

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	f-15 strike eagle ii	3
1.3	f-16 combat pilot	3
1.4	f-16 falcon	4
1.5	f-17 challenge	4
1.6	f-117 stealth fighter	4
1.7	f117sf_giese	5
1.8	f-19 stealth fighter	6
1.9	f-29 retaliator	6
1.10	f-a-18 interceptor	7
1.11	face off ice hockey	8
1.12	faery tale adventure	8
1.13	faeryt_unger	8
1.14	fantastic dizzy	10
1.15	fantastic voyage	10
1.16	fantasy island dizzy	10
1.17	fastfood dizzy	11
1.18	fast lane	11
1.19	fatal heritage	11
1.20	fatal mission 2	14
1.21	fate-gatesofdawn	14
1.22	fatman	20
1.23	fayoh	20
1.24	fears	21
1.25	fears cd32	21
1.26	fears_lübke	22
1.27	federation quest	22
1.28	fernandez must die	23
1.29	fifa international soccer	23

1.30	fifa_lübke	24
1.31	fighter bomber	24
1.32	fighting soccer	25
1.33	fightin spirits	25
1.34	fightins_luebke	26
1.35	unnamed.1	30
1.36	final blow	32
1.37	The Final Fight	32
1.38	final mission	33
1.39	final odyssey	33
1.40	finalo_thomas	34
1.41	fire brimstone	38
1.42	fire and ice	38
1.43	fire fighter	39
1.44	fireforce	39
1.45	first samurai	39
1.46	flaschbier	40
1.47	flashback	40
1.48	flashback_giese	41
1.49	flashback_komp	42
1.50	Flight of the Amazon Queen	52
1.51	flighta_unger	57
1.52	flight of the intruder	58
1.53	flighti_unger	59
1.54	fimbos quest	64
1.55	fink cd	64
1.56	fink_mayday	65
1.57	flood	66
1.58	fly harder	67
1.59	fly harder cd	67
1.60	flying sharks	68
1.61	flyin high	68
1.62	flyinh_denke	69
1.63	Football Director 2	73
1.64	football glory	73
1.65	forestdumb	74
1.66	for president	74
1.67	forgotten worlds	75
1.68	formulaonegrandprix	75

1.69	formulaone_martini	76
1.70	foundation	78
1.71	foundation_frank	79
1.72	foundation_ukn	81
1.73	foundation_mar	86
1.74	founddc_kilian	90
1.75	foundation_komp	94
1.76	foundation waste	120
1.77	fox	121
1.78	frankenstein	121
1.79	fred diamonds	121
1.80	frenetic	121
1.81	frontier	122
1.82	frontier_banik	125
1.83	frostbyte	126
1.84	fruit salat	126
1.85	fugger	127
1.86	full contact	127
1.87	Fury of the Furries CD32	127
1.88	fusion	127
1.89	future miner	128
1.90	futurewars-timetravellers	128
1.91	fuzzball	130

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)

F **F-15 Strike Eagle II** Bilder

F-16 Combat Pilot

F-16 Falcon

F-17 Challenge

F-117 Stealth Fighter Test(s)

F-19 Stealth Fighter

F-29 Retaliator

F-A-18 Interceptor

Face Off Ice Hockey

Faery Tale Adventure Test(s)

Fantastic Dizzy

Fantastic Voyage

Fantasy Island Dizzy

Fastfood Dizzy

Fast Lane

Fatal Heritage

Fatal Mission 2

Fate - Gates of Dawn

Fatman Bilder

Fayoh Bilder

Fears Test(s)

Fears CD32 Test(s)
Federation Quest
Fernandez must die
FIFA International Soccer (CD32) Test(s)
Fighter Bomber
Fighting Soccer
Fightin Spirits Bilder Test(s)
Final Blow Boxing
Final Fight, The Bilder
Final Mission
Final Odyssey, The Bilder Test(s)
Fire & Brimstone
Fire and Ice
Fire Fighter
Fireforce
First Samurai
Flaschbier
Flashback Test(s)
Flight of the Amazon Queen Test(s)
Flight of the Intruder Test(s)
Flimbo's Quest
Flink CD³² Test(s)
Flood
Fly Harder
Fly Harder CD³²
Flying Sharks
Flyin' High Bilder Test(s)
Football Director 2
Football Glory
Forest Dumb Forever Bilder
For President
Forgotten Worlds
Formula One Grand Prix Test(s)
Foundation Bilder Test(s)
Foundation Directory Cut
Foundation Waste
Fox
Frankenstein
Fred Diamonds

Frenetic

Frontier - Elite 2 Test(s)

Frostbyte

Fruit Salat

Fugger

Full Contact

Fury of the Furries CD32

Fusion

Future Miner

Future Wars - Time Travellers

Fuzzball

1.2 f-15 strike eagle ii

Spielname: F-15 Strike Eagle II

Hersteller: Microprose

Genre: Flugsimulation

Screenshot:

1

Cheat:

Wenn man mal keine Missiles mehr hat einfach <CTRL> <ALT> und <R> drücken.

Freezer: C38329 - Sidewinders

C38329 - Maverick

1.3 f-16 combat pilot

Spielname: F-16 Combat Pilot

Hersteller: Digital Integ.

Genre: Flugsimulation

Hint:

Wenn dir das Landen schwerfällt, probierst du einfach mal folgendes aus:

Wirf all deinen Treibstoff und alle deine Waffen ab und steige auf eine Höhe von 65.000 Fuß. Warte, bis dir der Treibstoff ausgeht, tauche ab Richtung Boden, und wenn du die Höhe von 11.000 Fuß erreichst, bremst du stark ab. Du steigst noch einmal ca. 400 Fuß und gleitest dann nach unten. Wenn du auf dem Boden aufkommst, hast du deine Mission sicher bestanden.

1.4 f-16 falcon

Spielname: F-16 Falcon

Hersteller: Spectrum Holobyte

Genre: Flugsimulation

Hints:

-Wenn Munition ausgeht drücke CTRL und X für 500 Rounds und 9 Sidewinder
-Bei Landung HELP gedrückt halten (auf 10-20 Fuß Höhe), für perfekte Landung
Durch gleichzeitiges Drücken von <CTRL>, <SHIFT> und <X> erhält man 8 Sidewinder, ein volles Magazin für die Bordmaschinenkanone und erhöhten Nachbrenner-Schub.

Bei einer bestimmten Mission darf man den ALQ13-Radarstörer nicht benutzen.

Mit einem kleinen Trick geht es aber doch: Dazu ganz einfach die Mission ganz normal mit dem Störer fliegen und diesen dann kurz vor der Landung abwerfen. Die Mission wird so gewertet, als wäre das Ding nie an Bord gewesen.

In der Endmission kann man mit <HELP> perfekt landen, wenn man in einer Höhe von 10 bis 20 Meter fliegt.

1.5 f-17 challenge

Spielname: F-17 Challenge

Hersteller: ?

Genre: Flugsimulation

Hint:

Wenn du dich in einem Tunnel befindest, krachst du gegen die linke Wand und bleibst dort, bis der Schaden 100% erreicht hat. Nun hältst du den Feuerknopf gedrückt, bis der Schaden 700% erreicht hat und sich darauf auf 0 zurückstellt. Dies lohnt sich nur, wenn man zum Zeitpunkt des Cheats ohnehin schon einen hohen Schaden hat. Außerdem solltest du bereits am Anfang des Tunnels die Wand ansteuern, da du sonst den Tunnel verläßt, ohne den Cheat beendet zu haben.

1.6 f-117 stealth fighter

Spielname: F-117 Stealth Fighter

Hersteller: Microprose

Genre: Flugsimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Hint:

Wenn du eine Strike Mission fliegen willst, solltest du deinen Flieger nicht mit Luft-Boden Waffen ausstatten. Wenn du nun auf ein Bodenziel triffst, drückst du einfach "7" und "U" gleichzeitig, um es ohne Zielen und Schießen zu zerstören.

1.7 f117sf_giese

F 117A Stealth Fighter 2.0

Wer schon auf dem guten, alten C64 das Game "F 19 Stealth Fighter" spielte, der sollte doch einmal seinen Nachfolger F 117A anspielen.

Die Grundidee der Programmierer war es, die Spielgestaltung des alten Spiels beizubehalten, aber Grafik, Sound und andere Sachen auf den neusten Stand der Technik zu bringen.

Für alle die F 19 nicht kennen möchte ich hier noch einmal eine kurze Übersicht geben. Nach dem Starten des Spiels trägt man sich als erstes in das Pilotenroster ein. Als nächstes stellt man seinen Schwierigkeitsgrad ein, dies geschieht zum Beispiel in Form von Angaben zur Qualität der Gegner.

Danach betreten wir den Bereitschaftsraum. Hier hat man die Wahl zwischen dem Büro des Befehlshabers, dem Einweisungsraum, dem Bewaffnungsraum und dem Hangar. Im Büro des Befehlshabers kann man sich eine der neun Weltregionen aussuchen in der man operieren will. Zur Verfügung steht zum Beispiel Vietnam, Kuba, Libyen oder auch das Unternehmen "Desert Storm" in Irak. Als nächstes sollte man seine Konfliktebene einstellen, wobei man hier zwischen Kalter Krieg, Begrenzter Krieg oder Konventionellen Krieg unterscheidet. Als letztes stellt man sich nun noch die Auftragsart ein, es gibt zwei Arten von Übungsaufgaben, und zwei Arten realer Aufträge.

Hat man alle Eingaben abgeschlossen, gelangt man jetzt zur eigentlichen Mission. Dazu geht man in den Einweisungsraum, wo eine detaillierte Karte der gewählten Weltregion abgebildet ist. Hier sieht man nun die Darstellung

des Flugplans, welches zum Beispiel Start- und Landepunkte enthält. Weiterhin werden wichtige Standorte von feindlichen Flugplätzen, Radaranlagen oder Flugabwehreinheiten aufgezeigt. Desweiteren kann man sich die Reichweiten von Radar und Lenkwaffen anzeigen lassen.

Hat man sich nun an der Karte satt gesehen, geht man in den Bewaffnungsraum. Hier sucht man sich seine für den Auftrag am besten geeigneten Waffen aus und bestückt damit seinen Flieger. Hat man auch das beendet, spricht eigentlich nichts gegen den Beginn des Hauptvergnügens, dem Fliegen.

Wie man nun fliegt muß sich jeder selbst ausknobeln. Ich kann nur etwas zur Grafik sagen. Je nach Einstellung der Detailgenauigkeit ist die Grafik sehr abwechslungsreich. Die Handhabung des Spiels ist relativ simpel und macht nach einer kurzen Eingewöhnung keine Probleme mehr. Alles in allem kann man sagen, daß die Regenerierung des Klassikers rundherum gelungen ist.

Andreas Giese

1.8 f-19 stealth fighter

Spielname: F-19 Stealth Fighter

Hersteller: Microprose

Genre: Flugsimulation

Hint:

<ALT>-<H> drücken um Gradeinteilungen zu bekommen (HUD). Unser Baby umdrehen, die Motoren ausstellen und etwa auf 10 Grad einstellen, jetzt können wir das Gerät (unser Baby) steigen sehen!

1.9 f-29 retaliator

Spielname: F-29 Retaliator

Hersteller: Ocean

Genre: Flugsimulation

Cheats:

Wenn Ihr während der Missionen unendl. viele Raketen haben wollt, müßt Ihr als Pilotennamen "CIARAN" eingeben.

Dasselbe bewirkt, wenn Ihr "THE DIDYMEN" als Piloten einträgt und das

'COLONEL-Icon' anklickt und dann noch <RETURN> drückt oder im Hauptmenü als "THE DIDY MEN" einträgt.

(Leider funktionieren diese Cheats nur bei der alten Version, die nach 80-90 Missionen abstürzt.)

Hints:

Will man alle Missionen im 1st Lieutenant Rang fliegen, so tut folgendes:

Mal angenommen, man hat im "Mission Control Menue" Choice of Missions angewählt, und man ist zum Captain befördert worden. Jetzt wählt man die gewünschte Mission an, kehrt ins Hauptmenü zurück, wählt das Musterungsbüro an, klickt dort 1st Lieutenant an und dann "Load Previous Pilot". Nun kann man die Mission im 1st-Lieutenant-Rang fliegen, also mit unlimitierter Munition, Bezin usw. Hat man die Mission beendet, wählt man im Musterungsbüro einen beliebig höheren Rang an, sucht die gewünschte Mission aus und klickt dann im Musterungsbüro wieder 1st Lieutenant an. Das kann man beliebig oft wiederholen.

Ihr solltet etwa mit 230 mph auf die Landebahn zufliegen. Dann das Fahrwerk ausfahren und den Sinkflug beginnen. Wenn Ihr die Landebahn erreicht habt, sollte die Flughöhe noch ungefähr 50 Fuß betragen, und der künstliche Horizont waagrecht stehen. Jetzt die Geschwindigkeit drosseln. Das Flugzeug landet auf diese Weise ohne Schaden. Wem das zu langweilig ist, der sollte einfach über den Tower hinwegfliegen und mit dem Fallschirm abspringen.

1.10 f-a-18 interceptor

Spielname: F-A-18 Interceptor

Hersteller: Electronic Arts (1988)

Genre: Flugsimulation

Tips:

Um den Piloten zu retten, muß man sehr langsam und sehr niedrig anfliegen.

Sobald man in die Nähe des Piloten kommt, sollte man die Landeklappen ausfahren und kurz vor der Ankunft die Rettungskapsel abwerfen.

Anschließend sofort steil nach oben steigen, da man sonst auf die Insel kracht.

Beim Menü die 2.Option anwählen, hier statt <1>-<4> die <0> eintippen.

Für Extra-Aufträge während des Flugs mit <2> in den Freeflight-Mode wechseln und dann eine der Ziffern von <6> bis <9> tippen.

1.11 face off ice hockey

Spielname: Face Off Ice Hockey

Hersteller: Krisalis (1992)

Genre: Sportspiel

Hint:

Stürmt der Gegner mit großem Vorsprung auf das Tor zu, kann man als letzte Notbremse ja mal einen Schiri foulern.

1.12 faery tale adventure

Spielname: Faery Tale Adventure

Hersteller: Microillusion

Genre: Actionrollenspiel/Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Hints:

Geht auf GAME, PAUSE drücken, ITEMS drücken, MUSIC drücken und es erscheint TAKE darunter, womit man einen Gegenstand beliebig oft nehmen kann.

Im Save-Game File mit einem Hex-Editor das 18. Byte in einen Wert, der ungleich 00 ist ändern. Wenn wir dann das Save-Game einladen, haben wir folgende Tastenbelegungen:

<CURSOR> Schnelle Bewegung über das Terrain

 Goldenen Schwan rufen

<R> Prinzessin befreien

<=> Koordinaten

<F10> Orte in den Koordinaten

<F9> Zeit + 1 Stunde

1.13 faeryt_unger

Heute ein absoluter Klassiker unter den Amiga Spielen! Und er ist noch immer ein paar Tage intensiven Spielens wert!

THE FAERY TALE ADVENTURE

Das Spiel erschien 1988 für den Amiga, später für den C-64 und PC (beide Versionen sind wesentlich schlechter).

Programmiert wurde es von Microillusions, und es ist wohl das einzige gute Spiel dieser Firma geblieben.

Es handelt sich um ein Action-Rollenspiel-Adventure. Der Spieler

steuert eine Figur durch eine pseudo-3D Landschaft und hakt alles um, was ihm vor den Knüppel läuft. Dann kann man den Leichen der Feinde alles Stehlenswerte entwenden (Gold, Schlüsseln, Waffen). Im Laufe des Spieles verbessert sich die Figur immer mehr und wird klüger und stärker (oder toter).

Mit manchen Figuren kann man auch reden, wie zum Beispiel der Prinzessin (nicht nur reden, hehe) und dem König. Mit der Hexe, dem schwarzen Ritter oder dem bösen Drachen sollte man nicht reden.

Gleich niederknüppeln! Auf einer riesigen Schildkröte kann man durchs Meer fahren und auf einem Schwan unheimlich schnell durch die Lüfte und über Berge fliegen.

Im Land gibt es auch Magie, die man mit Hilfe von magischen Gegenständen einsetzen kann. So kann man Licht machen, sich heilen, eine Karte aufrufen oder sich durchs Land teleportieren und noch allerhand.

Von Zeit zu Zeit muß man sich auch ausrasten und irgendwo pennen, auch sollte man des öfteren etwas essen. Abspeichern kann man jederzeit.

Ach ja, das Spielziel ist es, irgendeinen fiesen Zauberer zu töten und das Land zu retten. Vorher sollte man noch die Prinzessin befreien, damit man sie später heiraten kann.

Das Spiel ist wohl uralte, macht aber immer noch verdammt Spaß! Es ist unheimlich klug gemacht, wer nichts gegen die (relativ einfachen) Action-Einlagen hat, kann damit viel Spaß haben.

Die Spiellandschaft (Landkarte liegt dem Original bei) ist riesig, rund 17000 Bildschirme. Viel Spaß beim Kartographieren des Landes ohne der Original-Landkarte. Das ist nur was für Masos.

