

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	eco	2
1.3	eco phantom	3
1.4	e-motion - us gold	3
1.5	e-swat	3
1.6	eat the whistle	4
1.7	etw_test	5
1.8	edd the duck	7
1.9	edd the duck 2	7
1.10	eishockey manager	7
1.11	elephant antics	9
1.12	elf	9
1.13	elfmania	10
1.14	elfmania_igor	10
1.15	elfmania_giese	12
1.16	elfmania_resch	13
1.17	eliminator	16
1.18	elite	17
1.19	elvira-mistressofthedark	18
1.20	elvira_komp	19
1.21	elvira2-thejawsof	34
1.22	emlynhughesinternational	40
1.23	The Empire Strikes back	40
1.24	enchanted land	41
1.25	enduro racer	41
1.26	energie manager	41
1.27	energiem_ua	42
1.28	energiem_doering	43
1.29	entrophy	44

1.30 enemy	44
1.31 enemy_otto	45
1.32 epic	48
1.33 epic_komp	48
1.34 erbeii-dassschmutzigeerbe	52
1.35 Das Erbe	54
1.36 erben der erde	55
1.37 erbenerde_komp	56
1.38 erbendererde_luebke	59
1.39 erbendererde_igor	60
1.40 erbendererde_kalus	62
1.41 erbendererde_mayday	63
1.42 erik	66
1.43 erik_komp	66
1.44 escapefromcoldiz	71
1.45 escapefromtheplanet	71
1.46 escapefromtharkan	71
1.47 espana 92	72
1.48 etinity	72
1.49 evil garden	72
1.50 evils doom	72
1.51 evilsd_silvio	73
1.52 evil tower	75
1.53 evilt_schlegel	75
1.54 evilt_stein	77
1.55 evilt_komp	77
1.56 executive leaderboard	79
1.57 exile	80
1.58 exile_komp	80
1.59 exit 16	89
1.60 exolon	89
1.61 extase	90
1.62 exterminator	90
1.63 extreme violence	90
1.64 eye of horus	90
1.65 eye of the beholder	91
1.66 eye of the beholder 2	93
1.67 eye of the storm	93
1.68 eyestorm_dreisbach	94

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)

E E-Motion

E-Swat

Eat the Whistle Bilder Test(s)

Eco

Eco Phantom

Edd the Duck

Edd the Duck 2

Eishockey Manager Bilder

Elephant Antics

Elf

Elfmania Bilder Test(s)

Eliminator

Elite

Elite 2

Elvira - Mistress of the Dark Karten

Elvira 2 - The Jaws of Cerberus

Emlyn Hughes International Soccer

Empire Strikes back, The

Enchanted Land

Enduro Racer

Enemy - Tempest of Violence Bilder Test(s)

Energie Manager Test(s)
Entrophy
Epic
Erbe II - Das schmutzige Erbe
Erbe, Das
Erben der Erde (CD32) Karte Test(s)
Erik
Escape from Coldiz
Escape from the Planet of...
Escape from Tharkan
Espana 92
Etinity
Evil Garden
Evil Tower Test(s)
Evils Doom Test(s)
Executive Leaderboard
Exile Bilder
Exit 16
Exolon
Extase
Exterminator
Extreme Violence
Eye of Horus
Eye of the Beholder
Eye of the Beholder 2
Eye of the Storm Test(s)

1.2 eco

Spielname: Eco

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Um den genetischen Code in Eco zu ändern, hältst du einfach mitten im Spiel

"ALT" und "S".

1.3 eco phantom

Spielname: Eco Phantom

Hersteller: Electronic Zoo (1991)

Genre: ?

Cheat:

Während des Spiels drückt man die J-, E-, und Z-Taste zusammen, um die Lebensenergie wieder aufzufüllen. Mit der 5- und 7-Taste kann man nun während des Spiels die Lebens- und Waffenenergie auffrischen.

1.4 e-motion - us gold

Spielname: E-Motion

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Sobald das Bild von Einstein erscheint, gibt man "MOONUNIT" ein.

<F1> einen Level weiter

<F2> einen Level zurück

<F3> zehn Level weiter

<F4> zehn Level zurück

Die Boni:

1 Ein Level in einer Zeit beenden, wo die letzte Zahl eine 3 ist.

2 Vier Hüllen in einer Reihe ansammeln ohne einen neuen Ball zu kreieren.

3 Als erstes die letzte blaue Hülse in einem Bonuslevel einsammeln.

4 Ein Level beenden ohne jemals etwas eingewickelt zu haben???

5 Ein Level beenden ohne jemals etwas rechtsherum gedreht zu haben.

Freezer:

00410D - Leben

1.5 e-swat

Spielname: E-Swat

Hersteller: U.S. Gold

Genre: ?

Cheat:

Das Spiel pausieren und "JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU" (oder "... MU MU") eingeben, und man besitzt nun 99 credits !

1.6 eat the whistle

Spielname: Eat the Whistle

Hersteller: Hurricane Software

Vertrieb: Epic Marketing

Genre: Sport (Fußball)

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Amiga Game Guide](#)

Screenshots:

Eindrücke aus dem Intro:

1

2

3

Eindrücke aus dem Menü:

1

2

3

4

5

6

7

Spielszenen aus dem Simulationsmodus:

1

2

3

4

Spielszenen aus dem Arcademodus: (leider schlechte Qualität)

1

2

3

4

5

Hint:

Wenn man im Arcade-Modus an der oberen Seitenlinie entlangläuft, und dies ziemlich genau auf der Linie entlang, wird man durch einen Bug im Spiel "unsichtbar" und der Gegner kann einem nicht den Ball abnehmen.

1.7 etw_test

Eat the Whistle

Hier also der Test zum Soccergame "Eat the Whistle:France 98".

DIE INSTALLATION

Hier also nun ein ausführlicher Test zu Eat the Whistle : France '98. Das Spiel kommt wahlweise auf einer CD oder auf Disketten daher. Ich teste hier aber nur die CD Version, die zusätzlich Amiga gesprochene Kommentare besitzt. Wie schon gewohnt kommt die CD in einem Jewel-Case ohne gedruckte Anleitung daher. Da das wie gesagt nichts mehr ungewöhnliches ist, suche ich auf der CD nach einer Anleitung. Doch nun der Hammer : Auch auf der CD befindet sich keine Anleitung ! Das ist zwar eigentlich bei einem Fußballspiel nicht so schlimm, da solche Spiele ja weitesgehenst selbsterklärend sind, aber für die Tastaturerkesteuerung etc. ist eine Anleitung eigentlich schon von nöten. Epic und die Programmierer haben zum Glück schnell reagiert und eine mehr oder weniger gute Anleitung einem bereits erschienenem Patch beigelegt der zudem noch einige Fehler ausbügelt. Diesen Patch braucht Ihr auch nicht mehr suchen, er liegt nämlich diesem Magazine bei.

Aud der CD-Rom befindet sich auch noch ein Editor, mit dem sich die Spieler- und Teamnamen editieren lassen. Leider scheint die englische Locale nicht zu funktionieren, so daß der Editor komplett auf italienisch ist....

Das ist daher besonders ärgerlich, weil das Spiel keine original Spielernamen hat.

VOR DEM SPIEL

Nunja, der erste Hammer kommt erstmal beim Intro. Die Grafik erinnert dort nämlich eher an Spiele die schon 10 Jahre alt sind. Dafür ist das Intro aber ganz lustig gemacht. Besser gesagt DIE Intros, denn bei jedem Start wird eine von 6 Intro-Sequenzen gestartet. Die Grafik im Hauptmenü ist schlicht gehalten, dennoch für ein Spiel dieser Art ausreichend. Die Menüs sind auch sehr übersichtlich gehalten, so daß man sich gut zu Recht findet.

Das Spiel beinhaltet auf dem ersten Blick 4 Spielmodi, jedoch bekommt man nach der Auswahl des "Karriere"-Modus eine Meldung, daß dieses Feature erst bei Eat the Whistle 98/99 eingebaut ist. Schön und gut, aber warum gibt es dann schon einen Menüpunkt dafür ? Der dient wohl nur als Schleichwerbung für den nächsten Teil. Ein anderer, wirklich existierenden Spielmodus, ist der Arcade-Modus, ein Modus ala' Speedball 2 bei dem verschiedene Extras auf dem Spielfeld eingesammelt werden können die dann beispielsweise die Spieler schneller werden lassen.

Dann gibt es den "Simualationsmodus", in dem Ihr die Weltmeisterschaft '98 nachspielen könnt. Auch Freundschaftsspiele und ein Ligamodus sind hier möglich.

AUF DEM PLATZ

Das Spiel selbst bringt nun wirklich Spaß. Obwohl die Grafik nicht gerade besonders toll ist und der gesprochene Spielkommentar nach einigen Spielen auch nur noch nervt, kann Eat the Whistle spielerisch voll überzeugen.

Als Bildschirmmodus möchte ich Euch auf Amigas ohne Grafikkarte Pal:LowRes empfehlen. Durch die besondere Kamaraperspektive, die von schräg oben das Spielfeld filmt, verliert man auch in dieser Auflösung nicht so schnell die Übersicht.

Ich empfehle außerdem die Benutzung eines CD-32 Joypads, da die Steuerung damit um einiges komfortabler ist als mit einem 1-Knopf Standart-Joystick. Ob eine Flanke mit anschließendem Kopfball oder Fallrückzieher oder einfach ein Hammer aus der Mitteldistanz, alles ist möglich.

FAZIT

Rein technisch macht das Spiel nicht den besten Eindruck, doch spielerisch macht das Spiel wirklich Spaß. Für mich persönlich ist Sensible World of Soccer zwar immer noch ein Tick besser, doch das liegt vor allem daran das man dort eine viel größere Auswahl an Mannschaften hat und durch die richtigen Spielernamen ein realistischeres Gefühl aufkommt.

Ich kann also durchaus noch eine Kaufempfehlung geben

Bewertung :

Grafik 69%

Sound 74%

Realität 65%

Motivation 89%

Gesamt 74%

TIP: Zu diesem Spiel ist ein PPC und Chunky Patch erschienen der einige Fehler behebt sowie einige neue Features (wie bei der PPC-Version deutlich bessere Geschwindigkeit) enthält. So kann man die ebenfalls im Aminet erhältlichen bessern Plätze benutzen und endlich mit nationalen Originalteams spielen.

Infos:

Epic Marketing

Tel.: 07071/400492

Fax : 07071/400493

e-mail: epic@swol.de

1.8 edd the duck

Spielname: Edd the Duck

Hersteller: Impulse / Zeppelin (1991)

Genre: Jump'n Run

Cheats:

Um einen Level zu überspringen, müßt Ihr nur <LEFT MOUSE> betätigen.

Im Spiel "IANWANTSTOCHEAT" eingeben und schon kann man die Kollisionsabfrage mit den Tasten <N< und <Z> ein- und ausschalten, mit der <HELP>

Taste kommt man sogar ins nächste Level.

1.9 edd the duck 2

Spielname: Edd the Duck 2

Hersteller: Impulse / Zeppelin (1991)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Gebt "IANWANTSTOSCHEAT" und dann einen "." ein. Mit der HELP-Taste kann man nun durch die Levels springen.

1.10 eishockey manager

Spielname: Eishockey Manager

Hersteller: Software 2000

Vertrieb: Rushware

Genre: Sportsimulation

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 65 %

Sound: 25 %

Motivation: 80 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Hints/Tips:

Bank: Man sollte besser einen Kredit aufnehmen, bevor man sein Girokonto in astronomischer Höhe belastet. Jetzt zahlt man nur 4% anstatt 10% Zinsen.

Werbung: Nicht sofort jedes gute Angebot annehmen, da mindestens zweimal pro Monat neue und bessere Angebote erscheinen. Außerdem sollte man die beste Kühlanlage installieren, um eine neue Werbefläche auf dem Eis nutzen zu können. Das gleiche gilt für die Überdachung.

Jugend:

Schüler: DM 5000

Jugend: DM 8000

Junioren: DM 24000

Mit diesen Angaben erhält man spätestens nach 2 Jahren einen Nachwuchsspieler.

Vertrag:

Am Anfang der Saison sollte man jedem Spieler einen Vertrag über 4 Jahre aufs Auge drücken, da die Spieler bei einem evtl. Aufstieg bis zum vierfachen des ursprünglichen Monatsgehalts verlangen.

Versicherungen sollte man für die drei bis vier besten Spieler abschließen.

Training: 1 2 3 4

Montag: Kraft Taktik Training Schuß

Dienstag: Freizeit Lauf Penalty Kraft

Mittwoch: Schuß Training Freizeit Freizeit

Donnerstag: Lauf Training Stock Kraft

Freitag: Taktik Lauf Stock Schuß

Samstag: Stock Taktik Penalty Freizeit

Sonntag: Training Freizeit Freizeit Freizeit

Transfer

Oft rentiert sich auch die Talentsuche. Man sollte aber auf die Tagesform des Spähers achten.

Ein Trick, wie man schnell zu Geld kommt:

Einfach einen 2. Club gründen, der als Scheinclub dient. Der 2. Club gibt dann dem 1. Club immer besonders günstige Kredite, wobei sich der Scheinclub das Geld von der Bank leiht. Sobald der Scheinclub Konkurs gemacht hat, wird er keine Forderungen haben können. Klar ist wohl auch, daß der Scheinclub bei einem direkten Aufeinandertreffen

der Clubs haushoch verlieren wird.

Trick:

1. Ihr kauft Euch für das gesamte Kapital Aktien, damit sich das Konto richtig schön im Minus befindet.
2. Danach besorgt Ihr Euch die besten Ausbauten, die das Stadion hergibt.
3. Bei der Taktik laßt Ihr nun die ganze Saison den nicht vorhandenen vierten Block spielen, um den letzten Platz in der Tabelle zu belegen.
4. In der nächsten Spielzeit habt Ihr dann nur noch einen Bruchteil der verlangten Schulden.
5. Jetzt zurück zum Punkt drei und den Vorgang noch einmal wiederholen.

Nun kann man die restlichen Schulden mit den Aktien und dem Kredit tilgen und man ist stolzer Besitzer eines vollkommenden Stadions.

1.11 elephant antics

Spielname: Elephant Antics

Hersteller: Codemasters

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Im Titelscreen "ITCHY ARSEHOLES" eingeben um unendlich Energie zu bekommen.

1.12 elf

Spielname: Elf

Hersteller: Ocean (1991)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Für Extra Zaubersprüche:

Gehe zum Fee (level:1) und gebe CHEAT ein.

Tippt während des Spiels schnell "GIVE ME INFINITES" ein. Schon ist man unsterblich. Man muß aber sehr sehr schnell tippen.

Mit "CHOROPOO"(oder "CHOROPPOO") erhält man unendlich viel Energie und braucht auch keine Gewächse und Tierchen mehr einzusammeln.

ein und demselben Recken rumkämpfen, sondern heuert jeweils nach jedem Kampf einen neuen Schläger an, mit dem Ihr dann in den Ring steigt. Den Schauplatz der Prügelei könnt Ihr übrigens auch selber bestimmen, nur am Anfang und wenn Ihr verloren habt, sucht der Compi aus, wo gezockt wird.

Um zu gewinnen, müßt Ihr Euch in 6 Runden gegen den Computer behaupten, sprich: Eine Reihe von 6 horizontal, vertikal oder diagonal hintereinander angehängten Kreuzen fertigstellen, so, daß eine Linie entsteht. Verliert Ihr einen Fight, so müßt Ihr Euch nach einer anderen Möglichkeit umsehen, Eure 6er Reihe zu vervollständigen, da der Computer Eure Pläne durchkreuzt hat.

Grafisch ist das Teil echt 'ne Augenweide.

So große Sprites hat man bisher nur in der Spielhalle bewundern können. Die Animationen der Kämpfer sind erstaunlich flüssig und realistisch. Der Hammer sind jedoch die Hintergrundgrafiken! Bis ins kleinste Pixelchen mit höchster Sorgfalt gepinselt! Den Vogel schießt jedoch der Level mit dem schwankenden Piratenschiff im Hintergrund ab! Unglaublich!

Der Sound ist eigentlich eher Geschmackssache, da er sich nicht in eine bestimmte Form quetschen läßt.

Hat aber alles irgendwie mit Fantasy und Elfen zu tun.

Bei soviel Lob muß ich leider auch etwas meckern :-(
Kritikpunkt eins geht an die Anzahl der Moves bzw. Special Moves. Von den letzteren hat jeder Hero nämlich nur einen... Und auch sonst hätte man den einzelnen Fightern ruhig ein paar Schläge oder Tritte spendieren können - so wird's auch trotz der tollen Grafik leider zu schnell langweilig.

Ebenfalls nervig ist die Spielerei mit nur einem Laufwerk.

Unbedingt ein 2. Drive besorgen!!!!!!!!!!!!

Ales in allem haben die Coder von Terramarque hier auf beeindruckende Art und Weise gezeigt, wie ein Beat 'em up-Game aussehen kann, wenn

sticks einen Elf durch all die Kämpfe zu führen. Ziel des Spiels ist es den König des Landes zum Kampf zu veranlassen. Dies ist aber bei weiten nicht so einfach wie es sich anhört, denn das Königreich ist in ein 6x6 Felder großes Quadrat aufgeteilt, wobei in jedem Feld ein anderer Spieler wohnt. Will man nun mit dem König kämpfen so muß man, ähnlich wie bei Tic-Tac-Toe eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe gewonnen haben.

Als Kämpfer darf man sich einen von sechs Helden aussuchen. Man kann nun allein oder zu zweit spielen. Spielt man nun endlich los so hat man am Anfang 75 Münzen zur Verfügung, welche sich mit jedem erfolgreichem Kampf vermehren. Um einen Spieler zu wählen braucht man min. 50 Münzen. Hat man seinen gesamten Münzvorrat aufgebraucht, so hat man verloren.

Geprügelt wird sich vor einem hervorragend animierten Hintergrund, welcher auch noch vollkommen ruckelfrei nach allen Seiten scrollt. So hat man dort z.B. die Wasserfälle, den Kerker oder den Hafen. Auch die Figuren sind sehr gut gelungen. Die Beherrschung der einzelnen Schläge und Tritte erlernt man schnell, da hier kaum Special Moves eingebaut wurden, was meiner Meinung nach der einzige Nachteil bei diesem Spiel ist. Der Sound und die FX sind von ebenso großer Güte wie die Grafiken.

Fazit: Elfmania zeigt daß man auch ohne großartige Gewalt wie z.B. das Köpfe abreißen oder Unmengen von Blut eine Menge Spaß haben kann.

Andreas Giese

1.16 elfmania_resch

ELFMANIA

Dieses Spiel ist schon etwas älter. Das soll uns aber nicht abhalten dieses Game doch mal zu testen. Nicht war nich!?

Also fang ich am besten mal bei der Verpackung an. Elfmania wird in einen normalen, betruckten Papkarton ausgeliefert. Innen befinden sich 2 Disketten und eine Spieleanleitung. Jene welche ist in englisch, französisch, deutsch und italienisch. Die Anleitung hat ein einwandfreies Deutsch, so

weit wie ich das mitbekommen habe. Erklärt wurde eigentlich fast alles.

Aber nun zum Spiel.

Vertrieben wird das Spiel über Renegade. Die Programmiertruppe nennt sich Terramarque.

Eine Installation auf die Festplatte ist leider nicht möglich. Aber wer ein zweites Laufwerk besitzt braucht eine Installation auch nicht. Die Ladezeiten sind recht kurz.

Ohne einen Vorspan befindet man/frau sich nach kurzer Zeit im Titelschirm. Danach wird die Punktetabelle angezeigt. Nach einem Klick auf die Feuertaste befindet man/frau sich im Kartenschirm. Hier sieht man/frau nun 36 Quadrate je 6 X 6. Man/frau kann nun auswählen wo man/frau als nächstes köpfen will. Um das Spiel zu gewinnen, muß eine ununterbrochene Linie von 6 Kästchen hintereinander erobert werden.

Ich hoffe ihr habt das verstanden. Es ist echt schwer zu erklären, aber ihr braucht euch das nur vorstellen wie Tic Tac Toe.

Na ja jedenfalls, wenn man/frau sich entschieden hat wo es denn nun los geht, erscheint am unteren Rand das Auswahlmenü der Kämpfer. 5 Mann und ne Tussi, eh tschuldchung, ich meine natürlich 1 Frau. Nachdem der Kämpfer gewählt wurde geht es nun endlich zur Sache. Richtig zur Prügelei.

Hier wurde etwas zu sehr auf drauf geachtet, daß das Game auch ja nicht ein bissl brutal ist. Ich meine hier wird nicht um Energie geschlagen, sondern um Geld. Das heist wenn man/frau den Gegner eine ordentliche reinkloppt bekommt man/frau Geld dafür. Das springt dann am Boden rum und man/frau kann es noch mal wegboxen und bekommt Extrageld. Der Gegner ist K.O. wenn das geammte Geld aus ihm heraus geprügelt wurde. Das Geld wird Dir gut geschrieben und Du kannst Dir davon im nächsten Kampf einen besseren Kämpfer kaufen, der natürlich auch mehr kostet.

Hinn und wieder darfst Du ein Paar Bonusspielchen machen und etwas Money dazuverdienen. So das ist grob erzählt der Sinn von Elfmania.

Kommen wir aber nun zu den kleinen Details.

Los geht es bei der Steuerung. Sie funktioniert echt gut.

Der Kämpfer läst sich fabelhaft über den Screen bewegen.

Die Schläge und Tritte werden prompt ausgeführt, ohne langes zögern. An Spezialbewegungen wurde aber sehr gespart. Jeder Kämpfer besitzt nur zwei Stück, die aber wiederum auch sehr einfach auszuführen sind. Kurz tolle Spielbarkeit.

Nun zur Grafik. Man/frau kann nur sagen "wow". So geile Grafik sieht man selten. Der Boden wird in 3D gescrollt und der Hintergrund wurde sehr schön und stimmungsvoll gezeichnet.

Auch an Hintergrundanimationen wurde gedacht. Da springen z.B. Fische über's Wasser oder ein König schaut beim Kampf zu. Auch die Kämpfer wurden sehr gut animiert und gezeichnet. Ich finde sie nur ein wenig zu kindig.

Der Sound. Musikmässig ist wenig los. Eher mitellmässig. Die Kampfgeräusche hauen einen auch nicht gleich vom Hocker. Und irgendwie klingt das ganze als ob Mickey Mouse sich mit Daffi Duck schlägt.

So zum Schluß will ich noch sagen, daß man sich das Spiel für das Geld auf jeden Fall holen sollte.

Aber sicherheitshalber erscht mah anschauen, da ich sagen muß das es rein e Geschmackssache ist. Ein Demo befindet sich z.B. auf der Multi Media Joker CD 5/6 95.

Und noch mah Zusammengefast:

||

| ELFMANIA |

| (Renegade) |

| _____ |

||

| Prügel Game |

| _____ |

||

| 88 99 OO // |

| 8 8 9 9 O O// |

| 88 999 OO//OO |

| 8 8 9 //O O |

| 88 9 // OO |

| _____ |

|| _____ ||

| Grafik 90% ||

1.18 elite

Spielname: Elite

Hersteller: Gametek / Firebird (1988)

Genre: Simulation

Cheats:

Im Titelscreen <A> drücken. Das Schiff hört auf sich zu bewegen und man selbst kann die Steuerung übernehmen (<CURSOR> (+<A>), <O>, <I>), wenn man fertig ist und das Schiff zur Ruhe kommen lassen möchte, sollte man mal <D> drücken. Im Spiel kann man <W> drücken um sich die Credits anzusehen und den Punktestand zu kontrollieren.

Bei der Paßwortabfrage "Sara", <RETURN> und das richtige Paßwort eingeben.

Im Spiel <*> (Ziffernblock) drücken und man sieht 256 Bytes, die den aktuellen Spielstand darstellen. Die Bedeutung der Bytes:

- 00 bis 0B: Name des Spielers
 - 0C bis 0D: Nummer der galaktischen Karte
 - 0E bis 15: Standort des Spielers
 - 18 bis 1B: Credits
 - 1E bis 1F: Treibstoff
 - 21 : Anzahl der Raketen
 - 23 : zusätzlicher Laderaum
 - 26 bis 29: Laser
 - 39 bis 39: Laser
 - 2A : Fuel Scoop
 - 2C : Rettungskapsel
 - 2E : Energiebomben
 - 31 : Energieeinheit
 - 33 : Docking-Computer
 - 35 : galaktischer Hyperraum
 - 3B : Bremsraketen
 - 3D : ECM Störgerät (mit <L> aktivieren)
 - 3F : Cloaking Device (mit <Z> aktivieren)
 - 40 bis 8F: Inhalt des Laderaums
 - 8B : Unhappy Refugees
 - 8F : Thargoid Documents
 - 91 : Status des Spielers
 - 92 bis 95: Punktestand
 - 97 : Einstufung
 - AB bis AD: Spielzeit
-

Hints:

Nun zu den Missionen:

1. Man erhält den Auftrag, den gestohlenen Raumschiff-Prototyp Constrictor zu zerstören, bevor man ihn stellen kann (Retro-Rockets!!), ist eine längere Verfolgungsjagd unvermeidbar.
2. Transport von Thargoiden-Papieren, wobei man von Formationen von bis zu vier Thargoiden angegriffen wird.
3. Nach Verlassen des Hyperraums blinkt der Bildschirm rot auf und man erhält die Mitteilung, daß man ein seinen Hyperraum-Treibstoff verloren hat. Den sollte man sofort an der Sonne auftanken und zur Raumstation fliegen. Dort erfährt man, daß eine Supernova bevorsteht, nimmt die Menschen an Bord und verläßt sofort das System. In der nächsten Raumstation erhält man als Dank ein Kilo Diamanten.
4. Zerstörung des mit einer Tarnkappe ausgestatteten Piratenschiffs Cougar, das in unregelmäßigen Abständen unsichtbar wird. In den Trümmern findet man den dafür verantwortlichen Cloaking-Device.
5. Die Thargoiden haben eine Raumstation besetzt, man vernichten muß. Als Dank gibts einen ECM-Jammer.

Wenn man billig eingekauft hat und der Laderaum noch nicht voll ist, kann man abspeichern und den Spielstand wieder laden, dann ist wieder alles zu haben.

1.19 elvira-mistressofthedark

Spielname: Elvira - Mistress of the Dark

Hersteller: Horrorsoft/Accolade

Vertrieb: United Software

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 91 %

Sound: 86 %

Motivation: 88 %

Karten

Map 1

Map 2

Map 3

Map 4

Map 5

Map 6

Map 7

Map 8

Komplettlösung

Hint:

Wenn man sich von den Lebenden verabschiedet hat, wird gefragt, ob man noch einmal spielen will. Jetzt nimmt man die Diskette aus dem Laufwerk und beantwortet die Frage mit - YES-.

Legt man nun die Diskette wieder ein, kann man an der gleichen Stelle weiterspielen!

Freezer:

000F37 - Leben

1.20 elvira_komp

Komplettlösung - Elvira

Wenn Ihr einmal tot seid, fragt der Computer, ob Ihr nochmal spielen wollt.

Wenn Ihr dies bejaht, legt nicht die Disc 1 ein, denn dann könnt Ihr an Eurer `Todesstelle` weiterspielen, jedoch müßt Ihr unbedingt einen Zaubertrank einnehmen, der Eure Stärke und Eure Gewandtheit wieder aufmotzt. Falls Ihr keinen solchen Trank habt, seid Ihr viel zu müde, um ELVIRA weiterhelfen zu können und Ihr werdet von ihr gefeuert...

