alle Gebäude und Gegner zerbomben.

Phase 3/6:

In den Jeep springen, ganz oben und um die Ecke fahren. Dann nach rechts unten wenden, bis zum UFO tuckern, dort einsteigen und alles niedermetzeln, was sich bewegt.

Phase 4/6:

Sofort auf der linken Seite die Gebäude zerstören, dann nach links unten und den Pzf-Schützen erledigen. Im Anschluß daran auf die zweite Insel jetten und zwei Gebäude in Schutt und Asche legen. Vorsicht: Grünes Schaf auf der Insel! Weiter unten links die Hütte ruinieren, schließlich ganz oben an die Kreuzspitze düsen und den Pzf-Schützen in der Kreuzecke killen. Die Gebäude auf der anderen Seite lassen sich bequem vom Panzer aus (rechts unten) einebnen.

Phase 5/6:

Nach oben schwimmen und das Geschütz zerstören. Weiter oben die nächstgelegene Insel ansteuern, das Geschütz links oben und eventuell das rechte UFO eliminieren. Danach das UFO (rechts neben dem zerstörten Geschütz) besteigen und zu guter Letzt alles zusammenbomben.

Phase 6/6:

Sofort schießen, was das Zeug hält. Achtung, Zeitlimit.

Autor: Helge Kirchhof

1.13 cannon2_lübke

Cannon Fodder 2 Thema: Action-Strategie

Hersteller: Virgin / Sensible Software

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,
nur Diskette

Umfang: 3 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1

+: gute Grafik, gute Spielbarkeit

-: kaum Neuerungen gegenüber

1. Teil

Bem.: eigentlich empfehlenswert

Also ich kann nur sagen : Zuschnappen bevor der Index es tut !

Unterstützt:

A500, A1000, A2000, A3000, A1200, A4000

Zusatzram und Laufwerke (laut Verpackung, bei mir klappt`s nicht !)

Benötigt:

Kick 1.2 und min. 1 MB RAM

Hier die Prozentwerte:

Grafik -----> 42 %

Musik -----> 61 %

Sound/FX -----> 74 %

Handhabung -----> 30 % (Der Mauscursor bleibt manchmal hängen !)

Spielwitz -----> 79 %

Dauerspaß -----> 98 %

Gesamt -----> 64 - 74 %

MAD

1.15 capone

Spielname: Capone

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Man stelle sich vor die Post-Office und schieße den Ball auf der Flaggen-
spitze ab, schon geht die Punktzahl hoch, beim zweiten Schuß kommt man in
einen Screen, der die ganzen Programmierer anzeigt, nochmaliger Abschluß
wird uns unbesiegbar machen! Wenn man die Runde beendet, sollte man Warp
Speed benutzen, da man sonst nochmals von vorne anfangen darf.

1.16 captain blood

Spielname: Captain Blood

Hersteller: Infogrames

Genre: Adventure

Cheat:

Wenn Ihr einem Alien das Wort "CODE GG1" an den Kopf werft, verrät er Euch
bereitwillig die koordinaten eines verwandten Außerirdischen. Dieser zeigt
sich von dem Satz "CODE INFORMATION HELP" ganz begeistert und gibt Euch die
Standorte der gesamten Alienbevölkerung bekannt. Sollte der Alien uns
ignorieren, dann tippen wir nach dem "HELP" den Namen der Aliens, die wir
noch suchen.

1.17 captain dynamo

Spielname: Captain Dynamo

Hersteller: Codemasters (1992)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

"PURPLE RAIN" auf der Anzeigetafel eingeben. Mit <+> und <-> kann man dann die Level überspringen.

1.18 captain planet

Spielname: Captain Planet

Hersteller: Mindscape

Cheats:

Wer nach dem Laden die Orginaldiskette aus dem Laufwerk entfernt und die Diskette von Captive einlegt bekommt eine Fehlermeldung und nach Einlegen der richtigen Disk hat man unendlich viele Leben.

Auf dem Levelauswahl Bild tippe "GO" und "PLANET" ein. Wenn das Spiel anfängt, <F10> und <RETURN> drücken, damit Du deinen gewünschten Level aussuchen kannst.

Wer sich in der High-Score-Liste mit "BBBB" einträgt, bekommt unendlich viele Continues!

Freezer: C00547 - Leben

1.19 captive

Spielname: Captive

Hersteller: Mindscape

Genre: Rollenspiel

Screenshots:

1

2

Codes:

Level Computer Codes Security Codes

1 CHAESELUME

2 RUPPESICBERY POCINSBEE, VIGININK

3 EXSOMIDED, PHYDERLAPS EGINHAM, RUPPEKAL, SCOOOFAR

4 RATSICOPY, ELSISYDON ELDERS, YULTHAAPE, CHALTEDON

5 PHYDERED, LAPCEPY, EXSOSY

1.20 car-v-up

Spielname: Car-V-up

Hersteller: Core Design

Genre:

Cheats:

in Hiscoreliste eingeben:

"ARNIECAR" 100.000 Bonus-Punkte

"BUMPER" unendlich Bumper (nachher <HELP> drücken ?)

"PUSSYCAT" 9 extra Leben

"WHOOOPSIE" Level überspringen

"R.J.TOONE" unendlich Leben

"BARMY CAR" 1000 extra Punkte

"WOOAARRGGH" schnellere Wende

Anhalten: <Z> drücken für die Bremsen

Um extra Letters zu erhalten einen Punkt am Ende des Levels zurücklassen.

Freezer:

01706B - Leben

1.21 cardiaxx

Spielname: Cardiaxx

Hersteller: Electronic Zoo

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Pausenmodus (<P>) läßt sich das Zeitlimit herunterschrauben, indem man "RACHEL" eingibt. Jetzt noch <SHIFT> gedrückt halten und anschließend auf <G> hämmern. Wer noch unendlich viele Leben möchte, pausiert erneut und wendet sich an "CAROLOLY".(oder "CAROLILY")

1.22 carlos

Spielname: Carlos

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen drückt man die SPACE-Taste und gibt als Paßwort " ENIRD " ein.
jetzt hat man unendlich viele Leben!

Levelcodes:

Level 2: BONGO 4: PATAU

3: GALET 5: SIRTA

1.23 carribbean disaster

Spielname: Carribbean Disaster

Hersteller: Ikarion (1996)

Genre: WiSim (politsatirisch)

Test(s) zu diesem Spiel von:

Hugo

Screenshots:

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

1.24 carribbean_hugo

(22.5.96)

Hey Leute, Hugo hat sich mal wieder n' neues Game gekauft und muß es euch natürlich sofort allen sagen, so isser nu mal, wie?

Also, ich hab' mir nun Carribbean Disaster von Ikarion gekauft und möcht's nun hier testen. Zuerst aber natürlich die Vorgeschichte: Wir schreiben das Jahr 1995 und befinden uns auf der kleinen, verlassenen Insel Mad Island. Doch so verlassen ist diese karibische Insel eigentlich nicht. Genau 14 Wahlberechtigte fristen dort ihr dasein. Die Geschichte scheint auf der Insel fast völlig vorbeigegangen zu sein, denn die Einwohner denken noch, es wäre das Jahr 1964 und der kalte Krieg ist auch noch nicht vorbei. Zum Zeitpunkt, als der kalte Krieg tatsächlich noch im Gange war, zogen zwei Botschafter, Ham Burger und Iwan Bolschewiki, auf die Insel, die allerdings so unbedeutend ist, daß diese zwei Erzfeinde sofort wieder von ihren Ländern vergessen wurden. Doch tatsächlich bekommen sie immer noch Kohle von ihrem Land, welche man ihnen abnehmen muß, da dies praktisch die einzige Einnahmequelle ist. Es geht darum, Präsident zu werden, da man

nur als Solcher "Entwicklungshilfe" bekommt. Davon muß man seine, haltet euch fest, Ananasfarm in der ANTARKTIS ausbauen, auf welche man dann fliehen muß, wenn die Rebellen den Präsidentenpalast erobern. Um fliehen zu können, braucht man wiederum eine Fluchtmöglichkeit, die aus vier Teilen besteht, die man sich abwechselnd von den Amis und den Russkies besorgen muß. Deshalb muß man häufig seine Einstellung wechseln. Dummerweise kann man nur als Minister Bauteile kaufen, weshalb man nicht immer Präsident bleiben kann, was dann weniger Geld bedeutet, da man als Minister meist nur sehr wenig Geld für den Haushalt bekommt. Jeder Minister hat eine andere Fluchtmöglichkeit. Wenn er in ein anderes Ministerium eingeteilt wird, muß er an der Fluchtmöglichkeit dieses Ministeriums weiterarbeiten. Gewonnen hat derjenige, der es vor dem Sturm der Rebellen auf den Präsidentenpalast geschafft hat, seine Fluchtmöglichkeit fertigzustellen und die meisten Teile der Ananasfarm in der Antarktik besitzt. Und um dies zu erreichen, muß man gegen drei Gegner um die Wähler kämpfen denn nur als Präsident kommt man an das große Geld. Im Kampf um die Wähler bedient man sich der fiesesten Mittel: Leere Wahlkampfreden, Erlogene Plakate, Bestechung, Attentate, Einbuchtung unsympathischer Wähler, Gehirnwäsche, Saufparties und vieles mehr. Man sollte natürlich versuchen, möglichst beliebt bei den Wählern zu sein, was allerdings nicht so leicht ist, denn wer z.B. für kürzere Arbeitszeiten ist, findet bei den Arbeitern Zustimmung, nicht aber bei den Unternehmern. Wichtige Nachrichten werden durch den Insel-DJ an die Wähler vermittelt, die guten oder schlechten Einfluß auf sie haben können. Bei den Wählern gibt es die skurilsten Mischungen: Ein Fidel Kastro Abschlag, ein, im 2. Weltkrieg abgetürzter Kamikazepilot, ein amerikanischer und ein russischer Botschafter, ein Popcornfabrikant, ein Kardinal, ein Geheimpolizist, ein DJ, eine Barbesitzerin und ein Arbeiter. Auch das Militär spielt eine wichtige Rolle: Jeder Minister hat ein verschiedene Waffensystem, in drei verschiedenen Modellen mit verschiedenen Reichweiten. Dabei hat jedes Waffensystem seine Vor-und Nachteile. Die Waffen bekommt man nur beim Kardinal, weshalb man sich bei ihm einschleimen sollte. Die Rebellen kann man mit Geld-und Waffengeschenken

unterstützen, denn wenn sie sich schlecht behandelt fühlen greifen sie an. Als Munition muß man Popcorn benutzen, welches man vom örtlichem Popcorn Produzenten erstehen kann. Ein gutes Verhältnis zu ihm ist natürlich nur von Vorteil. Wer seine Beliebtheit steigern will, kann ja Wahlkampfreden halten, aber man sollte darauf achten, wer anwesend ist, denn man kann Abwesende beschmutzen, ohne sich unbeliebt bei ihnen zu machen. Es ist natürlich auch sinnlos, für die Kirche zu predigen, wenn der Kardinal gar nicht da ist. Wer immer noch nicht beliebt ist, kann ja in Lola's Bar ne heiße Party steigen lassen. Oder man kann den DJ bestechen, damit er unnette Sachen über die Kontrahenten rumverzählt. Hat man alles erreicht, was man wollte (Fluchtgerät, Ananasfarm) muß man den Rebellen Waffen geben, woraufhin diese den Präsidentenpalast stürmen, und falls erfolgreich, das Spiel zuende ist. Dann entscheidet sich, wer das Spiel gewonnen hat.

Soviel zum Inhalt, jetzt die technische Seite: Das Spiel wird in einem hübschem Karton auf vier Disks geliefert, die lose in der Packung rum(f)liegen. Bei der Installation haben die Disks ganz schön gescheppert, waren dann aber doch Okay. Glück gehabt! Die HD-Installation läuft wie geschmiert, nicht mal Assigns müssen gemacht werden. Die Grafik ist im witzigem Comic-Stil gehalten worden, wobei praktisch alle Abschnitte hübsch animiert sind. Das bringt Leben ins Spiel. Zu der Musik sage ich nur, daß sie von Chris Hülsbeck ist. Das Handbuch ist witzig und erklärt das Spiel recht gut, doch hatte ich beim lesen das Gefühl, daß das Spiel unheimlich schwer sei und daß es schwierig ist, den Überblick zu behalten. Iss nicht, das Spiel bietet zwar viele Handlungsmöglichkeiten, von denen die meisten aber kaum benutzt werden müssen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar. Alle Aktionen lassen sich flott mit der Maus steuern. Was ich allerdings nicht verstehe, ist, daß bei der Amiga-Version der 2-Spieler Modus aus "technischen Gründen" weggelassen wurde. AM AMIGA GIBT ES AUCH MODEMS!!!!

Fazit: Noch nie hat Politik so viel Spaß gemacht. Caribbean Disaster ist ein fröhliches Bäumchen-wechsel-dich-Spiel, das eine Mordsgaudi verspricht. Ein Muß für

alle Nachwuchs-Diktatoren.

System: ECS, ab OS 1.3, 1 MB Ram

HD: ca. 3.2 MB

Disks: 4

Genre: Polit-Satire-Strategie

Kopierschutz: Nix

Grafik : 85%

Animation : 70%

Musik : 80%

Handhabung: 85%

Motivation: 85%

Gesamt : 82%

Bei diesem günstigem Preis, kann ich dieses Spiel nur jedem empfehlen.

Ciao, euer Hugo

1.25 carrier command

Spielname: Carrier Command

Hersteller: Rainbird

Genre: Flugaction

Cheats:

Im Spiel drücken:

<F9> Insel in Sichtweite erobern

<F10> feindlicher Carrier wird zerstört

In den Pausenmodus springen und "THE BEST IS YET TO BE" eintippen, das Spiel wird automatisch neu starten und der Cheat Modus ist aktiviert.

Nun <+> auf dem abgestezten Tastaturblock drücken. Die Mantas und Walrösser werden unbezwingbar sein, außer man kollidiert.

Folgende Tasten sind aktiv:

<6> man kann sämtliche Farben im Spiel sehen

<7> Geschwindigkeit erhöhen

<9> ? (Überraschung)

Wenn man während das Spiel in den Pausenmodus geht, "GROW OLD ALONG WITH ME" eintippt und <+> drückt, bekommen die Mantas und Walrösser einen Schild.

Mit <-> ist dies rückgängig zu machen.

Beim Aus- und Andocken aufpassen.

Niemals den Autopiloten trauen.

1.26 cash

Spielname: Cash

Hersteller: Max Design (1991)

Genre: Simulation

Hint:

Beseitigung aller Spielsorgen :

Am Anfang des Spieles maximale Anzahl der Spieler wählen (6). Den eigenen Spieler als letzten eingeben.

Folgendes für jeden Spieler wiederholen :

1. Feld "Bank" anwählen.
2. Feld "Spielerwechsel" anwählen.
3. Maximalen Betrag (Startkapital=10 000 000) ins oberste Feld eintragen.
4. Feld "Laufzeit in Monaten" 0 eingeben.
5. Namen des eigenen Spielers in das dritte Feld (Empfänger/Firma) eingeben.
6. In das Feld "Rückzahlungssumme" 0 eingeben.
7. Feld "OK" anklicken.
8. Powerfeld anklicken.
9. Datumsfeld anklicken, bis eigener Spieler aktiv ist.
10. Frage nach Annahme des Spielerwechsels mit "Ja" beantworten.
11. Datumsfeld anklicken.
12. Punkte 1 bis 9 für jeden Spieler wiederholen.
13. Abschließend alle nichteigenen Spieler als Computerspieler deklarieren (Menüleiste "Spiel" anwählen, Unterpunkt "Computer" anwählen, Befehl "Spieler-Computer" ausführen und Frage mit "Ja" beantworten).

Falls im weiteren Spielverlauf erneut Bargeldsorgen auftreten sollten, Computergegner sichtbar machen, Computerspieler zu manuellen Spielern machen, oben beschriebene Folge wiederholen und Spieler wieder zu Computerspielern umschalten.

1.27 castle kingdoms

Spielname: Castle Kingdoms

Hersteller: Mutation Software (1997)

Genre: ?

Cheat:

Mit der P-Taste wird das Spiel angehalten und man drückt folgende Tasten:

A, R, und C, hält sie gedrückt und betätigt die Feuertaste.

Der Screen blitzt auf und diese Tasten sind aktiv:

- F1 bis F5 : die entsprechenden Level

- F6 : Ende

1.28 castle master

Spielname: Castle Master

Hersteller: Incentive (1992)

Genre: Taktisches 3D-Spiel

Cheat:

Drücke <SHIFT>-<L>, nachdem das Spiel begonnen hat. Drücke dann auf der Maus wiederholt nach rechts, bist Du ein Geräusch hörst. Du wirst vier verschiedene Farbboxen vor Dir sehen. Schieße darauf, und du erhältst unendliche Leben.

Hint:

Wenn man im Titelbild so lange wartet, bis sich das Tor öffnet, so tun einem die Monster nichts mehr.

Eine Komplettlösung die mit den Prinzen erspielt wurde:

Man startet außerhalb der Burg und schließt erst einmal die Brücke auf (das schwarze Loch links daneben). Nun geht man in die Zauberhütte links neben der Burg, nimmt den Käse und den Solar-Schlüssel auf der Stuhllehne und springt ins Loch unter dem Teppich.

Die Katabomben:

In der Höhle vernichtet man zuerst den Geist, nimmt dann das Pentacle und betritt die Katabomben. Hier sucht man jede Höhle auf und schickt jeden Geist ins Jenseits. Erst wenn alle Gesiter beseitigt sind, geht es über die Kellertreppe in die erste Etage. Dort begibt man sich in Küche oder Speisekammer und futtert, bis man den Herkules-Status erreicht hat. Über die Kellertreppe geht es zurück in die Katabomben, wo man das Hindernis über die Falltüre schiebt und den letzten Geist in der Höhle vernichtet.

Jetzt geht man raus aus der Burg, schiebt den Felsblock vor der Burg weg und springt hinein. Man nimmt wie in jeder anderen Höhle das Pentacle und begibt sich zur Kapelle. Dort ist die Wand mit dem Kreuz eine doppelte, hinter ihr ist der Gang zum Glockenturm, wo man am Seil zieht und wieder ein Pentacle findet. Nun kriecht man unter das Pult und befindet sich wieder in den Katabomben. Dort gibt es nochmals ein

Pentacle, das nächste Ziel ist der Brunnen im Innenhof. Den Schlüssel im Brunnen aktiviert man und springt in den Brunnen. Wieder das Pentacle gekrallt und weiter zur Sauna. Dort das Wasser ablassen und vorsichtig über die Treppen in den Pool und ins Loch steigen. Dort das Pentacle nehmen und den Gruftvorraum aufsuchen.

Die Burg:

Im Vorraum findet man den Treppenschlüssel und kann die Pentacles betrachten-die blinkenden müssen noch gefunden werden. In den Stallungen kriecht man unter das Pferd und findet den Kasernenschlüssel. In der Scheune rechts hinter dem Strohhallen liegt der Schlüssel für die vierte Etage. Nun begibt man sich in Igors Kammer, wo man vom ersten größeren Gegner erwartet wird. Mit einigen Schüssen in den Mund läßt er sich jedoch leicht erledigen. Danach kann man die Truhe öffnen, alles einsacken und den "?"-Schlüssel mitnehmen. Weiter geht es in die Bibliothek, dort aktivieren wir ein Buch, woraufhin ein Stuhl an der Wand erscheint. Wir laufen auf ihn zu und drehen uns mit der Wand in den Schrein. Auf dem Goldbrocken liegt der Zellenschlüssel.

Nun gehen wir in den Großen Saal und dort Vorsichtig den Sims entlang - Vorsicht, an der Ecke fehlt ein Stück! Sobald wir zur anderen Türe draußen sind, betreten wir einen winzigen Vorsprung im Wachtraum. Dort nehmen wir uns das Pentacle und verlassen die Burg wieder. Wir stehen auf der Zugbrücke und katapultieren uns mit ihr auf das Dach der Kapelle, wo wir uns den Truhenschlüssel aneignen. Durch das Loch geht es weiter in die Kapelle und von dort in den dritten Stock. In der Rumpelkammer kriechen wir hinter das Regal, stehen wieder auf, klettern auf das unterste Brett und nehmen das Pentacle. Zur Stärkung geht es jetzt in die Kneipe, dort gibt es einen Stärketrank mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Weiter geht es in den obersten Stock, wo wir uns im Tanzsaal durch das Loch fallen lassen. In der dritten Etage geht es weiter zur Drachenhöhle, deren Bewohner gemeuchelt wird - wozu man auf Hörner, Zähne und AUGen schießen sollte. Danach können wir die Truhe im hinteren Zimmer ausräumen und das neunte Pentacle organisieren. Das letzte Pentacle finden wir in der Kornkammer. Dort schaufeln wir das Korn beiseite, öffnen die Truhe, setzen uns hinein, schließen den Deckel und fallen sicher in den Schauraum.

Diesen räumen wir vollständig aus und begeben uns in den Vorraum der Gruft. Hier kann man jetzt die Türe öffnen und den "Magisterspuk"-Schlüssel aus der Gruft holen.

Das Finale:

Weiter gehts im vierten Stock. Nachdem im King`s Solar die Klingel betätigt wurde, sollte das erste Hindernis beseitigt sein und der Aktivierung des Steines nichts mehr im Wege stehen. Ist letzteres getan, sollte der Weg zur Südpassage frei sein. In der Turnhalle wird solange mit der Hantel trainiert, bis man wieder Herkules ist. Dann geht es zum Magister und damit zum letzten Kampf. (Der geht allerdings nur dann gut aus, wenn auch alle 26 Geister beseitigt wurden.)

Nachdem der Magister verkloppt wurde, braucht man nur noch durch die Türe am anderen Ende des Raumes zu gehen und die (etwas lasche) Schlußsequenz bewundern.

1.29 castlevania 2

Spielname: Castlevania 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Tips mit dem Umgang mit den Endgegnern:

Plant Castle: Am besten ist es, wenn Ihr Euch auf die Plattform stellt und immer zuschlägt, wenn der Riese vorne ist und seinen Dreizack unten hat.

Crystal Castle: Bei diesem Endgegner müßt Ihr das Sechseck kurz vorm Erscheinen treffen. Dann bleibt solange vor ihm stehen, bis er seinen Stab anhebt, sodann lauft bis zum anderen Ende des Bildschirms. Wenn Ihr das einige Male getan habt, sollte der gegner geschafft sein.

Cloud Castle: Hier sollte man eine Schußwaffe besitzen. Kniert Euch hinter die untere Plattform und schießt auf den Drachenkopf. Weicht seinen Schüssen aus.

Rock Castle: Schlagt den Ritter solange, bis er mutiert. Klettert dann an einem der Seile hoch. Vorsicht, der Kerl schleudert seine Blitze zuerst nach oben, dann nach unten. Während er herumphüpft, könnt ihr ihn schlagen.

Letzte Burg: Bei der Schlange solltet Ihr immer rechts bleiben und den Kopf der Schlange treffen. Beim Mann ist es praktisch, den Wurfstern zu besitzen. Damit trifft Ihr ihn meistens. Geht immer auf die gegenüberliegende Seite dieses Gegners. Ist er in der Mitte des Bildschirms und bewegt sich immer weiter, bis er zu Euch herunterfällt, so begeben Euch auf die Plattform über Euch und wartet ab, bis er seine Messer geworfen hat. Lauft dann zur anderen Seite und schießt. Auch für den Satan sollte man den Wurfstern verwenden. Weicht seinen Kugeln durch Überspringen aus, und schießt auf ihn.

1.30 catabomb avyss

Spielname: Catacomb Avyss

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Drückt <F10> und

<G> God Mode; man ist unverletzbar

<I> Bekommt alle benötigten Schlüssel

<W> Man wird in einen der Level teleportiert

<Z> Zeit bleibt stehen

1.31 coala

Spielname : Coala

Hersteller: Empire Interactive (1996)

Genre: : Flugaction

Test(s) zum Spiel von:

Kris Csendes

Screenshots:

Titelbild

2 11

3 12

4 13

5 14

6 15

7

8

9

10

Codes

Wenn Ihr als Usernamen "Holywar" und als Paßwort "ITZAMNA" eingibt werden alle Streitkräfte des Westens zu AMIGAS und alle des Ostens zu PeeCeas. Jetzt könnt Ihr denen mal zeigen, wo's lang geht... :)

Mit dem Username "FLYING DUTCHMAN" und dem Paßwort "ITZAMNA" könnt Ihr ein altertümliches Fluggerät fliegen.

1.32 coala_kris

Coala ist kein richtiges Flugsimulation, obwohl man als erstes diese Eindruck bekommt.(bei mir war auch dies der Fall --- Kris) Aber nach einige "Flugstunden" hab ich den Dreh rausgehabt. Vielleicht kennt ihr COMMANCHE vom PC. COALA ist ähnlich aber leider nur in Vektor Grafik. Die Steuerung ist sehr leicht zu lernen, besonders Anfänger macht das Spiel spass um später vielleicht in "richtigen" Flugschlachten teilzunehmen. Die Schwierigkeitsstufe lässt sich in 3 Stufen einstellen. Ich persönlich habe die unteschiede kaum gemerkt. Mittlerweile habe ich sogut wie alle Missionen durchgespielt und kam auf die Schlussfolgerung, das ich Süchtig nach dem Spiel bin, obwohl man kein Champaign oder Flugkarriere anfangen kann. Man kommt immer nur als ein Unbedeutender Pilot ins Spielgeschehen, und entweder warst du gut oder schlecht. Man kann die Punkte auch nicht sammeln. Nach jede Mission bekommt man eine gewisse Punktzahl, je nach abgeschossene Objekte, die kann man auch nicht Sammeln, lediglich nach Abschluss der Mission die Name in Hall of Fame eintragen. Es stehen vier verschiedene Hubschrauberer zur Auswahl. Um die COALA anwählen zu können muß man unbedingt 100 Punkte aus ein Mission erreicht zu haben. COALA hat aber zu 90% die gleiche Flugeigenschaften wie die anderen, ist durch kein Gesichtspunkt besser. Die Cockpits sind auch ziemlich dürftig gezeichnet, dafür ist die frei Bewegung einfach grossartig. Sowas habe ich bisjetzt in keinem anderen Spiel gesehen. Es hätte einige Digitalisierte Funksprüche gutgetan, oder die Kommunikation mit anderen Kameraden. Also trotz Vektorgrafik und dürftige Sound FX, finde ich das Spiel einfach klasse.

Für optimale Spielgenuss bracht man einen 68030 mit etwas Fast-Ram...

Grafik 65%

Anim 70%

Realität 80%

Musik 65%

Sound 40% (mit der Zeit, nervend)

Spass 80%

1.33 catchem

Spielname : Catch 'Em

Hersteller: Prestige

Genre: : Jump 'n Run

Level Codes:

DINOSAUR

UMBRELLA
MOSQUITO
AIRFORCE
ALLIANCE
AMERICAN
ANACONDA
ANCIENTS
ANTELOPE
BABBNASN
ASTELOPE
ASTEROID
BADLANDS
BAMBOOZL
BARBECUE
BAREFOOT
BASEMENT
BEERBIRD
BETRAYAL
BACKSIDE
TAILGRAB
BONEHEAD
CAREFREE
CARNIVAL
CAULDRON
CONCRETE
CRAWFISH
DANDRUFF
DELIRIUM
DOMINION
EGYPTIAN
FISHHOOK
FOOTSTEP
FROGNOSE
GRANDSON
GUNSMITH
HANGOVER
ESTRAGON
PINGPONG
MICHAELA

1.34 cave mania

Spielname : Cave Mania

Hersteller: ?

Genre: : ?

Cheats:

Im Titelscreen kann man folgendes eingeben:

- " EXISTENCE PRECEDES ESSENCE " : mit N-Taste = Lelelsprung
- " JDYBWXNC " : Start - The Island
- " PSYRHFBN " : Start - Funghi Island
- " NZDWOESD " : Start - Dust Island
- " LGUIRHSG " : Start - Lavaville

1.35 cave master

Spielname : Cave Master

Hersteller: ?

Genre: : ?

Level Codes:

BNRTLDUWHK Level 11

JFYWDNTEPL Level 21

RYUOWBXGKV Level 31

NBARKWJTUE Cheat-Modus!

1.36 cave runner

Spielname : Cave Runner

Hersteller: ?

Genre: : ?

Cheats:

Man spielt den ersten Level komplett durch. Zu Beginn des zweiten Level gibt man

" SUB B BOYS " ein und aktiviert folgende Tasten:

- F1 : 9 Leben
 - F2 : mehr Zeit
 - F3 : Levelsprung
-

1.37 cedric

Spielname : Cedric and the Lost Spectre

Hersteller: Neo

Genre: : Action

Levelcodes:

Level 2: GEKELEOPNAEL 7: LCKOADMELBGK

3: HFOGKLEANOKG 8: MNGALOGFHDAF

4: IFEICPJBKKNJ 9: NMCCOPAGDDCE

5: JBAKBLPCJKPJ 10: ONPEGLIHIGHD

6: KDNMHHCNEPP 11: PDEGEEAILHEO

Cheats:

Durch eingeben von " PASHNUXLA ", während des Spiels, erhält man unendlich viele Leben!

Bei Eingabe von " GLUNZNSTRUDL ", gelangt man an's Spielende.

1.38 crazy cars

Spielname : Crazy Cars

Hersteller: Titus (1988)

Genre: : Autorennen

Hint:

Drücke das Gaspedal, bis dein Wagen 400 mph erreicht hat, und drücke "F10".

Wenn du nun den Feuerknopf betätigst, wird sich das Spiel verlangsamen,

und du kannst tückische Stellen wie die Polizei-Hindernisse bei

Höchstgeschwindigkeit meistern.

1.39 crazy cars 2

Spielname : Crazy Cars 2

Hersteller: Titus (1989)

Genre: : Autorennen

Hint:

Benutze den selben Cheat wie für **Crazy Cars**, aber

beschleunige deinen Wagen nur auf 240mph. Die Routen für die einzelnen Stages

lauten folgendermaßen:

STAGE1- Nimm Road 15 rechts und 70 links

STAGE2- Nimm Road 191 rechts, 666 links und 160 links

STAGE3- Nimm Road 285 rechts und 60 links

STAGE4- Nimm Road 70 rechts, 54 links, 25 rechts, 10 links und 180 rechts

1.40 crazy cars 3

Spielname : Crazy Cars 3

Hersteller: Titus

Genre: : Autorennen

Freezer:

0152B7 - Geld

1.41 chambers of shaolin

Spielname : Chambers of Shaolin

Hersteller: Thalion (1989)

Genre: : Beat 'Em Up

Tips:

Für eine andere Musik während des Thalion-Logos sorgen die Tastenkombinationen (oder -folgen) "AAARGH" oder "SCHNISM".

Der letzte Gegner ist eigentlich ganz einfach zu besiegen: Zuerst rennt man durch den Hindernisparcours und kommt dann beim Drachen an. Wenn dieser den Kopf mittelhoch hat, benutzt man den Tritt zum Bauch, und wenn er den Kopf reckt, den Tritt zum Kopf.

Während die Energie aufgeladen wird am Anfang den Gegner mit einem Sprung (oben und Feuerknopf) treffen, dann wird die Energie von da an abgezogen, wo die Energie gerade beim Aufladen war.

Level Codes:

1 India

2 Bravo

3 Charlie

4 Foxtrot

1.42 champion driver

Spielname : Champion Driver

Hersteller: Idea Software

Genre: : Rennspiel

Level Codes:

INDIA

BRAVO

CHARLIE

FOXTROTT oder FOXTROT

1.43 champions manager 93

Spielname : Champions Manager 93

Hersteller: Domark (1992)

Genre: : Sportsimulation

Tip:

Entscheide Dich für die 4-3-3 Formation und wechsele dann die Spieler zu einer 1-4-5 Formation. Indem Du mit langem Schießen weiterspielst, solltest Du das Spiel ohne Schwierigkeiten gewinnen.

1.44 champions of krynn

Spielname : Champions of Krynn

Hersteller: SSI

Genre: : Rollenspiel

Hints:

Wenn man während des Kampfs <SPACE> gedrückt hält, kommen die vom Computer gesteuerten NPCs (non playing characters) nicht zum Einsatz. Sie werden einfach ausgelassen und man dürfte keine Schwierigkeiten mehr haben, mit ihnen fertig zu werden; egal ob man nun gegen Ratten oder blaue Drachen kämpft. Einige Probleme gibt es aber bei Bozak und Aurak Draconians, da diese noch explodieren, bevor sie entgültig zugrundegehen. Letztere verwandeln sich kurz vor ihrem Tod in Feuerbälle, die trotz <SPACE> einige Male attackieren können. Bei dem <SPACE>-Trick sind leider alle NPCs vom Aussetzen betroffen, so daß z.B. verbündete Charakter nicht eingesetzt werden können. In den Städten sollte man ruhig jede Tür öffnen (vielleicht verbirgt sich dahinter ein Schatz) und Kämpfen nicht aus dem Wege gehen, da diese Erfahrungspunkte und oftmals auch Geld einbringen. Beim Kampf erbeutete Waffen, magische Gegenstände oder Rollen mit Zaubersprüchen sollte man in einem Außenposten beim Waffenhändler oder im Tempel identifizieren lassen (VIEW=>ITEMS=>ID). Oft haben Waffen von Draconians oder Zauberern geheime Kräfte. Rollen muß man sowieso identifizieren lassen, um die Zaubersprüche, die auf ihnen stehen, zu lernen (SCRIBE).

Wenn man einmal ein Item gefunden hat, kann man beliebig viele Kopien davon machen.

- 1 Einen beliebigen Character erschaffen.
 - 2 Ein Saved-Game einladen und alle benötigten Items dem Dummy zuschieben.
 - 3 Den Dummy von der Party zurückziehen.
 - 4 Den Dummy wieder einladen.
 - 5 Die Items wieder den anderen Charaktern zuschieben.
 - 6 Den Dummy von der Party nehmen.
 - 7 Die Schritte 4-6 beliebig oft wiederholen.
-

1.45 championship manager 94

Spielname : ChampionshipManager 94

Hersteller: Domark

Genre: : Sportsimulation

Cheats:

Erst zu den Highscores umschalten, <LEFT MOUSE> halten und "EUPHORIA" eintippen. Danach zum Hauptmenü zurück und man hat ein Cheat-Menü.

Tippe als name "Mr. Bulgaria" ein und wähle Tranmere Rovers als Team an und man hat 30 Millionen auf seinem Konto.

1.46 chaneques

Spielname : Chaneques

Hersteller: Amoeba Software

Genre: : ?

Screenshot:

1

Level Codes:

2 PEDAZO 14 GRIMMA

3 MAPUPO 15 PUAAAJ

4 STRUJA 16 PLONCK

5 PEREJE 17 DESDED

6 LIPTIC 18 DEIDRE

7 BASDRU 19 MATSUO

8 GLUARC 20 PIKITO

9 DORCAS 21 RUNRUN

10 ANGALO 22 GLUUBB

11 GURDER 23 LUNAVE

12 SUSANA 24 QWERTY

13 TONGLI 25 ULTIMA

Komplettlösung:

EINES VORWEG: DIE TEILE DIE ZUM AUSGANG GEBRACHT WERDEN MÜSSEN HABE
ICH OBJEKTE GENANNT. JETZT ABER LOS....

LEVEL 4 PASSWORT = STRUJA

=====

HIER KLETTERT CHENCHO ZUERST MAL DEN BERG HINAUF , UND WARTET .
NUN BESEITIGT CHANOK ERST MAL DIE KLEINE UNEBENHEIT VOR DEM AUS-
GANG , UND GRÄBT SICH NACH RECHTS UNTER DEN BERG DURCH UND WARTET

GANZ RECHT . OBEN MAN BERG KLETTERT CHEPO ÜBER DAS OBJEKT (BILD)
MACHT EINE BRÜCKE ÜBER DEN ABGRUND . NUN SCHIEBT CHENCHO DAS OBJEKT
GANZ NACH RECHTS UND WIRFT ES IN HINUNTER . CHANOK DER JA GANZ
UNTEN RECHTS WARTET DAS SCHIEBT ES NUN NACH LINKS ZUM AUSGANG .
LEVEL 5 PASSWORT = PEREJE

=====

HIER DURCHGRAEBT CHANOK ALS ERSTES DIE 2 BAUEME , NUN KLETTERT
CHEPO VOM BERG NACH LINKS RUNTER , UND BAUT UNTEN EINE BRUECKE,
UEBER DIE CHANOK LAUEFT UND EIN LOCH GRAEBT , SO DAS CHENCHO
BEFREIT IST , NUN BAUT CHEPO ERNEUT EINE BRUECKE UEBER DIE
CHENCHO RENNT UND DEN BERG ERKLIMMT DURCH KLETTERN , UND DANN
DAS OBJEKT IN DEN AUSGANG SCHIEBT .

LEVEL 6 PASSWORT = LIPTIC

=====

HIER SIND CHEPO UND CHENCHO IN EINEN MAUER GERÜST GEFANGEN . ALS
ERSTES MUSS CHANOK NACH RECHTS LAUFEN SICH FALLEN LASSEN UND DIE
MAUER DURCHBOHREN WEITER NACH LINKS LAUFEN WIEDER MAUERDURCHBOHREN
UND SICH ERNEUT FALLEN LASSEN , UND CHENCHO BEFREIEEN . JETZT
SPRINGEN BEIDE LINKS HERUNTER , UNTEN BERFEIT CHANOK NOCH CHEPO .
CHEPO KLETTERT ZU GLEICH AUF DIE ART KRAN LINKS NEBEN IN UND BAUT
OBEN EINE BRÜCKE NACH LINKS , JETZT FOLGT IN CHENCHO UND DIESER
LÄSST SICH VON DER BRÜCKE FALLEN , UND SCHIEBT NUN DAS OBJEKT IN
DEN AUSGANG .

PS : HIER MUSS MAN WÄHREND CHANOK RUNTERSPRINGT EINEN ANDEREN
: AKTIVIEREN DER DANN IN DER ZEIT BEREITS RICHTUNG VERSPERRTE
: MAUER RENNT , DAS IST DARUM WICHTIG WEIL SONST DIE ZEIT NICHT
: AUSREICHT UM DEN LEVEL AUSLÖSEN .

LEVEL 7 PASSWORT = BASTRU

=====

HIER MUSS ALS ERSTES CHEPO GANZ FLOTT EINE BRUECKE BAUEN NACH LINKS
DEN SONST FAELLT , CHENCHO IN DIE STACHELGRUBE , DIESER GEHT NUN AUF
DER BRUECKE NACH RECHTS BIS ER FAELLT . JETZT LAESST SICH AUCH CHEPO
FALLEN , UND BAUT WIEDER EINE BRUECKE NACH RECHTS , DIESE BETRITT
NUN CHENCHO UND LAUEFT SOWEIT BIS ER NICHT MEHR WEITER KOMMT .
JETZT OEFFNET CHEPO DIE BRUECKE , UND CHENCO FAELLT AUF EINEN
MAUER VORSPRUNG , LAUEFT VON DORT NACH RECHTS , KLETTERT UEBER
DAS GESTELL IN DER MITTE UND WARTE VOR DEM OBJEKT .
NUN BRAUCHEN WIR CHANOK DER OBEN RECHTS AUF EINER ART PFANNE SITZT
DIESER LAUEFT NACH LINKS BIS ER RUNTER FAELLT . UND DURCHGRAEBT

UNTEN ANGEKOMMEN DEN BLUMENTOPF , GEHT DANN GANZ NACH RECHTS BIS ER RUNTER FAELLT UND BESEITIGT DIE KLEINE UNEBENHEIT LINKS NEBEN IN UND GEHT DANN GANZ RECHTS UND WARTET . NUN SCHIEBT JETZT CHENCHO DAS OBJEKT RECHTS WEITER BIS ES RUNTER FAELLT . HIER NIMMT ES DANN CHANOK DER ES WEITER NACH LINKS ZUM AUSGANG . VORHER MUSS ALLERDINGS CHEPO NOCH DIE BODENLUECKE MIT EINER BRUECKE VERSEHEN . DAS WARS !
LEVEL 8 PASSWORD = GLUARC

=====

HIER LÄÜFT CHANOK GANZ NACH RECHTS, BOHRT SICH DURCH EINEN BAUM ? UND STEHT HIER NUN VOR EINER ART LEHMHÜGEL , DIESEN DURCHGRÄBT ER SO DAS ER ZWISCHEN DER FEUERFALLE UND DEN OBJEKT WIEDER RAUS KOMMT , UND SCHIEBT NUN BEIDE OBJEKTE LINKS ZUM AUSGANG .
LEVEL 9 PASSWORT = DORCAS

=====

HIER GRÄBT CHANOK ERST MAL DIE SÄÜLE BEIM EINGANG DURCH ,NUN GEHT ER NACH RECHTS UND GRÄBT SICH DURCH DIE ROTE MAUER (ACHTUNG DIE KLEINE PYRAMIDEN SPITZE MUSS ERHALTEN BEIBEN) KLETTER ÜBER DIE KLEINE PYRAMYDE UND WARTET DORT . NUN KOMMT CHEPO AN DIE REIHE DER EINE BRÜCKE NACH RECHTS SCHLÄGT , ÜBER DIE CHENCHO LÄÜFT UND DAS DORT LIEGENDE OBJEKT RUNTER WIRFT , NUN GEHT ER WIEDER NACH LINKS ÜBER DIE BRÜCKE . NUN KOMMT WIEDER CHEPO DER EINE BRÜCKE NACH LINKS MACHT , ÜBER DIE CHENCHO LÄÜFT ZUR DER KLEINEN PLATTFORM DORT LÄSST ER SICH RUNTER FALLEN . NUN LÄSST SICH AUCH CHEPO FALLEN . UNTEN ANGEKOMMEN SCHIEBT CHENCHO DAS OBJEKT (NEBEN DEN WC) SO WEIT BIS CHANOK ES IN EMPFANG NIMMT UND ES BIS ZUR DURCH GRABENEN SÄÜLE SCHIEBT UND DORT WARTET .
NUN GEHT CHENCHO ZUR KLEINEN PYRAMIDE , EBENSO WIE CHEPO DER AUF DER SPITZE DER PYRAMIDE EINE BRÜCKE BAUT , ÜBER DIE CHENCHO NACH OBEN GELANGT . UND DORT DAS OBJEKT NACH RECHTS SCHIEBT BIS ES RUNTER FLIEGT , UNTEN ANGEKOMMEN SCHIEBT CHANOK ALLE OBJEKTE ZUM AUSGANG

LEVEL 10 PASSWORT = ANGELO

=====

DIE PROGRAMMIERER DES SPIELS SIND SICHER KLEINE WITZBOLDDE BEWOR IHR EUCH DEN KOPF ZERBRICHT WIE LEVEL 10 ZU LOESEN IST MACHT ES EINFACH SO .

SOBALD IHR FEUER GEDRUECKT HABT UM DAS SPIEL ZU STARTEN AKTIVIERT SOFORT -> CHENCHO <- UND LAUFT NACH UNTEN . JETZT KOMMT IHR VOR DEM OBJEKT AN . JETZT SCHIEBT IHR DAS OBJEKT EINFACH NACH OBEN

WERFT ES RUNTER UND SPRINGT HINTERHER , NOCH EIN KLEINER SCHUBS
UND ES LANDET DIREKT IM AUSGANG . * HA HA SEHR WITZIG *

LEVEL 11 PASSWORT = GURDER

=====

AUCH DIESER LEVEL SIEHT MAL WIEDER SO KOMPLIEZIERT AUS IST ABER NUR
EINE GESCHICKTE TARNUNG .

HIER WIRD NUR CHENCHO GEBRAUCHT , DIESEN LAESST MAN EINFACH VON
SEINEN AUSGANGS PLATZ RUNTER SPRINGEN , UND VON LINKS NACH RECHTS
KLETTERN , UEBER BERG UND TAL , BIS ZUM OBJEKT DAS ER DANN PROBLEM-
LOS ZUM AUSGANG SCHIEBT .

LEVEL 12 PASSWORT = SUSANA (SCHULD SIND EBEN IMMER DIE FRAUEN)

=====

LEVEL 12 IST DER SCHWERSTE ALLER LEVEL HIER IST SAUBERES ARBEITEN
ZUM ERREICHEN DES ZIEL UNERLÄSSLICH .

ALS ERSTES MUSS MAL WIEDER CHEPO EINE BRÜCKE ÜBER DIE FEUERFALLE
BAUEN , ÜBER DIESE CHANOK GEHT , UNTEN ANGEKOMMEN MACHT ER DURCH
DIE MAUER (RECHTS) EINEN DURCHGANG , NUN BEWEGT ER SICH ZU DER
ERHÖHUNG GANZ LINKS . JETZT AKTIVIERT MAN CHEPO DER ÜBER DIE ART
PYRAMIDE KLETTERT AUF DIE LINKE SEITE MIT DEM GERÖLL , HIER
LÄÜFT ER EIN STÜCK HINUNTER , UND BAUT NUN EINE BRÜCKE ZU CHANOK.
WICHTIG !! DIE BRÜCKE MUSS SO GEBAUT SEIN DAS EINE GERADE LINIE
ENSTEHT ZWISCHEN DEN ABGRÜNDEN . JETZT KLETTERT CHANOK HINÜBER
UND BLEIBT GLEICH IN DEN GERÖL STECKEN , GANZ VORSICHTIG BEGRADIGT
ER DEN WEG NACH OBEN , WICHTIG IST DAS DER ÜBER GANG VOM GERÖL
ZUM PYRAMIDEN ANFANG GERADE IST DEN SONST BLEIBT MAN DORT HÄNGEN.
IST MAN AUF DER SPITZE HOLT MAN CHEPO DER EINE BRÜCKE BAUT , NUN
BEGIBT SICH CHANOK HINÜBER UND MACHT EINEN WEG DURCH DEN BAUM UND
BLEIBT DORT STEHEN . NUN DARF ENDLICH CHENCHO DER AUF DER WOLKE
SITZT MAL RAN DIESER SPRINGT VON SEINER WOLKE UND GEHT DURCH DEN
NEUEN WEG UNTER DEM BAUM HINDURCH ZUM GESUCHTEN OBJEKT , UND
WARTET DORT ERST MAL .

JETZT NEHMEN WIR MAL CHANOK DER NEBEN DEM BAUM WARTET UND LASSEN
IN DURCH DIE WAND EINEN WEG GRABEN , JETZT DARF ER RUNTER HÜPFEN
UND DORT ERST MAL WARTEN .

NUN KOMMT ERNEUT CHEPO ZUM EINSATZ DIESER VERLÄSST JETZT DIE
PYRAMIDE SPITZE IN DIE LINKE RICHTUNG (RECHTS GEHT NICHT DEN DA
IST DIE FEUERFALLE) UND RENNT ZUM ERSTEN DUCH GANG DEN CHANOK
GEMACHT HAT , UND HÜPFT HINUNTER KURZ VORM LEVEL ENDE IST IM BODEN
EINE VERTIEFUNG ÜBER DIE ER EINE BRÜCKE BAUT .

JETZT DARF CHANOK ÜBER DIE BRÜCKE RENNEN RICHTUNG AUSGANG UND DORT DAS GERÖL DAS STÖRT ENTFERNEN , JETZT GEHT CHANOK WIEDER NACH LINKS UND WARTET HINTER DER BODENVERTIEFUNG , UND MACHT ABER VORHER DIE KLEINE UNEBENHEIT WEG . " STÖHN "

NUN DARF CHENO ENDLICH DAS TEIL RUNTERWERFEN , JETZT KANN ER ENDWEDER HINTERHER SPRINGEN UND ES IN DEN AUSGANG SCHIEBEN , ODER ER BLEIBT OBEN UND CHANOK MACHT ES . ACHTUNG ABER NICHT VERGESSEN WEGEN DER BODENVERTIEFUNG BRÜCKE BAUEN . PUH GESCHAFFT

BEWOR HIER JEMAND VERZWEIFELT, NEHMT LIEBER PASSWORT FÜR LEVEL 13!
LEVEL 13 PASSWORT = TONGLI

=====

HIER STELLT SICH ZU ERST CHANOK SO DAS ER SICH NEBEN DIE FEUERFALLE LINKS , DURCHGRAEBT DURCH DAS GESTEIN NACH RECHTS SO DAS EIN LOCH NACH UNTEN ENSTEHT . NUN KLETTERT CHENCHO NACH OBEN , AUF DER ANDEREN SEITE BAUT CHEPO EINE BRUECKE UEBER DIE ER NACH RECHTS ZUM ZWEITEN ABGRUND GEHT , UEBER DIE CHEPO AUCH EINE BRUECKE BAUT. DORT WIRFT CHENCHO DAS TEIL NACH UNTEN . UND SPRINGT HINTERHER UND SCHIEBT DAS OBJEKT IN DIE BODENLUECKE DAS ES DURCHFAELLT .
NUN LASSEN WIR CHEPO RUNTER SPRINGEN DER ETWAS NACH LINKS GEHT UND UEBER DIE FEUERFALLE EINE BRUECKE BAUT , UBER DIESE KLETTERT NUN CHANOK NACH LINKS BIS ER RUNTER FAELLT . NUN LASSEN WIR AUCH CHEPO DURCH DIE BODENLUECKE NACH UNTEN WO ER UEBER DEN ABGRUND VOR DEM AUSGANG ERNEUT EINE BRUECKE MACHT . NUN KOMMT WIEDER CHANOK DER NUN ALLE ZWEI OBJEKTE ZUM AUSGANG BRINGT .

LEVEL 14 PASSWORT = GRIMMA

=====

HIER STEHT CHENCHO AUF EINER GRUENEN PLATTFORM DAS OBJEKT FAELLT VON ALLEINE DURCH EIN GEHEIMLOCH , JETZT SPRINGT AUCH CHENCHO HINTERHER UND SCHIEBT DAS OBJEKT DAS AUF NEN STEIN LIEGT LINKS IN DEN AUSGANG. UND KLETTERT CHENCHO GANZ RECHTS GANZ HINAUF AUF DIE PALME , BEWOR ER SICH JEDOCH FALLEN LAESST , MUSS CHEPO ERST GANZ AN DAS LINKE ENDE DES OBJEKT SICH STELLEN UND NACH RECHTS EINE BRUECKE BAUEN .
< DAS DIE BRUECKE GEBAUT WIRD IST DARUM WICHTIG WEIL WUERDE CHENCHO >
< EINFACH SO AUF DAS OBJEKT SPRINGEN , WUERDE ES VERRUTSCHEN UND >
< KANN DANN , NICHT MEHR BEWEGT WERDEN . >

NUN LAESST SICH CHENCHO FALLEN UND MASCHIERT , NACHT RECHTS BIS ZUM ENDE DER PLATTFORM . NUN FOLGT IN CHEPO DORTHIN UND BAUT WIEDER EINE BRUECKE NACH RECHTS , UEBER DIE CHENCHO KLETTERT DAS DORT LIEGENDE OBJEKT RUNTER WIRFT UND , UEBER DIE BRUECKE NACH

LINKS WIEDER ZUM DEN DORT LIEGENDEN OBJEKT GEHT ABER DORT NOCH WARTET , DEN ZUERST MUSS NUN CHANOK DER UNTEN LINKS IST DIE KLEINE GRUENE HECKE DURCH GRABEN , UND DANN UNGEFAEHR IN DER MITTE WARTEN. NUN WIRFT CHENCHO DAS TEIL HINUNTER UND LAESST SICH EBENFALLS FALLEN. LEIDER FAELLT CHANOK SO UNGUENSTIGT DAS ER DAS OBJEKT IN DIE FALSCHER RICHTUNG < NACH RECHTS STATT NACH LINKS > SCHIEBT , ABER DAVON LAESST ER SICH NICHT BEIRREN UND KLETTERT EINFACH WIEDER RAUF ZUR PALME , > WOBEI DAS OBJEKT ABRUSCHT < NUN KANN ER ES NACH LINKS SCHIEBEN BIS ES RUNTER FAELLT , WO ES DANN CHANOK ZUM AUSGANG BRINGT .

LEVEL 15 PASSWORT = PUAAAJ

=====

ALS ERSTES BEWEGT MAN CHENCHO DER IN DER MITTE AUF DER PLATTFORM STEHT GANZ AUF DIE LINKE SEITE ... NUN KOMMT CHANOK AN DIE REIHE DIESER GRÄBT SICH NUN EINEN WEG NACH OBEN ZU CHEPO, DORT ANGEKOMMEN DIENT CHEPO MAL WIEDER ALS BRÜCKE , ÜBER DIE CHANOK WANDERT UND DAS EINE OBJEKT RUNTER WIRFT ZU CHENCHO , NUN SPRINGT ER HINTERHER. CHENCHO SCHIEBT NUN DAS TEIL NACH RECHTS UND WIRFT ES RUNTER UND SPRINGT DANN SELBST ,EBENSO WIE CHANOK DER HINTERHER LÄUFT UND DANN RECHTS RUNTER SPRINGT , UNTEN ANGEKOMMEN MACHT ER EINEN WEG DURCH BAUM , UND WARTET GANZ RECHTS . CHENCHO GEHT NUN AUCH GANZ NACH RECHTS UND KLETTERT DIE STEILWAND HINAUF , OBEN LÄSST ER SICH FALLEN , UND WIRFT DAS 2 OBJEKT RUNTER . NUN KOMMT CHNAOK ZUM EINSATZ DER GANZ RECHTS JA WARTET , UND NUN BEIDE TEILE RICHTUNG MITTE ZUM ZIEL SCHIEBT ..

LEVEL 16 PASSWORT = PLUNCK

=====

HIER BEFINDET SICH UNSER TRIO IN EINEN DICHTEN LILA NEBEL - BANK , LEIDER IST DURCH DEN NEBEL ALLES VERDECKT VON DER LANDSCHAFT SO DAS MAN HIER BLIND ARBEITEN MUSS . HIER KANN MAN SICH ABER EINEN KLEINEN TRICK BEHELFFEN , MAN LÄDT DIR OPUS ODER FILER ODER EIN ÄHNLICHES PROGRAMM DAS BILDER ANZEIGEN KANN. LADET VON CHNAEQUES DISK 2 DAS FILE F04.16 , MIT EINEN SCHWARZEN WASSERLÖSLICHEN FILZSTIFT ZEICHNET IHR AUF EUREN BILDSCHIRM DIE LANDSCHAFT , STARTET NUN DAS SPIEL NEU , UND LEVEL 16 IST KEIN PROBLEMM MEHR .

LEVEL 17 PASSWORT = DESDED

=====

HIER SCHIEBT CHENCHO DAS TEIL DAS NEBEN IN LIEGT NACH LINKS WO ES IN EINE BODENLUECKE FAELLT UND DIREKT IN DEN AUSGANG FAELLT.

NUN DURCHBOHRT CHANOK DIE KLEINE MAUER RECHTS NEBEN IN SO DAS EINE BODENLUECKE ENTSTEHT UND SPRINGT HINUNTER , UND LANDET WIE DURCH EIN WUNDER AUF EINEN UNSICHTBAREN GANG DEN ER NACH RECHTTTS HINUEBER LAUEFT UND KLEINE UNEBEN HEITEN IN DIESEN BESEITIGT , BIS ER SCHLIESLICH RAUSFAELLT UND UNTEN ANGEKOMMEN SCHRAEG NACH OBEN WEITER LAUEFT , OBEN ANGEKOMMEN KURZ VOR DER SCHRAEGUNG ENDE BEGRADIGT ER DIESE NOCH .

NUN GEHT CHENCHO WIEDER ETWAS NACH RECHT BIS ER RUNTER FAELLT IN DEN GEHEIMEN GANG , UND LAUEFT HINUEBER UND WARTET OBEN AUF DER SCHRAEGE. NUN LASSEN WIR AUCH CHEPO IN DEN GEHEIMGANG SPRINGEN , DIESER RENNT NUN AUCH ZUR DER SCHRAEGE , UND OBEN ANGEKOMMEN BAUT ER EINE BRUECKE NACH LINKS , UEBER DIE CHENCHO GEHT DAS DORT LIEGENDE OBJEKT RUNTER WIRFT , WO ES DANN SCHLIESSLICH VON CHANOK ODER CHENCHO ZUM AUSGANG NACH LINKS GEBRACHT WIRD .

LEVEL 18 PASSWORT = DEIDRE

=====

HIER SOLLT IHR 4 OBJEKTE ZUM AUSGANG SCHAFFEN , WENN IHR DAS 4 NICHT FINDET ES IST BEIM Z VOR DEM AUSGANG .. ----

HIER IST DAS GESUCHTE TEIL (HIER ALS = DARGESTELLT) =

LEVEL 19 PASSWORT = MATSUO

=====

DIESER LEVEL IST MAL WIEDER EIN GEDULDS SPIEL . ALS ERSTES BAUT CHEPO EINE BRUECKE UEBER DIE CHENCHO LAUEFT KURZ VOR DEM ABGRUND BLEIBT ER MIT DEM OBJEKT STEHEN UND WARTET .

NUN KOMMT CHANOK DIESER HAT DIE UNGLUECKLICHE AUFGABE GENAU VON DEM PLATZ AUS WO ER STEHT , EINEN TUNNEL ZU GRABEN , ZU DEN LETZEN BLAUEN BONBON MIT DER DUNKELBLAUEN EINFAERBUNG IN DER MITTE DIESE EINFAERBUNG , IST EIN LOCH DURCH DAS ER EIN LOCH WEITER NACH UNTEN GRABEN KANN , WODURCH DANN DAS OBJEKT FALLEN KANN . IST DAS GEMACHT SPRINGT CHANOK HINUNTER UND GLEICH LINKS NEBEN IN IST EINE KLEINE VERTIEFUNG , UND DIREKT DARUNTER WIEDER SO EIN BLAUER BONBPON , ER GRAEBT SICH RECHTS RUNTER UND LANDET PROMBT IN DEN BLAUEN BONBON ER GRAEBT VORSICHTIG VON RECHTS NACH LINKS SO DAS EINE OEFFNUNG NACH UNTEN ENSTEHT DIE SO GROSS IST DAS DAS OBJEKT DURCH PASST .

NUN LAESST ER SICH FALLEN UND MASCHIERT NACH LINKS RICHTUNG AUSGANG AB DER MITTE MUSS ER JEDOCH DEN BODEN BEGRADIGEN BIS ZUM AUSGANG . IST DAS ALLES GEMACHT DARF NUN CHENCHO DAS TEIL RUNTER WERFEN UND AUCH RUNTER SPRINGEN UND DAS TEIL NACH SCHIEBEN , UND WENN ES GANZ

UNTEN ANGELANGT IST ZUM AUSGANG BRINGEN .

PS - ANMERKUNG DAS MIT DEM GRABEN KLAPPT SELTEN AUFS ERSTE MAL SO

- PERFEKT , AB UND AN BLEIBT DAS TEIL HAENGEN UND LAESST SICH

- NICHT WEITER SCHIEBEN , HIER MUSS MAN EBEN EIN WENIG UEBEN.

LEVEL 20 PASSWORT = PIKITO

=====

HIER STEHT CHANOK DEN WIR ZUERST BRAUCHEN GANZ OBEN LINKS MAN SIEHT

NUR SEINE FUESSE , DIESER GEHT NACH RECHTS BIS ER VON DER PLATTFORM

FAELLT . UND GEHT UNTEN ANGEKOMMEN GEHT ER NACH RECHTS , VORHER

MUSS ABER CHEPO NOCH EINE BRUECKE BAUEN UEBER DIE ER LAUEFT . NUN

BOHRT ER SICH DURCH DAS GROSSE PIXELMAENCHEN DURCH , UND LAUEFT

ANSCHLIESEND NACH LINKS ZU DER STELLE MIT DEN ZWEI PFEILEN , DINGE

DIE IM WEG SIND DURCH GRAEBT ER EINFACH , BIS PLOETZLICH RUNTER

FAELLT , UNTEN ANGEKOMMEN GEHT ER 2 - 3 SCHRITTE NACH LINKS UND

WARTET . NUN BAUT CHEPO ERNEUT EINE BRUECKE UEBER DIE CHENCHO

MIT DEM OBJEKT ZU DEN 2 PFEILEN LAUEFT DAS TEIL RUNTER WIRFT , WO

ES SCHLIESLICH , CHANOK NACH RECHTS ZUM AUSGANG BRINGT .

LEVEL 21 PASSWORT = RUNRUN

=====

LEVEL 21 IST EIN LEVEL MIT 2 BERGEN UND 2 GESICHTERN , DA HIER

DIE ZEIT 100 % KNAPP IST DÜRFTE IHR KEINE SEKUNDE RUM STEHEN .

ALS ERSTES AKTIVIERT IHR CHANOK DER AUF DER BRÜCKE IST DIESER

GRÄBT SICH VON DER BRÜCKE , DURCH DEN ERSTEN BERG ZUM ZWEITEN

BERG , WOBEI IHR ABER ERST NOCH CHEPO EINE BRÜCKE MACHEN LASSEN

MÜSST BEWORBEN CHANOK ZUM ZWEITEN BERG KANN , AM ZWEITEN BERG MUSS

CHANOK DIE STEIN BROCKEN WEG MACHEN SO DAS EINE LÜCKE ENSTEHT .

NUN GRABT CHANOK SICH DURCH DEN ZWEITEN BERG GANZ DURCH , UND

LÄUFT DANN UNGEFÄHR IN DIE MITTE DES ZWEITEN BERGES .

NUN BAUT CHEPO WIEDER EINE BRÜCKE , ÜBER DIE NUN CHENCHO RENNT

ZUM ZWEITEN BERG , HINDURCH DURCH DIESEN , NUN KLETTERT CHENCHO

AM BILDSCHIRM RAND RECHTS NACH OBEN , UND LÄSST SICH GANZ OBEN

FALLEN , UND SCHIEBT DAS TEIL DEN BERG HINUNTER . NUN AKTIVIERT

MAN WIEDER CHANOK DER JA NOCH IN DER MITTE DES BERGES WARTET

DIESER SCHIEBT JETZT DAS TEIL ZUM AUSGANG . VORHER MUSS JEDOCH

CHEPO MAL WIEDER EINE BRÜCKE BAUEN , NUN AB ZUM AUSGANG ..

PUH DAS NENNT MAN ALSO TIME ARBEIT .