Es gibt beispielsweise eine Wüste, einen Sumpf, eine Eislandschaft, ein Schloß, unterirdische Begräbnisstätten, Höhlen (eine mit Drachen), eine Stadt mit König, Schlösser und Türme, Inseln, Flüsse, einen Hexenwald mit Hexe, und einen gruseligen Friedhof. Jaja, da ist einiges los.

Das Spiel läuft eigentlich nicht so gut mit neueren Amigas und auch nicht von Festplatten, aber ich habe vor ein paar Tagen einen Patch im Internet gefunden, womit man es problemlos auf die HD installieren kann und es auch am A1200 läuft. Damit läuft es einwandfrei! Sogar die nervende Sicherheitsabfrage wird dadurch entfernt, wenn man dies wünscht.

Name: The Faery Tale Adventure

Firma: Microillusion

Disks: 1

A1200 und Hd: nur mit PATCH!

Sprache: englisch (nicht viel)

Kopierschutz: Handbuchabfrage

andere Systeme: PC und C-64 (beides würg)

Wolfgang Unger, a9109372@unet.univie.ac.at

1.14 fantastic dizzy

Spielname: Fantastic Dizzy

Hersteller: Codemasters (1994)

Genre: Actionadventure

Cheats:

Im Titel-Screen hält man die linke SHIFT-, S-, U-, und B-Taste gedrückt. Jetzt erscheint ein Sub-Game-Menü! Nach verlassen des Menüs beginnt das Spiel.

Mit der F10-Taste bekommt man mehr Leben.

1.15 fantastic voyage

Spielname: Fantastic Voyage

Hersteller: Centaur

Genre: Shoot 'em Up

Hint:

Drücke im Titelscreen Feuer, um das Spiel zu starten. Wenn du gebeten wirst, die zweite Diskette einzulegen, tust du dies und wartest, bis das Laufwerk zu arbeiten aufhört. Wenn das Laufwerkslämpchen ausgeht, drückst du schnell die linke und rechte Maustaste, den Feuerknopf und die Space-Taste. Du hältst sie, bis das Laufwerkslämpchen wieder ausgeht. Dann solltest du dich in einem Kontrollraum befinden. Drücke Feuer, um zu starten, und du hast 99 Leben.

1.16 fantasy island dizzy

Spielname: Fantasy Island Dizzy

Hersteller: Codemasters

Genre: Actionadventure

Cheat:

Gib den Namen "IMMORTAL" auf der Spielstandtafel ein und schon hast Du

unendlich Leben!

Durch Eingabe von " FLOATING ", als Namen und drücken der RETURN-Taste, im Spiel, kann man mit dem Joystick DIZZY über den Screen bewegen.

Freezer:

01422C - Leben

1.17 fastfood dizzy

Spielname: Fastfood Dizzy

Hersteller: Codemasters

Genre: Actionadventure

Freezer: 045FED - Leben

1.18 fast lane

Spielname: Fast Lane

Hersteller: Artronic

Genre: Rennspiel

Hint:

Wer im Spiel die G-Taste drückt, kann zwischen automatischer und manueller Gangschaltung wählen.

1.19 fatal heritage

Spielname: Fatal Heritage

Hersteller: Ego

Genre: Adventure

{b}Komplettlösung - FATAL HERITAGE

In der Wohnung nimmt man sich erst den Schlüsselbund vom Schrank, steigt dann auf das Sofa und durchsucht das Buch " Der Angahlter ", um die Geheimnummer der EC-Karte zu bekommen. Jetzt geht man nach rechts in das Arbeitszimmer, Licht anschalten, die Münzen vom Regal und das Blatt Papier (Plan der Insel) vom Schreibtisch nehmen, dann die linke untere Schublade des Schreibtischs öffnen und die Kartei untersuchen. Dann sollte man Boris auswählen und mit diesem links in den Flur gehen, den Mantel nehmen, kurz in die Küche schauen und sich die Knochen schnappen. Zurück im Flur öffnet man die Wohnungstür, worauf dann das Telefon anfängt zu klingeln. Mit dem Anwalt kann man ruhig reden : Die Antwort ist 33322. Nun geht man hinaus und schließt die Wohnungstür. Anschließend wird die Besenkammer geöffnet, aus deren rechter unterer Ecke man die Flasche und den

darunterliegenden Zettel entwendet. (Die Flasche ist übrigens von keinen praktischen Wert). Auch den Eimer sollte man hier abklopfen, denn er verbirgt ein Feuerzeug, das später noch Bedeutung bekommt. Die Besenkammer kann schließlich geschlossen werden, ebenso kann man mit der Haustür verfahren. Via Aufzug gelangt man ins Erdgeschoß.

Auf zum Notar

Dort angekommen, begibt man sich auf die Straße und nach rechts zum Kiosk. Man spricht mit der Oma (Antwort 2123), geht zweimal nach links, untersucht die Fußmatte und findet eine 10-Franc-Münze. Hier benutzt man Boris an dem Fenster, hinter dem sich eine Frau befindet. Sie erscheint am Fenster und bietet sich zu einem Plausch an. Jetzt sollte man Antwort 3222 vom Stapel lassen. Jetzt kann man in das Büro des Notars, wo man dem Notar mit 23231121 Rede und Antwort steht. Zurück in der Wohnung sollte man im Arbeitszimmer die Kartei untersuchen. Joe sollte dabei anwesend sein, denn er kann die rechte Schublade des Schreibtischfaches öffnen. Die dort auffindbare EC-Karte steckt man ein und untersucht erneut die Kartei, wobei man Heinz mitnehmen sollte. Nun runter zum Ausgang und nicht vergessen, die Haustür zu schließen. sonst wird man später am Flughafen zurück zur Wohnung gebeten.

Aus dem Haus heraus geht man dreimal links und zum Geldautomaten. Hier benutzt man die EC-Karte am Schlitz und untersucht die Tastatur. Nachdem man die Geheimnummer eingegeben hat, kann man auch 1000 Mark abheben. Nach dreimaliger Wiederholung hat man dann 3000 Mark, mit denen man zurück zum Kiosk geht, die daneben befindliche Telefonzelle öffnet und die Münze in den Geldschlitz steckt. Im Inventar kann man jetzt den Zettel mit der Taxi-Rufnummer sichtbar machen, die Tastatur untersuchen und die besagte Nummer eingeben. Der Taxifahrer will anschließend 221 hören, dann kann man ins Taxi steigen. Am Eingang des Flughafens darf man die dort sichtbare Frau ansprechen (1222). Flugplan untersuchen ist als nächstes angesagt: Das erste Ziel unserer Träume (und der Reise) ist Paris.

Frankreich

Dort angekommen, hält man ein Schwätzchen mit der Lufthansa-Hoßteß (221) um den Flughafen, der vor ihr liegt, ebenfalls untersuchen zu können. Auf geht's nach rechts, runter in die Metro und dann versucht man, wieder nach rechts zu gehen. Das geht leider nicht, weil die Metro wegen einer Bombendrohung geschlossen ist. Nun gut! Also wieder rauf, den Flugplan nochmals studieren, Dakar anpeilen und ab dahin!

Dakar, Miami und Berlin

In Dakar gelandet, geht man nach rechts und redet mit dem netten Beamten in der Nähe (111222). Heinz sollte beim Beamten auftreten. Flugs hinunter zum

Flughafen (Heinz verschwindet), ins Abfertigungsgebäude und los nach Miami. Hier mit dem Zocker sprechen und sechsmal mit ihm spielen. Das Konto sollte sich dann nochmal um 3000 Mark erhöhen. Nun nach links, den Abflugplan untersuchen und weiter geht's nach Berlin. Hier wieder in die Wohnung, Holger aufgabeln und runter zum Kiosk. Wieder mit der Oma sprechen (31), den Ballon nehmen und zum Flughafen. Wieder nach Miami fliegen, den Zocker erneut um 3000 Mark erleichtern und das Schließfach 13 untersuchen. Holger sollte hier in Aktion treten, was dem Spieler auch prompt einen Koffer beschert, der die Bombenpläne für die Metro in Paris beinhaltet. Paris ist also wieder angesagt! Hier direkt in der Metro und " den Schalter schlagen ". Dem Beamten, der jetzt erscheint, gibt man den Koffer und spricht noch einmal mit ihm (31). Die 10-France-Münze kann man auch gleich dalassen, dafür bekommt man eine Metro-Karte. Diese benutzt man links am Kartenschlitz und es erscheint eine Karte der Metro. Nun klickt man die Zahl 11 an und sieht wieder einen Spieler, dem man nochmal 3000 Mark abknöpfen kann. Zurück zur Metro (Karte erscheint) und Pasteur anklicken, die Rolltreppe ausschalten, zum Ausgang und dann auf die Straße. Der Ballon kann an den Scherben vor dem Fenster benutzt werden, darauf erscheint der Arzt. Nach der Aussprache (12221) wälzt man sich zum Eingang, läßt sich impfen und nimmt den Impfpaß vom Arzt entgegen. Rückweg über Metro und Flughafen gen Berlin ist angesagt.

In der Wohnung holt man Chris ab und fliegt nach Miami. Ein Zockerbruder ist auch hier wieder zu Diensten... Danach pirscht man sich zum Ausgang vor und " schlägt das Taxi ". Dem Fahrer haut man auf das Schiff und sucht den Kühlraum auf. Die rote Klappe rechts neben der Tür ist zu öffnen, der Schalter zu betätigen und von Hand zu entriegeln. Mit einem Mantel friert man im Kühlraum auch nur minimal. Zeitsprung ...

Auf der Insel angekommen, ist schon wieder so ein lästiger Zollbeamter zu bereden (21122), und der Impfpaß muß vorgezeigt werden. Dann zweimal rechts und mit dem Straßenverkäufer reden (322111). Jetzt nimmt man die Axt und geht nach rechts, wo man einem Tankwart begegnet (21211) und ihm Chris` Walkman übergibt. Im Hafen benutzt man das Schiff nach Dakar, weiter nach Paris, Berlin, in die Wohnung, und man holt Coco ab. Dann fliegt man nach Miami, trifft "Sie-wissen-schon-wen", fährt zum Hafen, geht aufs Schiff und in den Kühlraum. Achtung ! Jetzt zuerst Tür schließen, Schalter betätigen und Tür wieder öffnen. Der Mantel kann wieder benutzt werden. Auf der Insel zum zweiten Male sofort zum Wagen gehen, einsteigen, Karte benutzen und untersuchen. Zuerst zur Hütte fahren, hineingehen, mit der Bewohnerin sprechen (232233) und nochmal sprechen (2121322). Den Diamanten ergreift man, verläßt die Hütte und stattet der Mine einen Besuch ab. Dort kann man die Bretter vor dem Eingang mit der Axt

zerschlagen, diese aufklauben und zur Brücke fahren. An dieser Stelle können die Bretter sinnvoll genutzt werden. Danach geht es wieder zur Hütte. Cocos Spiegel wird bei der Lichtschranke benutzt, dann marschiert man zum Sonnengott und benutzt den Diamanten an der Statue. Jetzt kann man das Testament und den Schlüssel einsammeln.

Die nächste Station ist das Haupthaus. Die Garage wird mit dem Schlüssel geöffnet, man geht hinein, gibt dem Hund die Knochen, nimmt sich Dynamit und geht zurück zur Höhle. Hier wird das explosive Stöffchen in die linke Mulde gelegt und mit dem Feuerzeug angezündet. Nach der Zündung sollte man sich sofort aus der Mine entfernen. Dann geht es nach El Dorado City zum Hafen. Man besteigt das Schiff und Berlin - dort geht man zum Notar. Hier übergibt man das Testament und hat es endlich geschafft!

1.20 fatal mission 2

Spielname: Fatal Mission 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen "BRAINLESS" für unendlich Leben eingeben.

1.21 fate-gatesofdawn

Spielname: Fate - Gates of Dawn

Hersteller: ReLine

Genre: Rollenspiel

Komplettlösung:

Diese Lösungshilfe kann leider nicht einfach nachgespielt werden, sondern dient nur als Leitfaden durch das Spiel. Aufgrund des Spiels ist es nötig, Informationen und dergleichen durch geschicktes Befragen der Charaktere herauszubekommen. Außerdem sind noch etliche Gags und dergleichen im Programm versteckt, die man durch ein wenig Herrumforschen ausfindig machen muß. Aber nun zur Lösung:
Zuerst sucht ihr das zerstörte Gasthaus und sammelt dort alle Gegenstände ein. Den Helm und das Schwert solltet Ihr gleich anlegen. Nun begeben sich auf dem schnellsten Weg nach Lavin. Am besten geht man immer den Weg ungefähr nach Norden nach. Dort angekommen, stellt Ihr mindestens eine vernünftige Party zusammen. Jetzt könnt Ihr Euch an die erste Aufgabe machen: Die Wiederinbetriebnahme der Tunnelbahn.

Um dies zu erreichen, begeben Sie sich in den Süden Larvins und suchen dort den Eingang zu den Dungeons. Im zweiten Untergeschoß ist der Weg in den dritten Level durch einen Felsbrocken versperrt. Diesen rollt man durch Betätigen des nahegelegenen Schalters weg. Jetzt aus dem dritten Stock über drei Treppen an die Oberfläche. Das kleine Areal, in dem man landet, muß besonders sorgfältig untersucht werden, und das Nymphkind sollte unbedingt in die Party aufgenommen werden. Dann durch den nächsten Eingang zurück in die Tiefe. Nach einigen Herrumirren findet man dann endlich den Ausgang zur Druideninsel, der südlicheren. Auf ihr trifft man auf Mulradim, der einem einiges über den bösen Magier Miras Athran erzählen kann. Er hat auch noch einige Tips zur Lösung der Aufgabe parat. Von der Insel weg kommt man über einen Gang, der zu den Alarian Vaults führt, und nicht weit von dessen Ausgang führt ein weiterer zurück in die Dungeons. Hier findet man einen Teleporter, der einen wieder nach Larvin zurückversetzt. Man begibt sich zum Gasthaus Lich's Inn, das sich im Nordwest der Stadt befindet. Dort mietet man eine Suite, kein anderes Zimmer, für eine Nacht und findet überraschend einen Geheimgang. Mit Hilfe der blauen Kristalle im darunter liegendem Dungeon findet man den Weg zum zweiten Teleporter im dritten Level. Durch diesen gelangt man zu einem Teleporter-Aktivierungsschalter und einem weiteren Teleporter, den man mit einem zweiten Schalter benutzen kann. Dieser teleportiert die Helden in den vierten Level, von dem aus man durch die Kristalle in den Level sechs gelangt.

Nun kann der Aufstieg über eine Treppe durch die verschiedenen Levels des Dungeons erfolgen und schließlich beim Königsschloß auf einer Insel in der Mitte der Stadt enden. Dort versucht man, aus Tinius alles über einen Wunderzauberstarb namens Gathalak zu erforschen, sucht diesen Stab, und, sofern man ihn gefunden hat, setzt das Teleportersystem der Stadt wieder in Gang. Hiermit sind das Schloß und die Druideninsel bequem zu erreichen. Über einen weiteren Eingang des Schlosses gelangt erneut in die Dungeons. Dort beantwortet man den Steinernen Wächter alle Fragen und darf dann weiter zum Level 5 hinabsteigen. Jetzt müßt Ihr die Halle der Fallen durchqueren. Soll dies ohne größere Verluste vonstatten gehen, dann solltet Ihr die Fallen mit einem passendem Zauberspruch deaktivieren. Ihr kämpft euch nun weiter durch die Dungeons bis zum Level 7. Hier muß das kleinste Mitglied Eurer Party durch eine größere Öffnung in der Wand kriechen. Wenn es sich weigert, gibt's immer noch einen Anti-Angst-Spruch oder ein bißchen Geschwarfel.

Habt Ihr das Rätsel gelöst, geht's weiter auf der Suche nach einem Teleporter; hat dieser sich aktiviert, bringt er die Gruppe zu einem kleinen Raum, der mit Teleportern nur so vollgestopft ist. Man sollte diese auf jeden Fall meiden und statt dessen nach einer Reihe von Geheimtüren suchen. So gelangt man zum richtigen Teleporter. Der transportiert einen zu einem Raum mit vier Türen. Nimmt man die Westliche, gelangt man in ein Labyrinth mit lauter Magischen Wänden, aus dem nur sehr schwer wieder herauszufinden ist. Allgemein sind die Gänge jedoch meistens da, wo man sie auf keinen Fall vermutet hätte. Ist man endlich raus, läuft man bis zur Kammer von dem Magier Athran. Dort befolgt genau den Rat, dem einen Mulradin gegeben hat. Nämlich: Man teilt die Party und läßt die Nympe mit dem Zauberstarb den Raum betreten, der rest erledigt sich von selbst. In der Gathalak-Kammer befindet sich eine Fluchttreppe zur Oberfläche, die sich mit dem gleichnamigen Item öffnen läßt. Jetzt geht es über das wieder instandgesetzte Teleportersystem zurück ins Schloß zu Tinius. Dies wäre das Ende der ersten Aufgabe, denn das Tunnelbahnsystem funktioniert jetzt. Bevor man sich an die zweite Aufgabe wagt, sollte man in die Wildnis einige Informationen und etwas Erfahrung sammeln. Nun kann man endlich die hart erkämpfte Tunnelbahn ausprobieren, das Reiseziel heißt diesmal Cassida. Trifft man hier eventuell mal auf Magier, sollte man diesen lieber aus dem Weg gehen, auf jeden Fall aber nie kämpfen. Man geht ins Stadtzentrum und untersucht die dortige Statue gründlich. Jetzt zurück in die Wildnis und den Bettler, den man dort trifft, ein Almosen geben. Jetzt schnell zum Hüter des Sorion Lakes und versuchen, einiges über die verbotene Zone herauszufinden. Mit der Tunnelbahn dann nach Valvice reisen, um den Magier Mandrag zu suchen. Hier ist Eile geboten, denn sonst bekommt man von Fate gleich acht Teilaufgaben auf einmal zugesprochen. In den hiesigen Tavernen hört man allerlei über die Grotten von Ghamos und andere nützliche Dinge. Zu diesen Grotten sollte man sich so schnell wie möglich hinbegeben.