Die Zaubertränke müßt Ihr Euch In der Küche von ELVIRA brauen lassen.

Komplettlösung und Zaubertränke :

Ziel des Action-Adventures ist es , alle 6 Schlüssel zu finden , die (gut versteckte) Kiste zu finden, in der der magische Dolch aufbewahrt wird und die böse Emelda zu vernichten...

Um das Spiel so einfach wie möglich zu lösen, kann man mit dem nötigen Wissen Zaubersprüche brauen, die einem das Leben entschieden erleichtern können. Dazu benötigt man allerdings Emeldas Kochbuch mit den Rezepten.

Hier also die Tips, wo die einzelnen Schlüssel zu finden sind und weitere Tips, die zur Auflösung des Spieles dringend notwendig sind :

SCHLÜSSEL 1

Er befindet sich im Büro des Captains(am Haupteingang des Schlosses rechts)
Am Captain kommt man jedoch nicht ohne weiteres vorbei,da er ein sehr guter
Schwertkämpfer ist und uns zu anfangs die nötige Kampferfahrung und auch
Wendigkeit fehlt.Deshalb empfiehlt es sich,diesen Schlüssel erst etwas
später zu ergattern.Wenn man ihn dann später besiegt hat,nimmt man die
Zettel vom der Pinnwand(im Hintergrund) und sieht den Schlüssel dann auch
schon dahinter hängen.

SCHLÜSSEL 2 und 3

Wir gehen also ins Schloß hinein,nehmen die Treppe nach unten in die Küche
und `taken` dort die Ofenhandschuhe.Im Erdgeschoß holen wir uns den
Holzpflock aus dem Wohnzimmer,der sich zwischen dem Brennholz für den Kamin
befindet.Nun gehen wir in das oberste Geschoß,töten alle Mönche, die uns bei
unserer Suche belästigen und sammeln alle Pfeile für die Armbrust(findet
man in der Waffenkammer im Erdgeschoß) ein, die sich meistens in diversen
Schubläden in irgendwelchen Zimmern befinden.Hierbei stoßen wir auch auf
einen Raum,in dem eine Vampirin liegt, die wir natürlich mit unserem
mitgeführtem Holzpflock pfählen.Sie hinterläßt dann Asche, die wir unbedingt
einsammeln müssen!Nun verlassen wir erstmal das Schloß und gehen in den
Garten.Dort betreten wir den Geräteschuppen und nehmen das Kruzifix, die
Maden und die Samenkörner, da dort ein kleiner Schlüssel versteckt ist !
Jetzt gehen wir zu der Zielscheibe im Garten und üben unsere
Zielgenauigkeit.Danach sammeln wir alle Pfeile wieder ein und sind nun
Meister im Bogenschießen , Grund genug um zum Greifvogel und dessen Meister
zu gehen.Den Vogel schießen wir ab und untersuchen ihn.Dabei nehmen wir
unseren Pfeil wieder und `taken` den goldenen Schlüssel. Zurück zum Schloß.
Auf dem Schloßhof angelangt,gehen wir zuerst in die Schmiede,entnehmen der
Holzkiste den Schmelzriegel,stellen diesen auf den Schmelzofen und legen
unser silbernes Kruzifix hinein.Nun stecken wir einen Pfeil in das Silber
und bekommen einen `Silberpfeil` .Jetzt können wir uns getrost in die
Scheune zum Werwolf wagen.Dort angekommen erschlagen wir den Hund mit dem
Silberpfeil (nicht erschossen!!!) und befreien den Mann dadurch von
seinem Fluch.Jetzt `taken` wir noch rasch das Pferdehaar aus der einen
Pferdebox,gehen in die nächstemziehen dort am Stahlring den großen Stein
aus der Wand (und nehmen ihn) und finden dort den nächsten goldenen
Schlüssel ! - Jetzt können wir den Stein wieder zurückstecken . -

SCHLÜSSEL 4

In Elviras Schloßgelände gibt es Räume, die wir unbedingt `besichtigt` haben
müssen.So also auch die Gefängniszellen, die sich direkt gegenüber der
Schmiede befinden.Dort begeben wir uns nun also hin und kämpfen mit den

uns begegnenden Skeletten. Auf unserem Weg durch die Zellen sammeln wir alle möglichen Spinnennetze, Würmer und diverses anderes Ungeziefer ein, da wir dieses dringend für unsere Zaubersprüche brauchen. Wir stoßen letztlich auf eine Zelle, die zu der Folterkammer führt. Dort ziehen wir den richtigen Stahlring nehmen das Skelett (wichtig!) und finden auch unseren nächsten Schlüssel. (Auf keinen Fall die Zange nehmen!) In der Folterkammer müssen wir aber auch unbedingt noch den Salzsack mitnehmen...

SCHLÜSSEL 5

Wir begeben uns in die Küche mitten im Schloß. (Falls dort schon die dicke Köchin auf uns warten sollte, müssen wir ihr das Salz ins Gesicht werfen, sobald sie auf uns zu kommt!) Hätten wir diese erledigt, stellen wir den Zauberspruch "Glühender Stolz" her. (Das Zauberbuch findet ihr übrigens in der Bibliothek.) Jetzt nach links gehen und den Speiseaufzug betätigen. Sobald ELVIRA den Aufzug hochzieht, legen wir den Stolz dort hinein. Nun den Tunnel anklicken; ELVIRA kriecht nun hinein und bringt uns den Schlüssel Nr. 5.

Da wir gerade schon einmal in der Küche sind, lassen wir ELVIRA auch gleich noch den "Kräuterhonig" für uns brauen, den wir unbedingt benötigen!

SCHLÜSSEL 6

Wir begeben uns nun wieder in den Garten. Hier gehen wir in den Irrgarten (Maze) und durchforsten das ganze erst einmal richtig. (Es ist jedoch anbeachtet, eine Karte zu zeichnen, da man sich sonst sehr leicht verirrt.) Während unserer Suche stoßen wir auf kleine Gnome, die am Einfachsten mit Fernwaffen zu töten sind. (Sollten sie uns einmal besiegen, werden wir ohnmächtig und von ihnen beklaut!) Auf unserem Weg sammeln wir diverse Gewächse ein und ein Vogelei aus einem Nest in der Hecke.

Sobald wir auf eine dunkle Hecke stoßen, aus der zwei Augenpaare herausgucken, sofort zweimal hineinschießen und schon sind sie verschwunden. Hineingehen, den Ring nehmen und alle Pflanzen aus dem Gartenteich `taken`. Jetzt aber nichts wie raus aus dem Maze ...

Wir gehen nun in Richtung Schloß und öffnen die Tür gegenüber der Zielscheibe mit dem kleinen Schlüssel, den wir in der Gartenlaube gefunden haben (Samentüte). Hier killen wir die beiden Mönche und betreten den Kräutergarten der kleinen Klosters. Jetzt müssen wir den Kräuterhonig trinken. Haben wir das getan, können (und müssen) wir alle Pflanzen, Gewächse und Kräuter aus dem Garten mitnehmen. Nun wieder zurück zum Schloß. Im Schloß gehen wir den Gang nach hinten durch und öffnen die Tür rechts. Wir betreten (nach einem kleinen Fight) die Kirche und nehmen das Buch. (Im Buch befindet sich eine Gebetsrolle und das Buch selbst ist

Manticorehaut.)Weiter hinten untersuchen wir den Altar und drücken ELVIRAs Ring in die Vertiefung des Kreuzes.Dieser Mechanismus legt einen Geheimgang frei,den wir betreten.Die Krone auf dem Steinsockel nehmen wir natürlich mit.Jetzt gelangen wir zu einem Bild.Hier sprechen wir das Gebet aus (Use Gebetsrolle).Dem König setzten wir die Krone auf und nehmen dafür sein Schwert.

Wir gehen nun wieder zurück und öffnen die Tür neben der Kirche.

Hier ist die Bar,wo wir das kleine Fläschchen mitnehmen.Wir gehen nun in den ersten Stock zurück,betreten das Badezimmer und nehmen ein zweites Fläschchen in unser Inventar auf,das sich in dem Loch in der Wand befindet.

Jetzt suchen wir die vier Ecktürme des Schlosses auf,denn in einem derer befinden sich unten die Dungeons.Hier untersuchen wir alle Grabkammern und öffnen alle Särgе (vor jeder Sargöffnung `saven` !!!).In einer Kammer ist der linke Sarg leer,dorthinein legen wir das Skelett aus der Folterkammer.

Den rechten Sarg noch nicht öffnen,weil wir nochmal zurück müssen.

Auf unserem Weg durch die Dungeons begnet uns auch so ein grünes Monster mit einem Totenkopf in der Hand.Hier immer auf "Lunge" kämpfen,bis es einen Arm verliert.Den Totenkopf in der Mitte spalten...

Wenn wir jedoch auf ein Monsterchen stoßen,das wir "nur mit der richtigen Waffe" angreifen sollten,nehmen wir das Schwert aus der Kirche und kämpfen auch hier wieder auf "Lunge".Solange,bis auch ihm der Arm abfällt und mit "Hack" dann dessen Schädel spalten.Er hinterläßt uns einen Stein,der das wichtigste Element im ganzen Adventurespiel ist.

Im Raum dieses Monsters liegt im rechten Sarg ein kleiner Schlüssel,den wir mitnehmenn müssen.Nun öffnen wir den Srag von vorhin.Der Raum wird überflutet,wir tauchen nach unten...

Jetzt immer geradeaus tauchen,bis wir kurz auftauchen können um Luft zu schnappen (Moos mitnehmen!).Weitertauchen und das verriegelte Gitter mit dem Schlüssel vom Dämon aufschließen.Auftauchen,Luft holen.Nun bis auf den Grund tauchen,einen Schritt vor und 9 Schritte nach links tauchen.

Hier nehmen wir den letzten Schlüssel aus dem Schwertgriff der Ritterleiche.

Zurück zum Gitter und im Brunnen herausklettern.

DIE VERSTECKTE KISTE

Zurück zu den Gefängniszellen.Die Folterkammer wieder aufsuchen und die Zange vom Foltertisch mitnehmen.Nun in die Küche zu ELVIRA gehen und ein Stück brennende Kohle aus dem Ofen nehmen.Jetzt müssen wir den Turm suchen,auf dem die Kanone stand.Mit der Kohle (Feuerzange) die Lunte entzünden und den gegenüberliegenden Turm sprengen.Diesen Turm (oder besser diese Ruine) nun betreten,nach oben gehen.Dort steht die Kiste.

ÖFFNEN DER KISTE

Wir nehmen alle 6 goldenen Schlüssel und stecken sie gemäß ihrer latein.

Namen von links nach rechts in die Kiste.Pergament und Dolch mitnehmen !

EMELDA (SCHLUß)

Durch den Eckturm zurück in die Dungeons (grünes Monster). An einer Wegverzweigung ist im Boden eine Vertiefung.Den Stein des Dämons hineinlegen.Der Weg zu Emeldas Grabkammer (?) wird nun frei.

Jetzt die Gute,alte Dame nur noch niedermetzeln und schon habt ihr gewonnen...

ALLGEMEINE TIPS:

Da ihr nicht alle Gegenstände zugleich tragen könnt,müßt ihr auch mal den einen oder anderen Gegenstand ablegen,aber schreibt Euch auf,wo ihr diesen niedergelegt habt.

Im Verlauf des Spieles werdet ihr auf einen scheinbar unbesiegbaren Ritter stoßen,dem ihr ganz einfach nur einen Pfeil in die Brust jagen müßt,denn im Nahkampf mit dem Schwert ist er wirklich unbesiegbar !

Wie ich schon erwähnte müßt ihr der dicken,alten Köchin das Salz ins Gesicht werfen,falls diese Euch belästigen (und kochen) möchte ...

Ihr müßt alle möglichen Zutaten einsammeln,die ihr auf Eurem Weg durch ELVIRAs Schloßgelände findet,da diese unbedingt notwendig für diverse Zaubersprüche oder Zaubertränke sind !

Da wären z.B. noch

- das Efeu an den Ecktürmen
- die Monsterpflanze im Wohnzimmer
- die Flasche im Loch des Badezimmers
- die Flasche Absinth in der Bar
- die Berren,Blätter und Pflanzen im Gartenbereich
- das Moos im Brunnen
- die Pilze auf dem Weg zum Greifvogel
- das Stroh vor der Scheune mit dem Werwolf
- ...

Es lohnt sich immer, Gegenstände etwas genauer zu untersuchen !

Die Zaubersprüche können Euch eine Menge Ärger und Arbeit ersparen !

Es empfiehlt sich auch noch,hin und wieder auch mal einen Spielstand abzuspeichern ...

Das Ende, der Kampf mit EMELDA:

Wenn Ihr also jetzt Emelda gegenübersteht, müßt Ihr das Schwert des Kreuzritters nehmen und in das Pentagramm stecken, dann die Pergamentrolle nutzen und letztlich den Dolch aus der Kiste.

Man muß also nicht ALLE Zaubersprüche vorher erst mal gebraut haben, um Emelda töten zu können !!!

Emaldas Rezepte und Sprüche für die Zauberkunst:

(1) KRÄUTERHONIG

Zutaten:

Honig und Heu

Stelle aus 2 Handvoll Heu einen Trank her... Koche das Heu 20 Minuten lang in Wasser und schütte die Flüssigkeit in eine Schüssel. Rühre einen Topf mit Honig an, bis sich alles gelöst hat, und gebe das Ganze nach dem Abkühlen in ein passendes Gefäß. Nach 30 Minuten wird dieses köstliche Elixier vollendet sein.

Trinke es, um Zugang zur Vita Natura zu erhalten und Kenntnis über die wahren Namen der Pflanzen zu bekommen.

(2) ALPHABETSUPPE

Zutaten:

Löwenzahn, Holunderbeeren und Rosenblüten

Zermahle eine Handvoll Holunderbeeren und bewahre den Extrakt auf. Weiche die Blütenblätter einer Rose eine Stunde lang im Wasser ein. Schneide den Stengel eines Löwenzahns ab und lasse den weißen Pflanzensaft in den Holunderbeerenextrakt tropfen. Nimm die Rosenblätter aus dem Wasser und lege sie beiseite.

Gib das Rosenwasser zu dem Gemisch aus Holunder und Löwenzahn, erhitze es auf 62°C und rühre die Löwenzahnblüten hinein. Nimm das Ganze vom Feuer, lasse es 20 Minuten ruhen und filtere es in ein Gefäß. Nach weiteren 90 Minuten kann der Trank seine volle Wirkung entfalten. Dieser Trank ist wichtig für das Verständnis der Runen.

(3) SCHMERZ DES GEISTES

Zutaten:

Mohnblumen, Pilze und eine Made

Zerhacke die große Made in feine Stückchen (würg!). Koche 2 Handvoll frischer Pilze zu Mus und vermische es mit den Samen von 5 Mohnblumen. In den fertigen Teig gebe die gehackte Made. Backe das Ganze in einer Backform (15 Minuten) bis es Goldbraun ist. lasse den Kuchen 30 Minuten ruhen.

(4) VEREISTE GEDANKEN

Zutaten:

Mohnblumen, 1 Made und Blutwurzel

Zerhacke eine große Made in feine Stückchen, röste sie, bis sie braun ist. Gebe die in Scheiben geschnittene Blutwurzel hinzu und koche alles weich. mahle die Samen von 5 Mohnblumen, streue sie auf den Brei.

Nun muß das Gemisch abkühlen. Das Ganze wird jetzt zu einer feinen Paste gemahlen, aus der kleine Kugeln geformt werden, die mit der Zeit hart werden.

Nach dem Genuß dieser Kugeln kann man einen Fluch sprechen, mit dem man seine Feinde einfriert.

Die Zubereitung dauert eine Stunde.

(5) SPAGHETTIWIRREN

Zutaten:

Belladonna, Petersilie, Weißwein und virginischer Zauberstrauch

Trockne eine Tasse voller Blätter des virginischen Zauberstrauches, bis sie bröckeln und zermahle sie zu einem Puder. Gib eine Belladonnablume und eine Fingerspitze Petersilie hinzu. Vermische alles! Erhitze dann eine Flasche Weißwein und hebe die Mixtur während des Kochens unter, sodaß sich spaghettiähnliche Schnüre bilden, aus denen man Pastetchen formen kann, die 5 Minuten im heißen Ofen gebacken werden. Dies alles dauert etwa 1 Stunde. Nach dem Genuß dieser Pastetchen kann der Zauberer den Fluch des Verwirrten Geistes sprechen.

(6) HEISSE EIER

Zutaten:

Vogeleier, Nieswurz, Feuerdorn und Seerose

Koche ein großes Seerosenblatt 15 Minuten lang in Wasser, dazu kommt eine Tasse Blüten des Feuerdorns und die Blüte Nieswurz. Füge das Eiweiß eines kleinen Eies hinzu und rühre das Ganze 10 Minuten lang gut durch.

Anschließend muß das Gemisch abkühlen. Lasse die restliche Flüssigkeit in einen Behälter abfließen.

Das Rezept wird in ca. 1 Stunde zubereitet und verleiht dem, der davon isst einen Fluch, der jeden "umhaut"!!!

(7) KLUMPIGE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Spinnennetze, Weißdorn und Moos

Schäle eine kleine Pfanne voll mit Weißdorn. Achte darauf, daß nichts von der Schale an den Beeren bleibt. Vermenge die Beeren zu einem feinen Püre, das zunächst beiseite gelegt wird. Nun wasche 3 Handvoll gewöhnliches Moos, um es vom Schmutz zu befreien und koche es im Wasser, damit es ganz sauber wird. Das Moos wird sich nun in eine grüne, schleimige Substanz verwandeln, die mit dem pürierten Weißdorn vermenget wird. Verrühre das Gemisch in eine einheitliche Paste, die nun großzügig auf einem Verband aus Spinnennetzen verteilt wird. Der so verkrustete Spinnennetzverband wird auf alle Wunden gelegt, die heilen müssen.

Diese Breiverpackung ist in 20 Minuten vorbereitet und wirkt aufbauend auf Kräfte und Fähigkeiten. Der Umschlag muß immer auf einen verwundeten Bereich aufgelegt werden. Auch für kleinere Verletzungen nützlich.

(8) EISMAGIE

Zutaten:

Weißdorn, Distel und Blutlilie

Entferne alle Blüten einer Blutlilie und lege sie beiseite. Nimm die Samenhülse und erhitze sie bei niedriger Temperatur, damit sie sich öffnet.

Dann nimm alle Samen heraus. Koche 2 Handvoll Weißdornbeeren und lasse nach 20 Minuten die Flüssigkeit abfließen. Das gekochte Fruchtfleisch der Weißdornbeeren wirf weg. Nimm die Disteln einer Distelpflanze und gib sie in die Weißdornflüssigkeit. Streue auch die Samen der Blutlilie hinein. Dieses Gemisch kommt nun für eine Stunde in den Kühlschrank. Schütte die Flüssigkeit in ein Gefäß ab. Nach diesem Rezept reicht die Menge des Tranks für 2 Portionen aus. Das Rezept benötigt eine Vorbereitungszeit von etwa 1 3/4 Stunden. Dieser Trank sollte für ernstere Verletzungen verwendet werden als der vorher beschriebene.

(9) HOLZHERZ IN ALGENSAUCE

Zutaten:

Hornstrauch, Algen, Blutendes Herz und Honig

Backe 6 Handvoll Hornstrauchrinde 2 Stunden lang im Ofen. Während die Rinde bäckt, bereite die Soße vor: Löse einen Topf Honig in heißem Wasser auf, gib ungefähr 1/2 Liter Teichalgen dazu und außerdem eine zerhackte Blume des Blutenden Herzens. Lasse das Ganze 1/2 Stunde lang köcheln und schütte es über die Hornstrauchrinde, wenn diese gebacken ist. Nun entsteht ein hartes Gelee, dessen Menge für 3 Portionen ausreicht.

Die Zubereitung dauert ca. 2 Stunden und jede Portion ist ein kräftigendes Aufbau- und Heilmittel.

(10) SCHMERZFREI

Zutaten:

Weißwein, Schwarzer Lotus und Opiumtinktur

Nimm die Blüte des Schwarzen Lotus und entferne die Blütenblätter. Nimm die Pollen vorsichtig heraus und mische sie mit der Opiumtinktur. Erwärme ein Glas Weißwein und gib das Schwarzer-Lotus-Opiumtinktur-Gemisch hinzu. Bis zum Gebrauch sollte diese Mischung in einem geeigneten Gefäß aufbewahrt werden.

Die Zubereitung dauert etwa eine halbe Stunde und wird 3 Stunden lang von allen Schmerzen befreien.

(11) EISSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Weißdorn und Moos

Das Rezept ist dasselbe wie für die Zubereitung eines Feuerschwamms, jedoch werden statt der geriebenen Feuerblume geriebene Weißdornbeeren verwendet.

Die Zubereitung ist dieselbe, das Rezept verhilft zu einer Eiswand von 20 Sekunden.

(12) FEUERSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Flammenblume und Moos

Knete aus Wasser und 2 Handvoll Moos eine dicke, teigartige Masse. Entferne die Samenköpfe von 2 Handvoll Wegerich und gebe diese in die Masse. Stelle das Ganze anschließend für 15 Minuten beiseite. Die Samen wirken wie Hefe. Zerreiße die gesamte Pflanze und Wurzel. Vermische die geriebene Pflanze mit dem Moosbrei, nachdem die Wegerichsamensamen ihre Dienste geleistet haben. Achte darauf, daß alles gleichmäßig verteilt ist. Gib die Masse in eine Backform und backe sie im warmen Ofen für 15 Minuten. Nach dem Abkühlen in Scheiben schneiden und servieren. Die Menge ist ausreichend für 6 Personen. Die Zubereitung dauert 35 Minuten, und wenn man eine Scheibe davon isst, so kann man für 10 Sekunden eine Feuerwand herbeizaubern.

(13) MÄDCHENUMSCHLAG

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Spinnennetze und Honig

Nimm 2 Handvoll Blätter des Mädchenbaums und zerhacke sie. Die fein gehackten Blätter sollst Du in Wasser kochen, bis sie ganz aufgelöst sind und nur eine schmutzig-braune Soße übrigbleibt. Vermenge dann einen Topf Honig mit dieser Flüssigkeit, sodaß die Masse süß und dick wird. Schnitze eine Handvoll Farnzweige und rühre sie unter das Gemisch, das nun zu einer festen, teigartigen Masse wird. Forme aus der Pate kleine Päckchen und wickle jedes in ein Spinnennetz. Das Gemisch reicht für 3 Päckchen (deswegen wohl auch 3 Spinnennetze).

Die Zubereitungszeit für dieses Rezept beträgt 20 Minuten. Ißt man ein solches Päckchen, so bekommt man eine so dicke Haut, als würde man einen Panzer tragen. Allerdings bietet dieser Hautpanzer keinerlei Schutz gegen Zaubersprüche. (Wirkt sich aber auch nicht auf die eigene Zauberkunst aus)

(14) MANTICORFLIP

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Stückchen Manticorhaut, Honig

Die Zubereitung erfolgt wie beim Mädchenumschlag, außer daß die Päckchen in Manticorhaut gewickelt werden. Dadurch wird die Haut desjenigen, der

davon ißt noch unempfindlicher...

(15) GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

Man siede in einem Kochtopf eine Menge frischer Brennesseln mit etwas Wasser und lasse sie 20 Minuten lang köcheln. Dann gebe man ein vierblättriges Kleeblatt hinzu und siede das Ganze nochmals 5 Minuten, ehe man die Flüssigkeit abgießt, in Flaschen abfüllt und erkalten läßt, bevor man sie einnimmt.

Dieser Trank sollte mit Zurückhaltung genossen werden, da er in größeren Mengen Schläfrigkeit und Lethargie (Trägheit, das wußte doch jeder, oder?!) verursacht. Für die Zubereitung benötigt man 30 Minuten. Die Einnahme des Trankes steigert die Reaktionsfähigkeit, solange man keine übermäßige Menge einnimmt, in welchem Falle die Wirkung die gegenteilige ist.

(16) VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Eisenhut (Aconitum), Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

Diese Mixtur sollte wie die GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG zubereitet werden, doch nach Abgießen der Flüssigkeit gibt man 3 Tropfen Eisenhut-Extrakt hinzu und rührt die Tinktur 5 Minuten lang sorgfältig um.

Die Vorbereitungszeit beträgt somit ca. 40 Minuten.

Dieser Trank hat den Vorteil, daß er keine Schläfrigkeit verursacht, obwohl seine Wirkung ansonsten wie die der GLÜCKLICHEN ÜBERRASCHUNG ist. Die Zugabe des Eisenhuts muß allerdings während der Zubereitung erfolgen, da sonst ein tödliches Gift entsteht!

(17) MONSTERPASTETE

Zutaten:

Monstera, Petersilie und Efeu

Man lege eine Backform mittlerer Größe mit Efeublättern aus, nehme einen Korb voll Monstera-Blüten, säubere und zerteile sie, und schneide sie in daumengroße Streifen, die man in die Backform gibt. Darüber streut man die Petersilie und bedeckt das Ganze mit einer weiteren Lage von Efeublättern. Man schiebt die Backform in den vorgewärmten, heißen Ofen und bäckt die Pastete 20 Minuten lang. Die hier verwendeten Mengen sollten für 5 Portionen reichen; die Vorbereitungszeit beträgt 30 Minuten.

Ein Stück dieser Pastete verleiht Stärke, reduziert jedoch die Reaktionsfähigkeit geringfügig. Diese Verlangsamung wird kumulativ, d.h. wird mit jedem Stück ausgeprägter, das verspeist wird, bevor das vorherige verdaut ist. Aufgrund dieser Nebenwirkung dürfen nur die Tollkühnen es wagen, eine

ganze Pastete auf einaml zuverspeisen.Doch mit der nötigen Bedachtsamkeit genossen, verhilft ein Stück Pastete dem Essenden im richtigen Augenblick zu einem Energieschub.

(18) SANFTE PILZE

Zutaten:

Nieswurz, Holunder und Pilze

Schneide einen Korbvoll Pilze auf und koche sie zu einem dicken Mus. Zermahle 2 Handvoll Holunderbeeren und gib ihren Saft zu dem Pilzmus. Zermahle ein Nieswurzblatt und gib es zu der Mischung. Gieße alles in einen passenden Behälter und trinke davon, wenn es notwendig ist.

Die zubereitung dauert 25 minuten und ergibt einen Brei, der für vier (4) Anwendungen reicht.

Wer davon ißt/trinkt, wird von übermenschlichen Kräften durchdrungen, jedoch nur von kurzer Zeit.

(19) RITTERVERGNÜGEN

Zutaten:

Vogelfedern, Tödlicher Nachtschatten und Käfer

Zermahle 2 Handvoll Nachtschattenblätter und gewinne aus ihnen Saft.