LEVEL 22 PASSWORT = GLUUBB

=====

LEVEL 22 HIER NIMMT MAN ZUERST CHANOK UND LÄUFT MIT IN ZUR MITTE

UND LÄSST IN RUNTER HÜPFEN , NUN GEHT ER NACH LINKS UND GRÄBT EINEN WEG DURCH DEN KAKTUS GLEICHEN NEBEN DEM KAKTUS STEHT EIN OBJEKT DAS ER WEITER NACH LINKS SCHIEBT , BIS ES IN EINE ÖFFNUNG NACH UNTEN FEHLT (ACHTUNG ÖFFNUNG IST UNSICHTBAR) . NUN GEHT CHANOK WIEDER NACH RECHTS DIE SÄULE IN DER MITTE GRÄBT ER GERADE IN DER MITTE UNTEN DURCH , GANZ HINTEN BEFREIT ER CHEPO UND GRÄBT ÖFFNUNG DURCH . JETZT GEHT ZUERST CHANOK UNGEFÄHR BIS ZUR EX SÄULE BLEIBT ABER 10 SCHRITTE VOR DER ÖFFNUNG STEHEN , GENAUSO WIE CHEPO. NUN KOMMT CHENCHO ZUM EINSATZ DER OBEN IN DER MITTE SITZT DIESER GEHT NUN NACH -> LINKS <- (WICHTIG) ! , UND SPRINGT AUF DIE SÄULEN SPITZE , NUN WIRFT ER RECHTS DAS 2 OBJEKT RUNTER . NUN SCHIEBT CHANOK DAS 2 OBJEKT EIN STÜCK UNTER DIE DURCH GEGRABENE SÄULE . SO JETZT KOMMT CHEPO DER JETZT MIT HILFE DES 2 OBJEKTS JETZT DIE SO REPARIETE SÄULE HINAUF KLETTERT . DOCH JETZT MUSS CHANOK DAS 2 OBJEKT ERST MAL NACH LINKS SCHAFFEN ZU DER ÖFFNUNG UND WIRFT ES RUNTER . JETZT GEHT CHANOK GANZ NACH RECHTS ZUR DER ÖFFNUNG UND SPRINGT HINUNTER , UNTEN ANGEKOMMEN GEHT ER NACH RECHTS BIS ER HÄNGEN BLEIBT DORT GRÄBT ER GANZ NACH RECHTS , BIS ES NICHT WEITER GEHT . NUN ABER AB NACH LINKS UND DEN KAKTUS DURCH GRABEN , UND DANN WIEDER GANZ NACH RECHTS UND DORT WARTEN . NUN KOMMT MAL CHEPO ZUM EINSATZ DIESER BAUT AUF DER SÄULENSPITZE EINE BRÜCKE , ÜBER DIE CHENCHO NACH RECHTS LÄUFT ZUM 3 OBJEKT , ALS Nächstes MUSS ER ABER NOCH HIER WARTEN , DA ZUERST CHEPO NACH GANZ UNTEN MUSS , HIERZU SPRINGT ER RUNTER UND LÄUFT NACH RECHTS ZUR ÖFFNUNG (LINKS GEHT NICHT DA LIEGEN JA DIE OBJEKTE) UND UNTEN ANGEKOMMEN , BAUT ER SEINE BRÜCKE . JETZT DARF ENDLICH CHENCHO DAS 3 OBJEKT RUNTER WERFEN , UND OBEN BLEIBEN , DA CHANOK NUN UNTEN DAS OBJEKT IN EMPFANG NIMMT UND NURTRACKS , ÜBER DIE -> BRÜCKE <- ZUM DEN RESTLICHEN OBJEKTEN LÄUFT , UND DIESE IN DEN AUSGANG SCHAFFT .

LEVEL 23 PASSWORT = LUNAVE

=====

CHANOK DURCHGRAEBT ALS ERSTES DAS GESTEIN LINKS NEBEN IN . NUN KANN CHENCHO FREI BEWEGEN UND KLETTERT GLEICH LOS UEBER FELS UND STEIN ZU DER ANHOEHE GANZ RECHTS OBEN . GANZ OBEN LINKS SITZT CHEPO DEN RECHTS VON SEINER PLATTFORM RUNTER SPRINGEN LASSEN , UND IN BIS AN RECHTE ENDE DES GESTEINS LAUFEN LASSEN HIER BAUT ER EINE BRUECKE NACH RECHTS ZU CHENCHO DER GLEICH NACH OBEN LINKS UEBER DUE BRUECKE

ZU DEN OBJEKT RENNT , UND ES IN DIE OEFFNUNG LINKS WIRFT UND DANN
RUNTER SPRINGT , UND ES DANN UNTEN WIEDER RUNTER WIRFT . NUN HOLEN
WIR ABER NOCH CHEPO ZUM AUSGANG DEN DIESER MUSS NOCH DIE BODENSPALTE
MIT EINER BRUECKE UEBER GEH BAR MACHEN . CHANOK DER GANZ RECHTS
WARTET SCHIEBT NUN DAS OBJEKT IN DEN AUSGANG .

LEVEL 24 PASSWORT = QWERTY < ACHTUNG LEVEL IST SEHR ZEIT KNAPP >

=====

HIER SCHIEBT CHENCHO ZU ERST MAL DAS OBJEKT NACH OBEN UND STELLT
DAS OBJEKT SO DAS ES NICHT IN DIE LUECKE , ABER SO DAS DIE LUECKE
KEINE LUECKEN MEHR AUF WEISST . NUN GEHT CHEPO ETWAS NACH UNTEN SO
DAS ER NE BRUECKE ZU DEM AUF DER ANDEREN SEITE LIEGENDEN PLATTFORM
BAUEN KANN , NUN LAUEFT CHENCHO UEBER DIESE BRUECKE UND WIRFT DAS
DORT LIEGENDE OBJEKT RUNTER DAS AUCH DIREKT IM AUSGANG LANDET .
NUN MACHIERT CHENCHO WIEDER NACH RECHTS OBEN .
CHEPO LAUEFT NUN AUCH WIEDER NACH RECHTS OBEN , UND KLETTERT UEBER
DIE KISTE DIE JA DIE BODENLUECKE SCHLIEST , 2 - 3 SCHRITTE WEITER
IST WIEDER NE BODENLUECKE HIER BAUT ER NE BRUECKE .
NUN SCHIEBT CHANOK SEIN OBJEKT UEBER DIESE BRUECKE NACH LINKS SO
DAS ZWISCHEN BEIDEN OBJEKTEN NOCH PLATZ BLEIBT WO SICH CHEPO DER
UEBER DIE KISTE DRUEBER KLETTERN MUSS , WIEDER EINE BRUECKE BAUT .
NUN SCHIEBT CHANOK BEIDE OBJEKTE WEITER BIS SIE HAENGEN BLEIBEN
< DAS HAENGEN BLEIBEN MUSS SO SEIN > NUN LOEST CHEPO SEINE BRUECKE
UND CHANOK FAELLT IN DEN SPALT , DIESER GRAEBT DORT ERST ETWAS
NACH RECHTS UND DANN GANZ NACH LINKS BIS ER DUCH IST , GEHT ABER
DANN WIEDER SOWEIT NACH NACH RECHTS WIE ES GEHT . NUN WIRFT
CHENCHO VON OBEN IN DEN SPALT BEIDE OBJEKTE , CHANOK DER GANZ
RECHTS STEHT SCHIEBT DIESE NUN NACH LINKS IN DEN AUSGANG .

PS - ES KLAPPT ABER HIER IST DIE ZEIT SEHR KNAPP .

LEVEL 25 PASSWORT = ULTIMA

=====

NEIN NEIN NEIN UND NOCHMALS NEIN HIERFUER GIBT ES KEINE TIPS
MEHR SEIT FROH DAS HIER DURCH SCHUMMELN SO WEIT SEIT ALSO LOEST
DEN LETZTEN ENDLEVEL ALLEINE , UND FREUT EUCH UEBER DAS ENDINTRO
DAS ENTSCHAEDIGT FUER ALL DIE KLEIEN FIESHEITEN IN DEN SPIEL .

Autor: Roland Körner

1.47 The Chaos Engine CD³²

Spielname : The Chaos Engine CD32

Hersteller: Bitmap Brothers/Renegade

Vertrieb: Rushware

Genre: : Action

Levelcodes:

One Player Two Players

World 2 L7KLW7CSS7Y# M7GPZQZNYGHN

World 3 TK8V535NT94F W3PUN5R8YGXK

World 4 260J230K2S63 SDTBK4J263GW

1.48 The Chaos Engine

Spielname: The Chaos Engine

Hersteller: Bitmap Brothers/Renegade (1993/94)

Vertrieb: Rushware

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power) :

Grafik: 82 %

Sound: 75 %

Motivation: 82 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Levelcodes:

Character 1 Character 2 Welt Paßwort 30 Leben + volle

Spieler CPU Ausstattung

Brigand Gentleman 2 ZVKMQBPNP9SD

3 MC0BK4LJ3VS1

4 BQYBK4B9MV54

Mercenary Navvie 2 ZVHNGKPSQ3D0

3 QZ7FK8T0ZMWY

4 TFRBK4PRKT17

Gentleman Brigand 2 S5PVD47V0LCV

3 H88BKMR1G3NC

4 Y#RBK8CSJ002

Navvie Thug 2 X1P2XLG50LDS

3 HRRBK4CX740S

4 #F8BKRSY36MY

Thug Preacher 2 VGVKJWXQ4JJ0 6#HBKCMLTV5G

3 80RBK85HXD98 ZQ#BKW10ZFF9

4 M0CBK4V21LV7 N1#BKC3KXQRF

Preacher Brigand 2 TP3WZYQT4DJP

3 QZ#BK02PS3JR

4 C8CBK42T2TQ#

Paßwörter für 30 Leben und viel Geld:

Einspielermodus : HC4BKMP0VBFL

Zweispelermodus: YJJBKM4NT7D4

Paßwort: JNZM47WT84ZM Welt 4, Level 1, Preacher mit 61935, Navvie mit 11036

Geldvorrat

Drückt man im Ein-Spieler-Modus bis zum Ende der Codeabfrage die Taste <X>,

<T>, <V> oder <Y> (=Z), so steigt man im ersten Level fast voll ausgerüstet

ein.

Mit diesen Codes erhält Du unendlich viel Geld:

World 2 GVVCH5DMS7N

World 3 V35076X6S7WH

World 4 6UCDXU25S7V2

Geheimräume:

Level1.2

Bei der großen Fläche vor den Klippen, ist links unten eine kleine Insel.

Hier muß man den gemeinen Widersacher erledigen und schon erscheint eine

Brücke.

Level 1.3

Beim Säulengang auf der linke Seite kann man die dritte Säule von unten

abschießen. Man erhält einen Schlüssel, der einen Geheimraum rechts auf-

schließt. In diesen Geheimraum liegt wiederum ein Schlüssel, der am Ende

des Levels (ganz links) wieder einen Schlüssel zugänglich macht. Mit diesem

ultimativ letzten Schlüssel gelangt man nun in einen weiteren Bonusraum.

Level 1.4

Am Levelanfang bei der Spalte mit dem Players-Stay-Symbol, muß man rechts in die Höhle hineingehen, um in den Zusatzraum gebeamt zu werden. Am Levelende sollte man den rechten von den beiden Steinen abschießen. Nun bekommt man einen Schlüssel für den unteren Geheimraum.

Level 2.1

Der rechte der drei goldenen Zylinder gibt ein Zusatzleben, der linke nur ein First-Aid-Kid. Auf dem großen Platz sollte man den linken Schlüssel nehmen, daraufhin erscheinen unzählige Extras.

Level 2.3

Bei der Reihe von Gasleitungen sollte man beim Gang nach unten die obere Mauer abschießen. Man erhält einen Schlüssel, mit dem man durch die untere Tür gehen kann. Wenn man bei dem langen Rohr einen goldenen Schlüssel nimmt, so erscheint ein zweiter, den man erst nehmen sollte, wenn der Zugang oben auf dem Weg verschlossen ist. Damit wird der Weg begehbar.

Level 3.1

Am Anfang sollte man den ganz linken Schlüssel nehmen. Im großen Raum mit den vielen Händen sollte man oben die zweite Statue von rechts abschießen. Wenn man zum Labyrinth kommt, dann sollte man zuerst ganz rechts hochgehen und den Schlüssel abkassieren. Dann sofort zurück und in den zweiten Eingang von rechts und hoch. An der Kreuzung muß man nach links gehen und den Schlüssel holen. Wenn man auf einem anderen Weg zu dem Schlüssel geht, so verschwindet er auf mysteriöse Art und Weise. Nun ist ganz rechts eine kleine Schatzinsel offen. Auf dem Rückweg wird man auf eine einzelne Säule gebeamt, auf der man sofort nach rechts schießen sollte. Nun öffnen sich nämlich die Brücken zu den besten Extras.

Level 3.2

Wenn man am Ende vom Gang auf den blauen Vierecken steht, so sollte man oben die Statue unter Beschuß nehmen. Dafür erhält man unten eine Brücke. Wenn man bei einer Treppe mit zwei Schlüsseln ist und den darauf erscheinenden nicht nimmt, so sollte man zur unvollständigen Treppe gehen, um ein halbes Level weiter gebeamt zu werden.

1.49 chause_lübke

The Chaos Engine Thema: Action-Ballerei

Hersteller: Bitmap Brothers / Renegade

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,
nur Diskette

Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

(auch als AGA-Version erhältl.)

Spieler: 1-2

+: sehr gute Spielbarkeit, gute

Grafik

-: ---

Bem.: sehr empfehlenswert

1.50 chaos engine 2

Spielname: Chaos Engine 2

Hersteller: Bitmap Brothers / Renegade (1997)

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübke](#)

[Matthias ?](#)

Screenshots:

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

1.51 chaose2_luebke

The Chaos Engine 2

Schon vor geraumer Zeit angekündigt, hat es nun doch noch den Weg auf die Amiga-Konsolen gefunden: Der Nachfolger der legendären Chaos Engine !

Entwickelt wurde das Spiel, genauso wie sein Vorgänger, von den Bitmap Brothers. Distributor ist Renegade Software, welche sich inzwischen die Warner Interactive Company einverleibt hat.

Geliefert wird das drei Disketten umfassende Spiel in einem stabilen Karton, mit recht ansehnlichem Cover.

Im Inneren befindet sich außer den Disketten lediglich die 45 Seiten umfassende, in vier Sprachen (englisch, französisch, deutsch, italienisch) übersetzte Anleitung und ein einzelnes

Zettelchen mit der Tastaturbelegung.

Lauffähig ist das Spiel auf allen Amiga 1200 oder Amigas, die mit dem AGA-Chipset nachgerüstet worden sind, mit mind. 2 MB Chip-Ram.

Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200, OS 3.0, Blizzard 1230-IV, 18 MB Ram.

Sucht man nun in der Anleitung nach Hinweisen zur Installation des Spieles, so wird man bitter enttäuscht.

Die Erklärung kommt allerdings von selbst, sobald man eine Diskette in das Laufwerk geschoben hat: Kopierschutz !

Und dadurch bedingt, läßt es sich auch nicht auf Festplatte installieren :-)

Also bleibt einem nichts anderes übrig, als das Spiel von Diskette aus zu booten ... wie damals im Mittelalter.

Weiterhin muß man beachten, daß man in der Amiga Early Startup Control den FastCache ausschaltet - sonst tut sich garnichts :-)

Zumindest wird ein zweites Disketten-Laufwerk unterstützt !

Nun zur Geschichte:

Wer meint mit der Zerstörung der Chaos Engine im ersten Teil, auch den Baron Fortesque vernichtet zu haben, wird eines besseren belehrt. Er konnte mittels einer Zeitmaschine in eine andere Zeitepoche fliehen.

Wir sind nun aufgefordert ihn zu finden.

So legen wir also unsere Diskette 1 in das Laufwerk DF0: und booten unsere Freundin ... und warten ... und warten ... bis nach ca.

2 Minuten doch endlich etwas auf dem Bildschirm erscheint.

Nein, ... natürlich kein Intro, lediglich das Logo von Renegade Software und den Bitmap Brothers.

Nachdem wir im Optionbildschirm gelandet sind, haben wir die Möglichkeit zu wählen, ob wir alleine gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander antreten wollen.

Danach hat man die Wahl zwischen 4 Kämpfern, die haargenau denen aus dem ersten Teil ähneln, zu wählen.

Sie unterscheiden sich in ihrer Intelligenz, sowie der Feuerkraft.

Haben wir unsere Kämpfer ausgewählt, gelangt man auf einen Screen, in dem einen der eigentliche Auftrag bekanntgegeben wird.

Man muß halt einen Schlüssel auffinden, Bonuspunkte sammeln und Feinde eliminieren.

Daraufhin gelangt man in die eigentliche Spielebene.

Und hier erkennt man auch schon den gravierendsten Unterschied zum ersten Teil: der Screen ist diesmal horizontal zweigeteilt.

Ein weiterer Unterschied ist, daß der zweite Kämpfer uns diesmal nicht unterstützt, sondern bekämpft.

So ist es die Hauptaufgabe, den gegnerischen Kämpfer durch eine höhere Punktzahl zu schlagen. Erst wenn einem dieses gelungen ist, gelangt man in den nächsten Level.

Hat man diesen Punkt erreicht, bekommt man ein Paßwort zugewiesen, damit man zu einer anderen Zeit, am gleichen Ort mit dem Spiel fortfahren kann.

Die Grafik

Im Gegensatz zum ersten Teil sieht man hier natürlich einen recht großen Unterschied - mehr Farbe, mehr Details.

Dem entgegen steht allerdings die relative Unübersichtlichkeit der zwei horizontal gesplitteten Screens - man verliert leicht die Übersicht.

Zumindest ist ein Radarschirm vorhanden, um evtl. Gegner im weiteren Umfeld doch noch aufzuspüren.

Der Sound

Ansprechend, entspricht aber fast genau dem Sound des ersten Teils.

Die Spielbarkeit

Die Joysticksteuerung funktioniert wie auch schon beim Vorgänger tadellos, wobei diesmal noch einige Tastaturbefehle, zur Auswahl von Spezialwaffen integriert wurden.

Der Schwierigkeitsgrad dürfte für Anfänger etwas zu hoch angesetzt sein.

Abschließendes Urteil

THE CHAOS ENGINE 2 läßt bestimmt keine Langeweile aufkommen - nichtsdestotrotz habe ich mir von dieser Fortsetzung doch ein wenig mehr versprochen.

Die Charaktere sind exakt die gleichen geblieben, der Sound wurde beibehalten - nur das Spielsystem wurde leicht verändert.

Und über die Tatsache, daß heutzutage immer noch Spiele erscheinen, die nicht auf Festplatte zu installieren sind, braucht man auch kein Wort zu verlieren.

Das ebenfalls mit keinem Wort die Installation im Handbuch erwähnt wird und damit auch nicht das zwingend erforderliche Abschalten des FastCache, wirft ebenfalls Schatten, auf dieses von den Spiele-Freaks sehnsüchtig erwartete Spiel.

Naja, ... da davon auszugehen ist, daß dieses Spiel das letzte von den Bitmap Brüdern für den Amiga entwickelte Spiel ist, wollen wir allgemeine Bescheidenheit üben und uns mit dem zufrieden geben, was man hat.

Zusammenfassung: Titel: The Chaos Engine 2

Hersteller: Bitmap Brothers/Renegade Software

System: A 1200, AGA-Chipset, 2 MB Chip-Ram

Umfang: 3 Disketten

Anleitung (4-sprachig)

+: Spielprinzip

Grafik

-: nicht auf HD installierbar

wenig Neues

Urteil: Aufgrund der momentan vorherrschenden Spiele-Flaute

empfehlenswert

Rainer Lübke

1.52 chause2_matthias

CHAOS ENGINE 2 AGA

Nach soooo vielen Jahren ist es nun endlich soweit -->

Chaos Engine 2 ist draussen :-)

Die Bitmap Brothers haben sich zum Schluss nochmal richtig angestrengt - es ist naemlich scheinbar ihr letztes Amiga

Spiel :-((

Das Spiel kommt in einer schicken Packung...wie jedes BB Spiel eigentlich ;)

Die 3 Disks lassen sich leider nicht auf HD installieren :-((

Versteh ich nun echt nicht - mittlerweile bietet JEDES Amiga Spiel eine HD Installation!! Sogar Team 17 bietet das seit einiger Zeit!

Naja, man kann's gerade noch ueberleben - so oft werden die Disks naemlich gar nicht gewechselt!

Auf ein Intro hat man diesmal auch verzichtet...das hat mich zu beginn schonmal ziemlich enttauscht...aber die Bitmaps vielen ja schon immer durch gute Spiele als durch tolle Intros auf.

Das Auswahl menue ist mit dem vom ersten Teil indentisch.
Statt 6 Charaktern gibt es jetzt aber nur noch 4...und das
sind auch alles welche aus dem ersten Teil :-(
Ausser Mercenary und Navie sind alle vorhanden.
Hat sich eigentlich wirklich was veraendert?????????
Ja, sowas gibt es zum Glueck auch --> man spielt jetzt
naemlich nicht mehr MIT dem Computer sondern GEGEN ihn!!!
Es geht darum wer im Level mehr Punkte erreicht, und wer
das Level zuerst beendet.
Punkte erreicht man durch Monster killen, Aufgaben loesen,
Computer verkloppen und Gegenstaende abnehmen...Ein
Leben verliert man nur, wenn man am Levelende tatsaechlich
verloren hat.
Nachdem man sich fuer einen Kaempfer entschieden hat,
erscheint eine kleine Levelkarte. Daneben befindet sich der
Kopf aus dem ersten Teil (Endsequenz). Er erklart euch,
was ihr im Level so zu machen habt (natuerlich ohne Sprach-
ausgabe :-()).
Anschliessend wird nochmal kurz geladen, und schon kann´s
losgehen.
Die Sprachsamples sind uebrigens ebenfalls die selben
geblieben!!!!!! Sie sind zwar immer noch gut...haben ihren
Reiz schon lange verloren!
Der Computer legt gleich zu beginn los...man koennte ihn
zwar die ganze Arbeit machen lassen, das wuerde aber
bedeuten, dass er dann am Ende den Level gewinnt.
So besteht das ganze Spiel im Prinzip aus einem staendigen
Wettrennen - ihr muesst versuchen mit allen Mitteln, eurem
Gegner voranzusein. Und wenn alles nicht hilft, koennt
ihr ihn auch mit der Kanone einheizen. Dabei faellt einem
auf, dass die Munition nun begrenzt ist. Ist das Magazin
leer, muss man entweder ein neues suchen ,oder man
setzt seine Faeuste ein, und liefert sich einen kleinen
Boxkampf.
Neben dem Computer laufen natuerlich auch wieder jede
Menge andere Viecher durch die Gegend, die es auf euch
BEIDE abgesehen haben, d,h. der Computer hat genauso
hart zu kaempfen.
Auch ein paar Bewegungen sind mittlerweile dazugekommen:

man kann nun von hoeher gelegenen Ebenen auf eine niedrigere herunterhuepfen.

Und wenn man mal Schutz sucht, kann man sich an die Wand stellen.

Insgesamt eigentlich kaum Neuerungen...das ganze macht aber trotzdem irgendwie Spass.

Vor allem, wenn der Gegner bereits den Schluessel zum Ausgang hat, und ihr ihm hinterher rennt, um ihn eine Runde zu verkloppen, bis er den Schluessel fallenlaesst, damit ihr als erster zum Exit kommt.

Alle 4 Level tritt jetzt uebrigens auch ein Zwischengegner auf --> somit ist das ganze sehr viel Actionlastiger geworden.

Kommen wir zur Grafik:

Die ist eigentlich im typischen Bitmap Style...abgedreht halt.

Bei manchen habe ich mich aber gefragt, warum man dafuer ein AGA Chipset braucht...wieder andere Stellen sind dann dafuer aber wieder extra Bunt...

Das Spielgeschehen wurde mittlerweile auf einen Split-Screen verlagert - nicht unbedingt uebersichtlich, klappt aber trotzdem ganz gut.

Die Sprites sind durchschnittlich animiert...kleine Grafische Extras gibt es kaum noch :-)

Der Sound:

Die SoundFX sind wie gesagt fast beim alten geblieben... die Musik ist dafuer richtig gelungen!!!

Leider wechselt sie aber nicht mehr je nach Situation :-)
Zum Spiel passt sie aber hervorragend, ohne zu nerven.

Fazit:

Eigentlich haette ich von den ganzen mehr erwartet.... ein paar alte Ideen neu zu verpacken und dann als neues Spiel herauszugeben, haette ich von den Bitmaps ehrlich gesagt nie erwartet.

Man kann aber nicht sagen, dass das Spiel deshalb schlecht waere - im Gegenteil!!

Es macht einen hoellischen Spass!!! Mir persoendlich sogar mehr als der erste Teil!!!

Vor allem zu zweit, kommt absolute Laune auf!!

Vermisst habe ich die HD-Installation und eine Moeglichkeit nach dem alten Spielprinzip zu spielen.

Wertung:

Grafik: 75%

Animation: 80%

Musik: 90%

SoundFX: 80%

Spielbarkeit: 90%

Spieldass: 90%

Gesamt: 80-85%

Schwierigkeit: Von Level zu Level ansteigend

Viel Spass noch...Matthias

1.53 chaosstrikesback-dungeon

Spielname : Chaos Strikes Back - Dungeon Master II

Hersteller: Interplay

Genre: : Rollenspiel

Systemanforderungen: 2MB Chip Memory

Komplettlösung 1

oder

Komplettlösung 2 (kürzer)

Levelkarten:

Karte

Karte

Cheat:

Wenn Ihr einen Drachen seht, der einfach nicht sterben will,versucht es doch einmal mit diesem Tip:

Den Zauberspruch "MON ZO GOR SAR" eingeben, <ESC> drücken und dann <LEFT ALT>. Wenn Ihr jetzt "LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN" eingibt, ist der Drachen auf einmal tot. (Oftmals findet Ihr sogar noch einen Fire-Staff,d.h. die Gruppe ist dann so ziemlich unverwundbar.)

1.54 csback_komp

Komplettlösung - CHAOS STRIKES BACK

Startschuß

Das Spiel beginnt wider Erwarten nicht ganz oben oder unten, sondern auf Level 5. Sie stehen vor einer Tür, die noch verschlossen ist. Es ist dunkel. Rechts

und links neben Ihnen warten Würmer, die Ihnen nur ca. 5 Sekunden Zeit lassen, sich zu orientieren, die Fackeln und den Dolch vom Boden zu nehmen und dann zügig fünf Schritte rückwärts zu gehen, um fürs erste aus ihrer Reichweite zu gelangen. Nachdem Sie die Würmer mit einigen Feuerbällen erledigt haben, können Sie sich der näheren Untersuchung des Raumes widmen, wobei Sie darauf achten sollten, nicht auf den Kontakt direkt vor die Tür zu treten, da dies jedesmal neue Würmer bringt.

In der Kiste finden Sie die ersten Bekleidungsstücke. Mit den umherliegenden Münzen sollten Sie sich zuerst das Seil und den Kompaß, und dann die Waffe in der südwestlichen Ecke holen. Wenden Sie sich nach Punkt O, stoßen Sie auf eine imaginäre Wand, hinter der sich einige Rüstungsteile befinden. Die Tür im Süden kann geschlossen, bleiben, den Iron Key kann man besser verwerten. (Man braucht später noch etliche davon.)

Nunmehr können Sie die Fackel in den Halter an der westlichen Wand stecken, und es öffnet sich ein Geheimgang im NW. An der Wand steht " RUN AND JUMP ", was durchaus wörtlich zu nehmen ist, denn die sich an den Gang anschließende Fallgrube wird geschlossen, wenn man im vollen Lauf daherkommt. Sie befinden sich jetzt im " ANTROOM ". Die nach oben führende Treppe ist nur ein Notausgang von Level 4, wenn Sie unvorsichtig genug waren, in die Grube des Drachens unter dem " DIABOLICAL DEMON DIRECTOR " zu fallen. Also wenden Sie sich nach links (S) den " SUPPLIES FOR THE QUICK " zu.

Hier heißt es wirklich schnell sein, denn fast der ganze Raum besteht aus getarnten Fallgruben, die sich nach zirka 2 Sekunden öffnen. Wenn Sie schnell genug waren, sollte Ihre Ausrüstung jetzt so ziemlich vollständig sein. Wenn nicht, finden Sie sich in Level 6 bei der Transportmöglichkeit zur JUNCtON OF THE WAYS wieder, wo Sie sowieso gleich hin müssen.

Wer immer noch auf Level 5 ist und alles Sichtbare eingesackt hat, sollte sich nochmal in die Ecke ganz im Osten begeben (das letzte Feld ist fester Boden). Zwischen den beiden offenen Gruben befindet sich noch eine Nische mit einigen Utensilien. Die Mauer im N ist eine imaginäre Wand. Danach folgt wieder eine Fallgrube. Direkt daneben finden Sie eine " VORPAL BLADE ", die man im Kampf gegen später auftauchende Wasserpfützen und Kriecher noch gut gebrauchen kann. In der östlich von dieser Nische gelegenen imaginären Wand liegen noch einige Giftflaschen rum, die Sie auch mitnehmen sollten.

Die beiden Schlösser hier sind für die beiden offenen Fallgruben gedacht. Diese Schächte sind die einzigen, die sich von Level 1 bis zu Level 10 durchziehen, was einen langen und schmerzhaften Fall, und einen noch längeren und mühseligen Wiederaufstieg zur Folge hat. Sie sollten also bei einer späteren Rückkehr hierher die Gruben verschließen, um das Verletzungsrisiko zu verringern (

genügend Iron Keys vorausgesetzt). Nachdem Sie hier alles ausgeräumt haben, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und wenden sich an der ersten Kreuzung nach rechts, statt in den Starraum zurückzugehen. In diesem Gang befindet sich wieder eine Bodenplatte die die beiden Fallgruben voraus kurzfristig schließt. Die herumstehende leere Flasche sollte allerdings "im Vorbeigehen " aufgesammelt werden, da sonst die Zeit nicht reicht. Haben Sie diese Hürde genommen, können Sie getrost die Treppe hinabsteigen und finden sich im ersten Abschnitt von Level 6 wieder.

Die Entscheidung in Level 6 Die beiden Bodenplatten schalten das Transportfeld vor der Inschrift ein, welches durch einen Iron Key wieder ausgeschaltet werden kann. Hier sollten Sie die Wasserflaschen füllen, da die Brunnen in diesem Spiel lange nicht so zahlreich sind wie bei " Dungeon Master ". Spätestens jetzt sollten Sie den Spielstand das erste Mal gespeichert haben, um nötigenfalls von hier weitermachen zu können, falls es Sie erwischt. Springen Sie also in das Transportfeld und lassen Sie sich zur " Junction of the Ways "beamen, die sich auf Level 8 befindet und wo das Spiel dann erst richtig anfängt.

An diesem Punkt entscheidet sich, welchen Weg man zunächst einschlägt. Es gibt vier Labyrinth, und die Wahl, mit welchem man beginnt, stellt sich genau hier.

(N) ROS Way of the Ninja

(O) NETA Way of the Priest

(S) KU Way of the Fighter

(W) DAIN Way of the Wizard

Im Prinzip ist es unerheblich, auf welchem Weg man beginnt, da sowieso alle Wege zum "Diabolical demon director " führen. Allerdings würde ich nicht gerade mit KU anfangen, weil gerade auf diesem Weg körperliche Kraft und Ausdauer sehr stark strapaziert werden, und man diese Eigenschaften auf den anderen Wegen noch verbessern kann.

Der erste Weg: Level 9: ROS - Way of the Ninja

Wenn man den Gang betritt, fällt einem als erstes ein Altar of VI auf, in dem in diesem Fall 3 " Poison Darts " liegen. Nehmen Sie die Darts und machen Sie sich auf den Weg nach Osten. Wenn Sie an der Biegung angelangt sind, gehen Sie zurück und finden in dem Altar einen Iron Key. Wo der Gang nach Norden schwenkt, befindet sich südlich eine imaginäre Wand, die eine Treppe verbirgt (sie wird erst später wichtig).

Wenden Sie sich wieder nach Norden. Nach einigen Schritten stoßen Sie auf eine Tür, an der Sie entweder einen Ihrer wertvollen Schlüssel vergeuden können, oder Sie gehen durch die imaginäre Wand links neben dem Schloß. Öffnen Sie mit dem Wandhebel die Fallgrube, die andere Tür ist momentan noch uninteressant. Jetzt die Treppe hoch, den Gang bis zur Grube und den Hebel umgelegt, auf daß Sie auch

unbeschadet darüberwegkommen. In dem Loch steckt übrigens wieder ein Iron Key.

Level 8: ROS - Way of the Ninja

Wenn Sie am Ende des Ganges vor der Tür stehen, öffnen Sie sie mit einem kräftigen Schlag und lassen Sie eine starke Giftwolke auf die wandernden Steine los, die direkt vor der Tür warten. Sobald diese sich in Rauch aufgelöst haben, werden Sie von sechs Rittern attackieren. Lassen Sie sich nicht auf einen Kampf vor der Tür ein, sondern locken Sie sie bis zu der Fallgrube im Gang und öffnen Sie diese im richtigen Moment. Deshalb sollten Sie auch die Grube in der Etage darunter öffnen, denn einen Fall über ein Stockwerk verkraften Sie noch, bei tieferen Stürzen bleibt nur noch Schrott und in diesem Falle ein Onyx Key über. Wenn Sie den Schlüssel aus dem Keller holen, können Sie bei der Gelegenheit gleich ihre Vorräte mit einigen Wurmscheiben auffrischen - sehr schmackhaft. Das Transportfeld auf Level 10 bringt Sie übrigens wieder zurück zur Junction of the Ways, falls Bedarf herrschen sollte. Gehen Sie jedoch die versteckte Treppe wieder hoch und stellen Sie sich den verbliebenen ca. 18 wandernden Steinen. Stecken Sie sich genug kleine Steine ein, Sie werden Sie gleich brauchen, nachdem Sie die Tür eingeschlagen haben. Die Dolche, die aus der Wand geflogen kommen (Punkt 10), können Sie auch gleich verwenden. Es kommt nämlich jetzt darauf an, im richtigen Moment einen Gegenstand an den Transportfeldern vorbei auf die Bodenplatten zu werfen, um die Felder auszuschalten (legen Sie vorher den Hebel um!).Sollten Ihnen die Steine ausgehen, können Sie sie vor der ersten Tür wieder einsammeln und in dem Loch hinter Ihnen finden Sie auch noch drei... Nachdem alle Transportfelder ausgeschaltet sind, öffnet sich ein Stück Wand im NO und Sie können über ein Cloakof-Night-ähnliches verfügen. Wenn Sie diesen Raum verlassen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie gehen an dem Dolchspucker vorbei bis zum Altar und legen einen der Poison Darts wieder zurück, dann stehen Sie nach zwei Schritten wieder mitten auf der Kreuzung, oder Sie gehen den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die noch verschlossene Tür in dem Vorraum mit dem eroberten Onyx key. Legen Sie sich vorher einige mittlere Feuerbälle zurecht, hinter der Tür. warten einige Mumien. Nachdem Sie diese erledigt haben, öffnet sich ein Geheimgang im Westen. Dahinter liegt eine imaginäre Wand und hinter dieser finden Sie den Dexhelm (Ausdauer +10 Punkte). Verlassen Sie den Raum und wenden Sie sich nach Westen. Hier stoßen Sie auf das erste Puzzle, das ein wenig Nachdenken erfordert: Ein Transportfeld, ein unsichtbarer Kontakt für dieses, eine offene Grube, ein weiteres Transportfeld und eine geschlossene Tür auf der anderen Seite. Stellen Sie sich auf den Kontakt, drehen sich nach Osten und wenden Sie den ZO-Spruch an. Die Tür sollte jetzt offen sein. Nun werfen Sie noch einen kleinen Gegenstand nach Osten und auch die Grube müßte sich schließen. Damit steht dem

weiteren Aufstieg nach Level 7 nichts mehr im Wege. Der Weg dorthin besteht auf Level 8 lediglich aus einem Treppenhaus, in dem Sie die erste Skeleton door öffnen könnten, wenn Sie bereits über den entsprechenden Schlüssel verfügen.

Level 7: ROS - Way of the Ninja

Wenn Sie sich nach der Treppe nach N wenden, stoßen Sie im Verlauf des Ganges auf einen Dieb, von dem Sie einen Gold Key ergattern können. In diesem Bereich von Level 7 müssen Sie einige imaginäre Wände durchschreiten, um einen Ausgang nach Level 6 zu finden. In diesem Raum finden Sie in einem Altar of VI einen Key of B. Verlassen Sie den Raum auf dem gleichen Weg und begeben Sie sich ans südliche Ende des Levels zur Treppe und sammeln Sie Manna für einige mittelstarke "Ful-Ir"-Spells, die Sie gleich benötigen werden.

Hier taucht wieder der Trick mit dem Fackelhalter auf. Es öffnet sich ein Geheimgang nach Süden, gleichzeitig eine Fallgrube direkt hinter Ihnen. Sie werden von einem Dutzend Mumien angegriffen, die hinter der Wand gelauert haben. Nachdem diese erledigt sind, wenden Sie sich der südlichen Wand zu, die wieder mal eine imaginäre ist. Verfolgen Sie diesen Gang nach Süden, dann finden Sie eine verschlossene Tür, für die Sie den erbeuteten Gold Key verwenden können, einige Kleidungsstücke, die vor der Tür liegen und ein Samuraischwert.

Wenn Sie jetzt den Weg zurückgehen, können Sie die Fallgrube auf der rechten Seite getrost außer acht lassen, sie läßt sich sowieso nicht schließen. Der Raum auf der anderen Seite gehört nicht zum Weg des ROS.

Level 6: ROS - Way of the Ninja

Dieser besteht nur aus einem Treppenhaus, also wenden Sie sich direkt Level 5 zu.

Level 5: ROS - Way of the Ninja

"Death Row" steht an der Wand und gibt Ihnen den ersten Hinweis, was Sie auf diesem Level erwartet. Die Tür neben der Inschrift läßt sich nicht öffnen, und der Raum dahinter enthält sowieso nichts Besonderes. Folgen Sie also dem Gang nach Osten bis zum Ende, wo Ihnen das Porträt des Dark Lords entgegenstarrt. Der Hebel links schaltet ein Rotationsfeld ein und aus, ist allerdings im Moment noch nicht wichtig. Wenn Sie den Iron Key aufheben wollen, treten Sie automatisch auf einen Bodenkontakt, auf dem Sie besser noch einige Sekunden stehenbleiben, wenn Sie nicht geröstet werden wollen, denn er löst einen einzelnen Feuerball aus.

Die Tür in dem Gang nach Norden läßt sich entweder mit dem gerade gefundenen Schlüssel, aber auch mit einem Feuerball beseitigen. Dahinter befinden sich vier der schon aus Dungeon Master bekannten Skorpione, die Sie am besten an der Treppe bekämpfen. Um die Tür an der östlichen Seite des Raumes zu öffnen, bedarf es eines besonderen Objektes. Für das weitere Vorgehen legen Sie am besten alles

ab, was Sie beim Laufen behindern könnte, denn Übergewicht kann bei der folgenden Aktion tödlich sein.

Gegenüber der Tür finden Sie einen großen Schalter in der Wand, dieser öffnet einen Geheimgang nach Norden. In dem Raum links des nun offenen Ganges befindet sich eine Truhe mit Essen, und an der Wand sitzt ein weiterer Schalter für die Gittertür nach Osten, hinter der nochmals ein bis zwei Skorpione lauern könnten.

Wenn Sie diese erledigt haben, begeben Sie sich in den Gang nach Osten, schließen Sie dabei die beiden Türen vor und hinter der Biegung, die erste und die letzte Tür lassen Sie offen. Sobald Sie jetzt den grünen Schalter der südlichen Wand betätigt haben, halten Sie das Green Gem in der Hand.

Jetzt kommt es auf Geschwindigkeit an! Laufen Sie schleunigst wieder in den Gang zurück bis zur ersten verschlossenen Tür und bleiben Sie dort stehen. Sobald die Tür zerstört ist, sollten Sie zusehen, daß Sie in den angrenzenden Vorraum kommen und nicht länger in der Flugbahn der Feuerbälle rumstehen. Arbeiten Sie sich nun sprungweise vor bis zu der verschlossenen Tür; und siehe da: Sie öffnet sich durch das Green Gem. Wenn Sie in die südöstliche Ecke des Raumes gehen, öffnet sich ein Geheimgang nach Süden zu dem Raum, in dem Sie das Spiel begonnen haben.

Spätestens an dieser Stelle wäre es angebracht, den Spielstand zu speichern, bevor Sie sich an den Aufstieg nach Level 4 machen. Außerdem sollten Sie alle Charaktere einen starken Ful-Ir-Spell bereithalten lassen und mindestens ein oder zwei Magic Boxes in der Hand halten. Tief durchatmen: Weiter geht's.

Level 4: ROS - Way of the Ninja

Nachdem Sie die Treppe erklommen haben, stehen Sie zunächst vor einer Wand, die sich allerdings als imaginär erweist, wie übrigens der Großteil dieses Raumes aus imaginären Wänden besteht. Für alle, deren Essensvorräte allmählich zur Neige gehen, hüllt dieser Raum eine gute und eine schlechte Nachricht bereit. Die gute Nachricht: Es gibt hier Essen im Überfluß. Die schlechte: Man kann es nicht so einfach aufsammeln, sondern muß erst die sieben Drachen erlegen, die hier rumsitzen. Glücklicherweise handelt es sich offenbar noch um ziemlich junge Drachen, die auch alle nicht besonders stark sind, so daß ein oder zwei Magic Boxes für alle sieben ausreichen sollten, zumal sie ihren Standort nicht verändern, sondern still sitzenbleiben, so lange man sie nicht ärgert. Sie müssen also nicht alle auf einmal erledigen, sondern können sie auch umgehen. Wenden Sie sich nach Norden, denn in der nordöstlichen Ecke des Raumes finden Sie den Emerald Key, den Sie später benötigen, um Ihren Weg fortsetzen zu können.

Level 3: ROS - Way of the Ninja

Egal, welchen Weg Sie zuerst begangen haben, Sie landen auf jeden Fall hier.

Jedesmal, wenn Sie diese Treppe hochsteigen, erwarten Sie einige wandernde Steine und ein oder zwei Dämonen. Auch die schwarzen Flammen sind jedesmal wieder da. Das hängt damit zusammen, da Sie für die einzelnen Wege verschiedene Monster auf verschiedene Bodenplatten locken müssen, um die unterschiedlichen Fallgruben zu verschließen. Für " ROS " brauchen Sie die Dämonen, die Sie auf die Bodenplatte ganz im Osten unter dem Rotationsfeld locken müssen, um die Fallgrube nördlich davon zu schließen.

Gehen Sie in den Gang nach Osten und schalten Sie mit den vier Wandschaltern das Transportfeld aus, das Ihren weiteren Vormarsch aufhält. Da nach stehen Sie vor einer Tür mit der Inschrift " ROS ", die Ihnen verrät, daß Sie sich noch auf dem richtigen Weg befinden. Öffnen Sie diese mit dem gefundenen Emerald Key und gehen Sie noch einen Schritt weiter, bevor Sie wieder den Spielstand speichern.

Sie befinden sich jetzt im Roundabout, was etwa die gleiche Funktion hat, wie der Rotationsraum im Dungeon Master-Level 10. Der gesamte Raum besteht aus Transportfeldern, die Sie nach einigen Runden vor einen einzelnen Dämon bringen, den Sie erledigen müssen. Dieser Raum hat mehrere Ausgänge, von denen einige zu wertvollen Gegenständen führen, so auch eine Treppe hinter einer imaginären Wand, die direkt zu Level 1 führt, wo Sie eine gute Waffe und Rüstungsteile finden. Das Transportfeld hinter der Tür bringt Sie direkt in die Demons Chamber, wo Sie allerdings ohne das Corbum nicht viel ausrichten können. Ein weiterer Ausgang aus dem Roundabout liegt im Nordwesten am Ende eines Ganges, wo die Tür mit einem Gold Key zu öffnen ist. Hier findet sich eine Truhe mit Essen und eine Flasche mit Ee Potion zur Restaurierung Ihres Mannapegels. Ein dritter Ausgang nach Westen öffnet sich, wenn Sie den versteckten Knopf an einer der Wände gedrückt haben. Dieser Gang besteht ebenfalls aus Transportfeldern, die jedoch wesentlich langsamer sind, als die anderen, so daß genügend Zeit bleibt, die Boots und den Stormring aus der Nische an der Nordseite zu nehmen und den Rückzug anzutreten, bevor es einen in die Grube katapultiert.

Wenn Ihnen Ihr Seil unterwegs abhanden gekommen ist, können Sie sich hinter der geschlossenen Gittertür im Norden ein neues besorgen. Verlassen Sie diesen Raum nun endgültig durch die Tür im Nordosten und speichern Sie wieder den Spielstand.

Der sich anschließende Raum besteht zum Großteil aus Fallgruben, ebenso wie der darüberliegende in Level 2, den es zu überwinden gilt.

Level 2: ROS - Way of the Ninja

Jetzt wird es etwas verzwick. Sie müssen aus den vielen Fallgruben die richtige aussuchen und sich da abseilen. Gehen Sie wie folgt vor: - Gehen Sie soweit nach Süden, bis Sie vor zwei Fallgruben stehen. Seilen Sie sich durch die östliche ab. Benutzen Sie die Treppe. - Jetzt durch die Grube ganz im Westen und wieder

nach oben. - Zweimal Norden, zweimal Osten, dreimal Süden, und Sie stehen vor einer Dreiergruppe. Benutzen Sie die Grube im Osten. Wenn Sie jetzt die Treppe wieder hochkommen, haben Sie die vorletzte Hürde vor dem Corbum genommen. Folgen Sie dem Gang nach Süden bis zum Ende. Sie kommen unterwegs an einer Ra-Tür vorbei, die sich automatisch öffnet, wenn Sie das Corbum haben und den Weg zu Level 1 freigibt.

Wenn Sie am südlichen Ende des Ganges stehen, finden Sie rechts von sich eine imaginäre Wand, in der sich ein kleiner Schalter verbirgt. Dieser regt einen Teil der Fallgruben dazu an, sich rhythmisch zu schließen. Der Pfeiler, der scheinbar mitten in den Fallgruben steht, ist ebenfalls imaginär und gibt den Weg auf die nächste Grube frei. Sofern Sie schnell genug waren, können Sie jetzt das Corbum bereits in der Nische sehen. Warten Sie den rechten Moment ab und laufen Sie dann über die zweite Fallgrube auf den Pfeiler zu. Die Grube direkt vor dem Corbum schließt sich, wenn Sie die Platte davor betreten haben.

Wenn Sie es geschafft haben, das Corbum zu nehmen, könnten Sie auf dem Rückweg durch die Grube gefallen sein, was aber nicht weiter tragisch ist, denn hier finden Sie noch einige Rüstungsteile und Essen und können Ihren Weg nach oben fortsetzen. Wenn Sie das Corbum haben, öffnet sich die bereits erwähnte Tür und der Weg zu Level 1 ist frei.

Level 1: ROS - Way of the Ninja

Sie treten ein in einen kleinen Vorraum, der keine Besonderheiten bietet. Verlassen können Sie diesen Raum durch eine imaginäre Mauer an der Ostseite und stoßen auf eine halb geöffnete Tür. In dem Raum dahinter befindet sich außer einer zweiten halboffenen Tür nichts. Schließen Sie die erste und wenden Sie sich nach Süden, bis Sie auf eine Skeleton Door stoßen. Wenn Sie Ihren Schlüssel an dieser Tür versuchen, bleibt er Ihnen erhalten. Gehen Sie jedoch weiter nach Süden bis zum Ende der Wand; hier sehen Sie einen kleinen Wandschalter, der die Tür vor Ihnen öffnet. Dahinter warten drei Demons auf Sie, die einen Iron Key hinterlassen. Sie werden auf Ihrem weiteren Weg durch Level 1 etliche Münzen finden, die Sie jeweils in die Münzschächte stecken sollten, um Geheimgänge freizulegen.

Wenn Sie alle Drachen erlegt haben, stehen Ihnen ausreichend Drachensteaks für den Rest des ROS-Weges zur Verfügung. Was Sie nicht tragen können oder gleich essen, sollten Sie durch die Fallgruben in den Startraum werfen, wo Sie es später abholen können. In diesem Raum finden Sie außerdem noch zwei Gold Keys. Der Ausgang dieses Raumes befindet sich an der Südseite auf dem einzigen gangbaren Weg. Im Verlauf dieses Ganges sehen Sie auf der rechten Seite ein Gold-Key-Schloß, hinter dem sich eine Gor Coin verbirgt. Der Hauptgang führt unmittelbar zum Vorraum des Diabolical Demon Directors und endet vorläufig an

einer Metalltür, für die Sie einen Sapphire Key benötigen. Hinter der Tür befindet sich ein Brunnen mit Münzschaft, der nach Einwurf von Gor Coins verschiedene mehr oder weniger wertvolle Items freigibt. Es empfiehlt sich, nicht nur die Sachen aus der sichtbaren Nische zu entnehmen, sondern auch mal rechts davon gegen die Wand zu laufen, da die besseren Sachen dahinter verborgen sind. Zu diesen gehören u.a. einige Rüstungsteile, der Shield of Sar, der Staff of Snakes, und das erste Paar Speed Boots.

Ruhen Sie Ihre Truppe aus, bis alle wieder voll fit sind und sichern Sie jetzt den Spielstand noch einmal. Danach können Sie sich an den Aufstieg zum Diabolical Demon Directors machen.

Diese Gänge scheinen zwar nicht immer sinnvoll zu sein, bilden jedoch, wenn Sie alle Schächte gefunden haben, eine sehr wirksame Waffe gegen die Demons in der Demons Chamber, den sogenannten Wrath of God. Er besteht aus Feuerbällen, die durch die freigelegten Rotationsfelder direkt in die Demons Chamber geleitet werden und einen Großteil der Demons ohne Ihre Mitwirkung vernichten sollten. Gegen die auf Level 1 häufig vorkommenden Zystasen wirkt der gut portionierte Des Ew-Spell am besten, wenn Sie abwarten, bis die Monster nicht mehr durchsichtig sind. Sinnvoll ist es allerdings, nach dem Aktivieren des Wrath of God den Rückweg anzutreten und erst die anderen Corbums zu holen, denn dann hat man die Scherereien mit den Monstern auf Level 1 nur einmal - statt viermal. Es gibt auf diesem Level zwei frei zugängliche Treppen nach unten. In dem Raum darunter, ist außer einem Golem und etwas Essen nicht allzuviel los, allerdings können Sie von hier aus zwei Skeleton Doors öffnen und sich so einige Abkürzungen für später schaffen. Hinter der zweiten Skeleton Doors, die Sie von hier aus erreichen, steht noch ein weiterer Golem herum, der eine Mithral-Rüstung und eine Waffe bewacht.

Der zweite Weg:

Level 9: Neta - Way of the Priest

Nachdem Sie von der Junction of the Ways in den östlichen Gang hinausgetreten sind, finden Sie als erstes das Horn of Fear in dem Altar. Dieser Gang bringt Sie in einen Raum mit etlichen Türen im Norden von Level 9, wo Sie lediglich ein Magierzwergerwartet, von dem Sie den Schlüssel erhalten. Benutzen Sie den Des Ven-Spell. Das Transportfeld hinter dem Geheimgang bringt Sie zurück in den Gang auf Level 8.

Level 8: Neta - Way of the Priest

Am Ende des Gangs stoßen Sie auf eine verschlossene Tür. Der Raum dahinter wird von Pilzen und Spinnen bewohnt. Nachdem Sie sich derer entledigt haben, können Sie den Raum entweder durch die zweite Tür verlassen, hinter der mit ziemlicher Sicherheit ein Giggler mit einem Schlüssel auf Sie wartet, oder Sie gehen erst

mal durch die imaginäre Wand links vom Eingang, wo Sie direkt zu Level 10 kommen. In diesem Raum finden Sie einen Iron Key, eine Gor Coin und in einer Truhe einen Moonstone, der den Mannapegel um drei Punkte anhebt. Wenn Sie die Truhe genommen haben, finden Sie sich von Wänden umgeben. Verlassen Sie diese rückwärts und erledigen Sie die beiden Würmer, die dann auftauchen, danach können Sie sich wieder an den Aufstieg machen.

Nachdem Sie dem Giggler den Schlüssel (oder was auch immer) abgenommen haben, legen Sie sich für jeden Kämpfer einen Feuerball der niedrigsten Stufe zurecht und bewegen sich langsam durch den Raum zur eingezeichneten Treppe im Osten. Bei jedem Schritt erscheint eine der Feuerfliegen aus dem Loch im Nordosten des Raums, so daß Sie nach jedem Schritt notfalls eine Pause einlegen können. Haben Sie das Ende des Raums erreicht, benutzen Sie die Treppe nach oben und haken Level 8 für diesen Weg ab.

Level 7: Neta - Way of the Priest

Nehmen Sie jetzt das Horn of Fear zur Hand, denn wie Sie nach diversen Versuchen feststellen werden, läßt sich die Tür auf normale Weise nicht öffnen. Sie müssen mit dem Horn die hier auftauchenden Mumien einfach in die offenstehenden Räume treiben und da einschließen. Sobald Sie alle vier Räume belegt haben, öffnet sich die Tür im Westen, und auch die Fallgrube vor dem Wandschalter kann jetzt gefahrlos betreten werden, worauf sich ein Geheimgang im Norden öffnet. Dahinter verbirgt sich das Cross of Neta. Hinter der nun offenen Tür können Sie Ihre Wasserflaschen wiederfüllen. Drei Schrittwweiter befindet sich auf der rechten Seite eine imaginäre Wand mit einem Geheimgang dahinter, wo Sie eine Waffe und einige Kleinteile finden.

Level 6: Neta - Way of the Priest

Das erste, was in diesem Teil von Level 6 auffüllt, ist eine Scroll, die im Raum umherfliegt. Wenn Sie sie gefangen haben, finden Sie auch gleichzeitig den Turquoise Key, den Sie auf Level 4 benötigen, um diesen Weg fortsetzen zu können.

Um den folgenden Raum zu durchqueren, gehen Sie sechs Schritte nach Norden, einen nach Westen, und dann wieder nach Norden. Die Giftspucker können Sie am einfachsten mit starken Feuerbällen erledigen, aber passen Sie auf, daß Sie sich nicht selbst anbrennen da ein Großteil des Raumes aus Rotationsfeldern besteht. Weitere Besonderheiten sind nicht vorzufinden, also begeben Sie sich direkt auf Level 5.

Level 5: Neta - Way of the Priest

Sie befinden sich jetzt im nordwestlichen Teil von Level 5. Zu Ihrer Linken sehen Sie einen Raum mit etlichen offenen Fallgruben, rechts (N) geht es eine weitere Treppe hoch, wo Sie jedoch vor einer verschlossenen Tür stehen. Den Raum

dahinter erreichen Sie nur, wenn Sie von Level 2 aus durch eine Fallgrube gesprungen sind: In diesem Raum hält sich lediglich ein starkes Skelett auf, das nicht durch Feuerbälle vernichtet werden kann, denn es steht in einem Transportfeld welches dieselber auf Sie zurückschleudert. Sobald Sie den Raum im Süden betreten haben, werden Sie um 90 Grad nach rechts gedreht und haben außerdem einen kontinuierlichen Strom von Giftkugeln ausgelöst, die aus einer Wand im Süden des Raums kommen.

Wenn Sie schnell genug sind, können Sie auf dem westlichen Gang zwischen den Gruben das Flame Bain aufsammeln, ohne ernstlichen Schaden zu nehmen, allerdings werden Sie nicht umhin kommen, einige der Giftkugeln einstecken zu müssen. Nachdem Sie die Treppe im Süden erstiegen haben, stehen Sie nach kurzem Weg wieder vor dem Aufstieg zum Diabolical Demon Director, wo Sie den Spielstand sichern sollten.

Level 3: Neta - Way of the Priest

Lassen Sie die Steine diesmal in Ruhe und wenden Sie sich nach rechts. Dafür müssen Sie diesmal ein Monster auf die Bodenplatte vor der Inschrift legen, um die Fallgrube zu schließen. Bleiben Sie zunächst auf dem Feld vor der Treppe stehen und legen Sie einen Gegenstand auf dieses Feld, um die vor der Treppe befindliche, versteckte Fallgrube geschlossen zu halten.

Da Sie nun einmal hier sind, können Sie ja auch gleich den Demon hinter der Tür im Süden erledigen verwenden Sie den "Zo"-Spruch, um die Tür zu öffnen, und schicken Sie ein paar kräftige Feuerbälle hinterher. Sobald der Demon die Platte hinter der Tür verlassen hat, schließt sich auch die andere getarnte Grube südlich von Ihnen, und Sie können vor die Tü gehen.

Wie schon die Inschrift "Values for Valuables" besagt, sind Sie hier gefordert, eine Münze in das Transportfeld über der Platte zu legen, um an den Cross-Key zu gelangen, den Sie für ihr Fortkommen bei "Dain" brauchen werden. Bevor Sie ihn in das Schloß neben sich stecken, das sich übrigens auch mit den Lockpicks öffnen läßt, sollten Sie sich eine Etage tiefer begeben, denn das dort vorhandene Cross-Lock öffnet einen Geheimgang im Director. Auf dem Dain-Weg kommen Sie im Moment allerdings noch nicht weiter, da Ihnen dazu der Ruby Key fehlt, also setzen Sie den Weg des Priesters getrost erst einmal fort und bewegen sich die Treppe hoch.

Level 2: Neta - Way of the Priest

Hundeliebhaber werden hier auf ihre Kosten kommen, denn Sie werden von einigen Hellhounds erwartet, die wie die Ratten im Dungeon Master sehr nahrhaft sind. Da dieser Raum später von vier Seiten zugänglich ist und diese Höllenhunde immer wieder nachwachsen, kann man sich in Notfällen stets hier versorgen. Den Wandschalter neben der Tür sollten Sie tunlichst nicht drücken, denn er löst

lediglich eine Menge Feuerbälle aus, die Sie auf dem weiteren Weg behindern würden.

Lassen Sie die Tür im Süden jetzt außer acht, (außer, wenn Sie bereits im Besitz eines Skeleton Keys sind) denn hier finden Sie nur einige imaginäre Wände und eine Skeleton Door, durch die Sie zum Director zurückkehren können. Verlassen Sie diesen Raum über die nördliche Treppe.

Halten Sie sich nicht lange auf, sondern gehen Sie gleich weiter nach unten, um dort auf einige Skelette zu treffen. Diese sind ähnlich zu behandeln wie die Mumien auf Level 7, nur daß Sie in diesem Fall lediglich eines vor die Gittertür jagen müssen. Betätigen Sie den Wandschalter, und das Skelett wird hinter die Tür gebeamt, wo es einige Augenblicke später von einem Feuerball vernichtet wird, der damit die Tür öffnet. Für die zweite Tür benötigen Sie den Eurquoise-Key. Danach erwartet Sie noch ein ziemlich starkes Skelett, danach ist der Weg zum Aufstieg frei.

Zuerst sollten Sie sich allerdings nach Süden wenden, denn in diesem Gang finden Sie den Shield of Ra. Sobald Sie ihn aufgenommen haben, kommen aus der Wand im Osten zwei sehr starke Feuerbälle, also springen Sie sofort in die imaginäre Wand an der Ecke.

Im weiteren Verlauf des Gangs taucht ein Giggler auf, der aus einem Geheimgang in Ihrem Rücken springt, wenn Sie das Gold Lock an der südlichen Wand betrachten. Die Transportfelder in dem kleinen Raum führen direkt zurück nach Level 6, die beiden getarnten Fallgruben gehen durch bis nach Level 10, sofern Sie sie nicht unterwegs blockiert haben. Wenn Sie also nichts weiter vorhaben, wenden Sie sich Level 2 zu, denn die Treppe nach oben ist nur ein Durchgang. Jetzt wird es ernst! Um diesen Level heil zu überstehen, sollten Sie Ihre Neugier zügeln, denn wenn Sie versuchen, die Inschrift zu lesen, treten Sie auf einen Kontakt, der einen Strom von Feuerbällen auslöst. Um Sie nicht im unklaren zu lassen: " Noone shall pass the corridor of fire " ist alles, was die Schrift besagt. Das eckige Schloß in der Wand erfordert übrigens ein Blue Gem, welches am Ende des Gangs auf der rechten Seite liegt. Danach wird praktischerweise ein Altar of Vi freigelegt. Folgen Sie zunächst dem Gang nach Westen, bis Sie auf zwei Nischen in den Wänden rechts und links treffen. Einen Schritt weiter treten Sie wieder auf einen Bodenkontakt, der jedoch nur einen einzelnen Feuerball auslöst. Sie sollten sich trotzdem sputen und am Ende des Gangs in die imaginäre Wand an der Südseite des Raumes treten, um den Feuerball abzuwarten, denn er wird durch die Rotationsfelder im gesamten Raum herumgewirbelt. Nehmen Sie den bereits erwähnten Blue Gem mit, denn Sie können ihn später noch gebrauchen. Speichern Sie jetzt noch einmal den Spielstand!

Nachdem Sie den Raum in westlicher Richtung verlassen haben, werden Sie in dem

Transportfeld an der Ecke auf einen weiteren Kontakt treten der dieses Mal nicht nur einen Feuerball auslöst, sondern nach ca. 3 Sekunden auch einen Geheimgang vor Ihnen öffnet. Stellen Sie sich da hinein und warten Sie den Feuerball ab. In der Zwischenzeit erblicken Sie an der südlichen Wand einen kleinen Schalter.

Dieser Schalter schließt die getarnte Fallgrube direkt hinter der Ecke, allerdings nur für knapp 3 Sekunden, Sie müssen sich also beeilen.

Sollten Sie trotzdem durch die Grube gefallen sein, so treten Sie schleunigst einen Schritt zur Seite, denn Sie stehen wieder auf einer versteckten Fallgrube. Außerdem werden Sie auf drei Seiten von Gigglern bedrängt, halten Sie ein paar Feuerbälle bereit. Wenn Sie es tatsächlich geschafft haben, auch noch in diese Grube zu fallen, stehen Sie in dem kleinen Raum mit dem bereits erwähnten Skelett, und dürfen sich nach dem Kampf wieder nach oben vorarbeiten.