Im ersten Level wird der Teleporter, der einem den Weg versperrt, kurzerhand abgeschaltet, man sollte nicht hindurchgehen. Der Farbtopf, den man dahinter findet, mitnehmen und sich dann auf die Socken machen in den Level drei. Hier finden sich einige tolle Ausrüstungsgegenstände und jede Menge Gold. Hat man genug für sich eingescheffelt, steigt man weiter in den Level vier hinab. Hier findet man in einem versteckten Raum einen kleinen Gnom, der von einer Schlangenplage umgeben ist. Ist

man dieser Herr geworden, erweckt man den Gnom zu Leben und hört sich die Infos an. An der Stelle, an der ihr den Gnom gefunden habt, sollte einer von Euch graben, ein feines Item wartet wartet darauf, entdeckt zu werden. Man eilt nun weiter zu den zwei Teleportern und nimmt den nördlicheren davon. Über die Treppe geht's dann weiter in den fünften Level. Dieser ist ziemlich leicht, und erst zu Level-Ende stößt man auf ernstzunehmende Gegner, die jedoch inzwischen eh kein Problem mehr sein dürften. Ein Level tiefer findet man eine mit sieben goldenen Tafeln behängte Wand. Die Inschrift darauf sollte man sich gut merken. In den nächsten Level kommt man nämlich nur, wenn die Gruppe alle sieben magischen Augen geschlossen hat. Hat man dieses Rätsel gemeistert und ist im nechsten Level, findet man sich nach einen Teleporterrundflug in einem Gang mit vielen Einwertüren. Die richtige liegt in der goldenen Mitte und führt einen bis zu Mandrags Gefängnis. Hat man sich die Hinweise auf den Tafeln gemerkt, kann man nun sein Gefengnis öffnen, wenn nicht, hat man Pech gehabt. Den dankbaren, sehr mächtigen Magier nimmt man jetzt in seiner Party auf und gelangt über eine Fluchttreppe in den ersten Level. Um den Opal Key zu bekommen, muß man sich drei Parties besorgen. Zwei davon stellt man auf die goldene Platte, die dritte begibt sich mit dem Teleporter in die Opal Chamber, hinter der der Stein zu finden ist.

man kehrt in die Stadt Valvice zurück und kauft sich dort ein Schiff, um zu den Feen auf Fawn Islands zu segeln, die eines der sieben Teilstücke des Moonwands besitzt. Da die Königin uns das gute Teil nur gibt, wenn wir eine von Piraten entführten Prinzessin zurückbringen, segeln wie zum Piraten Roch und versuchen, etwas über die Endführte in der Stadt herauszubekommen. Am besten nur in den Tavernen umhören und dort Gespräche belauschen. Um die Fee zu befreien, benötigt man eine starke Party, sonst kassieren die Piraten das Lösegeld und behalten die Prinzessin. Jetzt bringt man die Fee nach Fawn Islands zurück und sackt den Spialgem, das Teilstück, ein. Das zweite Stück finden wir bei einem Mann in Larannes. Mann trifft ihn um Punkt Mitternacht am südlichen Kreuz an. Das Mädchen mit dem größten Charisma-Wert flirtet nun so lange mit ihm, bis er der Party das Stück namens Dreamstone 'leiht'. Für das dritte Teil, den Marbeye, ist ein wenig Umhören erforderlich. So erfährt man einiges von dem Geist des Piraten Bloodhawk, der im Gasthaus von Fainvil herumspukt. Man legt sich nun mit dem Charakter, der den Dreamstone trägt, in eben diesen Gasthaus im besten Zimmer hin. Dem Träger erscheint nun der Geist des Piraten im Traum, und der hinter-

läßt auf dem Dreamstone eine Schatzkarte-Illusion. Am nächsten Morgen heißt es also, auf die Karte zu schauen, zur Insel fahren und den Schatz zu heben. In diesen befindet sich auch der Marbeye.

Die Party reist nun zur Insel Carilon, auf der Spoch, ein Magier, lebt. Dieser gibt einem Informationen, woraufhin man im Norden der Insel eine vergrabene Kiste sucht, die einen Lageplan des vierten Stücks, dem Shadehag, enthält. Auf der Felseninsel, nahe bei Carilon, lebt ein Einsiedler namens Gideos, der einem Infos gibt, mit denen man den Stein leicht findet. Auf das Festland zurückgekehrt, reist man zu einem dichten Wäldchen südlich von Valvice. Hier macht man sich auf die Hetzjagd hinter Rurbenock, der den Lightpearl, das fünfte Stück, hat. Hat man ihn lange genug verfolgt, gibt er den Stein dann schließlich heraus.

In der nördlichen Stadt Perdida hört man sich gut um, denn so erhält man Infos zum sechsten Stein, den Crin Cross. In der nahen Umgebung des Moonlake, am Zabros Point beim großen Felsen zu finden, gräbt man nach einer großen Dublone, die man auf den Rat des Wanderers Gilmarin als Opfergabe für das große Orakeö von Demon Tower benutzt. Von dem erhält man die Koordinaten des nur bei Nacht sichtbaren Crin Cross. Also wartet man, bis es Nacht wird und gräbt dann an bezeichneter Stelle.

Den siebten und letzten Teil mit dem klangvollen Namen Erinstaff findet Eure Party in der Gruft der verbotenen Zone. Der Eingang läßt sich mit folgendem Kniff öffnen: Ihr benötigt hierzu eine Schalter-Kombination, die Ihr in einem Steinkreis bei Cassida findet. Ein Teil der nun getrennten Party plaziert man im Schaltraum in der Nähe der Stadt Mernoc, den anderen mit Mandrag als Anführer vor der Gruft. Ist die Gruft geöffnet, klettert einer der Charaktere in sie hinein und holt den Erinstaff. Jetzt schnell zurück nach Mernoc, um die Party nicht geteilt vor den Monstern erscheinen zu lassen, in Mernoc ist es nämlich sehr gefährlich.

Alle sieben Teile gehen nun an Winwood über. Dieser schreitet mit ihnen beim ersten Morgengrauen durch das magische Feuertor in die Chambers Of Lhanis. Hier fügt sich die Moonwand aus den sieben Teilstücken wieder zusammen. Jetzt mit der ganzen Party nach Katloch gewandert und dort die Moonwand in die Mitte des Feuerkreises gelegt. Und siehe da, man befindet sich vor dem Eingang zum Agysium. Die Gegner im Agysium sind besonders hart und schwer zu besiegen. Also auf in den Kampf und öfter mal speichern. Im siebten Dungoen-Level findet man nun das heißersehnte steinerne Herz von Bergerac, welches nur Mandrag aus dem Kraftfeld nehmen kann. Mit dem Herz im Beutel kommt man erst ein mal nach Cassida,

stellt aber fest, das die Statue merkwürdigerweise verschwunden ist.

Deshalb besuchen wir Naristos auf seiner Burg. Ihr solltet Euch jetzt vergewissern, daß wirklich maximal drei Partys mit im Spiel sind, die die fünfte wird unbedingt frei gebraucht. Naristos ist tot, und als Winwood den Toten untersucht, entdeckt er einen Zauberstab. Neugierig wie er ist, nimmt er ihn an sich, und eh er sich versieht, ist er auch schon im Schloßkeller.

Um Winwood vor Gefahren zu beschützen, schickt man nun Mangrad auf eine Lichtung vor der Stadt, in deren Mitte ein Stab im Boden steckt, der den Magier bei Berührung zu Winwood teleportiert. Im ersten Level müssen die zwei jetzt den richtigen Teleporter aus einer Vielzahl möglicher herausuchen. Dieser befördert einen in einen anderen Abschnitt des Levels, in den ein Teleporter über einen Schalter ungefähr im Nordosten aktiviert wird. Findet den Schalter, kommt man zur Treppe zum zweiten Level. Im dritten Level sucht man ein Kreuz mit Juwelen besetzt. Diese dreht man viermal, um einen Teleporter in Cassida zu aktivieren, der den rest der Party zum Eingang des Schloßkellers bamt. Winwood und der Magier schreiten nun zu letzten deaktivierten Teleporter. Da dieser nur von außen zu aktivieren ist, begibt sich der rest der Gruppe vom Eingang zum zweiten Level. Dort betätigt man den Schalter und aktiviert so den Teleporter. Winwood und seine Gefährten können sich nun zum Rest der Party beamen lassen. So ist diese wieder vereint.

Man begibt sich nun durch den raum mit dem Wasserkreuz in dem dritten Level. Unterwegs findet man eine Brol Gem, den man mitnimmt. Mit ihm läßt sich ein Geheimgang öffnen. Eine der glühenden Bodenplatten in dem Geheimraum aktiviert den Teleporter, mit dem unsere Helden den Level vier erreichen. Nachdem man eine Treppe hochgestiegen ist, stößt man auf die vermißte Statue. Mandrag haucht dem Versteinerten mittels des Herzens wieder Leben ein,, und man nimmt Bergerac nun in die Party auf. Jetzt läuft man den gleichen Weg zurück ins Level vier und kämpft sich von dort durch teleporter und Labyrinth bis ins Level sieben weiter. Irgendwo dort befindet sich ein Käfig in einem Raum. Man muß jedoch recht lange suchen, um den Raum überhaupt zu finden, und wenn man dies dann doch geschafft hat, steht man vor einem weiteren Problem. Man kann nur hoffen, daß einer der Partymitglieder in der Lage ist, den Käfig aufzubrechen, denn wenn nicht, dann muß man sich auf eine lange und verzwickte Suche nach dem passenden Schlüssel machen. Die einzigen Hinweise für die Suche erhält man im gegenüberliegenden Raum. Hat man schließlich den Käfig, mit welchen mitteln auch immer, geöffnet, dann nimmt man den

Insassen in die Party auf und macht sich auf dem Weg in die Stadt Cassida. Keine Zeit verlieren und so schnell wie möglich zum steinernen Löwen eilen, denn dort verwandelt sich die Kreatur aus dem Käfig in die Hexe Margana.

Das nächste große Abenteuer ist die Schlacht gegen Thardans Geisterarmee. Ist sie besiegt, macht man einen Hausbesuch bei Thardan. Dessen Schloß ist auf dem Weg durch die innere Zone zu finden. Auf demselbigen sollte einer der Magier, wollt ihr nicht alle eure Helden in den Tod schicken, unbedingt den Moonwand bei sich tragen. Hat man sich durch die Leibwache hindurchgemetzt, kommt es zum großen Showdown zwischen Morgana und Thargan, alles netterweise interaktiv. So lehnt man sich zurück und freut sich über die glungene Lösung, während Thardan für immer von uns geht.

1.22 fatman

Spielname: Fatman the Caped Crusader

Hersteller: Black Legend / Kompart (1994)

Genre: Jump 'n Run

Screenshot:

1

Ein paar nette Geheimwörter:

CINDY CRAWFORD

MEXICAN BEANS

MORE LAUFGTS THAN YOU CAN SHAKE A STICK AT

EXTRA LIFE

1.23 fayoh

Spielname: Fayoh

Hersteller: NC. Games

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

Cheats:

Ladet mit einen beliebigen Texteditor die Datei Fayoh/saves/1.ply

Auf eurem Bildschirm erscheint nun folgendes:

04 hier stehen die Leben

00 Zähler für gesammelte Früchte

01 Startlevel

000000 Highscorepunkte

Die Werte könnt Ihr den eigenen Wünschen anpassen unter wieder unter dem gleichen Namen abspeichern. Die Files 2.ply, 3.ply können in der ebenso geändert werden.

Hint:

Die Bonuslevel findet ihr in jeweils ganz am Ende in den Leveln 3, 5, 10, 13, 17 und 27.

1.24 fears

Spielname: Fears

Hersteller: Attic / Bomb Software / Manyk

Genre: 3D-Shooter

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Hint:

Zuerst bringt man die Munition vom Typ 1 auf 18 Schuß. Dann springt man in einen Lavasee und drückt sofort <HELP>. Ab diesem Zeitpunkt hat man alle Waffen, volle Munition und kann durch Drücken von <HELP> jederzeit Energie und Munition auffüllen.

Levelcodes:

Level 1: 6D7FBC0F 3: 6C77BC0F 5: 6F6FBC0F

2: 6DFBBC0F 4: 6CF3BC0F

Zusätzlich bekommt man alle Waffen, Munition und 9 Leben!

1.25 fears cd32

Spielname: Fears CD32

Hersteller: Attic / Bomb Software / Manyk

Genre: 3D-Shooter

Levelcodes:

Level 1: ----- 11: 478216677560 21: 479C13242561

2: 47691732255D 12: 47E3167B6E61 22: 47FD13212561

3: 476A177C255D 13: 47C415BE2561 23: 447E1322A521
4: 47AB177F254E 14: 442515BE2561 24: 447F13AC2521
5: 47AC177F184E 15: 47C615B9DF61 25: 447011227D21
6: 47AD163F004F 16: 440715BFA561 26: 44111EA42521
7: 478E163F1940 17: 47F815BFA561 27: 44321C238621
8: 47AF16392540 18: 475915BD4F61 28: 44B31CFA5721
9: 47A0163A6461 19: 47DA15BE2561 29: 44741DA02521
10: 478116650861 20: 447B14FB2561 30: 445518260021
Endsequence: 47D613752521

1.26 fears_lübke

Fears Thema: 3D-Dungeon-Ballerei

Hersteller: Attic / Bomb Software / Manyk

Hardware: AGA mind. 2 MB,

nur Diskette

Fast-RAM, Turbokarte wird

unterstützt

Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-2 (optional per Modem)

+: gute Spielbarkeit, integrierter Editor

-: nicht auf Festplatte installierbar

Bem.: eines der Besten seiner Art, sehr empfehlenswert

1.27 federation quest

Spielname: Federation Quest

Hersteller: Gremlin

Vertrieb: Rushware

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 71 %

Sound: 65 %

Motivation: 73 %

Levelcodes:

"BSS", "JANE", "SEYMORE", "BY", "DOCTOR", "DINOSAUR", "AND", "GREMLIN", "GRAEME",

"ROB"

Mission Codes:

- 02 SLUMBER
- 03 INTEREST
- 04 BULKHEAD
- 05 SHOWROOM
- 06 MUSHBASH
- 07 HAMPERED
- 08 BLACKOUT
- 09 WARRIOR
- 10 VICTORY
- 11 TRAPPED
- 12 FRENZY
- 13 HANDYMAN
- 14 CROWDED
- 15 RADIATE
- 16 VOLTAGE
- 17 GLOOM
- 18 PRIMATE
- 19 MADHOUSE
- 20 TRIUMPH

1.28 fernandez must die

Spielname: Fernandez must Die

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Einfach "SPINYNORMAN" im Pausenmodus eingeben und schon erhält man unendlich viele Kommandos.

1.29 fifa international soccer

Spielname: FIFA International Soccer

Hersteller: ElectronicArts-Sports

Genre: Sportspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Folgende Codes im Optionsbildschirm eingeben:

YYYYAAAAB Unsichtbare Wände

XABYYBAX Verrückte Bälle

BARBYL Kurvenball

BABBBBBBBB Super Kick

AAAAAYYYYY Super Torschuß

AABBYZZ Dreamteam

LLLLRL Super Abwehr

RRRRRLR Super Angriff

SMILERULEZ Spieler 2 kann Bälle nicht schießen

Alle Codes müssen mit dem im Options-Menü eingegeben werden. Falls ein Code mal nicht funktioniert, dann einfach aus dem Options-Menü rausgehen und einfach nochmal ins Options-Menü und noch mal probieren.

CD³²: <L> und <R> sind die Knöpfe an der Vorderseite des Joypads.

1.30 fifa_lübke

FIFA Int. Soccer Thema: Fußball-Simulation

Hersteller: Electronic Arts

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,

HD möglich (ca. 2 MB)

Umfang: 3 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1-2

+: umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten

-: nicht überzeugende Spielsteuerung

Bem.: für diejenigen, die "Goal!"

nicht gut finden, empfehlenswert

1.31 fighter bomber

Spielname: Fighter Bomber

Hersteller: Vector Grafix

Vertrieb: Activision

Genre: Flugsimulation

Cheats:

Gibt man Rooster-Menü "BUCKAROO" als Namen an, stehen einem alle Missionen offen, womit das lästige Sammeln von Beförderungen entfällt.