Mische diesen Saft mit dem blut von 5 kleinen Käfern.Verrühre das Gemisch mit der Schwanzfeder eines Vogels, und spreche meinen Namen rückwärts. Bis zum Gebrauch bewahre das Getränk gut auf. Da die Zutaten für dieses Rezept selten alle gleichzeitig zu bekommen sind, ist es sehr unwahrscheinlich, daß pro Jahr mehr als eine Portion dieses Zaubertranks hergestellt werden kann. Solltest Du das glück haben, daß es Dir doch gelingt, dann lagere die zweite Portion wie feinen Wein. Die Zubereitung dauert nur etwa eine Viertelstunde (15 Minuten); die Wirkung jedoch ist durchschlagend! Nach der Einnahme dieses Mittels ist man vor allen Waffen ohne Direktkontakt vollkommen geschützt,und auch jede andere Waffe kann nichts mehr ausrichten. Dieser Schutz hält eine ganze Weilean, trotzdem sollte dieses Mittelchen nicht leichtfertig eingenommen werden,sondern nur dann, wenn es wirklich notwendig ist.

(20) GLÜHENDER STOLZ

Zutaten:

Distel, Löwenzahn und Flammenblume

Entferne die Blütenblätter von der Flammenblume und presse ihr Öl aus.

Schneide den Stengel des Löwenzahns an und laß die milchige Flüssigkeit darin heraustropfen. Mische die Flüssigkeit mit dem zuvor ausgepreßten Blütenöl gut durch.Zeihe die Härchen von der Distel ab und gib sie zu dem Ölgemisch, sodaß sie die Flüssigkeit aufsaugen. Forme eine Kugel. Mit

einiger Übung kann man den Ölgewinn aus den Pflanzen erhöhen. All dies dauert ca. 15 Minuten. Bewahre die vollgesogenen Blumenhaare im Dunkeln auf. Sobald die Kugel aus Blumenhaar wieder ans Licht kommt, beginnt sie zu glühen. Die Zeit, wie lange die Kugel glüht, ist direkt davon abhängig, wieviel Übung man hat. Mit doppelt soviel Übung, beim zweiten Versuch wird die Kugel auch doppelt so lange glühen. Dieses Zauberrezept ist vor allem dann von Nutzen, wenn man unerwartet in dunkle Gefilde gerät, wo kein natürliches Licht scheint.

(21) DORNIGE SPLITTER

Zutaten:

Nesseln und Feuerdorn

Koche 4 Handvoll Nesseln 10 Minuten lang aus und siebe die Flüssigkeit ab. Die Nesseln lege beiseite. Gib die Dornen des Feuerdorns hinzu und lasse Ganze 1 Stunde lang ziehen. Schütte die Flüssigkeit in Flaschen und trinke davon sobald der Trank abgekühlt ist. Das Rezept braucht 1 1/2 Stunden Zubereitungszeit. Wer davon trinkt, wird mit den Zaubersprüchen des Feuerdolches ausgerüstet sein.

(22) FINGERLICHT

Zutaten:

Tödlicher Nachtschatten, Belladonna und Ohrwürmer

Ziehe den Saft aus einer kleinen Pfanne voll Nachtschatten, gib 5 Ohrwürmer dazu und ein zerhacktes Belladonnablatt. Nun muß das Ganze 20 Minuten lang ruhen. Gieße die Flüssigkeit in eine Flasche ab und trinke sofort davon. Die Zubereitung dauert 20 Minuten. Das Trinken dieses Saftes gibt Dir die Fähigkeit, Fingerlich-Zaubersprüche zu sagen. (Blitz und Donner)

(23) PALMENLICHT

Zutaten:

Belladonna, Hundertfüßler, Mistelzweige und Absinth

Nimm den Saft aus einer kleinen Pfanne Mistelbeeren, gib 5 Hundertfüßler dazu, ein gehacktes Belladonnablatt und zwei Löffel Absinth. Das Ganze muß 20 Minuten lang ziehen. Gieße danach die Flüssigkeit in eine Flasche und trinke sofort davon. Die Zubereitung dauert eine Dreiviertelstunde.

Durch diesen Trank bekommt der Zauberer die Fähigkeit, Palmenlichtsprüche zu sagen. (Kugelblitze)

(24) HUNDE- UND KATZENSUPPE

Zutaten:

Spinnen, Pferdehaar, Lilie und virginischer Zauberstrauch

Nimm eine große Lilie und zerhacke sie sehr fein. Vermische sie mit einem Korbvoll virginischer Zauberblätter und lasse das Ganze bei niedriger

Temperatur eine Stunde lang köcheln. Laß die Flüssigkeit ablaufen und wirf die Reste der Blume und der Blätter weg. Entferne die Haut von 10 normalen Spinnen und wirf die Spinnen weg. Zermahle sie aber erst, damit Du ihr Blut gewinnen kannst. Gib alles in eine Pfanne. Rühr gut um und gib ein Büschel Pferdehaare hinzu. Laß die Flüssigkeit aufkochen. Danach laß sie 20 Minuten lang leise köcheln, bis sie zu einem dicken Brei wird. Gieße den Brei in einen passenden Behälter. Er kann kalt oder warm gegessen werden.

Die Zubereitungszeit für dieses Rezept beträgt 1 Stunde und 40 Minuten.

Diese kraftvolle Mischung hat zweierlei Wirkung. Einmal gibt sie ganz allgemein mehr Kraft und stärkt die Gesundheit. Die weitaus größere Wirkung besteht darin, daß man dadurch über eine große Zahl an Donnerflüchen verfügt, die dem Feind sehr schaden.

(25) DÄMONENGEBRÄU

Zutaten:

Vampirstaub, Drachenblut und Tödlicher Nachtschatten

Nimm den Saft, den Du aus einer Schüssel Nachtschattenbeeren gewonnen hast und wirf das Fruchtfleisch weg. Verrühre ihn mit etwa 1/2 Liter Drachenblut. Nun gib den Vampirstaub dazu und lasse das Ganze 5 Minuten ziehen. Laß dann die Flüssigkeit durch ein Musselintuch ablaufen, damit alle Rückstände entfernt werden und gib das Ganze in eine Flasche. Es ist absolut wichtig, daß die Rückstände auf geheiligten Boden geworfen werden, denn sonst könntest Du das wirklich bereuen. Es dauert etwa 25 Minuten diesen Trank zu brauen und rüstet denjenigen, der ihn trinkt mit einer verherenden Waffe aus. Deshalb und auch wegen der Zutaten ist dies ein sehr seltenes Getränk, das normalerweise nur 1 mal im Leben hergestellt wird. Aber auch Achtlosigkeit bei der Zubereitung kann dazu führen, daß Du es nur einmal bereiten kannst. Wer diesen Trank zu sich nimmt, dem stehen eine Reihe furchtbarer Zaubersprüche zur Verfügung, die jedem normalen Lebewesen beträchtlichen Schaden zufügen können.

1 Tasse = 1 Handvoll

3 Handvoll = 1 Pfanne

4 Handvoll = 1 Korbvoll

6 Gläser = 1 Flasche

Anweisungen zum Herstellen eines Zauberspruches...

1. Zutaten in die Küche zu ELVIRA bringen und dann den Befehl MIX anklicken.
 2. Wenn Sie ein Exemplar des Zauberbuches haben, wird dieses im Hauptfenster angezeigt. Darin sind alle Zaubersprüche aufgelistet.
-

Wählen Sie den gewünschten Spruch und klicken Sie dann auf SPELL NAME.

3. Wenn Sie den gewünschten Zauberspruch gefunden haben, den ich für Sie mischen soll, werden alle magischen Zutaten, die Sie gesammelt haben, auf der rechten des Zauberbuches angezeigt. Wählen Sie die Dinge aus, die ich für das Gebräu verwenden soll, indem Sie darauf klicken und es nach links ziehen.

Wenn Sie alle Ingredienzen (Zutaten) beisammen haben, klicken Sie auf das MIX Icon rechts unten.

Wenn die Zutaten und die Mengen richtig waren, erhalten Sie im Inventar neues Fläschchen oder eine neue Rolle.

Falls dies nicht der Fall sein sollte, werden Sie einiges von mir zu hören bekommen!

GEHIRNSCHMERZ

Wer damit verflucht wird, der wird im Kopf von Ungeschicklichkeiten heimgesucht. Der Fluch soll nur einmal während eines Kampfes ausgesprochen werden.

FINGERLICHT

Dieser sehr wirksame Lichtfluch bringt den Gegner in ein Blitzgewitter, das so einiges anrichtet, wenn ein Blitz richtig trifft.

FEUERDOLCH

Dieser Fluch ist und funktioniert wie ein gerade geworfener, flammender Dolch. Nach dreimaligem Einsatz ist das Ziel allerdings immun gegen Feuer. Wenn man ihn bei einer Mumie einsetzt, besteht die Gefahr, daß sie Feuer fängt (wörtlich gemeint!!!).

FEUERWAND

Bei jeder Anwendung dauert dieser Fluch 10 Sekunden an. Er hält jeden Angreifer in Schach und gibt dem, der den Fluch ausspricht die Möglichkeit entweder sein Geschütz zu benutzen oder die Kurve zu kratzen.

Mit Hilfe dieses Fluchs zerstört man sowohl Waffen aus Eis als auch alle hölzernen Waffen, wobei der Fluch sich leider auch gegen Waffen des Zauberers richten kann.

EISWAND

Die "eisige" Version der Feuerwand, die jedoch doppelt solange andauert. Allerdings können Feuerwaffen sofort zerstört werden, sodaß dem, der den Fluch ausspricht nur noch neue Eisflüche bleiben.

PFLANZEN IDENTIFIZIEREN

Diese Fähigkeit ist in der Magie von hoher Bedeutung, denn man muß sich mit vielen pflanzlichen Zutaten gut auskennen. Zugang zu diesem Wissen erlangt man, indem man KRÄUTERHONIG isst.

RITTERVERGNÜGEN

Dies ist der größte Verteidigungsspruch, denn mit seiner Hilfe werden alle Auswirkungen irgendwelcher magischer Waffen verringert; die Wirkung von anderen Waffen halbiert sich.

GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Dieser Trank erhöht die Geschicklichkeit desjenigen, der davon trinkt. Jeder Schluck gibt ein Zehntel mehr Geschicklichkeit, aber wenn man weitertrinkt, bevor die Wirkung des letzten Schluckes nachläßt, kann dies zu Schläfrigkeit führen.

MÄDCHENUMSCHLAG

Wer davon ißt, bekommt eine so harte Haut, daß sich die Stoßkraft eines Schwertes halbiert.

MANTICORFLIP

Ähnlich wie beim Mädchenumschlag, nur daß die Wirkung eines Schwertes bis auf ein Zehntel heruntersetzt wird.

VEREISTE GEDANKEN

Dieser Zauberspruch ist dem VERWIRRTEN GEIST ähnlich, jedoch ist hier die Wirkung weit intensiver.

PALMENLICHT

Eine kraftvollere Version des Fingerlichts; hier werden dem Feind Kugelblitze entgegengeschleudert, die natürlich entsprechend mehr Schaden anrichten.

VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Ähnlich wie bei der GLÜCKLICHEN ÜBERRASCHUNG ist hier die Wirkungsweise, jedoch ohne den Nachteil der Schläfrigkeit, falls man zufrüh davon trinkt.

RUNENLESEN

Dies ist die Fähigkeit Runen zu lesen und zu verstehen. Sie bringt Weisheit und man erreicht dies, indem man die ALPHABETSUPPE ißt.

HEISSE EIER

Ein Fluch von so offensiver Wirkung, daß der Gegner schwerer als von der tödlichsten, bombenartigen Waffe getroffen wird.

VERWIRRTE GEISTER

Ähnlich wie SCHMERZ DER GEDANKEN, jedoch wird die Gewandheit in stärkerem Maße beeinträchtigt.

DONNERSCHLAG

Dieser Fluch wirkt auf den Gegner wie eine Erschütterungswaffe, die verherenden Schaden anrichtet.

SCHRECKLICH

Dieser furchtbare Fluch fügt dem, den es erwischt großen Schaden zu.

1.21 elvira2-thejawsof

Spielname: Elvira - The Jaws of Cerberus

Hersteller: Horrorsoft/Accolade

Vertrieb: United Software

Genre: Rollenspiel

Freezer: C0AC6F - Intelligenz C0AC73 - Gift-Resistenz

C0AC81 - Power C0AC75 - Magie-Resistenz

C0AC83 - Treffer C0AC6F - Konstitution

C0AC97 - Erfahrung C0AC71 - Willenskraft

C0AC6B - Stärke

Komplettlösung:

1. Im Raum mit der Markierung 18 kann man einen kleinen Trick anwenden. Man verschiebt die Kiste, nimmt den Krafttrunk und benutzt ihn auch sofort. Nun dreht man sich wieder um, und siehe da, ein neuer Krafttrunk befindet sich unter der Kiste. Dieser Trick funktioniert allerdings nur drei Mal. (Beim zweiten und dritten Mal muß man irgendein Menu innerhalb des Spieles aufrufen und dann wieder zur Truhe schauen.

2. Der Unterwasserort, an dem man das Seil nehmen muß. (Bewacht von dem Krebs) Hierzu muß man nicht unbedingt den "AUFTRIEBSSPRUCH" besitzen, sondern man kann sich den zweiten Weg dorthin (nach den Katakomben) ersparen. Ganz einfach: man muß alles ablegen, bis auf das kleine Taschenmesser, und dieses als Waffe benutzen. (Vorher sollte man allerdings den Krebs erlegen) Mit einem solchen Federgewicht ist es möglich, ohne den Zauberspruch wieder auftauchen zu können. So, das war alles...

Was man am Anfang eines Spieles beachten sollte:

- ziemlich oft abspeichern, da einen schnell das Zeitliche segnet
- sorgfältig mit den Zaubersprüchen umgehen
- die Anzahl der Kraftpunkte beobachten, da man bei zu wenig Kraftpunkten keine Zaubersprüche mehr anwenden kann
- die Anzahl der Kraftpunkte regeneriert sich mit der Zeit, eine kleine Wartezeit zahlt sich also immer aus
- sollte die Spielstufe noch nicht ausreichen, um einen Spruch zu mixen, einfach erst das nächste Rätsel lösen, und es dann nochmal probieren (die Spielstufe richtet sich nach der Höhe der Erfahrungspunkte)
- Ihr werdet des öfteren an Punkte stoßen, wo Ihr nicht mehr Gewicht bzw. Gegenstände tragen könnt.

Hier müßt Ihr ganz einfach weniger wichtige Gegenstände vorerst ablegen und später wieder holen, sobald Ihr diese benötigt (aber vergeßt diesen Ort dann

nicht!)

Das Studiogelände

Am Anfang muß der Spieler definiert werden. Wir haben mit dem Stuntman die Rätsel gelöst. Zu Beginn des Spieles sollte man sich gleich das vierblättrige Kleeblatt links, unterhalb des Schildes einheimsen. Hinzu kommt dann noch der Stein am rechten unteren Rand. Mit diesem werfen wir die Türscheibe ein, öffnen die Tür, nehmen restlos jede Notiz und jedes Poster mit, öffnen den Wandschrank, nehmen den Schlüssel des Wachmanns an uns, seine Kleidung vom Haken (und ziehen diese gleich an). Nun muß der Schlüssel in die Sicherheitsanlage gesteckt und der korrekte Code eingegeben werden, damit sich das Tor öffnet. Auf dem Parkplatz angelangt, öffnen wir den Kofferraum des Autos und nehmen die Drahtschere und den Schraubenschlüssel an uns.

Danach drehen wir uns um, und betreten das Filmstudio.

Die Räume im Hauptgebäude

Wir fahren mit dem Lift in die zweite Etage. Hier betreten wir die Kantine und nehmen die Tortenstückchen und die Dosen mit. Auch im Computerraum alle Zettel, Zeitungen und Notizen mitnehmen und vor allen Dingen das Buch nicht vergessen. Im Make-Up Raum lassen wir den Spiegel aus dem Mülleimer mitgehen. In Elviras Raum nehmen wir alles mit Ausnahme der Strümpfe mit. Am Ende des Ganges liegt der Typing Pool, den wir sogleich betreten und auch hier die Notizen an uns nehmen, die Diskette aus der Diskettenbox entwenden und den Radiorecorder (für "Telekinese") mitnehmen. Im Office des Directors nehmen wir die 3 Flaschen mit und den Aschenbecher. Die Hexe im Kostümraum kann man ganz einfach töten, indem man ständig auf ihr Auge zielt. Das Auge einstecken, umdrehen, Licht anschalten und die Zaubererrobe, den Laborkittel und den Degen (eine gute Waffe!) einstecken. Zurück zum Lift und hinunter in den Keller. Hier treffen wir auf einen Indianer (den Hausmeister) mit dem wir uns kurz unterhalten, wobei wir ihn NICHT beleidigen und stets höflich bleiben sollten. Aus dem Putzraum das Bleichmittel und den Eimer mitnehmen. So, jetzt erst mal eine kleine Verschnaufpause, in der wir ein paar Zaubersprüche mixen können. Zum einen solltet Ihr Euch einige "Unsichtbare Schild" Sprüche brauen, einige "Heilende Hände", einige "Schutzsprüche" mittels der Blechdosen, "Glück", denn wir haben ja das Kleeblatt, mit Hilfe des Popcorns, Kaugummis und der Kuchenstücke noch einige "Unterwasser Atmung" und zum Schluß noch ein paar "Eispfeile". (Den Schlüssel im gegenüberliegenden Raum und den Kupferstab könnt Ihr beim nächsten Mal holen, wenn Ihr über "Feuerbälle" verfügt, die Ihr der Eiskreatur entgegenwerfen müßt.) Nun wieder zurück zum Fahrstuhl und in die

Empfangshalle. Hier betreten wir anschließend die einzelnen Drehorte...

Das geheime Haus (Studio 2)

Am Anfang sollte man nach links gehen und von der rechten Ritterrüstung den 'Handschuh' und den Helm mitnehmen.

Des weiteren benötigt man aus diesem Raum den Eimer links neben dem Kamin.

Außerdem ist es wichtig, alle Gegenstände aus Glas aus der Vitrine mitzunehmen, denn diese benötigen wir für die "Fallensuche".

Als nächstes betreten wir das kleine Wohnzimmer. Hier nehmen wir aus den Schubladen das Gebetbuch und das Vorhängeschloß. (Von dem Aquarium lassen wir zunächst die Finger!) Wir verlassen diese Räume und gehen die Treppe hinauf.

Hier sollten wir darauf achten, den ersten Raum rechts nicht ohne "Feuerschild" zu betreten, da wir sonst von vorne anfangen können. Wir gehen also nach links und betreten das Kinderzimmer, aus dem wir die 3 Bauklötzchen mitnehmen. Jetzt gehen wir zurück in den Raum mit den Rüstungen (oder was davon übrig geblieben ist) und bleiben 2 Schritte vor der geisterhaften Erscheinung stehen.

Nun legen wir ein Bauklötzchen in den Raum und sputen uns sofort nach vorne, öffnen die Tür und betreten die Bibliothek, bevor der Geist wieder den Eingang versperrt. Hier lesen wir alle Bücher komplett durch, denn sie bieten eine Menge wichtige Informationen, die für den weiteren Verlauf des Spieles von großer Bedeutung sind. Des weiteren heben wir den Zettel auf, der aus einem der Bücher fällt, und stecken ihn in unser Inventar. Hiernach gehen wir wieder hinunter und gehen nach rechts in das Eßzimmer. Dort angekommen, nehmen wir alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Aus der einen Flasche Wein mixen wir uns einen "Mut Spruch" und schauen in den Serviceaufzug. In der Speisekammer angelangt, ziehen wir die Stiefel eines der Toten an, brauen uns einen "Feuerball" mittels der Notizen oder Zeitungen. Danach drehen wir uns um und stecken die Lebensmittel ein (nicht essen!). Jetzt noch den Füller und die Schlüssel ablegen und warten...Hhmm, das ist nun die Frage, wie man sich in der kalten Speisekammer aufwärmen kann... Versucht doch mal, einen Feuerball auf die Tür zu feuern. Danach hört Ihr eine kleine Glocke und schon kurze Zeit später kommt ein Zombie in die Kammer, den es zu töten gilt. Wir gehen nun durch die Tür und betreten links die Küche. Hier nehmen wir alle Töpfe und Messer mit, und rechts auf dem Regal die kleine, gelbe Dose, in der sich Klebstoff befindet. Außerdem ist es wichtig, die Eier mitzunehmen, da diese u.a. für den Auferstehungsspruch von Nöten sind. Nun der Kellertreppe nach unten folgen und links das Labor betreten. Hier solltet Ihr das Gehirn ("Untotenabwehr") und alle Reagenzgläser mitnehmen. Als nächstes gehen wir wieder hoch und

verlassen die Küche durch die andere Tür, brauen uns einen "Mut" Spruch und wenden ihn an. Außerdem mixen wir uns an dieser Stelle noch einen "Untotenabwehr"-Spruch, den wir sofort losfeuern, sobald wir einen Schritt nach links wagen. Der Zombie ist nun verschwunden, und wir können jetzt immer ungehindert in die Küche laufen. Als nächstes gehen wir in das Schlafzimmer, direkt gegenüber dem Kinderzimmer. Wichtig ist hier, daß unser "Mut"-Spruch noch anhält. Wenn der Traum dann zu ende ist, nehmen wir das Kopfkissen ("Zielsicherheit") und die darunter befindliche Stimmgabel. Mit der Stimmgabel können wir den Vampir auf dem Dachboden vernichten, indem wir sie sofort 'benutzen', sobald wir diesen betreten. Das Fensterglas zerbricht, und der Vampir wird durch einen Sonnenstrahl verbrannt. Als nächstes gehen wir in der Reihenfolge 2 Räume weiter und betreten das andere Schlafzimmer des Regisseurs. Hier schauen wir unter das Bettlaken und nehmen die Bilder, Drehbücher und die Schlüssel an uns. Den Geist kann man ganz einfach erledigen - entweder feste 'draufhauen' oder "Eispfeile" benutzen. Als nächstes klicken wir unterhalb des Bettes nochmal die Maus-Taste an, und siehe da, ein roter Knopf erscheint, den wir natürlich gleich betätigen. Der Zugang zu einem Geheimraum hinter dem Bett wird nun frei. Dort reißen wir den Kelch und die 10 schwarzen Kerzen an uns. Allerdings solltet Ihr Euch beeilen, da ein Feind von oben auf Euch lauert...

Als nächstes solltet Ihr Euch als Chemiker verkleiden, die Bilder hierzu habt Ihr bereits im Schlafzimmer gefunden und dann könnt Ihr Euch in das Labor des Chemikers wagen. Falls er Euch nicht als seinen Mitarbeiter anerkennt, habt Ihr beim Verkleiden einen Fehler gemacht; sollte dies nicht der Fall sein, mischt das starke Gift (die richtige Formel findet Ihr auf dem Blatt aus der Bibliothek). Mit diesem Gift müßt Ihr das Fleisch vergiften, und den Piranhas im oberen Wohnzimmer zu Fressen geben. Danach könnt Ihr getrost in das Aquarium hineinfassen und den Schlüssel 'taken', der den Tresor hinter dem Bild links öffnet. Im Tresor befindet sich die Friedenspfeife des Indianers - gut aufheben!

Jetzt wird es wieder schleunigst Zeit, ein paar Zaubersprüche zu mixen. Bevor Ihr das tut, kontrolliert Eure Spielstufe (Level) und benutzt den "Gehirnverstärker", der es ermöglicht, mehrere Sprüche aus einer Mixtur zu brauen. Ihr könnt nun das Haus getrost verlassen, und Studio 1 betreten.

Das Insekten-Labyrinth (Studio 1)

Auf Eurer Suche nach Elvira werdet Ihr auf allerhand Kristalle und Pilze stoßen, die Ihr unbedingt einsammeln solltet. Die beiliegenden Karten ermöglichen Euch eine zielsichere Suche. Die Insketen haben alle ihre empfindlichen Stellen, die es zu treffen gilt. Die Stechmücken unmittelbar am Rüssel, die

Raupen am Mund, die kleinen Spinnen am Hinterleib, die kleinen Maden überall und die großen Würmer in den Höhlen zwischen den Augen. Das Labyrinth erstreckt sich auf vier Ebenen, die jeweils jede Menge Gegner aufweisen. In der ersten Ebene kommt Ihr zu einem See, in dem Ihr ein Seil findet (das Seil könnt Ihr allerdings jetzt noch nicht nehmen, da Ihr noch keine Fischreste für den "Auftrieb"-Spruch besitzt! Ihr müßt also später nochmal hierher zurück!). Das Seil wird übrigens von einer Art Krebs bewacht, den Ihr allerdings nur 2-3 mal auf's Auge schlagen müßt. Solltet Ihr ins Wasser gehen, vergeßt die "Unterwasseratmung" nicht! In der 2. Ebene findet Ihr eine Bann-Schifftrolle, die von einem Skorpion bewacht wird (sofort zuschlagen!).

Seine empfindlichste Stelle ist der Stachel. Sollte er Euch stechen, muß Euer Körper sofort entgiftet werden ("Gegengift" durch orange-farbene Pilze). Auf der dritten Ebene wieder alles einsammeln und die vierte und letzte Ebene betreten. Hier stoßt Ihr zunächst auf den Direktor, eingewickelt in ein Spinnennetz. Benutzt "Telekinese", um an seine Brieftasche zu kommen, in der sich der Schlüssel für den Fahrstuhl befindet. Danach müßt Ihr die Aufmerksamkeit der Riesenspinne auf Euch lenken (mittels "Eispfeil" oder "Feuerball") und gegen sie kämpfen. Der Kampf ist nicht gerade einfach, denn auch hier muß der Körper wieder dementsprechend geheilt werden. Nachdem die Riesenspinne weg ist, sucht das Spinnennetz (vergeßt nicht, beide Gitter zu schließen!). Hier werdet Ihr auf Elviras Doppelgänger stoßen, klickt ihn an, und Ihr werdet Euer blaues Wunder erleben. Er verwandelt sich in ein Insekt, dem Ihr am Besten einen "Nova"-Spruch entgegenbringen solltet. Nehmt den Tomahawk, geht zurück zum Fahrstuhl, fahrt in die 1. Ebene - geschafft. Wieder draussen.

Bei der Betreibung des Fahrstuhles ist es wichtig zu wissen, daß er ausschließlich nur dann funktioniert, wenn beide Türen geschlossen sind; so solltet Ihr stets beide Türen schließen, wenn Ihr gefahren seid, um später -vielleicht sogar von einer anderen Ebene aus- den Fahrstuhl nochmals benutzen zu können. Mit den im Labyrinth erbeuteten Pilzen und Kristallen, könnt Ihr nun "Blitzstrahl" (blauer Edelstein und Stimmgabel bzw. Schraubenschlüssel), "Suche Magie", "Waffenverzauberung", "Kräuterheilung" und "Magieabsorber" (orange-rotfarbener Edelstein und Handtuch bzw. Schwamm) mixen. Wir verlassen Studio 1 und betreten Studio 3.