Anderenfalls benutzen Sie die Treppe im Osten des kleinen Raumes. Nachdem Sie nun glücklich über die Fallgrube hinweg sind, springen Sie am besten erst mal in die Nische zu Ihrer Linken und warten die beiden nächsten Feuerbälle ab, denn vor der Nische befindet sich wieder ein Kontakt. Den jetzt folgenden Feuerball sollten Sie hier einstecken, denn in der nächsten Nische steht unangenehmerweise eine Mumie, die Ihnen den Platz wegnimmt. Regenerieren Sie Ihre Truppe und gehen Sie an der Nische vorbei wo Sie den nächsten Schlag abbekommen, der jetzt aber der letzte war, denn wenn Sie an dem Feuerspucker rechts in die Wand abbiegen, finden Sie auch den Schalter, der den Spuk beendet.

Hier befindet sich auch ein Brunnen, und einer Nische können Sie noch eine Flasche und einen Gold Key entnehmen. Gehen Sie nun zurück und wenden Sie sich dem Gang nach Osten zu. Die Grube führt zwei Level tiefer und bringt Sie zu einem ziemlich altersschwachen Drachen, den Sie mit wenigen Feuerbällen erlegen können. Ansonsten gibt es in diesem Raum außer vielen Mumien nicht allzuviel zu entdecken. Der Gang endet (scheinbar) an einer imaginären Wand. Folgen Sie ihm weiter bis zum Ende, und Sie stehen vor dem zweiten Corbum.

Diesmal ist es erheblich einfacher, es aus der Nische zu nehmen, auch wenn Sie dabei zweifellos in die Grube fallen werden. Gehen Sie zunächst soweit wie möglich nach rechts. Wieder treffen Sie auf eine imaginäre Mauer, hinter der sich ein Schalter verbirgt. Dieser bringt die erste Grube vor dem Corbum zum Schließen. Die Bodenplatte schließt die zweite Grube für ca. 3 bis 4 Sekunden, so daß Sie genug Zeit haben, das Corbum aus der Nische zu nehmen. Etwas tiefer stehen Sie wieder vor einigen Rüstungsteilen, die jedoch recht schwer sind, daher nur bedingt zu empfehlen. Nachdem Sie die Treppe hochgekraxelt sind, öffnet sich auch die Glimmertür und ein weiterer Geheimgang in den Raum mit den Hellhounds.

Level 2: Neta - Way of the Priest

Wenn Sie sich entschieden haben, alle Corbums einzeln abzuliefern, steht Ihnen jetzt ein heißer Weg bevor, denn sobald Sie in den Gang hinaustreten, lösen Sie damit automatisch den Wrath of God aus, der für Sie in diesem Moment allerdings eher hinderlich ist, da er in genau diesen Gang geleitet wird.

Nachdem Sie sich da durchgeschlängelt haben, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, für die Sie einen Iron Key brauchen. In dem Raum dahinter liegt das Sceptre of Lyf (Manna +5). Die weitere Prozedur ist die gleiche wie beim ersten Mal, so daß ich hier mit dem nächsten Weg fortfahre.

Der dritte Weg:

Level 9: Dain - Way of the Wizard

Wieder ein kurzes, aber schmerzhaftes Intermezzo. Sobald Sie den Yes Staff aus seiner Nische genommen haben, werden Sie nach Level 9 gebeamt. Bevor Sie irgendwas anfassen, sollten Sie viele schwache Feuerbälle vorbereiten und einige Ful-Bomben in den Gang vor sich hinstellen. Berühren Sie die Fratze mit der Hand, und sehen Sie zu, daß Sie in den Gang zurückkommen, wo Sie sich geschickterweise direkt vor den Altar stellen sollten. Der ganze Raum wimmelt von Feuerfliegen, die Sie ja bereits kennen. Um hier wieder rauszukommen, betätigen Sie nach geschlagener Schlacht den kleinen Knopf rechts vom Gang, der ein unsichtbares Transportfeld aktiviert und Sie somit zu Level 8 zurückbringt.

Level 8: Dain - Way of the Wizard

Die Treppe nach oben in diesem Raum bringt Sie zwar nicht viel weiter, aber wenn Sie den Oh Ew Ra-Spell benutzen, sehen Sie schon, was Sie auf diesem Weg noch alles erwartet, nämlich blaue Ameisen, Wasserpfützen und Kriecher zuhauf.

Außerdem legt hier noch ein leerer Wasserschlauch. Wieder unten, verlassen Sie den Raum und bleiben auf der Bodenplatte hinter der Tür stehen, wobei Sie sich umdrehen sollten, denn urplötzlich ist eine Spinne hinter Ihnen. Am besten, Sie ignorieren Sie kurzzeitig und gehen in den Gang nach Osten. Da sich alle vier Türen öffnen, wenn Sie auf die mittlere Bodenplatte treten, ist es das Sinnvollste, Sie bekämpfen erst mal die Spinne vor sich und schließen dazu die Tür hinter sich.

Normalerweise treffen Sie in dem einschlafenden Raum auf einen Giggler. Sie sollten danach erst mal die Treppe nach unten benutzen. Seilen Sie sich jetzt nach Level 10 ab, der Raum darunter ist bis auf einen weiteren Giggler und einige herumliegende Sachen leer.

An einem der Pfeiler ist ein Schalter, der Ihnen den Ausgang öffnet. Sie können aber auch durch das Transportfeld hinter der imaginären Wand im Südosten wieder zur Junction of Ways gelangen. Wenn Sie den Weg nach oben genommen haben, müssen Sie sich durch die Transportfelder schlängeln, was aber wohl nicht allzu schwierig sein dürfte. Ruhen Sie sich vor der Treppe aus, legen Sie sich starke

Des Ew-Spells zurecht, und nehmen Sie das Horn of Feal zur Hand, denn ein Stockwerk höher erwarten Sie die Kriecher.

Level 7: Dain - Way of the Wizard

Man kann sie außer mit Magie auch mit der Vorpal Blade und der Dispell-Funktion des Yew-Staff oder des Staff of Irra bekämpfen, aber alle diese Maßnahmen sind nicht so wirkungsvoll wie ein starkes Des Ew, das zusammen mit dem Horn of Fear eingesetzt wird. Wenn Sie sie erledigt haben, sammeln Sie die Magic Boxes ein und stellen sich vor die "Laughing Pit", bevor Sie das nächste Mal abspeichern, denn diese Fallgrube öffnet sich in einem unberechenbaren Rhythmus. Hinter der Fallgrube befindet sich ein Transportfeld, das aktiviert wird, wenn Sie die erste Tür geöffnet haben. Sie werden es wahrscheinlich gar nicht gleich merken, aber wenn Sie nach Westen gehen, ist die Fallgrube verschwunden, und Sie stehen auf festem Boden.

Folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Holztür gelangen. Diese brauchen Sie nicht aufzubrechen, es genügt, einen starken Feuerball in das Transportfeld zu werfen, der dann die hinter der Tür stehenden Ameisen erledigt. Nun das gleiche Spiel von dem Platz hinter der Tür mit einem Zo-Spruch gespielt, und Sie haben den Weg schon fast freigemacht.

Wenn Sie die Ameisen vernichtet haben, schließt sich auch die getarnte Fallgrube in dem Rotationsfeld. Sie finden hier einen Orange Gem und einen blauen Wandschalter. Benutzen Sie den Oh Ew Ra-Spruch um zu verfolgen, was passiert, wenn Sie den Schalter betätigen. Diese nutzbringende Einrichtung nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab. Nachdem die Kapazität der Anlage erschöpft ist, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die restlichen Türen. Die Treppe in dem Raum mit dem vielen Viehzeug bringt Sie über ein (unsichtbares) Transportfeld in den Norden von Level 6.

Level 6: Dain - Way of the Wizard

Die vor Ihnen liegende Tür läßt sich mit einem Onyx Key öffnen, man gelangt aber auch auf einem anderen Weg zum Ziel, der zwar etwas mühseliger ist, dafür aber einen Schlüssel einspart und einige andere Items einbringt. Wenden Sie sich dafür vor der Tür in den südlichen Raum, in dem z.Zt. noch einige Feuerbälle in Transportfeldern umherschwirren. An der westlichen Wand befindet sich ein Schalter, der jedesmal einige von den Slime Devils in den Raum lädt, die bei dem Versuch, Sie zu erreichen, von den Feuerbällen getroffen werden und diese dadurch ausschalten. Nachdem der Raum nun soweit leer ist, begeben Sie sich zur südlichen Wand, wo Sie in einer Nische eine weitere Vorpal Blade finden. Ob Sie sie nun brauchen oder nicht, spielt keine Rolle: Jedesmal, wenn Sie sie aus der Nische nehmen, rufen Sie wieder einige Feuerbälle hervor, die Ihnen den Rückweg versperren.

Sie können jetzt den von hier erreichbaren Schalter links von sich betätigen, um wieder einige Slime Devils anzulocken. Danach begeben Sie sich nach Osten bis zur Wand, die sich nach kurzer Zeit öffnet und eine weitere Tür freigibt, die sich im Gegensatz zur ersten nicht nur mit einem Onyx Key, sondern auch mit den Lockpicks öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Brunnen und einer Schatzkiste, die in den meisten Fällen 4 bis 5 Gor Coins enthält. Es empfiehlt sich, hier noch einmal abzuspeichern denn den Gegnern, die Sie jetzt erwarten, ist nicht so leicht beizukommen.

Laufen Sie gegen die Wand im Süden, so stehen Sie unvermittelt vor einer Fallgrube. Die hier vorherrschende Monsterart nennt sich Couatis und sind als geflügelte Schlangen schon in Dungeon Master vertreten gewesen (giftig und recht lästig, aber mit Feuerbällen ganz gut im Zaum zu halten). Wenn Sie den ersten davon erledigt haben, müßte sich auch die Fallgrube vor Ihnen schließen, so daß Sie durch die hier folgenden imaginären Wände Ihren Weg fortsetzen können. Sie finden hier eine Scroll, auf der Sie genau ablesen können, welche Schalter in welcher Reihenfolge zu drücken sind. Auch sollten Sie die Wandinschrift ruhig wörtlich übersetzen, nämlich mit " Rechts oder Falsch " statt mit " Richtig oder Falsch ".

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie den Winged Key aus der Nische nehmen und damit die beiden Geheimgänge im Süden freilegen. In dem Raum dahinter halten sich noch einige Couatis auf. Außerdem finden Sie hier den Ruby Key für " Ku " und eine Truhe mit Essen. Ihr weiterer Weg führt Sie nach Westen über ein kleines Stück von Level 5 und Level 4 zum Diabolical Demos Director, wo Sie (falls nicht bereits geschehen) den Cross Key wie beschrieben holen und den Geheimgang öffnen. Sie stehen jetzt mit Blick nach Norden wieder vor einer einzelnen schwarzen Flamme. Das Tor östlich davon öffnen Sie mit dem Cross Key. Etwas weiter sind noch zwei Flammen zu besiegen und der Hebel in der Wand umzulegen, um die Fallgrube zu schließen. Danach brauchen Sie nur noch den Emerald Key zu benutzen, und der Weg zum Corbum ist frei.

Level 6: Dain - Way of the Wizar

Hier finden sich wieder die berühmtesten beiden Fallgruben, die sich bis Level 10 fortsetzen. Die östliche Grube ist z.Zt. allerdings noch geschlossen und öffnet sich in dem Moment, wo Sie das letzte Item aus der Nische nehmen (deswegen die Fratze an der Wand)! Da außer der Crown sowieso nichts Brauchbares dabei ist, lassen Sie am besten alles liegen und wenden sich wieder Ihrem Primärziel zu das diesmal hinter einer Tür liegt. Sollten Sie vor der Tür stehen und feststellen, daß Ihnen kein Iron Key mehr übriggeblieben ist, so können Sie die Tür auch mit dem Knopf hinter Ihnen öffnen. Auf der Innenseite liegt der obligatorische Wandschalter dieses Mal im Osten hinter einer imaginären Wand.

Wiederum wird eine Fallgrube zu rhythmischem Öffnen und Schließen veranlaßt, was aber diesmal noch eine Lücke von zwei weiteren Gruben läßt. " Eyes lie " steht an der Wand im Westen, wie wahr... Sie stehen vor einer Novität, die auch mir einiges Kopfzerbrechen machte, bis ich mich schon voller Verzweiflung in eine offene Grube stürzen wollte und feststellen mußte daß ich auf " leerer Luft " stand. Die Fallgrube direkt vor der Säule, und die hinter der getarnten, welche Sie mit dem Wandschaltergeschlossen haben, sehen nur so aus, als ob sie offen wären; in Wirklichkeit sind sie fester Boden, so daß der Weg bis zum Corbum nur noch ein Kinderspiel ist.

Level 1: Dain - Way of the Wizard

Wenn Sie dieses Corbum wieder einzeln abliefern wollen, gelangen Sie in einen Raum, dessen Ausgang sich zunächst nicht öffnen läßt. Der Schalter für die Ausgangstür sitzt an einer Wand in der westlichen Nische in dem kleinen Raum südlich von der Treppe. Gehen Sie in diesem Raum zügig entgegen dem Uhrzeigersinn, denn wenn Sie zu langsam sind, werden Sie von Transportfeldern in die Mitte des Raums gebeamt, wo sich sofort eine Fallgrube öffnet. (Ja: genau die, die Sie bis nach Level 10 fallen läßt, wenn Sie nicht zwischendurch zugemacht haben, bzw. die Items in der Nische auf Level 2 entnommen haben. Da Sie ja wohl in der Couatl Hall zusammen mit dem Ruby Key auch einen Ra Key gefunden haben, müssen Sie nicht unbedingt zu Fuß zur Demons Chamber wandern, sondern können auch das Transportfeld hinter der westlichen Tür benutzen (allerdings weiß man vorher nie so genau, wo man eigentlich ankommt). Sollten Sie das Glück haben, nach Ihrer Ankunft " Shortcut " an der Wand neben Ihnen zu lesen und außerdem im Besitz des Skeleton Keys sein, zögern Sie nicht, ihn zu benutzen. Sie öffnen damit einen Geheimgang im Südosten des Levels, der es Ihnen ermöglicht, die Demons Chamber zu umgehen. Die Tür mit den zwei Schlössern ist mit den Lockpick zu öffnen, die Sie spätestens hier in der Nähe gefunden haben sollten. Wenn Ihnen das Glück nicht so hold war, und Sie sich durch die Zystasen gekämpft haben, bleiben Sie in respektvollem Abstand vor der Demons Chamber stehen, denn wenn Sie nicht in eines der beiden Kontaktfelder an der engsten Stelle der Kammer treten, werden die Demons und Würmer davon zurückgehalten, und Sie können sie in aller Ruhe aus der Ferne mit Feuerbällen belegen (es sei denn, der düstere Fürst kreuzt auf und behindert Sie dabei). Nachdem Sie sich durchgeprügelt, und das Corbum in die Flammen geworfen haben, springen Sie in das Transportfeld vor der Tür und stehen kurz darauf wieder auf der Junction of Ways.

Der vierte Weg:

Level 9: KU - Way of the Fighter

Wenn Sie das erstmal den Weg KU betreten, werden Sie in einen kleinen Sektor

gebeamt, in dem Sie als erstes den SMALL SHIELD finden. Gegenüber ist wieder eine imaginäre Wand, durch die Sie den kleinen Raum verlassen können. Im angrenzenden Teil des Levels halten sich wieder einige Fire Flies auf, die Sie dieses Mal aber nur mit sehr schwachen Feuerbällen oder " von Hand " bekämpfen sollten, denn der ganze Raum besteht aus Transportfeldern, was auch schon die Warnung in den Gängen vermuten läßt, denn da steht ausdrücklich " No Fireballs ".

Wenn Sie sich nach Westen halten, gelangen Sie in einen Raum, in dem vier Ritter in Nischen stehen. Solange Sie nicht näher als zwei Schritte an die Nische herangehen, bleiben sie auch dort stehen. Wenn Sie also Interesse haben, sich zu prügeln, können Sie sie einzeln aus den Nischen locken und bekämpfen. Wenn Sie allerdings die Waffe aus der Wandnische im Westen nehmen, haben Sie gleich alle vier am Hals und die Tür schließt sich solange, bis Sie einen anderen Gegenstand in die Wandnische legen. Lassen Sie diesen Raum also vorläufig in Ruhe, und begeben Sie sich ganz nach Süden, wo Sie an eine geschlossene Gittertür kommen. Hinter dieser Tür steht ein weiterer dieser Ritter. Nehmen Sie eine Magic Box zur Hand und erledigen Sie erst mal die beiden Magierzwerge und den Giggler um an die Wandschalter für das Tor zu gelangen. Wenn Sie den dritten Schalter (den südlichen) auch noch betätigen, holen Sie sich damit einen weiteren Ritter herbei, der mitten im Raum erscheint und dadurch etwas schwieriger zu erschlagen ist.

Das einfachste ist, wenn Sie den eingeschlossenen Ritter unter die Tür locken, da ein Freeze Life anwenden, dann einen der beiden Schalter betätigen und zusehen, wie der Ritter zerbröselt (ein Oh VenSpell beschleunigt den Prozeß etwas).

Nachdem Sie sich des Ritters entledigt haben, können Sie den Gang betreten, dessen weiterer Verlauf von einer schwarzen Tür blockiert wird, die aber mit einem Schlag zu öffnen ist. Ziehen Sie sich anschließend wieder ein Stück zurück, und bekämpfen Sie die angreifenden Magierzwerge aus der Distanz mit Giftkugeln. Diese lassen einen ganzen Haufen brauchbarer Sachen zurück, unter anderem auch ein Jewel Symal, welches dem Träger 15 Antimagie-Punkte einbringt.

In der nordwestlichen Ecke ist eine imaginäre Wand mit einem Iron Lock, welches zwei Gehimgänge freilegt: Eine Treppe nach Level 10, und einen Gang zu einem der vier Ritter im Nebenraum, der sich gleich an die Verfolgung macht. Erledigen Sie ihn am besten nach dem gleichen Schema wie den anderen und nehmen Sie dann den Executioner aus der Wandnische. Die restlichen drei Sie verfolgenden RITTER, können Sie jetzt entweder auch noch umhauen, oder einfach in dem Raum einsperren, da Sie hier nichts weiter verloren haben. Da Sie nun schon einmal hier unten sind, dürfen Sie auch gleich noch den Drachen auf Level 10 erlegen,

um Ihre Vorräte aufzufrischen. Benutzen Sie eine der Treppen, oder springen Sie in eine Fallgrube.

Level 10: KU - Way of the Fighter

Außer dem Drachen gibt es hier unten noch einige Würmer und einen Giggler, aber die sollten Sie eigentlich nicht weiter behindern können. Im Süden des Levels befindet sich ein kleiner Wandschalter, der wiederum einen Geheimgang freigibt. Um die dahinter liegende Tür zu öffnen, brauchen Sie entweder den Solid Key, den Sie erhalten, sobald Sie den Drachen erledigt haben, oder die Lockpicks. In dem anschließenden Raum finden Sie etliche Giftflaschen und Ful-Bomben sowie eine Kiste mit Magic Boxes. Über die Treppe im Norden gelangen Sie wieder nach oben. Wenn Sie wieder oben sind, müssen Sie eine Tür zerschlagen, passen Sie auf, daß Sie nicht erst in eine der beiden getarnten Fallgruben fallen. In dem Gang zur Treppe nach Level 8 erwarten Sie einige Mumien, die sich auf wundersame Weise ständig vermehren, solange Sie nicht direkt vor der Treppe stehen.

Der weitere Weg durch die nächsten beiden Stockwerke erfordert etwas körperlichen Einsatz von Ihren Helden. Als erstes stoßen Sie auf Level 8 auf einen ganzen Haufen Spinnen, die Sie am besten mit dem frisch erworbenen Executioner und den anderen Hieb- und Stichwaffen erledigen, denn Feuerbälle u.ä. werden von einem Transportfeld abgelenkt, so daß Sie damit bestenfalls eine erwischen, aber nicht die vordere. Wenn Sie noch Ihren Skeleton Key haben, können Sie hier einen Geheimgang zur Junction of the Ways öffnen, wenn nicht, begeben Sie sich die Treppe hoch, wo Sie der gleiche Spaß nochmal in Blau erwartet.

Level 7: KU - Way of the Fighter

Dieser Raum ist etwas größer als die Spinnenkammer, allerdings von ca. 20 blauen Ameisen bewohnt. Hier gilt das gleiche wie eben: Feuerbälle werden abgelenkt, so daß Sie besser zuschlagen sollten. Bleiben Sie tunlichst direkt an der Treppe stehen, sonst werden Sie in eine Nische gebeamt, und werden keine Gelegenheit haben, sich zwischen den Angriffen ein wenig auszuruhen. Der Raum enthält zwei imaginäre Wände, die einen Wassersack, eine Münze und das Gem of Ages verbergen.

Level 7: KU - Way of the Fighter

besteht auch nur aus einem einzigen Gang, der einen Altar of VI mit einem Key of B enthält. Die Treppe ist direkt daneben.

Level 5: KU - Way of the Fighter

Auch hier nur ein einziger Raum. Diesmal mit zwei Skorpionen und dem Morning Star, der allerdings als Waffe eigentlich nur gegen Golems taugt, da er reichlich schwer ist.

Level 4: KU - Way of the Fighter

Dieser Gang führt wieder zum Vorraum des Diabolical Demon Directors wo Sie den

Spielstand sichern sollten.

Level 3: KU - Way of the Fighter

Sobald Sie im Director stehen, sollten Sie die Monster links liegenlassen oder kurz erledigen und sich dann in die Grube neben der dazu auffordernden Inschrift werfen. Wenn Sie Lust haben, können Sie noch den Drachen unter dem Director erlegen, wenn nicht, benutzen Sie gleich wieder die Treppe. Legen Sie einen Gegenstand auf die Bodenplatte und warten Sie ab, was passiert. Diese Bälle sind ziemlich unangenehm, wenn man mehrere davon abbekommt, was ansonsten jedes Mal geschieht, wenn Sie über die Platte laufen.

Wenn Sie die Platte überquert haben, erwacht der unscheinbare Steinhaufen vor Ihnen zum Leben und wird zu einem Golem. Nachdem Sie diesen besiegt haben, setzen Sie den Solid Key ein, um die Tür zu öffnen. Hinter der Tür ist augenscheinlich erst mal gar nichts, und auch die Inschrift ist nicht sehr ermutigend. Sobald Sie jedoch bis zum vermeintlichen Ende des Ganges gegangen sind, sollten Sie sich umdrehen, denn hinter Ihnen stehen - Überraschung! Vier Ritter. Wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen, sollten Sie eine der Magic Boxes opfern, das beschleunigt die Angelegenheit doch um einiges. Sie müssen sich aber nicht unbedingt stellen, denn nachdem Sie einige Zeit mit dem Rücken zum Ende des Gangs gestanden haben, öffnet sich ein Geheimgang, und Sie können den geordneten Rückzug antreten.

Der nun folgende Gang ist keine Täuschung, sondern tatsächlich so lang wie es scheint. Wenn Sie sein Ende sehen können, sollten Sie auf der rechten Seite den Knopf drücken, danach öffnet sich ein weiterer Geheimgang zu einer Treppe nach unten.

Level 4: KU - Way of the Fighter

Wenn Sie dem Gang nach der Treppe folgen, gelangen Sie zum Dragon Den, wieder so eine nette Einrichtung mit einigen Drachen. Bevor Sie hier irgend etwas anfangen, schließen Sie die Tür des großen Raums und zerstören Sie sie mit einigen Feuerbällen. Danach können Sie sich daranmachen, die Drachen nacheinander freizulassen und zu erlegen, wobei es sich jetzt als günstig erweist, wenn Sie Ihr Eye of Time noch nicht aufgebraucht haben, obwohl es in einem der Räume ein Neues gibt. Einschließlich des Vorraums besteht dieser Teil des Levels aus sechs Kammern, die durch imaginäre Wände miteinander verbunden sind. Der Ausgang ist in der südöstlichen Kammer, so daß Sie mindestens zwei Drachen erledigen müssen, um hier weiterzukommen.

Die Antwort auf die Inschrift ("Do you have the power? ") ist eigentlich recht simpel: Sie müssen lediglich die in der Kiste gefundenen Power Towers vor das magische Auge an der Wand halten, um so einen Geheimgang zu öffnen. Sind Sie noch im Besitz eines Skeleton Keys? Wenn ja, können Sie sich hier nach rechts

wenden, anderenfalls müssen Sie den Umweg nach links nehmen und noch einen Golem und zwei Hellhounds aus dem Weg räumen, bevor Sie das Corbum in Empfang nehmen können.

Level 2: KU - Way of the Fighter

Wenn Sie den unsichtbaren Fallgrubenklappen nicht trauen, legen Sie doch einfach einmal einen Gegenstand auf die Fallgrube südlich von der Bodenplatte. Sie können jetzt entweder den Weg durch die Glimmertür nach oben nehmen, oder aber, Sie gehen wie oben beschrieben vor und nehmen den bereits bekannten Weg, den Sie schon bei ROS beschritten haben.

Level 1: KU - Way of the Fighter

Davon ausgehend, da Sie den einmal eingeschlagenen Weg weiterverfolgen, hier die Situation, der Sie auf Level 1 gegenüberstehen: Vor Ihnen befindet sich eine Nische, in der Sie noch einmal eine Waffe finden, falls Sie immer noch nicht genug haben. Halten Sie ein paar Feuerbälle bereit und gehen Sie den Gang bis zu der nächsten Glimmertür, hinter der ein bis drei Demons auf Sie warten.

Es ist ratsam, die Tür zu öffnen und sich darunterzustellen, denn jedesmal, wenn Sie den Kontaktpunkt vor der Tür betreten, holen Sie sich ein paar Würmer in den Vorraum, die Sie dann etwas später auch noch bekämpfen müssen.

Vom letzten der Demons erhalten Sie einen Cross Key, der für das Schloß am südlichen Ausgang paßt. Regenerieren Sie Ihre Truppe, bevor Sie die Tür öffnen, und kämpfen Sie sich dann durch die Würmer nach Osten durch. Die erste Tür in diesem Vorraum läßt sich mit einem weiteren Cross Key öffnen, allerdings machen Sie sich die Sache leichter, wenn Sie alle Würmer vernichten und ganz nach Osten vordringen, denn dann haben Sie später nicht auch noch einen Haufen Würmer auf dem Level rumlaufen, die Ihnen das Leben unnötig schwermachen. Außerdem brauchen Sie für die zweite Tür auch keinen Schlüssel, sondern sie öffnet sich, nachdem Sie den Gegenstand aus der Nische daneben genommen haben. Wenn Sie diese Tür geöffnet haben, stehen Sie wieder mitten im Level 1 und können sich auf den Weg zur Ful Ya Pit machen, die sich ganz im Südwesten des Levels befindet.

Haben Sie den WRATH OF GOD aktiviert ? Dann gibt es noch eine andere Möglichkeit, in den Raum mit der Ful Ya Pit zu gelangen: Im Südosten des Levels, vor dem Anfang des Geheimgangs durch die Giftgaskammer, müßte jetzt ein Transportfeld aktiv sein, welches Sie direkt bis in den Vorraum bringt, so daß Sie sich den Umweg durch die Demons Chamber ersparen können.

Wenn Sie nun am Ziel Ihres Weges angelangt sind, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als das Corbum in die schwarze Flamme zu werfen, (und nicht etwa in die offene Grube, wie der Name vermuten läßt!), und Ihr Auftraggeber erscheint und bedankt sich artig bei Ihnen, da Sie wieder mal das Universum gerettet haben.

Nachträge und anderes, was sonst nirgendwo hingepaßt hat.

- Wer sich durch den Dragon Den gekämpft hat, wird erfahren müssen, daß bei Chaos strikes Back auch die Drachen nachwachsen, denn beim nächsten Besuch sind sie (zumindest einer) wieder da.
- Wenn Sie von KU aus auf den ROS-Weg überwechseln wollen, können Sie das auch schon vor Level 2. In dem Raum unter dem Corbrum-Pillar auf Level 3 finden Sie hinter dem Eingang drei Fallgruben auf der linken Seite. Wenn Sie in die im Osten gelegene Grube klettern, landen Sie im Solid Wall Maze direkt neben einem Drachen, so daß Sie sich geschickterweise vorher ein paar Feuerbälle zurechtlegen sollten. Sie können dann hier gleich den Emerald Key aufsammeln und müssen nicht den ganzen davorliegenden Weg zurücklegen.
- Sie sollten zwischen Ihren Missionen ab und zu mal in den Startraum zurückkehren, um nachzusehen, ob sich inzwischen etwas Nützliches angesammelt hat. Im Laufe des Spiels finden Sie hier auf jeden Fall ein Eye of Time, das Sie gerade im Dragon Den gut gebrauchen können. Auch in dem " Supplies for the Quick "-Raum findet sich zu einem späteren Zeitpunkt noch einiges an Ausrüstungsgegenständen an.
- Sollten Sie das Pech haben, in die östliche der beiden durchgehenden Fallgruben zu fallen, müssen Sie sämtliche Ausrüstungsgegenstände einschließlich Ihrer Waffen und Bekleidungsstücke ablegen, um da wieder rauszukommen. Ihre Utensilien können Sie in diesem Fall in dem eben erwähnten Raum wieder einsammeln, wozu Sie sich erst mal wieder ohne Ausrüstung nach oben durchkämpfen müssen.

1.55 csback_komp2

Komplettlösung - DUNGEON MASTER II

Es ist überaus ratsam, in regelmäßigen Abständen das Spiel zu sichern, da es sehr leicht vorkommen kann, das die komplette Gruppe im Kampf getötet wird. In der Höhle mit den ganzen eingefrorenen Helden stellen Sie sich als erstes Ihr Team zusammen. Ist Ihre Truppe vollständig klettert Sie über die Leiter in das darüberliegende Gebäude. Hier ist der Tisch neben dem Feuer so zu verschieben, daß Sie das Bild an der Wand erreichen können. Nehmen Sie das Bild von der Wand verstauen Sie alle zum Vorschein kommenden Gegenstände im Inventory ihrer Gruppe. Mit dem ebenfalls hinter dem Bild liegenden Schlüssel sind Sie nun auch in der Lage die Tür des Hauses aufzusperrern und dem ersten Feind gegenüberzutreten. Sind die ersten lästigen Monster beseitigt, begeben Sie sich zu den ganz in der Nähe befindlichen Händlern wo Sie ersteinmal, natürlich gegen bare Münze, die Ausrüstung Ihrer Helden aufstocken. Bei dem Lebensmittelhändler finden Sie einen RA-Schlüssel, der in das Schloß der Tür zum Vorgarten der

Skullkeep paßt.

Dort angekommen dürfen Sie wieder gegen ein paar Monster kämpfen. Nachdem Sie sich bis zu Eingangshalle von Skullkeep durchgekämpft haben, verschieben Sie dort die 2 Lampe auf der rechten Seite des Ganges so, das sie die Mauer dahinter erreichen können. Dort lösen sie dann den losen Stein aus der Mauer und drücken den Knopf der sich dahinter verbirgt. Daraufhin erscheint in der rechten Nische ein Morgenstern, mit dem Sie Ihre Party besser ausrüsten können. Wenn Sie das Pergament, das sich in der linken Nische befindet durchlesen, erfahren Sie, daß alle vier Clan-Keys benötigt werden, um die Tür zum Inneren des Schlosses zu öffnen.

Verlassen Sie nun die Eingangshalle um die 4 Clan-Keys zu suchen. Gehen Sie an der Abzweigung nach Norden, und besorgen Sie sich den ersten Clan-Key, der auf einem Altar im Gebiet der Wirbelstürme liegt, welches sich im Nordöstlichen Teil des Vorgartens befindet. Auch hier müssen Sie wiederum gegen mehrere Kreaturen im Kampf bestehen. Auf dem Altar mit dem ersten Clan-Key finden Sie neben ein paar Sachen für das Inventory auch den Lightning-Key, der Ihnen jetzt den Zugang zum nördlichen Teil des Vorgartens ermöglicht. Um den zweiten Clan-Key zu bekommen, müssen Sie nun in das Gebiet der Wölfe, die sich als ernsthafte Gegner erweisen. Nachdem Sie sich durch die Wölfe durchgeschlagen haben, finden Sie auf dem Altar den 2 Clan-Key, sowie den MoonKey und eine Scout-Map, die sich später noch als sehr nützlich erweisen wird. Verlassen Sie nun wieder das Gebiet der Wölfe und gehen Sie in den östlichen Teil der Vorgartens, in dem sie mit Hilfe des Moon-Keys gelangen. Gehen Sie bis ganz nach unten und dann links in das Gebiet der Riesen. Diese Riesen sind sehr schwere Gegner. Allerdings lassen sie immer ein paar Äxte liegen, wenn sie getötet werden. Diese Äxte wiederum kann man beim Waffenhändler für gutes Geld verkaufen. Nachdem Sie also den Altar erreicht haben, und den 3. Clan-Key, sowie auch den IR-Key in Ihr Inventory gepackt haben, können sie auch in das Gebiet nördlich der Riesen gehen, wo Sie ein Nische Händler finden, die recht interessante Waren anzubieten haben. Sobald Sie Ihre Party auf diese Art gestärkt haben, verlassen Sie dieses Gebiet und wenden sich nun dem südlichen Teil des Vorgartens zu, in den Sie mit Hilfe des IRKeys eindringen können. Gehen Sie hier immer nach Westen, bis sie in einen Friedhof kommen. Sobald Sie zu nahe an einen der Grabsteine herantreten, erscheint ein Dämon, den Sie nur mit dem Zauber DES-EW bekämpfen können. Dann gehen Sie nach Süden, wo Sie das Gebiet der Waldschrake durchqueren müssen, um in das Friedhofsgebäude zu gelangen. Wenn Sie im Gebäude sind, entfernen Sie aus der rechten Wand einen losen Stein und drücken Sie den Knopf dahinter. Eine Geheimtür öffnet sich, und Sie können ein Paar wichtigen Gegenstände und den FUL-Key in Ihr Inventory aufnehmen. Jetzt kommt die ScoutMap zum Einsatz. Um den

Raum mit den sich bewegenden Falltüren sicher durchqueren zu können, Aktivieren Sie die Scout-Map, setzen das Auge ein Feld vor und folgen sogleich, so das Sie immer auf den selben Feld wie das Auge stehen. Die Falltüren können nämlich nicht am selben Ort wie das Auge sein, und so kommen Sie ohne Probleme durch den Raum. Sollten Sie trotzdem mal von einer Falltüre erwischt werden, Ist das gar nicht so schlimm, weil Sie jederzeit durch die Treppe im Norden wieder hoch kommen. Außerdem liegen dort unten ein paar sehr nützliche Ausrüstungsgegenstände. Gehen sie also mit Hilfe der Scout-Map an die südliche Tür und öffnen Sie sie mit dem FUL-Key. Folgen Sie dann den Gang dahinter, bis Sie an eine Wand mit einem Vorhang kommen. Dabei werden sie von ein paar Mumien angegriffen, die aber keine ernsthaften Gegner sind. Ziehen Sie nun den Vorhang von der Wand und nehmen sie alle Gegenstände sowie auch den OH-Key mit, die sich in der Nische hinter dem Vorhang befinden. Machen Sie dann wieder kehrt und gehen Sie wieder zurück zum Raum mit den Falltüren. Mit Hilfe der Scout-Map gelangen sie wiederum sicher bis zur westlichen Tür, die Sie nun mit dem OH-Key öffnenkönnen. Gehen Sie hinein und vor bis zum Tisch. Da sich der 4. Clan-Key immer von Ihnen abwendet, und Sie ihn so nicht erreichen können, legen Sie einfach eine Geldmünze auf Ihre Seite des Tisches. Daraufhin erscheint der Geist eines Händlers, der Ihnen den 4. Clan-Key überreicht. Verlassen Sie jetzt das Gebäude durch den nördlichen Ausgang. In den beiden Lavabrunnen finden Sie ein paar Edelsteine, sowie ein Nische Ausrüstungsgegenstände. Auch der Händler, der gleich daneben ist, hat ein Nische sehr interessante Waren im Angebot, die Sie sich mal anschauen sollten.

Wenn Sie hier alles erledigt haben, gehen sie wieder zurück zur Eingangshalle von Skullkeep, wobei Sie jetzt auch den direkten Weg gehen können, da Sie von dieser Seite die Türe südwestlich der Eingangshalle ohne Probleme öffnen können. Wieder in der Eingangshalle angekommen, setzen sie Die 4 Clan-Keys in die dafür vorgesehene Halterung links von der Tür. Jetzt können Sie die Tür öffnen. Wenn Sie jetzt auf Die Plattform vor dem Auge treten, kommt von der linken Seite ein Feuerball auf Sie zu, den Sie aber durch einfaches zurücktreten ausweichen können. Nun können Sie ohne Gefahr Die Plattform betreten und sich die Knöpfe auf der rechten Seite anschauen. Um jetzt durch die 3 Türen zu kommen müssen Sie sehr schnell sein. Erst legen Sie soviel Ausrüstungsgegenstände ab, das alle Mitglieder Ihrer Party mit der Tragkraft weder im gelben, noch im roten Bereich sind. Dann gehen sie zu den 3 Knöpfen. Drücken Sie diese nun schnell in der Reihenfolge Rechts, Mitte, Links, und laufen Sie dann so schnell sie können durch die 3 Türen. Auf der anderen Seite angekommen, finden Sie in der Nische links von der Treppe eine Minion-Map sowie den Gold-Key, mit dem Sie Skullkeep jederzeit wieder verlassen können. Nachdem Sie alles abgesucht haben, und alle

Gegenstände in ihr Inventory gepackt haben, benutzen Sie die Treppe, um in der ersten Stock von Skullkeep zu gelangen. Dort sehen Sie ein Seil, an dem Sie ziehen. Warten Sie bis die Tür aufgemacht wird und betreten sie den Raum. Dort erwartet Sie dann ein harter Kampf. Wenn Sie als Sieger hervorgegangen sind, finden Sie in den einzelnen Nischen viele nützliche Gegenstände und auch einen Numenstaff. Wenn Sie in den grünen Bottich in der Mitte des Raumes einen Staff, einen Snake-Staff und ein Mana-Blousson werfen, erhalten Sie einen Serpent-Staff. Verlassen sie dann den Raum durch die Tür im Süden, und stellen sie sich auf die Plattform. Benutzen Sie nun die MinionMap, die Sie im Ergeschoß gefunden haben und markieren Sie das Feld der Plattform mit einem X. Gehen Sie nun zur Südlichen Tür und nehmen dort einen unwichtigen Gegenstand aus Ihrem Inventory und legen ihn auf den Boden. Benutzen sie nun wiederum die Minion-Map und lassen Sie sie den Gegenstand zu Plattform bringen. Sobald der Gegenstand auf der Plattform liegt, öffnet sich die Tür und Sie können durchgehen. Um die Augen, Die 4 Augen können sie nun durch die auf der Karte eingezeichneten Geheimgänge umgehen und außer Gefecht setzen. Wenn Sie das getan haben, können Sie ohne Probleme den Gang benutzen und gelangen so in den nächsten Raum. Dort finden Sie in einer Nische in der nördlichen Wand ein Zahnrad. Stecken sie dieses Zahnrad in die Öffnung neben der Tür und Sie können die Tür öffnen. Jetzt muß es wieder schnell gehen. Entfernen Sie das Zahnrad wieder aus der Öffnung, gehen zur nächsten Tür, stecken das Zahnrad wieder in die Öffnung und öffnen die Tür. Dann nehmen Sie wieder das Zahnrad, gehen wieder zur nächsten Tür usw. Wenn Sie nicht schnell genug sind, öffnet sich eine Falltüre, und Sie fallen ein Stockwerk nach unten, was nicht so schlimm ist, da Sie jederzeit die Möglichkeit haben, durch die Leiter im Südosten wieder heraufzuklettern. Wenn Sie sich dann wieder vor die Nische stellen erscheint dort wieder ein Zahnrad, und Sie können es nochmal versuchen. Wenn Sie es geschafft haben, finden Sie sich in einem Raum wieder, der voll ist mit Monitoren, einem Boiler und einem Generator. In der Nische beim Eingang finden Sie den BRO-Key. Den setzen Sie in das dazugehörige Schlüsselloch in die linke Seite der Nische im Norden des Raumes. Haben Sie das getan, drücken sie den Knopf gleich daneben. Eine Falltür öffnet sich und verschlingt den Schlüssel. Lassen Sie nun in der Mitte des Raumes die rechte Leiter hinunter, indem sie den Knopf rechts davon drücken. Steigen Sie die Leiter hinab ins Ergeschoß. Da dort der Schlüssel auch nicht liegt, Springen Sie durch die Fallgrube im Norden hinab. Dort finden Sie dann den BRO-Key wieder. In einer Nische im Osten finden Sie den Blood-Key, mit dem Sie den Raum im Süden des 1. Untergeschosses betreten können. Dort finden Sie an der nördlichen Wand einen Hebel. Wenn Sie diesen Hebel betätigen, erscheint ein Beamfeld, mit dem sie wieder ins EG gelangen. Von dort gehen Sie wieder über die Leiter in den

ersten Stock.

Wieder im Maschienenraum angekommen, können Sie die Tür im Norden jetzt öffnen und Ihren Weg fortsetzen. Die Tür rechts öffnen Sie wieder mit dem BRO-Key und treten ein. Gehen Sie zur Leiter im Nordosten und steigen Sie hinab. Wenn Sie etwas umgeschaut haben, entdecken Sie einen kleinen Kobold, der Ihre Party laufend mit Feuerbällen traktiert. Mit Magischen Mitteln können Sie gehen Ihn nichts ausrichten, da die Beamwände Diese wieder auf Ihre Party reflektieren würden. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als den Kobold zu jagen, und Ihn mit normalen Mitteln zur Strecke zu bringen. Wenn Sie Den Kobold getötet haben, öffnet sich im Norden eine Tür, durch die Sie gehen können. Neben einer Nische mit diversen Gegenständen finden sie dort auch einen Knopf. Nachdem sie den Knopf gedrückt haben, begeben Sie sich wieder über die Leiter in den ersten Stock und setzen Ihren Weg nach Süden fort. Um den Zauberstrahl zu unterbrechen, der die Falltüre laufend öffnet und schließt, benutzen Sie einfach die ScoutMap und dirigieren Sie das Auge in den Strahl. Jetzt können Sie ohne Gefahr die Falltüre überqueren und haben so zugang zum 2. Stock. Dort angekommen wartet gleich ein harter Kampf mit bogenschießenden Kreaturen auf Sie. Eine Dieser Kreaturen ist unsichtbar und trägt eine Kiste mit sich. Wenn Sie Diese erledigt haben finden Sie in der Kiste neben div.Gegenständen den Master-Key, mit dem Sie die zugehörige Tür in der Mitte des Raumes öffnen Können. Dort werden Sie gleich mit einer ganzen Reihe Schaltern konfrontiert. Drücken Sie alle Schalter nach unten, dann alle Schalter nach oben. Jetzt sind alle Türen offen. Gehen Sie nun weiter bis zum Pumpenraum, dessen Tür Sie mit Dem Masterkey öffnen können. Schalten Sie dort die Pumpen ein, und lassen Sie die Leiter zum ersten. Stock hinunter, da Sie so einen direkten Durchgang zwischen den Stockwerken schaffen. In die westliche Mauer des Pumpenraumes setzten Sie in die Öffnung eine Vacuum-Fuse ein, die Sie ein einem Holzfaß, ein paar Räume davor finden. Nun gehen Sie wieder raus zu den pfeilschießenden Kreaturen. Die Tür im Westen des Raumes bekommen Sie nur auf, wenn Sie ein Zahnrad sowie eine Vacuum-Fuse in die dafür vorgesehenen Öffnungen stecken. Jetzt haben Sie allerdings einen Zugang zum 3. Stock.Nachdem sich Ihre Party dort durch die Tische durchgeschlagen hat, werden Sie auch schon mit dem nächsten Problem konfrontiert. Um an den Rammböcken vorbeizukommen müssen Sie wieder Ausrüstung ablegen, um schneller zu werden. Danach ist es mit dem richtigen Timing eigentlich kein Problem mehr. Gehen Sie nun durch den Durchgang in den östl. Teil des Schlosses. Um durch die Beamwände durch, durch den Raum mit den Reflektoren zu gelangen, benutzen Sie den Gleichen Trick wie im Friedhofsgebäude mit den Falltüren. Dort angekommen, können Sie wiederum mit den Masterkey die Tür zum Raum mit den Wasserhähnen und Feuerrohren öffnen.Schalten Sie alle Wasserhähne und alle Feuerrohre ein, rasen

Sie die Treppe zum 2. Stock hinunter und verlassen Sie den Raum wieder. Um die Falltüren im Raum mit den Reflektoren verschwinden zu lassen, müssen Sie die Reflektoren so plazieren, das sie den Feuerball, der kam wenn Sie auf die Plattform treten, so reflektiert, das er im Kreis fliegt. Jetzt einfach auf die Plattform gestellt, und bevor der Feuerball seine Runde vollendet hatte, auf den Knopf gedrückt. Der Feuerball schlägt daraufhin genau in die Zielscheibe und die Fallgruben verschwinden. Jetzt konnten Sie endlich hoch in den 4 Stock. Oben angelangt, liegt gleich wieder ein schweres Stück Arbeit vor Ihnen.

Um an den Elektroden vorbeizukommen, müssen Sie wiederum viel Ausrüstung ablegen, um schneller zu sein. Auch das Timing muß diesmal hundertprozentig stimmen. Wenn Sie es geschafft haben, können Sie die Elektroden durch den Schalter um die Ecke ausschalten. Aus der Nische in der westl. Wand können Sie immer nur einen Schlüssel nehmen, da Sie sonst ein Kraftfels festhält. Nehmen Sie sich erst den ONYXKey, sperren damit die Tür bei den Monitoren auf und gehen hinein. Dort lassen Sie dann die Leiter zum 3. Stock hinunter, gehen wieder hinaus und legen den ONYX-Key wieder zurück. Jetzt nehmen Sie sich den Skull-Key gehen runter in den 3.Stock, dort können Sie jetzt durch die heruntergelassene Leiter wieder in den 4. Stock klettern. In der großen Halle im 4. Stock Schalten Sie alle Hebel auf ein und benutzen den Skull-Key, um in den Raum im Westen zu gelangen. Dort zerstören Sie den Tisch mit einem Feuerball, den Sie über die beiden Reflektoren schicken, so daß Sie die Lampe beiseite schieben können. Nun plazieren Sie die Beiden Reflektoren so in der großen Halle, das sie die Feuerbälle aus der Wand genau auf die große Maschine in der Mitte der Halle reflektieren. Dazu müssen Sie sie nur auf die Bodengitter schieben und richtig drehen. Danach gehen Sie wieder runter ins Erdgeschoß in die Fledermaushöhle. Die Pyro-Brocken, die Sie dort finden, werfen Sie in den Ofen, der an einer Säule mitten im Raum steht. Wenn der Ofen brennt, klettern Sie rauf in den ersten Stock und schalten dort den Generator im Maschinenraum ein. Klettern Sie dann wieder hoch in den 4. Stock. Dort sehen Sie nun in der großen Halle, das das ZO-Gate offen steht. Gehen Sie jetzt mit Ihrer Party durch das Gate in die andere Dimension, wo Sie auch schon der Endgegner erwartet.

1.56 capital punishment

Spielname: Capital Punishment

Hersteller: Click Boom (1996)

Vertrieb: Click Boom

Genre: Beat 'em up

Systemanforderung: AGA Amiga, 15MB frei auf HD

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 86 %

Grafik: 94 %

Sound: 90 %

Motivation: 96 %

Gesamt: 94 %

Screenshots:

1 11 21

2 12 22

3 13 23

4 14 24

5 15 25

6 16 26

7 17 27

8 18 28

9 19 29

10 20 30

Test(s) zu diesem Spiel von :

Rainer Lübke

Stefan Martens

Jürgen Kumiega

Cheats:

Macht im Kämpferauswahlmenü LANGSAM folgende Bewegungen mit dem Joystick:

Oben,unten,3 x oben und 7 x unten. Wenn ihr alles richtig gemacht habt,
dann verlieren eure Kämpfer nur halb so viel Energie, wie sonst.

oder:

Cheats:

Durch die gleich genannten Cheats, die man im Kämpferauswahlmenü eingibt,
verleihen dem Fighter doppelte Energie und Schlagkraft.

u=unten, o=oben

oben, unten, oben, oben, oben, unten => Corben Wedge

unten, unten, unten, unten, unten, unten => Wakatanka

oben, unten, unten, oben, oben, oben => Sarmon

unten, oben, oben, oben, unten, unten => Demona

oben, unten, oben, unten, unten, oben => Ninja

Hint:

Um die Specialmoves zu aktivieren, drückt einfach drei mal den Feuerknopf
ohne den Kämpfer zu bewegen. Dann einfach nach vorn, hinten, oben oder unten
und unser Fighter zeigt seinen besten Move.

1.57 cp_luebke

Capital Punishment

Welcher Spiele-Fan hat nicht schon von diesem Spiel gehört ?!

In allen Spiele-Zeitschriften wurde es mit Vorschuß-Lorbeeren überhäuft:

Amiga Games: "Das beste Amiga-Kampfspiel aller Zeiten !"

Amiga Joker: "Sieg durch technischen K.O. ! Der Konkurrenz um Jahre voraus !"

Amiga Computing: "Einfach unglaublich ! Eines der besten Spiele überhaupt !"

Amiga Action: "Capital Punishment ist eines der stärksten Spiele für den Amiga !"

Amiga Format: "Für die Grafiken gibt es nur ein passendes Wort: SUPERB !"

So hatte ich dieses Spiel also vor ca. 3 Monaten direkt beim Hersteller vorbestellt.

Verantwortlich für dieses Spiel zeichnen sich clickBOOM und PXLcomputers aus Toronto (Kanada ;-)

All denen die wider Erwarten noch nichts von diesem Spiel gehört haben, sei erklärt, daß es sich um ein Beat´m´Up á la Fightin´ Spirit oder Super Streetfighter handelt.

Vorbehalten bleibt das Spiel dem Amiga 1200 und dem Amiga 4000 - eine Festplatte ist ein absolutes Muß (wer mittlerweile immer noch keine hat, dem ist sowieso nicht mehr zu helfen ;-).

Als Arbeitsspeicher wird ein Minimum von 2 MB gefordert.

Geliefert wird das sieben Disketten umfassende Spiel in einem stabilen Karton. Die Disketten sind zudem extra luftgepolstert aufgebahrt, sodaß sie beim Transport nicht zu Schaden kommen.

Im Inneren des Kartons befinden sich dann noch lediglich die Anleitung, eine Codekarte, sowie eine Registrierungskarte.

Die Anleitung ist in deutsch und in englisch übersetzt.

Diese hat allerdings nicht die Form eines normalen Handbuches, sondern ist auf der Rückseite eines Posters aufgedruckt.

Zumindest ist sie vom Inhalt her ausreichend verständlich.

Auch die Übersetzung ins Deutsche ist gut geglückt.

Das allerdings mit keinem Wort auf die Möglichkeiten der Steuerung der verschiedenen Charaktere bzw. deren Schlagrepertoire eingegangen wird, ist mir völlig unverständlich.

So bleibt einem also im Endeffekt anderes übrig, als sich das Ganze in kleinen Trainingskämpfen selbst anzueignen. Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200, OS 3.0, 68030/50 Mhz., 10 MB Ram, Festplatte.

Die Dateien auf den Disketten sind allesamt lha-gepackt. So weist auch ein kleiner, unscheinbarer Aufkleber darauf hin, daß es zwingend erforderlich ist, die Datei LHA.KEY, welche sich auf der Diskette 1 befindet, in das L-Verzeichnis der Start-Partition zu kopieren.

Als Begründung dazu wird angegeben, daß der Installationsvorgang und das damit verbundene Entpacken der Archive, nur mit einer registrierten Version von LHA fehlerfrei durchgeführt werden kann.

Und da ich dieses bei meinem ersten Versuch übersehen hatte, kann ich dieses also nur bestätigen ;-)

Die Installation geht dann aber bequem und schnell mit dem auf der Diskette befindlichen Installationskript vorstatten. Auf der Festplatte nimmt das Spiel dann auch satte 14,45 MB Speicherplatz ein.

Während der Installation hat man noch die Wahl, ob man eine Kindersicherung mit integrieren will. So werden wahlweise dann die Gewaltszenen, Blutspritzer, sowie eine halbnackte Kämpferin deaktiviert.

Ob das nun eine wirksame Maßnahme im Sinne des Jugendschutzes darstellt, sei einmal dahingestellt.

Weiterhin hat man die Möglichkeit, sich eine Boot-Diskette anfertigen zu lassen und auszuwählen, ob man die Bildschirmtexte in deutscher oder englischer Sprache sehen möchte.

In der Anleitung wird nun zwar erwähnt, daß das Spiel bei einem freiem ChipRam von 2 MB auch von der Workbench aus starten kann, aber auch nachdem ich mein ChipRam auf satte 1,96 MB hochgeschraubt hatte, wollte mir dieses nicht glücken. So blieb mir also die Wahl, das Spiel über die Boot-Diskette zu starten oder mein System ohne Startup-Sequenz zu booten und dann über das DOS zu starten.

Die bequemste Alternative bietet dabei die Boot-Diskette.

Die Geschichte des Spieles ist dann auch schnell erzählt.

Man übernimmt den Part des letzten von vier großen Kriegeren,

der sich auf den Weg macht, um Qwesul, den Herrn der Finsternis, zu besiegen.

Da man auch seine drei befreundeten Krieger aus der Gewalt Qwesuls zu befreien versucht, begibt man sich nun in das Abwassersystem unter seiner Festung, wo sich eine zahlreiche Wachen entgegenstellen. Dort stellen sich sogar die eigenen Freunde entgegen, die mittlerweile unter der geistigen Kontrolle Qwesuls stehen.

So mache wir uns also auf, Qwesul zu finden und zu besiegen, um den Bann, der auf den Freunden lastet, zu brechen.

So kann das Spiel also beginnen.

Allen voran folgt eine Sicherheitsabfrage, zu der man seine Code-Karte zur Hand nehmen sollte.

Auf dieser Code-Karte muß man nun das auf dem Bildschirm abgebildete Bild aus den 30 abgedruckten Bildchen heraussuchen und die darunter befindliche 4-stellige Zahlenkombination eingeben.

Ein Intro sollte man darauf folgend allerdings nicht erwarten !

Der zuerst erscheinende Optionsbildschirm, bietet nun die Möglichkeit, die Art der Steuerung auszuwählen: Joystick, Joypad oder die Tastatur.

Bis zu vier Spieler können teilnehmen.

Weiterhin bestimmt man die Art des Spieles - so stehen einem ein Turnier-, Liga- und ein Schlachtmodus zur Verfügung oder man entschließt sich einfach allein gegen den Computer oder im Team gegen den Computer anzutreten.

Im nächsten Optionsbildschirm bestimmt man dann den Schwierigkeitsgrad, die Sound-Begleitung, die Hintergründe und noch so einiges mehr.

Hervorstechend ist dabei zum einen die Möglichkeit, die Genauigkeit der Treffer und auch andere Verhaltensweisen der Gegner festzulegen, so zum Beispiel, den Gegner bei einer eigenen Besinnungslosigkeit nicht mehr angreifen zu lassen.

Es ist also eine sehr große Optionsvielfalt vorhanden, auf die ich hier nicht näher eingehen möchte.

Anschließend wählt man dann noch einen von vier Kriegern aus.

Dabei handelt es sich um Wakantanka, Sarmon, Corbon Wedge und Demona.

Demona fällt dabei besonders ins Auge - die Wahl der Kleidung ist dabei besonders zu beachten und vor den Blicken von Kindern unter 10 Jahren besonders zu schützen ;-)

Was einem nun für die Augen und Ohren geboten wird, sucht dann aber wirklich nach Vergleichbarem.

Die Figuren sind bis in jede Einzelheit animiert, die Hintergründe sind ebenfalls animiert und entsprechend der Spielatmosphäre 2gezeichnet.

Besonders bemerkenswert ist dabei die Tatsache, daß die Kämpfer, der Realität entsprechend, durch ausgeleuchtete und auch weniger ausgeleuchtete Bereiche, wie z.B. Schatten hindurchgehen und dabei nicht immer gleich deutlich zu erkennen sind.

Man sollte vorher dringend die Möglichkeit in Anspruch nehmen, sich mit den Schlagmöglichkeiten seines Kämpfers vertraut zu machen. Dieses läßt sich dabei am einfachsten verwirklichen, indem man alleine mit zwei Spielern zugleich spielt, und so einer ungewollten Konfrontation aus dem Wege geht.

Ohne Training wird man ansonsten schnell der Kampfkraft seiner Gegner erlegen sein.

Hat man sich aber erst einmal eingespielt, ist die Spielbarkeit ohne jeglichen Tadel. Zahlreiche Schlagmöglichkeiten sind vorhanden.

Auf Special-Moves á la Fightin' Spirit wurden allerdings verzichtet, dann man das Spiel so realitätsbezogen wie nur eben möglich gestalten wollte - diesen Grund nennen zumindest die Programmierer.

Zu vermissen war diese Art der Bewegungen allerdings sowieso nicht.

Begleitet wird das Spiel von zahlreichen Fallen, die schnell und unweigerlich zum Tode führen können.

Blut fließt während des Kampfes gleich literweise.

Die Sound-FX, bzw. die wahlweise Hintergrundmusik sind ebenfalls sehr gut gelungen.

Fazit:

Ich persönlich kenne nur wenige Spiele, die auf einem

technisch so hohen Level anzusiedeln sind.

Als einzig Negatives wäre die Qualität der Anleitung zu nennen. Dieses Manko wird jedoch locker durch die sehr gute Spielbarkeit wett gemacht.

CAPITAL PUNISHMENT ist jedem ans Herz zu legen - auch demjenigen, der Prügelspielen bislang nichts abgewinnen konnte.

Ich kann mich also den Meinungen der diversen Amiga-Zeitschriften nur anschließen: Ein absoluter Mega-Hit !

Zusammenfassung: Titel: Capital Punishment

Hersteller: clickBOOM / PXLcomputers

Umfang: 7 Disketten

System: Amiga 1200/4000, 2 MB Ram

Festplatte erforderlich,

FastRam wird unterstützt

Spieler: 1 - 4

Sprache: deutsch/englisch

Anleitung: deutsch/englisch

Grafik: sehr gut

Sound(-FX): sehr gut

Spielbarkeit: sehr gut

Motivation: sehr gut

Anleitung: verbesserungswürdig

Gesamt: sehr gut

Urteil: Ein absolutes Muß !!

Rainer Lübchemeier

1.58 cp_sm

Art: Es ist ein Kampfspiel wie Super Street Fighter 2.

Allerdings sehr viel besser.

Viele Animationen im Hintergrund, Schatten, sehr fein.

Animierte Kämpfer, von denen es vier total verschiedene gibt.

Noch besser als die meisten PC spiele.

Bewertung: Grafik 95%

Sound 95%

Realität 95%

Motivation 85%

Gesamt 92%

1.59 cp_juergen

Capital Punishment Testbericht

von

ClickBOOM

Systemvoraussetzung:

- * AGA Amiga
- * Festplatte (ca: 15MB)
- * MC68020 oder höher
- * Fast-Ram (nicht nötig, aber empfohlen)

Vorgeschichte:

Sie sind der Letzte der vier Großen Krieger und haben sich aufgemacht, Qwesul, den Herrn der Finternis zu besigen. Ihre Mission beginnt in den widerlich feuchten Abwassersystemen unter Qwesuls Festung, und Sie müssen Sich in acht nehmen: Ihr Gegner ist sich sehr wohl über ihre Anwesenheit im klaren und hat auf jeder Etage Wachen postiert, um Sie Aufzuhalten. Auch Ihre drei Vorgänger befinden sich in seiner Gewalt und sind nur noch willenlose Sklaven, die jeden Eindringling sofort attackieren - auch Sie, Ihren ehemaligen Verbündeten! Ihre Aufgabe ist es nun, sich bis nach oben emporzukämpfen, um zuletzt Qwesul selbst zu stellen. Wenn Sie einen der drei anderen Großen Krieger besiegen, haben Sie die Möglichkeit, den Bann über ihn zu brechen und seine Seele Qwesuls Klauen zu entreißen. Der Gerettete steht Ihnen daraufhin ebenfalls zur Verfügung, um Ihre große Aufgabe zu erleichtern.

Zum Glück, denn sollten Sie dabei versagen, werden Sie sich wünschen, tot zu sein: Qwesul hat die Macht, Ihnen Ewiges Leben verleihen, das Sie als einer seiner Wächter in einem einigen Raum verbringen müssen, ohne Hoffnung auf Erlösung. Das ist die ultimative Bestrafung, schlimmer als der Tod! ... Das ist CAPITAL PUNISHMENT

Installation:

Disk 1/7 einlegen und Install anklicken, nur noch Pfad angeben und Disketten wechseln.

Starten / Spielen:

Ich empfehle, die CP-BootDisk zu machen. Diese befördert euch direkt in die Passwortabfrage, die ihr mit richtigem Code passieren könnt. Nun beginnt ein kleiner Vorspann indem die Faust aus dem Nebel aufsteigt. Darauf kommt ihr ins Hauptmenü, wo ihr die Anzahl der Spieler (1-4) und die Art des Spiels (Schlacht, Liga, Turnier..) auswählen könnt. Die Parameter des Spiels könnt ihr nun im nächsten Menü einstellen. Sollen die Fallen an oder aus sein, soll die Genauigkeit Realistisch oder Einfach sein usw. Hat man das hinter sich gebracht

wird das erste Szenario geladen und ihr dürft euch gleich am ersten Gegner die Zähne ausbeißen. Das Spiel ist so was von schwer, unglaublich. Da helfen auch die Combos (3x Feuer und dann in eine Richtung) nix. Es gibt keine "unrealistischen" SpecialMoves, wie FeuerBälle oder Flugattacken. Der Kämpfer hat eigentlich 3 Energieanzeigen:

- * Lebensenergie
- * Kopfenergie
- * Unterkörperenergie

Falls sich deine Lebensenergie gen 0 (zero) senkt bist du tot (boa eh!). Falls sich 2 oder 3 (lila und grün) beendigen, fällt man um und ist für eine Zeit benommen (Hämmert auf den Feuerknopf, geht schneller). Nun gut das wars eigentlich. Noch was: Das Spiel macht eigentlich nur im 2-4 Spieler Modus Spaß, da der Gegner (auch Mensch) genauso schlecht ist, wie der Spieler. Das Spiel ist so was von genial, dass man es sich einfach kaufen muss.