Einfach unter einem der folgenden anderen Namen eintragen:

YAWN, HOORAY FOR MICK, KYLIE, SO WHAT IF I DO, VERSION, BOOMERANG.

Pilotname: 448944895554

So sind alle Missionen anwählbar, mit D, Sprung zum nächsten Ziel.

1.32 fighting soccer

Spielname: Fighting Soccer

Hersteller: Activision

Genre: "Sportspiel"

Cheat:

Bei diesem Spiel solltet Ihr "MAMI" eingeben und anschließend <CTRL>, <LEFT AMIGA> und <RIGHT AMIGA> gleichzeitig drücken.

1.33 fightin spirits

Spielname: Fightin' Spirits

Hersteller: Neo (1996)

Vertrieb: Neo

Genre: Beat 'em up

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 72 %

Grafik: 84 %

Sound: 78 %

Motivation: 86 %

Gesamt: 84 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Marco Siegel

Screenshots:

1 11 21

2 12 22

3 13 23

4 14 24

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

Cheats:

Gibt als euren Namen in der Highscoreliste folgendes an:

CHEATER Zeigt den Abspann. Achtet auf das Leerzeichen am Ende!

VIDEO GIRL Super Kämpfer verfügbar, Ihr habt 2 Kämpfer mehr
SD POWER Probiert es aus !!

Geht zum Credits-Screen und wartet ein Augenblick. Ein Geheimscreen zeigt euch nun die Spezial-Moves der Zusatzkämpfer und einen weiteren Weg, wie ihr diese aktivieren könnt. Dies funktioniert folgendermaßen : Geht zu den Options und geht mit dem Balken auf Exit. Nun drückt ihr den Joystick solange nach rechts, bis der Screen blinkt. Danach sind die Super-Kämpfer verfügbar.

1.34 fightins_luebke

F i g h t i n ' S p i r i t CD

Lange habe ich auf ein vernünftiges Beat´m´Up gewartet, welches mit den Spitzengames á la Mörtel Kombett oder Streetfighter zumindest mithalten kann !

Vergessen wollte ich die letzten Versuche div. Hersteller, wie z.B. Super Streetfighter II Turbo oder seinen unmittelbaren Vorgänger ! :-(

Mit Wehmut dachte ich an das ehemalige Highlight auf dem guten alten C 64 zurück: Exploding Fist !

Für mich gab es jahrelang kein besseres Beat´m´Up, außer vielleicht International Karate+ !

So hat also rechtzeitig vor Erscheinen des voraussichtlichen Mega-Hits "Capital Punishment" von clickBOOM, ein neues Spiel dieses Genre den Weg auf die Ladentische gefunden !

Verantwortlich für das Spiel zeichnen sich NEO in Zusammenarbeit mit der mir bis dahin unbekanntem Gruppe LIGHTSHOCK SOFTWARE ! NEO dürfte ja zumindest allen Spielefreaks durch Whales Voyage II und Der Clou! ein Begriff sein.

Getestet wurde das Spiel auf einem Amiga 1200, OS 3.0, 68030/50 Mhz., 10 MB Ram, Festplatte, 4x-CD-ROM Mitsumi über IDE.

Lauffähig ist das Spiel auf allen AGA-Rechnern mit CD-ROM oder auf dem CD 32.

Eine Diskettenversion ist ebenfalls erhältlich - angeblich auch als ECS-Version.

Geliefert wird das Spiel in einem stabilen Pappkarton mit recht ansprechenden Cover.

Beim Erblicken des Inneren erschrak ich dann allerdings ein wenig !

Erblickte ich dort doch lediglich eine lieblos in Plastikfolie eingelegte CD, auf der noch nicht einmal ein vernünftiges Label aufgedruckt war, 3 bunte DIN A 4-Zettel und eine Registrierungskarte.

Naja, ... aus Gründen des Sparens wurde hier offensichtlich auf vieles verzichtet.

Aber als ich entdeckte, daß es sich bei den Zetteln tatsächlich um die Anleitung handelte, wollte ich dieses kaum glauben.

Wobei noch bemerkt sei, daß diese drei Zettel eine deutsche, englische und italienische Übersetzung enthielten.

Na gut, ... vielleicht braucht man für dieses Spiel keine weiteren Erklärungen ?!

Vorab sei bemerkt, daß die CD-Version nicht mit einem einzigen Wort in der Anleitung erwähnt wird.

Es wird lediglich auf die verschiedenen Bewegungs- und Optionsmöglichkeiten hingewiesen - keine Vorgeschichte, keine detaillierte Beschreibung.

Schwamm drüber und schnell die CD eingelegt.

Auf dem Bildschirm erscheinen 2 Icons. Bei dem einen handelt es sich um das eigentliche Spiel-Icon, bei dem anderen um ein CDDA-Icon, welches verdeutlicht, daß sich auf dieser CD auch Soundtracks befinden, die sich mit einem normalen Audio-CD-Player abspielen lassen.

Nach einem Doppelklick auf das Spiel-Icon erscheinen wiederum zwei Icons - das Start-Icon und ein Icon welches sich CDInit nennt, welches zur Initialisierung von langsamen CD-ROM's angeklickt werden muß. Dieses geht zumindest aus der winzigen, kaum lesbaren Schrift des Icons hervor.

Was in diesem Sinne ein langsames CD-ROM ist ?

Keine Ahnung - aus der Beschreibung geht zumindest nichts hervor :-)

Kommen mir nun aber zum Spiel selbst.

Nach dem Start brauchen wir natürlich kein Intro erwarten - das wäre nun wirklich etwas zu viel verlangt ;-)

Eine kleine Einleitung mit scrollender Schrift muß genügen. Zuerst hat man nun die Möglichkeit zwischen verschiedenen Einstellungen zu wählen - da wäre der Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Gewinnrunden, die Länge der einzelnen Runden, die Wahl der Musik und Sound-FX, die Geschwindigkeit des

Spiels, der Blut-Modus, die Sprache und noch einige andere Sachen mehr.

Danach kann man auswählen ob man allein gegen den Computer, mit einem Freund gegeneinander, mit mehreren gegeneinander, oder mit mehreren gegen den Computer antreten möchte.

Weiter bleibt einem die Wahl der Steuerung - 1-Button-Joystick, 2-Button-Joystick oder das CD 32-Joypad.

(Getestet wurde mit 1-Button-Joystick)

Abschließend bleibt einem dann noch die Möglichkeit eines von 10 Charakteren auszuwählen, wobei zwei von diesen ganz besonders hervorstechen. Dabei handelt es sich nämlich um einen kleinen Saurier, sowie um einen Tiger.

Die Kämpfe finden dann, dem Gegner entsprechend, in diversen Ländern statt. In einigen Spielmodi kann man diese Länder dann auch frei wählen.

Wenn der Kampf angefangen ist, heißt es nur noch: "Möge der Bessere gewinnen!"

Jeder der Kämpfer ist natürlich mit Special-Moves ausgestattet, von denen sich jeder sehen lassen kann.

Aber auch die Grundtritte und -schläge sind sauber dargestellt und lassen sich sehr genau ausführen.

Und hier liegt aus meiner Sicht auch das Herausragende dieses Spiels - die einfach geniale Spielbarkeit.

Die Kollisionsabfragen sind sehr genau und die einzelnen Bewegungen werden sehr detailliert ausgeführt.

Die Kämpfer sind angenehm groß und sauber gezeichnet.

Die Hintergründe haben eine angenehme Farbzusammensetzung und sind sogar animiert.

Die Sound-FX sind sehr ansprechend.

Schlag-, Schreigeräusche, Sprachausgabe (in englisch) - alles ist dabei !

Wäre da nicht das Problem mit der Musik :-(

34 Tracks befinden sich auf der CD, welche sich laut Anleitung auch über das Optionsmenü einfach einschalten lassen.

Nur ... nach dem Programmstart war von der Musik nichts zu hören :-(

Nachdem ich der Hotline von NEO dieses Problem per eMail mitteilte, kam auch prompt eine Antwort - man müsse halt

gleichzeitig eine Verbindung vom CD-ROM und vom Audioausgang des Amiga in den Verstärker führen, an dem die Lautsprecherboxen angeschlossen sind.

Na toll ... das hat ja jeder ;-(

Da ich aber in der glücklichen Lage bin, Aktivlautsprecher angeschlossen zu haben, konnte ich diese Möglichkeit dann in Anspruch nehmen - die Qualität war allerdings, zumindest bei meiner Konfiguration, unter aller Kanone.

So hatte ich dann nur noch die Möglichkeit, meine alten 10-Watt-Boxen, die ich noch in irgendeiner Ecke stehen hatte, gesondert mit meinem CD-ROM zu verbinden und die normale Verbindung vom Amiga zu den externen Lautsprechern wie gewohnt bestehen zu lassen.

So war dieses Problem dann zumindest, wenn auch auf recht unkonventionelle Art, gelöst.

Es sei natürlich erwähnt, daß die Musik zuerst durch einen Doppelklick auf das CDDA-Icon gestartet werden muß - dieses setzt natürlich voraus, daß sich ein CD-Abspieler auf der Festplatte oder sonstwo befindet!

Startet man dann wiederum das Spiel, stellt man zwangsläufig fest, daß das Spiel zwar startet, aber gleichzeitig die Musik natürlich aufhört.

Also blieb mir nichts anderes übrig, als das Spiel auf Festplatte zu kopieren und es dann von dort aus zu starten, welches auch reibungslos funktioniert.

Auf der Festplatte nimmt es ca. 4 MB ein.

So konnte ich mir letztendlich ein Urteil über die Soundtracks erlauben.

Sie sind durchweg sehr gelungen, der allgemeinen Spielatmosphäre angepaßt und von guter Qualität.

So will ich jetzt zu einem abschließenden Urteil kommen.

Vom rein spieltechnischen gesehen, ist es das momentan beste Beat'm'Up auf dem Amiga-Sektor.

Die Grafik und die Sound-FX sind hervorragend, die Spielbarkeit ist ausgezeichnet.

Die Soundtracks sind durchweg sehr ansprechend - deren Wahrnehmung ist aber mit einigen Schwierigkeiten verbunden.

Die Anleitung ist das allerletzte - eine Zumutung.

Mir ist zwar klar, daß die Hersteller im Amiga-Bereich ein

wenig einsparen müssen, aber auf diese Art kann man dem Ruf einer doch recht soliden und erfolgreichen Softwareschmiede doch nur Schaden zufügen.

Also: Hat man das Spiel erst einmal auf der Festplatte installiert, kann man ggf. auf die Hintergrundmusik und eine vernünftige Anleitung verzichten, ist dieses Spiel sehr empfehlenswert.

Die Diskettenversion dürfte also völlig ausreichend sein.

Alle anderen warten lieber auf "Capital Punishment" !

Bemerkung: Nach Angaben der bekannten Spiele-Zeitschriften soll nur die CD-Version mit animierten Hintergründen und mit etwas größer dargestellten Charakteren versehen worden sein. Ob dieses allerdings der Tatsache entspricht, ist mir nicht bekannt.

Zusammenfassung: Titel: Fightin´ Spirit

Hersteller: NEO / Lightshock Software

Umfang: 1 CD, dt. "Anleitung"

Spieler: 1 - 3

Grafik: 1

Sound-FX: 2

Musik: 2 (mit Einschränkung)

Spielbarkeit: 1

Anleitung/Aufmachung: 6

Preis: ca. 55,- DM

Rainer Lübkemeier

1.35 unnamed.1

Objektiver Kurztest zu Fightin Spirit (CD)

~~~~~

Aha, ein CD-Prügler von Neo der die Möglichkeiten der CD ausnutzen soll und in der Fachpresse stets Wertungen um die 85% einfuhr.

Das kann ja interessant werden.

Nunja, nun aber zur Realität.

Nach dem Öffnen der Packung sengelten erstmal ca.

3 Blätter Buntpapier zielstrebig durch den Raum.

Das sollte wohl die dreisprachige Anleitung sein!

Was solls, CD reingeschoben und ab ging die Post.

Nachdem das lästige Textintro nach geraumer Zeit dem Feuerknopf gewichen war landete man im Menü, in welchem man gar mannigfaltige Einstellungen treffen konnte. Flugs auf den Feuerknopf gehämmert und nach der Characterwahl/Storyeinleitung kam es zum ersten Schock als eine kastrierte (wohl italienische) MickeyMouse die Kämpfer in perfekten(Italo)Englisch ansagte.

Leider ging es mit den Überraschungen weiter, als ich schleunigst zu Lautstärkeregler greifen mußte um die düdelige BegleitCDMusik zu hindern einen akuten Hörschaden zu erwirken. Die Optik erwies sich als eine unzeitgemäße

1:1 Konvertierung der 32farbigen ECS-Version, mit erschreckend diletantischen HintergrundAnims.

Für ECS ist die Optik echt genial, bloß kann man als AGA-User wohl einiges mehr verlangen!

Gerät das Spiel dann in Bewegung wird man feststellen, daß die Bewegungen immer mit den gleichen nicht eben schnellen Animationen ablaufen. Die Framerate ist jedenfalls unter aller Sau! Leider hat man auch mit einer total verkorksten Steuerung zu kämpfen.

Diese bewirkt das man zwar mit dem Joypad bequem alle Schläge/Tritte ausführen kann aber die Nutzung der Supertritte unmöglich ist. Für JoystickUser stellt sich das Ganze genau umgedreht dar dh.: normale Tritte/Block/Schläge sehr schwehr, Supertritte dafür ohne größere Probleme mgl. .

Das Beste nun aber zum Schluß, die CD-Version hat in etwa so viele spielentscheidende

Bugs wie Dosengames ala Teamchef,FirstEncounters etc. .

Will heißen wer`s bis zum Ende schaffen will braucht viel (ca 6-7 Wochen?)Geduld

(zumal er eh kein, sowieso nie kommendes Update auf der CD installieren kann).

Das gute Spirit hängt sich nämlich leider zu 99,95 Prozent im Laufe der ersten Spielhälfte auf!

Und wer Pech im Glück hat den erwischt`s

kurz vorm Ende.

Nichts desto trotz kann das Game zu einem gewissen Maße fesseln. Allerdings sollte man aufgrund der technischen "Unzulänglichkeiten" und der miesen Grafik/Musik/SoundFX tunlichst zum haushoch überlegenen Capital Punishment greifen. Es sei denn man ist 500`erLooser - dann hat man sowieso keine Wahl (u. Bugs).

Wertung :

~~~~~

Grafik: 69 %

Musik: 29 %

SoundFX: 42 %

Animationen: 69 %

Handling: 21 %

Spielspaß: 49 %

>> Marco Siegel <<

1.36 final blow

Spielname: Final Blow Boxing

Hersteller: Storm

Genre: Beat 'Em Up

Hint:

Wer seinen Gegner schon immer mal richtig einen vor dem Latz knallen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. Zehnmal auf <F10> drücken, um den fiesen Widersacher auf die Bretter zu legen.

1.37 The Final Fight

Spielname: Final Fight

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Beat 'em Up

Screenshots:

1

2

3

Cheats:

Um den Streetfighter unschlagbar zu machen muß man in den Pausenmodus und "SHERIFF FATMAN" eingeben.

Während des Vorspannes solange auf <HELP> hämmern bis Haggar den Computermonitor ausschaltet und der Cheat-Mode wird aktiviert. Zur Bestätigung, daß unbegrenzt Energie zur Verfügung steht, erscheint das Bild des Programmierers auf dem Monitor in Haggars Büro.

1.38 final mission

Spielname: Final Mission

Hersteller: Magic Bytes

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Während des ladens hält man die linke Maustaste und die T-Taste gedrückt, bis das Spiel komplett geladen ist. Jetzt hat man unendlich viele Leben!

1.39 final odyssey

Spielname: Final Odyssey

Hersteller: Vulcan Software (1998)

Vertrieb: Vulcan Software

Genre: Action-Adventure

Wertung (Amiga Future):

(Wertung in Prozent umgerechnet)

Grafik: 80 %

Musik/SoundFX: 65 %

Spielspaß: 84 %

Future-Level: 60 %

Preis/Leistung: 80 %

Gesamt: 76 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Thomas Szedlak

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Cheat:

Startet das Spiel über das CLI mit der Option "immortal" nach dem Programmnamen gefolgt von der Nummer des Levels, das ihr spielen wollt.

Beispiel:

ODYSSEY:68020 immortal* (* steht für die Levelnummer).

Ihr startet dann im jeweiligem Level mit unendlicher Energie.