Der Friedhof, die Kirche, die Katakomben (Studio 3)

Da auf dem Friedhof nichts besonderes herumliegt, was man evtl. einstecken könnte, solltet Ihr so schnell wie möglich nach vorne direkt zur Kirche laufen, denn die Fledermäuse (Vampire) kosten Euch nur unnütz Energie; also nichts wie nach vorne rennen! In der Kirche angelangt, nehmen wir die Gegenstände vom

Altar und brauen uns eine "Heilige Barriere". Das Gebetbuch von der Kanzel nehmen und unbedingt aufbewahren! Dem Priester können wir vorerst noch nicht helfen, wir werden ihn aber später dann ins Leben zurückholen. Nun schieben wir die Kanzel zur Seite, und siehe da, ein weiterer Geheimgang wird frei. Wir begeben uns sofort nach unten, hauen die beiden Frauen mehrmals auf den Kopf, schieben die Platte zur Seite und klettern nach unten. Auch hier ist es wichtig, ständig aufmerksam zu sein und in keine Falle zu laufen. Das Seil kann man durchschneiden, das Laufen über den Kontakt vermeiden. (Jeweils das Hindernis nur anklicken und die zutreffende Option anwählen). Mit Hilfe der Karten werdet Ihr relativ zügig laufen können, aber nehmt Euch in acht; es lauern noch genügend Gefahren, wie z.B. zahlreiche Ritter und Trolle. Wichtig ist hier, daß man zum Schluß die komplette Verkleidung des Zaubererlehrlings anzieht, damit der Meister seinen Schüler auch erkennt. Die richtige Antwort auf seine Frage lautet "Hatte Fleischvergiftung". Nachdem Ihr auch hier den Elvira-Doppelgänger fertig gemacht hat, nehmt schnell noch die Kriegslanze mit, und begeben Euch auf dem schnellsten Weg wieder nach oben, was gar keine leichte Aufgabe ist. Doch das ist noch nicht alles! Sobald Ihr aus den Katakomben draussen seid, erscheint hinter Euch der sog. 'Angel of Death' (Todesengel), den Ihr erledigen müßt. Nun, das ist nicht gerade sehr einfach und außerdem erfordert es jede Menge Kraftpunkte, aber wir wollen Euch verraten, wie man's macht. Sobald er erscheint, platziert Ihr direkt vor ihm eine "Heilige Barriere"; Ihr selbst dürft Euch nicht bewegen (!), da der Spruch sonst verloren geht. Jetzt noch schnell zwei "Heilige Blitze", einen "Nova" und einige "Feuerbälle" auf ihn werfen, und Ihr seid ihn los...(Hierfür benötigt Ihr mind. einen zusätzlichen K.P. Trunk)!

Auch diese Aufgabe hätten wir hiermit gelöst. Allerdings müssen wir jetzt nochmal schnell zurück in das Insekten-Labyrinth, da wir noch das Seil mittels "Unterwasseratmung" und "Auftrieb" (Fischreste) aus dem See holen müssen. Also nichts wie hin...

Das Finale

Wie Ihr Euch schon sicherlich denken könnt, befindet sich die richtige Elvira im geheimen Haus. Hier nehmen wir das Barometer rechts von der Wand, verwandeln es in eine "Sturmbeschwörung" und gehen über den Dachboden aufs Dach (Leiter nicht vergessen). Den Kupfestab befestigen wir am Schornstein und kaum haben wir die "Sturmbeschwörung" ausgesprochen, nähert sich auch schon ein kräftiges Gewitter. Wenn alles vorbei ist, gehen wir runter in den Keller zu unserem Frankenstein-Monster, stellen den rechten Hebel nach ganz oben und legen den linken Schalter um. Frankenstein erwacht zum Leben.

Wir lassen ihn ein paar Schritte in den Raum gehen und schneiden ihm dann mit der Drahtschere aus Elvira's Auto die Drähte ab. Danach nehmen wir sein Metall-Stirnband, seinen Scalp und sein Gehirn. Dann öffnen wir die hinter ihm liegende Tür und begegnen Elvira. Wir entfesseln sie und als Dank lädt sie uns in ihre Umkleidekabine ein. Das Herz auf dem Regal und den kleinen indianischen Beutel nicht vergessen! Jetzt müssen wir eigentlich nur noch den Priester ins Leben zurückholen und dann haben wir schon fast gewonnen. Wir laufen also schnell zurück in die Kirche, brauen uns den "Auferstehungs"-Spruch (Zutaten: Eier, Herz, Gehirn, sein Gebetbuch und Scalp). Danach verlassen wir ihn, auf dem Parkplatz einen Kreis mit einem Pentagramm aus Menschenblut zu malen und damit hat er sein Soll erfüllt. (Hierfür benötigen wir den Kelch mit dem Blut aus dem Geheimraum.) Falls er nicht weiß, wie er das machen soll, geht einfach nochmal in die Bibliothek und lest Euch die jeweiligen Bücher durch. Als nächstes gehen wir zum Indianer, händigen ihm die Friedenspfeife aus, und bitten ihn, die Kriegslanze, den Beutel und den Tomahawk zu heiligen. Jetzt kommt unsere letzte und schwierigste Aufgabe: wir müssen Cerberus, den Höllenhund aus der Hölle rufen und ihn vernichten. Als nächstes laufen wir also zum Parkplatz und sehen dieses wunderschöne Pentagramm. Hier müssen wir die schwarzen Kerzen aufstellen. Danach brauen wir uns den "Dämonenbann" (Seil und Bann-Schritrolle). Jetzt zünden wir die Kerzen an und benutzen den Medizinbeutel, worauf Cerberus auch gleich erscheint. Nun schnell den "Dämonenbann" aussprechen, und sobald dieser aufhört zu wirken, werfen wir die Kriegslanze. Zum Schluß noch mit Hilfe des Tomahawk das Herz zerschmettern, und schon habt Ihr gewonnen!

1.22 emlynhughesinternational

Spielname: Emlyn Hughes International Soccer

Hersteller: Audiogenic (1992)

Genre: Sportspiel

Hint:

Während des Spiels <V> drücken und die Halbzeit wird abgebrochen. Das bedeutet, daß man das Spiel abbrechen kann, sobald die Punkte günstig stehen.

1.23 The Empire Strikes back

Spielname: The Empire Strikes Back - Star Wars II

Hersteller: Lucasfilm

Genre: Action

Cheats:

<HELP> und "XIFARG ROTKEV" (ohne <SPACE> ?) eintippen. Mit den Zahlentasten kann man nun verschiedene Sounds abspielen und Samples mit den normeln Tasten und mit <L>,<C>,<D> kann man sich einige \ Pics anschauen.

1.24 enchanted land

Spielname: Enchanted Land

Hersteller: Thalion

Genre: ?

Cheat:

"TCB RULES FOREVER" im Intro-Screen eingeben und der Screen flackert. <F2> und danach <SPACE> bringt uns zum Schlußgegner.

1.25 enduro racer

Spielname: Enduro Racer

Hersteller: Elite

Genre: Rennspiel

Cheats:

Startet das Spiel ganz normal, tippt jedoch nach dem Countdown "CHEAT" ein.

<T> 10 Extra-Sekunden

<S> Sprung zum nächsten Checkpoint

<F> 210Km/h Geschwindigkeit

1.26 energie manager

Spielname: Energie Manager

Vertrieb: Bundesministerium für Wirtschaft

Genre: Simulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

??

Marcel Döring

Hints:

Geht als erstes zur Börse und verkauft 20 % eurer Aktien und erhöht dann das Werbebudget auf 1265.000 und beendet das Quartal. Euer Konto muß nun mit mindestens 5000.- im Minus sein. Geht wieder an die Börse und verkauft nun alle 100% eurer Aktien und kauft zugleich 77% eurer Aktien wieder zurück.

Euer Kontostand steigt nun von 100.096 auf 987.840.156.

Im Einrichtungshaus sollte man folgende Dinge kaufen:

Waschmaschine Nr 7

Sitzgruppen Nr 8

Sanitär Nr 5

Küche Nr 5

Kühlschrank Nr 7

Als Fahrzeug ist das Fahrrad am besten geeignet. Kauft in der Ausgangsstadt so schnell wie möglich alles Bauland. In anderen Filialen und Städten tut ihr das gleiche. Nun hat euer Gegner zwar massig Geld, kann aber nichts damit anfangen, da er kein Bauland hat. Für Umweltschutz mindestens 50% Werbung machen. Beim Bau alle Extras erwerben und immer an einige Parkplätze, sowie an Grünflächen denken. Eine Filiale pro Stadt reicht.

1.27 energiem_ua

Test ENERGIE-MANAGER von Rauser Software. Freeware-Game/Werbegame.

Endlich, nachdem ich schon seit über 4 Monaten das Spiel hatte, bekam ich jetzt von Rauser GmbH eine Version des Manager-Spiels zugeschickt.

Wer Energie spart gewinnt!

So beginnt die Anleitung des Energie-Managers. Aufgabe ist es, eine Resteraunt-Kette aufzubauen und diese Umweltfreundlich und Energiebewußt einzurichten und zu betreiben.

Das fängt bei Umweltfreundlichen Möbeln an und hört beim Fahrrad als Transportmittel auf. Unzählige Möglichkeiten sind gegeben um den Spielablauf nicht zu eintönig erscheinen zu lassen.

So kann man auch an der Bank Aktien kaufen und verkaufen; Kredite aufnehmen die man leider auch einmal wieder zurückzahlen muß.

Natürlich muß man auch Personal einstellen, entlassen; die Restaurants müssen renoviert werden, neue müssen gebaut und eingerichtet werden.

Wieder einmal ist ein Werbespiel der Spitzenklasse erschienen. Diesmal unter der Schirmherrschaft von Bundesministerium für Wirtschaft.

Jaja, ab und zu macht der Vater Staat doch einmal etwas gutes für uns.

Bis zu 4 Spieler können an diesem Game gegeneinander spielen.

Gespielt wird dabei immer für ein Quartal. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Ist man alleine oder nur zu zweit übernimmt der Computer automatisch die restlichen Gegner. Allerdings sind die Computergegner ziemlich leicht zu überlisten.

Man fängt natürlich mit einen Startkapital an und muß sich nun erst einmal

ein Grundstück kaufen. Dann muß auf diesem Grundstück ein Restaurant gebaut werden, für das man dann auch gleich noch Möbel kaufen muß und genügend Personal einstellen muß.

Desweiteren gibt es noch eine Werbefirma, die man beauftragen kann, auf verschiedene Arten Werbung für seine Häuser zu machen.

Natürlich muß man sich nicht auf die örtlichen Standort versteifen. Man kann auch mittels der deutschen Bundesbahn quer durch Deutschland fahren und dort neue Filialen bauen und eröffnen.

So ganz Zwischendurch kann man auch mal im Lotto gewinnen oder es gibt eine Gasexplosion in einer Filiale oder man bekommt Besuch von ein paar Kakalaken usw.

Das einzige was auf dem Spielablauf etwas störend einwirkt, ist die doch ziemliche Menge an Funktionen die man aufrufen muß, um ein Haus zu bauen und einzurichten. Aber bei einem Spiel was man für 1.50 DM bekommen kann ist das wohl noch gerade verschmerzbar.

Außerdem ist es nicht gerade schwer das Spiel schnell zu gewinnen. Wenn man schon öfters Spiele des Genres gespielt hat, dürfte es kein Problem sein, innerhalb von 3/4 Stunde als Gewinner aus dem Match herauszugehen.

Fazit: Wers noch nicht hat sollte es sich schleunigst besorgen. Aber aufpassen !! Es ist ein Freeware-Game; also PD-Soft. Es darf und soll auch frei kopiert werden. Deswegen liegt es auch auf dieser CD bei.

1.28 energiem_doering

Schon seit längerem gibt es dieses Spiel aus dem Hause Rauser.

Trotzdem teste ich es noch mal hier da es:

- 1.Ein Werbegame ist und darum völlig KOSTENLOS !
- 2.Es wirklich Spaß macht !

Also es geht darum daß man eine Restaurant Kette aufbaut und diese so Energiesparend wie möglich.

Als erstes geht man zum Makler und holt sich ein schönes freies stück Land, worauf man sein Restaurant erbaut.

Allerdings sollte man Grünfläche und Parkplätze nicht vergessen !
Nachdem Makler begeben wir uns zum Architektenbüro wo wir noch etliche Sachen wie Wärmeschutzverglasung, Klimaanlage u.v.m. in unser Restaurant einbauen können.

Allerdings ist eine Klimaanlage lange nicht so umweltfreundlich

wie Wärmeschutzverglasung und Solarenergie !
Also passt genau auf was ihr kauft und einbaut.
Denn beim Kühlschränke, Küchen etc. Einkauf, sollte man lieber einen FCKW freien, Energiesparenden als einen billigen umweltbelastenden Kühlschrank kaufen !!
Solltet ihr nämlich zu böse mit der Umwelt umgehen, kommt das Bundesumweltministerium und erzählt euch das die Erde bei gleichbleibender Belastung wie eine Wüste aussehen würde.
Ihr könnt in vielen Städten Deutschlands eure Filialen aufbauen.
Im großen und ganzen läuft das Spiel so ähnlich wie Pizza Connection ab.
Marcel Döring

1.29 entrophy

Spielname: Entrophy
Hersteller: ?
Genre: ?
Freezer:
01B6BB - Leben

1.30 enemy

Spielname: Enemy - Tempest of Violence
Hersteller: Anachronia
Vertrieb: Anachronia
Genre: Action
Wertung (Amiga Future):
Grafik: 45 %
Musik/SoundFX: 85 %
Spiele Spaß: 90 %
Future-Level: 45 %
Preis/Leistung: 76 %

Gesamt: 74 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Frank Otto

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6

7

8

9

10

Levelcodes:

Level 1: FEIND 8: BOMBE 15: KRAFT 22: GNADE 29: RACHE

2: ANGST 9: BLITZ 16: HETZE 23: MORAL 30: TRUPP

3: KAMPF 10: KNALL 17: WAFFE 24: OPFER 31: STAHL

4: BLUT 11: FEUER 18: HASS 25: DRALL 32: STURM

5: KRIEG 12: ARMEE 19: TOD 26: ALARM 33: FAUST

6: MACHT 13: SIEG 20: WALL 27: MALOR 34: ZORN

7: DUELL 14: CHAOS 21: WUNDE 28: ETHIK

1.31 enemy_otto

ENEMY - Tempest of Violence

Enemy ist in einer Entwicklungszeit von mehreren Jahren entstanden und daher nicht unbedingt für moderne Amigas gedacht. Die Anleitung gibt den Rat, Hardware-Erweiterungen oder schnelle Prozessoren nach Möglichkeit zu deaktivieren, falls das Spiel seinen Dienst verweigert.

Auch die Installation des Spiels sieht etwas altmodisch aus:

Da kein Installationsprogramm auf den Disketten ist, muß man das Spiel von Diskette laden und den dortigen Installations-Modus anwählen.

Hier bekommt man nun einen Hinweis, eine Kopie der Disketten zu machen, da das Spiel erst dann installiert werden kann. Tatsächlich braucht das Spiel Kopien, die beschrieben werden können. Nach der Installation werden laut Anleitung die Disketten benötigt, um das Spiel zu spielen.

Ist das Spiel einmal auf Festplatte installiert, läßt es sich mit der Diskette nur noch von Festplatte spielen (dafür hat man ja auch die Kopie gemacht). Allerdings funktioniert es auch ohne Diskette - einfach mit Doppelklick aufs Piktogramm (vorher nur noch im Bootmenü auf "ECS" schalten).

Wie auch das Spiel, ist das Handbuch komplett in deutsch gehalten. Die Story zur Einleitung ist mit einem Umfang von 5 Seiten recht umfangreich.

Kurz zusammengefaßt:

Weltraumforscher entdecken in der Umlaufbahn des Planeten Mars drei außerirdische Raumschiffe. Ein Team bestehend aus 300 Personen soll eine Untersuchung auf den Raumschiffen durchführen und stößt wenig später auf feindlich gesinnte Ausserirdische...

Sobald der etwas langatmige Vorspann abgelaufen ist und das Spiel beginnt, landet man auf einem der Raumschiffe. Gegner sind bisher keine zu finden.

Das einzige, was der Spieler besitzt, ist eine Karte, mit der man am unteren Bildschirm die aktuelle Position der Spielfigur sehen kann.

Ohne Munition bleibt einem nichts übrig, als den Ausgang zu suchen. Nach den ersten paar Schritten fällt einem auf, daß die Entwickler anscheinend von "Prince Of Persia" inspiriert waren. Das gesamte Raumschiff ist ähnlich aufgebaut wie die Verliese des Klassikers. Zur Verteidigung dienen diverse Schußwaffen. In jedem Bild (Enemy hat kein Scrolling) sieht man abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken (teilweise sogar animiert!).

Die Steuerung ist ähnlich kompliziert wie bei Prince Of Persia.

Sobald man sich mit der Steuerung angefreundet hat (was einige Zeit dauern kann: z.B. muß man zum ducken mehrmals den Joystick nach unten bewegen, was oft nicht schnell genug geht) und den ersten Level erfolgreich beendet hat, geht es mit der eigentlichen Mission los:

Die Forscher müssen gerettet und das Raumschiff verlassen werden. Unterwegs muß man noch weitere Missionen erfüllen: Zivilisten mit Medikamenten versorgen, Generatoren zerstören oder Aliens und Alien-Eier eliminieren.

Da es drei Raumschiffe gibt, steuert man je nach Level verschiedene Personen. Besonders gut umgesetzt ist auch der 2-Spieler-Modus. Man kann gleichzeitig zu zweit spielen. Findet man einen der Forscher, schließt sich die Person dem Spieler an und folgt ihm bis zum Ausgang. Nur benehmen sie sich teilweise so "intelligent" wie Lemminge und laufen in Fallen. Schafft man es nicht, alle Personen lebendig zum Ausgang zu führen, kann man von vorne anfangen.

Auch freundliche Außerirdische gibt es, die dem Spieler mit massenhaft Feuerkraft ihre Artgenossen vom Leibe halten.

Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch. Trotz Übersichtskarte bleibt einem manchmal nichts anderes übrig, als ungewiss in den Abgrund zu springen - oft ein tödlicher Entschluß. Für jeden Level bekommt man eine Zeit von ca. 500-1000 Sekunden zur Verfügung. Wenn diese Zeit vor beenden des Levels abgelaufen ist, stirbt man entweder sofort, oder wird von Laser-Schranken eingesperrt. Diese Zeit ist in fast jedem Level viel zu kurz. Zum Erkunden bleibt keine Zeit. Springt man in eine Sackgasse bleibt einem nur, von

vorne zu beginnen, da man kostbare Zeit verloren hat. Meistens ist es auch nötig, den Levelaufbau auswendig zu lernen.

Für die Profis ist das Spiel also eine echte Herausforderung, für alle anderen ein guter Einstieg, denn trotz des hohen Schwierigkeitsgrads kann man Enemy nicht als unfair bezeichnen.

Zum Glück bekommt man für jeden Level ein Passwort, damit man nicht immer von vorne Anfangen muß. Allerdings sind Waffenreserven in jedem Level neu bestimmt. Die Passwörter sind übrigens gut zu merken und damit auch ziemlich leicht herauszufinden. Man kann einfach raten und Zusammenhänge z.B. mit den Passwörtern "Feind" oder "Kampf" erraten. So gelangt man geschummelt in höhere Level und kann zudem jeden vorherigen Level anwählen. Man muß also nur das letzte Passwort erraten (was garnicht so schwer ist) und kann so jeden Level spielen.

Fazit: Enemy sieht wie ein typisches Amiga 500-Spiel aus. Laut Verpackung ist es das "Action-Adventure des Jahres". Bisher wurde es dazu zwar nicht gewählt, aber trotz der etwas farblosen nicht-AGA-Grafik verdient Enemy den Titel, da es 1997 tatsächlich kein besseres Spiel dieses Genres gab.

Abwechslungsreiche Levels, massenhaft Action und der 2-Spieler-Modus machen den Kauf des Spiels empfehlenswert. Bleibt zu hoffen, daß Enemy 2 für den Amiga erscheint und Anachronia nicht zu den Firmen gehört, die nur noch "Abschiedsgeschenke" für den Amiga präsentieren.

Grafik: 50%

Animation: 80%

Musik: 80%

Soundeffekte: 70%

Handhabung: 50%

Spielspaß: 95%

Enemy: 85 %

====

Bezug: Fachhandel oder direkt bei:

Anachronia Software

André Wüthrich

Schlosserstr. 2

CH-9000 St. Gallen

Schweiz

Tel. und Fax: 0041/71 277 11 75

Frank Otto

1.32 epic

Spielname: Epic

Hersteller: Ocean

Vertrieb: Ocean

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power) :

Grafik: 76 %

Sound: 53 %

Motivation: 72 %

Komplettlösung

Level Codes:

1 Auriga

2 Cepheus

3 Apus

4 Musca oder MUCA

5 Pyxis

6 Cetus oder FORMAX

7 Fornax oder CETUS

8 Caelum

9 Corvus oder COVUS

Cheats:

Wer als Callsign "CHEAT" eingibt und mit <ENTER> quittiert, bekommt ein volles Schild, alle Waffen bis auf den Cobaldlaser, unendlich viele Leben und genug Treibstoff.

Drücke RUNTER, RECHTS und <ENTER> für erhöhte Energie, Schilde und Waffen.

1.33 epic_komp

Komplettlösung - EPIC

Die Waffensysteme:

- Laser:

Die schwächste Waffe. Sie eignet sich jedoch aufgrund ihrer Geschwindigkeit gut für die Jagd auf schnelle Feindjäger (besonders Laser 3 und 4).

- Plasma:

Eine sehr durchschlagskräftige Waffe für Gebäude und große, träge Schiffe.

- Photon:

Diese Lenkwaffen haben eine hohe Geschwindigkeit und Effektivität. Daher eignen sie sich sowohl für den Einsatz gegen sämtliche Feindschiffe als auch für

Bodenstationen. Für größere Gebäude sollte man jedoch auf Plasma zurückgreifen.

- Epical:

Eine Waffe, die über ungeheure Durchschlagskraft verfügt. Jedes Schiff (mit Ausnahme der größten) und jedes Gebäude läßt sich mit einem Schuß zerstören. Dabei ist die Reichweite allerdings stark begrenzt, so daß man nur auf kurze Distanz eine Wirkung erzielt.

- Cobalt:

Erst in der letzten Mission bekommt man ein einziges dieser Geschosse zur Verfügung gestellt, um das Flaggschiff der REXXONEN-Flotte zu vernichten (siehe Beschreibung der Missionen).

Die Missionen:

Allgemeines:

In Epic gibt es zwei grundsätzlich verschiedenartige Typen von Missionen. Zum einen müssen Einsätze auf Planeten absolviert werden, bei denen man bestimmte Gebäude und Installationen zerstören muß, zum anderen gibt es Gefechte im Weltraum, bei denen zumeist so viele feindliche Jäger wie möglich abgeschossen werden müssen. Allen Missionen gemein ist, daß man sie dann abgeschlossen hat wenn man 100 Prozent erreicht hat (wird im Cockpit angezeigt). Diese 100 Prozent werden je nach Mission durch die Vernichtung eines einzigen großen Hauptzieles erreicht, oder man muß sie sich durch mehrere kleine Ziele erkämpfen.

Mission 1:

- Auftrag:

Schieße einen Korridor durch das Minenfeld, um der Flotte den Durchflug zu ermöglichen!

- Tips:

Diese Mission ist sehr einfach: nur die Photon-Waffe anwählen und jede Mine abschießen, die man sieht. Den einen Kampfflieger sollte man am besten mit Laser Nr. 4 ausschalten.

Mission 2:

- Auftrag:

Zerstöre die Radarstation auf dem Planeten!

- Tips:

Das Hauptproblem bei dieser Mission ist das sehr knappe Zeitlimit, daher sollte man sehr zielgerichtet handeln, ohne sich großartig mit anderen Jägern oder Bodenstationen anzulegen. Außerdem sollte man beachten, daß vor der Zerstörung der Radarstation zunächst einmal der sie umgebende Schutzschirm abgeschaltet werden muß. Man folgt also der ersten Straße, die man kurz nach dem Eintreffen bemerken sollte, bis zur Radarstation. Dort angekommen, folgt man der nächsten

Straße rechts bis an ihr Ende und zerstört dort die vier Generatorblöcke. Dann fliegt man wieder zur Radarstation und zerstört auch diese.

Mission 3:

- Auftrag:

Zerstöre sämtliche Minenkolonien und Raumflughäfen auf der Planetenoberfläche!

- Tips:

Zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Dann fliegt man einfach zu dem Punkt, an dem sich alle Straßen treffen und folgt dann einer Straße nach der anderen bis an ihr Ende, um die Gebäude, die dort stehen, zu zerstören. Die ideale Waffe für diesen Auftrag ist Plasma.

Mission 4:

- Auftrag:

Zerstöre den gigantischen Computerkomplex und die Raumflughäfen auf dem wichtigsten Industrieplaneten der REXXonen!

- Tips:

Wie immer sollte man auch hier zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Hier befinden sich vier Computertürme und drei Raumflughäfen. Um herauszufinden welche der vielen Türme für das Missionsziel wichtig sind, visiert man sie am besten alle mit einer Lenkwaffe (Photon) an. Im Display erscheint dann bei allen unwichtigen Gebäuden ein " Unknown " als Bezeichnung, während punktebringende Ziele mit Namen benannt sind.

Mission 5:

- Auftrag:

Verteidige die zivilen Schiffe Deiner Flotte gegen die REXXonen!

- Tips:

Diese Mission scheint nur auf den ersten Blick etwas verwirrend, da zunächst kein einziges feindliches Schiff zu sehen ist. Hier kann man eine Weile lang nur warten, die ersten roten Punkte tauchen dann bald auf dem Radar auf (wer in der Zwischenzeit schon viel Treibstoff beim Herumdüsen verbraucht hat, kann bei den beiden Fuelships, die irgendwo herumgeistern, wieder auftanken). Nun sollte man zunächst bis an die Front fliegen und versuchen, so viele wie der noch weit entfernten Feindschiffe mit Lenkwaffen zu zerstören. Ist die REXXonen-Flotte aber erst einmal herangerückt und hat sich zwischen den Schiffen der eigenen Flotte verteilt, sollte man auf Laser umschalten (das Zielen ist einfacher). Beachten sollte man auch noch, daß große Feindschiffe (vor allem Warbirds) sehr viel mehr Prozente einbringen als die kleinen Fighter.

Mission 6:

- Auftrag:

Zerstöre die gigantische Magma-Cannon, die eine Bedrohung für die Flotte

darstellt!

- Tips:

Eine sehr einfache Mission wenn man sich auf sein Ziel konzentriert und sich nicht auf Gefechte mit den zahlreichen Bodenstationen einläßt. Die Magma-Cannon befindet sich in der Mitte der Karte. Sie ist umgeben von zahlreichen Bodenstationen wird jedoch von keinem Schutzschirm geschukt. Zu ihrer Zerstörung Plasma und Epical benutzen.

Mission 7:

- Auftrag:

Verteidige die Kampf flotte gegen die angreifenden REXXonen!

- Tips:

Diese Schlacht ist eine der härtesten des ganzen Spiels. Das größte Problem ist daß man eine ungeheure Zahl an feindlichen Schiffen zerstören muß, um auf 100 Prozent zu kommen: ein Fighter bringt lediglich ein halbes Prozent. Deshalb ist es von größter Wichtigkeit, sparsam mit dem Treibstoff umzugehen und sich vor allem auf die größeren Schiffe zu konzentrieren (die bringen noch vergleichsweise viele Prozente).

Wenn einem der Treibstoff am Ende doch ausgeht und kein Fuelship zu entdecken ist, so hat man manchmal noch die Chance, eine Handvoll Prozentpunkte zu kassieren, indem man sich mit dem letzten Treibstoff in die Nähe einer großen Menge von Feindschiffen bringt und von einem ruhigen Standort aus alle erreichbaren Schiffe mit Photon-Lenk Waffen beschießt.