Grafik:

Nun, ja. Wie ein Spiel von 1996 eben war: 320 x 256 Pal LowRes. Bis auf Hintergründe, Effekte, Qualität der Kämpfer und, und, und. Die Hintergründe haben eine sehr gute Qualität und sind auch an ein paar Stellen mit Animationen ausgeschmückt. Ob im Abwasserkanal, im Tempel oder im Sumpf, die Hintergründe sehen sehr realistisch aus. Als Effekte hätte Capital Punishment Blitze, Feuer, Schatten, Blut und Parallaxing zu bieten. Zu den Schatten, manche sind ruhig, andere wanken hin und her (Abwasserkanal) und wieder andere flackern wegen des Fackels Licht (wie poetisch). In einem Raum (sorry Name hab ich leider versiebt) mit schaukelnder Fackel und festen Säulen, schwanken die Schatten im Hintergrund hin und her, wo Säulen sind ist kein Schatten. Oberaffengeile Effekte, so was hab ich noch nie gesehen. Einige Objekte, wie der Haken in der Factory sind warscheinlich gerendert. Das Blut, eines der Schmankerl für BrutaloFreeks, ist sehr gut und realistisch (vielleicht etwas große Flecken) dargestellt. Das sieht man vor allem, wenn ein Gegner, oder man selbst, in einer der meist tödlichen Fallen landet. Da sprudelt! Das Spiel enthält leider nur 4! (heul) Kämpfer, die man selbst anwählen kann. Es gibt allerdings noch ca. 4 Computergegner, also sie haben sich bei Fightern nicht unbedingt die Beine, bzw. die Finger ausgerißen. Obwohl man sagen muß, daß die Kämpfer realistisch und plastisch dargestellt sind. Sie verhalten sich zu Licht und Schatten super realistisch .

Nun das wars eigentlich zur Grafik, nun zu

Musik / Sound FX:

Das Spiel wird von fantastische Musik und Soundeffekten begleitet. Im Kanal platschert zum Beispiel das Wasser... Die Musik passt auch zum Spiel (ganz im Gegenteil zu Napalm) und schafft eine gnadenlos geile Atmosphäre. Ich weis

nicht, was ich jetzt noch zum Spiel schreiben soll. Seht euch auf jeden Fall die Screenshots am Ende des Artikel an um selbst zu urteilen.

Fazit: Das Spiel ist sein Geld (35 DM bei Pernat) wert, schafft eine absolut gigantische Atmosphäre (vorallem bei Nacht u. Gewitter) und macht gigantisch Spaß wenn man die Cheats und ein paar Tips kennt.

Wertung

Grafik 86%

Sound 85%

Motivation 83%

Spielspaß 82%

Gesamt 84%

+Gute Grafik, gute Optionen, geile Effekte

-Sauschwer, wenig Kampfmöglichkeiten

Euer Jürgen "the Dark" Kumiega

1.60 chariots of wrath

Spielname: Chariots of Wrath

Hersteller: Impressions

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Wer das Spiel anstatt mit <FIRE> mit dem Drücken des Joysticks nach vorne startet, hat unendlich viele Leben.

1.61 charliechimp1-2

Spielname: Charlie Chimp 1 & 2

Hersteller: ?

Genre: Jump 'n Run

Screenshots: (aus der 96er SE Version)

1

2

3

4

5

Cheats:

Im Titelscreen <LEFT MOUSE> drücken und es erscheint "CHEAT IS ON".

Nun sind folgende Tasten belegt:

<1> - <3> andere Waffe auswählen

<R> 24 Zeiteinheiten
<T> 99 Zeiteinheiten
<I> Unverwundbarkeit
<L> Extraleben
<E> Extra Letter (Extra Leben)
 Bonus Letter
<HELP> nächster Level

Diese Cheats sollen auch mit der SE '96 funktionieren.

Falls der Cheat mit dem ersten Teil nicht funktioniert folgendes ausprobieren:

Während des ladens drückt man die rechte Maustaste bis die Message
" CHEAT MODE ACTIVE ". Danach wie oben fortfahren.

1.62 charlie chimp 3

Spielname: Charlie Chimp 3

Hersteller: ?

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Ein Druck auf <HELP> schaltet den Cheatmodus an (läßt einen durch Wände fliegen) und schaltet ihn wieder aus.

1.63 charlie j cool

Spielname: Charlie J Cool

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Taste <P> für Pause drücken und folgendes eintippen:

CURRY AND RICE 20 Leben

WAIT DA MAN keine Leben verlieren

BADBOY einen Level überspringen

DREAMZONE unsichtbar sein

1.64 charly

Spielname: Charly

Hersteller: Magie Soft

Genre: ?

Level Codes:

26 ATOM 51 NEWS 76 MAIN
02 ROOM 27 TALK 52 TIME 77 PARK
03 CLAW 28 COAT 53 STUN 78 HILL
04 NEST 29 LOAD 54 TUNE 79 GOLD
05 WORD 30 LIFE 55 WALK 80 PULL
06 FISH 31 PICK 56 WAIT 81 DEAL
07 AUNT 32 POST 57 EVEN 82 FEED
08 RUSH 33 RING 58 SHIP 83 SPIN
09 TUBE 34 GREY 59 MEAT 84 GEAR
10 RICH 35 BEST 60 AUTO 85 HOUR
11 HAIR 36 DEAD 61 FAST 86 CAKE
12 SPOT 37 KNOB 62 SOUL 87 NAIL
13 NAME 38 TASK 63 ARMS 88 CURE
14 EDGE 39 BOSS 64 SOLE 89 WOOD
15 DEEP 40 LAND 65 AREA 90 SIGN
16 CASH 41 FREE 66 CHIP 91 LOST
17 SALT 42 BANK 67 ARMY 92 BILL
18 PACT 43 BABY 68 CITY 93 BONE
19 FIRE 44 STAR 69 KING 94 WAVE
20 STAG 45 HINT 70 RAIN 95 STOP
21 LEAP 46 CHAT 71 HEAD 96 MIND
22 WORK 47 FOUL 72 IRON 97 GAME
23 GLAS 48 CALL 73 FACE 98 PEAK
24 LOOP 49 LINE 74 WEST 99 GOOD
25 DARK 50 BEER 75 KICK 100 IDEA

1.65 chase headquarter

Spielname: Chase Headquarter

Hersteller: Ocean

Genre: Rennspiel

Cheat:

Im Titelbild <LEFT MOUSE> und <FIRE> gedrückt halten und das Wort "Growler" eintippen. Mit <T> bekommt man nun immer wieder seine volle Zeit.

Sobald das Titelbild verschwindet auf <SPACE> herumhämmern und erst damit aufhören, wenn das Spiel beginnt, die Höchstgeschwindigkeit dürfte jetzt 1000 km/h betragen.

1.66 chaseheadquarter-criminal

Spielname: Chase Headquarter II

Hersteller: Ocean

Genre: Rennspiel

Tip:

Man kann ruhig alle 'Boosts' aufbrauchen, denn wenn im Spiel die Meldung 'Criminal is here' erscheint, einfach am Joystick auf Dauerfeuer schalten und man hat nun beste Voraussetzungen.

Wichtig ist nur, daß man die Sonderpakete schnellstens aufsammelt !!!

Cheats:

"INAGARDENIN" eingeben für folgende Tastenbelgung:

<T> bekommt er dann jeweils 10 Sekunden hinzu

<N> zum nächsten Level

<W> alle Extrawaffen auffüllen

Gamepause, <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und "GROWLER" eingeben.

(alles gleichzeitig!). Dann kann man <T>, <X> und <Z> für Cheats benutzen.

1.67 csf

Spielname: Crazy Sports Football

Hersteller: Millenium

Vertrieb: Bomico

Genre: Action/Sportspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 65 %

Sound: 57 %

Motivation: 68 %

Cheats:

Zur Auswahl der Liga einfach "L" gefolgt von einer Zahl zwischen "1" und "3" im Hauptmenü eintippen. Um ein Spiel anzuwählen, "M" und eine Ziffer zwischen "1" und "6" betätigen.

Auf dem Platz bewirken einige Tasten Bonuseffekte :

"L" ein Blitz donnert vom Himmel

"I" macht Akteure unverwundbar

"R" aktiviert einen Schutzschirm

1.68 chips challenge

Spielname: Chip's Challenge

Hersteller: U.S. Gold

Vertrieb: United Software

Genre: Jump 'n Run

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 24 %

Sound: 34 %

Motivation: 89 %

Cheats:

Das Spiel ganz normal starten und <F> drücken, jetzt müßte sich der Screen umdrehen und erwartet die Cheats:

"SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS"

unbegrenzte Hilfsmittel: Magneten, Schlüssel.

"09/12/57" kein Zeitdruck mehr

"I THINK THEREFORE I AM" Levelskip

<F> Level zurück

<C> nächster Level

Level Codes:

1 BDHP 26 YVYJ 51 IGGJ 76 NMRH 101 RPIR 126 QRLD

2 JXMJ 27 IGGZ 52 PPHT 77 FHIC 102 VDDU 127 JNWZ

3 ECBQ 28 UJDD 53 CGNX 78 GRMO 103 PTAC 128 FTLA

4 YMCJ 29 QGOL 54 ZMGC 79 JINU 104 KWNL 129 HEAN

5 TQKB 30 BQZP 55 SJES 80 EVUG 105 YNEG 130 XHIZ

6 WNLP 31 RYMS 56 FCJE 81 SCWF 106 NXYB 131 FIRD

7 FXQO 32 PEFS 57 UBXU 82 LLIO 107 ECRE 132 ZYFA

8 NHAG 33 BQSN 58 YBLT 83 OVPJ 108 LIOC 133 TIGG

9 KCRE 34 NQFL 59 BLDM 84 UVEO 109 KZQR 134 XPPH

10 VUWS 35 VDTM 60 ZYVI 85 LEBX 110 XBAO 135 LYWO

11 CNPE 36 NXIS 61 RMOW 86 FLHH 111 KRQJ 136 LUZL

12 WVHI 37 VQNK 62 TIGW 87 YJYS 112 NJLA 137 HPPX

13 OCKS 38 BIFA 63 GOHX 88 WZYV 113 PTAS 138 LUJT

14 BTDY 39 ICXY 64 IJPQ 89 VCZO 114 JWNL 139 VLHH

15 COZQ 40 YWFH 65 UPUN 90 OLLM 115 EGRW 140 SJUK

16 SKKK 41 GKWD 66 ZIKZ 91 JPQG 116 HXMF 141 MCJE

17 AJMG 42 IMFU 67 GGJA 92 DTMI 117 FPZT 142 UCRY

18 HMJL 43 UJEP 68 RTDI 93 REKF 118 OSCW 143 OKOR

19 MRHR 44 TXHL 69 NLLY 94 EWCS 119 PHTY 144 GVXQ (GVXO)

20 KGFP 45 OVPX 70 GCCG 95 BIFQ 120 FLXP
21 UGRW 46 HDQJ 71 LAJM 96 WVHY 121 BPYS
22 WZIN 47 LXPP 72 EKFT 97 IOCS 122 SJUM
23 HUVE 48 JVSF 73 QCCR 98 TKWD 123 YKZE
24 UNIZ 49 PPXI 74 MKNH 99 XUVU 124 TASX
25 PQGV 50 QBDH 75 MJDV 100 QJXR 125 MYRT

1.69 chop drop

Spielname: Chop & Drop

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Drückt in bestimmten Situationen mal <T>. Ab und zu auch mal <F> oder <S>
und einem passiert nichts.

1.70 christmasl

Spielname: Christmas Lemmings '94

Hersteller: Psygnosis

Genre: Geschicklichkeit

Levelcodes:

FLURRY BLIZZARD

Level 1: ----- 9: BAJHMDHJCU 1: BAJHLFHBDO 9: BAJHMFHJDX
2: IJHLEJBCCX 10: IJHMDHBKCN 2: IJHLFHBCDX 10: IJHMFHBKDQ
3: NHLDHBADCR 11: NHMDHBALCK 3: NHLFHBADDU 11: NHMFHBALDN
4: HLDHbineck 12: HMDHbinmct 4: NLFHBinedn 12: HMFHBINMDW
5: LDHBAJLFCT 13: MDHBAJLNcm 5: LFHBAJLFDW 13: MFHBAJLNdp
6: DHBIJLLGCM 14: DHBIJLMOCV 6: FHBIJLLGDP 14: FHBIJLMODY
7: HBANLLDHCJ 15: HBANLMDPCS 7: HBANLLFHDM 15: HBANLMFPDV
8: BINLLDHICS 16: BINLMDHQCL 8: BINLLFHIDV 16: BINLMFHQDO

1.71 christophk

Spielname: Christoph Kolumbus

Hersteller: Software 2000

Genre: Strategie

Freezer: Hafenkasse

Spieler-Modus Fünf-Spieler-Modus

C3AA32 C3AA5A - Kolumbus

C3AA36 C3AA5E - Gama

C3AA3A C3AA62 - Maire

C3AA3E C3AA65 - Cook

C3AA42 C3AA6A - Bougainville

1.72 chrome

Spielname: Chrome

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

06 MOUSE 11 SPACE 16 WORLD

02 TRUTH 07 HUMAN 12 GENAM 17 AUDIO

03 YELLX 08 FLOOR 13 APPLE 18 LOGIC

04 STORX 09 PAPER 14 JUICE 19 TITLE

05 CLOUD 10 EARTH 15 CHESS 20 VENUS

1.73 chubby christle

Spielname: Chubby Gristle

Hersteller: Grand Slam Entertainment

Genre: "Action"

Cheat:

Wer im Titelbild "BUUURRP" eingibt hat unendlich viele Leben.

1.74 chuck rock

Spielname: Chuck Rock

Hersteller: Core Design

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Im Titelbild mit der Popgruppe:

1. Flugmodus: "Restrano" eintippen, und schon kann man während des Spiels mit einem Druck auf <LEFT SHIFT> abheben.
 2. Level-Zone: Wer wollte nicht schon mal die Levelzone aussuchen? Man gebe einfach "Mortimer" ein, und schon kann man mit den Tasten <F1>-<F5> die Levelzone anpeilen.
 3. Level: "Turn Frame" eingeben und mit <1>-<5> das Level anwählen.
-

4. Energie: Unendliche Energie : Man tippt "FAST AINT THE WORD"
(oder "LIFE IS MY DREAM" oder auch "UNCLESAMS" oder
"UNCLE SAM")ein und Chuck ist unverwundbar.

Will man alle Cheats gleichzeitig benutzen, muß man einen davon
eintippen, das Spiel starten, mit <ESC> abbrechen und den nächsten
eintippen.

Man kann auch mal "SHE LOVES CLEANING WINDOWS" oder "ITS FAIRY BOWBELZ"
eingeben.

Freezer:

00697F - Leben

1.75 chuck rock 2

Spielname: Chuck Rock 2: Son of Chuck

Hersteller: Core Design

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Einfach die <ENTER> drücken um in den nächsten Level zu kommen.

Freezer:

00C899 - Leben

1.76 chuckie egg 2

Spielname: Chuckie Egg 2

Hersteller: Pick & Choose

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

In den Highscores "CHUCKIE EGG 2" eingeben und man hat unendlich Leben.

Danach kann man mit <F2> und durch Steuern in die entsprechende Richtung
jeden Raum betreten.

1.77 cisco heat

Spielname: Cisco Heat

Hersteller: Imageworks

Genre: Rennspiel

Cheats:

Während des Spiels tippt man " EGOW " ein und diese Tasten sind aktiv:

- T : mehr Zeit - N : nächster Level
 - G : Abbruch - 2 bis 5 : Levelanwahl
 - Q : freier Speicher
-

1.78 civilization

Spielname: Civilization

Hersteller: Micro Prose

Vertrieb: United Software

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power) :

Grafik: 69 %

Sound: 53 %

Motivation: 83 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Andre Martini](#)

[Wolfgang Unger](#)

Screenshots:

1

2

3

Hint:

Wenn man einen größeren Stadtausbau kaufen will, etwa eine große Kirche für 640 Goldstücke, dann sollte man vorher etwas sparsameres auswählen, etwa einen Tempel für 160 Goldstücke und sofort bezahlen. Anschließend wählt man wieder die große Kirche an und bezahlt sie, sie kostet dann nur noch 240 Goldstücke.

Eigenschaften der Völker :

Ägypter: zivilisiert

Amerikaner: freundlich

Azteken: zivilisiert aber auf Perfektion bedacht

Babylonier: freundlich

Chinesen: zivilisiert

Engländer: auf Landgewinn bedacht

Franzosen: aggressiv

Inder: freundlich

Mongolen: aggressiv

Römer: auf Landgewinn bedacht

Russen: aggressiv

Zulus: aggressiv

1.79 civiliz_martini

CIVILIZATION AGA:

Seit etwas längerer Zeit gibts endlich die 1200er Version vom Fast- Klassiker Civilization aus dem Hause Microprose. Die Grundelemente und das komplette Gameplay wurden unverändert übernommen. Die Entstehungsgeschichte der Erde wurde mit Animationen angereichert und ist im Gegensatz zur AMIGA 500-Version abbrechbar und schneller. Zu Beginn des Spiels fallen keine wesentlichen Veränderungen auf, doch bei genauerem Betrachten sieht man, daß die Grafik in der Landschaft leicht verbessert wurde, außerdem bewegt sich die hohe See und die Flüße "fließen". Auch der Aufbau der Weltkarte bei Bewegung von Einheiten ist fast übergangslos und sehr schnell. Dies ist wohl auf den schnelleren Rechner und mehr RAM zurückzuführen. Auch hängt die Geschwindigkeit vom Festplattenbetrieb ab, denn das Spiel erfordert eine Festplatte ist ist von Disk nicht startbar, obwohl es sich wie die Standartversion auf 4 Disks befindet. Die Übersicht der Städte im Großformat ist auch leicht verbessert worden. Auch die Schlußgrafiken sind neu und schöner als die alten. Auch bei den Entdeckungen erscheint ein schöneres Bild und die Entdeckung wird langsam immer deutlicher ins Bild eingeblendet. Einzig das langsame Ein- und Ausblenden ist etwas nervend beim ganzen Spiel, anderfalls wäre das Spiel etwas zu schnell. Ich denke, das es sich nicht lohnt, die AGA-Version zu kaufen, wenn man schon die alte Version hat der hatte (Wie es bei mir der Fall war!). Wer das Spiel "Civilization" noch nicht hat, sollte es sich unbedingt zulegen. Wer das nicht will ist selbst schuld, denn das Spiel ist und bleibt "Superklasse gut"!

Andre Martini

1.80 civiliz_unger

Greatest Hits - Volume III

Civilization

Build an Empire to Stand the Test of Time

Nachdem ich nun schon über Indy IV und Dungeon Master geschrieben habe, will ich diesmal über ein weiteres sehr erfolgreiches Amiga-Spiel schreiben.

Zuerst erschien Anfang 1992 die MS-DOS Version von Civilization, im Herbst 1992 folgte dann die Amiga Konvertierung. Verantwortlich für das Spiel ist kein

geringerer als Sid Meier, der schon mit Pirates!, Railroad Tycoon oder Silent Service der Computerwelt seinen Stempel aufdrückte.

In Civilization übernimmt der Spieler die Rolle des Herrschers über eine Zivilisation, von der Gründung der ersten Stadt vor 6000 Jahren bis zur Besiedelung des Weltalles. Außer, er wurde von unfreundlichen Zeitgenossen schon früher von der Weltkarte entfernt...

Es geht um die Entwicklung und den Aufbau seiner Zivilisation mit allen wissenschaftlichen, wirtschaftlichen und militärischen Mitteln.

Am Anfang ist der eigene Stamm noch recht klein und es sind nur wenige Entscheidungen zu treffen. Später jedoch erscheinen auch andere Völker auf der Landkarte und es eröffnen sich viele neue Möglichkeiten, wie Kriege, Verträge, Handel, Botschaften oder Sabotage feindlicher Städte.

Mit der Zeit müssen jede Runde immer mehr wichtige Entscheidungen getroffen werden. Am Anfang muß man sich um Dinge wie die Lage und den Ausbau der Städte sowie des Militärs kümmern, auch sollte die nahe Umgebung der Hauptstadt erkundet werden. Bald müssen jedoch auch strategische Pläne gemacht werden: Krieg oder Frieden mit dem Nachbarvolk, die Erkundung der Ozeane, die Weiterentwicklung der Wissenschaft, Ausbau der Handelsrouten oder der zeit- und ressourcenverschlingende Bau eines Weltwunders, was aber bei Fertigstellung oft sehr positive Auswirkungen hat.

Die Wissenschaft hat wesentlichen Einfluß auf die Bedeutung und Macht des eigenen Volkes: Nur wenn das entsprechende Wissen vorhanden ist, können fortschrittliche Dinge gebaut werden. Eine weitere Voraussetzung ist natürlich das Vorhandensein der benötigten wirtschaftlichen Kapazitäten. Und so ist das ganze Spiel eigentlich ein Abwägen der Vor- und Nachteile bestimmter Entscheidungen. Man muß die Bevölkerung zufrieden halten, die Wissenschaft vorantreiben, die Wirtschaft expandieren und sich die anderen Völker vom Hals halten. Dies führt natürlich oft zu einem Krieg, mit allen seinen negativen Nebenwirkungen. Gigantische Ressourcen fließen in einen langen Krieg mit einem anderem Volk, die natürlich in anderen Bereichen fehlen. Allerdings kann man durch einen kurzen und erfolgreichen Feldzug auch viel gewinnen (Gold, Wissen, oder nur Ruhe vom aggressiven Nachbarn). Sobald die Wissenschaft weit genug fortgeschritten ist, kann man sich auch Atombomben zulegen. Dann haben die meisten anderen Völker einen gehörigen Respekt. Zumindest bis sie selber auch ihre eigenen atomaren Waffen haben...

Civilization läßt dem Strategen größtmögliche Freiheit. Man kann ein friedliches Händlervolk aufbauen (und Dank überlegener Technik seine kleine und billige Armee mit wenigen, aber sehr kampfkraftigen Einheiten ausrüsten)

oder mit seinen (primitiven, aber zahlreichen) Armeen einfach alles überrennen und die Technik vom Besiegten lernen. Diese große Flexibilität im Spielaufbau sichert die Motivation über viele Wochen. Oft ist es mir passiert, daß ich nur noch ein paar Runden spielen wollte, um dann viele Stunden später in tiefster Nacht ins Bett zu fallen, um wenigstens noch ein paar Stunden Schlaf zu bekommen! Dies spricht eindeutig für die hohe Motivation des Spieles. Das unglaublich nuancenreiche Gamplay und die durch den eingebauten Zufallsgenerator immer neuen Aufgabenstellungen hieven die Motivation ohne Probleme auf Klassikerniveau! Da verzeiht man auch die relativ einfache Grafik und die wenigen vorhandenen Melodien.

Auch Anfänger sollten nicht überfordert werden, da es fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt. Im Einsteiger-Modus gibt das Programm laufend Hinweise, was getan werden sollte.

Das Spielen ohne Festplatte ist durchaus möglich, allerdings sollten dann die Zwischensequenzen und der Sound abgestellt werden, dadurch haltet sich das Diskwechseln in erträglichen Grenzen. Auf einem 68000 Prozessor wird das Spiel nach einiger Zeit relativ langsam.

Eine spezielle AGA-Version (Software Demos) ist erhältlich.

Auch erhältlich für: MS-DOS, Atari ST, Macintosh

Einer der größten Fehler des Programmes ist die fehlende Mehrspieleroption.

Um wieviel mehr Spaß macht doch der Kampf gegen ein paar menschliche Gegner im Netzwerk. Dieses Manko wurde erst durch das vor kurzem für PCs erschienene CivNet beseitigt. Eine Amiga Umsetzung ist nicht geplant.

Snief.

Ein paar Pressemeinungen:

Amiga Magazin 10/92: Spiel des Monats (10,1 von 12, sehr gut)

Powerplay: Besonders Empfehlenswert (88%)

Amiga Joker: 83% (Sonderheft 5)

Klassiker des Monats im PC Player 2/94

Bestes Spiel des Jahres 1992 in mehreren Magazinen

Name: Civilization

Genre: Strategie

Disks: 4

Company: Microprose

Sprache: komplett deutsch (mäßig übersetzt)

Kopierschutz: Sicherheitsabfrage aus Handbuch

benötigt: Amiga mit 1MB, für Festplatte: 1,5MB

empfohlen: Amiga mit 68020 oder höher, mind. 1,5MB + HD.

Der indirekte Nachfolger ist das ähnlich aufgebaute Colonization.

Wolfgang Unger

1.81 cj elephant antics

Spielname: CJ Elephant Antics

Hersteller: Code Masters

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Unendlich Leben: Im Titelbild "ITCHY ARSEHOLES" (ohne <SPACE> ?) eingeben.

Freezer: 01EC71 - Leben

1.82 cjintheusa

Spielname: CJ in the USA

Hersteller: Codemasters

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Wer im Titel-Screen " POKE THE DONKEY " eintippt, erhält unendlich viele Leben!

1.83 click clack

Spielname: Click Clack

Hersteller: Genias

Genre: ?

Levelcodes:

Level 2 3518

3 6382

4 8427

5 2385

6 5924

7 1267

8 7208

9 6532

10 5012

11 6511

12 8562 oder 8502

1.84 cliffhanger

Spielname: Cliffhanger

Hersteller: Psygnosis

Genre: Action

Cheats:

Während des Spiels tippt man " ULTIMATE LIVES " ein und man hat unendlich viele Leben! Folgende Tasten sind aktiv:

- F1 bis F6 : Levelanwahl

- F10 : Sub-Level

1.85 clockwiser

Spielname: Clockwiser

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

02 QWERTYUI 03 HOTSSSSS 04 MONINANU 05 KREZUWEE 06 STALIOPA
07 ZWEETSOK 08 LAARSMIO 09 PORFEDIE 10 DERFGENO 11 IELBEDIE
12 BRABEKIL 13 PLUISJES 14 ATSEWENT 15 CHACHOLI 16 PIROWARF
17 JILSAPOI 18 DRILBILL 19 FLOSEPIL 20 BLUBSALF 21 MEGABYTE
22 YABADABA 23 KRAKAMIK 24 KIKASTIK 25 OKIDOKIH 26 HATSEKIE
27 OSSEFROS 28 GRATGOPL 29 HUIPERTU 30 OLKEPOLK 31 HATSJIEH
32 GRUMPIER 33 AIAKKIJA 34 BRUIMBIE 35 KWEZELTA 36 GRINOLDE
37 RHINBOLD 38 HUIFREZI 39 OEPSADAI 40 PEAHSOUP 41 HASHNIPO
42 AKIRAJAN 43 BEBIBOLK 44 SPRITSOR 45 FLUIMPIE 46 GNEZOLIP
47 PILIPOLT 48 POLKAZAR 49 SNOZALAF 50 PRETOVYT 51 BLAARZAK
52 KWEENIET 53 WALDRILK 54 CHRITIT 55 SLISTOPI 56 DRUIPIDO
57 PLOGHOIK 58 GROEZELT 59 REMMELGK 60 KROKKULN 61 ALLEMAFP
62 KIKELSTO 63 PARAZAKS 64 BIBOBATS 65 PEPODROL 66 HATSIKOO
67 PERIDORO 68 ADROPORI 69 RUISLIBS 70 FIDDELEH 71 FOFOFOFO
72 PIELEMO 73 BIBELEBO 74 BELLEBEE 75 FIDELDOM 76 ZWAZZAZZ
77 BRAZMRAZ 78 FLOBBEDO 79 DIDELDEE 80 MALLABOO 81 JITNEFOO
82 SNITNEDO 83 RUDOBORO 84 ROLIBELI 85 REFKELEN 86 ZEBEDEBO
87 BOODJING 88 KRIKEPIK 89 DIDODEDO 90 SCHEBEDO 91 NITNEJOO
92 FITNEDOB 93 LAUWMAUW 94 VUUAUMK 95 VOELBOEL 96 DUBBELUP
97 DRIBELDI 98 DROLZWAK 99 KWAKSLAB 100 FLABDRAB

1.86 Der Clou

Spielname: Der Clou

Hersteller: Neo

Genre: Strategie/Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübke](#) (Kurztest)

[Marcel Döring](#)

[Komplettlösung](#)

1.87 clou_lübke

Der Clou! Thema: Einbrecher-Rollen-Adventure

Hersteller: NEO

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 3,7 MB)

Umfang: 5 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1

+: interessantes Thema

-: mitunter mittelmäßige Grafik

Bem.: empfehlenswert

1.88 clou_doering

-----Der Clou!-----

--Getestet von Marcel Döring--

Also mal im Ernst, hat nicht jeder mal gedacht einfach mal ne Bank auszuräumen und vielleicht sogar noch die Kronjuwelen abzusahnen? Tja aber dann kehrte leider immer wieder der Alltag und die Realität ein und der Traum zerplatzte wie eine Seifenblase. ABER jetzt ist endlich das Spiel für die kleinen und großen Bankräubern unter uns da! NEO präsentiert: DER CLOU!

Als ich mir das Spiel kaufte musste ich feststellen daß es nur auf vier Discs untergebracht ist.

Naja, dachte ich mir, lud die Workbench, schmiss Scheibe 1 in Laufwerk 0, Scheibe 3 in Laufwerk 1 (3 Muss in 1 sein um das Spiel auf der Festplatte zu installieren) rein und installierte das Game auf der Festplatte. Es brauchte ungepackt etwa 6 MB, gepackt (PP 4.0) nur noch genau 4 MB.-

Nach dem Installiervorgang (ungefähr zehn Minuten) startete ich das Game sofort und musste wieder ein Manko feststellen!

DIE GRAFIK IST EINFACH GRAUENVOLL!!

Diese Grafik gleicht etwa einem 90er Game, die Abstufung der Farben hätte sogar ich mit PPaint 4.0 besser machen können!! (KEIN FAKE!) Aber die Aufregung legte sich nach einer Viertelstunde dann endlich wieder. Dank des absolut tollen Gameplays! Die Steuerung absolut logisch aufgebaut. Und auch alle anderen Sachen sind völlig logisch. Also das 80 Seitige Handbuch ist fast überflüssig da sich alles selbst erklärt.

Nachdem dem man seine ganzen Komplizen angeheuert hat und sich ein Fluchtauto ge(klaut)kauft, gehts zur optisch wirklich Grauenhaften Planung über. Mann so ne Grafik vermatzt das ganze Spiel!!
Übrigens: Die 1200er Version ist fast gar nicht besser (Habe beide Versionen getestet!), nicht einmal die Grafik, das wäre nämlich auch schon das einzige. Wenn man die Planung dann hinter sich hat darf man zum eigentlichen Teil des Spiels übergehen: Der Einbruch. Im Grundegenommen ist das Szenario beim Einbrechen genau so wie auch beim Planen nur die Grafik ist hier etwas besser, aber auch nur ETWAS! (Man kann jetzt erkennen das ein Stuhl auch ein Stuhl ist.)

Wenn man nen 1200er hat gan man die 30 Mark getrost sparen und sich die 500er Version kaufen (Hab ich auch gemacht) da man da wegen den geringen Speicheranforderungen (1 MB minimum) sogar noch mehr Lieder geboten kriegt, die sich wirklich zeigen können!
Ansonsten ist "Der Clou" wirklich ein Hit!!

Hier die Wertung in %:

A500-----A1200

57% Grafik 60%

60% Animation 65%

92% Musik 92%

-- Sound-FX --

98% Handhabung 98% (Vorbildlich!)

90% Dauerspaß 91%

Gesamtwetung:

A500er Version auf A1200er gespielt 91%

A500er Version auf A500er gespielt mit 1MB Ram 86%, mit 2MB Ram 89%

A1200er Version mit 2MB Ram 88%, mit über 3MB 90%-91%

Marcel Döring

1.89 clou_komp

Komplettlösung - DER CLOU!

DIE PERSONEN:

Paul O Conner:

Er ist 20 bis 25 Jahre alt, groß, lebenslustig und scheint ein gutes Leben zu führen. Paul kann sehr gut mit Autos umgehen. Er hat ein paar Schlägereien hinter sich und etwas Erfahrung mit Schlössern.

Marc Smith:

Er ist ca. 40 Jahre alt, unsportlich, aber gebildet und intelligent. Sein Leben sind die Autos. Er kennt sie alle!

Frank Meier:

Er ist ca. 50 bis 55 Jahre alt und sehr schlank. Zu seinen Stärken zählen Intelligenz und Geschicklichkeit. Er ist der Richtige, wenn es um Sprengstoff und Kampf geht. Wenn er zuschlägt, landen die meisten im Krankenhaus. Er hat sehr viel Erfahrung, da er schon bei sehr vielen Coups Schmiere gestanden hat.

Herbert Briggs:

Er ist nett, gesellig und gemütlich. Ab und zu ißt er etwas mehr. Wenn es um Schlösser geht, ist er einer der Besten. Auch mit Sprengstoff hat er viel Erfahrung.

Tony Alien:

Er ist ca. 30 Jahre alt und sehr dünn. Allen ist einer, der weiß, was er will, Seine Stärke ist die Elektronik. Mit Schlössern hat er aber auch seine Erfahrung.

Margret Allen:

Sie ist jung und schön. Margret ist sehr hilfsbereit und witzig.

Mathew Black:

Er ist ca. 50 Jahre alt und sehr liebenswert. Seine Kleidung macht ihn zu einem Gesellschaftsmitglied der höheren Schicht. Die Safes sind sein Zuhause, aber auch in Sachen Elektronik weiß er bestens Bescheid.

Miguel Garcia:

Er ist ca. 50 Jahre alt, intelligent, unterhaltsam und sehr zuverlässig. Schlösser, Kampf und Autos sind sein Einsatzgebiet. Wenn es um die Polizei geht, hat er eine gute Nase. Er riecht sie schon zehn Meilen gegen den Wind!

Mike Seeger:

Er ist ca. 30 Jahre alt und sehr fit. Von Elektronik und auch von Schlössern versteht er viel. Als Aufpasser bei einem Einbruch hat er sich ebenfalls bewährt.

Albert Liet:

Er ist ca. 30 Jahre alt, intelligent und geschickt. Seit dem 2. Weltkrieg weiß

er, was Sprengstoff ist - er hat damals ein paar Brücken gesprengt. Albert hat einiges im Kopf, wenn es ums Kämpfen und um Autos geht.

Mohammed Abdula:

Er zählt ca 40 Lenze und ist, wie der Vorname schon sagt, ein Boxer.

Serge Fontane:

Er ist ca. 35 Jahre alt, groß und kräftig. Er ist durchschnittlich intelligent und sehr aggressiv. Außerdem ist er Boxer und ein Auto-Kenner.

Frank Maloya:

Er ist ca. 40 Jahre alt, groß und eher schlank. Er ist schlau und kann seine Gedanken sehr gut verstecken. Sein Interesse gilt den Autos. Durch seinen indianischen Ursprung kann er eine Gefahrensituation sehr gut einschätzen. Er ist als Schmiere-Steher sehr geeignet.

Neil Grey:

Er ist in etwa 20 Jahre alt, ruhig und selbstsicher. Er versteht sich auf Schlösser und Elektronik.

Mark Hart:

Er ist annähernd 30 Jahre und eher schlank. Mark ist eine Intelligenzbestie. Körperlich ist er o.k., weil er den schwarzen Gürtel in der koreanischen Selbstverteidigungskunst HAP KI DO besitzt. Das Knacken von Schlössern gehört zu seinen Baby-Aufgaben.

Jim Danner:

Er ist alt und besitzt blaues Blut.

Robert Bull:

Er ist ca. 20 bis 25 Jahre, freundlich und hilfsbereit. Trotzdem bleibt der Mensch ein Geheimnis. Von Autos, Schlössern und Elektronik versteht er einiges.

Thomas Groul:

Er ist etwa 20 Jahre und hochintelligent. Er hat noch nie gearbeitet, besitzt aber trotzdem Geld. Erfahrung mit Schlitten und mit Kampf prägen seine Persönlichkeit.

Helen Parker:

Sie ist ca. 30 bis 35 Jahre alt, zählt zu den Erfolgsmenschen, ist sehr reizend und fair.

Dan Stanford:

Er ist ein Mensch, der für und mit seinem Beruf lebt. Der Dienst dauert für ihn 24 Stunden am Tag. Außerdem ist er sehr intelligent und agil.

John Gludo:

Das ist der Herr Inspektor höchstpersönlich. Er ist sehr tolpatschig und soll sehr wahrscheinlich Inspektor Columbo verkörpern.

Miles Chickenwing:

Dieser Herr ist Seine Majestät, der Polizeichef. Er ist immer gestreßt und etwas dick. Man sollte aber seine Aufgaben nicht unterschätzen.

Mary Bolton:

Eine Frau, die sich unter Männern durchsetzen kann Sie ist sehr klug und nett.

Eric Pooly:

Er ist ca. 42 Jahre alt und Brillenträger. Durch seine Brille sieht er sehr intelligent aus. Eine geheimnisvolle Person.

Prof. Emil Schmitt:

Einige Jahre Professor. Deutlich an seiner Gestalt erkennbar. Er ist einer der besten Sprengstoffexperten.

Elisabeth Schmitt:

Die Frau von Professor Schmitt. Sie ist sehr zurückhaltend, aber intelligent. Sie hat ihre Lebenserfahrung. Dank ihres Mannes hat sie viel über Safes und Sprengstoff gelernt.

Margret Briggs:

Das ist also die Frau von Herbie. Sie paßt zu ihm. Sie hat nicht unbedingt viel auf dem Kasten, aber auch nicht gerade wenig. Man sollte sie nicht überschätzen. Sie kennt sich mit Safes und Schlössern aus und kennt von den meisten Modellen Stärken sowie Schwächen.

Peter Brook:

Brook hat viel erlebt. Er ist zwar etwas ungeduldig, aber intelligent und stark. Er behält Ruhe in sehr vielen Situationen. Er ist Spezialist im Bereich der Elektronik. Über Autofahren denkt er, daß man es kann oder nicht kann. Man sollte sich aber nur auf seine Fähigkeiten im Elektronik-Bereich verlassen.

Samuel Rosenblatt:

Er kann sehr viel - nahezu alles! Im Leben zieht er sich zurück, ist aber sehr intelligent.

Lucas Grull:

Er soll ein Soldat sein, ist aber sehr unzuverlässig. Behauptet, der beste Autofahrer und Kämpfer zu sein. Sehr eingebildet.

Ken Addison:

Das ist ein Mann! Ehre und Disziplin sind sein Gebot. Ein Mann wie Worf.

Jiri Poulin:

Er ist ca. 35 bis 40 Jahre alt und kräftig. Seine Hände sind die eines Handwerkers. Er ist ein vielschichtiger Mensch. Wahrsagen ist seine Spezialität. Erfahrung im Kampf hat der Gute auch, und daß er Auto fahren kann, ist ganz selbstverständlich.

Garry Stevenson:

Er ist ca. 30 Jahre alt und ein Durchschnittstyp. Bei Schlössern und Tresoren

ist er ziemlich der Beste, und selbst als Aufpasser hat er sich schon bewährt.

Al Mel:

Er bezeichnet sich als Scheich, ist vielleicht jedoch ein Bulle! Wenn's um Autos geht, ist er Spezialist.

Jack Motart:

Dieser Typ ist ein Künstler. Er versteht von jeder Sache etwas: von Schlössern, Elektronik und Safes. Am besten ist der Gute jedoch in der Musik.

Kevin Smith:

Er ist irgendwie abgenutzt. Mit dem Alkohol hat er sehr große Probleme. Von Elektronik weiß er viel. Unter der Motorhaube von Autos ist er quasi daheim.

Mike Kahn:

Kahn hat sehr gute Abwehrkräfte und ist erfahren. Für sein Alter ist er kräftig und in Form.

Frank De Silva:

Er ist sehr selbstsicher. Er weiß viel, er kann viel, da er sehr viel unterwegs ist. Am liebsten ist er an Orten, wo die Fäuste fliegen. Er hat aber auch Erfahrung mit Schlössern.

Justin White:

Sie ist cool, hübsch und intelligent. Sie kennt sich mit Autos aus, was für eine Frau eher ungewöhnlich ist.

John O Keef:

Er ist ca. 40 Jahre alt, eher ruhig, sehr vertrauensvoll und vertrauenswürdig. Ein Handwerker, wie er im Buche steht. Mit Elektronik und Schlössern kennt sich John aus bei den guten alten Safes muß er leider passen.

Luthmilla Nervesaw:

Sie ist nicht aus Großbritannien, aber sehr geheimnisvoll. Als Aufpasser ist sie einsame Klasse.

Thomas Smith:

Er ist ein Erfolgsmensch. Servieren + Kassieren sind sein Spezialgebiet.

Ben Riggley:

Er besitzt ein Hotel und ist ein guter Geschäftsmann.

Richard Doil:

Er ist witzig und sehr ansprechend. Bier gehört zu seinen Spezialitäten.

Sabien Pardo:

Süß, cool, perfekt und und und...

Red Standson:

Ein Gesetzesvertreter.

Pater James:

Ein Geistlicher, der für den lieben Gott alles tut.

Mrs. Parker:

Bei ihr stehen hochwertige Statuen. Die Kundschaft hat wohl zuviel Geld.

Mr. Maloya:

Dieser Mann verdient seine Brötchen mit dem Verkauf von Lederwaren. Sein Geschäft sieht jedenfalls so aus. Ob er noch etwas anderes macht?

Mr. Pooly:

Ein sehr seriöser Herr, der sehr wahrscheinlich seine Ware aus illegalen Kreisen bezieht. Hier kann man seine geklauten Objekte verschachern.

Sabien Pardo:

Cool.

DIE ORTE:

Holland Street:

Am Ende der Straße befindet sich das Ugley Dog Hotel. Ein weiteres Highlight dieser Straße ist das Fat Man's Pub - eine Kneipe in traditionellem Stil.

Außerdem befinden sich hier noch zwei kleinere Läden.

Cars & Vans, Wellington Road:

Auf dem Gelände dieses Autohändlers gibt's einen Parkplatz mit recht brauchbaren Wagen sowie eine Werkstatt. Im vorderen Bereich befindet sich ein Haus, in dem das Büro sowie einige Wohnungen untergebracht sind.

Watling Street:

Das Highlight dieser Straße ist bestimmt das "Wairus & the Yellow Shades", eine Bar, die sehr vielversprechend ist. Hier befinden sich auch noch ein Kunst- oder Antiquitätenladen sowie ein Werkzeugladen. Eine Polizeistation rundet die Gegend ab,

Hotelzimmer:

Ein ordentliches Zimmer mit einem Telefon (wichtig!).

Ugley Dog Hotel:

Eines der besten Hotels, weil das Personal höflich und nicht aufdringlich ist.

Fat Man's Pub:

Ein Pub, wo man viele Kontakte knüpfen kann.

Cars & Vans Büro:

Das Büro des Autohändlers. Es ist sehr eng.

Werkzeughändler:

Einer der begehrten Werkzeugläden. Hier bekommt man fast alles.

Polizeistation:

Eine sehr außergewöhnliche Polizeistation.

Wairus & the Yellow Shades:

Ein Lokal zum Knüpfen von neuen Kontakten.

Victoria Station:

Das ist Londons berühmtester Bahnhof.

Lisson Grove 17:

Eine nette Wohngegend.

Kiosk, Fulham:

Dieser Kiosk wird von einem alten Mann geführt. Bei einem Überfall bekommt man höchstens das Geld aus der Kasse, Zeitungen und ähnlichen Kram.

Beobachtungsplan:

05:00 Besitzer kommt

06:00 Zeitungen werden geliefert

06:03 Erster Kunde kommt

12:00 Besitzer läßt sich Pizza kommen

14:23 Es regnet

16:10 Alle Ausgaben der Times sind verkauft

18:00 Besitzer schließt ab und verläßt Trafik

19:00 Nichts Besonderes

02:20 Polizeistreife kommt

Tante-Emma-Laden, South East, Waterloo:

Der Laden liegt in einer feinen Gegend, Das bedeutet, daß man hier von Zeit zur Zeit viel Geld holen kann. Gut für einen schnellen Bruch geeignet.

Beobachtungsplan:

05:30 Besitzerin kommt

06:00 Zusteller bringt frisches Obst

06:30 Zusteller bringen andere Lebensmittel

07:30 Angestellte kommt

08:00 Erste Kunden kommen

12:00 Mittagspause

14:00 Geschäft wird wieder geöffnet

15:50 Bobby macht Routinegang

18:00 Geschäft wird geschlossen

22:22 Polizeistreife kommt

Juwelier, Oxford Street:

Der Juwelier hat eine sehr große Auswahl an Gold, Uhren etc. In der Auslage liegt eine Cartier mit Goldgehäuse. Holt sie Euch!

Beobachtungsplan:

07:30 Besitzer kommt

08:00 Geschäft wird geöffnet

09:30 Streunender Köter pinkelt an Laterne

12:00 Mittagspause, Besitzer verläßt Geschäft

13:30 Polizeistreife kommt

15:00 Geschäft wird wieder geöffnet
15:30 Putzfrau reinigt Schaufenster
17:59 Besitzer aktiviert Alarmanlage
18:00 Geschäft wird geschlossen
20:20 Polizeistreite kommt
22:20 Zwei Betrunkene wanken vorbei
23:30 Wach- und Schließgesellschaft kommt
02:00 Bewohner des Nachbarhauses kommt heim
04:20 Wach- und Schließgesellschaft kommt

Old Curiosity Shop, Kensington Church Str.:
Hier findet man alle und wertvolle Sachen.

Beobachtungsplan:

08:00 Besitzer schließt auf
09:10 Penner sitzt vor dem Schaufenster
09:20 Besitzer vertreibt Penner
12:00 Mittagspause. Besitzer verläßt Geschäft
14:00 Geschäft wird geöffnet
15:00 Kunden kommen und gehen
18:00 Geschäft wird geschlossen
20:40 Polizeistreife kommt
04:00 Wach- und Schließgesellschaft kommt

Pink Villa, Limehouse:

Das ist der Treffpunkt eines Transvestitenvereines, der schon seit 1748 existiert. Man kann sich vorstellen, daß die Kassen nach jedem Treffen klingeln.

Beobachtungsplan:

06:00 Reinigungsdienst kommt
07:00 Reinigungsdienst geht
10:00 Vereinslokal wird geöffnet
11:00 Mitglieder kommen
14:00 Kommen und Gehen der Mitglieder
19:00 Inspektor von Scotland Yard tritt ein
(was will der denn dort???)
21:30 Dame, ähnlich Inspektor, verläßt Lokal!
02:00 Letzte Mitglieder verlassen Lokal
03:30 Polizeistreife kommt

Seniorenheim, Maida Vale:

Ein sehr exklusives Heim, in dem es nichts zu holen gibt.

Beobachtungsplan:

08:00 Frühstück im Speisesaal

09:00 Besucher kommen
12:00 Mittagessen im Speisesaal
13:30 Krankenwagen fährt vor
13:40 Krankenwagen fährt ab
16:30 Leichenwagen fährt vor
16:40 Leichenwagen fährt ab
18:00 Abendessen im Speisesaal
19:00 Schlafenszeit. Lichter aus
20:00 Eingangstür wird abgesperrt
21:00 Pflegepersonal für Nachtschicht trifft ein
22:00 Alles ist ruhig
04:30 Polizeistreife kommt

Highgate, Highgate Cemetery:

Ein Friedhof, auf dem man die Überreste von Karl Marx findet.

Grab von Karl Marx, Highgate Cemetery:

Das Grab des Denkers.

Beobachtungsplan:

08:00 Friedhof wird geöffnet
09:00 Beginn der Führung durch Friedhof
11:30 Historikerdelegation aus der Sowjetunion kommt
14:00 Kommunisten legen Kranz nieder
19:00 Friedhof wird geschlossen
20:00 Nachtwächter macht ersten Rundgang
23:00 Zweiter Rundgang der Nachtwache
02:00 Dritter Rundgang der Nachtwache
04:40 Katze macht Häufchen vorm Grab
04:50 Polizistreife kommt
05:00 Letzter Rundgang der Nachtwache

Villa, Lillie Road, Chelsea:

Eine Villa mit viel Inhalt.

Beobachtungsplan:

05:40 Zeitungsjunge bringt Times
06:10 Milchmann kommt
06:30 Müllabfuhr kommt
07:20 Licht geht an
07:50 Garagentor wird geöffnet
07:51 Besitzer verläßt Villa
07:53 Geliebter der Ehefrau kommt
12:00 Butler (Geoffrey) läutet zum Lunch

13:00 Gärtner beginnt, Hecke zu schneiden
15:59 Geliebter verläßt Villa (was hat er die ganze Zeit gemacht?)

16:00 Ehemann kommt von Arbeit zurück
18:00 Butler (Geoffrey) läutet zum Dinner

22:30 Licht geht aus

03:30 Polizeistreife kommt

Kenwood House, Hampstead Lane:

Ein Landhaus. In Inneren befinden sich viele Meisterwerke, die nur darauf warten, geklaut zu werden.

Beobachtungsplan:

08:00 Öffnung des Gebäudes

09:00 Bus mit japanischen Touristen trifft ein

09:30 Beginn der Führung

09:40 Japanischer Tourist verirrt sich

10:00 Sicherheitspersonal macht Rundgang

12:00 Personal macht Mittagspause

13:00 Weiterhin keine Spur vom verirrtten Japaner

18:00 Letzte Führung wird beendet

18:55 Nachtwächter kommen

19:00 Schließung des Gebäudes

19:20 Suche nach Japaner ergebnislos abgebrochen

20:00 Nachtwächter machen Rundgang

22:00 Erneuter Rundgang der Wächter

22:22 Verirrter Japaner wird gefunden

00:10 Straßenköter beginnt zu heulen

02:00 Neuerlicher Rundgang der Wächter

04:00 Letzter Rundgang der Nachtwächter

06:00 Personalwechsel

06:04 Nachtwächter verlassen Gebäude

Ham House, Richmond:

Im Ham House lassen sich sehr viele wertvolle Gemälde abstauben.

Beobachtungsplan:

07:00 Reinigungsdienst kommt

07:40 Reinigungsdienst geht

08:00 Gebäude wird geöffnet

10:00 Beginn der Führungen

10:20 Herabfallender Kronleuchter verletzt alten, reaktionsschwachen

Besucher

10:40 Rettungsfahrzeug trifft ein

10:50 Rettungsfahrzeug fährt ab
10:51 Rettungsfahrzeug überfährt Passanten
10:52 Rettungsfahrzeug nimmt Passanten mit
12:00 Ein Teil des Personals macht Mittagspause
14:00 Alarmanlage wird erprobt
18:00 Letzte Führung wird beendet
18:50 Nachtwächter kommen
20:00 Gebäude wird geschlossen
21:40 Nachtwächter machen Rundgang
00:00 Geist von Herzogin Lauderdale erscheint
01:30 Erneuter Rundgang der Nachtwächter
06:00 Personalwechsel

Osterly Park House, Isleworth:

Ebenfalls ein Landhaus, aber mit noch mehr Gemälden, die darauf warten, regelrecht von den Wänden gerissen zu werden.

Beobachtungsplan:

08:00 Gebäude wird geöffnet
08:10 Die ersten Besucher kommen
09:20 Gärtner kommen
10:00 Hecken werden geschnitten
10:20 Gärtner stürzt von Leiter
11:00 Parkwächter macht Rundgang
12:00 Mittagspause der Gärtner
13:00 Mittagspause des Parkwächters
16:00 Nichts Besonderes
17:50 Nachtwächter kommen
18:00 Gebäude wird geschlossen
20:00 Rundgang der Nachtwächter
21:00 Polizeistreife kommt
23:00 Erneuter Rundgang der Nachtwächter
00:00 Geisterstunde beginnt
00:40 Verdächtiges Geräusch aus Gebäude
01:00 Geisterstunde ist beendet
01:30 Neuerlicher Rundgang der Nachtwächter
03:00 Letzter Rundgang der Nachtwächter
06:00 Personal wird gewechselt

Suterby's, Bond Street:

Um hier einzubrechen, braucht's einen Fensterputzer.

Beobachtungsplan:

06:00 Austausch der Wachen
07:00 Reinigungsdienst trifft ein
07:02 Putzfrau trifft verspätet ein
09:00 Auktionshaus wird geöffnet
10:30 Erste Versteigerung findet statt
13:30 Zweite Versteigerung findet statt
14:00 Austausch der Wachen
15:40 Wachpersonal faßt Dieb
15:50 Polizei trifft ein
15:52 Polizei nimmt Verhaftung vor
15:54 Polizei fährt ab
16:30 Auktionshaus wird geschlossen
19:00 Wachpersonal macht Rundgang
22:00 Nachtwächter kommen
00:00 Nachtwächter machen Rundgang
03:30 Polizeistreife kommt

Chiswick House, Turnham Green:

Ein Gebäude wie ein römischer Tempel Dort befinden sich zahlreiche Gemälde, Statuen und Vasen, die unbezahlbar sind.

Beobachtungsplan:

09:00 Reinigungspersonal trifft ein
09:30 Maurer kommen
09:34 Maurer beginnen mit Sanierung
10:00 Gebäude wird geöffnet
10:20 Reinigungspersonal verläßt Gebäude
11:00 Erste Führung beginnt
11:02 Ein Besucher kommt zu spät zur Führung
11:04 Besucher geht verärgert weg
12:00 Gebäude wird geschlossen
16:00 Gebäude wird wieder geöffnet
17:00 Maurer verlassen Gebäude
18:00 Letzte Führung wird beendet
18:02 Nachtwächter kommen
18:06 Gebäude wird geschlossen
21:30 Rundgang der Nachtwächter
23:30 Neuerlicher Rundgang der Nachtwächter
01:40 Es beginnt zu regnen
03:00 Leeter Rundgang der Nachtwächter
05:58 Personalwechsel

05:59 Nachtwächter verlassen Gebäude

British Museum, Great Russel Street:

In diesem Museum befinden sich der Stein von Rosetta und zwei der vier Originale der Magna Charta. Das muß man einfach haben.

Beobachtungsplan:

08:00 Reinigungsdienst trifft ein

08:20 Wachpersonal macht Rundgang

10:00 Museum wird geöffnet

10:01 Die ersten Besucher kommen

10:20 Lehrer mit Schülergruppe besucht Museum

10:30 Lästiger Schüler läßt Alarmanlage aus

10:32 Lehrer mit Schülergruppe wird des Hauses verwiesen

11:00 Sanierungsarbeiten werden begonnen

13:36 Polizeistreife kommt

14:00 Wachpersonal macht Rundgang

15:50 Es beginnt zu regnen

17:00 Gebäude wird geschlossen

17:01 Wachpersonal wird verstärkt

19:10 Rundgang eines Nachtwächters

20:10 Pizzawagen hält vor Haupteingang

20:11 Pizzawagen fährt ab

23:30 Rundgang der Wachen

01:40 Polizeistreife kommt

03:40 Letzter Rundgang der Wachen

06:00 Nebel zieht auf

Natural Museum, Cromwell Road:

Hier vermodern nur Saurier, Insekten, Mineralien. Wer jedoch einen Abnehmer finden kann, scheffelt auch mit diesem Zeug Kohle - sonst: Finger weg!

Beobachtungsplan:

07:40 Verkehrsstau in der Cromwell Road

08:00 Die Wachen werden ausgetauscht

10:00 Museum wird geöffnet

11:30 Kommen und Gehen der Besucher

14:00 Nichts Besonderes

18:00 Museum wird geschlossen

20:00 Personalwechsel

21:30 Rundgang der Nachtwache

23:00 Nichts Besonderes

02:20 Nichts Besonderes

03:30 Polizeistreife kommt

04:50 Rundgang der Nachtwache

National Gallery, Trafalgar Square:

Ein ganz normales Museum mit wertvollen und weniger wertvollen

Gegenständen. Beobachtungsplan: 07:59 Austausch der Wachen 08:00

Reinigungspersonal beginnt mit Arbeit 09:59 Besucher drängen sich vor Gebäude

10:00 Galerie wird geöffnet 12:00 Kein großer Besucherandrang 14:00 Starker

Besucherandrang 16:00 Nichts Besonderes 18:00 Gebäude wird geschlossen 20:00

Personalwechsel 21:10 Rundgang der Wachen 23:50 Polizeistreife kommt 02:20 Alles

ist ruhig 03:10 Rundgang eines Nachtwächters 04:30 Alles ist ruhig

Victoria & Albert Museum, South Kensington:

Ein Museum mit sehr wertvollen Gegenständen aus der viktorianischen Zeit.

Beobachtungsplan:

07:00 Reinigungsarbeiten beginnen

08:00 Schichtwechsel der Wachen

10:00 Museum wird geöffnet

11:30 Historikerdelegation aus der Sowjetunion trifft ein

13:00 Nichts Besonderes

13:30 Historikerdelegation reist ab

15:15 Kommen und Gehen der Besucher

18:00 Museum wird geschlossen

20:00 Austausch der Wachen

21:30 Erster Rundgang der Nachtwache

23:30 Zweiter Rundgang der Nachtwache

01:30 Dritter Rundgang der Nachtwache

03:20 Polizeistreife kommt

04:10 Letzter Rundgang der Nachtwache

06:00 Nichts Besonderes

Bank of England, City of London:

Das Ziel jedes Bankräubers. Tausende von Alarmanlagen, weil im Safe sehr viele

Goldbarren herumliegen. Eine Aufgabe für absolute Profis.

Beobachtungsplan:

06:00 Gebäudereinigungspersonal trifft ein

06:30 Polizeistreife kommt

07:40 Geldtransporter fährt vor

07:50 Geldtransporter fährt ab

07:59 Austausch der Sicherheitsbeamten

08:01 Zwei Sicherheitsbeamte stellen sich vor den Haupteingang

09:00 Bank wird geöffnet

10:30 Polizeistreife kommt
12:00 Bank wird geschlossen
13:30 Nichts Besonderes
16:00 Bank wird geöffnet
17:20 Geldtransporter fährt vor
17:30 Geldtransporter fährt ab
18:20 Polizeistreife kommt
18:30 Bank wird geschlossen
20:00 Austausch der Sicherheitsbeamten
22:20 Polizeistreife kommt
01:30 Nachtwächter macht Rundgang um Gebäude
03:40 Penner setzt sich auf Stufen des Einganges
04:20 Polizeistreife vertreibt Penner
04:40 Alles ist ruhig

Tower of London, City of London:

Hier befinden sich die Kronjuwelen und die Imperial State Crown. Wieder mal nur für Profis geeignet.

Beobachtungsplan:

06:00 Beefeaters (Wächter) marschieren auf
07:00 Beefeaters machen Rundgang
08:30 Touristen füttern Raben vor Tower
09:00 Erste Führung durch den Tower beginnt
09:30 Polizeistreife kommt
10:00 Beefeaters machen Rundgang
11:30 Kommen und Gehen von Besuchern
14:40 Zweite Führung durch den Tower beginnt
16:00 Beefeaters machen Rundgang
18:00 Tower wird geschlossen
18:01 Nachtwächter kommen
19:10 Polizeistreife kommt
20:20 Beefeaters machen Rundgang
23:30 Kein besonderer Vorfall
02:40 Beefeaters weisen alten Penner vom Gelände
04:33 Polizeistreife kommt
04:40 Alles ist ruhig
Autor: Marcel Smuz

1.90 Der Clou CD³²

Spielname: Der Clou CD32

Hersteller: Neo

Genre: Strategie/Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Komplettlösung

Level Codes:

2 030673

3 145367

4 823264

5 253153

6 569875

7 028074

8 361791

9 477321

10 786186

Beantwortet man im Lokal "Walerus" (Level 6) die Frage des Polizisten mit "James Bond", wird man zwar eingeknastet, begegnet dort aber Lukas Grull, der einen "Dimensionsbrecher" bei sich trägt. Wer sich dieses Teil ausborgt, wird mit einem lustigen Extra überrascht!

1.91 clown o mania

Spielname: Clown 'o' Mania

Hersteller: Star Byte

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Wer bei diesem Spiel unendlich viele Schüsse und Sprünge haben möchte, der sollte <BOTH MOUSE>, <FIRE> und <G> gleichzeitig drücken.

In Pausenmodus gehen und dann <HELP> drücken!

1.92 codenameiceman

Spielname: Codename: Iceman

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Komplettlösung - Codename: Iceman

Wir lesen die Zeitung (read magazine) und stehen danch auf (stand), um uns an dem Volleyballspiel zu beteiligen (play). Da der Ball nach kurzer Zeit in das Wasser fällt, springt ein Mädchen hinterher, um ihn zurückzuholen. Leider kann die Kleine nicht schwimmen und würde vor unseren Augen absaufen, wenn wir sie nicht aus dem Wasser zerren und zu gelernten Hilfsmaßnahmen greifen würden (shake and shout, call for help, establish airway, look, listen, feel, give two good breathes, look, listen, feel, check pulse, begin compression). Nach der gelungenen Rettungsaktion ziehen wir wieder das Hemd an, das auf dem Liegestuhl liegt (get shirt). Im Hotel (open door) bitten wir an der Rezeption nach unserem Schlüssel (talk to clerk, get key). An der Wand erspähen unsere Adleraugen ein Schild, das wir lesen (read sign). Die Nummer schreiben wir auf und gehen dann zur Bar, wo wir ein einsames Mädchen entdecken. Wir sprechen sie an (look girl, talk to girl) und bestellen ihr ein Getränk (order girl a drink). Nun wagen wir ein Tänzchen (dance). Nach dem Tanz begeben wir uns wieder zu den Plätzen (sit). Wir bejahen ihre Frage (yes) und werden won ihr zu ihrem Appartement geführt. Dort küssen wir uns (kiss girl, yes), setzen uns (sit) und führen ein kleines Gespräch mit der süßen Maus (talk to girl). Nach dem ausführlichen Talk geht`s (kiss girl, kiss girl ...).

Am nächsten Morgen wachen wir alleine auf. Wir stehen auf und werfen einen Blick auf den Tisch, wo ein Zettel liegt, den wir nehmen (look table, get note, read note). Wir verlassen das Haus und betrachten den Ring, der auf dem Boden liegt (look floor, take earring). Nachdem wir festgestellt haben, da er sich öffnen läßt (open earring), nehmen wir das Filmband (look into earring, take film).