1.40 finalo_thomas

Die griechische Mythologie lehrt uns, daß als Tribut an Minotaurus, den König von Minos, alljährlich sechs Mädchen nach Kreta verschifft und Minotaurus zum Fraß vorgeworfen werden. Ihr befindet Euch ebenfalls auf dem Schiff und seit verantwortlich für die reibungslose Überfahrt. Und damit indirekt auch für den Tod der Mädchen, der kurz bevor zu stehen scheint. Doch Ihr habt andere Pläne, als den armen unschuldigen Mädels den Garaus zu machen. Euer Job als Minotaurus' Handlanger stinkt Euch schon seit längerem. Und so plant Ihr, mutig wie Ihr seit, endlich mit dieser barbarischen Tradition zu brechen und bei der Gelegenheit auch gleich dem ollen Minotaurus eins auf die Mütze zu geben. Daß die sechs Mädchen in das dunkle magische Labyrinth von Minotaurus gebracht werden, könnt Ihr leider nicht verhindern. Also müßt Ihr erstmal diesen Irrgarten, aus dem noch nie jemand lebend zurückgekommen ist, durchqueren und die gefangenen Mädchen befreien, um am Ende, wie sollte es anders sein, dem Obermottz gegenüberzustehen... Gleich zu Beginn Eures Abenteuers begegnet Ihr einigen unfreundlichen Zeitgenossen, die Euch an die Wäsche wollen. Besonders die "Golyns" sind ganz schön gemein und machen Euch anfangs das Leben nicht gerade leichter. Golyns sind wasserähnliche Wesen, die mit Teilen ihres Körpers schießen und Ähnlichkeiten zum T-1000 aus Terminator 2 nicht leugnen

können. Aber auch die Orcs, die oft überraschend auftauchen und sofort auf Euch zustürmen, sind nicht zu verachten.

Um Euch gegen die Gegnerschar zur Wehr zu setzen, steht anfangs nur eine spärliche Armbrust zur Verfügung, für die Ihr allerdings unbegrenzte Munition in Eurem magischen Köcher habt. Im Verlauf des Spiels stoßt Ihr dann auf schwerere Kaliber wie Plasma- und Maschinengewehre, die in herumstehenden Kisten nur darauf warten, von Euch eingesammelt zu werden. Auch die altbekannte "Ich feg den ganzen Screen leer"-Bombe ist wieder mit dabei. Diese wird an manchen Stellen auch dazu benötigt, brüchige Mauern weg- und Euch damit den Weg freizusprennen.

Neben den Gegnern bereiten Euch vor allem zahlreiche Fallen, Selbstschußanlagen und Energiefelder Probleme. Auch die Rätseldichte ist nicht zu verachten. Schalter müssen umgelegt, Druckplatten betätigt und Teleporter benutzt werden, um den Levelausgang zu finden. Vereinzelt herumliegende Schriftrollen geben Euch wichtige Hinweise. Ab und zu begegnet Ihr auch Personen, die Euch freundlich gesinnt sind und mit denen Ihr Euch über ein Icon-System unterhalten könnt.

Wie Ihr an den Screenshots (von 640x256 und 64 Farben auf 320x256 und 32 Farben herunterkonvertiert) erkennen könnt, wird die Umgebung aus der schrägen Vogelperspektive dargestellt. Mit dem Joystick steuert Ihr Euren Helden durch die 5 Welten von The Final Odyssey; der Feuerknopf ist, wie nicht anders zu erwarten war, zum Schießen da. Stellt Ihr Euch vor eine Tür, wird diese geöffnet, sofern Ihr nicht einen Schlüssel dafür braucht. Nach dem selben Prinzip werden auch Schalter umgelegt oder Schrifttafeln gelesen. Mit den F-Tasten aktiviert Ihr eine von fünf Waffen oder speichert Euren Spielstand ab. Leider werden die zusätzlichen Knöpfe eines CD32-Joypads nicht unterstützt, so daß Ihr auf nützliche Steuerungsoptionen wie "Strafen" (Sidesteps nach recht oder links), Beschleunigen oder Schießen im Rückwärtslaufen notgedrungen verzichten müßt.

Musik bekommt Ihr während des Spiels keine zu hören, stattdessen Soundeffekte in guter Qualität. Das Titellied (Rockmusik mit Vocals) läßt sich ebenso wie das mehrminütige Intro separat starten.

The Final Odyssey stellt nur sehr geringe Ansprüche an Eure Hardware. Ein 68000-Prozessor, 2 MB RAM (mind. 1MB ChipRAM) und ein CD-ROM-Laufwerk - und Ihr seid dabei. Ein AGA-Chipsatz auf dem Motherboard beschert Euch Render-Sequenzen und Standbilder in 256 Farben, auf die Spielgrafik hat es allerdings keine Auswirkungen. Diese wird auch auf AGA-Maschinen "nur" in 64 Farben und einer Auflösung von 640x256 Pixeln dargestellt.

Eine Festplatten-Installation ist nicht notwendig, nur für die Spielstände solltet Ihr ein paar Bytes übrig haben.

Das Hauptprogramm liegt in zwei Versionen auf der CD:

Eine für 68000er-CPUs und eine für schnellere Prozessoren.

Auf ein gedrucktes Handbuch müßt Ihr bei The Final Odyssey leider verzichten. Stattdessen befindet sich eine Online-Anleitung mit Sprachausgabe auf der CD. Die Sprachausgabe gibt es aber nur in englischer Sprache, während der Text auch in Deutsch verfügbar ist. Dies gilt im übrigen auch für das eigentliche Spiel.

Es befindet sich auch ein kleines Bonusspiel mit auf der CD-ROM. Beim Start des Spiels werdet Ihr nach einem Passwort gefragt welches Ihr erst bekommt, wenn Ihr The Final Odyssey durchgespielt habt.

Zu guter Letzt hat Vulcan Software auch noch jede Menge Spieledemos auf die CD gepackt. Auch die 16 MB große Final-Demo von "Genetic Species" ist mit dabei.

PERSÖNLICHE MEINUNG: Vor zehn Jahren wäre The Final Odyssey vielleicht ein Hitkandidat gewesen, aber heutzutage kann man damit niemanden mehr beeindrucken. Die Grafik ist zwar ganz ansehnlich und mit einigen netten Effekten bespickt, aber sie nutzt die heutige Technik nicht mal ansatzweise aus. Wer anno '98 immer noch OCS-Spiele auf den Markt bringt, der kann von mir keine Jubelstürme erwarten. Vor allem dann nicht, wenn das Spiel solche steuerungstechnischen Mängel aufweist wie The Final Odyssey. Wenigstens die Möglichkeit, im Rückwärtslaufen schießen zu können, hätte mir beim Testen einige Wutausbrüche erspart. Selbst auf einem normalen 1-Knopf-Joystick wäre diese Steuerungsoption problemlos zu verwirklichen gewesen. Daß dies nicht geschehen ist, treibt den Schwierigkeitsgrad unnötig in die Höhe. Und der ist

durch zahlreiche unfaire Stellen und Heerschare von Gegnern schon hoch genug.

Wenn so die Zukunft der CD-ROM-Spiele auf dem Amiga aussieht, dann verkaufe ich meine Silberschleuder lieber wieder. Doch zum Glück gibt es auch andere Publisher, die mehr Wert auf Qualität denn auf Quantität legen.

Absolute Hardcore-Fans von Action-Adventuren, die sich auch von einem Schwierigkeitsgrad jenseits der Schmerzgrenze nicht schocken lassen, können ja mal probespielen. Aber eine Kaufempfehlung kann ich beim besten Willen nicht aussprechen.

Entwickler: Peter Spinaze

Vertrieb: Vulcan Software (www.vulcan.co.uk)

Testmuster: Verkaufsversion (A.Magerl/Vulcan Software)

Genre: Action-Adventure

erhältlich ab: bereits erschienen

Preis: ca. DM 90,-

Minimalkonfig.: 68000, 2 MB RAM (mind. 1MB ChipRAM), 2xCDROM

empf. Konfig.: 68020, 5 MB RAM,(mind. 1MB ChipRAM), 4xCDROM

Präsentation: 68%

Grafik: 69%

Soundeffekte: 78%

Musik: 65%

Schwierigkeit: sehr schwer

SPIELSPASS: 56%

DAS WERTUNGSSYSTEM: Ein Spiel mit 50% Spielspaß ist absoluter Durchschnitt; nichts besonderes aber auch nicht grottenschlecht.

Ab 70% ist ein Spiel für Fans des jeweiligen Genres bedingt empfehlenswert. Bei einer Wertung von 80% und höher sollten

Genre-Liebhaber unbedingt zugreifen, alle anderen machen beim Kauf aber auch nichts falsch. Und ab 90% wird's zum Mußkauf für alle Spielefans.

Ich danke Paul Carrington von Vulcan Software für die rasche Übermittlung des benötigten Cheat-Codes.

Thomas Szedlak (The Kalauerman)

E-Mail: TSzedlak@gmx.de

1.41 fire brimstone

Spielname: Fire & Brimstone

Hersteller: Firebird

Genre: ?

Cheat:

Im Titelbild, dort wo man normalerweise die schon geschafften Welten mit <ESC> anwählt, drückt man den Joystick nach links-unten und hält ihn dort, bis man <ESC> gedrückt hat. Jetzt kann man sich alles aussuchen.

1.42 fire and ice

Spielname: Fire and Ice

Hersteller: Renegade (1992)

Vertrieb: Rushware

Genre: Jump'n Run

Wertung (Amiga Game Power):

Grafik: 83 %

Sound: 71 %

Motivation: 81 %

Hint:

Man muß den kleinen Hund in den Ausgang nehmen, den Schlüssel in das Schlüsselloch stecken, einen Schritt zur Seite treten und warten, bis der Hund den Level verläßt. Kurz bevor er sich aber durch das Tor wagt, spuckt er noch mehrere Salven Bonuspunkte und ein Extraleben aus.

Cheats:

Wenn Cool Coyote Klavier spielt, sollte man <F3> drücken und man ist in einem Cheat-Menü.

"COOL" eintippen um unendliche Leben zu bekommen.

Freezeradressen:

Leben: 01EDB7 auf 00 setzen.

Bomben: 01EDC3 "

01EDCB auf FF und schon ist der Levelschlüssel vollständig.

Adresse 0013EF mit folgenden Werte laden:"

Welt 1: 04 Welt 2: 08 Welt 3: 0C

Welt 4: 10 Welt 5: 14 Welt 6: 18 Welt 7: 1C

1.43 fire fighter

Spielname: Fire Fighter

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 01B2B3 - Leben

1.44 fireforce

Spielname: Fireforce

Hersteller: ICE (1992)

Genre: Action

Hints:

Nach Game Over eine Kopie der Rooster-Diskette ins Laufwerk legen und Programmanweisungen folgen. Im Menü schnell andere Rooster-Diskette einlegen. --> alle wieder lebendig

Starte eine Mission mit 1 Bazookakugel und wähle sie dann. Halte FIRE runter und drücke ESC. Gehe nun zum Waffenlager und wähle DROP ALL. Nun hast du eine unbegrenzte Waffenanzahl.

1.45 first samurai

Spielname: First Samurai

Hersteller: Vivid Image

Vertrieb: Rushware

Genre: Action

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 83 %

Sound: 85 %

Motivation: 81 %

Cheats:

Während sich das Spiel lädt, warte bis das Wort "GOONIES" erscheint und halte dann folgende Tasten gedrückt:

<F1> Energie und Waffen

<F2> unendlich Energie

<F3> unendlich Leben

Während Du spielst, <K> drücken und den Nummernschlüssel des Levels drücken, zu dem du springen möchtest.

Hint

Im 6. Level besorgt man sich eine Glocke (nur eine) und ein Special. Nun geht man rechts zu den 4 Steinen und läutet mit der Glocke. Ein Engel erscheint und trägt einen Stein weg. Jetzt springt Ihr auf die drei Tonnen rechts. Nun geht man nach rechts zu dem Erdloch und die Meldung erscheint, daß man den siebten Level beendet hat.

Freezeradresse:

Mehr Leben: C849 auf 10 oder 20 stellen.

1.46 flaschbier

Spielname: Flaschbier

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titel-Screen hält man die rechte und linke Maustaste und die SPACE- Taste gedrückt.

Das Spiel startet und die Message - TRAINER ACTIVE - erscheint.

Durch hoch- und runterbewegen des Joysticks, kann man die Level anwählen und mit der Feuertaste wird der gewählte Level geladen!

1.47 flashback

Spielname: Flashback

Hersteller: Delphine

Genre: Actionadventure/Jump 'n Run

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Andreas Giese](#)

Screenshot:

1

[Komplettlösung](#)

Hint:

Durch Wände gehen: möglichst nah an Wand stellen, Gesicht von ihr weg-drehen und Feuerknopf gedrückt halten. Joystick in die Richtung lenken, in die man sieht, Feuerknopf schnell loslassen und zurück zur Wand rennen. (Wenn hinter der Wand kein Raum vorgesehen ist --> Absturz)

Levelcodes:

Level Easy Normal Hard ODER Easy Normal Hard

1 Back Play Clop WIND FIRE MINE

- 2 Loup Toit Cara SPIN BURN YOUR
- 3 Cine Zapp Cale KAVA EGGS LINE
- 4 Good Lynx Font HIRO GURT NEST
- 5 Spiz Scsi Hash TEST CHIP LISA
- 6 Bios Gary Fibo GOLD TREE MARY
- 7 Hall Pont Tips WALL BOLD MICE

1.48 flashback_giese

Flashback

Ein Freund sagte mir einmal das ich mir doch unbedingt das Spiel "Flashback" zulegen müßte, da es seiner Meinung nach, das zur Zeit beste Jump and Run Spiel sei, welches man bekommen kann. Da ich aber eigentlich kein Freund dieses Genres bin, verzichtete ich erst einmal auf den Kauf. Meine Meinung änderte sich schlagartig als ich es zum ersten mal spielte.

Dies ist nun ca. 1,5 Jahre her, und noch immer hat es noch nichts an Motivation verloren. Dies ist der Grund, warum ich dieses relativ alte Spiel hier vorstellen will.

Flashback ist der Nachfolger des Spiels "Another World", und ist von Delphin Software produziert worden.

Nach dem ersten Laden bekommt man ein sehr gut animiertes Intro zu sehen. Im Intro erfährt man die Geschichte dieses Spiels. Es geht darum, daß sich Aliens auf der Erde eingeschlichen haben, und von dem Wissenschaftler Conrad entdeckt worden sind. Nach einer Gefangennahme, durch die Aliens, kann Conrad fliehen, und findet sich nach einer Weile im Urwald wieder, wo auch das erst Level beginnt.

In den einzelnen Levels gibt es verschiedene Rätsel zu lösen. Die jeweiligen Handlungen dabei (z.B. das Aufheben von Gegenständen) werden durch filmische Animationssequenzen dargestellt.

Man übernimmt in diesem Spiel natürlich die Rolle von Conrad. Man kann mit ihm gehen, laufen, springen, klettern. Dazu kommen die einzelnen Spezialkommandos welche von der Situation abhängen, z.B. nehmen, schauen oder sprechen. Das wichtigste natürlich zum Schluß. Zur Verteidigung steht Conrad eine Pistole zur Verfügung. Hiermit kann man

sich dann seinen Weg durch die feindlichen Aliens schießen.

Die Bewegungen sind sehr gut animiert, und wenn Conrad seine Waffe zieht und dann vorsichtig wie ein Agent durch die Gegend schleicht, beginnt das Spiel erst richtig Spaß zu machen.

Sound und FX mäßig macht es einen sehr ausgereiften Eindruck. Grafisch gibt es nichts zu bemängeln, da dies wirklich sehr gut gelungen ist. Dank der drei einstellbaren Schwierigkeitsstufen behält es lange an Motivation.

Es ist also auch für Anfänger, wie ich einer bin, spielbar.

Andreas Giese

1.49 flashback_komp

Komplettlösung - FLASHBACK

Allgemeine Tips

Springen ist die erste Technik, die du beherrschen mußt, bevor du in dem Spiel auf einen grünen Zweig kommen kannst. Man kann eine Reihe verschiedener Sprünge einsetzen und alle haben ihren besonderen Zweck. Der erste Sprung ist geradeaus in die Luft und eignet sich zum Erklimmen von Plattformen, die sich direkt über deinem Kopf befinden. Der zweite ist ein Sprung aus dem Stand nach vorne; man führt ihn aus, indem man den Button hält und Oben drückt. Das ist sehr nützlich beim präzisen überspringen von Spalten, die keinen Sprung mit Anlauf benötigen. Er eignet sich auch sehr gut in Gegenden, in denen es unmöglich ist, Anlauf zu nehmen. Der Sprung mit Anlauf empfiehlt sich zum überspringen größerer Abgründe und wenn du gejagt wirst oder generell einfach in Eile bist. Man fährt diesen Sprung am einfachsten aus, indem man den Button hält statt außerdem noch Vorne zu drücken. Wenn du an den Rand einer Plattform kommst, drückst du Oben, und du wirst über den Abgrund schweben. Um zwei Spalten nacheinander zu überqueren hältst du den Button einfach weiterhin gedrückt und betätigst wieder Oben.