Mission 8:

- Auftrag:

Vernichte die Regierungsgebäude der REXXonen auf deren Hauptplaneten!

- Tips:

Diese Mission bringt man am besten genauso wie Mission 6 hinter sich!

Mission 9:

- Auftrag:

Verteidige Deine Flotte in der entscheidenden Schlacht gegen die REXXonen!

- Tips:

Für diese Mission sollte man sich am besten an den Strategien zu Mission 7 orientieren. Zu sagen wäre hier allerdings noch, daß man erheblich mehr Prozente für alle abgeschossenen Schiffe erhält, was diesen Auftrag insgesamt gesehen etwas leichter macht.

Mission 10:

- Auftrag:

Vernichte den REXXonen-Imperator mitsamt seinem Kampfschiff!

- Tips:

Diese Mission ist mit Abstand die interessanteste des Spiels und unterscheidet sich erheblich von den anderen Weltraumgefechten. Das bedeutet, daß es für kein anderes abgeschossenes Schiff außer dem des Imperators Punkte gibt. Man sollte sich also nicht in lange Feuergefechte mit den restlichen Flottenteilen einlassen, sondern lediglich die Eskorte des Imperator-Schiffes ausschalten. Vorsicht vor den goldenen Vanguard-Elitejägern, wenn sie einem in den Rücken fallen, können sie unangenehm werden. Um das Imperator-Schiff zu zerstören, geht man wie folgt vor:

Zunächst macht man den Lüftungsschacht (Ion-Vent) ausfindig. Dieser befindet sich auf der Oberseite des Schiffes (ein gelbes Quadrat, das man am ehesten sieht, wenn man sich dem Schiff von hinten oder vorn nähert und dann seine Oberseite absucht). Hat man ihn entdeckt, heißt es schnell ein paar Torpedos (Photon) hineinschießen, bevor einem die Gunner die Hölle heiß machen. Ist der Schutzschild erst einmal auf diese Weise zerstört, benutzt man die Cobaltwaffe, um das Schiff zu zerstören (gut zielen und dann so schnell wie möglich verschwinden, um nicht selbst zerrissen zu werden).

Autor: Benjamin Ducke

1.34 erbeii-dasschmutzigeerbe

Spielname: Das Erbe II - Das schmutzige Erbe

Hersteller: Bundesumweltministerium (1993)

Genre: Adventure

Komplettlösung:

Als erstes erhält man eine Bankvollmacht über seine Erbschaft, immerhin 3 Milliönchen Mark, und einen Schließfachschlüssel.

Einen Zettel mit Lolita´s Telefonnummer hat man bereits.

Zuerst geht man in die Bank, dort öffnet man den Schrank unter dem Fotokopierer neben der Bankangestellten und nimmt das Kopierpapier heraus.

Nun geht man zu dem Kopierer neben den Schließfächern dort benutzt man das Copypapier mit dem Fotokopierer. Von der Bankvollmacht wird nun eine Kopie gezogen. Das Original gibt man der Bankangestellten - diese rückt mit den drei Millionen in Bar heraus.

Das Schließfach läßt sich derzeit noch nicht öffnen da hierfür zwei Schlüssel benötigt werden.

Die Bank wird wieder verlassen. Dem Bettler vor der Tür drückt man einen Schein in die Hand (der Bettler kann wechseln) nun verfügt man auch über etwas Kleingeld.

Von der Eingangstür des Supermarktes entfernt man das Plakat weil es

wichtige Telefonnummern enthält. Anschließend wird im Supermarkt eingekauft. Zuerst nimmt man die Mehrzwecktasche, dann frischen Käse, lose Birnen, Mehrwegflaschen und Mehrweggeschirr. Abschließend gibt man die Tasche der Kassiererin und bezahlt.

Jetzt wird Lolita angerufen - doch die Freundin ist sauer - um sie zu versöhnen schickt man ihr eine Einladung per Fahrradkurier.

Nun gehts ab in den Autoshop. Dort wird das Fahrrad gekauft - nicht der Sportwagen !

Mit dem Rad fährt man zu seiner Wohnung,dort entnimmt man zuerst allen Schränken den Inhalt. Der Fleck auf dem Teppich wird mit dem Hausmittel umweltfreundlich entfernt. Im Badezimmer wird eine Energiesparlampe eingesetzt. Nun geht man unter die Dusche. Nun gehts wieder auf die Straße - hier trifft man Lolita, die sich wieder beruhigt hat. Lolita gibt eine wichtige Information.

Mit dem Fahrrad fährt man zum Reisebüro, wo man sich ein Bahnticket nach Dödenstedt besorgt. Weiter geht es zum Bahnhof. Dort angekommen kauft man einen Cassettenspieler. Das Ticket bekommt der Schaffner und kurz darauf ist man in Dödenstedt.

Auf der Suche nach der Freundin des Onkels schaut man sich die Stadt an. Zur Zeit läuft gerade eine Sperrmüllaktion, außerdem gibt es Container für Sondermüll. Den Heuwagen kann man als Transportmittel benutzen. Auf diese Weise landet man vor dem Haus der Tante. Die klapperige, alte Dame hat etwas Hilfe dringend nötig um das Haus wieder in Ordnung zu bekommen. Zuerst das Badezimmer. Hier wird alles eingesammelt, auch das was sich im Schrank befindet. Mit der Spirale beseitigt man unfreundlich Verstopfungen in der Toilette. Mit dem Werkzeug und der Dichtung wird der Wasserhahn repariert. Jetzt zum Schuppen. Auf dem Weg dorthin nimmt man die Schaufel mit. Der Schuppen wird entrümpelt. Die Gegenstände müssen zur Entsorgung in die Stadt gebracht werden. Wenn alles erledigt wurde, werden mit der Tante noch ein paar Worte gewechselt - die Tante rückt nun mit dem zweiten Schlüssel für das Bankschließfach raus.

Heimfahrt - und ab zur Bank.

In der Bank wird das Schließfach geöffnet. Nun hat man ein Dokument das Unterlagen zu einem Bauprojekt beinhaltet.

Auf zum Bauprojekt. Dort redet man mit einem jungen Mann und verspricht die Umweltschäden, die der Onkel angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. Diese Nachricht macht Schlagzeilen. Mit diesem Schlagzeilen erobert man Lolitas Herz nun vollends.

Und wenn sie nicht gestorben sind, sind sie immer noch in Sachen Umwelt tätig.

1.35 Das Erbe

Spielname: Das Erbe

Hersteller: Bundesumweltministerium (1991)

Genre: Adventure

Lösung:

In der heruntergewirtschafteten Villa angekommen, empfiehlt es sich, zunächst einen genauen Blick auf das Photo zu werfen, das im Wohnzimmer auf dem Regal steht. Lolita, eine Verwandte des verstorbenen Onkels, lächelt Ihnen freundlich entgegen und bittet um einen Anruf. Doch bevor Sie mit Erfolg Ihre Telefonnummer (690815) wählen dürfen, gibt es noch einige knifflige Aufgaben zu lösen.

So ist es beispielsweise ratsam, die Kommode zu durchwühlen und sich das Telefonbuch einzuverleiben. Wem dies bereits zu anstrengend war, findet durch die nähere Betrachtung des Aquariums Abwechslung.

In der Küche gilt es, die schmutzigen Teller abzuwaschen - natürlich per Hand, das heißt ohne Benutzung der Spülmaschine, die zuviel Wasser verbraucht. Ein Blick in den Keller verrät, daß der Feuerlöscher vollkommen veraltet ist und unbedingt ausgewechselt werden muß.

In der oberen Etage des Hauses erwartet Sie ein überhitztes Zimmer.

Also: Heizung ausdrehen und Fenster aufmachen. Nun ist es notwendig, einige wichtige Telefongespräche zu führen: Beim Heizungs- und Isolationskundendienst (42031) eine Erdgas-Solar-Heizung und eine Mineralfaserdämmung ordern, bei der Abfallentsorgung (6070-0) die fachgerechte Entsorgung der alten Einrichtungsgegenstände, bei der Klempnerei (66381) die Reparatur des defekten Wasserhahns in der Küche und beim Maler (57512) einen Anstrich mit umweltfreundlichen Lack. Weiterhin erfahren Sie durch einen Blick auf die Pinnwand die Nummer des Fahrradschlösses (007), das vor der Tür einen Drahtesel sichert. Die Benutzung des Computers ("Benutze Tastaturkabel mit Computer", "Setze Dich auf Stuhl" und "Benutze Computer") sollten Sie für einen Rosen- und Geranienanbau an Lolita nutzen. Übrigens: eine prallgefüllte Brieftasche liegt in der Schachtel über dem Schreibtisch.

Als nächstes sollten Sie sich mit Gartenarbeit beschäftigen. Ein Haufen aus alten Laub gehört in den Kompost. Eine Erholung in Form eines ausgiebigen Sonnenbades ist bei dem heutigen Ozongehalt in der Luft nicht zu raten.

Fahren Sie stattdessen lieber mit dem Bus in die Stadt. Dort müssen Sie sich um eine neue Einrichtung für Ihre Villa kümmern. Kaufen Sie

bei dem Geschäft "Göbel" eine Matraze (Modell "Federmat"), ein Eichenholz-Bett, den Sessel "Christoph Columbus", den Glastisch und den rechten Kühlschrank. Für spätere Zeiten empfiehlt es sich, einen Reklamekugelschreiber mitzunehmen. Weiter geht es zu Inge, der Besitzerin eines Mischwarenladens ("Gehe zu Straße" auf der rechten Seite des Bildschirms). Dort sollten Sie sich Briefpapier, Schlagsahne und einen CO²-Feuerlöscher besorgen. Benutzen Sie doch auch 'mal die Klingel auf dem Ladentisch (Sie erhalten eine Briefmarke). Die letzte Station Ihres Stadtbummels ist der Waschsalon. Reinigen Sie Ihr Hemd mit einer Waschmaschine - Lolita wird es Ihnen bei einem möglichen Rendezvous danken. Irgendwo liegt auch noch eine interessante Broschüre bezüglich Umweltschutz im Alltag.

Wieder in Ihrer ehemaligen Bruchbude angekommen, müssen Sie nun nochmals in den Garten, um frische Erdbeeren zu pflücken. Danach sollten Sie in der Küche Lolitas Leibgericht anrichten ("Benutze Erdbeeren mit Sahne mit Schneebeesen") und ihr einen Brief schreiben ("Benutze Kugelschreiber mit Briefpapier mit Briefmarke"). Voller Tatendrang und Vorfreude auf das nette Mädchen, eilen Sie zum Fahrrad, pumpen dieses mit Hilfe der Luftpumpe, die auf der Fensterbank liegt auf, und radeln zum Briefkasten.

Von Ihrem Ausflug zurückgekehrt, erwartet Sie ein netter, gepflegter Mann vor der Tür. Sprechen Sie ihn an!

1.36 erben der erde

Spielname: Erben der Erde

Hersteller: New World Computing (1994)

Vertrieb: Interplay

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübkemeier](#) (Kurztest)

[Igor Vucinic](#)

[Sven Kalus](#)

[Mayday](#)

[Komplettlösung](#)

1.37 erbenerde_komp

ERBEN DER ERDE - Komplettlösung

Karten:

Das Labyrinth der Ratten

Riff unter Verdacht

Der Dieb der Sturmkugel ist schnell gefunden - die Füchse sind mal wieder an allem schuld. Aber halt, nicht so voreilig! Riff vom Stamm der Füchse ist gewieft genug, herauszufinden, wer der wahre Dieb ist. Und seine beiden neuen Freunde helfen ihm dabei, so gut sie können ...

Gipsabdruck und Sauerkirschen

Nach der bösen Überraschung versucht Riff, im Gespräch mit den Marktbesuchern Informationen über die Sturmkugel, den Markt und die Marktbesucher zu sammeln. Einige Besucher sind keineswegs freundlich aufgelegt - kein Wunder, nachdem der Markt vorzeitig für beendet erklärt wird. Zunächst einmal muß Riff ein wenig Geld beschaffen - nichts leichter als das, indem er seine eben gewonnene Silbermedallie an den fiesen Finanz-Maulwurf verkauft. Im Handeln erweist sich Riff als nicht sehr geschickt, aber die paar Münzen sollten zunächst auch erst einmal reichen. Um den Keilerkönig kennenzulernen und sich zu versichern, daß es seiner Freundin Rhene dort gut ergeht, sucht Riff die Keilerburg auf. Die dummen Wachen trickst er leicht mit dem Trüffel-Trick aus. Vor dem König bleibt Riff nichts anderes übrig, als ein unfreiwilliges Schlammbad zu nehmen. Immerhin findet er nachher in seinem Schlamm-Fell einen Ring. Die nächste Station auf der Suche ist das Heiligtum, in dem Riff im hinteren Teil die Priesterin Ehara trifft, die jedoch einen Beweis für den guten Leumund verlangt. Nur der Elchenkönig kann diesen Beweis in Form eines Apfels erbringen. Ehara ist von der Echtheit des Apfels und Riffs guter Absicht überzeugt und erlaubt den Freunden, das Heiligtum nach Spuren des Diebes zu durchsuchen. Im nördlichsten Teil des Gartens machen die drei Freunde schnell die erste Spur auffindlich. Im Schlamm befindet sich eine aussagekräftige Spur und einige Sauerkirschen. Letztere kann er sofort mitnehmen, für ersteren Beweis braucht er noch einige Hilfsmittel. Beim Händler im Frettchendorf (links innerhalb des großen Eckbaus) kauft Riff einen Sack Gips. Mit dem Gips und dem Eimer, der im Garten hinter einem Baum zu finden ist und an der Vogeltränke aufgefüllt werden kann, nimmt Riff einen Gipsabdruck. Einen weiteren Gefallen kann Riff einem verzweifelten Häschen tun, das am Eingang des Heiligtums herumlungert - ihr Becherchen befindet sich am Eingang des Gartens vor der Bank. Mit den Sauerkirschen und dem Abdruck geht Riff zum Rattengelehrten Sist. Um in das Labyrinth (siehe Karte) zu gelangen, müssen die drei Freunde den Aufpasser zusammen ablenken. Am Ende des Labyrinths

- inmitten von Büchern - stößt Riff auf Sist und reicht ihm die beiden Beweisstücke mit der Bitte um Hilfe. Wer kann mehr wissen, als ein Rattengelehrter? Und so ist der Täter schnell identifiziert ...

Teleskop-Linse und Nordland-Karte

Bei Tycho Nordpfot, dem Astrologen, kann Riff wertvolle Informationen über das Nordland einholen. Er erklärt sich einverstanden, für die Reparatur seiner kaputten Fernglas-Linse eine Karte von dem unbekanntem Land anzufertigen. Die Linse zeigt Riff dem Glasmacher, der seine Manufaktur in der Nähe des Händlers im Fretchendorf hat. Leider kann auch der Glasmacher nicht direkt helfen. Also versammeln sich Riff und seine Freunde mit den Mitgliedern der Handwerker-Gilde im Versammlungssaal, im Süden des Gebäudekomplexes. Um in die Gilde aufgenommen zu werden und mit der Allwissenden Kugel reden zu können, muß Riff ein recht einfaches Rätsel lösen. Leider erinnert sich Riff nicht an den Namen und die Herkunft der Linse - guten Rat gibt hier einmal mehr Sist, der Rattengelehrte. Mit dieser hilfreichen Information kann er dann die Allwissende Kugel füttern. Der angeforderte Lehm ist jedoch auf den ersten Blick nicht leicht zu finden. Erst auf den zweiten Blick und mit Nachfragen bei Okk erinnert sich Riff an den Schlamm beim Keilerkönig - also nichts wie hin, die Wächter ausgetrickst und mit dem Schlamm zurück zur Gilde, damit die Linse angefertigt werden kann. Als Gegenleistung erhält Riff die versprochene Karte vom Nordland. Bevor die drei Freunde aufbrechen, werden sie vor Tychos Haus gebeten, einen Brief von Ehara an deren Schwester zu übermitteln. Diese Bitte erfüllt Riff nur zu gerne.

Aufbruch nach Nordland

Auch mit den witzigsten Einfällen landen Riff, Okk und Eeah schon bei der ersten Station auf ihrem Weg im Kerker. Riff bittet den freundlichen, aber reichlich naiven Wächter um etwas Essen und einen Löffel. Mit letzterem kann er den Stein aus der Wand lösen und nach einer Stärkung mit dem Hundefressen leicht wegschieben. Durch das Labyrinth gelangt er auf einem der zwei Wege, die (über Umwege) nach Norden (nach oben) führen. Jetzt ist Riff erst einmal auf sich selbst gestellt. Beim Katzendorf im Westen kann er sich von den Strapazen der Reise ausruhen, nachdem er Prrowa, die Anführerin, von seiner Ehrlichkeit überzeugt hat. Am nächsten Morgen schaut er nach Prrowas Tochter Mirrhp, die schwerstens erkrankt ist. Riff verspricht Prrowa, sich um ein Heilmittel zu kümmern.

Das Heilmittel

Dieses Heilmittel bekommt er von Eharas Schwester Alamma, die im Norden in einer einsamen Hütte haust. Offenbar muß Riff die Dame mehrmals von der Dringlichkeit seines Besuches überzeugen. Erst nach dem dritten Versuch, Eharas Brief durch die Türe zu quetschen, gewährt Alamma ihm den Eintritt - Hartnäckigkeit wird

also doch noch belohnt! Als Dank für die Gefahren, die Riff für die Zustellung des Briefes auf sich genommen hat, sagt Alamma ihm ihre Hilfe zu, Mirrhp zu heilen - nur die Zutaten für den Trank und die Operation, Honig, Katzensgras und Nadel und Faden, muß Riff noch selbst besorgen. Irgendwo in einer Lichtung trifft Riff einen Mäusehändler, bei dem er den Wolfsring gegen Nadel und Faden eintauschen kann. Bei der Mine im Nord-Osten kann er die kleinen Feuersteine mit dem Köffel abkratzen und das Seil mitnehmen. Bei der Eiche im Norden stapelt er das herumliegende Brennholz auf und schlägt mit dem Löffel und den Feuersteinen Funken, um das Holz anzuzünden und die Bienen zu vertreiben. Mit der Schüssel kann Riff nun den Honig aus dem Bienennest kratzen. Beim Gebirgsfluß im Nord-Westen pflückt Riff etwas Katzensgras. Beide Zutaten kann er Alamma für die Zubereitung des Trankes bringen, der auch gleich zum Katzenlager gebracht wird. Dort heilt Riff Mirrhp und vernäht ihre Wunde. Als Dank für die Heilung ihrer Tochter hilft Prrrowa Riff bei der Befreiung seiner Freunde aus den Klauen der Hunde mit etwas Schlafmittel ...

Das Befreiung

Folgender Weg muß eingeschlagen werden (gerade, links, rechts): Eingang, g, l, r, g, g, r, g, l, g, Saal (rechter Durchgang), l, g, r, r, g, g, l, l, r, Schlafgemach, l, r, r, g, l, l, g, r, Saal (linker Durchgang), g, r, g, l, g, l, g, r, l, l, r, r, g, Kerker, g, l, l, r, r, l, g, r, g, r, g, l, g, Saal (linker Durchgang), g, r, g, l, g, g, l, r, g. Beim Hundekönig muß Riff aufpassen, daß er nicht auf ein loses Brett tritt - ansonsten muß er wieder zurück zur Tür gehen, damit der Köter sich wieder in Sicherheit wiegt. Schon bald ist Riff im Besitz der Kerkerschlüssels. Auf dem weiteren Weg stößt Riff auf drei Saufbrüder, die aber nicht mehr ganz zurechnungsfähig sind. Mit ein wenig Mut spaziert Riff einfach an ihnen vorbei. Im Gefängnis öffnet Riff seinen Freunden das Gitter mit dem Schlüssel. Danach geht es auf dem beschriebenen Weg wieder raus an die frische Luft. In der Edelsteinhöhle im Nord-Osten versucht Riff, den Kristall zu nehmen. Leider sitzt dieser zu fest, aber mit Hilfe von Okk ist diese Aufgabe kein großes Problem dar. Beim schon bekannten Mäusehändler kann dieser Kristall gegen den Wolfsring eingetauscht werden.

Über die Schlucht hinaus

Nun können die drei Freunde weiter nach Norden ziehen. Die Schlucht überqueren sie, indem Eeah das Seil auf der anderen Seite befestigt und herüberwirft. Der Fährmann wird mit dem Goldring für die Überfahrt entlohnt und gibt einige wichtige Informationen preis. Kurz hinter dem Meer gelangen die Gefährten zu einem Wasserfall und machen die Bekanntschaft mit Shiala, die einige Hinweise zu den herumstromernden Wölfen geben kann. Kurz danach, beim Staudamm, kommt es auch schon zum erwarteten Eklat: Riff, Okk und Eeah werden von den Nord-Wölfen

gefangen genommen. Wieder einmal im Kerker macht Riff in der Nacht die unerfreuliche Bekanntschaft mit Chota, dem unzweifelhaften Dieb der Sturmkugel. Aber warum hat man Freunde? Bevor das Abenteuer auf einem Grill endet, schleicht sich Shiala zum Gefängnis und erweist sich im richtigen Moment als sehr zuverlässig.

Die Überbleibsel der Menschen

Bevor zur Flucht angetreten wird, nimmt Riff die antike Vase aus dem Zelt der Hauptmanns der Wölfe. Diese kann er beim Anlege-Dock im Süden beim Händler gegen eine Öllampe eintauschen. Westlich des Wasserfalls entdecken die Gefährten eine antike Stätte der Menschen. In der zweiten Halle links finden sie eine Kabelrolle. Etwas weiter läßt sich die Tür nur einen Spalt öffnen. Erst mit dem Öl kann sie ganz zur Seite geschoben werden. In dieser Halle findet Riff einen fetten Schraubenzieher. An der nördlichen Ostküste des Landes gelangt Riff zu einer Küstenklippe. Im Nest am Steilhang erspäht er eine Plastikkarte. Diese kann er sich fischen, wenn Okk ihn vorsichtig an der Kabelrolle hinunterläßt. Mit dieser seltsamen Karte kann er die noch merkwürdigere Tür, am antiken Flughafen (erste Tür rechts) öffnen. Am Ende des Ganges (g, g, g, l, durch T&uum;r gehen) findet er ein dreieckiges Gerät. Wieder zurück an der frischen Luft (raus, r, g, g, g) marschieren die Drei zum Staudamm und bis nach oben zur Staumauer, wo Riff mit dem Schraubenzieher die Tür zum Kontrollraum aufbricht. Er nimmt die Uhr und öffnet sie, um an die Batterien zu gelangen, die er in das seltsame Dreieck-Gerät einlegen kann.

Chotas Ende

Hinter dem Wasserfall, wo Riff Shiala getroffen hat, entdeckt er einen geheimen Gang zu ihrem Versteck. Nach der freundlichen Unterhaltung steckt Riff das Dreieck in die Tür und geht zielsicher seinen Weg (gerade, gerade, hoch, hoch, rechts, hoch). Am Ende ... aber halt, seht doch selbst ...

Autor: Nico "Dire" Barbat

1.38 erbendererde_luebke

Erben der Erde Thema: Tier-Adventure mit deutscher

(CD) Sprachausgabe

Hersteller: New World Computing / Softgold

Hardware: alle Amiga mind. 1,5 MB,CD-ROM

Fast-RAM, Turbokarte

wird unterstützt

Umfang: 1 CD, kompl. deutsch

(ECS-, AGA-, CD32-Version

separat enthalten)

Spieler: 1

+: erstklassig umgesetzte deutsche

Sprachausgabe

-: relativ leichte Rätsel

Bem.: Für CD-ROM-Besitzer ein

absolutes Muß

1.39 erbendererde_igor

In entfernter Zukunft sind die Menschen von der Erde verschwunden; an ihre Stelle sind die Tiere getreten.

Die Menschen vererbten den Tieren die vier wichtigsten Geheimnisse des Lebens: den denkenden Geist, das fühlende Herz, den sprechenden Mund und die greifende Hand. Diese Tiere konnten von dem Zeitpunkt an alles was wir Menschen auch konnten. Leider...

Die Tiere waren leider nicht nur so schlau wie wir, sie hatten auch alle unsere schlechten Gewohnheiten und Manieren mitgeerbt.

Man war aufeinander neidisch, man suchte Streit, und man kam nicht miteinander aus.

So geschah es denn auch eines Tages, daß den Tieren das wertvollste gestohlen wurde, was sie besaßen: die Sturmkugel. Diese Sturmkugel war für die Tiere so wichtig, weil sie mit ihrer Hilfe das Wetter vorhersagen konnten. Es war ein herber Verlust.

Der Jahrmarkt wurde dann auch umso schneller unterbrochen, als die Nachricht vom Diebstahl die Runde machte. Man hatte natürlich sofort Rif, den Fuchs, in Verdacht die Kugel mitgehen lassen zu haben. Doch der wollte sich mit so einem vorschnellen Urteil nicht abfinden und machte den Vorschlag, sich auf die Suche nach der Sturmkugel zu machen. Doch mißtrauisch wie die anderen Tiere nun mal sind, trauten sie ihm nicht über den Weg und so schickten die Keiler ihren Haudrauf Okk und die königlichen Elche den Soldaten Eeah, um dem Fuchs zu helfen und um dafür zu sorgen, daß dieser sein Wort auch hält. Zur Sicherheit hat der Keilerchef auch noch Rifs Freundin Rhene gekidnappt, mit der Drohung, sie zum Pelzmantel zu verarbeiten, falls Rif die Kugel nicht bis zum nächsten Neumond finden würde .

Und so macht sich unser dynamisches Trio auf, um den Übeltäter

zu stellen und die Kugel wieder zurück zum Tempel zu bringen.

Dabei bedient sich das Spiel der LucasArts-typischen "Point-and-click"-Methode, d.h. man hat eine bestimmte Anzahl von Verben zur Verfügung und muß mit ihrer geschickten Kombination versuchen, die Rätsel zu lösen und die Hürden zu nehmen.

Dazu durchforstet man Wälder nach Hinweisen und Spuren und besucht diverse Häuser, die aber meistens leer sind. Man sollte auch mit umherlaufenden Widdern und Mardern unterhalten, um vielleicht diese oder jene Information zu erhalten und vielleicht etwas über den Aufenthaltsort der Person zur Tatzeit herauszubekommen. Die Gespräche sind aber nicht immer sehr informativ, ja manche Bewohner drohen sogar mit Prügel, wenn man nicht aufhört, sie zu belästigen. Grafisch ähnelt das ganze ziemlich dem Vorzeige-Adventure "Simon the Sorcerer", wobei es allerdings nicht an dessen Qualität herankommt. Der Sound paßt mit seinen mittelalterlichen Klängen ganz gut zum Geschehen und rundet den positiven Eindruck des Spiels noch ein wenig ab.

Fazit? Tja, alles in allem eignen sich die "Erben der Erde" ganz hervorragend vor allem für etwas jüngere Adventure-Freaks, da auf allzu schwere Rätsel verzichtet wurde und die Hauptdarsteller des Spiels im Tierreich angesiedelt sind. Im Gegensatz zu so machen anderen Adventures wie z.B. "Monkey Island II" oder "Simon the Sorcerer" wird hier der zweideutige "Insiderhumor" nicht so groß geschrieben, überhaupt ist die Story um Rif und seine Freunde eher märchenartig angelegt. Leider hat auch dieses Spiel seine kleinen Macken (welches hat keine..?), so sind viele Schauplätze einander ähnlich; geht man zum Bleistift in verschiedene Häuser herein, so sehen diese innen gleich aus. Außerdem hätte man die Grafik noch ein bißchen detaillierter gestalten können, aber vielleicht denkt New World Computing beim hoffentlich erscheinenden Nachfolger daran.