Wir eilen nach Hause, wo wir in der Schublade den Personalausweis und etwas Wechselgeld entdecken (open drawer, get change, get card, close drawer). Dem Schrank entnehmen wir ein Buch, das in der Jackentasche steckt (open closet, look into pocket, get book, close closet). Mit den Groschen bezahlen wir die Zeitung, die wir vor dem Hotel bekommen (deposit charge). An der Rezeption des Hotels erhalten wir eine Nachricht, die wir sofort lesen (get message, read message). Doch nun beginnt der Auftrag erst. Dieser wird uns von Braxton, den wir von dem Hotelzimmer anrufen müssen, mitgeteilt (use phone, 1-202-555-2729, talk to Braxton).

Am Liegestuhl warten wir auf ein Wassertaxi, das uns nach kurzer Zeit abholt und in die Hauptstadt der Vereinigten Staaten, Washington, bringt. Wir beantworten die Frage des Chauffeurs (yes) und reichen ihm den Personalausweis (show id-card). Diese Handlung wiederholen wir bei dem Pförtner. Mit dem Lift fahren wir nach oben, wo wir erneut den Ausweis

vorzeigen und dann durch die Tür gehen. Nachdem die Rede beendet ist, nehmen wir den Brief (take envelope) und die Karte, wobei wir darauf achten sollten, daß wir die richtige (die zweite) erhalten (ask for id-card, look id-card). Wieder unten angekommen zeigen wir die Karte (show id-card) und gelangen prompt auf ein U-Boot.

Nach dem Gespräch mit dem "Driver" (talk to man, show orders, yes) salutieren wir vor der Landesflagge (salute flag), begrüßen den Offizier (salute officer) und bitten, an Bord kommen zu dürfen (request permission to come aboard). Im Regal unserer Kabine finden wir das Code-Buch (open shelf, get book, close shelf). Jetzt kommt harte Arbeit auf uns zu. In der Zentrale befolgen wir alle Befehle, die uns der Kapitän gibt (auf 5 Knoten beschleunigen, 180 Grad wenden, 270 Grad wenden, auf 20 Knoten beschleunigen, close hatch, confirm green board, auf 200 Fuß abtauchen, depth attained, volle Kraft voraus, 360 Grad wenden, Maschinen stop). Wir gehen in die Kapitänskajüte (134, get envelope, open envelope, look chart, read orders, ask for combination of safe) und wieder zurück in die Zentrale, wo wir den Computer mit folgenden Kursangaben füttern (look table, plot course): 71N-172W, 88N-60W, 80N-0W, 67N-22W, 35N-13W (exit).

Danach werden wieder die Befehle vom Kapitän ausgeführt (auf 40 Knoten gehen, auf 300 Fuß abtauchen, depth attained, Geschwindigkeit auf 20 Knoten reduzieren, dann auf 5 Knoten zurück). Vom Funker erhalten wir eine Nachricht (get message). Wir knacken den Safe, der in der Kapitänskajüte steht (open safe, 23448803, open briefcase, 762123, use id-card, insert film).

Wir kehren in unsere Kabine zurück und dürfen dann mit Hilfe des Code-Buches die Meldung entschlüsseln (look book, read book). Die Washington-Codes: A-0, B-8, C-6, D-4, E-2, F-1, G-3, H-5, I-7, J-9. Die CIA-Codes: A-3, B-1, C-9, D-7, E-5, F-4, G-6, H-8, I-0, J-2. Mit Hilfe des Handbuches wird es uns gelingen, die Codes zu knacken. Die jeweiligen zwei Wörter, die wir dort finden, müssen einen Sinn ergeben. Die Wörter-Kombination geben wir in den Computer ein (use computer). Ob so wohl ein AMIGA 5000 aussehen wird? Mit dem Werkzeug, das wir aus dem Schreibtisch holen (open drawer, take caliper), wandern wir in den Torpedoraum (climb down), wo wir mit dem Matrosen sprechen (talk to man). Hier unten entdecken wir einen Schaden an der Maschine (press button, get cylinder, measure cylinder, measure hole). Mit dem Hammer aus dem Maschinenraum (open drawer, get hammer, close drawer) bauen wir den Zylinder in der Werkstatt nach (open cabinet, get cylinder, 6, get cotter pin, measure cotter pin, use lathe, set lathe, 1, turn on lathe, use grinder, use press, select

bit, 1/4, turn on press). Damit haben wir das wichtige Teil nachgebildet und setzen es im Torpedoraum an seine Stelle (install cylinder, install cotter pin, press button). Wir holen Sprengstoff und aus der Küche eine Flasche (open cabinet, get explosives, get flares, get bottle, yes, yes). Wir nehmen dem armen Kerl sein ganzes Geld und das, was uns interessiert, ab und gehen dann wieder in die Zentrale.

Dabei bemerken wir, daß sich feindliche Schiffe nähern. Wir eilen zum Kapitän auf die Brücke (stand) und sprechen ihn an (talk to captain). Nach dem Lagegespräch schießen wir die Schiffe ab (hart, aber herzlich - hähä!) (silent running, 5 Knoten, 700 Fuß runter, Harpoons und Sting Rays aktivieren, schießen), während wir den feindlichen Torpedos ausweichen. Nach dem Kampf holen wir uns wieder einige Meldungen beim Funker ab und entschlüsseln sie wie gewöhnlich. Wir begeben uns wieder in die Zentrale und weichen den Eisbergen aus. Danach bekommen wir erneut Meldungen vom Funker (wieder entcoden).

Als nächstes steigen wir in einen Seekampf mit einem feindlichen U-Boot ein (silent running, 5 Knoten, 1200 Fuß, sämtliche Stinger los, fremden Torpedos ausweichen, Decoys abfeuern). Nach einigen Stunden kreuzt ein U. S. -Zerstörer unseren Weg. Um ihn zu informieren, daß wir bereit sind, ihm nach Tunis zu folgen, schalten wir den Sonar ganz kurz ein (active sonar). Vor Tunis tauchen wir bis auf 70 Fuß auf und stoppen dann alle Maschinen, um einen Blick durch das Fernrohr zu riskieren (look through scope). Wir erfahren, da der Bohrturm in 280 Grad und der Hafen in 40 Grad liegt (get range of rig, get range of harbour). Im Maschinenraum bekommen wir die "Lizenz" zum Tauchen, die aber leider nicht ganz in Ordnung ist (press button, get diver, examine diver, check vibration, examine shaft). Deshalb reparieren wir das Teil eben (open drawer, get wrench, 1/2, close drawer, open cabinet, get washer, 1/2, get nut, 1/2, press button, get diver, install washer, install nut, tighten nut with wrench).

Nach dieser schwierigen Aufgabe holen wir noch schnell den Schlüssel, der in der Werkstatt zu finden ist (get key). Mit diesem holen wir den Taucheranzug aus dem Lagerraum (unlock door with key). Wir programmieren den Schlitten mit den Daten 2850, 280, 1640, 40 (enter coordinates). Wir hetzen zur Ausstiegsluke und legen den Taucheranzug an (open door, get scuba). Wir tauchen rüber zum Bohrturm und bringen an ihm die Sprengladung an (put explosives). Danach geht's weiter, und zwar in den Hafen von Tunis (activate device). Wir betreten die Grotte (light flare) und verlassen sie durch den Hinterausgang wieder, um der Strömung zu folgen. Wir verstauen die Rumflasche im Fischernetz (put bottle) und tauchen zu den Baumstämmen, wo wir den Diver

verstecken (hide diver). Wir suchen den Fischer auf (say iceman, get line, look weight, open capsule, look map) und gehen zurück ins Haus, wo wir uns umziehen (look room, look floor, look crate, wear clothes).

Am See treffen wir das nette Mädchen (Stacy), das wir am Anfang kennengelernt haben (look girl). Auch ihr nennen wir das Codewort (say iceman). Dafür gewährt sie uns einen Blick auf die Karte (get map, look map, give map to Stacy). In ihrer Wohnung finden wir ein Band in der Eisbox (look top of icebox, get tape), etwas Butter und einen Zettel (open box, look into box, get butter, open dish, get paper, read paper, close box), sowie einige brauchbare Dinge mehr (look counter, get sugar canister, open canister, open bottom, get rubber, get weapon). An der Wand hängt eine Karte, die wir natürlich auch noch kurz anschauen und dann mitnehmen (look wall, get card). Wir schauen durch das Fenster (look through window) und rufen dann den Entführer mit der Nummer von der Karte an (talk to caterer). Und da wir gerade am Telefon stehen, rufen wir auch gleich noch den Fast-Food-Service an (13-555-8097), um etwas zu essen zu bekommen (order food). Sobald der Fahrer angekommen ist, überwältigen wir ihn mit der Waffe und klauen ihm sein Auto, nachdem wir mit ihm die Kleidung getauscht haben (open door, use weapon, say remove clothes, use tape, say yes), denn nun sehen wir so aus wie ein Lieferant und können ohne Probleme zu den Entführern gelangen (open door, hide weapon, get food). Wir betreten das Gebäude und stellen das Essen auf den Tisch (put food on table), um die Gangster dann umzunieten (open lid, get weapon, shoot, shoot).

Die Wachen untersuchen wir und befreien dann den gesuchten Botschafter (look guard, free man). Nachdem er sich umgezogen hat (say change clothes), treten wir vor das Gebäude und fliehen dort auf den Berg, wo der Helicopter steht, mit dem wir davonfliegen können.

Autor: Nico Barbat

1.93 codename nano

Spielname: Codename Nano

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Als erstes wählt man die Startwelt "Ice World" oder "Techno World", in der man spielen will. Nun geht man auf "Start Area" und wählt Level 2 - 10.

Bei "Entersystem Complex" als Paßwort "FULLFILL" eingeben. Ein Piepton bestätigt den Cheat.

Nun kann man bei "Start Area" den gewünschten Startlevel wählen und mit "Entersystem Complex" startet man das Spiel ohne Eingabe eines Paßwortes.

Im Spiel gibt es noch unendlich Energie und Munition und <RIGHT MOUSE> bringt einen in den nächsten Level.

1.94 colonels bequest

Spielname: Colonels Bequest

Hersteller: ?

Genre: ?

Komplettlösung

Tip:

Die Wand bei Jeeves kann man nicht aufbrechen, aber hinter dieser sind die Leichen. Man muß in Akt V zu Celies Haus gehen und ihr die Halskette geben, die man in der Hundehütte findet, nachdem man den Hund mit dem Knochen aus dem Kühlschrank weggelockt hat. Nun darf man sich die Karotte nehmen, mit der man das Pferd beruhigen kann, um an die Laterne zu kommen, die wiederum in Akt VII mit den Streichhölzern des toten Clarence angezündet werden kann. Später steigt man bei der Wassernymphe in den Keller und gelangt dort hinter die besagte Wand, wo man dann die Leichen findet. Den Schlüssel für den Aufzug findet man in der Kanone auf dem Kaminsims, man kann ihn allerdings nur nehmen, wenn der Colonel nicht im Zimmer ist.

1.95 colonel_komp

Komplettlösung - The Colonel`s Bequest

Szene I

Wir gehen zu Ethel in ihr Zimmer und sprechen mit ihr über alle Personen, die uns interessieren (talk to Ethel, ask about Colonel / Lillian / Rudolph / Clarence / Wilbur / Blaze / Gertrud / Polly / Gloria, Beauregard, Jeeves, Celie, Fifi). Nach diesem ausführlichen Gespräch gehen wir in das Badezimmer, wo wir Lillian treffen, die wir beim Parfümieren beobachten. Wir machen uns nun auf den Weg in die oberste Etage, wo wir den rechten Wandschrank verschieben (push armoire). Wenn wir einen Blick durch das Loch des Bildes werfen, können wir ein Gespräch zwischen Lillian und Ethel verfolgen (look holes). Dasselbe wiederholen wir auf dem linken Flügel des Stockwerkes, wo wir den Colonel und Fifi erblicken (push armoire, look holes). Wir betreten nun den Raum von Wilbur, wo wir das Bett genauer untersuchen (look bed) und die Taschen durchwühlen (look bag). Auf dem Weg in das untere Parterre halten wir im Raum des Colonels, um dort unsere Zigarre und den Cognacschwenker zu überprüfen (look cigar, look decanter). Und das Spionieren geht auch gleich weiter, wenn wir die Uhr wegschieben (move clock) und durch das untere Bild schauen (look holes). Dadurch können wir Clarence und Gertrude beobachten, indem wir den Geheimraum rechts betreten und

den Spiegel beiseiterücken (move mirror). Wir gucken durch das untere Bild (look holes) und gehen dann in das Zimmer von Gloria und Gertrud, wo nun die Uhr zum ersten Mal schlagen sollte.

Szene II

Wir stehen auf und nehmen das Tuch vom Boden auf (look floor, take hanky). Wir beachten die Ratschläge natürlich genau, die uns der Vater gibt. Wir laufen zum Billardsaal und dort weiter nach links raus, wo wir eine Leiche entdecken, die wir durchsuchen (search body). Dadurch stellen wir fest, wie sie gestorben ist. Wir gehen in das Büro vom Colonel, wo wir den Waffenschrank öffnen (open cabinet) und uns dessen Inhalt anschauen. Die Waffe aus der Glasvitrine wird auch näher von uns examiniert (look case, look gun). Wir verlassen den Raum durch die linke Tür, folgen Wilbur und Clarence bis in den Flur und biegen dann in den rechten Gang ab, von wo wir die beiden durch das obere Bild belauschen können (move mirror, look holes). Wir suchen Lillian in ihrem Zimmer auf, um sie über verschiedene Personen auszufragen (siehe Gespräch mit Ethel). Falls Lillian nicht in ihrem Zimmer anzutreffen ist, finden wir sie auf jeden Fall in der Küche, wohin wir sowieso gehen müssen. Hier nämlich können wir den Knochen aus dem Eisfach holen (open icebox, take bone). Wir entfernen uns in Richtung Osten und warten, bis der Hund von Jeeves gefüttert wurde. Wir legen den Knochen beiseite (drop bone) und durchsuchen die Hundehütte (search dog house), wo wir das Juwelnhalsband finden (take necklace). Wir gehen zu Wilbur in die Bibliothek und von dort weiter in den linken Geheimgang und schauen dort durch das untere Bild (move clock, look holes).

Szene III

Wir durchstöbern nun alle Geheimgänge und finden dabei einen Gehstock (look floor, get cane). Danach gehen wir in die Bibliothek, wo wir die Federn untersuchen (look floor, look feathers) und den Stock mitnehmen (look floor, take poker). Im Stall findet die tragische Geschichte eine Fortsetzung. Wir untersuchen die Leiche von Wilbur (look body) und entdecken ein Brillenglas (take monocle). Damit können wir alles besser sehen. Im Kinderhaus beobachten wir Lillian (open door). Wir kehren in das Haus zurück und betreten dort den linken Geheimraum im oberen Stockwerk, um den Colonel zu beobachten (push armoire, look holes). Wir gehen in den linken Geheimraum des unteren Stockwerks und machen dort das gleiche (move clock, look holes). Wir gehen in den Keller, öffnen die Luke und nehmen aus dem Zimmer von Jeeves die Kekse mit (open cellar, take cracker). Wir arrangieren ein Meeting mit Celie, das vor ihrem Haus stattfinden soll. Steht sie nicht dort, klopfen wir an die Tür und gehen hinein (knock door). Wir fragen Celie über die Personen aus, die uns noch interessieren (siehe oben). Dabei sollten wir uns aber auch etwas beeilen, denn Zeit ist

Leben. Vorher geben wir ihr aber noch die Juwelenkette, die wir in der Hundehütte gefunden haben (give necklace to Celie). Wir nehmen die Karotte (take carrot) und machen uns wieder auf den Weg zurück ins Haus und in Wilburs Zimmer, wo erneut seine Taschen und das Bett durchwühlt werden (look bag, look bed). Vom Zimmer von Rudy und Clarence aus gehen wir in den rechten Geheimgang und schauen von dort aus die Szene an (push armoire, look holes). Wir gehen in das Zimmer des Colonels und hoffen, daß er gerade nicht da ist, denn dann können wir in die Kanone schauen (look in cannon) und den Schlüssel nehmen (take key). Wir gehen in den Aufzug und fahren mit ihm aufwärts (unlock control, up). Wir lesen die Zeitung in der Dachkammer (take newspaper) und sehen in die vordere Truhe (look in chest, examine chest with monocle). Wir betrachten die alten Klamotten (examine clothes with monocle) und fahren mit dem Aufzug wieder nach unten (down). Wir gehen in das Zimmer von Fifi.

Szene IV

Wir gehen gleich in den Billardsaal und betrachten dort den Schlamm (examine mud with monocle), die Federn (examine feathers with monocle) und nehmen und untersuchen die Schallplatte (take record, examine record with monocle). Wir latschen durch die Geheimräume und finden einen Zigarrenstummel (take butt). In der Gartenlaube finden wir die Leiche von Gloria (search body). Wir nehmen alles mit, was sie hat, und kehren zurück in das Haus. Dabei dürfen wir auf keinen Fall durch den Salon oder durch das Büro gehen. Vor der Haustür können wir eine Schlägerei zwischen Rudy und Clarence beobachten. Wir gehen in den Salon und warten, bis Fifi gegangen ist. Dann erst geben wir Polly den Keks (give cracker to Polly). Wir gehen in die Bibliothek, wo wir die verfluchten Federn erneut untersuchen, bevor Jeeves kommt (examine feathers with monocle). Nachdem Jeeves wieder verschwunden ist, gehen wir ins Eßzimmer und danach in das Büro.

Szene V

Westlich des Hauses suchen wir die Umgebung ab, wobei wir einen Fußabdruck entdecken (examine footprint with monocle). Außerdem finden wir hier eine Rolle, die wir mitnehmen und analysieren (take rolling pin, examine rolling pin with monocle). Wir gehen in den Stall für die Kutsche und nehmen die Ökanne mit (take oilcan). Wir schauen in die Kutsche (look in carriage) und untersuchen alles, was uns interessiert, mit dem Monokel. Hier könnten wir auch eine weitere Leiche finden. Wenn nicht, dann liegt sie im Rosengarten (search body). Wir gehen in das Zimmer von Fifi und dann in den Geheimgang links im oberen Stock, um Lillian und den Colonel zu observieren (push armoire, look holes). Wir treiben uns so lange in den Geheimgängen rum, bis der Geruch von Parfum in unsere Nase treibt. Dann gehen wir in das Eßzimmer, in den Salon und in das Zimmer vom Colonel. Dort warten wir, bis er verschwunden ist.

Szene VI

Im Badezimmer durchwühlen wir den Papierkorb (search basket). Wir untersuchen die Flasche (take bottle, examine bottle with monocle) und gehen in die Zimmer von Lillian und Fifi. Dort untersuchen wir die beiden Leichen (search body) und den Cognacschwenker (examine decanter with monocle). Wir gehen in den rechten Geheimgang der ersten Etage und beobachten von dort aus Clarence (push armoire, look holes). Wir werfen noch einen kurzen Blick durch das obere Bild (look holes) und flüchten dann zu Polly in den Salon. Ihr geben wir einen Keks (give cracker to Polly). Anschließend untersuchen wir das Glas (examine glass with monocle) und gehen dann zu Celie, die sich gerade in ihrer Hütte aufhält (knock door). Wir gehen in das Haus zurück und dann wieder hinaus.

Szene VII

Nachdem wir im Büro gewesen sind, geben wir Polly erneut einen Cracker (give cracker to Polly). Im Zimmer von Clarence und Rudy lesen wir das Notizbuch (read notebook). Die tote Clarence liegt im Bad oder in dem Zimmer von Wilbur (search body). Wir gehen in Lillians Zimmer, wo wir ihren Koffer öffnen (open suitcase), daraus das Tagebuch nehmen (take diary) und dieses lesen (read diary). Weiter geht es ins Büro, wo wir die Schränke und die Glasvitrine durchsuchen (look in cabinet, look case, look gun). In der Kapelle entfernen wir die Bretter mit der Brechstange (pry up floorboards with crowbar). Wir nehmen die Bibel, die sich darunter befindet (look hole, take bible), und lesen sie (read bible). Nachdem wir das Buch wieder zurückgelegt haben (put back bible), beten wir mit Celie, daß diese schreckliche Geschichte endlich ein Ende findet (pray with Celie). Wir gehen in das Kinderzimmer und beobachten Lillian (open door). Wir geben dem Pferd im Stall die Karotte (give carrot to horse) und nehmen die Laterne, die an der Wand hängt (open gate, take lantern). Wir klettern den Glockenturm hinauf und ölen oben die Glocke (oil bell). Wieder unten ziehen wir mit dem Spazierstock am Seil (pull rope with cane) und nehmen die Kurbel der Glocke (take crank). Wir ölen das Visier der Ritterrüstung, das sich nun bewegen läßt (oil visor, open visor). Dahinter wurde eine Notiz versteckt (take handle, look note). Im Heckengarten untersuchen wir die Statue (examine statue with monocle, look statue). Wir stecken den Hebel in die Öffnung (insert handle in shaft) und spielen an der Statue und dem Hebel herum (turn handle, turn statue). Wir zünden die Laterne an (light lantern) und finden in den Katakomben im Westen zwei Leichen, die wir identifizieren (search body, search body). Wir stecken die Kurbel in die Metallplatte und drehen daran (insert crank in plate, turn crank). Im Westen finden wir in einer kleinen Kammer Rudy's Grab (get lantern, pry open rudy's vault with crowbar). Wir stecken den Beutel ein (get pouch) und verlassen diesen ungastlichen Ort durch die Tür (unbar door). Wir gehen, wieder an der

frischen Luft, ins Haus und zu Lillians Zimmer.

Szene VIII

Wir gehen zur Haupttüre und lesen den Zettel, der dort hängt (read note). Im Heckengarten durchsuchen wir die Leichen (seach body) und nehmen den Schlüssel (take key). Wir heben den Revolver und die Munition auf (get bullets, get gun) und laden die Waffe (load gun). Wir gehen ins oberste Geschoß des Hauses und öffnen mit dem Schlüssel die Tür zum Dachboden (unlock door, open door). Wir stürmen hinein und machen der Tragödie ein Ende, indem wir Rudy mit der Waffe niederschießen (shoot Rudy).

Autor: Nico "Dire" Barbat

1.96 colonial conquest

Spielname: Colonial Conquests

Hersteller: ?

Genre: Strategie

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Michael Hilscher](#)

[Stefan Rabe](#)

Screenshots:

1

Tips:

Zunächst muß die Kolonie bzw. die Zahl der Kolonisten vergrößert werden, das gilt auch für jede weitere. Um einen starken Bevölkerungsrückgang zu vermeiden, sollte insbesondere zu Anfang mehr Nahrung produziert werden als nötig. Die restlichen Leute läßt man Ressourcen produzieren, am besten in Minen falls vorhanden. Mit Mining-Robots kann bereits zu Beginn die Produktion stark verbessert werden, danach sind Food-Robots und ein Granary (Kornspeicher) zu empfehlen. Falls kein gutes Weideland vorhanden ist, wird ein Greenhouse gebaut. Insbesondere bei neuen Kolonien kann die Bevölkerungszahl nicht steigen, solange kein neuer City-Komplex errichtet wird, dazu wird auch ein Kraftwerk gebraucht. Hat man zwei oder drei gute Kolonien, kann auch verstärkt geforscht werden. Es sollte mindestens möglich sein, Battlestars bauen zu können, da sie die einzigen effektiven Kampfraumschiffe darstellen.

1.97 cconquest_hilscher

Colonial Conquest,

ist ein PublicDomain Game, aber was für eins. Nur wenige PD`s sind so fesselnd, so komplex und so gut wie ColonialConquest!!!

Nach dem Starten von Colonial wird man gefragt, ob man zu zweit spielt, oder ob man allein gegen den Comp antritt. Danach darf man sich den (vierstufigen) Schwierigkeitsgrad aussuchen.

Und schon gehts ab... Per Zufallsgenerator bekommt man einen Planeten zugeteilt, den es zu bevölkern gilt. Das geschieht Sim-??? mäßig. Man kann z. B. Plantagen, Städte, Raumschiffe, Krankenhäuser und Unnis bauen. Die Unnis sind zur Weiterbildung wichtig (wofür auch sonst :-). So lassen sich z. B. manche Raumschiffe und Befestigungsanlagen, erst ab einem bestimmten Tech-Level (Wissensstand) bauen.

Wenn der eigene Planet einigermaßen gewachsen ist, sollten neue Welten entdeckt werden. Dies geschieht per ColonyShip und einem Gebet, daß der Zielplanet nicht schon von jemandem bevölkert worden ist.

Falls man mal auf einen Planeten stößt, der schon "besetzt" ist, droht dem ColonyShip meist die Zerstörung. Rache kann man dann mit den Schlachtschiffen üben. Wenn man alle Verteidigungsanlagen vernichtet hat, gehört einem der Planet. Sadisten dürfen einen Planet sogar in die Luft jagen, wenn sie den PlanetDestroyer und genügend Energie haben... Das ist auch das Ziel des Spiels: Den Gegner so schnell wie möglich in Grund und Boden zu stampfen! Eine Highscore gibts bei dem Game auch. In dieser werden die schnellsten AlienMurkser im jeweiligen Schwierigkeitsgrad aufgeführt.

Fazit: Das Game macht prima Laune. Mich hat zumindest noch kein PD für 4(!) geschlagene Stunden an den Monitor gefesselt!!! Eigentlich wollt ich das Teil nur kurz (5 Minuten) mal antesten, aber dann konnt ich einfach nicht mehr aufhören! Jeder der sich dieses PD nich besorgt, tut mir ehrlich gesagt leid - sorry, aber du weißt ja gar nich, was du verpaßt...

Michael Hilscher

1.98 cconquest_rabe

PD TEST: Colonial Conquest II

Kurzinfo:Strategiespiel

Copyright: Shareware geteste Version: -

Konfiguration: OS 1.x,1 MB RAM

getestet auf: A 1200 Fastram,HardDisk

Festplatte:ja

Disks: 1

Spieler:1-2

Sprache:Englisch (gehoben),dt. Anleitung

Colonial Conquest II erinnert stark an das Civilization von Microprose lediglich der Handlungsort wurde noch vergrößert.Statt `nur` einen Planeten gibt es nun mehr als 20.Doch bevor jetzt irgendjemand vor Freude an die Decke springt: Leider nehmen die Planeten hier die Funktion der Städte ein und das Universum ist der Planet.

Bevor alle die Civilization nicht kennen aufhören zu lesen,hier noch eine kurze Beschreibung des Spiels:

Du mußt als Führer Deiner Rasse ,diese zurück in die Vereinten Nationen der Galaxie " das Empire " führen.doch die `Mechs` bedrohen durch Ihre militärische Kampfkraft Dein junges Reich.Jetzt heißt es aufrüsten, andere Planeten erforschen und seine eigene Bevölkerung zu vergrößern, so daß am Ende Deine Rasse der Sieger ist.

Dies hört sich zwar alles ganz gut an ,jedoch beginnt das Spiel bereits nach kurzer Zeit langweilig zu werden,da sich die Handlungsabläufe ständig wiederholen.

Idee: 8/10

Sound: 3/10

Grafik: 8/10

Spielspass: 5/10

Schwierigkeit:mittel

Speichern:ja

Stefan Rabe

1.99 colonization

Spielname: Colonization

Hersteller: Micro Prose

Vertrieb: Guildhall Leisure

Genre: Strategie

Screenshots:

1

2

Komplettlösung

Cheats:

Gibt man einer neuen Kolonie den Namen "Charlotte", so bekommt man 50000 Goldstücke, man sieht die komplette Welt und erhält einen vollen Überblick über Karten, Häfen und Statistiken.

Wenn man der Kolonie einen anderen Namen gibt, so läßt sich der Vorgang bei einer neuen Kolonie wiederholen und man bekommt wieder 50000 Goldstücke. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.

1.100 coloniz_komp

Komplettlösung - COLONIZATION

Colonization bietet dem Spieler eine sehr breite Palette an Möglichkeiten und eine Vielzahl von individuellen Einstellungen. Der Schlüssel zum Spiel: immer zum richtigen Zeitpunkt das meiste aus seinen Siedlungen herausholen. Unser Guide will denjenigen helfen, die bei dem Versuch, Amerika zu kolonisieren, immer wieder hinter ihre Konkurrenten zurückfallen.

LANDUNG UND SIEDELN

Zunächst mußt du dich entscheiden, wo dein Schiff anlegen soll und wo du deine erste Kolonie gründen willst. Dabei muß man eine ganze Reihe von Faktoren berücksichtigen. Am besten führt man erst einmal mit seinem Schiff den ganzen Küstenstreifen entlang, den man sich für seine Landung ausgesucht hat. denn so wird nach und nach die ganze Küstenregion sichtbar. Wenn du dann feststellst, daß du hier auf einem kargen Eiland deine Siedlung errichten würdest, suchst du dir lieber einen anderen Landeplatz. Dort, wo du an Land gehst, sollten zumindest ein paar besondere Ressourcen zu finden sein, wie etwa Pinien oder Silbervorkommen, denn diese tragen dazu bei, daß sich deine Kolonie in der Anfangsphase schneller entwickelt. Wahrscheinlich wirst du einem Eingeborenenstamm begegnen, wenn du landest, und hier empfiehlt es sich nicht, gleich auf Konfrontationskurs zu gehen, egal wie klein der Stamm auch sein mag. Am besten schließt man Freundschaft mit den Eingeborenen, zumindest in der Anfangsphase des Spiels.

Auch wenn es gut ist, ein paar besondere Ressourcen im Bereich seiner Kolonie zu haben, gibt es außer den bereits erwähnten kleinen Inseln eigentlich keinen wirklich schlechten Platz zum Siedeln. Vergeude also nicht allzuviel Zeit bei der Suche des besten Platzes. Kümmere dich nicht um die Form der Küstenlinie oder um die vorgelagerten Inseln, denn du willst ja nicht auf Dauer vom Seehandel abhängig bleiben. Sehr wichtig ist es allerdings, daß du deine Kolonie in der Nähe eines Fischerei-Quadrats gründest. Mit einem Dock und einem gut ausgebildeten Fischer kannst du eine Kolonie der Größe 6 x 8 ernähren, ohne weitere Männer zur Nahrungsproduktion abstellen zu müssen. Wie gesagt gibt es

nur einen schlechten Ort für eine Kolonie, aber natürlich auch einen ganz besonders gut geeigneten Platz. Es handelt sich dabei um eine Landmasse, die Raum genug für mindestens 10 Kolonien bietet und gleichzeitig ein ganzes Stück von den anderen europäischen Mächten entfernt ist. Es lohnt sich, dafür über den Pazifik zu segeln, denn es ist am besten, den anderen aus dem Weg zu gehen. Wenn sich die anderen europäischen Mächte dann nämlich zum Angriff entschließen, bekommst du es nur mit kleinen Expeditionstrupps zu tun und nicht mit der ganzen feindlichen Militärmacht auf einmal.

Wenn du dich letztendlich für einen Landplatz entschieden hast, schaust du dir das Land im näheren Umkreis genauer an und suchst dir eine Stelle für deine erste Siedlung. Hast du den perfekten Ort gefunden, mußt du dich entscheiden, ob du zwei Siedlungen errichten willst oder nur eine mit der doppelten Bevölkerungszahl. Wenn du nicht lediglich einen der beiden unteren Schwierigkeitsgrade spielst, empfiehlt es sich. Lieber zwei Siedlungen mit je einfacher Population zu errichten. In den höheren Levels bekommt der Computer Produktions-Boni, und die anderen Nationen entwickeln sich mit rasanter Geschwindigkeit. Erforsche und erkunde schnellstmöglich so viel Land wie möglich, um mit den Computergegnern mithalten zu können. In den frühen Stadien des Spiels wird sich selbst in den höheren Schwierigkeitsgraden dir gegenüber niemand feindselig verhalten, es sei denn, du provozierst jemanden. Fange also auf gar keinen Fall nun schon einen Streit mit irgend jemandem an. Falls du den Conquistadoren-Level oder einen höheren spielst, solltest du auch daran denken, daß du am Anfang kein Geld zur Verfügung hast und deshalb nicht sofort nach Europa zurückkehren oder weitere Kolonien kaufen kannst. Stattdessen mußt du darauf warten, bis eine verfügbar wird. Folglich ist es besser, am Anfang zwei Siedlungen zu haben, so daß du bei deiner Rückkehr nach Europa eine Menge Rohstoffe verschern kannst. Wenn du eine Siedlung mit zwei Kolonisten hast, muß einer davon Nahrung ernten, um sich durchzubringen. Er kann also darüber hinaus nichts produzieren, was dir Extra-Geld einbringt.

Was immer du mit deiner ersten Siedlung machst, lege sie nicht weit entfernt von der Küste an, denn dann kann dein Schiff nicht die wertvolle Ladung aufnehmen, die du in Europa in Bares umwandeln willst. Schließlich willst du nicht jetzt schon Zeit, Geld und Mühe verschwenden, um eine Straßenverbindung für Transportwagen zu bauen. Mach dir wegen eventueller Überschneidungen mit Eingeborenen dürfen keine Sorgen, denn ein Gründervater (Peter Minuit) wird sich dieses Problems für dich annehmen, solange du ihn vorher im Spiel angewählt hast. Vielleicht hältst du es ja für eine gute Idee, dich mit einer Siedlungseinheit auf eine besondere Ressource zu spezialisieren.

Das beste Beispiel ist ein Kolonist, der sich auf den Abbau von Silber

spezialisiert, das ihm einen großen Profit verspricht. Auf diese Weise kannst du schon bald im Spiel eine Menge Geld ansammeln. Später im Spiel kannst du jeweils eine Siedlung für jede Ressource einrichten - so bleibt die Ordnung gewahrt, und du weißt genau, wie viel Geld hereinkommt.

ANGESIEDELT

Sobald du deine beiden ersten Kolonien gegründet hast, mußt du unweigerlich mit deinem Schiff nach Europa zurückkehren. Hier kannst du mit deinen Ressourcen Handel treiben und Waren wie Pelze und Zuckerrohr verkaufen. Dadurch bekommst du genug Geld, um einen neuen Kolonisten anzuheuern, und möglicherweise wartet ein " Kostenloser " ebenfalls auf dich am Dock. Es kann sein, daß es sich bei ihm um einen Kriminellen handelt, aber auch die sind zu diesem Zeitpunkt noch sehr nützlich, denn sie sind bereit, sich zu ändern. Den besten " Fang ", den man am Anfang des Spiels machen kann, ist ein erfahrener Pfad finden, aber die können sehr teuer sein. Wenn du einen abgebrühten Scout schon früh im Spiel engagieren kannst, lösen sich viele Probleme von selbst, ohne daß du irgend etwas dazu tun müßtest. Es gibt eine Reihe von Kolonisten, die für dich die zweite Wahl darstellen: der gestählte Pionier, der Bauer, Holzfäller und Zimmermann sind alle gute, nützliche Neuerwerbungen, wenn gerade kein Scout verfügbar ist. Trotzdem solltest du beherzigen, daß es immer besser ist, einen ausgebildeten Kolonisten mitzunehmen als einen unausgebildeten, wenn der gewünschte Kolonist gerade nicht zur Verfügung steht. Denn der Ausgebildete kann jeden Job eines Ungelernten übernehmen und außerdem seinen gelernten Beruf ausüben. Wenn du also einen Jesuiten-Missionar auswählst und momentan für ihn keine Verwendung hast, kannst du ihn immer noch für allerlei Hilfsjobs einsetzen, bis du seine Fertigkeiten z.B. beim Verhandeln mit den Eingeborenen brauchst. Außerdem steigt dein Punktestand mit einem ausgebildeten Kolonisten schneller als mit ungelerten Kräften.

Du fragst, warum ihr ausgerechnet einen ausgebildeten Pfadfinder wählen sollt? Nun, er hilft euch. das Beste aus euren Beziehungen mit den Ureinwohnern zu machen. Wenn du einen ausgebildeten Scout in alle Eingeborenendörfer deines Gebiets schickst, bekommst du entweder Informationen über das Umland geliefert oder erhältst ein Gold-Geschenk. Je größer die Siedlung ist, die du besuchst, desto mehr Informationen oder Gold bekommst du. Mit einem guten Scout kannst du also in kurzer Zeit viel Gold anhäufen und lernst außerdem das Umland deiner Kolonie wie deine Westentasche kennen. Das hilft dir dabei, wenn du dich für den Standort deiner nächsten Siedlung entscheidest. Idealerweise solltest du einen gelernten Pfadfinder bereits von deiner ersten Reise zurück nach Europa mitnehmen können. Ist das nicht der Fall, solltest du so viele Rekruten wie möglich mit an Bord nehmen. Es ist egal, um welche Art von Rekruten es sich

dabei handelt, du kannst sie alle beim Aufbau neuer Siedlungen im Umland gebrauchen, solange das Gebiet vorher erforscht worden ist.

Es lohnt sich nicht, eine bestehende Siedlung über eine doppelte Population hinaus zu erweitern. Statt dessen baust du mit deinen Rekruten eine neue Siedlung. Lege dabei nicht zu viele Siedlungen um ein Eingeborenendorf an, denn dann könnten die Ureinwohner Tribut verlangen, was dich eine Menge Geld kostet. Es könnte später sogar zum Krieg mit den Ureinwohnern führen.

EINE SIEDLUNG AUFBAUEN

Auch Auseinandersetzungen mit eingeborenen Kriegern sollte man in der Anfangsphase des Spiels meiden, auch wenn du die anderer Bewohner verdrängen muß, sobald du deine benötigten Siedlungen aufgebaut hast.

Abgebrühte Pioniere, Farmer, Fischer, Holzfäller und Zimmerleute sind alles gute Kollonisten, denn mit ihnen kannst du deine Ressourcen ausbauen und die Strukturen aufbauen, mit denen du dein Dorf in eine mächtige Stadt verwandelst. Pioniere eignen sich besonders gut, um ein Quadrat um eine Siedlung zu kultivieren und dadurch produktiver zu machen. Mit ihnen kann man auch Straßen bauen oder auch einfach an Hunderte von Werkzeugen herankommen. Wenn du Zeit hast, kannst du ein Quadrat roden oder umpflügen und eine Siedlung darauf bauen. Dadurch wird dieses Quadrat superproduktiv.

Der Grundgedanke von Colonization besteht darin, seine Siedlungen so auszubauen, daß sie viel Geld abwerfen, das man dann in den Aufbau weiterer Siedlungen stecken kann, die wiederum viel Gewinn abwerfen. Dazu gilt es zunächst, die umliegenden Ressourcen möglichst produktiv zu nutzen. Ein erster großer Schritt ist, so früh wie möglich ein Dock und ein Lagerhaus zu errichten. Die Bedürfnisse deiner Siedlung werden sich allmählich herauskristallisieren. und die Gebäude und Straßen, die du aus dem Boden stampfst, haben darauf einen großen Einfluß. Nach dem Bau eines Docks kannst du Fischfang betreiben und somit deine Fischer einsetzen. Ozean-Quadrate eignen sich außer zum Fischen eigentlich kaum zu etwas, aber man kann mit ihnen Landquadrate für andere Zwecke freistellen. Hier gibt es auch einen Fehler im Design von Colonization: Man kann nämlich nur in Ozean und See-Quadraten fischen, nicht jedoch in Flüssen. Wenn du jedoch einen Fischer an einem Fluß bei einer Festland-Siedlung platzierst, fordert dich das Programm zum Bau eines Docks auf. Ein Dock ist am Festland jedoch nicht verfügbar. Platziere also nie einen Fischer in einer Inland-Siedlung neben einem Fluß.

Ein Lagerhaus ermöglicht es dir, Vorräte deiner abgebauten Ressourcen anzulegen. Sobald du ein wenig geerntet und Rohstoffe abgebaut hast, stellst du fest, daß du deine Ressourcen in 100ern herumkarrst, so daß es offensichtlich ist, daß du Lagerhäuser brauchst. Nach dem Dock und einigen Lagerhäusern solltest du deine

nächsten Gebäude abhängig von den Ressourcen erstellen, die sich im Umland deiner Siedlung befinden. Wenn du nicht gerade als Spanier spielst, die die sofortige Eroberung des Landes im Sinn haben, solltest du dir zunächst keine Gedanken über den Bau einer Umzäunung oder einer Waffenkammer machen. Statt dessen solltest du dich darauf konzentrieren, deine Erträge aus den umliegenden Ressourcen zu maximieren. In diesem Stadium des Spiels empfiehlt es sich immer, eine Sägemühle zu bauen, denn dies erhöht die Produktivität der Zimmerleute, die dann mehr Häuser bauen können. Es lohnt sich aber nur, in solchen Bereichen zu bauen, die du fest in dein Imperium integrieren willst. So macht es wenig Sinn, eine Sägemühle in eine Siedlung zu stellen, die nur dem Abbau von Gold dient - das wäre eine Verschwendung, denn nach dem Abbau der Ressourcen ziehst du ja deine Kolonisten von diesem Ort wieder ab. Kirchen lohnen sich nur, wenn du verzweifelt auf der Suche nach Kolonisten bist. Vielleicht denkst du, daß man mit Kirchen gut Siedler aus Europa anlocken kann, aber in den meisten Fällen ziehst du damit nur Kriminelle und Ungelernte an, also nicht die Leute, die du eigentlich haben willst. Um ein paar von den niedrigeren Kolonisten aus Europa anzulocken, solltest du einen erfahrenen Scout aussenden, denn er wird mit Sicherheit auf einen Jugendbrunnen stoßen, der sich hervorragend zum preiswerten Anlocken von Kolonisten eignet. Eine andere Methode, Kolonisten anzulocken, ohne allzuviel Geld dafür auszugeben, besteht darin, Missionare in den Eingeborenen-Dörfern des Umlandes zu plazieren. Nun wählst du früh im Spiel Delas Casas als deinen Gründervater, und du stellst bald fest, daß die Zahl deiner Kolonisten rasch wächst.

UNABHÄNGIGKEIT

Siedlungen gegründet und deren Produktion maximiert hast, so daß sie reibungslos laufen, ist es für dich an der Zeit, deine eigenen Wege zu gehen. Das Endziel von Colonization ist, dich schließlich von deiner ursprünglichen Nation zu lösen (Unabhängigkeit) und die anderen europäischen Nationen sowie die Eingeborenen in deinem Land auf deine Seite zu ziehen. Natürlich kannst du das mit roher Gewalt durchsetzen, aber in deiner Kolonie gibt es auch Leute, die gegen die Unabhängigkeit und gegen Gewalt sind, du mußt dich also entscheiden, welchen Weg du einschlagen willst.

Um vor irgendeinem anderen Europäer die Unabhängigkeit zu erklären, müssen die meisten deiner Kolonisten Spezialisten sein. Das ist um so wichtiger, je höher der Schwierigkeitsgrad ist, in dem du spielst. Besonders leicht erreicht man dies in den früheren Stadien des Spiels: laß deine Kolonisten die Eingeborenen besuchen, damit sie deren Fertigkeiten erlernen. Später kannst du auch eine Schule in einer deiner Siedlungen bauen und dann sogar ein College oder eine Universität in einer oder zwei Siedlungen, die von deinen anderen Siedlungen

leicht erreichbar sind. Nun hast du die Möglichkeit, all deine freien Kolonisten zu Spezialisten zu machen, die nötig sind, wenn man die Unabhängigkeit erklären will. Zunächst braucht man Meister bei den Zimmerleuten, Schmieden, Holzfällern und Minenarbeitern. Mit Hilfe dieser Spezialisten kannst du die größeren Strukturen schneller bauen. Nach diesen Spezialisten bekommst du Staatsmänner, und du kannst dich nun an die Produktion von Freiheitsglocken machen. Schließlich bekommst du die Waffenschmiede und erfahrene Soldaten, während du dich auf die Auseinandersetzung mit der Royal Expeditionary Force (REF) vorbereitest. Wenn du das Game auf dem Gouverneurs-Level spielst, ist die Freiheitsglocken-Produktion schon früh im Spiel sehr wichtig, so daß du schneller eine Universität bauen kannst.

Du wirst bemerken, daß du die Schmiede und Minenarbeiter erst richtig in der mittleren Spielphase brauchst, und bis dahin ist es einfacher, Werkzeugladungen oder eine fertige Struktur zu kaufen, sobald die Hammer-Produktion fertig ist. Außerdem solltest du wissen, daß du niemals einen Erzminen-Arbeiter ausbilden mußt, denn die Rekrutierung verschlingt letzten Endes mehr Geld als der Kauf eines ausgebildeten Erzminen-Arbeiters.

In Sachen Produktion besteht dein Ziel darin, die Waffen herzustellen, die du im finalen Showdown gegen die REF einsetzen mußt. Du kannst Schiffe und Kanonen kaufen, aber je mehr du kaufst, um so teurer wird das Ganze. Und schließlich bricht deine Ressourcen-Produktion, die für deinen Reichtum gesorgt hat, wegen des Kriegs in sich zusammen. Dann mußt du in der Lage sein, Items wie Schiffe oder Kanonen selbst herzustellen. Bei den Auseinandersetzungen mit der REF kannst du nie sicher sein, wann sie - wenn überhaupt - landet. Immerhin kannst du dich darauf verlassen, daß sie im Falle einer Invasion in der Nähe einer deiner Siedlungen an Land geht. Sie wird sich nicht weiterbewegen, bis diese Siedlung eingenommen worden ist, achte also darauf, dich auf diesen Bereich zu konzentrieren, wenn die REF landet. Wenn du also die Unabhängigkeit erklärst, solltest du sichergehen, daß all deine Siedlungen in der Küstenregion gut befestigt sind und mindestens über zwei Kanonen und eine Festung verfügen. Versuche, deine Dragoner aus deinen Siedlungen herauszuhalten, denn außerhalb können sie vom Hinterhalts-Bonus profitieren. Wenn du schließlich die Unabhängigkeit erklärst, solltest du vorher sicherstellen, daß der Anteil deiner Söhne der Freiheit über 70% beträgt. Damit bekommst du bei einem Angriff der REF einen hohen Schlachten-Bonus.

DIE SCHLACHT

Schlachten schlägt man in Colonization recht einfach. Bewaffnete Konflikte werden dir meist nicht aufgezwungen, die meisten Schlachten fängst du also selbst an. Dennoch solltest du jederzeit auf alles gefaßt sein. Eine Kanone ist

die stärkste Verteidigungs- und Angriffswaffe, die dir zur Verfügung steht, aber sie ist nur in befestigten Bereichen effektiv. Eine Dragoner-Einheit erledigt die Aufräumarbeiten nach einem Kanonenangriff sehr effektiv, und dabei kannst du meist sogar ein paar zusätzliche Kolonisten gewinnen.

Infanterie-Einheiten sind nur nützlich, wenn du eine unbewaffnete Gruppe angreifst. Am besten vergißt man die Infanterie und setzt sie lediglich zur Unterstützung ein. Du solltest daran denken, daß Pferde fast nichts kosten, die Kavallerie ist also immer eine gute Option.

Wenn du nicht als Spanier spielst, solltest du am besten die Eingeborenen in Ruhe lassen. Wenn du sie angreifst, mußt du genügend Ressourcen haben um den Krieg mit ihnen und der REF durchzustehen. Die Eingeborenen können für dich in Kriegszeiten sogar eine Hilfe darstellen, wenn du dich mit ihnen gut stellst. So kann man die Eingeborenen gegen andere europäische Mächte aufstacheln, so daß dir um eine Sache weniger Gedanken machen muß.

Ein guter Scout hat ebenfalls seine Vorteile, wenn du daran denkst, Krieg anzufangen. Sobald er nämlich mit der Erkundung eines Landstrichs fertig ist, kannst du ihn in einer Siedlung einsetzen. Dort produziert der Scout 50 Pferde. Denke daran, daß auch die Zahl der Ställe mit den nachwachsenden Pferden zunimmt. Bringe einen Waggon ins Spiel, um die Pferde auf deine Siedlungen zu verteilen, und bald hast du mehr als 300 Pferde für deine Kavallerie zur Verfügung. Das ist auch der Grund, warum du an die Infanterie nicht viele Gedanken verschwenden solltest, denn die Kavallerie ist beinahe kostenlos, sobald die Pferdezucht einmal in Gang gekommen ist.

FÜHRERSCHAFT

Für deine Kolonien mußt du einen Anführer und Grundervater finden. Hier hast du eine ziemlich reiche Auswahl, und alle Anwärter haben verschiedene Fähigkeiten und Vorteile. Wenn du beispielsweise Peter Minuit als deinen Gründervater wählst, kannst du das ganze Indianerland um den halben Preis kaufen. Im folgenden findest du deshalb eine Liste der Gründerväter in Colonization und ihrer Eigenschaften.

SIEUR DE LA SALLE

Er gehört am Anfang zu den nützlichsten. Mit ihm brauchst du dir keine Gedanken um eine Einzäunung machen, denn du bekommst sie automatisch.

PETER MINUIT

Mit ihm kannst du Land um den halben Preis erwerben und du brauchst dir keine Gedanken über die Forderungen der Eingeborenen machen, wenn du deine Gebiete ausbaust.

BENJAMIN FRANKLIN

Mit Benjamin Franklin fallen einem die Verhandlungen mit den Rivalen wesentlich

leichter. Mit ihm kannst du andere Mächte daran hindern, kriegerische Handlungen gegen dich zu starten.

THOMAS JEFFERSON

Sehr hilfreich ab der Mitte des Spiels, denn er hilft beim Aufbau einer kontinentalen Armee.

JAKOB FUGGER

Hilft dir, wenn du an boykottierte Waren herankommen willst, aber ein Bug im Spiel sorgt dafür, daß du dies auch erreichen kannst, indem du einfach " U " drückst.

HENRY HUDSON

Dieser Kerl ist nicht besonders nützlich, aber wenn du den Pelzpreis in den Keller sinken lassen willst, solltest du ihn wählen.

PAUL REVERE

Nützlich für Dreier-Siedlungen und kleinere in Kriegszeiten, denn ohne ihn könntest du nicht einen Bürger der Bevölkerung zum Soldaten machen.

Nun, das war's an der Strategiefrent. Schau einfach, daß du in den ersten 100 Jahren so weit wie möglich expandieren kannst, aber fang in dieser Zeit keinen Streit mit den Eingeborenen an. In den nächsten 50 - 100 Jahren versuchst du dann, so viel Geld wie möglich zu machen, so daß du dich in den letzten 50 Jahren ganz auf die Waffenproduktion konzentrieren kannst. Wenn alles nach Plan läuft, kannst du bis 1780 die Unabhängigkeit erreichen.

Beim Spielen von Colonization sind uns ein paar eigenartige Dinge aufgefallen, die sich für euch zum Vorteil oder auch zum Nachteil auswirken können. Werft einfach mal einen Blick auf unsere Liste.

1. Häufig läßt sich eine Kolonie am besten dadurch retten, daß man die Unabhängigkeit erklärt. Wenn du merkst, daß deine Siedlungen von Feinden umzingelt sind, empfiehlt es sich, die Unabhängigkeit zu erklären -dann verschwinden alle feindlichen Truppen, und du hast es nun nur noch mit der REF zu tun mit wesentlich größeren Erfolgchancen. Mit der REF wird man leichter fertig, denn hier mußst du nur an verschiedenen Landeplätzen kämpfen und nicht all deine Siedlungen gleichzeitig vor den europäischen Konkurrenten beschützen.
 2. Die Computergegner müssen sich nicht mit der REF abgeben, wenn sie die Unabhängigkeit erklären. Normalerweise bekommst du dann nur eine Nachricht, daß ihnen ihr Mutterland die Unabhängigkeit gewährt hat. Das kann dich in Schwierigkeiten bringen, denn es bedeutet, daß die REF ihre ganzen Kräfte auf dich konzentrieren kann. Deshalb empfiehlt es sich, immer dann ebenfalls die Unabhängigkeit zu erklären. wenn einem anderen Spieler die Unabhängigkeit gewährt wurde. So kannst du als erster in den Genuß des Bonus kommen.
 3. Du solltest daran denken, daß es nicht einfach ist, eine Siedlung wieder
-

loszuwerden, die über eine Einzäunung verfügt. Das ist wichtig zu wissen, wenn man eine feindliche Siedlung mit Einzäunung übernimmt. Um die Siedlung abstoßen zu können, mußt du alle Kolonisten daraus entfernen, bevor du auf die Ressourcen zugreifen kannst, die in der Siedlung produziert wurden.

4. Schlachten sind nicht immer ganz berechenbar - so kann es passieren, daß ein erfahrener Dragoner von einem feindlichen Jungsoldaten geschlagen wird. Gleiches gilt jedoch nicht für dich, schau also, daß du für einen Rückzug bereit bist. falls du überrannt wirst.

5. Gründe auf einem Pinien Quadrat keine Siedlung, denn aus irgend einem unerfindlichen Grund wird sie dann nicht fähig sein, Holz zu produzieren. Auf jedem anderen Quadrat kannst du Nahrung und die für dieses Quadrat typische Spezialität herstellen.

6. Selbst wenn du mit allen anderen in Frieden lebst, wirst du irgendwann einmal von einem der Computergegner angegriffen. Dies bricht jedoch den Friedensvertrag so lange nicht, bis du dich revangierst - sehr seltsam. Dies scheint jedoch nur der Fall zu sein, wenn Benjamin Franklin im Kongress sitzt.

7. Einige Strukturen verlangen erst eine bestimmte Populationsgröße, bevor man sie bauen kann. So braucht man für eine Kathedrale eine Population von 16 und für eine Universität 10. Dies gilt allerdings nur, wenn du damit beginnst, die Struktur zu bauen. Wenn du beispielsweise eine Universität brauchst, holst du kurzfristig einen weiteren Kolonisten aus einer anderen Siedlung, beginnst mit dem Bau und schickst anschließend den Kolonisten zurück. Das einzige Problem besteht hier darin, daß dabei möglicherweise dein Söhne der Freiheit-Bonus sinkt. Wende diesen Trick also sehr sparsam an.

1.101 colormind

Spielname: Color 'n' Mind

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

11 AMIGONOW 21 CONTROLS 31 GAVALION
2 ACBDFEHG 12 RONHNJMJ 22 CENTAURI 32 EINSTEIN
3 XPKPPKXX 13 MOUSEPAD 23 MAGELLAN 33 BERENICE
4 FJLMJRNM 14 LADELLAD 24 PLEJADEN
5 MARBLERE 15 AMOSAMOS 25 PASADENA
6 MEDISTAR 16 ORCAFORC 26 TIMEGATE
7 WSEVNAKL 17 HIGHLAND 27 GRAFFITI
8 TFMMFTTF 18 ANDROMED 28 FRACTALE
9 UPSHUMPF 19 PAULWATS 29 ATLANTIS
10 ILIKEITX 20 GROOMLAK 30 BERMUDAD

1.102 colorix

Spielname: Colorix

Hersteller: Mac Soft

Genre: Puzzlespiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Igor Vucinic

Cheats:

Im Spiel <RIGHT SHIFT> und <HELP> drücken für Levelskip.

Das Passwort für den Leveleditor lautet "DAMNET". Einfach eingeben, die restlichen Punkte stehen lassen und <RETURN> drücken.

1.103 colorix_igor

Colorix von Volker Stepprath ist ein weiteres Game aus oder von der Spielekiste 331. Colorix wurde übrigens mit AMOS programmiert.

Tja, auch zu diesem Spiel gibt's nicht viel zu schreiben. Hier

das Spielprinzip: Also, Colorix ist ein Denkspiel, und zwar so eins, daß die grauen Zellen ganz schön in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn man sich mit ihm länger befasst. Ihr seht Euren Level von oben. Je nach Level habt Ihr eine bestimmte Anzahl von Kugeln - Eure Aufgabe ist aber immer die selbe. Ihr müßt nämlich die 3 oder 4 oder mehr Kugeln in einer speziellen Art und Weise plazieren, also quasi eine vorgegebene Figur nachstellen. Das hört sich einfach an, wäre es auch, wenn da nicht eine Gemeinheit wäre, die den Spieler ungemein nervt. Klickt man eine Kugel an, so muß man den Stick in eine Richtung ziehen, um die Kugel bewegen zu können.....

Soweit, so schlecht, die Kugeln sind dämliche Biester, die erst dann aufhören zu rollen, wenn sie auf eine andere Kugel oder eine Wand treffen. Das kann einen oftmals ZUR WEIßGLUT treiben. Zumal es ein arg knappes Zeitlimit gibt. Daß Paßwörter fehlen, macht das Spiel auch nicht leichter. Womit wir auch schon bei der traditionellen Bähwertungspox, ..äh.. Bewährungs,.. ach, lest einfach weiter..!

Grafik: 39 %

Sound: 69 %

Dauerspass: 74 %

gEsAmTwErTuNg:

```
|___ // __ \
//| | |
//| | | |
//| | ___| |
// \ /
--
```

Prozenttttttt

1.104 comanche

Spielname: Comanche

Hersteller: ?

Genre: Flugaction

Hints:

Ein kleiner Notausstieg kann einen davor bewahren, bei einer verbockten Mission wieder ziemlich weit vorne anfangen zu müssen. Wenn man merkt, daß man keinen Blumentopf mehr gewinnen kann, ganz einfach kurz bevor die Meldung über den erfolglosen Abschluß der Mission kommt, schnell mit <ALT>-<Q> das Spiel verlassen. Waren die Reflexe mal zu langsam, so kann man sich immer noch mit einem Hex-Editor retten: In der Datei COMANCHE.NAM stehen die Informationen über die Piloten und die geflogenen Missionen. Ab Position 23AH sind für jeden Piloten 100 Bytes reserviert, davon stehen in den ersten 10 Bytes die Informationen über die Trainings-, in den zweiten 10 Bytes die Informationen für die Overkill-Missionen. 00 bedeutet dabei Mission nicht erfüllt, 01 bedeutet Mission erfüllt.

1.105 combat air patrol

Spielname: Combat Air Patrol

Hersteller: Psygnosis (1993)

Genre: Flugsimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Screenshot:

1

1.106 combatair_giese

Combat Air Patrol

In Sachen Flugsimulationen hat sich ja in letzter Zeit recht wenig getan. Eines der letzten Erscheinungen war "Combat Air Patrol" von Psygnosis. Das Spiel ist zwar jetzt schon fast zwei Jahre alt, gehört aber meiner Meinung nach noch immer zu den besten Flugsimulationen, die es gibt.

Die Missionen dieses Spieles sind im Golfkrieg angesiedelt. Man kann aussuchen, ob man mit einer F14 oder mit einer F18 fliegen will. Je nach Flugzeugtyp fliegt man unterschiedliche Einsätze. Die F14 wird zum Luftkampf und zur Luftunterstützung eingesetzt. Die F18 dagegen hauptsächlich zum Bodenkampf.

Bevor man aber beginnt, sollte man sich im Pilotenroster eintragen und sich eine der zwei Maschinen aussuchen.

Als nächstes darf man zwischen Training, Single Mission oder Campaign auswählen.

Im Training erhält man Flugschulung oder Waffenausbildung. Hier kann man Sachen wie Starten und Landen, Luftbetankung oder das richtige Anwenden der Waffen üben.

Üben kann man wahlweise bei Tag oder bei Nacht.

In der Single Mission darf man dann verschiedene Schläge gegen den Feind ausüben. In den einzelnen Missionen darf man zum Beispiel feindliche Flugzeuge abfangen, Landebahnen, Bunker und Artillerie zerstören, oder man fliegt nur mit einer Kamera bewaffnet über feindliches Gebiet und macht Luftaufnahmen.

Sollte man einmal von den einzelnen Einsätzen die Nase voll haben, so kann man eine Campaign starten. In dieser Situation liegt der Ausgang des Krieges nun völlig in den eigenen Händen. Hat man einmal eine Campaign gestartet, so ist einiges mehr zu tun, als nur mit dem Flugzeug durch die Gegend zu düsen. So muß man die Bodestreitkräfte koordinieren und Luftangriffe, Sperrfeuer oder Aufklärungsflüge anordnen. Ist dies geschehen, so darf man noch die einzelnen Missionen bis ins Kleinste ausarbeiten. Man darf dann hier Höhen, Geschwindigkeiten und Wendepunkte

festlegen.

Ist man aber irgend wann einmal in der Luft, dann ist die vorangegangene Arbeit fast vergessen. Die Grafik ist hier nämlich sehr gut gelungen. Die Cockpits sind je nach Flugzeugtyp sehr übersichtlich gestaltet. Die Grafik außerhalb des Cockpits und die Außenansichten kommen sehr flüssig herüber, dadurch wird einem ein tolles Fluggefühl vermittelt. Fast einzigartig ist hier die 360 Grad Rundumsicht, denn hier wird nicht in die entsprechende Richtung umgeschaltet, sondern es wird in die angegebene Richtung gedreht. Schaut man also von vorne zum Heck des Flugzeugs, dann wird sanft um 180 Grad nach hinten gedreht.

Fazit: Combat Air Patrol ist trotz seines Alters einer der besten Flugsimulationen, die ich bis jetzt gespielt habe.

Andreas Giese

1.107 command hq

Spielname: Command HQ

Hersteller: ?

Genre: ?

Tips:

- Immer auf den Ölstand achten, besser ein paar Ölfelder zuviel als zuwenig.
 - Wenn man ein deutlich höheres Einkommen als der Gegner hat, kann man sich am Anfang Zeit lassen, sonst sollte man die Feindseligkeiten eröffnen, sobald man gut vorbereitet ist, sonst bekommt der Gegner zuviel Geld.
 - Wirtschaftshilfe sollte man nur anwenden, um Aufmarschgebiete für seine Armeen zu bekommen. Ansonsten sollte man sein Geld in Kampfeinheiten anlegen. Zu Beginn des Spiels sollte man seine Einheiten zu den Fronten bringen. Eventuell sind einige Infanterieeinheiten nützlich, um durch gegnerische Wirtschaftshilfe verlorengegangene Länder zurückzuerobern oder neutrale Länder (z.B. Mexico) einzunehmen.
 - Wichtig sind vor allem Panzer und Flugzeuge aber auch U-Boote in Meerengen (z.B. Gibraltar) oder auf den Nachschublinien des Gegners sind ihr Geld wert.
 - Nur angreifen, wenn man mindestens 2:1 überlegen ist; falls der Gegner eingebuddelt in einer Stadt hockt, reicht sogar dies oft nicht aus.
-

- Ersteinsatz von Nuklearwaffen lohnt sich nicht.
- Immer darauf achten, daß die Hauptstadt nicht Opfer eines Überraschungsangriffs wird, besonders wenn man nur eine hat.
- Am wichtigsten sind Städte. Man sollte sich nur um Gebite mit hoher Bevölkerungsdichte kümmern.