Deine einzige Waffe im Spiel ist die Pistole. Einen Feind zu erschießen ist nicht so einfach, denn außer dem Drücken des Feuerknopfes wird noch von dir verlangt, daß du die Waffe erstmal ziehst. Wenn du deine Kanone gezogen hast, kannst du nicht rennen oder auf Plattformen springen, du mußt dich also daran gewöhnen, deine Waffe sehr schnell zu ziehen und wieder zurückzustecken. Es empfiehlt sich immer, sich zu ducken, wenn man einen Feind sieht, da er dann eine geringere Chance hat, dich zu treffen. Auf dem Boden kannst du davonrollen, dich in einer geschmeidigen Bewegung drehen und schießen. Du solltest diese praktische Taktik also ausgiebig üben. Es ist immer gut, wenn du beim ersten

Betreten eines Raums deine Waffe gezogen hast. Auf diese Weise bist du gegen eventuelle Feinde, die sich in dem Raum aufhalten könnten, gewappnet. Wenn du dich den Feinden in einem Raum unterlegen fühlst, rollst du einfach hinaus und schießt weiter aus dem Off. Wenn du in ein direktes Gefecht mit einem Feind verwickelt bist, verleiht dir Stehen und Knien beim Schließen eine bessere Feuerrate und einen weiteren Aktionsradius. Dies ist besonders nützlich beim Kampf gegen die Polizisten mit den Antischwerkraftgürteln.

Es gibt überall Stellen, an denen du deine Schilde oder Zellen wieder aufladen kannst. Diese Punkte erscheinen als graue Boxen, und du solltest von ihnen immer Gebrauch machen. Über das Spielfeld sind auch Savepoints verteilt, die du nutzen solltest, damit du beim Verlust eines Lebens nicht alles noch mal durchspielen mußt. Auf dem zweiten Level solltest du nah jedem Job sichern, sonst mußt du sie wiederholen, wenn du stirbst. Wenn du nach unten in einen anderen Screen springst, mußt du vorher checken, wo du genau hinspringst, indem du dich an den Rand der Plattform hängst und die Szenerie in Augenschein nimmst. Falls der Sprung nicht zu hoch und die Luft rein ist, springst du nach unten. Wenn der Sprung zu hoch ist, mußt du dir einen anderen Weg suchen. Vergiß aber nicht, daß du recht tief springen kannst, wenn du an einem Vorsprung hängst. Für den Fall, daß du Wachen auf dem Screen siehst, krabbelst du wieder nach oben und ziehst vor dem Sprung deine Waffe.

LEVEL 1 - THE JUNGLE

Wenn du das Spiel startest, findest du dich auf dem Boden liegend, verwirrt und benebelt. Deine erste Aufgabe ist es, in den nächsten Screen nach unten zu gehen, den Holo-cube einzusammeln und schließlich wieder nach oben zu marschieren. Bevor du die Spalte überspringst, erschießt du den Roboter, wenn seine Antenne gerade leuchtend grün ist. Gehe nun nach rechts weiter, und wenn du den abschließenden Vorsprung erreichst, springst du hinunter und erschießt die Wache. Jetzt gehst du links, sammelst den Stein auf, und dann nach oben, wo du ein paar Credits findest. Gehe rechts, und wenn du den Vorsprung erreichst, springst hinunter und hinüber zu einen kleineren Vorsprung mit dem Schalter für eine Tür. Wenn du landest, drehst du dich sofort herum, um die Wache und den Roboter zu erschießen. Springe nun auf die Plattform der Wache und sammle die Batteriezelle unmittelbar hinter dem Gang auf. Diese muß aufgeladen werden, um sie zur Aktivierung der Brücke benutzen zu können. Springe nach unten und über die hölzernen Plattformen. Gehe anschließend rechts und erschieße die Wache. Begib dich nicht in die grünen Flammen und springe statt dessen auf den darüberliegenden Hügel und halte dich weiter rechts. Wenn du das Ende des Screens erreichst, überspringst du den ersten grünen Fleck am Boden, sonst wird er dich disintegrieren. Aktiviere den Schalter am Boden, und der Lift wird

herunterkommen. Du solltest direkt unter ihm auf ihn hochspringen. Lade deine Batteriezelle im Recharger rechts dieser Plattform wieder auf, gehe dann links zur Brücke und lege die Batterie ein.

Überquere die Brücke und benutze den Lift, um nach oben zu gelangen. Gehe nach links und lege einen Stein auf den Schalter für den Lift auf der schmalen Ritze, so daß der Lift links unten bleibt. Nun kannst du den Teleporter vom Lift einsammeln. Man sollte ihn nach oben rechts transportieren, vorbei an dem Ladegerät, das du vorhin benutzt hast. Gehe bei dem Ladegerät nach oben und dann nach links, um die Wache zu erledigen. Gehe nach oben und benutze die Schalter auf dem Boden, um an dem Lift vorbeizukommen. Du mußt einige Schalter überspringen, damit sich der Lift nicht in Bewegung setzt. Gehe nach rechts und gebe dem Mann den Teleporter. Er wird dir dann eine ID-Card hinterlassen. Wandere zurück über die Brücke und fahre im Lift nach oben. Gehe über die Wände und springe nach unten, um zum Savepoint zu gelangen. Springe nach rechts, begeben dich auf die Plattform und springe das Loch im Aufzugsschacht hinunter. Um von der hölzernen Plattform herunterzukommen, solltest du klettern, denn wenn du springst, verlierst du dein Leben. Halte dich nun rechts und sammle all das herumliegende Geld ein, besonders die 500 Credits am anderen Ende in der Nähe des Ladegeräts. Gehe nun zurück bis zum Savepoint und dann nach unten. Benutze die ID-Card an der verschlossenen Tür und lasse dich dann auf die Plattform fallen. Wandere ein Stück nach links, gehe dann in die Knie und vollführe eine Rolle. Du wirst auf einer Plattform zur linken landen, statt in den Tod zu stürzen, wie es passiert würde, wenn du einfach gesprungen wärest. Achte auf die Wächter und die Gewehr Magazine und schlage dich nach rechts durch, wo du einen Mann treffen wirst, der dir einen Antischwerkraftgürtel verkauft. Dieser gestattet es dir, in die Spalte zu springen, um die Stadt zu erreichen.

LEVEL 2 - THE CITY

Du beginnst in Asien, wo du nach rechts und nach oben auf die oberste Plattform gehen solltest. Stelle dich unter die erste und klettere daran hoch. Um nun auf die nächste Plattform zu gelangen, mußt du ganz nach rechts gehen und dann nach links rennen. Springe so nah wie möglich am Abgrund ab und denke daran, nach dem Jump die Oben-Taste zu halten. Gehe nach links und nach oben, aber achte darauf, deine Kanone bereit zu haben, um die angreifenden Polizisten ausschalten zu können. Spreche mit deinem Freund, gehe dann nach rechts und nach unten, um den Chip zu bekommen, mit dem man den Lift reparieren kann. Springe vom Rand der Plattform aus so weit nach rechts wie möglich, so daß du nicht in die Grube stürzt. Gehe nun nach unten und töte die Wache, sammle den Chip ein und setze ihn in der darüberliegenden Box ein.

Nun machst du einen Abstecher in den US-Teil der Stadt. Hier solltest du mit dem

Barmann in der Kneipe sprechen, und er wird dir raten, dich mit Jack zu unterhalten. Jack findet man rechts in der Bar. Er erzählt dir, daß du 1500 Credits brauchst, um dir falsche Papiere kaufen zu können, die für die Death Tower Game Show notwendig sind. Du brauchst also einen Job. Jetzt kannst du dich in das Verwaltungszentrum von Afrika begeben.

Im Afrika-Stadtteil wirst du deine Arbeitserlaubnis bekommen. Die Verwaltung findest du ganz oben links in Afrika. Gebe dem Beamten deine ID-Card, um eine Arbeitserlaubnis zu erhalten. In Afrika nimmst du auch deinen ersten Job an, außerdem enthält dieser Stadtteil den zweiten gesperrten Bezirk, in dem du bei deinem zweiten Job eine VIP eskortieren mußt.

Du mußt nach Europa, um einen Job zu bekommen, denn dort sind die Job-Computer-Terminals. Wenn du aus dem Zug aussteigst, gehst du links hinauf, um zu den Terminals zu kommen und deinen ersten Job auszuwählen, indem du deine Arbeitserlaubnis hineinschiebst. Du mußt immer wieder nach Europa zurückkehren, um Jobs zu bekommen, bis du genug Geld für die falschen Papiere zusammen hast. In Europa befindet sich auch der Eingang zum Death Tower und der gesperrte Bezirk für den letzten Job.

THE JOBS - JOB 1

Diese Mission ist sehr einfach, da du deine Kanone nur einmal einsetzen mußt. Nimm dir einfach einen Ausweis aus dem Reisebüro in Asien und begib dich damit zum Titan-Reisebüro in Afrika. Achte darauf, daß du deine Kanone im Anschlag hast, wenn du zu dem afrikanischen Reisebüro gehst, denn außen wartet ein Polizist auf dich.

THE JOBS - JOB 2

Deine Aufgabe besteht darin, eine VIP zu ihrem Arbeitsbereich zu eskortieren, der sich in Afrika in einem gesperrten Bezirk befindet. Die VIP findest du am Eingang des gesperrten Bezirks, der für dich geöffnet wurde. Die VIP wird dir einfach nachlaufen, gehe also rechts und dann nach oben, um zu dem Schalter für die erste Tür zu gelangen. Hüte dich vor den Bomben. Gehe weiter nach rechts und lasse dich von dem Vorsprung herunterhängen, um den Schalter für die erste Tür zu aktivieren. Lasse dich dann fallen, treffe dich mit der VIP und benutze den Lift. Gehe über die Mauer, töte die Wachen und hol dir die Schlüssel für die Türen. Dann gehst du in den ganz links gelegenen Raum. Gehe nach oben, um den Silberball zu bekommen, und springe dann wieder hinunter. Er wird dir folgen, stelle dich also aufrecht hin und schieße auf ihn. Wenn er zu nahe kommt, wirst du einen Stromschlag abbekommen. Der Schlüssel ist auf der oberen Plattform, schalte also den zweiten Ball aus und sammle den Schlüssel ein. Anschließend fährst du mit dem Lift nach unten und setzt die VIP ab.

THE JOBS - JOB 3

Dieser Job ist komplizierter und beinhaltet das Ausfindigmachen und das Zerstören eines Cyborgs. Du mußt zu der Bar in Amerika gehen und mit dem Mann in der Kneipe sprechen. Gehe dann wieder hinaus und besuche den Polizisten, der den gesperrten Bezirk bewacht. Dann begibst du dich ganz links von der Bar und sprichst mit dem Informanten. Ein Polizist nähert sich dir von hinten, benutze also deinen Schild und erschieße ihn. Gehe nun zurück zu dem ersten Polizisten, mit dem du gesprochen hast, und erschieße ihn. Sammle den Schlüssel ein und gehe zurück zu der Stelle, an der du den Informanten getroffen hast, betrittst den Raum und speicherst das Spiel ab. Gehe nun nach unten rechts und kämpfe mit den Cyborgs. Halte deinen Schild bereit, da die beiden Cyborgs gute Kämpfer sind. Setze deine Schilde, feure ein paar Salven ab und rolle weg von dem Schild und dem Cyborg, drehe dich herum und wiederhole das Ganze. Versuche nicht, auf irgendwelche Plattformen zu klettern, da dir das zu viel Zeit kostet. Wenn die Cyborgs einmal zerstört sind, ist die Mission beendet.

THE JOBS - JOB 4

Dieser Job unterscheidet sich völlig von den vorangegangenen: es handelt sich hier um einen Wettlauf mit der Zeit, in dem du verhindern mußt, daß ein Reaktor explodiert. Es gilt, einen Chip vom Startpunkt zum Reaktorraum zu schaffen und ihn innerhalb von 90 Sekunden einzusetzen. Benutze den Teleporter im Job-Raum, und du beginnst ganz links. Laufe also nach rechts. Wenn du den zweiten Screen gerade verläßt, drückst du Oben, und du springst über den Block in der Mitte des nächsten Bildschirms. Halte dich weiterhin rechts, lege den Schalter um und gehe dann nach unten und links. Rolle unter allen grünen Elektrizitäts-Blobs hindurch und benutze die Lifts, um wieder nach unten zu gelangen. Gehe unten nach rechts und überspringe die große Grube. Dann begibst du dich auf die über dem Lift liegende Plattform, um diesen zu aktivieren. Mache den Computerchip zu deinem aktuellen Item, während du mit dem Lift nach unten fährst, dann rennst du in den Reaktorraum und plazierst den Chip ganz rechts vom Terminal. Der Chip muß korrekt eingesetzt werden, um die Mission zu beenden.

THE JOBS - JOB 5

Der fünfte Job spielt in dem europäischen Sperrbezirk, begib dich also wieder runter zum Job-Zentrum. Die Mission besteht darin, alle Mutanten in der Gegend zu töten, also reinstes Blast'em Up von hier ab. Um in den Bereich runter zu kommen, mußt du dich an die Vorsprünge der Plattformen hängen und dich auf die nächste fallen lassen. Wenn du die dritte Wache erreichst, denke daran, den Schlüssel, der in ihrer Nähe liegt einzusammeln. Gehe durch die verschlossenen Türen und lege den Felsbrocken auf den Schalter, um den Verschluss zu öffnen. Wenn du den Vorsprung erreichst, erschießt du die Wache, die parallel zu dir steht, und dann gehst du rechts, um nach oben zu gelangen und über die Bomben zu

springen. Wenn du landest, ziehst du deine Kanone und erschießt die Wache. Außerdem mußt du ein paar Polizisten ausschalten, wenn du den Schlüssel zur letzten Tür bekommen willst.

DEATH TOWER

Du beginnst ganz unten im Death Tower und mußt dir deinen Weg nach oben bahnen, wo du dann den Flug nach Hause gewinnst. Jede Menge Cyborgs sind in der Gegend um die Falltüren, Lasergeschütze und Fußangeln zu bedienen, um dich zu erledigen. Also mache dich zum Kampf bereit und sei auf der Hut!

DEATH TOWER - LEVEL 8

Du beginnst in Level 8 des Towers, der, zusammen mit Level 7, wohl der größte ist. Du bist nun in der Mitte des Levels. Laufe zuerst nach rechts und drücke den Knopf an der Tür, so daß sich die Türe gegenüber öffnen wird. Jetzt rennst du nach links, erledigst alle Cyborgs und springst über die Bomben hinweg. Nach einiger Zeit kommst du wieder an der gleichen Stelle heraus, da der Level kreisförmig verläuft. Drücke den Knopf und benutze den Aufzug, mit dem du in Level 7 fahren kannst.

DEATH TOWER - LEVEL 7

Du beginnst hier weit rechts. Klettere auf die Plattform und laufe nach links. Wenn sich der Cyborg aus dem Bildschirm herausbewegt, legst du den Schalter um und läßt dich in die Falltür hinab. Ducke dich und erledige den Cyborg, sobald er zurückkommt. Wenn du zur rechten Seite des Levels kommst, kletterst du zu den oberen Plattformen hinauf und benutzt die Schalter (grüner Laser), um die Türen zu öffnen. Auf den silbernen Ball direkt dahinter solltest du jedoch vorbereitet sein.

DEATH TOWER - LEVEL 6

Gehe nach rechts und betätige den Schalter, durch den sich die Türe links öffnet. Nun weiter nach rechts, um zu der Tür zu gelangen. Sobald du den ersten Draht erblickst, mußt du dich durch ihn hindurchrollen, da dich sonst der dadurch aktivierte Laser über dir erwischt. Über den Energie-Punkt kannst du deine Schutzschild-Energie wieder aufladen. Achte dabei auch auf die beiden Cyborgs auf der Plattform. Durch die Drähte auf der linken Seite darfst du auf keinen Fall hindurchrennen, da du dadurch nur in eine Falle voller Bomben hinabstürzen würdest.

DEATH TOWER - LEVEL 5

Zu Beginn rollst du dich gleich durch die Spalte hindurch und erledigst den Cyborg auf der anderen Seite. Hier mußt du unbedingt auf den Draht auf der Plattform über dir achten, da dieser bei Berührung einen Laser aktiviert. Wenn du zu der Stelle kommst, an der du hinterspringen kannst und unter der eine Bombe liegt, dann rolle zu der Plattform unter dir und nach links. Dies machst

du vom rechten Rand des Bildschirms aus. Paß aber auf, daß du nicht auf die Bomben zur linken Seite fällst. Verwende hier, um sicherzugehen, die Sprünge aus dem Stand.

DEATH TOWER - LEVEL 4

Gehe nach rechts, löse den Draht aus und bewege den Schalter. Die entsprechenden Türen öffnen sich, und du kannst so deinen Weg fortsetzen. Gehe weiter nach rechts und warte ab, bis der Cyborg auf die Plattform hochklettert. Nun erledigst du ihn schnell und berührst den Sensor auf der obersten Plattform. Dann gehst du nach unten und läßt den unteren Draht aus. Nun öffnet sich die Türe, und du kannst hindurchgehen, achte aber auf die Bomben. Solltest du deinen Schutzschild neu aufladen müssen, so kannst du dies auf der rechten Seite tun. Du kannst aber auch jederzeit von den höheren Levels aus hierher zurückkommen.

DEATH TOWER - LEVEL 3

Die einzige Aufgabe, die sich dir hier stellt, ist es, alle Cyborgs und alle silbernen Kugeln, die du finden kannst, zu zerstören. Danach werden sich die Türen zum Aufzug öffnen. Benutze hier am besten auch die Roll-und-Schieß-Taktik und kümmere dich erst um die Kugeln, wenn alle Cyborgs ruhiggestellt sind.