L L L L M I V L L L I V L

L I V L L I I L L I V L I V L L

Grafik.....81%

Sound.....86%

Motivation.....81%

GESAMT----- 83%

×××

verweilt, manchmal auch etwas nervig werden kann. In solchen Momenten hilft aber dann die Option die Lautstärke der Musik herunterregeln oder auch ausschalten zu können. Ebenfalls können diejenigen die nichts am Soundausgang haben die Texte der Gespräche ein- und ausschalten, so das man die Gespräche mitlesen kann.

Fazit: Ein absolut gelungenes Spiel, mit Sprachausgabe und hübscher Grafik

Bewertung: Grafik 90%

Sound 90%

Handling 75%

Spielspaß 85%

Voraussetzungen: Amiga mit ECS oder AGA Chipsatz oder CD³², CD-Rom, Maus bzw. Joypad

Fastram & Turbokarte Empfohlen

Sven Kalus

1.41 erbendererde_mayday

ERBEN DER ERDE

Normalerweise halte ich ja nichts von Adventures, aber mit Erben der Erde bin ich echt auf's positivste überrascht worden.

Auf der AmigaPlus CD hab ich mir mal das Demo (100MB groß!) angeschaut, und war ziemlich beeindruckt von der glasklaren Sprachausgabe und der spannenden Story.

Also hab ich nen Kumpel überredet es zu kaufen, und nun gibts ein

Review:

Überraschender Weise ist auf der CD eine Version für Amigas mit CD-ROM, das CD32 und dem CDTV enthalten. Die CDTV und ECS Variante bietet lediglich weniger Farben, Sprachausgabe ist (trotz der Joker Ausgabe) zu hören.

Story:

In ferner (oder doch näher?) Zukunft sind die Menschen von der Erde verschwunden, und die Tiere haben wieder wieder die Macht übernommen.

So Dinge wie Sprechen und ähnliches haben sie von den Menschen gelernt.

Die Tiere richten ihre Saat- und Erntezeiten nach den Angaben der sog.

Sturmkugel. Diese ist in der Lage, Regen und Sonne vorrauszusagen.

Eines Tages verschwindet die Kugel währen dem großen Jahrmarkt Fest

auf unerklärliche Weise. Riff, der auf dem Jahrmarkt anwesend ist, wird des Diebstahls beschuldigt und kriegt 2Tage Zeit, die Kugel zurück zu bringen, und als "kleiner" Motivationsschub wird seine Freundin von den Keilern (Wildschweine) mitgenommen. Der Elch Eah und der Keiler Okk werden als Aufpasser mit auf die Reise geschickt, und folgen unserem Held automatisch.

Diese Story könnt ihr euch anhand eines atmosphärischen Intros reinziehen.

Beilagen:

In der Schachtel findet ihr die Amiga Anleitung und eine Beschreibung der Story sowie eine Auflistung aller Tierstämme und deren Verhältnisse zueinander. Die Anleitung ist ausgezeichnet übersetzt!

Außerdem sind auf der CD noch ein paar kleine Extras vorhanden.

Spiel:

Die Bedienung ist so simpel, wie man es schon aus den bekannten Lucas Adventures kennt, äh, kannte ;(

Da brauch ich also nicht viel zu sagen.

Die Story ist gut ausgearbeitet worden. Es kommt wesentlich mehr Spannung auf, als bei anderen Adv.s.!

Die tolle Atmosphäre wird zudem noch von der Musik untermalt.

Im Vergleich zu anderen, gibt es auch viel mehr Schauplätze, so steht z.B. später die Erkundung eines Flughafens auf dem Programm. Diese Stelle ist echt saumäßig spannend! Stellt euch vor, ihr wäret die letzten Menschen und würdet einen Flughafen erkunden, von dem alles lebende verschwunden ist. Da blinken Monitore und alte verdorrte Topfpflanzen liegen herum.

Echt toll!

Alle Rätsel sind durchgehend logisch, so daß auch jüngere bzw. neulinge auf diesem Gebiet nicht überfordert werden.

Technik:

Alles in allem wurde eine ordentliche Umsetzung (vom PC) geschaffen, die den Amiga halbwegs ausnützt.

Das herausragende Merkmal ist sicherlich die astreine Sprachausgabe:

Man hat teilweise das Gefühl in einem Märchen mitzuspielen! Die Sprecher haben sich echt Mühe geben, so daß das Spiel einen sehr professionellen Eindruck vermittelt. Von wegen PC sei State of the Art in solchen Sachen!

Kritik:

Aber leider gibt es wieder mal etwas zu bemängeln:

Die Grafik ist teilweise absolut farbarm, an anderen Stellen aber wieder super bunt! Schade, da hätte man etwas mehr Zeit reinstecken sollen.

Auch die etwas raren Zwischensequenzen hätten besser sein können!

Wenn man den tollen Abspann sieht, weiß man wovon ich spreche.

Und dann sind da noch die etwas langsamen Figuren zu bemängeln.

Auf einem 68020 (also z.B auch das CD32) läuft das nicht allzu schnell, aber man kann ja im Optionsmenü das Scrollen abstellen.

Last not least habe ich mich auch öfters über die Zeitaufwendigen Wanderungen auf der Karte geärgert. Da vergehen schonmal ein paar Minuten, bis man an einem anderen Ort ankommt. Sowas kommt leider viel zu oft vor: an vielen Orten muß man sich erst den Weg durch ein Labyrinth bahnen, um nur ein paar Worte zu reden...Auf die Dauer wird sowas zur Tortur!

Fazit:

Trotzdem finde ich das Game super, zumal es eines der wenigen Adventures am Amigas ist. Zum ersten mal ist die Story wieder so fesselnd wie damals bei ZakMcKracken oder ManiacMansion.

Ihr könnt es sogar auf einem PAL,NTSC und VGA Monitor/Fernseher spielen!

Wertung:

+-----+-----+
|Grafik |70-85%|
+-----+-----+
|Animationen|70-80%|
+-----+-----+
|Musik |85% |
+-----+-----+
|Sound FX |50% |
+-----+-----+
|Handhabung |90% |
+-----+-----+
|Spielspaß |90% |
+-----+-----+

CDs: 1 Disks: 11 (Ohne Gewähr)

HD: Ja (200MB)

Zweitläufer: Ja

RAM: 1MB bei ECS 2MB bei AGA (Zusätzl. wird unterstützt)

Deutsch: Komplet

Speicherbar: Spielstände (NV RAM oder HD bzw. Disk)

1.42 erik

Spielname: Erik - the Unready

Hersteller: Public Domain (1996)

Genre: Jump 'n Run

Komplettlösung

Hints:

Level 2.1 Bonusraum:

Ihr müßt alle Gegner erledigen (Fische) und die Blöcke alle einsammeln.

Geht nun ganz nach unten. Links seht ihr den Ausgang und rechts 3 Stufen.

Steigt auf die höchste Stufe und stellt euch nach rechts an die Wand.

Springt nach oben und eine Geheimitür wird sich öffnen.

Level 2.4

Lauft vom Start Punkt nach links. Dort findet ihre ein Power Up zum Aufbessern der Waffe. Wer in Level 2.4 ein Leben und somit seine Waffe verliert sollte im Shop von 2.4 keine neue kaufen, da es in Level 2.5 eine neue Waffe gratis gibt.

Im Titelscreen mit <1>, <2>, <3> die Welten 1.1, 2.1, 3.1 anwählen.

Um Welt 4.1 spielen zu können muss das Spiel von vorne durchgespielt werden.

1.43 erik_komp

Komplettlösung - ERIC - THE UNREADY

Sonnabend:

Eric's erste Aufgabe besteht darin, das Schwein zu küssen, um es wieder in die Bauerstochter zurückzuverwandeln. Dazu geht man zunächst in die Scheune, öffnet den Schrank und nimmt alles mit. Danach geht man aufs Klo, nimmt die Zeitung, befestigt das Seil am Haken und klettert nach unten. Dort gibt man dem Schwein das Aphrodisiakum und geht mit dem Schwein zurück zum Farmer, wo man das Schwein küßt und die Scheune betritt. Auf dem Rückweg wird man von der Prinzessin mitgenommen, die schon einmal andeutet, wie gerne sie doch einmal von Eric gerettet werden möchte. Dies nehmen wir uns zu Herzen und harren der Dinge, die da kommen mögen.

Sonntag:

Nach dem Aufwachen stellt Eric fest, daß er in seiner verrosteten Rüstung feststeht. Nach einigen Zügen kommt der Knappe und befreit Eric aus seiner mißlichen Lage. Man nimmt sich den Helm und die Karte und verläßt sein Quartier. Draußen nimmt man noch die Zeitung und geht in die Halle. Hier erfährt Eric, daß die Prinzessin entführt ist und daß er auserwählt ist, sie zu erretten. Zunächst

geht man zu Giovanni, gibt ihm die Karte und erhält nach Angabe der richtigen Maße einen Umhang, in dessen Tasche sich eine Bohne befindet. Nun geht man Richtung Süden und dann nach Westen, worauf man eine Fackel erhält. Am Teich füllt man noch seinen Helm mit Wasser. Danach geht's in den Schloßhof, wo man die Bohne einpflanzt, mit Wasser begießt und an der neu gewachsenen Pflanze hochklettert, worauf man eine Goldmünze erhält. Danach geht man ins Schloß und nimmt das Holz. Nun geht man in den Eisladen, legt das Holz in den Kamin und zündet es mit der Fackel an. Die Ohrenschützer, die man dafür von Bobbin bekommt, setzt man auf und geht zum Barden, dem man die Goldmünze gibt. Daraufhin fängt er an, seine Geschichte zu erzählen. Nur Eric kann wachbleiben, da die Ohrenschützer alles, was langweilig ist, rausfiltert. Nun ist der Barde bereit, Eric ins Schloß zu folgen, wo er sofort mit seiner Geschichte anfängt. Wenn alle eingeschlafen sind, kann man nach oben gehen. Kurze Zeit später erscheint der Zauberer und teleportiert alle zum Teich. Hier muß man, um zu zeigen, daß man der Auserwählte ist, die Banane aus dem Fels ziehen. Danach geht man noch einmal in den Eisladen und kauft sich ein Bierfloß. Nun wirft man die Banane in den Teich.

Montag:

Obwohl man auf einem Friedhof aufwacht, beginnt der Tag wie jeder andere auch, nämlich mit Zeitungslesen. Danach geht man in den Wald, wo der Baum das Bierfloß bekommt. In der Lichtung nimmt man die Zweige, öffnet die Falltür und findet sich im Anfangsraum von Zork I wieder. Hier öffnet man den Briefkasten, nimmt die Post, geht nach Westen und dann nach Nordosten. Leider hat Eric kein Geld für einen Stein, also verläßt er den Laden wieder, erhält aber trotzdem eine Spitzhacke von Fran. Mit dieser kann man eines der Bretter an der Tür ablösen und das Haus betreten. Unter dem Teppich befindet sich natürlich die Falltür, die man öffnet, worauf man von einem genervten Wesen den Schlüssel für die Vitrine bekommt. Im Raum über dem Wohnzimmer befindet sich ein Knochenhaufen, in dem ein Führerschein versteckt ist, der auf einen Dwarf ausgestellt ist. Ein Dwarf ist klein und bärtig, also macht man sich den falschen Bart an und kniet sich hin. So begibt man sich zum Clearing House und holt sich den in der Post versprochenen Gewinn ab: einen Tag auf dem Rummelplatz. Zunächst geht man nach Westen und spielt Memory gegen Dwarf. Wenn man gewonnen hat, bekommt man eine Steinschleuder. Nun geht man Südwesten und bekommt ein Geldstück. Mit dem Geldstück kann man sich im Laden einen kleinen Stein kaufen. Nun legt man den Hebel des Riesenrades um und setzt sich in den Sitz. Nachdem man die Steinschleuder geladen hat, drückt man auf den grünen Knopf. Oben schießt man mit der Steinschleuder auf den Hebel, steht auf und nimmt sich die Mistgabel. Nun befestigt man das Bungeeseil am Ast und springt nach unten. Dort bekommt man

von Fran den großen Stein, mit dem man in den Raum mit dem Knochenhaufen geht. Hier stellt man sich auf den Stein, worauf man nach oben klettern kann. Im dunklen Raum geht man wieder nach oben und findet sich auf dem Friedhof wieder.

Dienstag:

Zuerst geht man in die Kneipe und nimmt sich die Zeitung. Danach liest man das Buch und gibt den herausfallenden Coupon dem Kellner, worauf man endlich an die Getränkearte kommt. Man bestellt sich eine Flasche Mead Lite und geht mit dieser zur Burg. Hier versucht man es mit einem Frontalangriff, durch den der Busch abbrennt und einen Weg ums Schloß freigibt. Mann nimmt sich die Beeren und versucht es mit diesem Weg. Hinten merkt man, daß die Burg an dieser Seite keine Wand hat. Den nun angreifenden Killerschildkröten gibt man Tort-Ease, worauf sie selig einschlafen. Im Stall gibt man dem Oaf die Flasche. Die beiden Köpfe des Oaf streiten sich dann um die Vorzüge von Mead Lite und sind deshalb so abgelenkt, daß man problemlos den Ast nehmen kann. Diesen zündet man mit dem Pech an. Mit dem brennenden Ast geht man zum Wachssiegel, welches abgeschmolzen werden muß. Nun drückt man den Schlüssel in das weiche Wachs. Mit diesem Abdruck kann man sich von Howard einen Nachschlüssel machen lassen, der die Tür öffnet. In der Burg spielt man Wheel of Torture. Wenn man gewonnen hat, gibt's den magischen Schraubenschlüssel.

Mittwoch:

Nachdem man die Zeitung gelesen hat und sich den Herald angehört hat, betritt man den Jahrmarkt. Zuerst geht man zum Schießstand und holt sich alle Preise ab. Mit diesen geht man zu den Narren und zieht ihnen mit dem Gummihuhn eins über, worauf man einen Narrenkappe erhält. Nun geht man in den Pavillion. Ziel ist es hier, den Nachttopf zu nehmen, ohne daß der Troll es merkt. Dazu läßt man das Rollo herunter, schließt das Maul der Schlange mit dem Gummiband, bindet das Ferkel mit dem Bungeeseil am Tisch fest und stellt sich auf das lose Brett. Jetzt kann man den Nachttopf nehmen. Man nimmt sich noch die Schnecke, geht nach draußen und spuckt aus, worauf man an den Pranger gestellt wird. Wenn der Junge mit dem Apfel vor einem steht, steckt man ihm die Zunge raus. Darauf wirft er Eric den Apfel ins Gesicht. Nun wartet man, bis die 10 Minuten um sind und geht dann zum Koch, dem man den Apfel gibt. Dieser läßt seine Schürze zurück, die man an sich nimmt. Jetzt wird es Zeit, in die Arena zu gehen. Um 11 Uhr kann man sich die Geschichte des Drachens anhören, um 12 zeigt Lily ihre Sangeskünste. Wenn sie geht, läßt sie eine Einladung zurück. Mit dieser geht man in ihren Umkleideraum und erhält die Aufgabe, ihren Schal vom Maibaum zu holen. Nun setzt man sich wieder in die Arena. Um 1 Uhr kommen die Jongleure. Nach der Aufforderung, ihnen einen Gegenstand zuzuwerfen, mit dem sie jonglieren können, wirft man ihnen die Schnecke zu. Diese frustriert die Jongleure so sehr, daß sie

ihre Handschuhe zurücklassen. Mit diesen kann man auf den Maibaum klettern und den Schal holen, den man Lily bringt. Diese stellt einem eine neue Aufgabe, die aber 1. unwichtig und 2. unlösbar ist, da das Unkraut (weed), welches man dafür benötigt, sich in eine Pfeife (reed) verwandelt, sobald man den Umkleideraum verläßt. Nun geht man zum Elf und wartet, bis der Musiker kommt. Diesem gibt man die Pfeife und erhält dafür die Sonnenbrille, welche man aufsetzt. Jetzt spielt man eine Runde Hütchenspiel und gewinnt die Holzschnitte. Mit diesen geht man zum Schießstand und gibt sie dem Besitzer, der dadurch so abgelenkt ist, daß man den Bogen mitnehmen kann. Danach zieht man alles an und betritt die Drachenhöhle. Man wartet einen Zug und schaut, wo der verletzbare Punkt hinwandert, nimmt den Zug mit UNDO zurück, schießt auf diese Stelle und besiegt so den Drachen.

Donnerstag:

Am Anfang des Tages nimmt man sich die Zeitung und zeigt dem Einhorn seinen nackten Hintern (MOON UNICORN), worauf es Eric in den nächsten Baum befördert. Dort nimmt man sich das Blatt. Nun geht man nach Westen, nimmt sich die Robe und das Taschentuch, zieht die Robe an und läutet die 4. Glocke. Drinnen liest man der Jungfrau aus der Zeitung vor, was sie zum Weinen bringt. Galant reicht Eric ihr sein Taschentuch. Danach legt man das Blatt in das tränennasse Taschentuch und wartet auf die Prüfung, die man jetzt besteht. Nun geht man in den Opferraum, steckt sich den Ring an, stellt sich in den Bottich und wartet auf das Jungfrauenopfer. Eric zeigt sich dem Mädchen und ihr das Buch, welches sie liest und sofort einschläft.

Wenn das Maul des Gottes aufgeht, geht man nach Norden und kommt kurze Zeit später bei den Göttern an. Zunächst geht man zum Gott des Nordwindes, der einem einen Brief für Morty mitgibt, mit dem man den Palast betreten kann. Drinnen zeigt man der Empfangsdame den Brief und wartet, bis man von Morty abgeholt wird. In Mortys Büro gibt man Morty den Brief. Wenn Clio kommt, geht man raus und nimmt sich draußen den Brief und macht das gleiche noch einmal: jetzt kann man sich auch die Farbe nehmen. Nun ruft man 1800 DOMINUS an und geht in die Bibliothek. Hier wählt man das Buch Setting up Sodom/Gomorrah aus. Mit diesem geht man in den Copyshop und läßt sich eine Kopie anfertigen. Danach geht man ins Labor, dreht die Kurbel und nimmt sich die Nacktschnecke. Jetzt geht man nochmals zum Nordwind, zieht am Drachenschwanz und zündet mit dem Drachen die Kerze auf dem Kuchen an, den man inzwischen bekommen haben sollte. Wenn der Nordwind die Kerzen ausbläst, gefriert das Wasser weiter unten und man kommt an den goldenen Schlüssel am anderen Ende des Ufers. Jetzt geht man zum Gott der Reparatur und gibt ihm das Token, worauf er den Nektarautomaten repariert. Man wirft die Münze, die man vom Gott bekommt, in den Schlitz und zieht sich eine

Flasche. Mit dieser geht man zum grabenden Gott und gibt ihm solange Nektar, bis er mal für kleine Götter muß. Jetzt kann man sich das Ei nehmen und das im Buch beschriebene Ritual ausführen. Wenn die Treppe erscheint, geht man nach oben, schließt das goldene Schloß mit dem goldenen Schlüssel auf und nimmt sich die Brechstange.

Freitag:

Im Sumpf nimmt man die Zeitung und betritt das Floß. Nun gibt man Zulu die Beeren, worauf er das Floß durch den Strudel nach Phantasy Island bringt. Dort setzt man sich auf den Kapitänssitz und fährt nach Monkey Island, wo man mit YOOHOO die Banane ruft, welche man dem Affen gibt. Jetzt kann man die Kokosnuß nehmen. Das nächste Ziel ist Milligan Island, wo man den Sonnenschirm nimmt und auf die Ankunft der Flaschenpost wartet. Nun nimmt man das Streichholzbriefchen, liest es, verbindet die Punkte (zuerst auf Punkt 2 klicken), steckt es wieder in die Flasche und wirft die Flasche wieder ins Wasser. Nach kurzer Wartezeit taucht sie mit einem Zertifikat wieder auf. Danach fährt man in Richtung Liliput Island, wo man die Kokosnuß und den Sonnenschirm importiert (verkleinert) und den Drachen exportiert (vergrößert). Mit den so veränderten Sachen geht's auf die Schatzinsel, wo man dank des Zertifikats eine Ausbildung als Pirat bekommt. Wenn man den Abschlußtest besteht, gibt's eine Flasche Rum zur Belohnung. Zu guter Letzt stattet man auch noch der Gnollinsel einen Besuch ab. Auf dem Weg dorthin wird der Eisberg vom Drachen beseitigt. Auf der Insel spaltet man die Kokosnuß mit der Guillotine, schüttet den Rum dazu und steckt den Sonnenschirm in die Kokosnuß. Mit diesem Drink fährt man zurück nach Phantasy Island, wo man den Bolzenschneider dafür bekommt.

Sonnabend:

Vor dem schwarzen Tor entfernt man den Mist mit der Mistgabel, greift die Krähe mit der Brechstange an, legt das Steak auf das Auge und schneidet den Blitz mit dem Bolzenschneider durch. Jetzt nimmt man die Pralinenschachtel und dreht den Mond mit dem Schraubenschlüssel in die richtige Position. Das Tor ist nun offen. Das Tor ist nun offen, die Hexe kommt und sperrt Eic ins Schloß. Den Todesfluch der Hexe stoppt man, indem man die Sanduhr auf die Seite legt. Danach schaut man in die Kristallkugel und liest im Zauberbuch. Nun nimmt man sich die Augen und setzt sie in den Schädel ein. Jetzt gibt man einen Eulenschrei von sich (HOOT; die Eule ist ein Symbol der Weisheit) und löst die Aufgabe. XI+XI ist gespiegelt IX+IX, also ist das Ergebnis IIIVX. Nun geht man durch den Durchgang ins Zimmer der Hexe und nimmt sich das Makeup. Jetzt geht man wieder in den Durchgang, wartet, bis es 10:31 Uhr ist und schmiert die Kette mit dem Makeup ein. Danach geht man wieder in das Zimmer der Hexe, öffnet das Fenster und setzt sich solange auf den Besen, bis man im Crawlspace ankommt. Hier öffnet man die Falltür, geht nach oben und wartet in der Torte, bis der Kronleuchter auf das Beast fällt. Jetzt gibt man der Hexe die Pralinenschachtel, greift sich die Prinzessin und flieht. Draußen bläst man in Lorealles Pfeife und fliegt mit der Ente zum heimatlichen Schloß zurück.

1.44 escapefromcoldiz

Spielname: Escape from Coldiz

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Folgendes kann man während des Spiels eintippen:

- " KEYMASTER " : alle Schlüssel
- " DIE DIE DIE " : alle Wachen Tot
- " I WANT EVERYTHING " : Inventory; alle Teile

1.45 escapefromtheplanet

Spielname: Escape from the Planet of the Robot Monsters

Hersteller: Tengen / Domark (1991)

Genre: Actionadventure

Hint:

Bei den Endgegnern solltet Ihr zum rechten Ende der oberen Tür gehen und ständig Bomben werfen, um dann zu versuchen, durch das rettende Tor hindurchzuschlüpfen.

1.46 escapefromtharkan

Spielname: Escape from Tharkan

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen tippt man " I WOULD IF I COULD ", gefolgt von irgendeiner Taste auf den

Keyboard ein. Während des Spiels sind folgende Tasten aktiv:

- F1 : der Computer spielt alleine
 - F2 : Panzer feuern nicht mehr
 - F3 : unverwundbar
 - F4 : neue Level
 - F5 : Cheat AUS
-

1.47 espana 92

Spielname: Espana '92 - The Games

Hersteller: Ocean (1992)

Genre: Sportspiel

Hint:

Laßt einen Athleten für 3 Stunden trainieren und ändert das Datum auf den 18ten. Setze seine Trainingszeit nun auf 1 Stunde herunter. Er wird nun zu 95% fit sein.

1.48 etinity

Spielname: Etinity

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

007AEF - Energie

00BAEB - Leben

1.49 evil garden

Spielname: Evil Garden

Hersteller: Demonware

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Im Credits-Screen hältst du die "HELP"-Taste und "A" gedrückt, nachdem die Credits vorbeigescrollt sind. Laß die Tasten los, und der Optionen-Bildschirm erscheint. Wähle deine Optionen und starte das Spiel. Du stellst fest, daß du nun unendlich viele Leben hast.

1.50 evils doom

Spielname: Evils Doom

Hersteller: ?

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Silvio

1.51 evilsd_silvio

Da sage noch mal einer, es gebe keine guten Rollenspiele mehr für den Amiga: Hier wartet ein ganz besonderes Fantasy-Abenteuer auf AGA-Recken ein es mit feinem Gameplay und einer überraschend komplexen Story!

Daß der Mensch einst wegen seiner Naschlust aus dem Paradies vertrieben wurde, ist bekannt, und das die vier apokalyptischen Reiter seither über unsere Tugend wachen, dürfte bibelfesten Lesern ebenfalls nicht neu sein. Daß diese Pferdenarren aber auch selbst Feinde haben könnten, steht weder im Alten noch im Neuen Testament. Um so überraschender muß diese Erkenntnis für jenen wahnsinnigen Magier gewesen sein, der einst bei seinem Experimenten auf einer einsamen Insel sieben Dämonen heraufbeschwor. Die Höllenbrut dachte nämlich gar nicht daran, ihrem Meister wie vorgesehen zu dienen, sondern will unter dem Kommando eines gewissen Kraa viel lieber die Erde unterjochen bzw. den Menschen die Seelen rauben. Und interessanterweise sind ihnen bei diesem Unterfangen nun Hunger, Krankheit, Tod und Krieg im Wege, weshalb die vier Apokalyptischen kurzerhand ins Erdinnere verfrachtet wurden. Von dort soll sie nun der Barbar Vantan wieder zurückholen.

Die Suche nach Hunger, Krankheit, Tod und Krieg (habt ihr bestimmt schmerzlich vermißt, was?) beginnt mit der Überfahrt zur Insel Noya, wo sich das Schloß der verlorenen Legionen befindet - hier und nur hier kann man laut einem "Blitztelegramm" von Gevatter Tod alles wieder ins Lot bringen. Doch bis dahin ist's freilich weiter Weg, für den sich unser Held erst mal ein paar kleinere Beutezügen mit etwas Kleingeld für die Reisekasse versorgen sollte. Auch Gesinnungsgenossen dürfen nicht fehlen, weshalb der erste Partybeitritt bereits auf dem Schiff über die Planken geht und Kollege Nummer zwei (praktischerweise ein Zauberkundiger) schon kurz nach der Ankunft am Pier auftaucht. Dann fehlt bloß noch eine knackige Schönheit, und schon ist das Quartett komplett. Recht so, denn bereits das erste Gewölbe, welches hier zur Erforschung einlädt, ist stolze zehn Stockwerk tief und von oben bis unten mit Monstern verseucht. Für Friede im Dungeon sorgt dann u. a. die hohe Schule des Runenzaubers, in die der Trupp von einem willigen Priester eingeführt wurde: Welcher Feind kann schon dauerhaft gegen feurige Feuerbälle, blitzende Blitze oder gar ein düsteres Voodoooritual bestehen? Per Magie wird hier auch für Licht gesorgt. Ist das erste Schlachtfest beendet, schickt Tod seine Getreuen zu einem kleinen Zwischenstopp auf die Insel der Weisheit weiter. Wo die liegt, würde ich auch gerne wissen; die Party erfährt es jedenfalls durch kleine Multiple-choice-Plaudereien mit den Ortsansässigen. Freilich rücken die braven Leute ihr Wissen nicht immer

umsonst heraus, oft wollen sie im Gegenzug zuerst ein paar Aufträge erledigt sehen.