Nun zu den einzelnen Szenarien :

1918: Als roter Spieler muß man versuchen, Paris und London einzunehmen, bevor zuviel Verstärkung über den Atlantik gelangt. Falls man seine Flotte in den Atlantik bekommt, kann man dort den gegnerischen Nachschub blockieren. Als blauer Spieler muß man seine Armeen eingraben, stillhalten und mehr Armeen über den Atlantik bringen. Man kann außerdem einige neutrale Länder erobern. Wenn man stark genug ist, marschiert man gegen Berlin.

1942: Der rote Spieler sollte zuerst Rußland erobern, England hebt man bis zum Schluß auf. Die zwei Panzer in Afrika kann man nach Venezuela schicken und langsam aber sicher Afrika erobern. Die japanischen Flotten sollte man in Reichweite landgestützter Flugzeuge behalten, bis die amerikanischen Flotten außer Gefecht gesetzt sind. Immer einige Einheiten in Japan lassen! Spielt man Blau, sollte man die deutschen Panzer vor Moskau als erstes vernichten (mit Flugzeugen), dann den Gegenangriff starten. Mit etwas Verstärkung kann man dann Japan angreifen.

1986: Rot muß, mit etwas Verstärkung, schnell Westeuropa einnehmen, da sonst der Einnahmeunterschied zu groß wird. Mit etwas Wirtschaftshilfe kann man Mexico für sich gewinnen und von dort und Kuba aus Nordamerika erobern. Hat man wieder etwas Luft, so sollte man versuchen, Japan einzunehmen. Blau kann vor Beginn der Feindseligkeiten den Einkommensunterschied für sich wirken lassen und Westeuropa verstärken. Vor allem Flugzeuge kaufen! Wenn man einen Panzer nach Korea schickt, kann man später China einnehmen. Die Truppen am Persischen Golf sollten etwas verstärkt werden. Sind die Ölfelder befreit, kann man mit ihnen Indien und Südrußland erobern. Immer ein Auge auf Japan und Kuba werfen !

1.108 commander keen

Spielname: Commander Keen

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Um an 100 Schuß Munition zu gelangen und außerdem alle Keycards zu besitzen, soltet Ihr <C>, <T> und <SPACE> gleichzeitig drücken. Einen schwierigen City-Level könnt Ihr auslassen, indem Ihr <BOTH SHIFT>und <TAB> gedrückt haltet.

1.109 computer conflict

Spielname: Computer Conflict

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

011843 - Leben

1.110 conan the cimmerian

Spielname: Conan the Cimmerian

Hersteller: ?

Genre: ?

Komplettlösung

Hint:

Wenn Conan zwei oder mehr Diamanten in der Tasche hat, geht er zu "Baneng`s Gems" und verkauft nur einen dem Verkäufer für 150 Goldstücke. Anschließend kauft man den Diamanten für 120 Goldstücke zurück. 30 Goldstücke Reingewinn.

1.111 conan_komp

Komplettlösung CONAN THE CIMERIAN

Grundsätzliches:

Bevor man die Aufträge in der Stadt Shadizar beginnt, sollte man:

- sämtliche Gebäude der Stadt auf Gold, Edelsteine o.Ä. untersuchen, wobei die Edelsteine sofort verkauft werden sollten, um Geld zu kriegen;
- alle Schlüssel beim Schlüsselverkäufer (K) besorgen um sich später den Ärger zu ersparen;
- beim Schwertmeister (S) trainieren, bis der Wert jeder Kampfarme auf 100 steht (falls das Geld nicht reicht, kann man auch noch später trainieren);
- einige Fackeln und ein Seil für späteren Gebrauch besitzen.

Da Conan nicht sehr viel tragen kann, muß man sich im späteren Spielverlauf einen Ort zur Deponierung der nicht gebrauchten Gegenstände aussuchen (wir empfehlen The Crypt [7.Auftrag]).

Dungeonkarten

Dungeon 1 of Shadizar

Nachdem man sich vom Priester im Tempel of Set (s. Dungeon 1) den Jade Key besorgt hat, geht man zur Jade Door und nimmt sich das Snakesword.

Crom's Temple

Wir gehen zum besagten Tempel (1) und erhalten dort den Auftrag vom Priester.

Wir gehen zum Dieb (D) und erhalten den Gem of Sight nachdem wir ihn vernichtet haben.

Dungeon 2 of Shadizar

Während man durch das Dungeon 2 geht (s. Karte), trifft man auf verschiedene Gegner. Die Schlange tötet man mit dem Snakesword und der Kampfarm " Chop ". Die normalen Gegner mit " Trust ". Um zum Schatz zu gelangen, muß man einen Teleport Spell anwenden.

Ishtar's Temple

Wir nehmen den Auftrag bei Punkt (2) entgegen und gehen zum Temple of Set. Wir benutzen einen Teleport Spell um auf den Tempel zu kommen und nehmen uns dort das Emerald Amulet und bringen es zurück.

Adoni's Temple

Wir nehmen den Auftrag bei Punkt (3) entgegen und gehen ins Dungeon 2 (D2). Dort sammeln wir neben einigen anderen Dingen den Staff of Power auf und bringen ihn zurück.

Taurus

Nachdem man den Auftrag von Taurus erhalten hat geht man im Hinterzimmer ins Dungeon 1. Man geht nun von unten in den Temple of Set und schiebt die rechte Statue beiseite. In der Etage unter der Statue tötet man die Schlange mit dem Snakesword und nimmt das Eye of Serpent.

The Crypt

In der Red Dog Tavern nimmt man den Auftrag entgegen. Man geht aus der Stadt Shadizar zur Crypt. Dort nimmt man das King's Sword und tötet den Geist, indem man das Ruby Amulet benutzt. Dem Geist nimmt man dann den Steel Key und die Kings Crown ab.

Jungle Ruins

Wieder in der Red Dog Tavern nimmt man den Auftrag entgegen und geht aus der Stadt zu den Jungle Ruins. Dort geht man Richtung Norden und klettert anhand der Lianen an der rechten Seite des Tempels hinauf. In der ersten Tür wird der Gegner mit dem King's Sword erledigt. Man nimmt sich die beiden Schwerter und verläßt den Raum. Man geht nun zur Crypt und lagert dort sämtliche Gegenstände außer dem Obsidian Sword ab. Wieder bei den Jungle Ruins angekommen geht man nun zum Monolith. Da man nur das Obsidian Sword bei sich hat, wird man nicht angezogen und stirbt deshalb nicht. Das Monster wird nun erlegt und es wird der Schlüssel mitgenommen. Die Gefangene wird erst einmal nicht beachtet und zurückgelassen. Auf dem Tempel geht man nun zur zweiten Tür und verschafft sich mit dem neuerworbenen Schlüssel Zugang zu einem Schatz. Nachdem dieser in der

Crypt gelagert ist wird endgültig die Gefangene befreit und der Auftrag gelöst.

Zamboula Dungeon

Nach dem üblichen Ritual in der Taverne verläßt man Shadizar und wandert nach Zamboula. Auf dem Weg dorthin trifft ihr auf einen sterbenden Dieb. Er hat einen Zettel bei sich, den wir an uns nehmen. In Zamboula angekommen sehen wir eine unüberwindliche Stadtmauer. Also gehen wir soweit als möglich nach links und gelangen durch eine Geheimtür in der 6. Einbuchtung Richtung rechts in die Stadt. Wir haben nur den kürzesten Weg aufgezeichnet, um den Auftrag zu lösen, trotzdem sollte man sich noch ein wenig umschaun, da es noch weiterer Schätze gibt.

Larsha

Jetzt besucht man Morhan (M), um einen Hinweis zu bekommen. Man verläßt die Stadt und geht nach Larsha. Im Südöstlichen Teil der Stadt finden wir das Lizard Sword um die Einwohner zu bekämpfen. Im Gebäude inmitten der Stadt besorgen wir uns den Marble Key. In Larsha findet man außerdem ein Enhanced Sword (besser als das Kings Sword) und andere kleine Dinge. Wir gehen nun zurück nach Shadizar und betreten dort die mittlere Tür des Governor's Palace. Wir töten die Wachen und den Governor und suchen hinter den Wandteppichen nach Schützen und dem Skeleton Key. Den Toth Armon's Ring jetzt auf keinen Fall mitnehmen! Wieder in Larsha angekommen geht man in einen Raum Nordöstlich vom Stadttor. Über einige Dächer hinweg erreichen wir nun das Scriptorium. Dort besorgen wir uns die Scroll of Skelos. Ein Teil des Auftrages ist nun erledigt. Um ihn zu vollenden, besorgen wir uns den Toth Armon's Ring aus dem Palace in Shadizar.

Tarantia

Nachdem wir den Auftrag entgegengenommen haben, gehen wir nach Tarantia. Im Palast gehen wir in folgende Richtungen. R= Rechts, L=Links und O=Oben. R, O, R, O, R, (Black Key mitnehmen), L, L, L, L, L (Tür mit Black Key öffnen), O (in der Fallgrube Brown Key mitnehmen und mit dem Seil wieder hochklettern), R, O, R (Tür mit Brown Key öffnen), R, R (vom Gegner den Green Key nehmen), O (Lotuse mitnehmen), L, L, L, L, R (Tür mit Green Key öffnen) den folgenden Gegner mit dem Ruby Amulet vernichten, dann durch den Wandteppich nach oben.

Autor: Jens-Ole Nickel und Markus Schlösser

1.112 conquest

Spielname: Conquest

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 2: 2228529 5: 3329540 8: 6428383

3: 7528335 6: 2328569 9: 7529380

4: 2329556 7: 7528371 10: 2434312

1.113 conquistador

Spielname: Conquistador

Hersteller: German Design Group (1992)

Genre: Strategie

Tip:

Bei einer Kampfhandlung mit der gegnerischen Flotte: Man stelle ein Schiff (mit Marineeinheit) so an ein feindliches hin, das man es entern kann. Als letzte Aktion sollte man das gegnerische Schiff mit besagtem Boot angreifen. Wenn sein eigenes Schiff erobert wird, kann man mit der Flotte der Feinde steuern.

1.114 conquests of camelot

Spielname: Conquests of Camelot

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Conquests of Camelot - Komplettlösung

Karten:

Königsschloß Camelot

Königsschloß Camelot

Von Camelot nach Ot Moor

Von Gaza nach Jerusalem

Königsschloß Camelot

In unserem Schlafgemach wechseln wir unsere Kleidung (change clothes) und stecken die Geldbörse ein (take pouch). Unser Weg führt uns in die Schatzkammer, wo wir uns mit einigen Münzen eindecken (give purse to man, gold, silver, copper). Nachdem wir die Geldbörse zurückverlagnt haben (take purse), machen wir uns auf den Weg zu Merlin. Bei ihm können wir eine Menge wichtiger Dinge erfahren. Wir betrachten die Landkarte (look map) und lesen die Schriftrolle (look scroll, read scroll), die auf dem Tisch liegt. In der Truhe neben dem Tisch finden wir einen Kompaß, den Merlin für uns hergestellt hat (open chest, take lodestone). Anschließend betreten wir die Kapelle und opfern beiden Göttern je eine Goldmünze (kneel, give gold, stand). Da nun aber unsere Geldbörse wieder etwas erleichtert wurde, suchen wir erneut die königliche Schatzkammer auf (give purse to man, gold, take purse). Wir sind jetzt fast bereit, aufzubrechen, um das Geheimnis des Grals zu lüften und unsere Ritter zu suchen und zu finden. Vorher sollten wir uns jedoch noch bei Königin Gwenhyver sehen lassen. Wir befragen sie diskret nach ihrem heimlichen Liebhaber aus und können auch sonst

noch einiges von ihr erfahren (talk to queen, ask about Gawaine, ask about Launcelot, ask about Mad Monk, ask about black knight, ask about Merlin). Wir überreichen ihr eine Rose als Symbol für unsere Liebe zu ihr (take rose) und verabschieden uns (kiss Gwenhyver). Im Schloßhof sprechen wir mit den Wachen (talk to man) und besteigen danach unser Schlachtroß (mount horse). Die Reise kann beginnen! Unser Weg führt uns zunächst nach Glastonbury Tor und zum Ot Moor.

Marsch nach Glastonbury Tor

Auf dem Weg dorthin werden wir einige Gefahren bestehen müssen. Als erstes treffen wir auf einen geldgierigen Troll. Um seinen Hunger nach Reichtum zu stillen, müssen wir ihm eine Kupfermünze schenken (give copper). So gelangen wir an ihm vorbei und begegnen im Westen einem treuen Untertanen, der sich gerade von der anstrengenden Jagd ausruht. Wir schenken ihm eine Kupfermünze (give copper), um von ihm Auskunft über den Mönch, der in der Ruine von Glastonbury Tor haust, und über den verschollenen Sir Gawaine zu erhalten (ask about Mad Monk, ask about Gawaine). Um ihm und uns eine Freude zu machen, kaufen wir ihm seine Felle ab (give gold, take pelts) und erhalten so auch noch seinen Speer dazu (take spear). Der Jäger befestigt diesen an der Flanke des Pferdes und verabschiedet sich dankbar bei uns. Wir reiten weiter in Richtung Westen, unbeeindruckt von der Reaktion des Maultiers. Hier lauern verrückt gewordene drei Wildschweine im Gebüsch auf uns. Wir wehren uns mit dem eben erworbenen Speer (Space-Taste drücken). Sobald ein Eber die Vorläufe des Pferdes erreicht hat, stoßen wir zu und befördern es so ins Jenseits. Diesen Vorgang wiederholen wir dreimal und reiten dann weiter nach Westen, wo wir eine Krähe, die auf einem Stein hockt, ansprechen (talk to crow). Nachdem wir ihre Frage positiv beantwortet haben (yes), fliegt sie davon. Wir betrachten den Leichnam (look skeleton) und schnappen uns das Seidenstoffstück, bevor es der Wind wegträgt (take silk). Auf dem weiteren Weg werden wir auf eine der härtesten Proben der ganzen Gral-Suche gestellt. Hier erwartet uns der Schwarze Ritter, der uns den Durchgang versperren will. Um passieren zu können, müssen wir sein Angebot annehmen und ihn dreimal von seinem hohen Roß stoßen (yes). Um erfolgreich zu sein, müssen wir im Duell die Lanze kreisen lassen und den Schild auf mittlerer Höhe halten. Mit etwas Übung, viel Geduld und öfterem Abspeichern überwinden wir auch diese Hürde. Wir begegnen darauf den an einem Baum gefesselten und reichlich erschöpften Sir Gawaine, den wir auch gleich befreien (cut shackles). Um nicht umkehren zu müssen, setzen wir ihn auf unser Pferd, das den Weg zum Schloß kennt, und schicken es los (put Gawaine on horse). Danach stoßen wir auf eine Hexe, die sich aber verwandelt, wenn wir ihr den Seidenstoff aushändigen und somit den Zauber brechen (give silk). Wenn sie weggelaufen ist,

können wir auch die Inschriften lesen, die in den Steinsockel eingraviert wurden (read inscription).

Glastonbury Tor

Ein Stück weiter erreichen wir fünf Steine, die auch die Grenze zur Ruine von Glastonbury Tor bilden. Wenn wir sie ansprechen (talk to stone), stellen sie uns einige Fragen, die wir lösen müssen und können. Nach der korrekten Beantwortung werden wir in die Ruine hereingelassen, wo wir den gesuchten Mönch treffen. Die Frage nach dem Gral schmeckt ihm jedoch offenbar gar nicht (ask about grail). Auf seine Verärgerung hin erzeugt er zwei Spiegelungen von sich selbst. Wir wehren uns mit dem Schwert (F8, Space-Taste). Kurz darauf erscheinen bei dem Altar einige erzürnte Geister, die wir mit fünf Silberstücken besänftigen (talk to ghosts, give silver). Dafür erhalten wir einen kleinen Schlüssel, den wir vom Altar nehmen (take key). Mit diesem können wir die Abdeckhaube des Brunnens öffnen (unlock lock). Wir entfernen den Riegel und trinken etwas Wasser (move lid, drink water). In dem Wasser finden wir außerdem noch einen Kristall (search water). Wir gehen zu den fünf Steinen zurück und treffen dort unseren Muli wieder, der wohl eine kleine Abkürzung genommen hat. Von hier aus gehen wir in Richtung Süden nach Ot Moor.

Ot Moor

Bei Ot Moor erkennen wir einen riesigen zugefrorenen See, in dessen Mitte ein Eispalast liegt. Da aber zur Zeit Frühling ist, taut das Eis gerade und es ist gefährlich, ohne Schutz zum Palast zu schreiten. Deshalb benutzen wir die im Schloß gepflückte Rose, die eine magische Abwehr gegen den Eiseinbruch bildet (love is my shield). Wenn wir im Eispalast angekommen sind, erblicken wir Sir Launcelot und die herrschende Eiskönigin. Letzterer bieten wir als Symbol der Freundschaft den Kristall an (give crystal heart to queen). Nun versuchen wir, Launcelot zu befreien (free Launcelot), aber die Königin hindert uns daran. Sie stellt uns drei Fragen, die mit Blumen uns Schönheit zu tun haben (yes). Um diese Fragen gestellt zu bekommen, müssen wir ihr folgen und den Strauch untersuchen (look bush). Wir fragen noch zweimal höflich nach der Prüfung (ask about test) und dürfen dann beginnen. Nach Bestehen der Prüfung befindet sich Launcelot wieder auf freiem Fuß.

Southhampton

Wir machen uns wieder auf den Marsch. Diesmal führt uns unser Weg nach Southhampton. Hier treffen wir den Hafenmeister. Wir sprechen ihn an (talk to man) und fragen ihn über den nächsten Ort unserer Reise, Gaza, aus (ask about Gaza). Wir erfahren, daß auch ein Schiff dorthin fährt. Wir fragen nach dem Preis (ask about price) und kaufen für drei Goldstücke das Ticket für die Überfahrt (buy passage). Wir betreten das Schiff und befinden uns schon nach

kurzer Zeit in Gaza.

Gaza

Hier suchen wir zunächst einen Führer (follow boy). Der Junge bringt uns zu einem alten Greis, der uns zum Essen einlädt (eat, drink). Von ihm erfahren wir einige interessante Dinge (ask about grail, ask about Galahad, ask about goddesses). Wir kopieren die Zeichen und Namen und machen uns wieder auf den Weg (stand). Wir begeben uns zum Stadtrand, wo wir vom Fremdenführer empfangen werden. Unser Weg führt uns durch die Wüste nach Jerusalem (look lodestone).

Marsch nach Jerusalem

Unterwegs finden wir eine Art Oase, deren Wasser wir aber nicht trinken dürfen, da es vergiftet ist. Stattdessen erreichen wir eine Treppe, die wir hinabsteigen. Unten entdecken wir einen kleinen See, dessen Wasser genießbar ist (drink water). Kurz darauf stehen wir auch schon vor den Toren Jerusalems, wo uns vier Männer aufhalten wollen. Wir geben jedem von ihnen eine Kupfermünze (give copper). Den Wächter des zweiten Tores schüchtern wir mit dem Schwert ein (F8).

Jerusalem

Nun stehen wir also in der Stadt und wiegen uns anscheinend ein Sicherheit. Doch weit gefehlt! Schon bald werden wir bis auf den letzten Groschen ausgeraubt. Um wieder an etwas Geld zu gelangen, verkaufen wir unseren Esel an Mohammed (sell mule). Mit dem Geld in der Tasche sprechen wir die Apfelverkäuferin an (walk to woman) und kaufen ihr für ein Goldstück ihren schönsten Apfel ab (ask about apple, give gold). Auch von ihr können wir einige wesentliche Informationen erhalten (ask about Galahad, ask about grail). Unsere Wege trennen sich, wenn wir uns dankend verabschieden (thank you). Bei Tariq erwerben wir Holzkohle und Kräuter (buy coal, give copper, buy herb, give silver). Die Holzkohle schenken wir dem Bettler (give coal) und die Kräuter dem Fischverkäufer (give herb). Für Tariq sollen wir eine Reliquie kaufen. Diese finden wir bei Ismail (buy relic, give gold). Wir überreichen Tariq das gute Stück (give relic) und erhalten dafür einen Besen. Den Besen bringen wir Achmed vorbei (knock door, give broom). Dafür wird uns eine feine Koste und Übernachtung gestellt. Doch das war noch nicht alles - der Handel geht weiter! Am nächsten Morgen erwerben wir bei Farabi einen schönen Spiegel (buy mirror, give silver). Wir gehen zu Mohammeds Haus und bleiben vor der Tür stehen, um nach Mari zu rufen (call Mari). Sobald sie am Fenster erschienen ist, werfen wir ihr den Spiegel zu (throw mirror) und bitten sie schnell, bevor sie das Fenster wieder schließt, um das seidene Tuch (ask for veil). Das Tuch vermachen wir Ibrahim (give veil). Bei Fawaz können wir uns billig frisches Fleisch vom Lamm besorgen (buy lamb, give copper), welches wir Sarah schenken (give lamb). Jetzt sollten wir auf der Straße einen Jungen

treffen, dem wir eine Falafel abkaufen (buy felafel, give copper, give felafel to child). Vor dem Haus von Mohammed begegnen wir einem traurigen Mädchen, der ihre Vögel davongeflogen sind. Wir sprechen mit ihr und sagen ihr unsere Hilfe zu (talk to girl). Die Weizen, die wir bei Ali kaufen (buy grain), legen wir in den Käfig des Mädchens (give copper, use grain). Die Vögel tauchen wieder auf und das Mädchen ist glücklich. Wir suchen wieder die Apfelverkäuferin auf und fragen sie nach Fatima (ask about Fatima). Wir bekommen einen weiteren Apfel geschenkt und gehen danach zum Haus von Fatima, wo wir leise an die Tür klopfen (knock door). Fatima öffnet die Tür und wir sprechen mit ihr (talk to Fatima). Ihre Annäherungsversuche wehren wir behutsam ab (no, no). Da wir schon ihre Zuneigung gewonnen haben, pressen wir sie aus wie eine Zitrone. Wir befragen sie nach Dingen und Personen, die uns interessieren (ask about grail, ask about hierophant, ask about goddess, ask about catacombs, ask about Galahad, ask about test). Wir händigen ihr den Geldbeutel aus, um an dem Test teilnehmen zu dürfen. Beim Test benutzen wir die Aufzeichnungen der Symbole aus Gaza und das (natürlich nur dem Original-Programm beiliegende) Handbuch.

Jerusalems Katakomben

Nach erfolgreichem Abschließen des Tests unterhalten wir uns nochmal mit dem Bettler (talk to man). Er gewährt uns den Durchgang zu den Katakomben (open catacombs). Dort erhalten wir ein Mittel gegen Rattenbisse. In einem der Räume entdecken wir Galahad, der vergiftet in der Ecke liegt. Wir heilen ihn mit dem Elixier (use elixier on Galahad). Leider werden wir selber von einer Ratte gebissen. Wir beeilen uns, um aus einem anderen Raum ein Medaillon zu holen (take medal with the sword). In einem der nächsten Räume stoßen wir auf einen Sarg. Wir schauen hinein (look into coffin) und stecken den Apfel ein (take apple). Der Statue geben wir die Äpfel (give apple) und bekommen so einige Fragen gestellt, die wir richtig beantworten müssen. Daraufhin erfahren wir, wie wir zu dem Ausgang aus den Katakomben gelangen. Außerdem wird uns eine Taube geschenkt. Wir benutzen den Kompaß (use lodestone), um den Ausgang zu finden.

Der Heilige Gral

Im Tempel begegnen wir einem Wachposten, den wir besiegen müssen. Dazu müssen wir als Kopfschutz den Helm aufsetzen (take helmet) und zur Stärkung den Apfel essen (eat apple). Nach dem Kampf gehen wir zur Treppe und fragen die Taube um Rat (use dove), welche sich dann in die Göttin Aphrodite verwandelt. Sie verrät uns das Versteck des Heiligen Grals. Um ihn in unseren Besitz zu bringen, müssen wir die Säule zur Seite schieben (push pillar). Wir sehen den Gral und schnappen ihn uns (take grail), um unsere Bißwunde zu heilen (use grail). Zu unserem Unglück entrißt ein plötzlich auftauchender Dieb uns die lange gesuchte Schüssel. Wir laufen hinter dem fliehenden Räuber her und entreißen ihm den Gral

wieder, wenn wir ihn gestellt haben (take grail). Somit ist das Abenteuer beendet: alle Untertanen befinden sich wieder auf freiem Fuß, der Dieb ist bestraft worden, der Schwarze Ritter wurde von uns gedemütigt und der Heilige Gral befindet sich letztendlich doch noch in den richtigen Händen ...

Autor: Nico "Dire" Barbat

1.115 continental circus

Spielname: Continental Circus

Hersteller: Taito (1989)

Vertrieb: Virgin

Genre: Rennspiel

Tip:

Wenn das erste rote Licht angeht den Joystick nach vorne drücken.

Wenn das zweite rote Licht angeht den Joystick in Grundstellung bringen.

Wenn das grüne Licht angeht den Joystick wieder nach vorne drücken.

Je schneller man all dies nachmacht, desto besser kann man beschleunigen.

1.116 cool croc twins

Spielname: Cool Croc Twins

Hersteller: Arcade Masters (1992)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

6 TRIAX

11 DREAM

16 MUNGO

21 JANKO

26 HENRI

31 DOORS

36 FLOYD

41 BRUNO

46 MONEY

51 HUMAN

56 GIRLS

1.117 cool spot

Spielname: Cool Spot

Hersteller: Virgin (1994)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Spiel anhalten und mit den Joystick COOL schreiben. Das geht so:

links, unten, rechts, <FIRE> = "C"

links, unten rechts, oben, <FIRE> = "O"

unten, rechts, <FIRE> = "L"

oben, unten, links, rechts, <FIRE> = "RETURN"

Wenn man jetzt das Spiel fortsetzt sollte man direkt in den Bonuslevel kommen.

<Z> Schwerelos

<F2> 6 Continues

<F10> nächster Level

<F9> vorheriger Level

<+> schneller

<-> langsam

Nur COO nach obiger Regel schreiben bringt einen in den nächster Levelabschnitt.

1.118 cool world

Spielname: Cool World

Hersteller: Ocean (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

In der Plattform-Section tippt man " COLIN BROKE MY WALKMAN " ein und man hat unendlich viele Leben!

1.119 coordination

Spielname: Coordination

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: ----- 11: MEMORY 21: TRANSFORM

2: DEFEAT 12: DECAY 22: REVENGE

3: DECIDE 13: SYMPHONY 23: MAGE
4: MAPLE 14: TREBLE 24: EMPIRE
5: TRILOGY 15: CAPRICORN 25: CIRIO
6: CREATE 16: POLYMERS 26: LATICS
7: POWER 17: CHARGE 27: DOMAIN
8: FOUND 18: FUEL 28: HUNTER
9: JESTER 19: SEVENTY 29: MANTICORE
10: ROYAL 20: DUNE 30: TARKUS

1.120 corruption

Spielname: Corruption

Hersteller: Magnetic Scrolls

Genre: Adventure

Tips:

Auf der Toilette sollte man sich die Einrichtung genau ansehen, bevor David kommt. Fragen Sie jede Person über die andere aus.

David hat einen Safe.

1.121 cosmic pirate

Spielname: Cosmic Piratea

Hersteller: Outlaw Productions (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

<SPACE> drücken für Pause. "GZAIMASEN" eintippen. Wenn man "GIMMESHIPx" eintippt kommt man zur jeweiligen Mission. x steht für die jeweilige Mission (A-Z)

1.122 cosmic relief

Spielname: Cosmic Relief

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen drückt man kurz die Help-Taste, tippt " GURU " ein und drückt die RETURN-Taste. Die Farben des Bildschirms ändern sich und man hat unendlich viele Leben!

1.123 cosmic spacehead

Spielname: Cosmic Spacehead

Hersteller: Codemasters (1994)

Genre: Jump 'n Run

Levelcodes:

Level 2: CNZ3 7: DGCP 12: MRHF

3: TEEA 8: JEEA 13: 9FES

4: DEWI 9: LXWI 14: JXLY

5: JLIA 10: AQIR 15: LAWJ

6: MS6H 11: M76D 16: TM6Q

1.124 count duckula ii

Spielname: Count Duckula II

Hersteller: Alternative Software

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Im Titelscreen tippt man " DUCKY " ein und man hat unendlich viele Leben!

Wer den Joystick zu sich zieht und die Feuertaste drückt, gelangt in den nächsten Screen.

1.125 cover girl poker

Spielname: Cover Girl Poker

Hersteller: The Sales Curve

Genre: Kartenspiel

Cheats:

Mit "DANCEOFTHESSEVENVEILS" oder "DANCE OFF THE SEVEN VEILS" gehts bequemer und schneller.

1.126 covert action

Spielname: Covert Action

Hersteller: Microprose (1991)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Thomas Szedlak

Screenshots:

1

2

1.127 covert_thomas

Covert Action

Wer wollte nicht auch schon mal in die Rolle eines ausgebufften Geheimagenten im Stile von James Bond schlüpfen und den Größen der Unterwelt das Handwerk legen? Im Spiel "Covert Action" von Programmier-Legende Sid Meier aus dem Jahre 1991 hat man die Möglichkeit dazu.

Covert Action ist das erste und bisher einzige Spiel seiner Art, jedenfalls für Amiga. Für PCs ist mit "Spycraft" vor kurzem ein vom Spielprinzip her ähnliches Spiel erschienen. Grafisch ist es Covert Action natürlich weit überlegen, vom spielerischen Tiefgang her reicht es meiner Meinung nach nicht mal annähernd an Covert Action heran.

Man schlüpft in die Rolle von Max Remington, dem Star der Geheimagenten in der ganzen Welt, der den Kampf gegen Spione, Terroristen und Verbrecher führt. man tut all das, was man sich landläufig als die Haupttätigkeiten eines Geheimagenten vorstellt:: Einbrüche im Hauptquartier der Gangsterwelt, Verfolgungsjagden, Codes entschlüsseln, Beweise sammeln und und und.

Nach dem Start von Diskette oder Festplatte wählt man als erstes, ob man das Spiel nur mit der Tastatur oder mit einer Mischung aus Tastatur- und Joystick-Steuerung bedienen will. Nun startet man entweder ein neues Spiel oder lädt ein gespeichertes Spiel von Diskette bzw. Festplatte. Für Anfänger interessant ist auch die Möglichkeit, zuerst ein wenig die Action-Sequenzen zu üben.

Hat man sich nun dazu entschlossen ein neues Spiel zu starten, muß man sich zwischen einer weiblichen oder männlichen Spielfigur entscheiden, was allerdings keine Auswirkungen auf den eigentlichen Spielverlauf hat. Nun wählt man noch einen von 4 Schwierigkeitsgraden aus und schon kanns losgehen. Zu Beginn findet man sich bei der Einsatzbesprechung im Büro des Chefs wieder. Hier erfährt man, welche Aktionen die Unterweltler planen und wer nach Ansicht der Geheimdienste dahinter stecken könnte. Nun folgt eine kleine Handbuchabfrage. Nach erfolgreicher Beantwortung erhält man noch einige nützliche Tips, doch von nun an ist man

weitestgehend auf sich allein gestellt..

Hat man sich erst mal eine Weile in Covert Action eingearbeitet, läßt es einen nicht mehr so schnell los. Wie von einem Sid-Meier-Spiel nicht anders zu erwarten, steht nicht die Action im Vordergrund, sondern das Entdecken und Deuten von Spuren, die Identifikation und Verdächtigen und deren Verhaftung. Allerdings kommt die Action auch nicht zu kurz. Einbrüche erlebt man in einer "They stole a Million"-ähnlichen Perspektive. Man durchsucht die Gebäude nach nützlichen Informationen, versteckt Abhörwanzen und erwährt sich mit Pistole oder Uzi seiner Haut gegen aufdringliche Wachen.

Weitere Action-Sequenzen umfassen Verfolgungsjagden per PKW, Entschlüsselungen von Geheim-Codes und das Anzapfen von Leitungen bzw. das Anbringen von elektronischen Autospurlesern. Für Abwechslung ist also gesorgt..

Wie es sich für komplexe Spiele gehört, befindet sich in der Verpackung aus stabilem Karton ein umfangreiches und reich illustriertes Handbuch in gewohnt hervorragender Microprose-Qualität. Als realitätsnahe Erläuterung zu den einzelnen Kapitel ist sogar noch ein kleiner Thriller-Roman ins Handbuch integriert worden, was dem ganzen die Krone aufsetzt.. Auf der beiliegenden Referenzkarte sind alle Tastaturkommandos zusammengefaßt, die "Technische Ergänzung" klärt über Systemanforderungen und Installations-Prozedur auf.

Benötigt wird ein beliebiger Amiga mit mind. 1 MB Arbeitsspeicher. Möchte man das Spiel auf Festplatte installieren, sind 1,5 MB erforderlich. Die Festplatten-Installation des sich auf drei Disketten befindenden Games fungiert einwandfrei, nur Besitzer neuerer Amigas mit AGA-Chipsatz müssen selbigen im Boot-Menü deaktivieren, bevor sie das Installations-Programm starten. Beim eigentlichen Spiel ist diese Prozedur jedoch nicht notwendig, obwohl schon etwas älter, läuft das Spiel auf einem Amiga 1200 mit 030-Prozessor einwandfrei.

Grafisch reißt Covert Action natürlich keine Bäume aus, berücksichtigt man jedoch, daß das Spiel bereits fünf Jahre

alt ist, kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. Gleiches gilt mit kleinen Abstrichen auch für die Titelmusik und die guten, wenn auch spärlichen Soundeffekte. Wer Spiele wie Civilisation und Colonization mag, der wird auch mit Covert Action seinen Spaß haben, allein schon wegen der nicht alltäglichen Spielidee.

Verpackung: sehr gut

Handbücher: sehr gut (deutsch)

Spielidee: sehr gut

Langzeitmotivation: hoch

Grafik: weniger gut

Sound: naja

Steuerung: gut

Gesamt: besonders empfehlenswert

Thomas Szedlak (The Kalauerman)

1.128 crack does pay

Spielname: Crack does Pay

Hersteller: Zeus Software

Genre: Simulation

Screenshots:

1

2

3

4

5

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Marcel Döring](#)

[Matthias Schüssler](#)

[Komplettlösung](#)

Cheats:

1

2

1.129 crackpay_komp

Komplettlösung :

Uiih,was für eine Ausstattung! Wir befinden uns jetzt in unserem Arbeitsraum. Es ist nie verkehrt seine Nase in ein vernünftiges Buch zu stecken. Hierzu nehmen wir uns das Buch "CRACK" so oft es nur geht zur Brust. Einmal um uns ständig fortzubilden, zum anderen um so lange nach nützlichen Telefonnummern zu suchen bis unser Telefonregister voll ist. Selbst wenn man ab und an keine Nummer findet sollte man nicht aufgeben und immer mal wieder zwischendurch durchsuchen.

Nach jeder Runde erscheint ein Sichtfenster mit vier Aufforderungen, wähle die für Dich zweckmäßige. Man braucht nicht nach jeder Runde eine Abspeicherung - aber ab und zu sollte man absaven.

Nun geht es zum Computer-Corner. Dazu drückt man auf den EXIT-Knopf.- Ohne Investitionen keinen Gewinn - Nachdem der Verkäufer Dich vollgequatscht hat, klickst Du rechts auf die Spiele. Am Anfang solltest Du kaufen was Du für Dein Geld bekommen kannst. Wenn alles erledigt ist bringt Dich ein Klick auf das grüne Feld (Oben,rechts) wieder nach Hause.

Nun beginnt die eigentliche Arbeit. Um ein Spiel kopieren zu können muß Du ersteinmal den Kopierschutz entfernen. Hierzu klickst Du die Mitte Deines Monitors an, suche Dir ein Spiel aus. Nach dem Mastermind-/ Superhirn-Prinzip ist es nun Deine Aufgabe die richtigen Farben und Buchstaben herauszufinden. Wähle sechs beliebige Buchstaben aus, nun erscheint ein weiteres Fenster daneben das Dir anzeigt wieviele der Buchstaben richtig sind und welche davon an der richtigen Stelle stehen. Es ist nicht verkehrt sich hierbei alles aufzuschreiben,denn auf dem Monitor hat man nur sechs Versuche, danach beginnt es von Neuen. Sollte man später zu Geld gekommen sein, wäre die Anschaffung eine Druckers anzuraten. Mittels Drucker verdoppelt sich die Anzahl der Versuche.

Wenn ein Spiel "gecrackt" wurde gehts weiter.

Durch Deine ständige Suche nach Telefonnummern konnest Du verschiedene Gruppen ausfindig machen die Deine Spiele mit einem TRAINER versehen können. Solltest Du genug Geld haben wäre auch die Investition nicht schlecht. Klicke hierzu auf den Telefonhörer. Sei aber nicht zu geizig - gute Gruppen haben halt ihren Preis.

Nachdem Du also Dein Spiel gecrackt und getraint hast fertigst Du Kopien an. Dazu klickst Du auf den Schacht Deines Laufwerkes am Computer. Solange Du nur ein Laufwerk hast (Zweitfloppys gibst im Computer-Corner)

kannst Du pro Durchlauf und Spiel nur 10 Kopien auf einmal machen. Ein Zweitlaufwerk erhöht den Wert auf 25.

Jetzt klickst Du auf den gelben KOPIENKARTON. Nun erscheint für jedes Deiner Spiele ein Sichtfenster. Nun muß der Verkaufspreis festgelegt werden : Klicke auf "NEHMEN" dann auf "VERKAUFSPREIS ÄNDERN" gebe über die +/- Felder den Preis ein. (Kann später jederzeit verändert werden) Mit <E> wird der Vorgang beendet.

Nachdem nun alle Deine Spiele einen VK-Preis haben sollest Du die Werbetrömmel rühren. Also Zeitungsinserate schalten. Dazu wird wiederum der Telefonhörer angeklickt und Du suchst Dir Deinem Geldbeutel entsprechend, eine Möglichkeit aus. Diese Werbung erhöht den Diskettenabsatz beachtlich. Wie hoch Deine Bestellungen sind läßt sich jederzeit feststellen, entweder durch Klick auf das Laufwerk oder auf "KOPIE".

Kopien verschicken : "KOPIE" + "NEHMEN" + "KOPIEN VERKAUFEN"
Als guter Cracker solltest Du immer so aktuell wie möglich sein. Da liegt die Anschaffung eines MODEMS auf der Hand.

Zu Beginn tut es auch ein nicht ganz zu schnelles Teil. Ein lahmes Modem läßt jedoch die Telefonrechnung nach oben schnellen - also bei passender Gelegenheit ein besseres Gerät zulegen. Das alte, langsame kann man in Zahlung geben.

Als Modembesitzer klickst Du auf das Modem und wählst eine der gewünschten Firmen an, deren Box Du anzapfen möchtest. Auch hier gilt es einen Zugriffs-Code zu überwinden. Schätze ob die nächste Zahl HÖHER oder TIEFER als die angezeigte ist.

Wenn der Code geknackt ist kannst Du Spiele "abziehen" (Downloaden)
Die Spiele behandelst Du wie oben beschrieben.

In sporadischen Abständen können Dich während des Spieles folgende Ereignisse heimsuchen, die Du nicht beeinflussen kannst :

Positives:

- Du kannst etwas erben
- Im Lotto gewinnen
- Geld finden
- einen Crackerpreis erhalten

Negatives:

- Computerreparatur
- Du wirst überfallen
- Du verwechselst eine Banknote
- Dich erwischt die Polizei

Wenn der denkbar schlimmste Fall eintritt und Dich umarmt der grüne Arm

des Gesetzes kannst Du mit der Beschlagnahme Deiner Geräte rechnen. Jetzt heißt es kühlen Kopf bewahren und ab zur Polizeistation ! Doch siehe da - wie im richtigen Leben. Alles hat seinen Preis. Der Uniformträger ist gerne bereit sein mickeriges Gehalt aufzubessern und Du bekommst Deine Anlage wieder.

Der zweite (nicht immer richtige) Weg führt durch das Kellerfenster der Polizeiwache zu einem Labyrinthspiel. Hier findest Du entweder Deinen Computer oder einen Wachhabenden. Es ist so möglich den grünen Jungs die Geräte wieder wegzunehmen oder unverrichteter Dinge nach Hause zu gelangen.

Den eventuellen Verlust (Schmiergeld) kannst Du schnell wieder ausgleichen wenn Du immer schön am Ball bleibst.

Das letzte Thema beinhaltet den Verkauf von Spielen, die sich zwar noch in Deinem Besitz befinden aber nicht mehr gut oder gar nicht mehr gefragt sind. Diese Spiele können an "Dr.Freak" verkauft werden, allerdings nur zu einem Bruchteil ihres Wertes (Der Doc ist halt ein Schlitzohr) Dr. Freak kannst Du erreichen durch anklicken der Diskettenbox rechts neben Deinem Computer.

Zum Abschluß nochmal die wichtigen Punkte:

1. Telefonregister füllen
2. Faire Verkaufspreise ausknobeln
3. Spiele mit TRAINER lassen sich besser verkaufen
4. Modem anschaffen
5. Zweitlaufwerk anschaffen
6. Drucker anschaffen
7. Ständig die Boxen nach neuen Stoff durchkämmen
8. Im Computerladen nach Neuheiten schauen
9. Bestellungen sofort bearbeiten
10. Immer wieder Inserate schalten - bis Du bekannt bist

1.130 crackpay_doering

----- CRACK DOES PAY -----

Getestet von Marcel Döring

Lettigkautweg 33

D-60599 Frankfurt am Main

Als ich die SK 315 A+B von Andreas bekam, wollte ich eigentlich nur mal ein Probespiel von "Crack does Pay" machen, doch schon das Intro haute mich wortwörtlich vom Hocker (Chefsessel) !

Die Grafik steht nem Vollpreisspiel überhaupt kein bisschen nach !

Der Sound ist auch wirklich sehr sehr gut gelungen !

Beim Kopieren z.B. hört man das zurückschnallen des Zylinderkopfes, wenn mann Telefoniert hör man den "Kein Anschluß unter dieser Nummer" Anrufbeantworter. Wirklich das ist schonmal saugut !

Nun zum eigentlichen Spiel.

Es geht darum soviel wie möglich Games zu cracken, trainen lassen und die Kopien zu einem möglich gewinnbringenden Preis wieder zu verscheuern.

Das Cracken besteht darin eine Buchstaben kombination im "Hangman" Stil herauszufinden. Man hat soviele Versuche wie man fortgebildet ist. Auf dem Drucker dazu noch doppeltsoviele.

Zu kaufen gibt es im Computer Corner eine Menge Cracker Utils wie Modem, Zweitlaufwerk etc.

Na gut nicht alles davon sind Cracker Utils aber wenn man bedenkt daß man mit nem Zweitlaufwerk anstatt 10 jetzt 25 Kopien eines gecrackten Spiels machen kann ist das dann doch so etwas wie ein Cracker Util, oder ?

Tja und das Modem kann man dazu benutzen sich in die EDV-Anlage eines Software Hauses einzuhacken und unveröffentliche Spiele da heraus zu saugen. Unveröffentliche Spiele sind meist beliebter da man ja dann der "Erstveröffentlicher" ist.

Unveröffentliche Games kann man dann auch zu nem höheren Preis verschleudern.

Man kann gegen bis zu 4 Spielern "kämpfen".

Das Spielziel darf man sich auch noch einstellen.

Sei es ein bestimmter Betrag von Money, oder eine Anzahl von gecrackten Games.

Man kann zwischen vier Crackergruppen wählen, Forsex, Hairtight, Birds of Wanters und noch eine die mir jetzt nicht mehr einfällt.

Wenn man zu unvorsichtig ist und überall inseriert, könnte es passieren daß die Polizei kommt und Deine tolle Anlage abholt.

Danach muß Du zur Polizeiwache gehen und, naja daß wißt ihr ja wohl selber.

Also wer das Spiel nicht hatt, sollte es sich verdammt schnell zulegen !!!

Wer es nicht haben will, der tut mir wirklich verdammt leid.

1.131 crackpay_schuessler

CRACK DOES PAY

PD-Art: Freeware

Disks: 2

Ram: 512KB (glaube ich)

Serie: Spielekiste 315 a+b

Genre: Cracker-WiSim

HD-Inst.: Ja (von Hand mit ASSIGN-

Pfad in der Startup-seq.)

Anleitung: Deutsch (auf Disk)

Wertung - Grafik: 80% |

Sound: 75% | Bei dem Game "Crack Does Pay" handelt es sich um

Gameplay: 80% | eine "Wirtschaftsimulation der besonderen Art.

----- | Man muß nicht wie gewöhnlich eine Spedition oder

Gesamt: 80% | eine Fußballmannschaft managen, sonder sich als

_____ | Cracker in der illegalen Szene behaupten !!!!!

Am Anfang sieht man ein tolles Intro (mit Sprachausgabe und witzigen Effekten.

Kurz darauf ist man mit dem Einstellungsmenü konfrontiert und man kann (oder besser gesagt muß) seinen Namen, Schwierigkeitsgrad und Gruppenlogo aussuchen.

Nach dem Spielstart ist man im Hauptmenu, welches sein "Arbeitszimmer" mit Compi zeigt.

Aus diesem Menü kann man alle wichtigen Entscheidungen treffen: In den Game-Shop gehen und ein neues Game kaufen, in Zeitschriften nach Adressen blättern, Kopien anfertigen oder ein Game cracken.

Das Cracken der Game wird in einem witzigen "Master-Mind"-Game simuliert.

Wer in dem Spiel fit ist, wird mit dem Cracken keine großen Probleme haben.

Durch Fortbildung und zusätzlicher Hardware (Drucker, Modem, Floppies) läßt sich die Anzahl der Crackversuche erhöhen. Man darf aber nicht zu lange warten, denn Zeit ist Geld.

Ist das Game gecrackt, muß es mit einem Trainer versehen werden, eine Anzeige im Mag geschaltet werden und Kopien anfertigen.

Ab und zu kommen die "grünen Männchen" vorbei und beschlagnahmen den Amiga mit allen Disx.

Dann heißt es ab in den Polizeidungeon und die "Freundin" suchen.

Dieser Part ist ein richtiges Rollenspiel und ebenfalls toll gemacht.

Unterlegt wird das Game mit coolen Sprüchen aus der Szene und fesselt einige Stunden an den Screen.

Fazit: "Crack does Pay" (Cracken macht sich bezahlt) ist eine ungewöhnliche Witschaftsimulation mit sehr guter Grafik.

Es ist ein Probespiel mehr als wert.

Test & Layout: M.Schüssler

1.132 crack out

Spielname: Crack Out

Hersteller: ?

Genre: ?

Screenshot:

1

Cheat:

Spiele das Spiel, bis Du 10000 Punkte hast. Gib dann in der Highscore folgendes ein "CHEATING IS BAD". Es erscheint "YES THAT RIGHT". Du hast nun 99 Leben.

1.133 crackdown

Spielname: Crackdown

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Action

Cheats:

Im Ein-Spieler kann man, wenn man schon alle Credits verspielt hat, durch einen schnellen Druck auf <FIRE> des zweiten Spielers nochmals 3 Credits erhalten.

Erscheint die Übersichtskarte des Levels "SMURF" eingeben. Nun frischt <F2> bzw. <F3> die beiden Spieler mit Energie auf.

In den Pausenmodus schlüpfen und "SMURF" eintippen, als nächstes kann man <F1> für einen Spieler und <F2> für zwei Spieler drücken. Im Spiel kann man dann <1> für 999 Leben und <2> für jede Menge Munition drücken.

1.134 crazy sue

Spielname: Crazy Sue

Hersteller: Hironymus Jumpshoe

Genre: Jump 'n Run

Vollversion liegt bei !

Cheats:

Im Titelscreen "WIZARDOFSPEEDANDTIME" eingeben. Der Bildschirm sollte kurz aufblinken! Nun sind die Tasten <1> - <8> auf dem Keypad folgend belegt

<1> Stoppt die Zeit

<2> Schaltet Zeit wieder ein

<3> Höhere Jump Sprünge

<4> Extra Power für die Waffe

<5> Extra Power AUS

<7> Collision AUS

<8> Collision EIN

<.> Gibt Dir Schlüssel

<CURSOR LINKS> und <CURSOR RECHTS> kontrolliert die Zeitlupe.

1.135 crazy sue ii

Spielname: Crazy Sue

Hersteller: Hironymus Jumpshoe

Genre: Jump 'n Run

Vollversion liegt bei !

Cheats:

Im Titelscreen "HIRONZMUSJUMPSHOE" eingeben. Der Bildschirm sollte kurz aufblinken! Nun sind die Tasten <1> - <8> auf dem Keypad folgend belegt

<1> Stoppt die Zeit

<2> Schaltet Zeit wieder ein

<3> Höhere Jump Sprünge

<4> Extra Power für die Waffe

<5> Extra Power AUS

<7> Collision AUS

<8> Collision EIN

<.> Gibt Dir Schlüssel

<CURSOR LINKS> und <CURSOR RECHTS> kontrolliert die Zeitlupe.

1.136 creatures

Spielname: Creatures

Hersteller: Thalamus (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

In Pausenmodus gehen und "A FINE KETTLE OF FISH" eintippen. Man hat unendliche Leben und einige Zusatztasten:

<F1> Welt 1.1

<F2> Welt 1.2

<F3> Torture 1

<F4> Welt 2.1

<F5> Welt 2.2

<F6> Torture 2

<F7> Welt 3.1

<F8> Welt 3.2

<F9> Torture 3

<F10> Ab in den nächsten Abschnitt.

Wenn man andere Tasten drückt, ist der Cheat-Modus wieder ausgeschaltet.

1.137 creepers

Spielname: Creepers

Hersteller: Psygnosis (1993)

Genre: Geschicklichkeit

Levelcodes:

EASY MODERATE CHALLENGING BRUTAL

Level 1: STEVEISDOG 19: CLCKNNMTTV 34: PPRRSCCBNF 54: GJJLMQNVVP

2: PLKNDZRTVK 20: PCNSPZMDHM 35: WTHYRCHGNS 55: ZSNDFCZPKK

3: TYNZXPRFSJ 21: NLQQBDNMGN 36: JGLHXQKKNM 56: BMNZXPYTWLH

4: KWFRTFTCSP 22: NNBCTCKGDY 37: BHRTYYTRHB 57: SPTTNBVWRM

5: PYLNVXZSZH 23: CTBTCDPSMY 38: HSKPLYQWR 58: JDWVCXMTYL

6: KJHDSLWCBD 24: SSPQRCNZZ 39: NSLCNCPHWY 59: CTSFPTJBXN

7: HGKNDCPBCX 25: NQMNDGGLN 40: KNSTKDNNSY 60: RWRQWTTXBD

8: PLMKNJJPMT 26: CSTQRSWLSF 41: BPLJKQTYXZ 61: DPZLHGZVBD

9: PSFWLKCNMW 27: MCDNSMBXR 42: GWGLDYGPKH 62: ZTBGNTLKFP

10: SNCCGHWPQX 28: SRTDSCHPRP 43: SSTSFRHTRY 63: MBNKHGCXHN

11: YYRQMQNVZK 29: QSWDRFTGYH 44: BLNDKNPOSS 64: YRSFNCZPLS

12: PYRTHZDHS 30: YBYCYQRKNS 45: CRTHSTDQYS 65: PHJKNSZPSC

13: FMNRXTKSCM 31: BSGTPWHWXW 46: GMFMLTPLSK 66: WLSNDRRNSC
14: FCBLGHPWRT 32: DMGDDFZTMB 47: QPWRYTMCSF 67: TMSQLSTMBB
15: CBSTPHQFCS 33: GPDLSKYRP 48: NSDTFNCDS 68: THNCGBVGBV
16: FDNBSLZCX 49: RLPZHTYYRF 69: LMNKDNSFJG
17: LLLVLSTKCM 50: FRNDLSSNTZ 70: LMLCSMLFKP
18: LRSYZPQYDN 51: ZFHQWQFPSB 71: SPBDVZFGLM
52: TPLKRCBQQS 72: FFVBSXZCPL
53: MZVHQPSDPP 73: JFHKKGHXSJ

1.138 The Crescent Hawks Inception

Spielname: The Crescent Hawks Inception

Hersteller: ?

Genre: ?

Lösung :

Im Laufe des Spiels bekommt man es mit folgenden Häusern zu tun :

Das Haus von Davoin, Steiner, Kurita, Marik und Liao. euer ärgster Feind ist das Haus von Liao. Es ist hauptsächlich in Starport ansässig. Euer Ziel ist es nun, vom Planeten zu fliehen, wobei Euch mehrere Agenten der Crescent Hawk`s zur Seite stehen. Doch Vorsicht ! Auch Verräter sind unter ihnen!

Das Spiel startet in der Citadel. Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von mir gelegten Aktienbüro und investierte mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen! Zwischendurch erledigt man die Übungsmission und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengerafft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chamelion. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Cathedrale ansehen. Eines Tages wird die Citadel von feindlichen Kuritan-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man mit Hilfe eines Holoviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelassen wird. Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens schlecht ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armourshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdienen. Im Falle

eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist. Hat man genug zusammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaponshop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer sein, da das Reparieren recht günstig ist. Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung kommt es zum Kampf, der sehr zu schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech! Mit ihm könnt Ihr auf Beutefeldzüge gehen und Geld absahen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen. Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begeben Ihr euch östlich von der Citadel zum Gefängnis und stehlt einen zweiten Mech. Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

Im Dungeon :

Dies ist ein neuer Abschnitt des Spiels, in dem es keine Feinde gibt! Ziel ist es, alle Türen zu öffnen, um den Strom anzustellen, mit dem man ein Hilfesignal (SOS) an das Hauptquartier senden kann. Dieses holt einen dann ab und man bekommt eine Auszeichnung. Ist der Dungeon geschafft, bekommt man den weißen Code, mit dem man die letzte Tür zum Schaltraum öffnen kann.

Tips :

Die meisten Roboter zum Niedermähen treiben sich in der zerstörten Citadel herum. Die Türen im Dungeon öffnet man mit Hilfe des richtigen Rot-, Blau- und Gelbcodes, Grün eingeschlossen.

1.139 **crimedoesnotpay**

Spielname: Crime does not pay

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Für unendlich viele Leben geht man in den Pausen-Modus und gibt

"HALTBAKK IS THE KING" ein!

1.140 crime time

Spielname: Crime Time

Hersteller: Starbyte

Vertrieb: Bomico

Genre: Adventure

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 57 %

Sound: 46 %

Motivation: 68 %

Tips :

Man muß als erstes duschen, dann findet man ein seltsames Stück Papier, das an den Schuhen klebt (die Formel ist unsichtbar, wird später durch Erwärmen decodiert). Wenn man das Papier gefunden hat, geht das Agentenpaar in das Badezimmer und unter die Dusche. Aus dem Rucksack nimmt man den Kopfhörer, den Recorder und die Cassette. Dann geht man in das Zimmer des Arztes und nimmt die Schere mit. Danach spielt man Schach mit dem Russen und eignet sich die Munition an. Als nächstes geht man in das Zimmer der Agenten und stellt den Recorder unter das Bett (auf Aufnahme drücken!). Dann geht man nach unten und kauft beim Koch eine Flasche Wein. Man wirft eine Münze in die Jukebox und macht die Tür zur Küche zu. Danach muß man sich im Zimmer des Kochs den Schlüssel für die Abstellkammer besorgen und sieht anschließend fern. Hat man das getan, geht man zur Abstellkammer, nimmt Taschenlampe und Werkzeug heraus und sabotiert die Dusche. Danach geht man zur Rezeption und kann das Gästebuch lesen. Wenn man nun zurück zur unteren Dusche geht, findet man einen Dietrich, mit dem man in den Raum 16 eindringen kann. Man untersucht das Telefon und sabotiert auch diese Dusche. Nun nimmt man aus dem Zimmer des Pärchens den Recorder und die Bettwäsche mit. Aus Raum 29 nimmt man den Walkman aus dem Nachttisch mit. Dann geht man wieder zurück zur Rezeption und verschafft sich Zugang zum Zimmer des Hoteliers. Unter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an. Als nächstes öffnet man die Falltür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Antennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt den Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer

26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen. Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen.

1.141 crime wave

Spielname: Crime Wave

Hersteller: Starbyte

Genre: Adventure

Tip:

Der Roboter ist nur an seinem Auge verwundbar, daher muß man im richtigen Moment springen und eine Rakete abfeuern. Nach etwa vier Treffern sollte das Problem gelöst sein. (Es geht auch mit normaler Munition, dauert dann aber wesentlich länger.) Eine ähnliche Taktik sollte auch beim endgültigen Endgegner angewendet werden.

1.142 crome

Spielname: Crome

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

01 START 11 SPACE

02 TRUTH 12 GENAM

03 YELLY 13 APPLE

04 STORY 14 JUICE

05 CLOUD 15 CHESS

06 MOUSE 16 WORLD

07 HUMAN 17 AUDIO

08 FLOOR 18 LOGIC

09 PAPER 19 TITLE

10 EARTH 20 VENUS

1.143 The Crypt

Spielname: The Crypt

Hersteller: ?

Genre: Rollenspiel

Hint:

Wer Stärkeprobleme hat oder seinen Punktestand etwas aufpolieren möchte, der suche sich im untersten Stockwerk (ziemlich am Ende) die Truhe. Die ist eine wahre Schatztruhe, denn bei jedem Öffnen findet man in ihr den Schlüssel und den Käse.

1.144 crystal dragon

Spielname: Crystal Dragon

Hersteller: Black Legend

Genre: Rollenspiel

Hint:

Am Anfang des Spiel entscheidet man sich für keinen der vorgegebenen Recken, sondern startet das Spiel mit einem Klick auf - Fertig - (Done).

Das Programm startet nun mit zwei neuen Helden (Bethina, Yorath), die schon auf Stufe 2 sind, sehr gute Werte, Waffen und Rüstungen haben!

Komplettlösung:

Allgemeine Hinweise:

Illusionswände und -gruben sind, wie ihre Namen schon sagen, nur scheinbar vorhanden und in den Karten somit als normal begehbbare Felder eingetragen. Da man aber sowieso schon in Stufe 2 die Feuerrolle " Wahre Sicht " findet, die beim Partyleader als Spruch nach Möglichkeit immer aktiv sein sollte, wird man im Spielverlauf von ihnen eh nicht viel merken. Auch Schattenfelder (ab Stufe 10) sind als normal begehbbare Felder eingezeichnet, doch auch sie sind durch den in derselben Stufe zu findenden Dunkelsichthelm keine Besonderheit. Ist in der Lösung von bestimmten Gegenständen wie Schlüsseln etc. die Rede, so sind sie immer in ihrer identifizierten Form abgedruckt. Alternativ zum Feuerzauber " Objekt identifizieren " kann ein Gegenstand auch durch mehrmaliges Anklicken eindeutig erkannt werden (die Anzahl der Mausclicks richtet sich nach der Weisheit der Spielfigur). Vorsicht, wenn Ihr lebende Ratten in den Rucksack packt - die Biester sind sehr gefräßig und machen auch vor dem Reiseproviant der Party keinen Halt. Werft die Ratten also erst ein paarmal gegen die nächste Wand, bevor Ihr sie einpackt, denn tote Ratten beißen nicht!

Richtet regelmäßig Zwischenlager ein, um Euer überfülltes Inventar zu entlasten,

und vergeßt nicht, Euch diese Stellen auf der Karte zu notieren! Besonders geeignete Depots sind übrigens Levelanfänge. Man weiß nie, ob man nicht doch nochmals etwas braucht. Druckplatten und Knöpfe, die keine ersichtliche Aktion auslösen bzw. im Text nicht erwähnt sind, lassen in der Regel lediglich Barrieren verschwinden, die irgendwelche Monster vorläufig von Euch fernhielten, bzw. verursachen etwas, das Ihr zuvor schon anders bewirkt habt. Achtet auf die gleichmäßige Verteilung der Erfahrungspunkte, die immer derjenige im höchsten Maße erhält, der einer Kreatur den Todesstoß bzw. -zauber verpaßt. Vor einer anstehenden Beförderung am besten abspeichern, denn die Verbesserung der Charakterwerte fällt - im Gegensatz zu der der Rüstungsklasse und der Treffer- sowie Zauberpunkte - sehr unregelmäßig aus. Wichtig sind vor allem Kraft und Intelligenz, um mehr Gewicht tragen und besser zaubern zu können.

Schilde wehren Angriffe nur ab, wenn man sie im richtigen Moment aktiviert - sonst erhöhen sie lediglich die Rüstklasse. Die Qualität eines Schildes hängt somit nicht nur vom Zuwachs der Rüstklasse, sondern auch von der Dauer der Paradezeit ab. Bei hartnäckigen Gegnern solltet Ihr immer noch ein paar Waffen im Rucksack haben, um eventuell Schilde usw. durch Hieb- und Stichwaffen ersetzen und schließlich mit allen vier (!) Händen auf den Widersacher einprügeln zu können. So Ihr ihn dabei noch nach guter alter Schule (klappte schon bei " Dungeon Master ") umkreist und ab und zu eine Zauberbreitseite ablaßt, wird auch der stärkste Feind (lediglich bei Ariaths Augen geht's so nicht) bald Geschichte sein. Handelt es sich jedoch um mehrere Gegner, sucht Ihr Euch am besten einen schmalen Gang, eine Tür o.ä., gebt dem vorderen (geschickteren) Charakter, der mit einem Schildzauber zusätzlich geschützt sein sollte, zwei Schilde zum Blocken und haut mit dem stärkeren Abenteurer, der mit einem Kraftzauber zusätzlich gestärkt sein sollte, aus zweiter Reihe beidhändig auf die Eindringlinge ein. Auch hierbei verstärken Zaubersalven den Effekt. Wenn Ihr wie wild Sprüche in Eure Bücher schreibt, denkt daran, daß die wesentlich effektiveren Zauber der alten Magie (ab Stufe 15) ins selbe Buch geschrieben werden (9 Sprüche auf 6 Spruchplätze). Verteilt die Eintragungen also sinnvoll auf beide Abenteurer, d.h., schreibt nicht jeden Spruch zweimal auf bzw. verzichtet vorerst auf nicht so wichtige Spells.

Bei der Aufstellung einer Party solltet Ihr darauf achten, zumindest einen Zauberer im Bunde zu haben, da nur dieser Sprüche aufschreiben kann, die höher als die aktuelle Spielerstufe sind (fast alle alten Magierollen!). Als effektive Begleitung hat sich bei mir ein Paladin bewährt - wer etwas mehr riskieren will, kann auch einen Geistlichen mitnehmen. Die übrigen Klassen (vor allem im späteren Spielverlauf) sind eher untauglich. Auf jeden Fall solltet Ihr die Charakterwerte neu auswürfeln, mit etwas Geduld lassen sich in fast

allen Kategorien Höchstwerte erreichen!