DEATH TOWER - LEVEL 2

Die letzten beiden Levels sind jeweils nur einen Raum groß, die Cyborgs darin sind jedoch nicht zu unterschätzen. Benutze in jedem Fall deinen Schutzschild, um deren Schüsse zu blocken, und wenn du sie viermal triffst, dann geben sie schnell auf.

DEATH TOWER - LEVEL 1

Im letzten Level befindet sich nur ein extrem starker Cyborg. Hier solltest du am besten nach links und rechts rollen und abwarten, bis sich der Cyborg hinstellt und schießen will. Aktiviere dann den Schutzschild, schieß auf den Cyborg und rolle dich dann wieder weg. Wenn du dies viermal erfolgreich wiederholen kannst, dann ist dein Weg zur Erde geebnet.

EARTH

Bei deiner Ankunft auf der Erde wirst du von den örtlichen Polizeitruppen verfolgt. Diese haben nämlich herausgefunden, daß du gefälschte Papiere hast. Halte also deine Waffe bereit, da es hier nur so einen Ausweg für dich gibt. Zuerst gibst du deine Papiere aber dem Mann am Pult und gehst dann durch die Tür in die Stadt. Du wirst sofort angegriffen, also halte deine Waffe bereit. Ducke dich und erledige zuerst den Droiden. Danach kümmerst du dich um die Polizisten vor dir. Fahre mit dem Lift an der Wand herunter und erledige den Polizisten. Dann drehst du dich um und zerstörst die Kugeln. Kommen dir die silbernen Kugeln zu nahe, dann rolle unter ihnen hindurch, um erst einmal Abstand zu gewinnen. Kannst du den Polizisten nicht gleich abschütteln, solltest du unbedingt deinen

Schutzschild gegen seine Kugeln einsetzen.

Bleibe weiter auf dem Weg nach rechts, auf dem du immer wieder Ärger mit einigen Polizisten bekommst. Solange du aber die bewährte Schutzschild-Roll-Technik verwendest, solltest du aber keine Probleme haben. Achte auf das Loch im Boden, wenn du zur Straße kommst. Läßt du dich in das Loch hinabfallen, mußt du sofort deine Waffe ziehen, um den silbernen Ball dort zu vernichten. Rechts befindet sich noch der Taxistand, wo du mittels des Schalters ein Taxi rufen kannst.

Nach dem Taxistand kommst du an eine Stelle, an der du zur obersten Plattform hinaufklettern solltest und mit einem schnellen Sprung nach rechts zum nächsten Gebäude springen. Nun gehst du weiter nach rechts und kommst so an den Schlüssel, der dich in die Freiheit bringt. Dazu mußt du dich auf den zweiten Lift stellen und zur Plattform hinauffahren. Springe dann auf das Licht. Von hier aus kannst du das Glas zerschließen und dann nach drüben zum Schlüssel hinüberspringen.

Zuerst mußt du zu der verschlossenen Tür und dann nach links oben gehen. Wenn du dann bei nächster Gelegenheit nach oben und rechts gehst, so findest du wieder eine Aufladestelle für deine Energie. Bewegst du dich weiter nach links, dann kommst du zu einem Schalter, der den Partikel-Strahl weiter hinten im Level abschaltet.

Gehe zu der verschlossenen Tür hinunter und öffne sie mit dem Schlüssel, den du hinter dem Glas gefunden hast, um zum Aufzug zu kommen. Nun weiter nach unten und unterwegs jeden Bösewicht, der dir in den Weg kommt, erledigen. Sobald alle vernichtet sind, springst du auf das Licht, um die Geheimtür zu aktivieren, durch die du den Raum verlassen kannst. Springe aber nie in das Loch hinab, da du hier erst auf die Ankunft des Aufzuges warten mußt.

Jetzt wirst du auf dem Aufzug zum unteren Teil des Levels fahren und auf deinem Weg jeden Gegner, der dir in die Quere kommt, ausschalten. Dann kletterst du nach oben und gehst durch die Tür rechts, läßt dich in das Loch herabfallen und drückst dort den Schalter, mit dem die Partikel-Strahlen kontrolliert werden.

Achte dabei jedoch auf die mechanischen Lasergeschütze. Weiter geht es wieder nach oben und dann nach rechts. Erledige die silbernen Kugeln und den Wächter. Dann kletterst du nach oben und betätigst den Schalter, mit dem die Tür zum restlichen Teil dieses Abschnittes geöffnet wird. Nun nach unten und mit dem Aufzug in den nächsten Abschnitt.

Um an den Save-Punkt und die Energiepunkte zu kommen, mußt du dich in der Nähe der Falltür ducken und nach rechts rollen. Gehe dann über den Aufzug nach unten und dann nach links oben, wo du mit dem Schalter dort die Partikel-Strahlen abschalten kannst. Dein Kurs läuft dann wieder zurück zum Aufzug. Den Schlüssel auf deinem Wege solltest du mitnehmen und im Lift nach oben fahren. Durch die

Tür links kannst du diesen Abschnitt beenden.

Wenn du über die erste Mine in diesem Level hinwegspringst, dann erscheint ein Partikel-Strahl hinter dir und bewegt sich auf dich zu. Jetzt heißt es nach rechts rennen und über die Grube im Fußboden drüberspringen. Bevor du nun den Raum hinter dieser Grube betrittst, solltest du deine Waffe ziehen und beim Betreten sofort losschießen, da sich hier einer dieser silbernen Bälle befindet, der nur auf dich wartet. Sobald dieser zerstört ist, öffnet sich die Tür, und du kannst entrinnen.

Da du als nächstes gefangengenommen wirst, startest du diesen Abschnitt gleich im Gefängnis. Benutze den Schutzschild, wenn du nach rechts rennst, um die Kugel von dir abzuhalten. Springe von der Plattform hinab, nimm deine Waffen auf und erledige die Cyborgs. Als nächstes mußt du den Teleporter suchen. Deswegen solltest du nach oben in die linke Ecke laufen. Um an dem Partikelstrahl vorbeizukommen, mußt du abwarten, bis er sich von der ersten Plattform wegbewegt, und dann so schnell wie möglich nach oben klettern. Der Teleporter und der Empfänger dafür liegen gleich hinter dem Partikel-Strahl. Um jetzt herauszukommen, mußt du den Empfänger hinter den Strahl werfen und dich dann hinterherbeamen. Bevor du diesen Abschnitt verläßt, mußt du noch den Schlüssel auf der Plattform über dir mitnehmen. Bei der tiefen Stelle hinter der nächsten Tür wirfst du deinen Empfänger hinein und teleportierst dich dann hinab. Das danach folgende Alien mußt du vernichten, worauf sich die Tür bei dem geparkten Fahrzeug automatisch entriegelt. Nun folgst du dem Gang bis zu dem Raum mit den drei Gruben darin. In ihnen sind drei silberne Kugeln, und oben drüber zwei Partikel-Strahle. Um hier heil rauszukommen, mußt du in die Grube springen und dann, sobald die Strahler vorbei sind, wieder heraushüpfen. Achte dabei aber natürlich auf die Silberkugeln, die dich angreifen werden. Im nächsten Raum befindet sich dann auch schon der Alien-Teleporter, der dich in den nächsten Level befördert.

Am Anfang des Levels befindest du dich unter der Oberfläche des Planeten. Deine Aufgabe ist es, in das Innere des Planeten zu gelangen und dort eine Atombombe zu plazieren. Gleich zu Beginn wirst du auch schon von einigen Morph-Wächtern angegriffen. Diese haben die Fähigkeit zu Schleimbätzen zu morphen und so am Boden, an der Wand und an der Decke herumzukrabbeln. Während sie so umherkriechen, können sie dich nicht angreifen. Deswegen rollst du dich an ihnen vorbei, stellst dich auf und wartest mit deinem Schuß ab, bis sie sich wieder in ihre menschliche Gestalt verwandeln. Einige von ihnen benötigen drei Treffer und andere geben schon nach einem den Geist auf.

Gehe nach oben und über die Plattform, an der du das erste Mal mit den Morph-Wächtern zu tun hattest. Bewege den Schalter, den du rechts auffindest,

und wenn du weiter nach rechts gehst, dann findest du zudem eine Aufladestelle für deine Energie. Du kannst aber nach links und dann bei nächster Gelegenheit nach rechts laufen. Benutze den Aufzug, um weiter ins Innere des Planeten vorzudringen. Am Boden mußt du dann gleich einige Wachen erledigen. Rechts liegt ein Stein herum, den du im Raum weiter links noch brauchen wirst. Gehe in den nächsten Raum und rolle dich über die Spalte hinweg. Platziere dann noch den Stein auf dem zweiten Schalter, damit die Tür über dir geöffnet bleibt.

Im nächsten Raum mußt du den Schalter auf der Plattform oben betätigen, um die Falltüre im Raum unterhalb zu öffnen. Laß dich von der obersten Plattform herabhängen und springe dann in den tiefergelegenen Raum. Nun mußt du die Tür mit deiner Pistole treffen. Nachdem sie offen ist, benutzt du den Schalter in diesem Raum, und die Türe auf der mittleren Plattform wird sich öffnen. Nun wird der Wissenschaftler von einem Wächter erschossen, und sobald du diesen dann erledigt hast, gibt dir der Wissenschaftler noch die Bombe. Dann mußt du weiter nach links und tiefer ins Innere des Planeten.

Wenn du an den Abgrund auf der rechten Seite kommst, wirf deinen Teleport-Empfänger dort hinein und teleportiere dich hinab. Gehe nun so tief hinab, wie du nur kannst, und dann nach links in den Raum. Auf der rechten Seite des Raumes findest du einen Schlüssel, mit dem du die Tür in der Nähe des Abgrundes öffnen kannst. Nun nimmst du den Schlüssel mit und stellst dich auf die Halbkugel weit rechts. So kommst du zur Plattform nach oben. Jetzt noch nach rechts oben und sobald du auf der Höhle heraus bist, gehst du nach rechts und öffnest die Tür.

Benutze den Lift, um nach oben zu kommen, und suche dann nach einem weiteren, der dich ebenfalls nach oben bringt. Bist du ganz oben, dann gehst du nach links, betätigst den Schalter und läufst wieder nach unten. Drücke aber niemals den Schalter oben auf dem Lift, da dieser sonst wieder nach unten fährt. Kommst du mit dem ersten Lift ganz unten an, dann erledigst du den Wächter und läufst weiter nach rechts und oben. Teleportiere dich hinter die Partikel-Strahlen und begib dich dann wieder nach unten in den Raum des Haupthirns. Um hier hineinzukommen, mußt du den Teleporter benutzen, da ein Sturz dich schwer verletzen würde. Kümmere dich nun zuerst um die Wächter und schieße dann auf das sich drehende Gehirn. Hast du es zerstört, so stellst du dich ganz weit nach links, wirfst deinen Teleport-Empfänger in den Schacht und teleportierst dich hinab.

Bewege dich nach links über die Kluft hinweg und dann ganz links außen den Fahrstuhlschacht hinab. Wenn du dann in den Raum des Hauptherzes kommst, kletterst du auf die Plattform und schießt auf das Herz. Nun springst du nach unten. erledigst die Wächter und kletterst dann auf die Plattform rechts, wo du

wiederum auf das Herz schießt. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis das Herz zerstört ist, und gehe dann nach links den Lift hoch. Oberhalb des Aufzuges ist allerdings eine Maschine, die Bomben wirft, weshalb du dich auf einige schnelle Rollmanöver in sichere Entfernung vorbereiten solltest.

Benutze dann den nächsten Lift nach oben und sammle die Explosions-Maus ein. Sobald du sie hast, wird ein Wächter erscheinen. Vernichte ihn und nimm seinen Schlüssel, mit dem du die Türe öffnen kannst. Nun erledigst du die nächsten beiden Wächter und teleportierst dich hinter die Partikel-Strahlen. Laufe dann nach ganz rechts, wo du die Atombombe fallen lassen mußt. Halte deinen Teleporter bereit, laß die Bombe fallen und betätige dann den Schalter. Die Bombe wird dann ins Innere des Planeten fallen, und dir bleibt nur eine Minute, um zu entkommen. Achte darauf, daß du dich hinter die Strahlen beamst, und laufe dann den Weg, den du gekommen bist, wieder zurück. Nach dem Lift gehst du rechts und hältst dich beim Betreten eines jeden Bildschirms zum Sprung bereit. Weit links ist dann der Hangar, wo du dich auf den Lift rechts der mittleren Maschine stellst und nach oben drückst. Sobald du aus diesem Raum heraus bist, hast du das Spiel beendet, den Planeten zerstört und Conrad die Freiheit wiedergegeben.

1.50 Flight of the Amazon Queen

Spielname: Flight of the Amazon Queen

Hersteller: Binary Illusions

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Komplettlösung - FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Joe King, von Beruf Pilot, soll die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an den Drehort ihres neuesten Films - Jungle Passion - fliegen. Als er im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem skrupellosen Erzrivalen Anderson überrumpelt und in einem der Hotelzimmer eingeschlossen. Dort findet er hinter einem Vorhang eine Perücke, bindet die auf dem Bett liegenden Laken an einen Heizkörper und klettert die Wäscherutsche hinunter. Mit Hilfe der Leiter holt er sich dann die Pappbusen und eine Brechstange aus dem Regal.

In der Eingangshalle des Hotels macht er einen kleinen Plausch mit dem Pagen (Dialog Nr.2,1, 2,3) und gibt sich als Freund von Lola aus. So gelangt Joe in den Besitz ihres Zimmerschlüssels. Bevor er die feine Dame aufsucht, klettert er noch einmal in sein Zimmer zurück, um dort die Truhe mit dem Brecheisen zu öffnen. Das darin befindliche Handtuch nimmt er an sich.

Lola ist gar nicht so erfreut unseren Helden wiederzusehen. Sind doch die Narben

der schmerzlichen Erinnerungen bei ihr noch nicht verheilt. Nach einer kurzen Unterhaltung (3,1,2), reicht er, ganz Kavalier, der duschenden Lady sein Handtuch. Wieder etwas milde gestimmt, hat sie auch schon einen Plan, wie man die beiden Wachen überlisten kann. Als Frau verkleidet, in bester Transvestiten-Manier, passiert er ungehindert das Hotelportal und schwingt sich auf den wartenden Lastwagen. Rico und Eddy riechen aber den Braten und schicken sich an das Fahrzeug zu verfolgen. Mit dem Ding, das Joe unter einem Heuhafen findet, stoppt er aber die beiden Widersacher.

Er kommt gerade noch rechtzeitig zum Flughafen, bevor Anderson mit der Amazon Queen starten kann. Ein paar schlagende Argumente, und die Reise in den Dschungel kann beginnen. über dem Amazonas herrscht Unwetter. Ein Blitz trifft das Flugzeug und zwingt King zu einer Notlandung. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn alles reibungslos geklappt hätte! Zwischen umspülten Sitzen und in einem Seesack sucht Joe nach verwertbaren Utensilien und wird fündig: Ein Messer, ein Feuerzeug und ein Comic-Gutschein. Sparky schwatzt er die letzten Vorräte ab (3, 1, egal, 3) und füttert die blutrünstigen Piranhas mit der Salami. Den Seerosenstamm schneidet er durch und benutzt die Wasserpflanze als Boot. Gerudert wird mit einem auf dem See schwimmenden Propeller. Not macht eben erfinderisch! In der Nähe der Absturzstelle trennt er die Weinrebe mit dem Messer ab. Joe benutzt sie als Hilfsseil an der Brücke und holt sich gegenüber die Banane. Kaum hat er sich ein wenig die Beine vertreten, stoppt ihn ein Gorilla. Ein Gorilla? Hier? Das gibt's ja gar nicht! Gott sei Dank kann er das Tier auch davon überzeugen (2, 2, 3, 1), und es verflüchtigt sich.

Ganz verschwunden ist das Phantom-Primat aber nicht. Es unternimmt noch einen letzten Tarnungsversuch, versteckt sich im Dschungel und verkleidet sich als Dinosaurier. Joe hieße nicht King, würde er auf diesen läppischen Versuch reinfallen. (1. Unterhaltung 3, 2, 3, 1 / 2. Unterhaltung 2, 3, 1) Vom Forscher Skip besorgt sich der Bruchpilot ein Commander Rocket Comic (2, 3, 2, 3, 3), das er Sparky anbietet. Dieser ist jedoch ziemlich wählerisch und verneint dankend, rückt aber anstandslos seine Feile heraus. Mit dem ManikürInstrument besucht er Mary-Lou (1, 1, egal, 1, 2, 2) und tauscht es gegen ein Wörterbuch. Da wir gerade beim Tauschen sind: Auch das kleine äffchen macht mit Joe einen Deal - Banane gegen Kokosnuß. Krämer Bob bietet er seine Salami an und bekommt etwas Geld dafür. Mit den Penunzen kann er sich nun den Staubsauger leisten. So gerüstet nimmt er den Kampf gegen die lästigen Wespen auf. Ungehindert kann Joe sich jetzt die Orchidee pflücken.