Doch irgendwann sind auch all diese Miniquests absolviert, und dann muß nur noch ein Drache gefunden werden, der die Gefährten zum besagten Eiland fliegt. Dort heißt es "Lindwurm Air dankt für Ihr Vertrauen, buchen Sie uns wieder", und das Abenteuer kann fortgesetzt werden. Praktisch hat man sich besagtes Abenteuer als Marsch über eine 2D-Landschaft vorzustellen, die nach und nach um bedeutungsvolle Örtlichkeiten erweitert wird. Auf einen Mausklick hin steuert die Party diese Hot Spots selbstständig an, damit jeweils auf einen entsprechenden Menüscreen umgeschaltet werden kann. Dort sind sämtliche Aktionen über Pop-Ups abzuwickeln, wobei die Liste der Möglichkeiten sich sinngemäß nach den gerade zu erledigenden Handlungen erweitert. Im Gegensatz dazu werden die (erst zu findenden) Dungeons im klassischen Stil von "Eye of the Beholder" oder "Dungeon Master" durchstöbert, was natürlich auch Rängeleien in Echtzeit mit sich bringt.

Unter der Erde muß man sich also mit bildweise umschaltenden, aber durchaus sehenswerten 3D-Kerken begnügen, während ansonsten praktisch jede Location von einer Grafik repräsentiert wird. Der Kartenscreen ist dagegen nur auf Multisync-Monitoren erträglich, da er im HiRes-Interlaced-Modus über den Screen flimmert (was mit einer Standard-Glotze wortwörtlich zu verstehen ist), während sich der 3D-Part auch auf augenfreundlicheres und bildschirmfüllendes LowRes herunterschalten läßt.

Dazu weiß die Musik - zumindest im Intro - sehr gut zu gefallen

Intro sehr gut zu gefallen, genau wie die atmosphärischen Soundeffekte.

Wiederum weniger toll geglückt ist die Maus/Menü-Steuerung, da man hier ohne einige Einarbeitungszeit wohl kaum sehr weit kommen dürfte. Andererseits ist Evil's Doom jede investierte Minute wert: Die abwechslungsreiche Story und auch die klassisch-schöne Präsentation lassen Konkurrenten wie z. B. "Jaktar - Der Elfenstein" im direkten Vergleich ziemlich alt aussehen.

Man merkt dem Programm förmlich bei jedem Schritt und Tritt an, daß die Entwickler mit ganzem Herzen bei der Sache waren, und so die inzwischen leider üblichen Patzer im Design erst gar nicht aufkommen konnten. Hätte man diese Feinarbeit auch beim Handling walten lassen, wäre ein Hit oder mehr fast unausweichlich geworden, so jedoch wurde der Sprung über die 80er-Marke von den gerade in der Anfangsphase sehr nervigen Klickmanövern in etlichen Menüs vereitelt. Trotzdem wartet hier ein schicker und motivierender Rolli auf AGA-Amigos - und natürlich einen Multisync-Monitor.

Hier meine objektive Wertung:

Grafik..... 76%

Animation..... 69%
Musik..... 73%
Sound-FX..... 73%
Handhabung..... 66%
Dauerspass..... 82%
Gesamtbewertung..... 77%
Schwierigkeitsgrad.. Für Fortge-
schrittene
Speicherbedarf..... 2 MB
Disks..... 12
Zweitfloppy..... Nein
HD-Installation..... Erforderlich
Speicherbar..... Spielstände
Deutsch..... Nein
Preis..... DM 89,-
(S I L V I O)

1.52 evil tower

Spielname: Evil Tower

Hersteller: ?

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Norman Schlegel](#)

[Daniel Stein](#) (Kurztest)

[Komplettlösung](#)

Cheat:

Um den CHEAT zu aktivieren, drückt man 10 (bzw 20) mal auf das Copyrightzeichen im Spiel unten rechts. (Nicht zu schnell) Ihr erhaltet eine Cheat Modus Bestätigung.

1.53 evil_t_schlegel

Spietest zu EVIL TOWER von NORMAN SCHLEGEL

Zur Vorgeschichte...Der Zauberlehrling Nikodemus läuft so durch die Gegend als ihm plötzlich Ziix erscheint.Ziix

ist ein Zauberer der ihm erzählt das ein Unwissender zwei

Dimensionen überschritten hat und so einem Monster zum Leben verhalf.Nun soll Nikodemus die Welt retten(wiedermal).

Diese Vorgeschichte wird in einem netten Intro erzählt.

Nachdem Ziix Nikodemus in seinen Turm gebracht hat,wo er das Monster vorher eingesperrt hat,gehts los.Ihr befindet euch in der ersten Etage.Man kann nur die Wände und die Icon Leiste sehen.Neben den üblichen Adventure Funktionen wie take,drop,give,open,hit,read,drink,say und sleep kann man noch zwischen Fast-und Normalmodus wählen,schießen, graben oder warten!Es ist natürlich auch möglich Spielstände zu laden und abzuspeichern.

Während ihr durch die Etagen wandert und einen Raum nach dem anderen erkundet vergeht die Zeit und um nicht vom Monster getötet zu werden,müßt ihr um Mitternacht in einem Raum sein indem ein Meisterzeichen hängt.Es gibt drei Etagen sowie den Keller.Ziel des Spiels ist es diesen zu erreichen und das Monster zu töten.Dazu sammelt man das Spiel über alle möglichen magischen Symbole wie Bibel und Weiwasser. Es gibt einen Händler der irgendwie mit einer Diebin, die sich im Turm versteckt,zusammenarbeitet.Die Sachen die euch geklaut werden findet ihr dann irgendwann irgendwo wieder(zB in der Wohnung des Händlers).

Aber neben den Gegnern und Fallen,die euch das Leben schwer machen wollen,gibt es auch noch Hilfe von einer Elfe,die ihr vorher befreien müßt.

Das Spiel ist eigentlich sehr einfach sobald man den Universalschlüssel gefunden hat!Aber dieses Spiel strotzt nur so vor (schwarzen)Humor!An jeder Ecke irgendein Gag. Auf der Toilette,inder sich einer Typ aufgehängt hat,kann man Witze von der beschmierten Wand lesen oder man muß der Freundin des psychopatischen Geigenspielers die Perücke besorgen!

Die Grafik und Musik ist gut gelungen und in Sachen Witzigkeit kann sich dieses Spiel locker mit kommerziellen Programmen wie Monkey Island messen!Leider ist es so leicht, sodas ich es schon nach drei Stunden durchgespielt hatte.

Fazit:Ein sehr gutes aber etwaß zu leichtes PD Adventure.

Das Spiel nimmt eine Diskette in Anspruch und benötigt min.1 MB!

1.54 evilt_stein

EVIL TOWER

Spitzen Grafik Adventure in deutscher Sprache nach dem System von LucasArts. Man spielt den Mönch Nikodemus, der durch den Evil Tower muss, um Ziix zu retten. Es gibt jede Menge Räume und Rätsel und Humor! Wenn es Nacht wird, muss Nikodemus sich in einem Raum mit dem Meisterzeichen, einem Ankh, befinden, sonst holen ihn die Dämonen.

Ein ungeheuer gut gemachtes PD Spiel!

Wertung: 10/10

1.55 evilt_komp

Komplettlösung:

Zur Einleitung: Man sollte nicht vergessen, das Nikodemus um Mitternacht in dem Raum mit dem "Ankh-Zeichen" sein muss.

Um die Zeit bis 24 Uhr zu überbrücken drücke man entsprechend oft auf die > Sleep < Taste.

Ab 1.00 Uhr kann man gefahrlos den Raum verlassen.

Zuerst befinden wir uns also in der Empfangshalle. Wir gehen dann nach links bis zur nächsten Leiter, diese steigen wir nach oben.

Rechts davon fordert uns jemand auf durch die Tür zu gehen, diesem Wunsch kommen wir aber nicht nach, weil Schmerzen scheusslich sind.

Unbeirrt steigen wir weiter nach oben bis zu dem dort sitzenden Händler.

Der wird noch des öfteren mit uns Tauschgeschäfte machen.

Wir schauen uns ersteinmal alle Räume dieser Etage an und nehmen mit, was wir bekommen können. Mit der > Take < Taste nehmen wir die Duell - pistole, diese geben wir dem Händler, > Give < Taste. Der Gute überlässt uns dafür einen Gnomring. Dieser Ring schützt uns nicht nur vor den Gnomen sondern er weist uns als ihr Meister aus.

Es ist Zeit eine Etage höher zu gehen. Die meisten Türen lassen sich mit der > Open < Taste öffnen. Für andere benötigen wir aber einen Universal-schlüssel, den wir aber noch nicht haben.

Der Weg führt uns nach rechts, solange bis wir in dem Raum mit dem Ankh-zeichen sind. Dies ist d e r Raum, der uns vor allen Gefahren beschützt.

Mit der > Drop < Taste entleeren wir unsere Taschen, den Ring und die Sanduhr lassen wir hier um uns eine Etage höher zu begeben.

Der Weg führt uns rechts zu einer Diebin (Kaminzimmer), die Dame hatte

bei uns aber keinen Erfolg. Nachdem sie fort ist holen wir uns den Ring und die Sanduhr.

Unser Weg führt uns wieder und weiter nach oben.

Zwischendurch immer die Uhr im Auge behalten.

Jetzt stehen wir an der Leiter mit der Vase. Bevor wir nach links gehen müssen wir erst springen, sonst fällt uns ein härterer Gegenstand auf die Nuss. Das würde uns auch im nächsten Raum passieren, aber den Hilfstrick kennen wir ja nun.

Weiter links finden wir eine Kerze. Einpacken.

Die Durchquerung eines Raumes dauert 15 Minuten, dies sollte bedacht werden, denn Punkt Mitternacht muss man im Ankhzeichen-Zimmer sein.

23 Uhr 45 und sieben Räume vom Schutzzimmer entfernt, dann sind die Voraussetzungen für einen glücklichen Lebensabend sehr gering.

Links in den Räumen finden wir einen Streichholz und eine Flasche.

Nun geht es weiter nach oben. Den Wächter bestechen wir mit der Flasche, sodass es uns passieren lässt. Die Truhe öffnen wir ganz ungeniert und haben somit Wendy befreit. Wendy ist von Beruf ELFE und wird uns nunan sehr hilfreich sein. Weiter links finden wir einen Knüppel mit wir uns zur Wehr setzen können. Und wieder wandern wir eine Etage höher. Vor dem Dummheitsdetector finden wir eine Perücke. Weiter oben, beim Vogelnest, packen wir das goldene Ei ein. Jetzt geht es unter das Dach. Wir stehen an der Leiter und sagen: "Pokushokus" (kein Druckfehler)

Schwups, finden wir uns in einer Felsnische wieder. Die dort liegende Dämonenmaske sacken wir auch ein. Mit dem Wort "Hokuspokus" kommen wir wieder zurück. Dem Vogel links zeigen wir unseren Knüppel, woraufhin er das Weite sucht. Weiter links ist ein Gnom, er tut uns nichts. Auch wenn es nicht so aussieht, aber es geht noch weiter nach links (Zauberwand ?)

In folgenden Raum finden wir nun den Universalschlüssel der uns fast alle bislang verschlossenen Türen öffnen kann.

Nochmals "Pokushokus" gesagt und wir verlassen den Raum wieder.

Nun gehen wir nach unten und öffnen die Tür hinter dem Höhleneingang. Aus der Bibliothek nehmen wir das Zauberbuch (ganz links). In diesem Schmöker lesen wir das Zauberwort " Elbereth ", was wir uns unbedingt merken sollten.

Jetzt öffnen wir all die anderen Türen. Ein kleiner Drache gibt uns eine Flasche. Der Gang links hinter dem Drachen bringt uns in einen Schacht, keine Angst auch hier kommen wir wieder heraus. Im Schacht finden wir Weihwasser, etwas tiefer eine Spitzhacke mit der wir uns durch brüchige Wände wühlen können.

Achtung! Blickt auf die Uhr!

In dem Gang, in dem sich auch der Ankhraum befindet, öffnen wir nun links die verschlossene Tür. Dort weint herzerreissend eine Frau über Ihre Glatze. (Miss Kojak ?) Seid nett, schenkt ihr die Perücke ! Es soll auch Leute geben, die ihre Dankbarkeit zeigen können.

Die Tür hinter den Särgen öffnen wir ebenfalls - aber - bevor wir den Raum betreten, erst alle Gegenstände die wir gesammelt haben wieder im Ankhraum ablegen. Sollte jedoch einer vorwitzig in den Raum gestürzt sein und steht nun "bestohlen" da, keine Bange irgendwo im Turm liegen die Sachen herum.

Aus dem Raum (dem hinter den Särgen) nehmen wir die Pistole mit und holen uns nun die anderen Klamotten wieder ab.

Das goldene Ei vermachten wir dem Händler gegen eine Kristallkugel.

Unser Weg führt uns wieder nach oben. Hier öffnen wir die Wände der Zimmer, die uns bislang versperrt geblieben sind. Brutal aber sinnvoll.

Jetzt können wir auch Wendy zum zweitenmal aus der Truhe befreien.

Zu unseren Besitztümern haben sich eine Drachenklaue und eine Bibel gesellt.

Ab, wieder nach unten. Im Raum neben den Särgen bekommen wir ein neues Goldei. Nun in den Raum mit der grossen Standuhr. Hier hüpfen wir einmal und gelangen so in den nächsten Raum. Dort öffnen wir mit Hilfe der Spitzhacke den Weg nach unten, öffnen dann eine Luke und begeben uns weiter nach unten. Zwischendurch gönnen wir uns einen Schluck Wein und nehmen von nebenan das Kreuz mit.

Nun wieder eine Etage höher. Die Mauer dort benötigt den Zauberspruch aus dem Zauberbuch (...äh...Elbereth, war´s doch, oder).

Jetzt können wir links weiter gehen, um das grüne Monster kümmert sich Wendy.

Wir öffnen nun die letzte Tür. Bevor wir links weiter durch den Tunnel gehen schauen wir in unsere Taschen, ob wir auch alle Dinge dabei haben, wenn wir der Bestie gegenüber stehen. Wichtige Sachen sind: Kruzifix, Bibel und Weihwasser.

Ab durch den Tunnel !

1.56 executive leaderboard

Spielname: Executive Leaderboard

Hersteller: ?

Genre: Sportspiel

Hint:

Benutze beim 7.Loche ein Sechser-Eisen um ein Loch mit einem Schuß zu treffen.

1.57 exile

Spielname: Exile

Hersteller: Audiogenic

Genre: Action

Screenshots: (teilweise in schlechter Qualität)

1

2

3

4

5

6

[Komplettlösung](#)

1.58 exile_komp

Komplettlösung- Exile

Allgemeine Hinweise:

Speichert lieber einmal zu oft als einmal zuwenig, speziell RAM-Saves sollten vor allen Rätseln vorgenommen werden, danach kann man durch Speichern auf Disk ebenfalls auf Nummer Sicher gehen. Auch seinen Standort sollte man häufig speichern um sich bei Gefahr wieder an eine sichere Stelle zurückbeamen zu können. Die im folgenden genannten Speicherpunkte sind nur wenige wichtige von vielen nützlichen. Auch liegen immer wieder Granaten am Wegesrand, die man speziell als Anfänger gerne mitnimmt. Das sollte man aber lieber lassen, da sonst für andere Objekte kein Platz bleibt. Außerdem werden die Knallkörper nur ganz selten benötigt, so daß es im allgemeinen locker ausreicht, einen oder höchstens zwei davon mit sich herumzuschleppen.

Das Spiel:

Holt Euch die Granate auf der Oberfläche und fliegt damit unter dem Geschützturm durch in den Graben mit der Barriere. Zerstört diese, indem Ihr die Granate darauffallen laßt, und macht, daß Ihr wegkommt! Laßt Euch durch die neue Öffnung fallen und schiebt den Roboter über die Klippe, der daraufhin explodiert und einen Energy-Pod freigibt, den man sich umgehend schnappen sollte. Links oben findet Ihr jetzt Eure erste Waffe, wählt sie aus und macht Euch mit dem Zielen vertraut. Zerstört nun die fliegenden Drohnen und sammelt die gefundene Granate auf. Weiter geht's in die Haupthöhle, wo man durch geschicktes Plazieren des Sprengkörpers eine Tür aufsprengt und einen schwebenden Roboter befreit. Lockt ihn nach rechts bis zum Eingang einer kleineren Höhle mit einem heftig um sich

schießenden Turm und speichert auf dem Weg dahin Eure Teleport-Position! Wenn das Geschütz das Feuer auf Euch eröffnet, zerstören die Explosionen den Roboter, während Ihr wegteleportiert. Der Blechkumpel hinterläßt Euch dabei Eure zweite Waffe, den Icer, den Ihr selbstredend an Euch nehmt.

Speichert Eure Position und fliegt durch den Schacht über dem Feuer nach oben, dann schnell und unter Dauerfeuer nach rechts am Wespennest vorbei. Dort greift Ihr Euch den Schlüssel und beamt Euch wieder zurück. Jetzt füllt Ihr Eure Taschen mit den Fröschen aus dem Teich (igitt!) und verfüttert sie an die Imps, schön einen nach dem anderen. Was Euch die Ureinwohner daraufhin zuwerfen, ist nicht absolut notwendig für Euer Unterfangen, doch wenn es schon einmal herumliegt, könnt Ihr es genausogut mitnehmen. Fliegt nun in die rechte Seitenhöhle oberhalb des Turms von vorhin, öffnet die unverschlossene Tür und nehmt den Booster an Euch. Begeht Euch danach zur beweglichen Steinplatte links vom Imp-Nest und betätigt den Schalter, bis sich die Steinbarriere über dem Feuer öffnet. Schiebt daraufhin die Platte beiseite und fliegt in den Raum mit der leeren Flasche. Merkt Euch zuvor noch Eure Teleport-Position, und teleportiert, nach dem Ihr die Flasche durch die Tür geworfen habt und diese sich schließt, wieder nach draußen. Sollte es nicht geklappt haben, läßt sich die Tür jederzeit wieder durch zweifaches drücken des Schalters öffnen. Die Flasche wird nun im Froschtümpel mit Wasser gefüllt und vorsichtigst auf die geschlossene Steinbarriere über dem Feuer gestellt (Position speichern!). Da sich diese öffnet, sobald man den Schalter zur Rechten berührt, fällt die Flasche in die Glut und löscht sie dabei. Beamt Euch an den Ort des Geschehens, sackt das RCD ein, und nehmt auch die Flasche wieder mit, die Ihr an einem einfach zu findenden Platz deponieren könnt. Wenn Ihr die Fackel von den Imps habt, entzündet sie vorsichtig am Feuer und fliegt in den Schacht über dem Froschteich. Bringt die dort hausenden Vögel mit der Fackel oder dem Icer um die Ecke und hastet den langen Korridor nach links, vorbei an einem inaktiven Transporter und dem abgeschalteten Robot " Chatter ".Entledigt Euch der Vögel - am einfachsten mit Hilfe der Fackel, doch auch der Icer tut irgendwann seinen Job -, und laßt die Fackel fallen. Von hier aus kommt man später in den westlichen Teil des Höhlensystems.

Marschiert jetzt wieder an die Oberfläche und sucht in der sturmtobten Zone einen weiteren Schlüssel. Zerstört den ersten Wachturm mit dem Icer und springt wie zu Anfang wieder in die Tiefe. Benutzt aber diesmal das RCD, um die rechte Tür aufzuschließen, schießt den ersten Roboter rechts über die Klippe und macht ihm anschließend vollends den Garaus. Stellt Euch dann weiter rechts auf den Tisch und schießt nach links unten, um ihn vom Fleck zu bewegen.Mit ihm als Schild kann man weiter links nun den anderen Roboter weiterschieben, um ihn mit

Hilfe des Deckenschalters hoch in den Transporter zu befördern. Jetzt geht es durch das Loch nach unten und dort den schwebenden Kugeln an den Kragen. Der Schalter aktiviert Chatter, den man aber noch nicht kontrollieren kann. Merkt Euch den Raum mit den beiden Transportern, da er von fast überall her gut erreichbar ist. Probiert nun die Teleporter aus, beamt Euch aber jedesmal wieder zurück. Ein paar gezielte Schüsse durch das Gitter aufwärts sollten das dort vorhandene Objekt herunterschubsen, einige weitere schieben es in den rechten Transporter. Folgt ihm und packt das Schlauchboot ein. Der linke Transporter führt in die " Pericles ", wenn Ihr jetzt jedoch den Schalter beschießt, der die Zielorte der Beam-o-mate bestimmt, gelangt Ihr über den linken zu einem Turm (mit Icer plätten) und einigen Flugkugeln. Schießt durch den Transporter und befördert so den Schlüssel nach rechts in den " Windkanal ", dann ab nach rechts oben und kurz vor dem Schacht wieder den Standort speichern. Werft Euch nun in den Luftstrom, greift Euch den Schlüssel und teleportiert wieder zurück! Durchquert den Kanal mit Hilfe des Boosters und blockiert den Bodenschalter mit dem Schlauchboot, um die Tür im Tunnel weiter unten offenzuhalten. Wenn man auch diesen Schlüssel hat, begibt man sich in den Transporter, in den man zuvor den Roboter getrieben hat, vom Zielpunkt aus gleich weiter in den oberen Raum, während der Roboter die Vögel im unteren killt, falls er das nicht schon getan hat. Die Tür wird mit dem RCD geöffnet, und der Turm, der daraufhin das Feuer auf einen eröffnet, sollte mit etwas Manövriergeschick den Roboter in die ewigen Jagdgründe schicken. Hinter einem sicheren Vorsprung versteckt, ballert man nun schräg nach oben auf das Protection Device, um es von der Decke zu schießen, eventuell muß man jedoch zurück in die Höhle, in der der Booster lag, um es aufzusammeln. Beamt Euch jetzt zurück in den Raum mit den Zwilling-Teleportern, vergewissert Euch, daß Ihr eine Granate im Rucksack habt, und betretet den linken Transporter. Schaltet nach der Ankunft den rechten Teleport aus, überquert den Windkanal und durchquert die Tür, die vom Schlauchboot offengehalten wird. Nun fix durch die sich selbst schließenden Türen und den Bodenschalter benutzt um die Energy Pods aufzusammeln. Fliegt danach raus und nach oben, bis es fast nicht mehr weitergeht, und speichert Eure Position. Macht Euch danach auf den Weg durch die Pilze nach links und abwärts, wo Ihr " Fluffy " einsammeln könnt. Werft ihn durch die Pilze, teleportiert und sammelt ihn wieder ein. Bringt ihn ganz nach rechts zu der beweglichen Platte in der Nähe des Feuers. Dort drückt Ihr ihn durch die Lücke, so daß er durch die Flammen fällt, und wartet, bis er den Schalter aktiviert und somit die Tasse rechts unten freisetzt. Fliegt jetzt ganz nach oben, dann nach links und wieder nach unten, wo Ihr den Bienenkorb mit einer Granate beseitigt. Nun könnt Ihr die Tasse aufnehmen, mit Wasser füllen und vorsichtig wieder bis zur Platte gehen,

mit der Ihr die Tasse in das Feuer schüttet. Jetzt nach oben, links und rechts unten, am gelöschten Feuer vorbei und neben dem Schlüssel auch noch den Felsbrocken aufsammeln.

Mit diesem geht es per Boosterexpress zum Schlauchboot zurück (aufsammeln!) und gegen den Luftzug hinab in den Windkanal. Am Grund des Schachts kann man den Riesenkiesel weglegen und mittels Schlauchboot unbehelligt den See zur linken überqueren. Dort geht es an den Imps vorbei zu einem großen Ei, das man am Boden zerbricht. Den geschlüpften Vogel läßt man am See auf die Fische los, so daß man tauchenderweise einen weiteren Schlüssel erreichen kann. Nachdem dieser eingesackt ist, kann man durch den Luftschaft zurück zu der Stelle gelangen, an der vormals der Bienenkorb zu finden war, und durch die Lücke an der Muschel vorbei, um die Spinnen mit dem Icer zu beseitigen. Geht dann weiter nach rechts unten, unten, rechts und wieder bergab zu der kleinen Pilzplantage. Speichert Euren Standort und fliegt schnell durch die Pilze.

Nachdem Ihr Euch erholt habt, nehmt Ihr ein paar Maden mit, mit denen ihr die nette Froschkeatur aus ihrer Höhle locken kommt. Zieht sie so durch die Pilze und den darunter liegenden Windkanal hinter Euch her und schubst sie nach links, während Ihr alle herumkrabbelnden Würmer abschießt. Euer Froschling schiebt nun alle anderen in das links wartende Feuer. Schiebt den großen Block ins Wasser, auf dem er schwimmt. Wenn Euch das Feuerwesen angreift, versucht es ins Wasser zu ziehen. Eventuell übrig bleibende Maden könnt Ihr jetzt ablegen, danach taucht Ihr zuerst nach unten (Stelle speichern!) und dann weiter nach links oben, wo Ihr in einen heftigen Kampf mit kleinen Fischen verwickelt werdet. Schickt aber nicht alle über den Jordan, sondern packt ein paar von ihnen ein! Wendet Euch am Boden nach links und laßt einen Fisch frei, er wird Euch durch die Pilze ziehen. Danach wird er wieder eingesteckt, wodurch wir an die Oberfläche treiben. Die Muschel dort wird, sobald sie einen Fisch sieht, aus ihrem Loch die Radiation Pill saugen, die man sofort einpackt. Nun flugs zurückteleportiert, wo man alle übrigen Fische (auch die eigenen) killt, damit man unbehelligt den Coroniumbrocken bergen kann. Diesen läßt man in dem kleinen Seitengang über dem schwimmenden Block und zieht sich zunächst strategisch zurück, um seine Energiereserven aufzufüllen.

Das funktioniert folgendermaßen: Als erstes leert man seine Taschen bis auf das RCD komplett aus und sammelt in einem Pilzfeld einige von ihnen ein (schnell wegpacken, bevor sie sich auflösen!). Man verbrennt sie nun, indem man sich dicht an ein Feuer stellt und so lange " G " drückt, bis alle verbrannt sind, wodurch Coroniumkristalle entstehen. Nun begibt man sich zurück zu den Doppeltransportern, wo man sogleich seine aktuelle Position abspeichert. Die Kristalle schiebt man nacheinander in den schlafenden Chatter, schaltet mit

Hilfe seines RCDs den linken Teleporter aus und fliegt schnell zwischen den beiden in die Höhe. Dort wird die Pfeife in der Nähe des Turms mitgenommen, bevor man sich zurückbeamt. Dann gilt es, Fluffy wiederzufinden und bei Chatter zu deponieren. Speichert erneut Eure Position und steigt nach Betätigen des Schalters in den rechten der beiden Transporter. Vernichtet den Wachturm mit dem Icer, schließt die Tür auf und erledigt oben die Drohnen. Bearnt Euch zurück und nehmt diesmal Fluffy mit in den Transporter. Werft ihn durch die Lücke am oberen Ende und wartet, bis er den Knopf gedrückt hat und zurückkommt. Schließt danach die Tür zu dem (jetzt abgeschalteten) Geschützturm auf und stopft Fluffy erneut in eine kleine Höhle, die die zweite Pfeife enthält. Schießt auf ihn, um ihn zum Springen zu bewegen, und wartet ansonsten einfach darauf, daß er Euch die Pfeife herauschiebt. Laßt den Kleinen dann zurück und fliegt auf der anderen Seite aus dem Raum, hoch wieder nach rechts und an dem anderen deaktivierten Turm vorbei. Drückt weiter unten so lange den Schalter, wie Energy Pods zum Vorschein kommen, und teleportiert zurück zu den beiden Transportern. Ihr könnt jetzt endlich Chatter kontrollieren: Eine Pfeife erweckt ihn zum Leben, die andere läßt ihn eine Energieration nach der anderen ausspucken. Ihr könnt ihn nun immer wieder mit Kristallen füttern, die er in Energie umwandelt, bis es Euch genug deucht.