Stufe 1:

Nachdem man sich etwas ausgeruht, eventuelle Zaubersprüche aufgeschrieben und das übrige Marschgepäck geordnet hat, kann man sich erst einmal an einem der beiden Brunnen ganz in der Nähe erfrischen und die leeren Wasserflaschen füllen; ein kleiner Happen vom Reiseproviant kann ebenfalls nicht schaden. Frisch gestärkt sollte man nun an den Baracken vorbei in die Läden eindringen, um das Inventar etwas aufzustocken. Die Wachen in den Baracken könnt Ihr vorerst unbeachtet lassen, denn sie machen keine Anstalten, ihren Posten zu verlassen. Die Türen zu, und in den Läden können alle zerschlagen werden, wodurch man auch gleich die ersten Erfahrungspunkte kassiert. Ziemlich im Osten läßt sich durch Drücken eines Knopfes ein Geheimraum freilegen. Hat man die Läden leergeräumt, kann man sich auf ein paar Kämpfe in den Baracken einlassen, wobei man ruhig den Vorteil ausnutzen sollte, daß die Wächter den Raum nicht verlassen. Da man die verschlossene Tür hier noch nicht öffnen kann, geht's erst mal wieder zurück in das Quartier des Captains, wo unbedingt der blaue Edelstein mitzunehmen ist. Hat man Captain Sandar besiegt, läßt sich mit dessen hinterlassenen Opalschlüssel die eine Tür seines Quartiers öffnen. Der hier gefundene Goldschlüssel paßt hingegen zur anderen Tür. Eine der dahinter patrouillierenden Wachen ist (noch) im Besitz eines Onyxschlüssels, der Zutritt zu den zwei Ausrüstungskammern verschafft und auch ein Weiterkommen in den Baracken ermöglicht.

Anschließend könnt Ihr Euch mal in die gut bevölkerte Wachstube wagen - da hier aber außer Erfahrung nicht viel zu holen ist, geht's gleich weiter in die Arena. Auch deren Tür kann mit dem Onyxschlüssel geöffnet werden, der dann allerdings im Schloß verschwindet. Also lieber einschlagen, Schlüssel sparen und Erfahrung aufstocken. Die Wachen sind hier zwar zahlreich, aber da sie die Arena nicht verlassen und man sich somit immer wieder zurückziehen kann, sind auch sie kein größeres Problem. Die Tür ganz im Osten öffnet sich in bestimmten Abständen und läßt jedesmal eine neue Wache in die Arena. Daher heißt es schnell eintreten und feste drauf, bevor sie sich wieder vor Eurer Nase schließt. Neben der Kupfermünze findet man hier einen Eisenschlüssel, der die nördliche Tür vor der Arena öffnet - dort warten noch ein paar Rangeleien auf Euch. Danach drückt man noch den hinter einer Illusionswand befindlichen Knopf, und der Weg in die nächste Ebene ist frei. Hier ist eine der Wachen im Besitz eines rostigen Schlüssels, der nach kurzer Geduldssprobe den Weg in Stufe 2 freigibt.

Stufe 2:

Nach einem unwesentlichen Handgemenge wird zunächst die Tür zur Wachstube eingeschlagen, und die Wächter darin werden ausgeschaltet. Hinter einer Illusionswand findet man hier einen Helm. Via Knopfdruck gelangt man alsbald in

den nächsten Raum, wo man gleich wieder zur Waffe greifen muß. Weitere Kämpfe warten in den Baracken, die wie gewöhnlich von den Wachen nicht verlassen werden. Hier gibt's ebenfalls einen Knopf, der eine der beiden Säulen im vorigen Raum verschwinden läßt. Mit Garrocks Opalschlüssel, den man nun ergattern kann, läßt sich die südliche Tür im Anfangsraum öffnen; doch zuvor muß man den geschmückten Dolch aus der halboffenen Tür ziehen oder den Knopf im Raum mit den beiden Säulen drücken, um dorthin zu gelangen. Bevor man jedoch nach einem weiteren Kampf hier fortführt, sollte man sich zunächst noch dem Quartier des Generals widmen. Durch das Öffnen der Tür verschwindet wenig später die zweite Säule im angrenzenden Raum, in dem es einen grünen Edelstein einzusacken gilt. War man dabei nicht schnell genug, muß man kurz einen Gegenstand in die Nische legen, um die Säule nochmals verschwinden zu lassen. Nachdem man General Garrock und seine Wachen besiegt hat, findet man in dessen Quartier unter anderem eine Goldmünze.

Nun geht's wieder zurück in den Südwesten dieser Ebene, wo noch einige Widersacher auf eine Abreibung warten. Die Tür wird zerschlagen, und nach einer weiteren Kampfeinlage steigen wir weiter in die Dunkelheit hinab. Will man hier den Lichtstab und das lange Schwert abstauben, sollte man sofort nach dem Ergreifen eines der beiden Gegenstände zur Seite treten, da man sonst böse stürzen kann! Hat man alles eingeheimst, geht's mit dem Seil ganz sachte durch die offene Grube abwärts. Nach einigen Auseinandersetzungen sollte man hier einen roten und einen gelben Edelstein ergattert haben. Jetzt steigen wir über die Treppe nochmals nach oben. Hier werden der gelbe und der rote Edelstein in die passenden Löcher eingesetzt. Daraufhin klettern wir nach unten und plazieren den grünen und den blauen Edelstein in die geeigneten Löcher. Über die nun freigelegten Treppen gelangt man einen Stock höher zu zwei weiteren einschlagbaren Türen und einigen Sparringspartnern. Zudem läßt sich dort durch Knopfdruck eine Abkürzung freilegen. Mit Garrocks Opalschlüssel verschafft man sich Zutritt zu den Wächtern des Stabs. Sobald man sich hier umgesehen hat, den wandernden Gruben geschickt ausgewichen ist und die fliegenden Schädel überwunden hat, kann man sich vorerst in die nächste Ebene abseilen.

Hier bekommt man es gleich wieder mit den Schädeln zu tun, noch bevor man sich um die drei einzuschlagenden Türen kümmern kann. Ferner legen die vier Knöpfe je einen Edelstein frei, die es alle einzusammeln gilt. Anschließend geht's mittels Teleport wieder zurück nach oben. Mit den vier Steinen begibt man sich abermals zu den Wächtern des Stabs, wobei die vier Elementarsteine den Pergamentrollen entsprechend in die jeweiligen Nischen gelegt werden müssen. Doch Achtung: Ist der letzte Edelstein plaziert, öffnet sich im Norden eine Wand, und einige Flugschädel sausen Euch entgegen! Jetzt muß man nur noch die Tür hier im Norden

öffnen, die Treppen hinabsteigen, den letzten Schädel besiegen und eine weitere Tür entriegeln, um endlich in Stufe 3 eindringen zu können.

Stufe 3:

Hat man das Empfangskomitee aus Flugschädeln und Wachen überwunden, kann man durch den Knopf gleich um die Ecke eine Grube im Nordosten schließen, über die hinweg es weitergeht. Hinter dem ehemaligen Loch im Boden können zwei Türen eingeschlagen werden. Während der Knopf im nordwestlichen Raum (dort gilt es noch einige Wächter zu überwinden) eine Wand in selbigen verschwinden läßt, entfernt der Knopf in den Zellen (hier findet man übrigens eine Silbermünzen) eine Wand ganz im Norden, die einen weiteren Knopf zum Vorschein bringt. Dieser wird natürlich auch sofort betätigt. anschließend werden die paar aufbrausenden Schädel bezwungen und ein weißer Perlenschlüssel eingesackt. Danach geht's weiter in den Südwesten, wo man durch Knopfdruck noch einen Geheimraum freilegen kann, der jedoch allerhand Gegner beheimatet. Die etwas nördlicher gelegene Tür kann zwar zerschlagen werden. ist jedoch ziemlich zäh. Am besten schaltet man hier mittels Knopfdruck die Feuerballschleuder an und läßt durch Betreten der Druckplatte die Wand verschwinden, welche die Tür noch vor den Feuerbällen schützt. Nach ungefähr sechs nicht zu überhörenden Detonationen kann man die Wand durch nochmaliges Betreten der Druckplatte wieder entstehen lassen und den Rest selbst übernehmen -schließlich will man ja keine Erfahrungspunkte verschenken. Ebenfalls Erfahrung bringen die schon hinter der Tür wartenden Flugschädel.

Mit dem noch blutigen Opfermesser in der Tasche geht's nun durch gekonntes Timing über die Wandergruben im Nordwesten zu einer Tür, die mit dem weißen Perlenschlüssel geöffnet werden kann. Hier legt man das besagte Stecheisen in die Nische, wodurch sich gleich vier Wände der großen Raute nordöstlich von uns auflösen und nicht nur einen Knopf preisgeben, sondern auch einige Flatterköpfe freilassen. Nachdem wir uns ihrer angenommen haben, läßt sich ganz im Südosten durch Drücken des Knopfes eine weitere Wand auf. Allerdings vergeht zwischen Knopfdruck und Wandverschwinden einige Zeit, also nicht gleich verzweifeln! Wer will, kann sich auch durch eine der vorher bezwungenen Wandergruben abseilen und hier unten den Knopf drücken, der ebenfalls eine Wand im Süden des darüberliegenden Levels verschwinden läßt, allerdings auch erst nach gewisser Zeit. Ist die Geduldprobe bestanden, gibt es nochmals etwas Waffenfutter sowie eine Wandergrube, die man sich hinunterhangeln sollte. Über die Treppe hier gelangt man hinauf in die Wachstube und somit zu noch mehr " Erfahrungsspendern ". Da die Burschen die Wachstube nicht verlassen, habt Ihr bei Eurer Säuberungsaktion alle Zeit der Welt. Ein Knopf macht hier einen schwarzen Perlenschlüssel in einer Nische erreichbar, ein anderer öffnet die

Wachstübentür. Falls Ihr es noch nicht getan habt, könnt Ihr auf dem Weg zur nordöstlichen Treppe noch schnell ins Heiligtum schauen, wo es jedoch nichts Besonderes zu holen gibt. Also die Treppen runter, ein bißchen für Ordnung gesorgt und die Tür zu den Todeslegionen mit dem schwarzen Perlenschlüssel geknackt. Hier nur immer weiter abwärts steigen, und alsbald steht Ihr vor Stufe 4.

Stufe 4:

Erst mal alles Erreichbare abklappern und die Wachen beseitigen, dann die nördliche Tür einschlagen, auf die Druckplatte steigen und einen Schritt zurücktreten - so werdet Ihr zwar von ein paar schwachen Feuerbällen getroffen, dafür aber von den vergifteten Blasrohrpfeilen, die Ihr unbedingt aufheben solltet, verschont. Mittels Knopfdruck geht's weiter zu den Steinritten, wo ein Knopf im Norden gedrückt und eine Tür im Süden geöffnet wird. Dahinter gleich mal die Treppe runter und die erste Zombiebekanntschaft gemacht - ziemlich harmlos, die leisen Schleicher! Nun wieder hoch, in die nächstbeste Grube abgeseilt, den einsamen Knopf gedrückt sowie dem Zombie den Garaus gemacht. Turens " No Ita Trop El Et "-Schädel kann für einige Teleportationszauber benutzt werden. Durch den südlicheren Teleport geht's zurück zu den Steinritten und mit geschicktem Dribbling weiter nach Osten, bis man im Besitz des Rubinschlüssels ist. Wer will, kann sich hier nochmals abseilen, einen weiteren Zombie vermöbeln und via Teleporter oder zu Fuß wieder ganz zurück eilen, wo nun im äußersten Südwesten eine Wand verschwunden ist.

Wer - sich etliche Kämpfe, aber auch reichlich Erfahrung ersparen möchte, kann sofort im südöstlichsten Raum den Marmorschlüssel schnappen und mit dessen Hilfe in Stufe 5 entschwinden - oder zumindest noch durch Benutzen des Rubinschlüssels an der Zombietür eine gute Waffe ergattern (siehe weiter unten). Die Mutigen hingegen sollten sich gut gestärkt gleich der Wachstube zuwenden, welche allerdings hohe Ansprüche an die Kondition stellt und zusätzlich durch Wandbildung den Rückzug einschränkt -aber die Erfahrung wird es Euch danken! Zügelt jedoch Euren Durst, denn der Brunnen hier ist vergiftet! Noch mehr Erfahrung gibt's, sobald Ihr im Südosten das Pergament aus der Nische nehmt - den Knopf lieber erst nach dem Gemetzel drücken, da sonst selbst Berserker gegen den immensen Ansturm machtlos sind! So aber kann man die Wachen immer päckchenweise hervorlocken und hinter der Tür des kleinen Raumes bekämpfen, wo man wenigstens ab und an mal die Tür schließen kann, um auszuruhen. Da Ihr jedoch nicht die einzigen seid, die Türknöpfe betätigen können, hält der Schutz nie lange. Laßt auf gar keinen Fall den hier zu findenden Marmorschlüssel liegen! Ist die Prügelorgie bestanden, kommt man durch Aufheben des vergifteten (!) Apfels dahin, wo man durch Verbrauch des Rubinschlüssels schon längst hätte sein

können... Abschließend betreten wir noch durch die rechte (!) Tür den nördlichen Raum, plätten die recht zahlreichen Zombies und lassen uns die ebenso zahlreichen Ratten munden. Die Türen lassen sich übrigens nach einmaligem Öffnen nicht mehr schließen; also standhaft bleiben. Letztendlich öffnen wir die Tür zur Stufe 5 mit dem Marmorschlüssel und betreten selbige.

Stufe 5:

Nachdem wir uns hier in Tiefe 9 gleich um etwas Erfahrung bemüht haben, zerschlagen wir die östliche Tür und betreten die Druckplatte, worauf Verwirrungszauber durch den mit zahlreichen Drehfeldern gespickten Gang schießen. Um hier die Kontrolle über die Party nicht zu verlieren, sollte Euer Gruppenanführer in zweiter Reihe stehen und Euer anderer Abenteurer direkt davor - damit fängt dieser die Zauber immer frontal ab. Unterwegs krallt man sich die Bronzemünze aus dem Gulli und kann ein paar Schritte weiter unter anderem noch einen vergifteten Blasrohrpfeil erhaschen. Am Ende des Ganges wird die Tür geöffnet, der Zombie getötet und der Knopf gedrückt. Auf dem Rückweg kann man auch noch einen Knopf drücken, um durch einen kurzen Sturz an weitere interessante Gegenstände zu gelangen. Via Teleport kommt man übrigens schneller zum Anfang zurück. Jetzt nochmals durch die eingeschlagene Tür nach Osten und den Knopf im Süden gedrückt, schnell einen Schritt zurück und nach dem Versiegen der Feuerballschleuder(n) weiter durch die nun offene Tür. Nach einigen Zombiekämpfen springt man in den Teleporter, drückt einen Knopf, empfängt hinter der verschwundenen Wand nochmals einige Untote und findet wieder einen Knopf zum Drücken. Nachdem Ihr daraufhin den Smaragdschlüssel aus der Nische genommen habt, beginnt das Loch in der nördlichen Wand einige Feuerbälle zu speien. Verharrt also noch etwas vor der Nische, bis Ihr durch einen der beiden Teleports wieder zum Anfang zurückbeamt. Jetzt abermals durch die zerfetzte Tür eilen und sich den nördlichen Gefilden zuwenden. Durch Betreten der Druckplatte öffnet sich im Osten ein Geheimraum, der gleich eine ganze Horde Zombies beherbergt. Hier unbedingt die kleine Statue entwenden und den Knopf drücken. Anschließend schaut man sich in der Gegend jenseits der Druckplatte von vornhin um, denn dort treiben sich ebenfalls ein paar Zombies herum. Während man den Saphir noch unbesorgt aus der Nische nehmen kann, läßt das Aufheben des Pökelfleischs eine Feuerballfalle hinter uns aus. Also liegen lassen oder schnell zurück und zur Seite, denn die feurigen Kugeln sind von besonders starker Durchschlagskraft. Mittels einer kleinen Teleportationshüpfer, gelangt man unter anderem an einen blauen Edelstein. Wieder zurück im Anfangsraum, kann jetzt der westliche Turm in Angriff genommen werden. In Tiefe 5 wird ein Knopf gedrückt, in Tiefe 4 der Saphir in das Loch plaziert und mit dem Smaragdschlüssel die Tür geöffnet. Durch Knopfdruck verschwindet in Tiefe 5 eine

Wand, die einen Geheimraum mit ziemlich vielen Skeletten freigibt, der jedoch endlich auch eine Möglichkeit bietet, die Wasserreserven aufzufrischen. Nun wieder hoch in Tiefe 4, wo ebenfalls noch einige Skelette nach Prügel betteln und man sich anschließend wieder in Tiefe 5 abseilen kann.

Dort wird man weiter mit Skeletten konfrontiert. Die Tür hier öffnet sich, wenn Ihr den Eisenschlüssel aus Stufe 1 (!) benutzt (da seht Ihr mal wieder, wie wichtig es ist, auch alte Schlüssel nicht wegzuwerfen!). über die Treppen gelangt Ihr bis in Tiefe 1, in der Ihr den Weg durch Drücken des Türknopfs freimacht und Euch durch die Grube im südlichen Raum in Tiefe 3 abseilt. Nach kurzer Kampfeinlage wird der Knopf gedrückt, die Tür eingeschlagen und die westliche Grube in Tiefe 4 benutzt. Hoffentlich habt Ihr einen unwichtigen Gegenstand dabei, denn nach einem kurzen Fight muß ein solcher auf die kleine Druckplatte gelegt werden, um eine Grube zum Weiterkommen zu öffnen. Eine Ebene tiefer hat man dann wieder die Qual der Wahl, wobei man sich für die goldene Mitte entscheiden sollte und dafür in Tiefe 6 einen Saphirschlüssel und durch einen " Griff ins Klo " (Gulli) gar einen Schutzring erhält. Der sodann entstandene Teleport beamt Euch direkt vor die Drogtür, wo durch Anwenden des soeben gefundenen Saphirschlüssels der Weg in Stufe 6 freigemacht wird.

Stufe 6:

Hat man die Wache ausgeschaltet, trifft man durch Einschlagen (!) der Wachstubentür auch gleich auf das Gefolge. Der erkämpfte Bernsteinschlüssel wird an der Droggrubentür benutzt, die herausströmenden Hunde werden sogleich bezwungen. Der Hundestall öffnet seine Tore, sobald man die Wachstubentür durch Knopfdruck (!) öffnet - und wieder gilt es, sich mit den Kampfhunden zu messen. Als nächstes seilt man sich in die Droggrube ab, wo es gleich zur Sache geht. Am besten, Ihr eilt zunächst in einen der Alkoven und haltet Euch so zumindest den Rücken frei. Wurde der Ansturm gemeistert, geht's, nach einem kleinen Abstecher in die gewaltsam geöffnete Vorratskammer, weiter durch die Tür im Osten. Hier läßt sich mit etwas Verzögerung eine Tür zu Tiefe 1 öffnen, wo nach kurzem Kampf mittels Knopfdruck eine Verbindung mit den vorigen Räumlichkeiten hergestellt werden kann. Wieder unten, muß man sich nach Betreten der Druckplatte weiterer Drogs erwehren. Das Fleisch der Drogs hat im übrigen heilende Wirkung! Drückt nun noch die beiden Knöpfe. Nach zwei Druckplatten gibt es wieder einen Knopf zum Drücken, der einen Teleport aktiviert, durch welchen Ihr in den Schlüsselraum gelangt. Ein nach Westen geworfener Gegenstand schließt die Grube - ein Topasschlüssel liegt somit zur Mitnahme bereit.

Anschließend durch den Teleport wieder zurück, auf die Druckplatte gesteppt und ganz cool stehengeblieben. bis die Verwirrung ein Ende hat. Wer keine Lust zum Däumchendreihen hat, kann einen Schritt vortreten, den Knopf drücken und dann

durch die verschwundene Wand weiterschreiten - aber Vorsicht, daß Ihr nicht verwirrt in eine der Wandergruben fällt! Wer doch runtergefallen ist, drückt den Knopf und steigt die Treppe wieder hoch. Wer die Nische plündert, wird nochmals mit Verwirrung bestraft - na und?! Etwas westlich kann man schließlich noch eine Spruchrolle grabschen, um somit den Rückweg in die Wachstube abzukürzen. Mit dem Topasschlüssel läßt sich die Tür zu Stufe 7 bezwingen, was im Osten der Droggrube noch einen Geheimraum erschließt, der außer einer Meute Drogs jedoch nichts Weltbewegendes beherbergt.

Stufe 7:

Nachdem Ihr die südliche Tür eingeschlagen habt, drückt Ihr zuerst den nördlichen und dann den westlichen Knopf - und sonst gar nichts! Da sich somit die Tür zu den Kriegsdrops geöffnet hat, muß man erst mal die Waffen sprechen lassen. Im Drograum wird ausschließlich der östliche Knopf gedrückt, wodurch im Süden des vorigen Raums eine Wand verschwindet. Danach gilt es abermals, durch Knopfdruck eine Wand zu zerbröseln und die dahinter lauenden Flugschädel zu bezwingen. Hier gibt es im Südosten einen Knopf, der eine Wand im Norden auflöst, und einen weiteren Knopf im Nordwesten, der die Tür zum Heilbrunnen für kurze Zeit öffnet - also Beeilung, auch wenn Euch ein Flatterkopf aufhalten will! Da der Brunnen nicht nur Durst löscht, sondern auch noch die Trefferpunkte regeneriert, könnt Ihr Eure Wassertaschen ruhig alle mit dem heilsamen Naß füllen. Der Knopf sollte ebenfalls gedrückt werden beim öffnen der Tür wird wieder mal etwas Geduld verlangt.

Weiter geht's über eine verschwundene Grube im Südwesten, wo wieder ein Knopf gedrückt werden muß. Als Belohnung gelangt man nun etwas östlich an den Granitschlüssel, mit dem die hier zu findende Tür überwunden werden kann. Die östliche Grube verschwindet, wenn ein Gegenstand, den man nie wiedersehen wird, über die südliche Grube geschleudert wird. Der Knopf ist zu drücken und die bronzene Brustplatte aus der Nische zu nehmen. Nun kann im Norden des Grubenraums noch eine feine Waffe abgesehen werden. Nach dem Verstummen der Giftballschleuder geht's wieder ganz zurück in den Kriegsdrograum (seltsames Wort, oder?), in dem ein Achatschlüssel wartet. Ein Achat ist übrigens ein Halbedelstein -man will ja schließlich auch was für die Allgemeinbildung tun. Spätestens jetzt solltet Ihr Euch in eine der vielen Gruben abseilen, in denen nach einigen Auseinandersetzungen mit Drogs und Wachen ein Knopf im Südwesten zu drücken ist. Im Nordwesten ist eine Tür aufzumachen, die gleichzeitig die Tür etwas östlich öffnet und sich nicht wieder schließen läßt. Den Flatterbirnen stutzt man die Flügel und kann durch Knopfdruck auch noch eine Wand im Osten dieser Ebene auflösen. Der nun erreichbare Knopf hätte dasselbe getan, wenn Ihr aus der Rüstungskammer (kommt gleich!) gekommen wärt, und ist somit

funktionslos.

Zurück in Tiefe 1, geht's abermals in den Kriegsdrogramm, wo man nun via Teleport in besagte Rüstungskammer gelangt. Nachdem auch hier die fliegenden Totenköpfe erledigt wurden, kann man sich, neu eingekleidet, zurück in den Anfangsraum begeben und dort mit dem Achatschlüssel noch eine weitere Tür öffnen. Die nächste Tür läßt sich wieder einschlagen, dahinter heißt es ab in die Grube. Im Hagel von Verwirrungszaubern und Feuerbällen legt Ihr einfach die Goldmünze auf die kleine Druckplatte vor Euch. Hoffentlich wart Ihr kapitalistisch genug veranlagt, die vier Edelmetalle zu behalten, sonst geht's nämlich mit dem Teleport wieder nach oben. Eine Ebene tiefer öffnet Ihr die nichteinschlagbare Tür ganz normal (durch Druck auf den Türkopf). Nachdem Ihr dann in Edriks Mausoleum eingetreten seid, müßt Ihr unbedingt von hier aus den Türkopf betätigen, um anschließend problemlos das Wutschwert und die Schildwache aus der Grabstätte entwenden zu können. Edriks Teleportationsknochen könnt Ihr ebenfalls noch gefahrlos mitgehen lassen. Vergreift Ihr Euch allerdings am Schädel des toten Kriegers, fliegen Euch die Blitze nur so um die Ohren, da der Schädel aber eh zu nichts nutze ist, könnt Ihr ihn getrost in der Gruft zurücklassen.

Das Euch den Rückweg versperrende Kraftfeld läßt sich durch Schließen der Tür wieder verbannen. Durch Ablegen der Silbermünze auf die kleine Druckplatte geht's nochmals eine /Etage tiefer, wo der Abstieg durch Zurücklassen der Bronzemünze fortgesetzt wird. Nachdem Ihr hier Euren letzten Groschen, wie auf der Pergamentrolle anfangs beschrieben, plaziert oder den Knopf gedrückt habt (gleiche Funktion), geht's mit den Taschen voller Kies via Teleport wieder zurück in Tiefe 1, wo hinter der verschwundenen Säule noch zwei Rüstungsteile warten. Exzellent ausgestattet, könnt Ihr Euch nun von dem häßlich gelben Gemäuer verabschieden und durch die letzte Tür in die edleren Gewölbe von Stufe 8 steigen.

Stufe 8:

Nachdem das Empfangskomitee niedergeschmettert wurde, gilt es, gleich neben der Treppe einen Knopf zu drücken - sich in die Grube abzuseilen lohnt nicht, außer Ihr haltet eine tote Ratte für den Fund des Jahrhunderts... Selbiges gilt auch für die zweite Grube in dieser Ebene. Hat man, wie auf den Pergamentrollen gefordert, Edriks Bewaffnung in die entsprechenden Nischen plaziert, öffnet sich die nördliche Tür; die Waffen kann und sollte man sodann wieder an sich nehmen. Bevor Ihr jedoch die Tragetasche entwendet, solltet Ihr Euch durch Betreten der südlichen Druckplatte und anschließenden Knopfdruck eine Rückzugsmöglichkeit einräumen und können anstürmenden Skelettwachen Paroli bieten. Für den Notfall gibt's im Norden übrigens einen Ruheraum oder gar die rettende Treppe. Als

Belohnung winkt, nach erfolgreichem Schlachtfest, ein Stahlschlüssel. Mit diesem dürft Ihr Euch jetzt getrost die Tragetasche schnappen. Dann kämpft man sich die Wachstube vor, in der zwar lediglich eine Wache patrouilliert, die dafür um so zäher ist. Für Eure Mühe werdet Ihr mit einem Elfenbeinschlüssel entschädigt. Den Knopf hier könnt Ihr vernachlässigen, da er nur eine Grube geschlossen hätte, die Ihr jedoch ohnehin schon durch Betreten der Druckplatte verschwinden habt lassen. Weitere Erfahrungsspender finden sich im Südosten, nach dem Zertrümmern einer Tür (verschwenderische Naturen können auch den Stahlschlüssel opfern).Die angrenzenden, ebenfalls aufzuschlagenden Vorratskammern bergen nicht nur ein längeres Seil, sondern offenbaren auf Knopfdruck auch noch andere nützliche Dinge.

Zurück im Drehfelderraum, ermöglicht ein Knopf im Norden das Weiterkommen. Betätigt man anschließend zuerst den östlichen, dann den südlichen und zuletzt den westlichen Knopf, so verschwindet eine Säule, die Zugang zu einem Quarzschlüssel und einem weiteren Knopf gewährt. Der Schalter löst eine Wand auf, während der Schlüssel erst weiter zurück im Südwesten zur Anwendung kommt und uns dort auch gleich wieder mit einigen Wachen konfrontiert. Das Betreten der Druckplatte löst eine Wasserballschleuder aus (ist leider nicht das, was man sich für gewöhnlich darunter vorstellen mag); also nach dem Eintreten schnell zur Seite gehuscht. Von den südlichen Türen sollte nur die östlichere eingeschlagen werden (wer meint, genügend Trefferpunkte und Übersicht zu besitzen, kann sich jedoch auch an beiden Erfahrung holen).Das Betreten der Druckplatte schaltet sodann rechts und links von Euch zwei Drehfelder an, was Euch eigentlich schon stutzig machen sollte. Greift Ihr Euch dann auch noch den Blutsteinschlüssel, entstehen zwei weitere Drehfelder, und die Löcher auf dem Gang beginnen Feuerbälle zu speien, wobei die Fluchtroute durch die bereits zerschlagene Tür, den kleineren Feuerbällen entgegen, gewählt werden sollte, während Euch die andere Tür durch Abfangen der ersten, stärkeren Feuerbälle den Rücken freihält. Wurden beide Türen gewaltsam geöffnet, sollte man schleunigst auf obigem Weg verschwinden und sich von den Drehfeldern nicht verwirren lassen, denn ein falscher Schritt könnte hier sofort den Tod bedeuten! Mit dem neuen Schlüssel geht's anschließend wieder zurück nach Nordosten, wo mit dessen Hilfe die Tür in die nächste Ebene überwunden werden kann. Übrigens sind hier bis auf den südöstlichen Brunnen alle anderen Durstlöcher vergiftet!

Zuerst laufen wir nach Osten, wo uns nach dem Einschlagen einer Tür und dem Überwältigen einiger Wachen ein Kupferschlüssel zuteil wird. Damit geht's weiter nach Nordwesten, denn dort, jenseits der Wandergrube, ist die dazu passende Tür zu finden. Da wir ja genügend Zeit haben, seilen wir uns danach doch glatt ab, um nach zwei Knöpfen und zwei verschwundenen Wänden sowie einer überwundenen

Wache unser Inventar etwas zu erweitern. Nachdem der Teleport uns wieder zurückgebracht hat, geht's nun hinter der Tür weiter. Die Skelettwachen hier wollen diesen Raum unter gar keinen Umständen verlassen und stellen somit leichte Beute dar. Eine der Wachen hinterläßt einen Messingschlüssel. Weiter östlich verschwindet auf Knopfdruck eine Wand, hinter welcher der soeben erkämpfte Messingschlüssel und gleich darauf auch die Waffen zum Einsatz kommen. Der Mühe Lohn ist ein Platinschlüssel, der genau zur Wachstubentür im Süden paßt. Nach erneutem Kräftemesser öffnet der Knopf die Tür ganz im Osten. Egal, wie schnell Ihr seid, beim Schnappen des Chromschlüssels werdet Ihr unliebsam in die Tiefe stürzen - aber was sein muß, muß eben nun mal sein! Wer auf der Suche nach ein paar Wurfmessern ist, braucht hier nur die tote Ratte aufzuheben und besser auch zur Seite zu treten - voila! Über die Treppe geht's wieder zurück nach oben und mittels Knopfdruck zurück in die vertrauten Räumlichkeiten. Mit dem Chromschlüssel kann nun noch die letzte Tür geöffnet werden, wo nach einem weiteren Gebalge unbedingt der giftige Pfeil mitzunehmen ist, bevor man zu den Augen von Ariath hinabsteigt.

Stufe 9:

Die beiden Türen können mit dem Elfenbeinschlüssel geöffnet werden. Wer den Schlüssel sparen möchte, öffnet nur eine (vorzugsweise die westliche) - die beiden Wege führen nämlich später wieder zusammen, und selbst der Anfangsraum kann im weiteren Verlauf wieder erreicht werden. Überdies verhindert eine durch das Betreten einer der beiden Druckplatten entstandene Wand das Weiterkommen auf dem jeweils anderen Weg - wieso also einen Schlüssel verschwenden? Habt Ihr die westliche Druckplatte betreten, könnt Ihr den vergifteten Brunnen links liegen lassen und Euch durch Knopfdruck den Weg freimachen. Der jetzt auftauchende Schalter hätte dieselbe Wand von der anderen Seite aus aufgelöst also einfach ignorieren! Zur Treppe der Schatzkammer kommen wir erst ein bißchen später. Möglicherweise schwebt Euch nämlich nun schon der erste von Ariaths blauen Beholdern entgegen, die ihre Zauber tückischerweise in alle Richtungen schleudern und somit nicht umkreist werden können (außer, man verwirrt sie vorher (doch aufgepaßt, sie können selbiges auch mit Euch tun). Haben es gar mehrere Glubschaugen auf Euch abgesehen, hilft nur die totale Offensive hinter einer Tür oder einem Drehfeld, das ihre eigenen Zauber auf sie zurückwirft. Auch Schilde könnt Ihr getrost im Rucksack lassen, da sie gegen die Augen von keinerlei Nutzen sind und es gibt hier nur Augen.

Falls Ihr Euch nördlich haltet, könnt Ihr die bereits erwähnte Verbindung zum Anfangsraum mittels Druckplatte herstellen. Weiter östlich findet Ihr einen Knopf an einer einzelnen Wand, den Ihr Euch lieber schenken solltet, da er nur einige Drehfelder ausschaltet, die jedoch zum Bekämpfen der Augen sehr von

Vorteil sind. Nachdem Ihr vielleicht noch einmal zur Waffe greifen müßt, könnt Ihr Euch an den Raum wagen, der hier im Süden gleich durch zwei Türen betreten werden kann. Setzt eventuell eine gezielte Blitzsalve ein oder bekämpft die Triefaugen gleich hinter der Tür, um anschließend ungestört den rostigen Schlüssel und Stalwarts Reliquien einheimsen zu können -übrigens ist Stalwarts Knochen eine vorzügliche Waffe ! Nach einem Knopfdruck und weiteren blauen Augen gelangt Ihr nicht nur an einen Schutzring, sondern endlich auch wieder an giftfreies Trinkwasser.

Hinter der Tür ganz im Osten, die sich nach einmaligem Öffnen nicht mehr schließen läßt, befindet sich ein Knopf, der durch Drücken eine Wand ganz im Süden verschwinden läßt, hinter der sich wieder einige Augen tummeln - nutzt am besten das Drehfeld in der Nähe oder eine wiederverschließbare Tür, um Eure Ausgangssituation zu verbessern. Der Mühe Lohn sind ein Malachitschlüssel sowie in der freigelegten Kammer ein verfluchter (!) Metallschild, der zudem die Rüstklasse nicht besonders aufwertet und somit unser Inventar nicht unnötig belasten sollte. Im Nordosten gibt's hinter einer Tür nochmals etwas Waffenfutter. Eine Tür weiter, im nordwestlichen Teil des großen darauffolgenden Raums, findet der Malchitschlüssel Verwendung. Das folgende Aufeinandertreffen mit den blauen Augen (das nächste Drehfeld ist nicht weit) beschert Euch einen Korallschlüssel. Mit diesem geht's dann auch gleich zurück in den Südwesten der Ebene, wo wir uns mit diesem Türöffner Zutritt zum letzten und auch kampftintensivsten Raum verschaffen - zum Glück sind Drehfelder in unmittelbarer Nähe.

Sind endlich alle Äuglein erblindet, und ist der Krafthelm unser, lauft Ihr runter in die Schatzkammer. Hier tretet Ihr so lange auf die Druckplatte, bis Euch ein Gang nach Süden führt. An seinem Ende kann die mittlere Tür mit dem rostigen Schlüssel geöffnet werden, doch Vorsicht, der Raum ist nicht leer! Von den vier Knöpfen drückt man zuerst den nordwestlichen und dann den südöstlichen. Dann muß noch ein Auge besiegt werden, und man ist im Besitz eines Feldspatschlüssels. Via Druckplatte geht's nun in den nördlichen Gang. Hier ist inzwischen eine Wand verschwunden und ein Knopf zugänglich geworden. Durch Drücken desselben öffnet sich westlich eine Tür, hinter der ein Goldschlüssel auf uns wartet (die magische Frucht ist übrigens ein exzellentes Nahrungsmittel). Jetzt über die Druckplatte nach Osten, wo der nördliche Raum ohne Probleme und der südliche mit dem Goldschlüssel geöffnet wird. Hat man die Augen überwunden, erhält man einen Messingschlüssel als Lohn, der nach erneutem Betreten der Druckplatte im nördlichen Gang die letzte Tür dort bezwingt. Nach kurzem Kampf gibt's hier einen Bronzeschlüssel, mit dem es über die Druckplatte nach Süden geht, um dort die östliche Tür zu öffnen.

Gleich am Eingang wird der Knopf betätigt, der zunächst nur eine unwichtige Nische, nach einiger Zeit jedoch einen weiteren Raum, in dem es nach erfolgreichem Fight einen Silberschlüssel einzuheimsen gibt, freilegt. Mit diesem Key geht's abermals über die Druckplatte nach Osten, um auch hier die letzte Tür aufzuschließen - achtet jedoch auf die unberechenbaren Wandergruben! Im ersten Raum sind zwei Knöpfe zu drücken, die je eine Wand verschwinden lassen. Im zweiten Raum zuerst nur den südlichen Knopf drücken, um im letzten Raum an die Nische zu gelangen. Das hier durch den Knopfdruck befreite Auge wird am besten im zweiten Raum bekämpft, wo durch Drücken des nördlichen Knopfes ein weiteres Auge zum Vorschein kommt, das den Schatzkammerschlüssel bei sich trägt. Letztendlich kann man sich, nachdem man im ersten Raum die Nische geplündert hat, auch noch abseilen, ein paar Ratten verspeisen und sich mit dem Teleport, der durch Knopfdruck entsteht, wieder zurückbeamen.

Anschließend geht's ein letztes Mal über die Druckplatte nach Süden zur Schatzkammer, deren Zugangstür jetzt kein Hindernis mehr darstellen sollte. Über die Treppe kann man durch Ablegen eines Gegenstandes auf die kleine Druckplatte das Wegenetz erweitern. Wieder unten, tritt man auf die Druckplatte und bezwingt anschließend die sehr zahlreichen Wachen der Schatzkammer (geht ganz gut hinter der Treppentür). Ist auch das erledigt, gibt es reichlich Belohnung.

Identifiziert die Münzen sorgfältig, und legt dann zuerst die drei Silberstücke in die ganz östliche Nische, bevor Ihr die fünf Goldstücke ganz im Süden in die östliche Nische plaziert. Anschließend einen Schritt nach Norden und einen nach Westen, wo Ihr die acht Silberstücke in die westliche Nische legt. Nun nochmals zwei Schritte nach Norden und die elf Goldstücke in der östlichen Nische verstaut - fertig! Hinter den verschwundenen Wänden geht's noch einmal zur Sache, bevor ein Knopf und ein Blitzschlüssel im Norden den Weg zur nächsten Stufe freimachen.

Stufe 10:

Bei Jandars Überresten finden sich sehr brauchbare Dinge, die teils sogar magische Wirkung besitzen (ein Doppelklick auf sein Kreuz frischt beispielsweise Trefferpunkte auf) - doch Vorsicht, der Apfel ist vergiftet! Bevor Ihr nun wahllos auf den Druckplatten rumschlurft, solltet Ihr durch zweimaliges Betreten der südwestlichsten Platte die entstehende Grube wieder schließen und vorerst auf diesem Weg bleiben. Abseilen bringt hier im übrigen nichts, da man direkt auf einem Teleporter landet, der einen gleich wieder zurückschleudert - aber keine Bange, auch dieser Raum wird noch ergründet! Sobald Ihr Euch an der nächsten Tür zu schaffen macht, fliegen Euch einige Giftbälle um die schlecht gewaschenen Ohren - also um die Ecke zurück und den Spuk abwarten. Hinter der nächsten Druckplatte werdet Ihr zum ersten Mal die

Bekannschaft der einäugigen Trampler machen...

Nach einigen Kämpfen stoßt Ihr auf ein paar Dunkelfelder, gegen die auch der stärkste Lichtzauber machtlos ist. Orientiert Euch einfach mit Hilfe Eurer Karte und findet Euren Weg durchs Dunkel bis zu einer Druckplatte. Nachdem Ihr diese betreten habt, könnt Ihr den Teleport benutzen, um auf die andere Seite der Dunkelfelder zu gelangen. Der dortige Teleport bringt Euch bei Bedarf wieder zur Druckplatte zurück. Zuvor aber erst mal nach Süden und die freigelassenen Zyklopen verkloppen (gebt dem vordersten Kämpfer am besten zwei Schilde, und laßt aus zweiter Reihe Eure besten Waffen sprechen: Jandars Zepter +7 und Stalwarts Knochen). Während Ihr im Zyklopenraum Euren Durst stillen sowie einen " Hitze Immun "-Zauberring finden könnt, öffnet der ergatterte Chromschlüssel die andere Tür hinter der durch Knopfdruck eine Wand im Nordwesten verschwindet. Jenseits dieser Mauer findet man eine Druckplatte, die eine weitere Wand in der Nähe auflöst und Euch somit Zugriff auf den Dunkelsichthelm verschafft, der zwar verflucht, jedoch unerlässlich gegen die Dunkelfelder (besonders im Osten der Ebene) ist. Setzt ihn möglichst dem Charakter auf, der auch den " Wahre Sicht "-Zauber beherrscht, um ihm als Gruppenführer den totalen Durchblick zu gewähren. Der Helm macht überdies auch " Licht "-Zauber überflüssig allerdings nur für dessen Träger!

Habt Ihr den Helm aus der Nische genommen, müßt Ihr noch einen Knopf ganz im Norden drücken, um wieder zurück zum Anfang zu gelangen, wo es nun über die südöstlichste Druckplatte weitergeht. Hinter der Tür warten wieder einige Einäugige, ebenso hinter Tür Numero zwei. Schnappt Euch auf jeden Fall den Goldschlüssel, den einer der Zyklopen hinterläßt, und steigt alsdann am Ende des Gangs die Treppe zum Kreuzfeuer hinunter. Nach Betreten der Druckplatte beginnt auch gleich das Feuer, was den Weg nach Westen sicherlich nicht einfacher werden läßt (achtet besonders darauf, daß Euch keine Giftbälle erwischen). Die zwei Druckplatten schalten einige Teleports ein, die den Effekt des Kreuzfeuers noch verstärken. Zusätzlich wird der östliche Teleport ausgeschaltet (der unter der Fallgrube vom Anfang), um den Verwirrungszaubern, die durch Entnehmen des Schädelschlüssels aus der Nische im Osten losgeschleudert werden, freie Schußbahn auf die Party zu gewähren. Also schnell zur Seite gesprungen und mit dem Teleport neben Euch dem Kreuzfeuer elegant entfleucht. Wieder oben, öffnet der Schädelschlüssel die Halle der Schatten, in der Ihr Euch ruhig ausgiebig umschauen und die umherstreunenden Zyklopen vernichten könnt. Der Knopf bei der Grube schließt selbige (Ihr braucht Euch hier noch nicht abzuseilen, da die unteren Gefilde später noch ausgiebig besprochen werden). Der Knopf ganz im Südosten läßt die Wand im Norden, vor der Treppe, verschwinden. Die Tür im Südwesten kann mit dem Goldschlüssel geöffnet werden.

Hat man die dahinter herumlungernden Bewohner bezwungen, wird der Knopf gedrückt und somit eine der drei Gruben nordwestlich geschlossen. Eine weitere Grube schließt sich, sobald Ihr durch die vier Türen schreitet und den dort vorhandenen Knopf drückt. Ein Stück weiter gibt's einen Vierkantschlüssel, der die Tür im Nordosten öffnet (das Schlüsselloch sitzt etwas westlich von der Tür). Hinter der eben geöffneten Tür befindet sich der Knopf, der die letzte Grube schließt. Jenseits der Gruben findet sich der erste Schlüssel zum Kessel, mit dem es erst mal im Norden über die Treppe eine Ebene tiefer geht.

Hat man die Einäugigen niedergemacht und somit den zweiten Schlüssel zum Kessel erkämpft, geht's via Teleport wieder zum Anfang zurück, wo die Druckplatten entsprechend betreten werden. Darauf öffnet man hinter dem verschwundenen Kraftfeld die zwei Türen mit den Schlüsseln zum Kessel. Anschließend muß noch ein Zyklop überwunden werden, bevor man den Kelch voll Kraft, der dem Trinkenden dauerhaft die Kraft um zwei Zähler erhöht, aus der Nische nimmt und plötzlich hinter sich einen weiteren Kesselschlüssel findet, der eine Ebene tiefer die Tür zur Hexe Elitia entriegelt.

Stufe 11:

Zuerst krallt man sich die beiden Goldnuggets aus den Abflüssen und legt sie in die Nische des jeweiligen Raums (anschließend können sie wieder eingesackt werden). Daraufhin verschwindet eine Wand im Nordosten. Ein Knopf im Nordwesten läßt eine weitere Wand verschwinden. Um nun auch noch die südliche Wand zu beseitigen, muß die Tür des westlichen Raums geschlossen werden. Im jetzt erreichbaren Tempel befindet sich neben den Skelettwächtern auch die Hexe Elitia, die es zu bezwingen gilt. Wenn Ihr sie regelmäßig verwirrt und mit allen Waffen beharkt, müßtet Ihr es schaffen! Wesentlich leichter wird die Sache allerdings, so Ihr noch die vergifteten Blasrohrpfeile oder den vergifteten Pfeil bei Euch habt und die Hexe zuvor damit schwächt denkt aber in jedem Fall daran, daß Paladine aus nächster Entfernung absichtlich danebenwerfen (Ehrenkodex und so)! Je länger Ihr das Gift wirken läßt bzw. sie mit den vergifteten Wurfgeschossen traktiert, desto einfacher wird es, Elitia zu besiegen. Nach getaner Arbeit wird Euch unter anderem der Schlüssel der Bibliothek zuteil. Zunächst werden im Tempel jedoch zwei Knöpfe gedrückt, die jeweils eine Wand verschwinden lassen und uns so die zweite kleine Statue bescheren. Danach öffnen wir mit dem Schlüssel die Tür zur Bibliothek und drücken nach dem Eintreten gleich den Knopf (der eine Wand aufläßt), um anschließend die Räumlichkeiten schamlos zu plündern. Mit dem gefundenen Kesselschlüssel geht's im Norden abwärts zur Hexe Sari.

Stufe 12:

Sobald Ihr das Aufeinandertreffen mit Saris Wächtern, die gegen jegliche

Luftmagie immun zu sein scheinen, hinter Euch gebracht und die Druckplatte einmal betreten, öffnet Ihr das Tor zur Reise, drückt den Knopf und benutzt den östlichen Teleport. Danach ist wieder ein Knopf zu drücken und abermals der östliche Teleport zu betreten. Wird anschließend erneut der Knopf gedrückt, entsteht der neunte Teleport, den Ihr selbstmurmeln auch gleich benutzen solltet. Während hier ein Knopf im Nordosten die Verbindung zur Bibliothek herstellt, öffnet der Knopf weiter im Süden die Tür im Südwesten, wo bereits einer von Saris Priestern auf Euch wartet. Nimmt man anschließend den Apfel aus der Nische, läßt sich etwas nördlich eine Wand auf, die einen Knopf preisgibt, der wiederum eine Wand weiter im Norden verschwinden läßt, hinter der noch ein Knopf zum Vorschein kommt. Wird auch dieser betätigt, läßt sich eine Wand in der Bibliothek in Wohlgefallen auf, wodurch eine Grube freigelegt wird, in die wir uns natürlich sofort abseilen.

Nachdem dort unten der Wächter besiegt wurde, hinterläßt er einen Chromschlüssel, mit dem die Tür im Westen geöffnet werden kann. Hier findet man unter anderem den "Verbannen"-Zauber, der auf das Kraftfeld im Südosten dieser Ebene angewendet wird. Drückt man nun noch den jetzt erreichbaren Knopf, verschwindet eine Wand, und eine Treppe tritt zutage. Nach dem Aufstieg muß mal wieder ein Priester überwältigt werden, um an den Schlüssel zum Kessel zu gelangen. In einem Abfluß ist sogar ein Goldschlüssel versteckt, der durch Benutzen mit einem Schlüsseloch im Nordwesten die Verbindung mit der Bibliothek wiederherstellt. Anschließend geht's mit dem Schlüssel zum Kessel in Saris Tempel, wo man deren Priestern ein weiteres Mal eine Lektion erteilt.

Um die Säule im Norden verschwinden zu lassen, muß zuerst der östliche und dann der westliche Knopf betätigt werden. Sari ist wie ihre Wächter gegen Luftmagie und Gift immun - da man sie jedoch konventionell recht gut bekämpfen kann (umkreisen und mit allem drauf), stellt sie ein eher leichtes Hindernis dar.

Unangenehm wird es höchstens, wenn sich die alte Hexe fortbeamt und Ihr dann die ganze Ebene nach ihr abgrasen dürft! Mit dem errungenen Silberschlüssel geht's nochmals in die Bibliothek. In Verbindung mit dem Schlüsseloch läßt er die Säulen im Norden von Saris Tempelanlage verschwinden, wo man unter anderem einen weiteren Schlüssel zum Kessel findet, der die Tür im Südosten der Ebene öffnet und somit den Weg in die nächste Stufe ermöglicht.

Stufe 13:

Nachdem gleich am Anfang des Gangs der Knopf gedrückt wurde, sollte ein Gegenstand auf die nun zugängliche kleine Druckplatte gelegt werden. Dadurch schließt sich die Grube, und es kann der Zinnschlüssel aus der Nische genommen werden, welcher die Tür zu den Wandergruben öffnet. Durch die nächstbeste Grube geht's in den Keller, wo wir uns über die Hinterlassenschaften Thuds hermachen (

dessen Waffe " Knochenbrecher " speit bei einem Doppelklick starke Feuerbälle). Anschließend werden die drei Knöpfe gedrückt: Zuerst der westliche, dann der östliche und zuletzt der nördliche. Daraufhin können wir einen Kupferschlüssel erhaschen und über eine Druckplatte an einen weiteren Knopf gelangen, der uns eine Ebene höher wieder zu den Wandergruben führt. Falls die einzelne Grube offen ist und Euch somit den Weg versperrt, müßt Ihr einfach einen Gegenstand über sie hinwegschleudern, um sie passieren zu können. Habt Ihr alle anderen Gruben überquert, erreicht Ihr die Tür des Schalterraums, die mit dem Kupferschlüssel geöffnet werden kann. Die nördliche Tür hingegen wird durch einen Knopf im Nordwesten entriegelt.

Doch zuerst steigt Ihr durch eine beliebige Grube abwärts, wo es einen von Saris Priestern zu erledigen gilt, der einen kleinen Schlüssel hinterläßt. Während man im Westen wieder nach oben und durch Knopfdruck zu den Wandergruben zurückgelangt, geht's im Osten nach Verwendung des kleinen Schlüssels am Schlüsselloch in der Mitte des Raums über die Treppe zum Schlüsselraum, wo ein überwältigter Priester den Platinschlüssel für den blauen Raum hinterläßt. Wer das Fleisch aufgehoben hat, kann die dadurch entstandene Wand durch Drücken des Knopfs ganz im Westen wieder beseitigen. Im blauen Raum gelangt man nach Bezwingung eines weiteren Priesters durch Knopfdruck an den ersten Edelstein. Durch Betätigen des Türknopfs kann im Nordwesten ein Kesselschlüssel erreicht werden.

Jetzt wieder den ganzen Weg zurück und über die Gruben in den Schalterraum, in dem nur der mittlere nördliche, der südöstliche und südwestliche sowie der nordöstliche Knopf gedrückt werden dürfen, um den schweren Felsbrocken auf die kleine Druckplatte zu teleportieren. Dadurch läßt sich die östliche Wand auf. Der nun erreichbare Bernsteinedelstein, läßt, sobald Ihr ihn aus der Nische nehmt, zwar eine Wand entstehen, die Euch den Rückweg versperrt - das ist jedoch nicht weiter tragisch! Von den Priestern, die hinter den Türen lauern, hat einer einen Kreuzschlüssel dabei, der nach Knopfdruck im Süden mit dem dadurch freigelegten Schlüsselloch im Norden benutzt wird und die östliche Wand zum roten Raum verschwinden läßt. Hier wird die zweitwestlichste Druckplatte betreten, um das Kraftfeld aufzulösen (ein " Verbannen "-Zauber ist natürlich auch möglich), das sich vor der Nische mit dem roten Edelstein befindet (welcher sogleich mitgenommen wird).

Nun wird es etwas komplizierter, denn zunächst muß die westliche Druckplatte in der nördlichen Reihe (10095, 10026), dann die östliche Platte in der südlichen Reihe (10096, 10028), die östliche in der nördlichen Reihe (10096, 10026) und schließlich die westliche in der südlichen Reihe (10095, 10028) betreten werden. Hat man die dadurch erschienenen Priester besiegt, braucht man nur noch

auf die östlichste Druckplatte zu springen, um die Tür im Osten zu öffnen. Im folgenden grünen Raum muß einem Priester der Garaus gemacht werden, um an einen Marmorschlüssel zu gelangen, der nach Drücken des Knopfs im Südwesten mit dem dadurch zugänglichen Schlüsseloch im Norden benutzt wird. Hierauf verschwindet im Süden die Wand vor der Nische mit dem letzten Edelstein, durch dessen Entnahme man im Norden weiterkommt. Beim "Suche die Steine"-Schild wird der Bernsteinedelstein in das südliche Loch gesetzt und anschließend abgeseilt. In Tiefe 2 wird der rote, in Tiefe 3 der grüne und in Tiefe 4 der blaue Edelstein im Loch plaziert (haltet unbedingt die Reihenfolge ein!), um in Tiefe 5 den westlichen Knopf drücken zu können, der in Tiefe 1 eine letzte Wand verschwinden läßt. Die beiden Türen hinter dieser Wand lassen sich sodann mit den Kesselschlüsseln öffnen (einer davon stammt noch aus der letzten Stufe - Ihr habt ihn doch hoffentlich noch?) der Weg zur Hexe Morag ist nun frei (wer will, kann sich zuvor die vier Edelsteine wiederholen).

Stufe 14:

Da es auf dieser Ebene keinen einzigen Gegner gibt, könnt Ihr sie ruhig gemütlich abklappern und den vorerst einzigen Knopf drücken, der eine Wand im Nordosten auflöst. Dahinter verbirgt sich ein Trefferpunkte auffrischender Heilbrunnen. Anschließend geht's durch eine der beiden Bibliothekstüren abwärts, wo beide Druckplatten einmal zu betreten sind. Hiernach gleich wieder hoch und über die Treppe in der Nähe des Anfangs wieder in die Tiefe. Hier tummeln sich wieder einige der unangenehmen Augen, die am besten hinter der Tür von den Treppen aus nacheinander ins Nirwana geschickt werden. Eins von ihnen hinterläßt uns eine starke "Verbannen"-Spruchrolle, die sogleich auf das für unsere Zauber zu starke Kraftfeld hier unten angewendet wird. Der dadurch erhaltene Messingschlüssel paßt zur westlichsten Tür in Tiefe 1. Drückt man den Knopf dahinter, verschwinden in Tiefe 3 einige Wände, und neue Augen drängen in die Gänge. Bekämpft sie nach bereits bewährtem Prinzip wieder hinter einer Treppentür. Habt Ihr anschließend die wertlosen Rollen aus den Nischen genommen (vor allem die nördlichste), verschwinden in Tiefe 4 einige Wände, und dasselbe Spektakel beginnt von vorn!

Danach warten wieder einige Spruchrollen, die jedoch auch größtenteils von den Papyruskäfern zerfetzt wurden. Den Kupferschlüssel übrigens unbedingt mitnehmen, und auch der südliche Knopf sollte nicht ungedrückt bleiben! Jetzt geht's über Tiefe 1 wieder in Tiefe 2 zurück, wo der Kupferschlüssel mit dem Schlüsseloch benutzt wird und man sich so dem Tempel zuwenden kann. Dort gilt es erneut, etliche Glubschaugen in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Nach getaner Arbeit holen wir nochmals die starke "Verbannen"-Spruchrolle raus und lösen damit das Kraftfeld vor Morags Gemach auf, um die alte Vettel umgehend mit allen Mitteln

zur Strecke zu bringen (gegen Wassermagie und Gift ist sie immun - also einfach ganz konventionell umkreisen und immer feste drauf). Ist sie in die ewigen Jagdgründe abgeritten, kann man unter anderem einen Kesselschlüssel sein eigen nennen. Eben dieser Key verschafft uns im Osten von Tiefe 1 Zugang zur Hexe Zelda.

Stufe 15:

Wer will, kann zu Beginn in den Laden und ins Arbeitszimmer eindringen, jedoch gibt's hier außer ein paar Pergamenten (mit mehr oder weniger interessanten Infos) und etwas Reiseverpflegung nichts Besonderes zu holen. Bevor es jedoch in den Tempel geht, greift man sich das Verwirrungshorn aus der Nische, das gute Dienste gegen die Feuerzauberimmunen Schergen Zeldas leistet, die Euch hier begegnen werden. Im Tempel stolpert Ihr ganz im Norden über einen Unsichtbarkeitstrank, den Ihr unbedingt aufheben solltet, so Ihr das Spiel lösen wollt! Hinter der Tür im Nordwesten, die durch Drücken eines Knopfs in unmittelbarer Nähe geöffnet wird, findet Ihr den letzten Euch noch fehlenden Spruch der herkömmlichen Magie.

Von den beiden Knöpfen im äußersten Südosten läßt einer eine Wand im Südwesten verschwinden, jedoch gibt es dort außer etwas Kampferfahrung nichts Wichtiges zu entdecken. Der andere hingegen eliminiert eine Wand in der Nähe, hinter der man sogleich mit weiteren Untieren konfrontiert wird. Die zwei nun erreichbaren Buttons lassen zum einen eine Wand im Südosten (hinter der dadurch freigelegten Tür ist allerdings tote Hose), zum andern eine Wand direkt vor Eurer Nase verschwinden - dort gibt's wieder Futter für die Waffen. Um die Tür zur Gruft zu öffnen, drückt Ihr von den vier Knöpfen zuerst den nordwestlichen, dann den südwestlichen, den südöstlichen und schließlich den nordöstlichen. Laßt auch hier " erst mal " Eure Schwerter sprechen, als Lohn findet Ihr die ersten Spruchrollen der alten Magie - hoffentlich hat Euer Zauberer (!) für die starken Spells noch Platz in seinem Repertoire. Durch Entnehmen der letzten Spruchrolle aus der südlichen Nische verschwindet einen Stock höher eine Wand in direkter Nähe und verschafft Euch somit Zutritt zu Zeldas Gemächern, wo auch noch einige Auseinandersetzungen mit ihren Haustieren auf Euch warten. Doch zuvor drückt Ihr unten in der Gruft, wo der Feuerballstab vorerst noch in seiner Nische verharren muß, auf das nordöstliche Pentagramm an der Wand, um im Arbeitszimmer für spätere Zwecke eine Nische freizulegen.

Bevor Ihr Euch mit Zelda persönlich anlegt, solltet Ihr noch ganz im Nordosten die Treppe hinabsteigen. Habt Ihr hier alle Gegner besiegt, öffnet Ihr irgendeine der vier Türen, eilt zügig zu der gegenüberliegenden Tür, öffnet auch diese und erhaltet Eure Belohnung aus der Nische. Diese Prozedur wiederholt Ihr so lange, bis alle vier Nischen geplündert sind und Ihr unter anderem im Besitz

eines Schlüssels zum Kessel, eines des Rächers sowie einer enorm starken Waffe (nur Euer Zepter +7 ist noch durchschlagkräftiger) seid. Nun geht's zurück zur Hexe. Unterwegs wird noch der Knopf etwas südlich von Zeldas verschlossener Kammertür gedrückt, wodurch eine Wand im Osten verschwindet, hinter der es wiederum etwas Kampferfahrung für Euch gibt. Jetzt kämpfen wir uns Zelda vor! Dazu müssen wir jedoch unsichtbar sein - also jeder einen Schluck vom Unsichtbarkeitstrank nehmen und ab in die Kammer der Hexe, die gegen Gift und Feuermagie immun ist. Wenn Ihr Zelda in einer Ecke erwischt habt (notfalls mit Verwirrung) und sie mit den vier stärksten Waffen plus Eurer durchschlagkräftigsten (Wasser-) Magie bekämpft, dürfte der Sieg bald Euer sein. Ihr erhaltet als Beute unter anderem einen Amethystschlüssel. Schnappt Euch dann schnell den Kelch, leert geschwind die dadurch freigelegten Nischen und drückt den Knopf an der Äußeren östlichen Wand, um die Tür zum Rest des Tempels zu öffnen. So, jetzt könnt Ihr nochmals in die Gruft steigen und den Feuerballstab holen. Wer die somit entstandene Wand vor Zeldas Kammer wieder verschwinden lassen möchte, kann durch die nun offene Tür in das Hexengemach eintreten und den Knopf gleich danach an der südlichen Wand drücken. So oder so solltet Ihr dann aus dem Tempel raus und den aus den nun offenen Türen strömenden Bestien Einhalt gebieten (im sicheren Schutz des Drehfeldes kämpft es sich angenehmer). Hat man alles überstanden, holt man noch den Granatschlüssel aus dem Arbeitszimmer und öffnet damit die Tür zur Apotheke, wo nochmals zu den Waffen gegriffen werden muß. Gleich nach der Tür wird der Knopf gedrückt, und es geht im Laden hinter der verschwundenen Wand weiter. Wenn Ihr hier die Tür öffnet, fliegen allerhand Feuerbälle durch die Gegend (nein " Hitze immun "-Zauber wäre sicher nicht falsch); also schnell hinein und die Tür wieder geschlossen. Die Spruchrollen sind größtenteils nur alter Ramsch, daher raus und ein letztes Mal in den Tempel.

Bei den drei Gruben ist noch ein Knopf zu drücken, der einen Teleporter im Süden entstehen läßt, in den ein Gegenstand zu werfen ist, um die Grube neben uns zu schließen - das Wurfobjekt findet man nach einer weiteren Kampfeinlage wieder. Außerdem kann ein Topasschlüssel eingeheimst werden, der bei Bedarf die verschlossene Durchgangstür im Nordosten öffnet; man kann ihn aber auch aufbewahren, da die Tür mehr als unwichtig ist. Als letztes bleibt noch das Schlüsselloch in der Wand ganz im Osten, das offensichtlich zu dem gefundenen Schlüssel zum Kessel passen sollte - tat es bei mir zwar nicht; aber Ihr könnt's zumindest ja mal ausprobieren. Der Abgang in die nächste Etage ist aber auch so kein Problem, da mit dem Amethystschlüssel von Zelda die Tür ganz im Nordwesten geöffnet werden kann und der Rest nur noch Formsache ist.