Habt Ihr von dem Spielchen genug, geht es zurück zum schwimmenden Block und von dort aus nach oben und rechts, wo Ihr Euch genau zwischen den Schalter und die Kuppel stellen und sofort Euren Standpunkt sichern solltet. Laßt genau dort das RCD fallen und stellt Euch vor die Tür. Schießt über das RCD nach links auf den Schalter, daraufhin wird die Tür geöffnet, Ihr werdet hindurchgeschleudert, das RCD trifft auf den Schalter, und die Tür wird sich hinter Euch schließen. Nehmt den Coroniumbrocken auf und legt ihn links neben der Bodenplatte ab. Teleportiert Euch zurück, verstaut das RCD wieder im Gepäck und schießt wieder auf den Schalter, während Ihr vor der Tür wartet. Ihr werdet gegen den Felsen geschleudert, woraufhin Ihr nach rechts auf den unsichtbaren Auslöser schießt, der die Bodenplatte nach links verschiebt. Teleportiert in diesem Moment, um gegen den Schalter zu stoßen und die Tür zu schließen. Nehmt jetzt das Coronium an Euch, das sich nunmehr auf der linken Seite der vertikalen Tür befinden sollte. Legt den Coroniumbrocken auf den schwimmenden Block in der Nähe der Tür und laßt den anderen auf ihn fallen, die resultierende Explosion zerstört die Tür nach links. Wenn Ihr Euch umseht, entdeckt Ihr einige Säuretropfen, eine stabile Tür und zwei Krabben, die aus ihrem Unterschlupf bei der Tür auftauchen. Ihr braucht erneut zwei Coroniumblöcke, um die Tür und die Krabben zu zerstören, doch diese beiden müßt Ihr selbst herstellen.

Bastelt mit Pilzen und Feuer weitere Coroniumkristalle. Startet erneut das

Spielchen mit dem Schalter und der Kuppel, doch diesmal trifft Ihr ein Schleimwesen, das Ihr mit einem Kristall füttern müßt. Daraufhin erstarrt es, und Ihr könnt es mitnehmen und unter einen Säuretropfen halten, der es in einen Coroniumfelsen verwandelt! Na prima, den kann man dann ohne Umschweife zu der zu sprengenden Tür bringen, wo man ihn eventuell über die Krabben werfen muß. Ein zweiter Coroniumblock findet sich in der Nähe des Vogelneests, also nichts wie den einen auf den anderen geschleudert, rechtzeitig in Sicherheit teleportiert, und schon ist auch diese Tür Geschichte. Euer Weg führt Euch weiter nach Westen und durch den nächsten Sicherheitstransporter, wo Ihr den Code aus dem Handbuch eingibt. Auf dem Rückweg drückt Ihr dann den Schalter und nehmt den großen Fisch an Euch. Jetzt kann man nach Westen weitermarschieren, über den Boden des Windkanals, durch die zwei Höhlen und die neuerdings offenen Türen in der Nähe der Imps bis in die letzte Höhle, ständig den Fisch in der Hand Bugsiert ihn durch das Unterwasserdickicht, damit er Euch die kleinen Fische vom Leib hält, marschiert zurück und besorgt Euch erst einmal wieder einige Coroniumkristalle...

Mit den Kristallen im Gepäck gehen wir zurück zu dem Tümpel, an dem wir zuvor das Schlauchboot benutzt haben, und schubsen es nach links in die nächste Höhle. Stellt Euch an das östliche Ende und speichert sowohl Eure Position als auch den Spielstand. Manövriert das Boot mit Schüssen durch die Lücke unter der Wasseroberfläche und folgt ihm, wobei das Floß Euch vor einer näheren Bekanntschaft mit einer saugfreudigen Muschel bewahrt. Weiter geht es nach rechts unten, wo mit einigen lärmenden Schüssen ein weiterer Schleim aus dem Boden gelockt und mit einem Kristall gefüttert werden kann. Den erstarrten Gesellen legt man auf das Boot und drückt den Schalter, wodurch die beiden nach oben getrieben werden - falls es nicht funktionieren sollte, einfach neu laden und nochmals probieren. Teleportiert Euch nun wieder nach oben, schnappt Euch den auftauchenden Schleim und schleppt ihn nach links, wo sich der große Fisch noch immer auf Piranha-Patrouille befinden sollte. Während man Schleimi immer vor sich her schubst und schießt, bahnt man sich seinen Weg weiter durch das Loch ganz links und schließlich nach oben. Dann ab mit dem Ding durch die Öffnung, hinter der Säuretropfen ihn noch im Flug in einen Coroniumbrocken verwandeln. Klemmt das RCD unter den Schalter zur Linken, so daß die Tür in Intervallen geöffnet und geschlossen wird. Schnappt Euch den Block (und danach auch wieder das RCD), und begeben Euch zurück zum Windschacht. Laßt das Steinchen fallen, speichert Euren Standort und besorgt Euch wiederum einige Kristalle. Beamt Euch wieder zurück, fliegt mit dem Coroniumfelsen an die Oberfläche und zur Höhle im Westen, wo nunmehr die merkwürdige " Runentür " aufgesprengt werden kann.

Jetzt wieder zurück zu den Zwillingsteleportern und den wartenden Chatter mit den mitgebrachten Kristallen gefüttert. Der Hebel wird so umgelegt, daß der rechte Transporter in die westliche Passage führt. Dann deaktiviert man ihn (mittels RCD), lockt Chatter mit der Pfeife in die Beamstation hinein und schaltet sie an. Trottet mit Chatter nach links bis zum Eingang ins westliche Höhlensystem und speichert Euren Standpunkt. Weiter geht es nach unten, rechts am Teich vorbei, den Schacht hinab und an der dritten Abzweigung nach rechts. Schiebt Chatter durch die Röhre nach oben, wo er sofort beginnt, ein ganzes Nest voller unsichtbarer Vögel zu bekämpfen, wobei Ihr ihm mit dem Icer zur Hand gehen könnt bzw. solltet. Unsichtbare Dinge und natürlich auch Vögel werden im übrigen unter dem Einfluß von Pilzen kurzzeitig sichtbar, fast wie im richtigen Leben... Auf dem Weg nach rechts läßt sich ein Wachroboter leicht aus dem Weg räumen, indem man ihn in die Schlucht mit dem Hochspannungsgenerator lockt und im letzten Moment in Sicherheit teleportiert. Hoffentlich habt Ihr Euch gemerkt, wo Ihr die Flasche zurückgelassen habt, denn diese wird jetzt in der Nähe des Feuerballgenerators mit Wasser gefüllt und vorsichtig unterhalb der Röhre abgesetzt. Fliegt durch besagte Röhre nach oben, speichert Eure Position, kehrt zur Flasche zurück und werft diese in die Höhe. Teleportiert und fangt sie unmittelbar danach auf. Löscht mit ihr das Feuer rechts unten und greift Euch den Feuerschutz. Nachdem Ihr den Spielstand gespeichert habt, wird der leere Flachmann genau auf die Funkenschleuder von vorhin geworfen. Jetzt sollte es möglich sein, an ihr vorbeizukommen und ihr mit der hier zu findenden Plasma Gun den Rest zu geben.

Mit dieser Waffe läßt sich nun auch der Feuerballgenerator am Eingangssee zerstören, was man also umgehend tun sollte. Danach geht es weiter nach unten, wo wieder einmal ein Rücksetzpunkt abgesichert wird, bevor man die Schwebekugeln aus dem Weg räumt. Der Schalter schließt etwas entfernt eine Tür, die Euch förderhin vor einer Muschel schützt. Wandert nun nach oben, links, unten, wieder links, an der erwähnten Muschel vorbei und nach unten. Dort befindet sich eine weitere Muschel, die Wespen aus einem Nest saugt. Zerstört dieses mit der Plasmawumme und wartet, bis die Muschel sich beruhigt hat, bevor Ihr die PX312 aufsammelt. Marschier daraufhin nach links durch die Höhle, hoch, wieder nach links und nach unten und sammelt unterwegs Pilze von der Decke ein. Diese lassen sich in Coroniumkristalle verwandeln, indem man mit der Plasma Gun senkrecht nach unten schießt und sie in die entstehende Flamme hält. Mit diesen begibt man sich weiter nach unten bis zu einer Muschel, die schlafende Schleime und Coroniumblücke ansaugt. Mit der PX312 wird hier ein Schleim an der Muschel und der Säure vorbeigeschossen und schnell mit einem Kristall versorgt. Mit derselben Waffe befördert man einen Säuretropfen auf den armen Wurm und

verwandelt ihn in einen der bekannten Sprengfelsen. Diesen schleift man auf die andere Seite der Höhle, nach oben und rechts bis zu einer Tür, die man mit einem auf gleiche Weise gewonnenen zweiten Brocken aufsprengt, wobei man nach Möglichkeit gleich noch den auftauchenden Roboter mit in die Luft gehen läßt.

Mit dem Sporenschutz auf der anderen Seite und der Plasma Gun lassen sich nun jederzeit und überall neue Coroniumkristalle herstellen.

Vom Eingangstümpel aus folgt man nun dem Tunnel erneut an der Muschel vorbei nach rechts, wo man seinen niederen Instinkten (und seinem Plasmagewehr) freien Lauf läßt und alle Froschmänner, Maden und eventuell auch Imps beseitigt. Mit der PX312 lassen sich die Springbomben weiter unten zurücktreiben, wobei sie praktischerweise gleich ihre Abschußbasis zerstören. Nun läßt sich das RCD für das schwere Geschütz aus Eurem Schiff aufklauben. Den nächsten Droiden, der einem begegnet, wird man am besten mit dem Raketenantrieb der Pericles los. Dazu läßt man sich vom rechten Zwillingsteleporter in die westliche Passage transportieren, wo man den nächsten Transporter aktiviert. Im Maschinenraum hinter der Tür wird der Schalter so eingestellt, daß er beim Einschalten das Triebwerk anwirft und die Tür schließt. Speichert in der Nähe dieses Schalters Eure Position und auf dem Motor selbst den Spielstand. Sobald der Blechling in Eurer Nähe ist, könnt Ihr teleportieren und ihn durch die Triebwerksflamme verschrotten, auch ein paar Plasmaschüsse dürften hier nicht schaden.

Vom Fundort der PX312 aus gelangt man weiter oben in den Besitz einer Schnecke, die man am Boden der Höhle auf die Sonnenblumen losläßt und notfalls mit einigen gezielten Schubsern dazu bewegt, alle zu fressen. Jenseits der Pilze weiter rechts vernichtet man das explosive Kaninchen abseits des schwachen Untergrundes und folgt einem Windschacht nach unten, während man sich der fliegenden Plagen mit der Plasmakanone erwehrt. Über dem Turm wird mal wieder der Standort gespeichert, woraufhin man schräg nach unten auf die Tür ballert. Das Geschütz feuert auf die Kugeln und zerstört dabei die Türen. Werft den Coroniumkristall nach unten hinter den Turm, so daß es den Felsen in der Muschel weiter unten sprengt. Diese beruhigt sich nun, wodurch man schnell weiter nach links fliegen und dort den letzten Schlüssel aufsammeln kann. Weiter geht's nach oben, links und unten zur Endhöhle, wo man einen Blick auf die Aufladestation werfen kann. Teleportiert den ganzen Weg zum Schiff zurück, in den Geschützraum. Schaltet den Transporter an, schiebt die Kanone hinein und folgt ihr. Befördert alles weiter zum Teleport mit dem Aufzug und speichert Euren Aufenthaltsort. Hievt das Geschütz mittels Lift in den Transporter, begeben Euch selbst hinein und schießt es am Zielpunkt mit Hilfe der Plasmakanone nach rechts, Über den inaktiven Geschützturm hinweg. Richtet die Kanone auf den Turm und feuert sie (mit dem RCD) ab, wodurch der Turm das Zeitliche segnen sollte. Nun ab in den

Transporter mit der Riesenwumme und ihn mit dem Schalter unten eingeschaltet. Schiebt die Kanone das Gefälle hinunter und unter die Maschinerie. Ein paar Schüßchen später stellt auch die Tür jenseits des großen Lochs kein Hindernis mehr dar. Mit der PX312 befördert man darauf die Kanone über das Loch in den Transporter und teleportiert zurück zum Lift-Transporter. Befördert den Tisch auf dem gleichen Weg wie die Kanone in den letzten Transporter. Jetzt befindet Ihr Euch bei der Muschel, die den Coroniumbrocken intus hatte. Zerstört den Geschützturm jenseits der kleinen Öffnung, indem Ihr den bewährten Feuerspucker auf den Tisch bugsiert und einige gezielte Schüsse abgibt. Der herunterfallende Energy Pod betätigt einen Bodenschalter, der Euch die Tür öffnet, so daß jetzt auch die Falltür dahinter aufgeschossen werden kann, wonach man den Spielstand speichert.

Auf dem Weg nach unten hält man sich die Roboter vom Leib und sprengt schließlich die Doppeltüren zur linken weg. Nehmt den Schalter unter Beschuß und befördert so die Kanone durch die Falltür, speichert danach in der Nähe der Tür Eure Position, schießt erneut auf den Schalter und teleportiert. Jetzt sollte es möglich sein, die Tür schnell zu passieren. Auf bewährte Weise kann nun die Tür beim Wasserfall zerstört werden. Nehmt den schweren Felsen mit hindurch und hoch, wo er auf das Floß geworfen wird, das den Wasserzufluß regelt. Dadurch steigt der Pegel an, was den Fluß des Wasserfalls verlangsamt, so daß man ihn nun passieren kann. Weiter oben kann man bereits den Destinator hinter einer verschlossenen Tür sehen, doch zunächst muß man sich unten links im Raum mit den drei Transportern mit einem äußerst lästigen Roboter auseinandersetzen. Dieser wird mit der PX3 19 zurückgetrieben, woraufhin man ganz in seiner Nähe seine Position speichert. Nachdem man wieder ein wenig zurückgewichen ist, kann man bequem hinter ihn teleportieren und ihn danach mit vielen Schüssen nach rechts ins Wasser treiben. Sichert im Transporterraum Euren Standort, bevor Ihr über den mittleren Beam-o-Maten in den Aufladeraum der Roboter gelangt. Dort beschädigt Ihr den gerade bearbeiteten Droiden und schleift die Kugel in den Teleporter zur Rechten. Schafft sie vom Zielpunkt aus nach links oben, so daß sie nicht in den Transporter zurückgelangen kann, der zur Ladestation führt. Nun können sich die Roboter nicht mehr regenerieren, was die ganze Sache doch erheblich vereinfacht.

Beamt Euch zurück in den Teleporterraum und besteigt den rechten Transporter. Nehmt rechts den Felsen vom Steuerfloß und drückt es nach oben, wodurch der Wasserspiegel füllt und die zwei Coroniumfelsen bei ihrer Explosion den Madengenerator mit ins Grab reißen. Das Ventil schließt sich, und die Höhlen füllen sich mit Wasser, wodurch sich etliche spezielle Türen öffnen.

Teleportiert nochmals in den Transporterraum und klettern zum Destinator hoch,

der sich jetzt dank der aufgeschlossenen Tür problemlos in den Transporter auf der linken Seite tragen läßt. Werft ihn danach noch in den Teleporter an der Decke, befreit die zwei Crewmitglieder und befördert auch diese nach oben. Speichert dort Euren Standpunkt. folgt dem Windkanal nach oben, die Schräge hinauf nach links zum Transporter. Aktiviert und betretet ihn, danach geht es weiter nach rechts in einen weiteren Luftstrom. der Euch an die Oberfläche bringt. Fliegt in die Haupthöhle und benutzt den Teleporter zur westlichen Höhle, der sich über dem ersten Imp-Nest befindet. Stellt Euch nun links dieses Transporters auf und schaltet ihn mit dem RCD an. Nun fabrizieren die beiden Beamstationen eine Endlosschleife, die man (nach vorherigem Sichern der Position!) gleich ausprobiert. Nach kurzer Zeit erscheint Triax höchstpersönlich und marschiert schnurstracks auf uns zu geradewegs in unsere vorbereitete Falle.

Nun bleibt uns bloß noch übrig zur Crew zurückzukehren. sie und den Destinator an Bord zu bringen und letzteren im Cockpit einzusetzen: Schon ist man wieder auf dem Weg bis an die Grenzen der Unendlichkeit und noch viel, viel weiter...

Autor: Gunther Off

1.59 exit 16

Spielname: Exit 16

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Als Paßwort "686355614353" eingeben und mit <FIRE> starten. Mit <RIGHT MOUSE> kommt Ihr in den nächsten Level.

Level Codes:

01 180005001310 11 180025111320

21 180045221331 31 180065331341

41 180015441352 51 180035501362

61 180055611303 71 180005721313

81 180025831324 91 180045941334

98 880445920334

1.60 exolon

Spielname: Exolon

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

In den Highscores "AD ASTRA" eingeben und man hat unendlich Leben.

1.61 extase

Spielname: Extase

Hersteller: Cyro (1989)

Genre: Brettspiel

Cheat:

Bei dem Game mit der abgefahrenen Musik gebe man den Levelcode "3976" ein, und kommt nun in das Level 'Mystic Crisis'.

1.62 exterminator

Spielname: Exterminator

Hersteller: Audiogenic (1992)

Genre: Shoot 'em Up

Freezer:

03C733 - Credits

1.63 extreme violence

Spielname: Extreme Violence

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Am Titelscreen gibst du einen der folgenden Codes ein und drückst <RETURN>

DUNE Magische Laser, Speed-Boots und Karte

(HELP drücken)

TERMINATOR ECM für beide Spieler

LAWNMOWER Springende Geschosse und Speed-Boots

1.64 eye of horus

Spielname: Eye of Horus

Hersteller: Logotron

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Wenn Press Fire to Start steht (oder in den Highscores) braucht ihr nur

"SPAM" einzugeben, und schon habt ihr unendlich viele Leben. Außerdem

trägt man dann automatisch alle Schlüssel mit sich herum.

1.65 eye of the beholder

Spielname: Eye of the Beholder

Hersteller: SSI/Softgold

Vertrieb: Rushware

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 83 %

Sound: 74 %

Motivation: 86 %

Tips :

Eine empfehlenswerte Crew enthält einen Fighter (Dwarf oder Human), einen Marge (Elf), einen Ranger (Elf oder Human) und einen Fighter/Cleric/Marge (oder ähnlichen Mix). Zwei weitere Mitglieder lassen sich durch Wiederbelebung (durch Marge der Zwerge im Level 5) gewinnen. Die beste Allround-Zauberwaffe ist die "Magic Missile", später der "Fireball" und der "Lightning Bolt". Der "Cone of Cold" hat sich gegen Höllenhunde und andere "Feuerwesen" bewährt; "Ice Storming" und "Vampiric Touch" sind auch nicht zu verachten. Die ultimative Verteidigungswaffe ist die "Stone Skin". Ein kleiner Trick, um allen Gruppenmitgliedern eine solche zu verpassen, ist dieser: Mit dem Spruch in einer Ecke verkriechen, ihn lernen, auf zwei Mitglieder anwenden, wieder schlafen, auf zwei weitere Abenteurer anwenden u.s.w. bis jeder eine "Stone Skin" hat. Zusätzlich hat man dann noch zwei in Reserve! An Cleric-Sprüchen sind "Bless" und "Prayer" besonders gegen Magie geeignet. Überhaupt sind alle Cleric Level-5-Sprüche zu empfehlen. Niemals Sondermesser (z.B. Guinsoo) in die Runen legen oder auf Löcher im Boden werfen, denn sie sind dann auf immer verloren. Bis unser Cleric endlich den "Create Food"-Spruch kann, mit Nahrung knausern, wo es nur geht. Zu Rust Monsters, Mind Flayers und Spiders immer Abstand halten und mit Distanzwaffen bekämpfen. Bei Kenkus verstecken, bis sie zweimal Magic Missiles geschossen haben, dann angreifen. Übrigends, das "Oracle of Knowledge" wird aktiviert, indem man ein "Orb of Power" in die Nische daneben legt.

Level 1:

Die Türe zum 2.Level öffnet sich, wenn man auf die Druckplatte davor etwas ablegt und dann den Knopf zum Öffnen der Türe betätigt.

Level 2:

Hier schließt sich eine Fallgrube durch einen gezielten Wurf auf die dahinterliegende Druckplatte. Ein Gitter läßt sich öffnen, indem man etwas

durch es hindurch wirft. In einem kleinen Raum, an dessen Wand "Entry Level" steht, sollte man die Türe von innen schließen und anschließend den Knopf in der Wand drücken. Nach der zweiten "Raumverschiebung" findet man hinter einer Tür einen Schlüssel. Er öffnet das Tor zum 3.Level.

Level 3:

Dort müssen alle Gems in die Augen eingesetzt werden, um den Durchgang zum Level 4 zu öffnen.

Level 4:

Alle "Acces Control Lever" schalten, um in den 5.Level abzustiegen.

Level 5:

Hier trifft man auf die Zwerge, welche einem das "Stone Medalion" vermachen. Zusammen mit dem "Stone Necklace", das sich auch in diesem Level befindet, bringt es uns in den 7.Level.

Level 7:

Von dort mit Hilfe des "Stone Daggers" weiter in den 9.Level.

Level 9:

Einige Türen lassen sich mit den roten Steinen öffnen, die man auf den Köpfen daneben findet. Weiter geht`s in den Level 8.

Level 8:

Den Raum mit dem Portal für das Zepter aufsuchen (Achtung: es gibt zwei Portale; durch eines kommt man an, durch das andere abwärts in den 10.Level.

Level 10:

Hier plätten wir einen Haufen Mantis. Dann wird der Totenkopfschlüssel eingesammelt, die Türe aufgesperrt, "Shinda" verhört und der Prinz befreit. Nun zurück durch das Portal in den 8.Level und weiter in den 5.Level zu den Zwergen.

Level 5:

Mit zwei goldenen Schlüsseln läßt sich hier ein Teleporterraum öffnen. Dort den richtigen Weg wählen, die drei Schalter umlegen, und schon befindet man sich im 6.Level.

Level 6:

Die Scharen von Kenkum`s niedermähen und den Magier umnieten. Die Kenku Eggs sind eßbar; eignen sich jedoch auch hervorragend, um die Drows im nächsten Level zu bestechen. Nachdem man die Dart-Falle überwunden hat, sammelt man alle Darts ein und legt diese in der Kammer dahinter in die Nische. Die Wand verschwindet daraufhin, und man gelangt mittels drei Schlüssel von der nordwestlichen Kammer hinab zu den Drow`s.

Level 10:

Mit einem Schalter werden zwei Wände so verschoben, daß ein Durchgang zu zwei weiteren Schaltern frei wird. Den westlichen Schalter zweimal betätigen und durch das Loch in den 11.Level .

Level 11:

Hier werden die Wände durch die Knöpfe im Uhrzeigersinn gedreht und so geschaltet, daß die Öffnungen beieinander sind. Dann geht`s viermal durch die Tür zu den vier Abschnitten des Levels. Man besorgt das "Stone Ahnk" und den Trank für den König. Durch das Ahnk-Portal zurück zu den Zwergen und den König heilen. Nun erhält man den "Wand of Silvias" und begibt sich durch das Orb-Portal in den 12.Level.

Level 12:

Nach ein paar Golems und einem Raum mit vielen Schaltern trifft man auf den Beholder. Diesen besiegt man mit dem "Wand of Silvias", und schon hat man seine Aufgabe erfolgreich beendet.

Allgemeiner Tip: Wenn Ihr alle Türen des zweiten Levels öffnen möchtet, so müßt Ihr nur vom zweiten Stock in den ersten gehen. Dieser Trick funktioniert bei jedem beliebigen Dungeon.

1.66 eye of the beholder 2

Spielname: Eye of the Beholder 2 - Legend of Darkmoon

Hersteller: SSI

Genre: Rollenspiel

Hint:

Wen man nicht genügend Erfahrungspunkte besitzt, sollte man schleunigst zum zweiten Turm in Level 2 eilen und dort die Mamutmonster besiegen.

Nachdem sie in den ewigen Jagdgründen verschwunden sind, muß man nur noch den Hebel betätigen. Durch zweimaliges Drücken öffnet und schließt sich die Geheimwand und die punktstarken Gegner haben sich reproduziert.

1.67 eye of the storm

Spielname: Eye of the Storm

Hersteller: Rebellion (1994)

Genre: Simulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Martin Dreisbach

1.68 eyestorm_dreisbach

Eye of the Storm (KURZTEST)

von

Martin Dreisbach

Zur Vorgeschichte: In der fernen Zukunft der Menschheit entdecken Forscher, das es im roten Auge des Jupiters Leben gibt. Diese Zone wird zur Gesetzlosen das Zone erklärt. Dadurch kommen Geldgierige Fernsehshows auf die Idee, Kämpfer mit Raumschiffen in das Auge zu schicken, die auf alles ballern was sich bewegt.

An dieser Stelle kommt der Held ins Spiel. Dieser muß die Pflanzen und Tiere natürlich beschützen.

Das Game hat zwei Disks. Auf dem ersten befindet sich ein erbärmlicher Vorspann mit einer noch erbärmlicheren (digitalisierten) Titelmelodie.

Danach kommt man in ein Menü wo man die Sprache, Schwierigkeitsgrad etc... einstellen kann. Wobei man die Sprache lieber bei Englisch lassen sollte: statt Landkarte schreiben die `MAPA`!?, oder `BENUTZEN SIE DAS JOYSTICK`!!

Die Grafik im Spiel besteht aus mittelalterlicher Vektorgrafik der ziemlich kärglichen Art. Durch diese `rast` (was hab ich da gesagt???) man nun und bläst feindliche Fighter vom Himmel. Ab und an müssen noch wichtige Punkte auf der Landkarte vermerkt werden und gewisse Dinge, die man findet kann man verscherbeln. Ab und zu findet man auch Gegenstände die man zu irgendetwas gebrauchen kann, wie z.B. Wurmlöcher.

Es gibt auch Dronen die man ausschicken kann um seine Basis damit zu verteidigen oder andere Dinge zu verfolgen etc....

Das wars dann auch eigentlich schon.

Sound finndet man sogut wie keinen biß auf ein paar Schußgeräusche und Tiergeräuschen.

Bleibt noch zu sagen daß das Game sich ziemlich oft aufhängt.

Die Prozentuale bewertung spare ich mir und belasse das ganze mit den Worten:

!!!!FINGER WEG!!!!