Stufe 16:

Gleich mal mutig auf die Druckplatte getreten und ab durch die nun offene Tür im Norden, wo zum einen ein Druck auf das Pentagramm im Nordwesten die Wand vor Euch verschwinden läßt und Ihr gleich mal mit den Bewohnern dieser Stufe Bekanntschaft machen könnt, und wo zum anderen ein Knopf im Norden das Kraftfeld im Osten ausschaltet, wo ebenfalls zu den Waffen gegriffen werden muß, bevor ein verfluchter Chaos-Ring, der die Rüstungsklasse angenehm erhöht, gefunden werden kann. Der Knopf hier läßt das aufgelöste Kraftfeld auf Wunsch wieder entstehen, da aber inzwischen bestimmt die zwei Wände am Anfang verschwunden sind, geht's dort weiter - und zwar im Osten, wo Ihr nach einer Tür und einer weiteren Kampfeinlage die dritte kleine Statue in Eure Sammlung einreihen könnt. Zusätzlich erhaltet Ihr hier einen Metallschlüssel. Durch Drücken des Knopfs an der anderen Tür laßt Ihr im Süden eine Wand verschwinden, hinter der sich ein schier endloser Korridor erstreckt. Dort muß erneut eine Wache überwunden werden, bevor man mittels Knopfdruck nach dem Drehfeld eine Wand etwas südlich verschwinden lassen kann. Hinter dieser Wand müssen nochmals die Zepher geschwungen werden, um anschließend einen verfluchten Chaos-Helm zu erreichen, nach dessen Entnahme aus der Nische eine Wand auf der anderen Seite des Ganges verschwindet. Nach der Verbannung des dortigen Kraftfeldes wandert der erste Chaos-Degen in unser Inventar, der zwar wie alle anderen Chaos-Objekte verflucht ist, aber die bisher beste Waffe abgibt; zudem müßt Ihr ja mittlerweile den "Entfluchen"-Zauber können oder? Wer hier noch das Pentagramm befummelt, kann dadurch das Drehfeld draußen auf dem Gang ausschalten.

Jetzt geht's wieder ein Stück zurück, wo man den Knopf bei der Pergamentrolle drückt, im Laufschrift die auf dem Papier vermerkten 15 Tapsen nach Norden macht und bei der für kurze Zeit aufgelösten Wand durchwitscht. Nach dem Betreten der Druckplatte verschwinden südlich nacheinander einzelne Wandstücke, die uns Zutritt zu diversen Teleportern gewähren. Über den südwestlichsten gelangen wir an den zweiten Chaos-Helm. Wieder zurückteleportiert, wiederholen wir die Prozedur, nur daß wir diesmal immer geradeaus durch die aufgelösten Wände nach Süden laufen, bis wir hinter einem zu verbannenden Kraftfeld den zweiten Chaos-Degen erspähen. Auf dem Rückweg nach Norden biegen wir bei der zweiten Gelegenheit rechts ab und kommen so vor dem Zurückbeamen noch zu einem guten Pfeil für die Bogenschützen unter Euch. Egal, wie gut Eure Verfassung ist, bei der nächsten Aktion werdet Ihr vor Erschöpfung stöhnen. Es gilt nämlich, den über 500 kg schweren verfluchten Schlüssel aus der Nische ganz im Süden bis zum Schlüsseloch am Ende des Korridors im Norden zu schleppen. Wenn Ihr nach knapp 70 Schritten angekommen seid und den Schlüssel mit dem Schlüsseloch benutzt habt, könnt Ihr ihn hier erst einmal liegen lassen, da Ihr hinter der im Süden verschwundenen Wand Eure ganze Kondition für weniger friedliche Aktionen

benötigt. Als Lohn gibt's dann einen federleichten Chaos-Schlüssel, bei dessen Entnahme im Teleportationsraum ein Teleporter entsteht, der Euch zusammen mit dem verfluchten Schlüssel zum Anfang zurückbeamt.

Nun können wir uns der westlichen Hälfte widmen, wo wir gleich in tiefere Regionen vordringen. Da wir bald wieder zu den Waffen greifen müssen, trennen wir uns vorläufig von unserem " Halbtonner ". Die Tür im Nordosten kann entweder durch Betreten einer der zwei Druckplatten oder durch simplen Türknopfdruck geöffnet werden. Nach anschließendem Kampf kann man die Grube entweder durch Drücken des Knopfs im Nordwesten, gefolgt von dem im Nordosten, oder nach Abseilen und Drücken des Knopfes, nachdem die Tür vor der zurückführenden Treppe geöffnet wurde, schließen. Dahinter gelangt man an ein Paar Chaos-Beinschienen. Nach Drücken des südwestlichen Knopfes geht's die in dessen Nähe liegende Treppe abwärts, wo das zuvor wieder eingesammelte " Schwergewicht " in die Nische gelegt wird, deren Pergament nach einem " bösen Metall " verlangt. Ist die Forderung erfüllt, verschwindet eine Wand, und wir gelangen an ein weiteres Chaos-Rüstungsteil. Den Schlüssel wieder brav mitnehmen und endgültig im Schlüsselloch neben der Druckplatte bei den beiden Treppen verschwinden lassen. Dadurch können wir die Tür im Nordwesten öffnen und wieder ein paar Skelettwachen in ihre Einzelteile zerlegen. Durch Knopfdruck öffnet sich die westliche Tür und läßt nochmals eine Schar Untote auf Euch los. Der Mühe Lohn ist ein Paar schicke Chaos-Handschuhe.

Hoffentlich habt Ihr noch die beiden Perlenschlüssel dabei, denn wenn Ihr den Knopf vor der Wachstube drückt, müßt Ihr mit dem weißen Perlenschlüssel die Tür aufschließen. Oben wird zuerst die südlichste, dann die nordöstliche, gefolgt von der südöstlichen, und schließlich die nördlichste Druckplatte betreten.

Daraufhin findet Ihr hinter der im Westen verschwundenen Wand drei weitere Chaos-Gegenstände und durch Druck auf das südliche Pentagramm auch noch ein kleines Vesperpaket. Durch nochmaliges Drücken des Fünzfacks gelangt Ihr wieder zurück und könnt Euch der Wachstube zuwenden, die nach der Benutzung des schwarzen Perlenschlüssels mit dem Schlüsselloch in der Nähe ihre Pforten öffnet und Euch gleich mit neuem Waffenfutter konfrontiert. Weitere Kampferfahrung lauert hinter der Wand, die durch Betreten der Druckplatte unmittelbar daneben verschwindet. Sofern Ihr es noch nicht getan habt, tretet Ihr ein zweites Mal auf die Druckplatte, um die Wand wieder entstehen, eine andere im Westen aber dafür verschwinden zu lassen. Der hier vorhandene Knopf wird gedrückt und die Druckplatte nochmals betreten. Der nun zugängliche Knopf wird ebenfalls gedrückt, worauf eine Wand zwischen Druckplatte und Wachstubentür verschwindet und erneut einen Knopf zum Drücken preisgibt.

Nun sind gar zwei Wände verschwunden: eine zwei Felder nördlich und eine drei

Felder nordwestlich, wo der Knopf zuerst gedrückt wird, bevor der andere folgt. Dadurch verschwindet die Wand hinter Euch, wo schon wieder ein Knopf zu erreichen ist. Wurde auch dieser gedrückt, verschwindet eine Wand schräg neben der Druckplatte, die nun nochmals betreten wird, bevor der letzte Knopf die Nische im Nordwesten der Wachstube freilegt und Euch den zweiten Chaos-Schlüssel einbringt. Wenn Ihr jetzt noch den Metallschlüssel mit dem Schlüsselloch an der nördlichen Seite der Wand unmittelbar nördlich neben der Druckplatte benutzt, öffnet sich auch die Tür im Südwesten der Wachstube, wo mal wieder die Waffen zum Einsatz kommen. Im Südwesten befindet sich eine kleine Druckplatte, auf die irgendein Gegenstand zu legen ist, um eine Säule im Norden zu beseitigen, hinter der eine weitere Kampfeinlage und der dritte Chaos-Schlüssel warten. Nach dessen Entnahme aus seiner Nische wird westlich eine weitere freigelegt, in der wir wieder ein schmuckes Stück für unsere Chaos-Sammlung finden.

Jetzt zurück nach oben, wo im Südosten noch eine Wand verschwunden ist, was Euch zu einem Chaos-Schild verhilft. Anschließend geht's in den äußersten Norden der Ebene, wo die drei Chaos-Schlüssel Verwendung finden. In der nördlichen Nische liegt wieder eine Panzerung aus der Chaos-Serie, bei deren Entnahme etwas südwestlich eine Wand verschwindet, hinter der ein besiegter Skelettwächter einen weiteren Chaos-Schlüssel hinterläßt. Durch Drücken des dortigen Knopfes löst sich neben Euch eine Wand auf, und Ihr müßt abermals Eure Waffen sprechen lassen, bevor ein weiteres Chaos-Geschmeide Euer ist. Nun wieder zur Wandergrube, bei der Ihr Euch im südöstlichsten Feld abseilen müßt, um nach einer weiteren Auseinandersetzung Eure Chaos-Sammlung zu erweitern. Der Knopf wird gedrückt, um durch einen Schritt nach Westen auf festem Boden zu landen und Euch wieder im Kampf gegen das Böse zu bewähren. Im Rondell hinter der Tür drückt Ihr zuerst den westlichen, dann den nördlichen, darauf den südlichen und zuletzt den östlichen Knopf.

Weiter geht's durch eine Grube Eurer Wahl ganz nach unten, wo bereits eine haarige Zwischenmahlzeit harrt. Einer der beiden Knochen läßt sich für den "Teleportation"-Zauber verwendbar. Nachdem Ihr das Kraftfeld verbannt und den Teleporter durch Knopfdruck freigelegt habt, könnt Ihr ihn benutzen. Zum Abschluß solltet Ihr Euch noch einmal abseilen, und zwar im Westen des Wandergrubenraums, um nach einem weiteren Fight an das letzte noch fehlende Chaos-Stück zu gelangen. Jetzt wieder zurück, und Ihr könnt die Tür zum Dragonlord mit dem noch übrigen Chaos-Schlüssel öffnen und entschwinden.

Stufe 17:

Nachdem wir die Botschaft des Dragonlords gelesen und uns somit vorerst den Rückzug versperrt haben, geht's mittels Knopfdruck durch die westliche Tür in den Statuen-Raum, wo wir wieder auf alte Bekannte treffen: die Flugschädel. Hier

wird auch die letzte kleine Statue eingesammelt und zusammen mit den anderen drei in die entsprechenden Nischen gestellt. Nachdem auch der Knopf im Südwesten gedrückt wurde, kommen wir ebenfalls via Knopfdruck hinter der östlichen Tür in den Trophäen-Raum. Hier erwarten uns statt Flugköpfen allerhand Ratten. Von den beiden erreichbaren Brunnen frischt der südlichere Trefferpunkte auf. Wer meint, nochmals in höhere Stufen zurücksteigen zu müssen, kann durch Entnahme von Leonalas Gebeinen die dazu nötige Treppe wieder zugänglich machen, ansonsten geht's in den Quartieren des Dragonlords weiter, wo wieder einige Flatterbirnen Wache schieben. Die Pergamentrollen verraten Euch, was Ihr in den nächsten Stufen noch zu erwarten habt, während nach Entnahme des Drachenfeuers aus der Nische im Stabraum, durch Drücken des Türknopfes von innen, im Statuen-Raum eine Wand verschwindet. So Ihr jedoch im Stabraum verharret, bringt Euch das hinter der verschwundenen Wand wartende Drachengift gar nichts - also unter der sich schließenden Tür flink hindurchhuschen und mit der phantastischen Waffe in den Händen die Halle des Schicksals betreten, wo bereits der Dragonlord persönlich wartet.

Mit Magie solltet Ihr Euch bei ihm lieber zurückhalten, da er sämtliche Zaubersprüche auf Euch reflektiert. Frontale Konfrontationen sind ebenfalls zu vermeiden, da seine Hiebe für Euch ein schnelles Aus bedeuten können. Falls Ihr ihn jedoch ganz konventionell umkreist und im richtigen Moment vor allem in den höchst effektiven Drachengift auf ihn eindrescht, müßtet Ihr über kurz oder lang den Sieg davontragen. Wer auf Nummer Sicher gehen will, kann beiden Helden noch je einen Schluck Unsichtbarkeitstrank geben - den solltet Ihr ja noch vorrätig haben. Zu den Überresten des Dragonlords zählen nicht nur eine "heilende" Waffe und ein guter Schild, sondern auch ein Drachenschlüssel - alles mitnehmen! Anschließend wird der Knopf im Westen gedrückt, und weiter geht's hinter einer verschwundenen Säule im Südwesten, wo auch gleich wieder ein Opfer für unsere Waffen wartet. Ein neuer Knopf befindet sich im Südosten. Durch dessen Druck verschwindet eine Säule im Norden, hinter der wieder mal ein fliegender Totenkopf patrouilliert. Hier gibt's auch wieder einen Knopf im Südosten, der eine Säule im Südwesten auflöst, wo ein letztes Mal die Waffen ins Spiel gebracht werden. Im äußersten Ring drückt man noch den Knopf, im Westen und anschließend den daraufhin erreichbaren im Südosten, wodurch im Südwesten nochmals ein effektiver Pfeil eingesackt werden kann, bevor man mit dem Drachenschlüssel im Südosten die Tür zur nächsten Stufe aufsperrt und mutig in die Drachenhalle hinabsteigt.

Stufe 18:

In neuer grafischer Umgebung bekommt man es hier mit ausgesprochen zähen Gegnern zu tun. Um die Tür im Westen zu öffnen, muß lediglich der alte Knochen

aufgehoben werden. Anschließend gilt es die vier gegen Luft-Magie immunen grünen Drachen zu erledigen, um einen Drachenschlüssel für die Tür in die nächste Stufe ganz im Westen zu ergattern. Das Zerstören der zehn verstreut herumliegenden grünen Dracheneier bringt zusätzliche Erfahrung, außerdem können zwei alte Magie-Spruchrollen gefunden werden...

Stufe 19:

Hier lernt Ihr zwei Lava-Drachen kennen, die im übrigen gegen Erden-Magie immun sind. Ebenfalls finden sich fünf erfahrungsspendende Lava-Dracheneier zum zerstören. Von den zwei alten Magie-Spruchrollen befindet sich eine hinter einer Wand, die sich erst auflöst, wenn Ihr die Druckplatte im Nordwesten hinter der Tür betreten habt. Die Tür in die Tiefe dagegen öffnet sich, wenn der erkämpfte Drachenschlüssel benutzt wird.

Stufe 20:

Jetzt erwarten Euch vier baue, gegen Wasser-Magie resistente Drachen und deren sieben zu zerstörende blaue Eier. Natürlich sollten auch wieder die beiden alten Magie-Spruchrollen mitgenommen werden, ehe es durch Benutzen des hart erkämpften Drachenschlüssels nach unten geht.

Stufe 21:

Hier warten hinter der westlichen Tür zwei rote, gegen Feuer-Magie immune Drachen auf ihre Niederlage. Der von ihnen übriggebliebene Kristallschlüssel öffnet die nördliche Schatzkammertür, hinter der durch Entnahme der Halskette aus der Nische eine Wandreihe nordwestlich verschwindet und so einen weiteren Drachen freilässt, der den Kristallschlüssel für die Tür im Südwesten, die uns eine Ebene tiefer führt, bei sich trägt. Hier unten erwarten uns nochmals drei Drachen und obendrein acht zu zerstörende rote Dracheneier. Mit einem im Süden gefundenen und einem erkämpften Kristallschlüssel in den Händen geht's dann nochmals zurück nach oben, wo die südliche Schatzkammertür mit einem der beiden Kristallschlüssel geöffnet werden kann. Während Ihr die herumliegenden Münzen liegen lassen könnt, solltet Ihr jedoch noch die fünf auf dieser Ebene verstreuten roten Dracheneier zerschlagen. Im Südwesten der südlichen Schatzkammer findet Ihr hinter einer nach Knopfdruck verschwundenen Wand eine - unter anderem magische - Waffe der Extraklasse sowie eine Zauberrolle, mit deren Hilfe auch Nicht-Zauberer die hochrangigen Spruchrollen der alten Magie in ihr Repertoire aufzunehmen vermögen, sofern ihr Spruchbuch noch entsprechend Platz bietet. Sind alle nützlichen Gegenstände und die zwei letzten noch fehlenden alten Magie-Spruchrollen eingesackt, steigt Ihr wieder nach unten, wo der zweite Kristallschlüssel mit dem Schlüsseloch an einem einzelnen Wandblock im Nordosten benutzt und dadurch die Tür im äußersten Osten entriegelt wird, hinter der die Treppe ins Labyrinth von Stufe 22 führt.

Stufe 22:

In diesem Irrgarten bekommt Ihr es wieder mit den unangenehmen Augen zu tun, die jedoch nach einem kräftigen Verwirrungszauber nur noch halb so gefährlich sind - die fliegenden Totenköpfe dürften hingegen keine Probleme mehr bereiten. Die Treppe hinter der südlichsten Tür bringt uns einen Stock höher, von dort aus beamt uns der Teleporter im äußersten Südwesten in einen Raum mit einem Kristallschlüssel. Mit dem südlichen Teleporter kommen wir ganz in die Nähe des passenden Schlüssellochs, um die Wand zum noch verschlossenen Raum des Crystal Dragons verschwinden zu lassen. Bevor wir die sagenumwobene Statuette in Besitz nehmen können, brauchen wir noch einen zweiten Kristallschlüssel, den wir jedoch erst in der letzten Etage finden, in die wir über die Treppe im Nordwesten, die Inschrift mißachtend, hinabsteigt.

Stufe 23:

Willkommen in der letzten Stufe - sie ist nicht unlösbar schwer. Ihr könnt alles, was Ihr an magischen Tränken und Objekten bis hierher aufgespart habt, nun exzessiv in Szene setzen und müßt es nicht einmal für den Endkampf mit Ariath aufheben, da dieser mit nur einem Gegenstand bezwungen werden muß (und kann): dem Crystal Dragon, der sich noch nicht in Eurem Besitz befindet. Eure Ausgangssituation: über die zwei Druckplatten wird bis zur Pergamentrolle nach Osten gerannt, um nicht in die Blitzfalle zu tappen. Sobald Ihr das Schriftstück aufhebt, könnt Ihr an vier vergiftete Blasrohrpfeile gelangen, die Ihr Euch allerdings aus dem eigenen Leib ziehen müßt - wer kein Interesse an diesem höchst zweifelhaften Vergnügen hat, läßt das Papier liegen (steht sowieso nichts Wichtiges drauf). Weiter geht's über die nächste Druckplatte nach Osten, ohne von den Eisbolzen getroffen zu werden. Den Apfel solltet Ihr lieber in der Nische liegen lassen, es sei denn, Ihr wollt ein paar Stockwerke tiefer purzeln, wo jedoch außer einer weiteren Falle nichts Erschütterndes auf Euch wartet im übrigen ist der Apfel vergiftet! über die nächste Druckplatte müßt Ihr wieder nach Osten bis zur Tür eilen, um nicht in ein Kreuzfeuer zu geraten. Die Tür kann getrost geöffnet werden, sollte aber, bevor die nächste Druckplatte betreten wird, wieder geschlossen werden, da Ihr sonst ein paar Giftbälle von rückwärts abbekommt.

Über die nächste Druckplatte geht's durch die zweite Tür im Osten, die auch sofort wieder von außen geschlossen wird, da Ihr mit dieser Aktion vier Wände im vorigen Raum beseitigt und somit einigen Priestern Ariaths den Weg freigemacht habt. Hier hinter der Tür könnt Ihr Euch jedoch einen nach dem andern vorknöpfen, was dank Eurer mittlerweile guten Waffen eine recht kurze Angelegenheit werden dürfte. Wenn Ihr zusätzlich noch auf die Druckplatte hinter Euch tretet, werden die Priester obendrein aus dem Hinterhalt mit Eisbolzen

beschossen. Außerdem ist der " Böses Halten "-Zauber in diesem Fall sehr angenehm.

Habt Ihr die Kapuzen bewältigt, gibt's dort einen Knopf zu drücken, der zwei Wände verschwinden läßt und Euch im nächsten Raum neben dem Arbeitszimmer im Süden auch noch den Krafraum im Norden und eine größere Halle im Osten erreichen läßt. Im Arbeitszimmer gelangt man via Knopfdruck und " Verbannen "-Zauber an den begehrten zweiten Kristallschlüssel, nach dessen Entnahme aus seiner Nische Ihr schnellstmöglich zur Seite treten solltet, falls Euch Euer Bildschirmleben lieb ist. Mit dem Schlüssel im Gepäck geht's dann zurück nach Westen in Stufe 22. Falls Ihr vorher den schlechten Apfel aus der Nische genommen habt und Euch somit die Grube am Rückweg hindert, kann diese mit dem Knopf um die Ecke wieder geschlossen werden (wenn Euch ein " Teleportation "-Zauber zu schade ist).

Zurück in Stufe 22, beamt Ihr Euch mit dem Teleporter im Nordosten zu einem Schlüsselloch im Südosten, wo der Kristallschlüssel sogleich Verwendung findet. Anschließend teleportiert Ihr Euch wieder zurück und tretet in die Kammer des Kristalldrachens ein. Bevor Ihr Euch die Skulptur jedoch unter den Nagel reißt, solltet Ihr mittels Knopfdruck die Tür von innen verschließen, um nicht im Flammenhagel ein heißes Ende zu finden. Wer Zeit hat, wartet, bis die Feuerballschleuder verstummt ist, und begibt sich dann zurück in Stufe 23; wer es etwas eiliger hat, kann sich selbstverständlich auch schon vorzeitig dorthin teleportieren. Wieder unten angelangt, könnt Ihr Euch mit dem Crystal Dragon in der Hand in die große Halle im Osten begeben und die mit einem starken " Böses Halten "-Zauber gelähmten Betbrüder mit der magischen Kraft des Drachens ins Nirwana schicken. Eine große Ansammlung von Ariaths Handlangern findet Ihr hinter der Tür im Osten. Am Rande sei erwähnt, daß der " Gottesschlag "-Zauber nur funktioniert, wenn Ihr unmittelbar vor der zu bekämpfenden Kreatur steht. Da dies der stärkste Angriffszauber ist, den im übrigen auch der Crystal Dragon abfeuert, solltet Ihr darüber Bescheid wissen.

So Ihr in der größeren Halle den Knopf im Nordosten drückt, bekommt Ihr etwas westlich noch weitere Opfer für Euer Kristallspielzeug. Durch Drücken des Knopfs im Süden (an der " Nase des Totenkopfs ") verschwindet im Nordwesten eine Wand, wo neben einem Trefferpunkte auffrischenden Brunnen auch eine Treppe wartet, die uns über einen tieferen Korridor mit Drehfeld weiter im Osten wieder aufsteigen läßt. Dort gilt es wieder, einige Schergen Ariaths zu vernichten. Der nun erreichbare Knopf löst etwas westlich eine Wand auf. Dort, hinter einer Tür im Süden, treten wir dann ins Gemach des Oberbösewichts ein, was übrigens auch mittels Knopfdruck vom Norden her möglich gewesen wäre. Die Druckplatte solltet Ihr aufgrund einer Verwirrungsgefahr tunlichst meiden. Ariath ist im Grunde

genommen recht leicht aus seinem zweifelhaften Leben zu pusten: Ihr tretet am besten von hinten oder der Seite dicht an ihn heran und laßt die übrige Arbeit den Crystal Dragon erledigen. Wenn Ihr schnell genug und geduldig klickt, dürfte Eurem Widersacher kein Stich gegen Euch gelingen und Ihr könnt aus seinen Überresten unter anderem einen Kraftschlüssel absahnen.

Jetzt muß nur noch das Pentagramm an der Westwand betatscht werden, und Ihr dürft Euch zum Krafraum aufmachen, zu dem Euch der Kraftschlüssel Zutritt verschafft. Dort müßt Ihr vorsichtig die Kraftfelder verbannen, um an die vier Kraftedelsteine zu gelangen, mit denen es wieder in die große Halle geht. Hier werden die Klunker, wie auf den zwei Pergamentrollen vermerkt, in die vier Nischen des Wandkreuzes plaziert: blau im Süden, bernstein im Westen, rot im Norden und grün im Osten. Daraufhin müßte Euch ein Teleporterschlüssel vor die Füße fallen, der mit dem Schlüsseloch ganz im Süden (am " Kinn des Totenkopfs ") benutzt wird und einen Teleporter im äußersten Nordosten der Ebene entstehen läßt. An diesem Teleport angelangt, gilt es, einen letzten Priester ins Jenseits zu schicken, bevor Ihr Euch via Beam-o-mat in Sicherheit bringen und die wohlverdiente Schlußsequenz genießen könnt.

Autor: Jens Bischoff

1.145 crystal hammer

Spielname: Crystal Hammer

Hersteller: Magic Bytes (1989)

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Wenn man startet, <LEFT MOUSE> gedrückt halten.

1.146 crystalkingdom

Spielname: Crystal Kingdom Dizzy

Hersteller: ?

Genre: ?

Codes: (Im Game-Genie eintippen)

- " G5J73Q8HK " : Level 2

- " 83J5G62KF " : Level 4

- " H7T554Y9L " : Level 3

- " F7J7G8FD8 " : unendlich Leben

1.147 crystals of aborea

Spielname: Crystals of Aborea

Hersteller: Silmarils

Genre: Rollenspiel

Cheats:

Im Charakterbildschirm Jarel auswählen und das Flaschensymbol anklicken.

Danach drückt Ihr (vier Mal?):

<CTRL> + <V> volle Lebenspunkte

<CTRL> + <M> dreieckiger Kristall ins Inventar

<CTRL> + <G> restliche Kristalle ins Inventar

1.148 cube x

Spielname: Cube X

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 0: EAGLE 38: ICE 76: TWILIGHT 114: HIDDEN

1: HARD 39: ARMED 77: ZONE 115: OFF

2: TIME 40: RETRY 78: OIL 116: MISTAKE

3: LIBERTY 41: BOTTLE 79: EGGS 117: TURN

4: FIGURE 42: MONEY 80: CHICKEN 118: HIERARCHY

5: GOLEM 43: GOLD 81: HUNTER 119: ALLIANCE

6: SWORD 44: FOREVER 82: LINE 120: DOS

7: MIRROR 45: EVERGREEN 83: PROGRAMME 121: MEGABYTE

8: DRAGON 46: OLD 84: BOX 122: PERCENT

9: SUCCES 47: POWER 85: HIT 123: BIKE

10: STONED 48: NOSE 86: SONG 124: TEMPLE

11: LIGHTNING 49: MARK 87: ELEPHANT 125: ORACLE

12: FLAME 50: PEN 88: LION 126: MYSTERIOUS

13: PEANUT 51: INK 89: CROCODILE 127: SIGN

14: FOOD 52: DUNGEON 90: KILLER 128: CANDLE

15: TABLE 53: MASTER 91: MURDER 129: DREAM

16: MONKEY 54: KING 92: MISSISSIPPI 130: NIGHTMARE

17: DIDK 55: LASER 93: NEW YORK 131: KNIFE

18: KNEE 56: RAZOR 94: DOWNTOWN 132: CHAIR

19: UNKNOWN 57: SOAP 95: RAT 133: SAIL

20: HOT DOG 58: SNOW 96: MAD 134: BREAKFAST

21: AMERICA 59: PEOPLE 97: CRAZY 135: LUNCH
22: ZEUS 60: WONDERLAND 98: LICENSE 136: DINDER
23: LEANDER 61: ALICE 99: PLANE 137: CHIP
24: PEACE 62: EDISON 100: ZERO 138: GAME
25: GO HOME 63: EINSTEIN 101: FIRE 139: JOISTICK
26: CODEING 64: BISMARCK 102: WOOD 140: MICE
27: STRANGE 65: BIRD 103: BURIED 141: YUNK YARD
28: SILENCE 66: PENGUIN 104: EIRE 142: CABLE
29: VOICE 67: SHIRT 105: GERMANY 143: CALL
30: ATTACK 68: MILK 106: TANK 144: BALL
31: SHIELD 69: MAIL 107: WEAPON 145: BOOK
32: APPLE 70: WATER 108: CAKE 146: CAR
33: MANHATTEN 71: KITCHEN 109: POTATOE 147: ISLAND
34: BLACK 72: RADIO 110: PERISCOPE 148: SPOON
35: PINK 73: CIGARETTE 111: CUBE 149: HAMMER
36: SWEET 74: NEWSPAPER 112: FIELD
37: COLD 75: WAR 113: BATTLECRY

1.149 cubulus

Spielname: Cubulus

Hersteller: Software 2000

Vertrieb: United Software

Genre: Knobelspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 54 %

Sound: 53 %

Motivation: 74 %

Tip fürs Neunerfeld:

Numerieren Sie die Felder wie bei einer Telefontastatur von 1 bis 9 durch.
Fangen Sie nun mit dem Feld 1 (ganz oben links) an, dann vervollständigen
Sie die Felder 1,2,4, und 5. Dadurch können Sie jetzt 3,6,7 und 8
verschieben, ohne daß sich die bereits zusammengestellten Felder wieder
verändern.

1.150 curse enchantia

Spielname: Curse of Enchantia

Hersteller: Core Design

Genre: Adventure

Screenshots:

1

[Komplettlösung](#)

1.151 curseench_komp

CURSE OF ENCHANTIA - Komplettlösung :

Nachdem man bemerkt hat, daß es noch etwas schöneres im Leben gibt, als gefesselt an einer Wand zu hängen, entschließt man sich, um Hilfe zu rufen. Sofort eilt der tolpatschige Wachposten herbei, um nach dem Rechten zu sehen. Beim Hinausgehen stolpert er über eine Stufe und läßt den Schlüssel für die Fußschellen fallen. Danach die Mauer bearbeiten und die erscheinende Büroklammer einstecken. Mit dieser läßt sich nämlich die Kerkertür öffnen. Auf dem weiteren Weg nach links läßt man in Vorbeigehen das Goldfischglas und die unzähligen Diamanten mitgehen. Auf dem Meeresboden steht man schließlich bis zum Scheitel im Wasser und es ist angebracht, das runde Aquarium als Taucherhelm zu benutzen. Nun befreit man den Fisch aus seinem Gefängnis, woraufhin man aus Dankbarkeit eine Muschel erhält. Etwas weiter findet man im Sand einen Regenwurm, den man bei Mr. Fish für etwas Luft eintauschen kann. Der orientierungslosen Schildkröte bietet man die Muschel an. Diese zeigt sich sofort begeistert und bringt den Helden gefahrlos an den Zitterraalen vorbei. Im seegrass liegt eine Harpune, die gegen den nun folgenden Hai benutzt werden muß. Vor allem richtiges Timing ist an dieser Stelle erforderlich. Danach gelangt man zu einer Riesenmuschel, die nur im geschlossenen Zustand übersprungen werden kann. Der Stöpsel läßt sich mit Hilfe der Stange öffnen und man findet sich schließlich in einer Höhle wieder. Hier können die Algen von den Felsen abgekratzt werden und der Schalter an der Wand legt den weiteren Weg frei. In den Räumen die man im Anschluß durchwandern darf, sammelt man alle herumliegenden Felsbrocken ein und bringt sie zum meditierenden Steinhauer, der diese bereitwillig zertrümmert. Nun begibt man sich auf die Suche nach Stock, Monitor und Münze. Im Raum mit dem Magneten legt man zunächst das Brett auf den Felsen, was eine hervorragende Wippe ergibt. Anschließend muß der Monitor geworfen werden, wodurch man den erstrebten Gegenstand schließlich erreichen kann. Als nächstes verbindet man den Stock mit den Algen und den Magneten mit der Schnur, die man bis dahin ebenfalls gefunden haben sollte. Nun angelt man sich mit den Magneten den Draht aus einem Loch in der Wand. Der Draht wird nun durch die Ösen als Stolperdraht gespannt, um den permanent auftauchenden Schlamm-Monster seinen Rumpf abzutrennen. Den übriggebliebenen Schlamm kann man mit dem Algenstab verbinden. Die Münze wird in den Brunnen geworfen. Der nun entgegengenommene Helm ermöglicht das gefahrlose

Durchschreiten des Steinschlages. Auf dem Grund im jetzt angekommenen Brunnen steigt man in den Eimer und schmiert sich den Schlamm ins Gesicht. Nachdem man an der Erdoberfläche angekommen ist, macht man sich auf den Weg in die naheliegende Stadt. Unterwegs begegnet man einem Pirat, der sich aber mit seinem eigenen Schwert vertreiben läßt. In der Stadt sollte man sich erteinmal etwas Übersicht verschaffen und alle Häuser betreten. Dem Magier gibt man das Geld, woraufhin er einen kleinen Beamspruch zum besten gibt. Man befindet sich danach auf einem kleinen Felsvorsprung an einer steilen Klippe. Benutzt man hier die Schalter in der richtigen Reihenfolge, so fährt eine Brücke aus, auf deren anderen Ende ein Kleid liegt. Dieses wird natürlich sofort angezogen. Sobald man den Steinschlag überwunden hat, merkt man, daß man dort einen kleinen Felsbrocken vergessen hat. Nun legt man den kleinen Stein auf den Kopf, wodurch man einen etwas größeren Stein findet. Diesen wirft an an den großen Felbrocken, der uns den weiteren Weg freigibt. Das am Boden liegende Seil wirft man über den nächsten Abhang und gelangt so ans andere Ende. Hier stößt man auf eine Zauberformel, die sogleich von der Wand abgelesen wird. Durch diesen magischen Einfluß öffnet sich nun der Felsen und legt eine Höhle frei. Man trifft auf einen kleinen putzigen Zauberlehrling, der ebenfalls einen netten Beamspruch auf Lager hat. Vom städtischen Magier wird man in ein Schwein verwandelt, sobald man ihm mehr Geld bietet. Diese Schönheitskorrektur ermöglicht nun in der linken Seitengasse an der Wache vorbeizuschleichen. In der anschließenden Landschaft sammelt man nun Heu, Brief und Briefmarke, Servierplatte, Socke und Kassette ein. Der Brief wird mit der Briefmarke frankiert und in den Briefkasten geworfen. Das Heu hilft der triefenden Nase, indem man es in die Nasenflügel steckt. Die Kassette wird in die Aufnahmestation gesteckt und in einem anderen Bildschirm wird eine Fernbedienung erreichbar. Mit dieser zielt man nun auf die Aufnahmestation, damit man die Kassette wieder herausnehmen kann. Diese musikalische Meisterleistung wird nun den DJ in der Höhle übergeben. An diesem Ort nimmt man die Spraydose mit und am Schatzberg wird der Socken mit Gold gefüllt. Den Strumpf kann man nun dem Roboter vor dem Schiffswrack an den Kopf werfen. Nach etwas Tüftelarbeit erreicht man schließlich das Goldpapier und läuft zurück zur Rockgruppe. Hier steckt man die Scheckkarte in die Tür. Hinter dieser Himmelpforte findet man einen wertvollen Geldsack. Nachdem man von der Wolke gesprungen ist, präsentiert sich ein Geheimgang, an dessen anderen Ende eine Gittertür den Weg versperrt. Wie ein geübter

Kriminalist benutzt man nun die Spraydose und danach das Goldpapier, um einen versteckten Schalter an der Wand sichtbar zu machen. Sobald das Gitter nach oben fährt, muß man den Socken samt Inhalt wegwerfen, damit man mit der Servierplatte an den Ventilator gelangt. Durch die Hintertür kommt man nun ein drittes Mal in die Stadt. Es wird Zeit, sich neue Kleidung zuzulegen. Der Kostümverleih kann da bestimmt weiterhelfen. Wenn man ein passendes Kleid anzieht, wird man in ein eisiges Land verbannt, in dem man sich erst einmal eine zünftige Schneeballschlacht liefern muß. Danach wird wieder alles eingesammelt, was nicht niet-und nagelfest ist. Das Deo sprüht man sich unter die Achseln, wodurch auch der Eskimo endlich ansprechbar wird. er überreicht im Gegenzug für den gefundenen Fisch eine Angel, mit der ein kleines Feuer geschürt werden kann. Der Eskimo taut langsam auf. Die Asche der Angel wird mitgenommen. Am linken oberen Ende der Eiswelt gelangt man nach einem verängstigten Hilferuf an ein Ruderboot. Nachdem dieses Boot an einer Klippe zerschellt ist und man mit Nessies Hilfe den Fluß doch noch sicher überquert hat, gelangt man an eine vereiste Eingangstür, die sich nur durch musikalische Klänge öffnen läßt(4,1,3 und 2). In der Halle nimmt man den Besen mit und sieht auf dem Tisch drei Würfel liegen. Je nachdem, wie die Würfel gefallen sind, befindet sich die folgenden Gegenstände in unterschiedlichen Räumen. 1.Pistole, 2.Lupe, 3.Wagenheber, 4.Eiswürfel, 5.Megaphon, 6.Trillerpfeife. Die Trillerpfeife ist nur nach Vernichtung eines Eiszapfens auffindbar. Die Pistole wird in den Halfter gesteckt, wodurch auf der anderen Seite des Raumes ein Glassplitter und eine Flasche hinabgelassen werden. Nun verbindet man die Trillerpfeife mit dem Megaphon und hält es vor das Fenster. Nachdem das Glas zerbrochen ist, springt man hindurch. Wenn man sich in festen Händen befindet, sollte man sich mit dem gefundenen Sonnenöl einschmieren, um sich von der lästigen Hand wieder zu lösen. Nachdem man den Laser mit Hilfe seiner eigenen Energie zerstört hat, öffnet man die Tür mit dem Wagenheber. Im folgenden Labyrinth findet man eine Streichholzschachtel, mit der man hinter einer Säule den grünen Wächter erledigen kann. Sobald man ihn in die Flucht geschlagen hat, nimmt man den Feuerlöscher mit und begibt sich ein viertes und letztes Mal in die Stadt. Man besucht schnell den Magier, welcher einen Teleport in einem Sarg parat hat. In diesem findet man einen Knochen, mit dem man sich gleich wieder befreien kann. Jetzt muß man sich im Kampf gegen Dracula persönlich beweisen. 1. Schaufel benutzen, 2. Am Grabstein rütten, 3. Knoblauch essen, 4. Kreuz vorzeigen, 5. Etwas Musik machen.

Nun kann man den Friedhof beruhigt verlassen. Sobald man im Schloß den Ring und in der Bücherei das richtige Buch gefunden hat, muß der letzte und schwierigste Kampf bestritten werden. Um in der Schlacht mit der Hexe als Sieger hervorzugehen, saugt man die Geister mit dem Staubsauger ein, rüttelt am Feuerlöscher und schaltet den Ventilator ein. Jetzt steckt man der Hexe den Ring an den Finger und genießt den Schluß des Spiels.

1.152 curseofra-dierache

Spielname: Course Of Ra

Hersteller: Rainbow Arts

Genre: Brettspiel

Level Codes:

- 01 Wobbler 34 von Koch 67 Dragonlance
 - 02 Yeg 35 Christus 68 Hathega Kla
 - 03 Cthulhu 36 Jehova 69 Inquanok
 - 04 Lovecraft 37 92E2JMP92E2 70 Kiran
 - 05 Tommyknockers 38 Rawheadrex 71 Oukranos
 - 06 Watchers 39 Hellraiser 72 Thran
 - 07 Midgrad 40 Pinhead 73 Ulthar
 - 08 Unicorn 41 Devpac 74 Thalarion
 - 09 Isis 42 Einsteinium 75 Ngranek
 - 10 Midnight 43 Protactinium 76 Chathuria
 - 11 Kazgaroth 44 Promethium 77 Entropie
 - 12 Miscatonic 45 JS Bach 78 Heissenberg
 - 13 Thorbadin 46 Toccata Et Euga 79 Laplace
 - 14 Mishakal 47 Brandenburg 80 Sona Nyl
 - 15 Abanasinia 48 Colonia Claudia 81 Differential
 - 16 Earthmother 49 Volksgarten 82 Integral
 - 17 Azatoth 50 Terra 83 Hyperzyklus
 - 18 Akallabeth 51 64738 84 Apfel Mann
 - 19 Silmarillion 52 67802 85 Chaos
 - 20 Draug 53 Nibelungen 86 Dyakhee
 - 21 Sindarin 54 Hagen von Tronje 87 Dendrit
 - 22 Ossiriand 55 Donar 88 Neuron
 - 23 Mithril 56 Skidbladnir 89 Dankreas
 - 24 Glaurung 57 Dagon 90 Panakrea
 - 25 Elbereth 58 Slawotski 91 Unordnung
-

- 26 Thoron 59 Cullinana 92 Deutschland
- 27 Amarth 60 Arta Myrdhyn 93 Germany
- 28 Thargelion 61 Anna Magdalena 94 Music Television
- 29 Naugrim 62 Phillip Emanuel 95 John Belushi
- 30 Meremont 63 Graceland 96 Rhythm N Blues
- 31 Caerweddin 64 Solly Roger 97 Gleichrichter
- 32 Stahlratte 65 Get Funky 98 Translation
- 33 Mandelbrot 66 Twilight 99 Cthuga

1.153 curseoftheazurebonds

Spielname: Curse of the Azure Bonds

Hersteller: SSI

Genre: Rollenspiel

Hint:

Wenn man einmal ein Item gefunden hat, dann kann man es beliebig oft duplizieren.

- 1 Schaffe einen Attrappen Charakter.
- 2 Lade ein Saved Game und gib alle Items zu der Attrappe.
- 3 Remove die Attrappe von der Party.
- 4 Lade die Attrappe neu ein.
- 5 Gib alle Items der Attrappe an andere Partymitglieder.
- 6 Die Attrappe aus der Party verdammen.
- 7 Wiederhole die Schritte 4-6 so oft wie nötig.

1.154 cruise for corpse

Spielname: Cruise for a Corpse

Hersteller: Delphine

Genre: Adventure

Screenshots:

- 1
- 2
- 3

[Komplettlösung](#)

1.155 cfac_komp

Komplettlösung:

Wenn in der Lösung nicht steht, worüber man sich mit den Personen unterhalten soll, dann sollte man über alles Mögliche und besonders die neuen Stichpunkte reden. Die Zahlen in Klammern geben die Minuten an, die man bei seinem fortschritt gutgeschrieben bekommt.

Das Spiel beginnt um 8 Uhr morgens in Karabudjans Study. zuerst heben wir das Papierkügelchen neben dem Aschenbecher auf, glätten es und können es dann lesen(10). Danach gehen wir in die Smoking Lounge und reden mit Tom (10). Anschließend geht es auf das Oberdeck zu einem Gespräch mit Suzanne(10), und dann nochmals zu Tom. Nun schauen wir bei Daphnes Kabine vorbei und treffen dort Julio, mit dem wir uns unterhalten(20). Wenn wir nun wieder in die Smoking Lounge gehen, finden wir eine Juweliersquittung, die Tom verloren hat(10). Jetzt ist es wieder Zeit, mit Suzanne zu reden(10).

Hinterher sitzen Tom und Julio in ihren Kabinen, wo wir sie besuchen und uns mit ihnen unterhalten. Danach geht es in die Bar, wo wir dem Barkeeper den Zettel, den wir am Anfang gefunden haben, zeigen. Der gibt uns daraufhin ein Gebetsbuch von Father Fabiani, das wir uns anschauen(10). Wir finden darin einen Brief, den wir lesen. Jetzt gehen wir in Fabians Kabine und schauen uns dort um. Unter dem Nachttisch finden wir einen schwarzen Koffer, den wir hervorziehen und öffnen(10). Mittlerweile wurde der Dining Room geöffnet, und wir treffen auf Fabian, mit dem wir sprechen(10). Danach geht es zu einem gespräch mit Tom über Fabian(10) und wieder zurück zu Fabian zwecks Gespräch über Tom(10). In der Zwischenzeit ist Julio aus unserer Kabine verschwunden, hat aber einen Schlüssel verloren, den wir aufheben(10). Mit diesem Schlüssel läßt sich der Schreibtisch im Arbeitszimmer öffnen, worin wir ein Dankschreiben(10) und ein Schmuckkistchen finden. Dieses enthält ein Kolloer, dessen Verschuß wir genauer untersuchen(10). Nun gehen wir zurück zum Dining Room, öffnen die hinterste Schublade des Schrankes und nehmen die Verlobungskarten von Julio und Daphne mit(10). Jetzt gehen wir auf das rechte Oberdeck und können von dort aus eine Szene mit Tom und Rebecca verfolgen(10). Danach schauen wir uns den Laundry Room genauer an und durchsuchen dort den vordersten Wäschekorp. Im Bademantel entdecken wir eine Halskette mit einem Bild von Daphne(10). Endlich können wir auch mit dem Butler sprechen, dessen Kabine nun offen ist. In der Smoking Lounge treffen wir wieder auf Tom, mit dem wir uns

unterhalten(10), in der Rear Hall können wir Dick Schmock in ein Gespräch verwickeln(10), anschließend sprechen wir mit Julio(10) in unserer Kabine. Danach besuchen wir Fabiani in seiner Kabine (vorher unbedingt anklopfen)(10) und reden schließlich mit Dick(10), Hector und Tom. In Daphnes kabine öffnen wir den linken Wandschrank und durchsuchen den Schminkkoffer. Darin finden wir ein Arztrezept, das wir mitnehmen(10). Jetzt schauen wir wieder in der Bar vorbei und sacken den Whiskey und das Glas ein(10). Danach gehen wir zu Suzanne auf das Oberdeck, spendieren ihr einen Drink und können dann mit ihr reden (10,10), insbesondere über das Rezept für Agnes.

Nun wieder zu Hector und zu Tom, und mit ihnen Agnes reden, danach Dick über Tom und Rebecca ausquetschen(10). Fabian erzählt uns schließlich die ganze Geschichte über Agnes(10). Wenn wir jetzt durch das Bullauge in Rebeccas Kabine linsen, können wir ein interessantes Gespräch belauschen(10). Neben an gehen wir in Suzannes Kabine und durchsuchen den Kleiderhaufen im linken Wandschrank. Den Zeitungsartikel im Briefumschlag(10) lassen wir mitgehen. In Fabianis Kabine finden wir eine Taschenuhr hinter der zweiten Schranktür(10). Nach einem Gespräch mit Rebecca in ihrer Kabine geht es weiter in den Laundry Room, wo wir im Topf einen Schlüssel finden. Anschließend reden wir mit dem Butler im Arbeitszimmer und mit Suzanne in der Bar, danach fragen wir Julio über die Taschenuhr(19) aus Fabianis Kabine.

Auf dem Oberdeck treffen wir auf Rose, mit der wir uns erst einmal unterhalten(10). Jetzt gehen wir zu Daphnes kabine und plaudern mit Daphne(10). Danach geht es zu Unterredungen mit Rebecca, Suzanne und Hector. Und da wir gerade so redselig sind, fragen wir Fabiani im Speisezimmer über Rose(10), und Hector über Mercedes aus(10)und unterhalten uns danach mit Julio über Karabudjans Ableben. Jetzt können wir auf das Oberdeck und Roses Korb durchsuchen(10) und dann mit ihr reden(10). Wieder zu Daphne und sie über Rose ausfragen. Anschließend können wir uns endlich ungestört in Toms Kabine umsehen-wir öffnen den Schrank und nehmen den Brief(10). Danach reden wir mit Rebecca über die Pistolenwerbung.

Nun gehen wir auf das Oberdeck und werden Zeuge eines Mordanschlages auf Suzanne(10). Sobald sie wieder aus dem Wasser gefischt wurde, können wir mit ihr reden. Auf Wunsch von Suzanne gehen wir in ihre Kabine und entdecken das verwüstete Zimmer(10). Neben dem Standspiegel steht eine weiße Music Box, die wir untersuchen. In das Loch an der Seite der Box stecken wir den Schlüssel aus der Waschkammer und ziehen die Box auf.

Sobald sich die Ballerina dreht, blockieren wir sie und drehen den Schlüssel.

Aus dem Geheimfach entnehmen wir den Brief und lesen ihn(20). Da Suzanne nicht mehr da ist, suchen wir sie in der Bar auf. Plötzlich taucht der Kapitän auf, und wir folgen ihm(10) und beobachten die Szene auf dem Deck.

Sobald sie vorbei ist, nehmen wir die am Boden liegende Handtasche von Daphne(10). Wir gehen in die Bar zurück und sprechen mit Suzanne über den Zeitungsartikel, den Brief aus der Music Box und den Brief aus Toms Kabine. Danach bringen wir Daphne ihre Tasche zurück und reden mit ihr über Agnes Testament.

Jetzt machen wir auf dem Deck einen Rundgang, bis wir nacheinander von Rebecca, Daphne, Rose und Fabiani in die Kabinen gerufen werden(10), anschließend reden wir wieder mit Dick über Tom und Rebecca(10).

Mittlerweile hat Hector eine Nachricht in unsere Kabine gelegt. Wir nehmen sie(10) und gehen sofort zu ihm, doch er stirbt vor unseren Augen(10). Da die Köchin verschwunden ist, können wir uns endlich in der Küche umsehen. Wir finden einen Büchsenöffner, den wir mitnehmen. Auf dem Boden öffnen wir zwei Bodenplatten und fahren mit dem Aufzug in die Lagerhalle hinab. Mit der Brechstange öffnen wir die mittlere der drei Kisten, nehmen eine Büchse und öffnen sie-zum Vorschein kommt eine Handgranate. Neben dem Aufzug hebeln wir das lose Brett mit der Brechstange auf und krallen uns die Filmrolle(10). Danach schauen wir im Maschinenraum vorbei und nehmen den Schraubenzieher von der Tonne mit(10).

Jetzt ab in die Smoking Lounge und den Filmprojektor anschauen. Die Filmrolle aufsetzen, die zwei Schrauben mit dem Schraubenzieher entfernen und die Klappe abnehmen. Den Operate Button testen, die Klappe wieder festschrauben, den Projektor anschalten und den Film anschauen(10). Danach geht es in die Rear Hall, wo wir die Nachricht von Suzanne entgegennehmen(10). In Suzannes Kabine untersuchen wir den toten Körper(10). Danach gehen wir in die Kajüte des Kapitäns, nehmen das Buch mit dem A auf dem Buchrücken, schlagen es auf und schauen uns die Zeichnung an. Jetzt gehen wir wieder ins Arbeitszimmer und schauen uns die Bücher mit den Buchstaben auf dem Rücken genauer an.

Wir müssen die Bücher so in die Reihenfolge bringen, daß man das Wort INCAL lesen kann. Dazu muß auch das Buch des Kapitäns verwendet werden. (Achtung: Auf der linken Seite muß eine Lücke zwischen den Büchern und dem Buchende bleiben.)

Nun öffnet sich eine Geheimtüre, durch die wir gehen. Beim folgenden Kampf sollte man die rechte Maustaste gedrückt halten, bis der Kampf vorbei ist. Anschließend untersuchen wir den Mafioso(10,10) und nehmen die Puppe(10). Schließlich gehen wir in die Smoking Lounge und zeigen Daphne die Puppe(10).

Jetzt muß nur noch der Mörder entlarvt werden .

Wer ist nun der Mörder ?

Entziffert mal diesen Code :

44 49 43 4B 20 53 43 48 4D 4F 4B

alias

44 49 4D 49 54 52 49 20 4F 53 54 52 4F 56 49 54 43 48

1.156 cyberblast

Spielname: Cyberblast

Hersteller: Innerprise (1992)

Genre: Action

Cheat:

Im Titelscreen tippt man " LAURIUS " ein und erhält dafür Extra-Energie.

Folgende Tasten sind

außerdem aktiv:

- N : nächster Level

- L : letzter Level

1.157 cyberman aga

Spielname: Cyberman AGA

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

11 333780

02 126456 12 143562

03 651790 13 836921

04 726794 14 455902

05 234357 15 122568

06 765336 16 785773

07 786323 17 749093

08 596779 18 294678

09 886766 19 235817

10 778971 20 323123

1.158 cybernetix

Spielname: Cybernetix

Hersteller: ?

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

Hynek Schlawack

Freezer:

0117A7 - Leben

1.159 cyberne_hynek

Cybernetix:

Cybernetix ist mal wieder ein Ballerspiel, aber was für eins! Ich finde es kann durchaus mit der kommerziellen Konkurrenz mithalten!

Also let's go:

Nach dem Programmstart flimmert der Bildschirm erstmal ganz schön heftig und dann erscheint die Sharemeldung etc..

Nun kann man wählen, ob man alleine, zu zweit spielen möchte oder doch lieber die Anleitung lesen möchte.

Hat man sich entschieden landet man auf dem Spielscr..

Hat man sich etwas umgesehen, merkt man, daß es ein wenig an Asteroids erinnert, ist nur von der Seite und die Grafik... Erstmal sehen die die Raumschiffe recht

schmuk aus aber erst die Asterioden! Die müssen gerendert sein! Es scheint auch, daß 'ne ganze Menge gerendert ist!

Nun, Ziel des Spiels ist es, wie könnte es auch anders sein, den Screen leerfegen, daran hindern einen aber 'ne Menge Aliens in verschiedensten Formen. Braucht man zu lange, kommen neue nach.

Es ist noch vielleicht zu erwähnen, daß der Screen etwa 3* so groß wie dem normale Screen ist (folglich wird gescrollt), es bekommt also Keiner Platzangst.

Soviel zum Spiel, hier die Bewertung:

* *

* Titel : Cybernetix *

* *

* Autor : diverse *

* Status/Preis : Shareware 5£ *

* *

* *

* Grafik : 1- *

* Sound : 2- *

* Spielbarkeit : 3 *

* Schwierigkeits. : 3- *

* *

* Gesamtnote : 3+ *

* FAZIT : Nicht übel! *

* *

* Voraussetzungen : Keine Turbok. *

* *

So viel von mir:

Cactus

1.160 cybernoid

Spielname: Cybernoid

Hersteller: Hewson

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Unendlich Leben: Wenn das Titelbild erscheint, tippt man "RAISTLIN" ein und drückt gleich danach <SPACE>. Dabei achtet man darauf, daß während dieser Zeit die Highscores nicht erscheinen, sonst muß man die Prozedur wiederholen. Am unteren Rand des Bildschirms erscheint die Mitteilung, daß der Cheat-Modus eingeschaltet ist. Wenn man das Spiel mit <SPACE> anhält und <N> drückt, kommt man jeweils einen Level weiter.

Folgende Tasten in der Reihenfolge drücken, für unendliche Schiffe:

<Y> <X> <E> <S>

1.161 cybernoid ii

Spielname: Cybernoid II

Hersteller: Hewson

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

"NECRONOMICON" im Titelbild eintippen, um unendlich viele Leben zu bekommen.

Während des Pausenmodus kann man nun mit <N> in den nächsten Level gelangen oder mit <L> im selben Level neu starten.

Drückt mal folgende Tasten <Y> <G> <R> <O> in der Reihenfolge für unendlich Leben.

1.162 cyberpunks

Spielname: Cyberpunks

Hersteller: Core Design (1993)

Genre: Action

Levelcodes:

2 471174

3 159361

4 066990

5 135642

Cheats:

Die Tasten <R>, <G> und zusammen mit <LEFT MOUSE> und <FIRE> drücken und man kommt in den Cheat-Mode. Dann sind folgende Tasten belegt:

<F1>-<F5> Wählt eine Mission aus

<1>-<4> Wählt ein Deck aus

<A> Ruft den automatischen Wachposten auf den Plan

<S> Aktiviert einen Schutzschild

<D> Verschafft den drei Knirpsen einen Roboter

<Z>, <X>, <C> Selektiert eine Waffe

<LEFT SHIFT> Eine kleine Bombe

1.163 cyberspere

Spielname: Cyberspere

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen oder im Optionscreen "Calgary" eingeben. Spiel starten und <Q> drücken, um die Level anzuwählen.

1.164 cybertech aga

Spielname: Cyber Tech AGA

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Im Spiel drücken:

<HELP> Levelskip

<C> Shop

<S> Level Scanner

<RETURN> neue Waffe (wenn vorhanden !)

<F1> - <F10> Scanner Steuerung

<SPACE> Mission Report

1.165 cygnus 8

Spielname: Cygnus 8

Hersteller: Islona (1998)

Vertrieb: Epic Marketing

Genre: Simulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

BAS

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

13

1.166 cygnus8_bas

Januar 1998

Cygnus 8 by Islona im Vertrieb

von Epic Marketing !!

txt by BAS

Cygnus 8 von Islona ist ein neuer Stern im ECS-Himmel von Wirtschaftssimulationen auf dem Amiga. Schöne Grafiken und guter, logischer Spiel Aufbau machen das Game zu einem Hit, aber dazu im Folgenden mehr:

Cygnus 8 kommt auf zwei Disks in einer extrem kleinen Verpackung, die sehr schön aufgemacht ist, daher und benötigt mind. Kick 2.x sowie 1,5 MB Ram (das ganze Spiel wird in eins in den Ram gesaugt). Eine Anleitung fehlt in der Packung (wie soll die da auch reinpassen), ist aber in dem Spiel im Hauptmenu eingebaut. Leider kann man während des Spielens die Anleitung nicht aufrufen, aber da kann man leider nix machen! Die Anleitung selber ist gut geschrieben in verständlichen Englisch, man muss also vorher nicht noch ein paar Lektionen Englisch pauken. Gut strukturiert und zu jedem Oberpunkt eine einzelne, sehr schöne Grafik passend eingebaut und dazu ein schön animiert aufbauender Anleitungstext: Das nenne ich sehr schön als Online-Hilfe!!!

Aber nun, man kann im Hauptmenu auch ein neues Game starten (im Hintergrund startet eine fein animierte Rakete), wobei man zwischen fünf Schwierigkeitsgraden auswählen kann, die durch eine Hand, die je Schwierigkeit die jeweilige Anzahl von Fingern hebt, angezeigt werden (sehr schöne GFX!). Zum üben kann man sich den Practise-Mode mal anschauen, für abgezockte Profis gibt es den "Impossible"-Modus, was ja schon alles sagt.

Aber kommen wir zunächst einmal zu dem Sinn des Spiels: Anfangs mit wenig Geld bestueckt, soll man gut bewahrter "Return to Earth" - Manier sich ein Handels-

Imperium aufbauen und so viele Credits bekommen, wie es geht. Hierbei muss man je nach Schwierigkeitsgrad verschiedene Missionen erfüllen. Diese sehen zumeist so aus, dass man irgendwelche Gegenstände für sein Ministerium besorgen muss. Insgesamt gibt es 18 Missionen, die zu bewältigen sind und die von verschiedenen Schwierigkeitsgraden sind.

Durch kaufen und verkaufen von Waren (es gibt eine Menge verschiedenster Waren) kann man sein Konto auffüllen. Beachtet sollte dabei werden, welchen Wert der gekaufte Gegenstand auf einem anderen Planeten hat, denn da kann man ihn vielleicht wieder für die Mehrfache verkaufen. Wenn man nun den Planeten wechseln will, muss man zunächst einmal einen interstellaren Pass haben, den man sich kaufen muss und man muss sein Raumschiff auftanken und mit einem Schutz versehen, denn sonst verglüht es in der Atmosphäre des jeweiligen Planeten oder man kann leicht von Asteroiden oder Space Piraten getötet werden (Man fliegt in der Art von Asteroids zu den jeweiligen Planeten)!

Hat man die Basis des Spieles verstanden und man ist schon im Spiel ein wenig drin, umso leichter wird das Game beim Zocken. Irgendwann weiss man, welche Items wo am billigsten sind und wo man sie am besten verkaufen kann usw. Um nicht die Übersicht an Goods zu verlieren, die man hat, hat man während des gesamten Spiels auf der linken Seite des Screens eine Liste mit allen Goods, in der Mitte vom Screen kann man auswählen, welche Aktionen man startet, und auf der rechten Seite kann man seinen eigenen Status erkennen. Wichtig ist die Vitalität von einem selber, denn man braucht Schlaf, Nahrung usw.; man kann daher vor Erschöpfung zusammenbrechen oder verhungern bzw. verdursten! Daher sollte man ab und zu sich in die Taverne setzen und was essen und trinken oder dort übernachten und sich ein großzügiges Frühstück aussuchen (je nach Nahrung, die man zu sich genommen hat, hat man

früher oder später wieder Hunger oder Durst). Also:

Der billigste Aldi-Burger ist also nicht unbedingt besser als ein Corny-Müsli-Snack.

Kommen wir aber nochmal zurück zum Handeln etc:

Auf jedem Planeten kann man verschiedene Handwerker etc. besuchen, bei denen man Goods kaufen kann.

Hier kann man dann z.B. eine Öl-Raffinerie oder den Goldschmied oder sogar die Kirche besuchen um Goods zu kaufen und verkaufen. Wenn man sich eine Clowns-Maske und eine Shotgun gekauft hat, kann man auch die Banken auf den Planeten überfallen oder die einzelnen Läden bei Nacht und Nebel ausräumen. Hierbei kann man einstellen, wieviele Goods man stehlen will. Je mehr, desto schwerer zu stehlen, ist ja klar. Auch kann man, um an Geld zu kommen, Space Piraten jagen etc..

Zu den normalen Goods, die man vertreiben kann kommen noch Special-Items, mit denen man z.B. länger wach bleiben kann oder sein Raumschiff aufrüsten kann.

Alles in allem fällt das Spiel fast nur positiv auf, einige negative Punkte gibt es aber auch:

- nur 1-Player-Spiel
- Anleitung auf Disk nicht immer aufrufbar
- Spiel kann nicht auf HD installiert werden (steht aber auf Verpackung)
- Spiel unterstützt nur ein Laufwerk
- zu wenige Planeten, immer die gleichen Goods auf jedem Planet

Schöne Grafik und einfaches Gameplay machen das Spiel zu einem kommenden Hit. Den Preis für das Spiel habe ich leider nicht herausbekommen können, aber für alle Amiga-User mit mind. Kick 2.x und 1,5 MB Ram sollten sich das Spiel mal antun.

Bis zum nächsten Spieletest,

BAS: txt :)

1.167 cytron

Spielname: Cytron

Hersteller: Psygnosis (1995)

Genre: Action

Cheats:

FOYER: hide,hike,lake,dead,ache,----,flee.

BIOTECHDECK: bfae,ffib,aahc,hkaj,ejla,dhla.

REAKTORDECK: elad,kake,fgah,cija,fla,bfdg,died.

HOLODECK: fiag,lkai,bldk,jaki,gabg,labh.