Die schöne Blume bringt er Bob und wird prompt bei ihm zum " Besonderen Kunden ". Dieses Privileg nutzt er auch sofort, um ein Fischernetz abzustauben. Gleich zwei Dinge kann er damit anstellen: Erst fischt Joe sich das Parfüm von Faye

Russel aus dem Wasser, und dann fängt er sich den Käfer beim springenden Fisch. In Bobs Krämerladen unterhält er sich mit Naomi (2, 3, 2, 3) und gibt ihr das duftende Wässerchen. Der Dank von ihr ist eine Friseurschere. Im Garten der Fleda GmbH pflückt er sich eine Blume und betritt das Haus. Dort unterhält er sich mit der schwer beschäftigten Sekretärin (3, 3, 3). Anscheinend hat die Tomaten auf den Augen, hält sie seinen Staubsauger doch für ein Desinfektionsgerät. Zwischen den Sofaritzen in der Bibliothek findet er etwas Geld. Puh, erstmal ausruhen! Wie Joe vom Dschungelforscher Bud erfährt, leidet dieser unter einem juckenden Hautausschlag (3). Bevor er den Mediziner um Rat fragt (1, 1, 3, 3), lockt er noch das Faultier mit der Blume an und schnippelt dem Tier mit der Friseurschere ein paar Haare ab. Die Kokosnuß öffnet er mit dem Messer. Jetzt hat Joe alle Teile für die Wundercreme. Er gibt dem Mediziner die Kokosnußschalen, die Wespen aus dem Staubsauger und die Faultierhaare und erhält von ihm das Arzneimittel gegen Ausschlag. Bud ist überglücklich, denn endlich hat sein Leiden ein Ende. Joe King wird von ihm dafür mit Geld belohnt. Lange ist er aber nicht reich, da er sich bei Krämer Bob die Schallplatte kauft. Seine weiteren Untersuchungen im Dschungel führen King schließlich zu einer geheimnisvollen Steininschrift. Als er die Taste darauf drückt, löst sich eine Falle. Da hat er schönen Mist gebaut, warum ist er auch bloß so neugierig? Joe wird von den Amazonen in einen Kerker gesperrt. Hier spricht er mit einem verschmutzten Häftling (2, 1) und bekommt eine Handpuppe geschenkt. Der verursachte Streit ruft Faye Russel auf den Plan. Sie war in der Zwischenzeit Hilfe holen gegangen und ist bei den Amazonen gelandet. Mit letzter Anstrengung (3, 3, 4, 3) kann er sie dazu bewegen, ihn freizulassen. Im Haus der Fleda GmbH sucht er die Küche auf und redet mit dem Koch (3, 3, 3). Diesem gibt er eine Banane, die er sich wieder hinter der Brücke holen konnte. Der Koch verschwindet, und Joe kann sich in Ruhe umschaun. Er nimmt sich die Käsecracker vom Tisch und eine Dose Hundefutter aus dem Regal. Im Schlafraum öffnet er die Posttasche und das Schließfach. Dort findet er einen Brief und ein Quietschspielzeug, mit dem er den Hund zufriedenstellen kann. Die gekaufte Schallplatte legt er auf den Plattenspieler und öffnet dadurch einen Geheimgang. Ah, jetzt kommen wir der Sache schon näher! Im ersten Raum findet Joe, hinter Kisten versteckt, einen Dosenöffner. Mit ihm öffnet er die Hundefutterdose. Er vermischt die Tiernahrung mit dem im Labor gefundenen Super-Popanz-Serum. Klunk, dem alten Freßsack, bietet er seine - Spezialität des Hauses - an und haut ihn nach kurzer Unterhaltung um (3, 2). Im Raum dahinter befindet sich Dr. Eisensteins Büro. Um in die Zimmer in Johns Flur zu gelangen, gibt er dem Aufpasser den gefundenen Brief aus der Posttasche. Joe hatte ihn nämlich vorher gelesen und wußte das es ein Abschiedsbrief war. Der weinende

John registriert nun gar nichts mehr um ihn herum, und King kann sich in Ruhe umschauen. Er liest sich den aktuellen Dienstplan durch und findet hinter einem Schrank den Safe des Doktors. Da Henry als Küchenhilfe eingeteilt worden ist, teilt Joe ihm dies mit (3, 4), und der lästige Knabe macht sich auf zur Arbeit. Im angrenzenden Raum findet er ein Buch, dessen verklebte Seiten er mit der Schere aufschneidet. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein! Mit ihm kann er die Gefängnistür aufschließen und Prinzessin Azura befreien. Leider wird die Flucht bemerkt und sofort Alarm ausgelöst. Als Schaufensterpuppe getarnt versteckt er sich in der Eingangshalle. Von Azura erfährt er den Code für die Schalttafel und gibt ihn ein. Als er sich seine Belohnung, ein Tyranno-Horn, bei den Amazonen abholt, zwingt ihn Dr. Eisenstein für sich zu arbeiten. Joe soll für ihn den Kristallschädel von der Faultier-Insel holen. Was bleibt ihm anderes übrig, als zu gehorchen? Er gibt dem Fährmann an der Anlegestelle einen wichtigen Angeltip (1, 2, 1, 1), und nachdem er ihm seinen Käfer überlassen hat, bekommt Joe eine Gratisfahrt. Die Suche kann beginnen! In den Katakomben untersucht er die mumifizierten Körper und findet verschiedene Knochenteile. Diese setzt er anatomisch richtig in die vorhandenen Löcher. Den übriggebliebenen Armknochen benutzt er auf die Steckdose und schmeißt etwas Geld in den Schlitz. Bingo! Schon wieder hat er einen Geheimgang entdeckt! Nach einer Unterhaltung mit den Zombiefrauen (2, 1, 2, 2), nimmt er sich das aus dem Sarkophag gerollte Mumientuch. Joe spricht daraufhin noch einmal mit den weiblichen Untoten (2, 2) und geschockt verlassen diese den Ort. Im Sarkophag findet er eine Krone und Weinreben, die er mit dem Messer abschneidet. Anschließend schließt er den Sarg wieder und schiebt in zur Seite. Durch das Loch gelangt er in die unteren Gänge. Er benutzt sein Messer, um an ein wenig Baumharz zu gelangen. Mit der klebrigen Masse ist es ihm möglich die Quelle zu verstopfen. Ein blaues Juwel kommt zum Vorschein. Die heiße Steinscheibe nimmt er sich mit der als Topflappen umfunktionierten Kasperpuppe. Durch betätigen des Hebels gelangt er wieder nach oben. An der Spindel setzt er dann die Scheibe ein und umwickelt die obere und untere Rolle mit seiner Weinrebe. Den Baseball-Schläger benutzt er als Kurbel. Im Raum dahinter mopst er sich den Pickel und kurbelt die Steinbarriere wieder herunter. Das Werkzeug nutzt er zum abhacken des Stalaktiten, der zerbricht und einen Feuerstein freigibt. Dieser findet seinen Platz im Anzündler. Joe umwickelt den Armknochen mit den Mumientüchern und zündet diesen an. Seine Schlangenwaffe ist einsatzbereit! Den reglosen Körper untersucht er und findet einen Personalausweis und einen Kiesel. Dann schnappt er sich den großen Stock an der von zwei Wasserfällen umrahmten Statue. Mit dem Pickel bricht er sich einen Durchgang zum Schatzraum. Dort öffnet er die Krypta mit dem Stock. Die gefundene

Todesmaske poliert er mit seinen restlichen Tüchern. Mit dem jetzt blinkenden Objekt kann er die Todesstrahlen der Eidechsenköpfe ablenken. An das grüne Juwel gelangt er mit seinem harzbeschmierten Baseballschläger. Der eingesperrte Ian schreit nach Hilfe. Joe redet mit ihm (3,2) und bewegt den Hebel. Der Käfig öffnet sich, aber Ian zeigt sich nicht gerade erkenntlich.

Als King ihm folgt hört er einen Schrei. Der Schurke ist in eine Falle gelaufen. Bei seinem pulverisierten Körper findet er einen großen Stein, den er mit Harz und seinem Kiesel zu einem Steinschlüssel kombiniert. Das blaue und grüne Juwel setzt er in die Augen der Wasserfallstatue. Seinen Steinschlüssel benötigt er im nächsten Raum. Ein neuer Treppengang wird sichtbar. Joe landet in einem Labyrinth. Er gibt der umherschleichenden Dino-Ratte einen Käsecracker und folgt dem Tier. Es führt ihn in einen Raum mit zwei Schalttafeln, die er aktiviert. Im angrenzenden Raum saugt er den Dreck auf dem Mosaikboden mit seinem Staubsauger auf. Anschließend betätigt er das zweite Zeichen links unten (sieht aus wie der Buchstabe - H -) und dann das Zeichen rechts diagonal darüber (ähnlich der Zahl 31). Die Tür öffnet sich. Dahinter trifft er auf die Tempelwächterin, der er die gefundene Krone überreicht. Freie Bahn zu dem Kristall-Schädel! Joe setzt sich auf den Stuhl und läßt sich zur Anlegestelle zurückteleportieren. Gerade in Freiheit, wird ihm diese auch schon wieder geraubt. Er läßt mit dem Becher an der Gefängnistür seiner Unmut freien Lauf und bekommt Hilfe. Faye Russel und sein Erzfeind Anderson können ihn befreien. Joe schnappt sich den Bleistift der Sekretärin und macht mit ihm den Geheimcode auf dem Schreibblock sichtbar. Endlich kann er den Safe knacken. Mit dem darin befindlichen Schlüssel öffnet er das Schloß der geheimen Kiste und findet einen Raketenantrieb. Als er sich ein wenig Inspiration beim Commander Rocket Comic holen will, fällt aus dem Heft ein Seitenstück. Durch zusammenlegen der beiden Papierschnipsel erhält er eine genaue Bauanleitung. Den Treibstoff (Alkohol) Für seinen Antrieb kauft er sich bei Krämer Bob und füllt ihn gleich ein. So kann Joe vom Gipfel aus in das Nebeltal fliegen. Dort schneidet er mit dem Messer ein paar Zweige ab und lockt damit den Brontosaurus ein Stück nach vorne. Den zänkischen Dinosaurier vertreibt er mit seinem Tyranno-Horn. Der Endkampf kann beginnen! Joe nimmt sich das DinoStrahlen-Gewehr und feuert auf den mutierten Doktor. Der Strahl prallt ab und trifft Faye.

Er bittet sie darum, ihren Spiegel umzudrehen und schießt erneut. Diesmal wird Sparky getroffen. Ihm gibt Joe die Todesmaske und feuert ein letztes Mal.

Autor: Ludwig Teelar

1.51 flighta_unger

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Das letzte große Adventure... wäre wohl auch ein passender Titel für dieses Adventure der australischen Firma Binary Illusions. Das Spiel wurde am Amiga begonnen, als es noch nicht so schlecht um Commodore aussah (vor dem Konkurs). Erschienen ist es erst 1995.

Das Spiel ist ein klassisches Adventure im Stil von Monkey Island und Indiana Jones. Es ist wohl das letzte wirklich aufwendige Adventure, das für den Amiga erschienen ist (außer es passieren noch Wunder...).

Im Spiel übernimmt der Spieler die Rolle von Joe King, einem Piloten, der im Amazonas Dschungel mit seinem Flugzeug abstürzt. Mit ihm sind sein Mechaniker und eine nervende Schauspielerin. Im Urwald stimmt aber einiges nicht. Was macht da beispielsweise eine Lederhosenfabrik? Es liegt am Spieler aufzudecken, was in der rätselhaften Fabrik vor sich geht.

Im Spiel kann man (fast) nicht sterben. Die Rätsel sind nicht zu schwierig, ich habe vier Tage daran gespielt.

Das Spiel wird in den meisten Shops noch für 40-70 Mark angeboten, obwohl die meisten anderen Amiga Games nur noch abverkauft werden. Nicht das das Spiel nicht gut wäre, aber ich habe mit im November in den USA im Abverkauf noch die PC CD-ROM Fassung zugelegt - für nicht einmal 5 Mark in einer Wühlkiste! Und am PC ist das Spiel noch etwas besser. Technisch scheint es sehr gut gemacht. Die Festplatteninstallation ist kein Problem. Mehrere Laufwerke werden unterstützt. Es läuft auf einem A1200 überaus flüssig ab. Obwohl es keine eigene A1200 Version gibt ist die Grafik durchaus gut gezeichnet.

Fazit: Wer sich auf eine gelungene, aber etwas kindische Mischung aus Indy IV und Monkey Island II steht, kann bei Amazon Queen unbesorgt zugreifen. Etwas anderes gibt es in den Shops sowieso nicht mehr.

andere Systeme: PC CD-ROM: mit Sprachausgabe, viel längerem Intro, VGA, deutscher Übersetzung,...

Name: Flight of the Amazon Queen

Company: Binary Illusions/Renegade

Genre: Adventure

Disks: 11

Sprache: englisch - am Amiga gibt es definitiv KEINE ins deutsche übersetzte Version

HD: kein Problem (9MB)

A1200: läuft super

Kopierschutz: nein

benötigt: irgendein Amiga mit 1MB

empfohlen: Amiga 1200 mit HD

Wolfgang Unger

1.52 flight of the intruder

Spielname: Flight of the Intruder

Hersteller: Spectrum Holobyte

Genre: Flugsimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Tips:

Das oberste Gebot ist, gegenteiligen Ratschlägen aus dem Handbuch zum Trotz, daß Ihr unter 1000 Feet zu Euren Zielen fliegt. So müßt Ihr Euch nicht dauernd mit SAM-Raketen herumschlagen und braucht auch nicht dauernd im Zickzack zu fliegen, um den Geschossen der Flugabwehrkanonen auszuweichen. Das einzige, was Ihr im Tiefflug beachten müßt, ist, keine Flugabwehrstellung direkt zu überfliegen, sonst werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit zumindest beschädigt. Zum Thema Beschädigungen: Wenn eines der beiden Triebwerke ausgefallen ist oder der Tank ausläuft, sofort umkehren oder "Abort Mission" wählen. Das Risiko, daß das zweite Triebwerk getroffen wird, ist einfach zu hoch. Wenn die Maschine abstürzt, nicht den Schleudersitz betätigen, sondern lieber die Mission abbrechen. Nur wenn Ihr über dem Meer abstürzt, habt Ihr eine reelle Chance, einen Absprung zu überleben und aufgefischt zu werden. Brücken zerstört man am besten mit einer "Paveway". Man sollte einen ECM-Pod bei sich haben, da man zum Abwurf der Bombe in größerer Höhe einfliegen muß. Außerdem sollte man darauf achten, daß man seinen "Wingman" nicht unterwegs verliert, da sonst niemand das Ziel "beleuchtet" und man dann seine Bombe nicht abwerfen kann, Damit der "Wingman" unterwegs von keiner Flak getroffen wird, muß man sein ECM selbst aktivieren (alleine kommt der Bursche nie auf diese Idee!), indem man kurzzeitig die Kontrolle über das Flugzeug übernimmt. Danach sollte man so schnell wie möglich in sein eigenes Flugzeug zurückkehren, damit der "Wingman" es nicht überholt. Wenn man mit mehreren Sektionen fliegt, sollte man folgendes beachten : In die Sektionen, mit denen man später selbst fliegen will, kommen die Anfänger als Piloten, in die Maschinen, die man lieber die ganze Zeit sich selbst

überlassen will, kommen die Asse. Ein kleiner Trick: Angenommen Wing Commander hat Euch eine Sektion Intruder und eine Sektion Phantoms zur Verfügung gestellt, so stellt Ihr die Startzeit der beiden F-4 so ein, daß sie je nach Entfernung des Ziels der Operation ca 15-20 Minuten nach dem Intruder vom Flugdeck abheben. Während dieser Zeit zerstört Ihr mit den A-6 Haupt- und Zweitziel und bringt über den Golf von Tonkin mit Flugziel Träger. Wenn Euch die beiden Phantoms begegnen, schaltet Ihr den Autopiloten der Intruder ein und wechselt in die Phantom. Da kein anderes Flugzeug von Euch im Luftraum ist, ist alles, was auf dem Radarschirm erscheint, Freiwild und darf abgeschossen werden.

Zur Übung eignen sich am besten die Missionen "Morning Song", "Deck Alert" und "MIG Cap", die man, soweit möglich, mit beiden Jets bestreiten sollte. Ziemlich happig sind hingegen die Mission "Hunter Killer". Da das Landen per Hand nicht einfach ist, lohnt es sich zuvor einige Übungsflüge zu absolvieren; dabei hat sich besonders die Coobts-Technik bewährt. Im Landeanflug Fahrwerk und Hook nicht vergessen und vor allem den richtigen Flugzeugträger anfliegen. In den Missionen sollte nur mit automatisch abschaltendem Zeitraffer geflogen werden, um nicht in heikle Situationen zu geraten. Wer es mit der A6 leichter haben will, sollte immer bei schlechten Wetter anfliegen. Beim Bombardieren schnell und tief anfliegen (Speed über 500. Höhe unter 500). Wird man mit voller Bombenladung angegriffen, wenn nötig, die schwere Last abwerfen, um wendiger zu sein. Wer ein ECM-Pod hat - unbedingt benutzen! Um Luftabwehrraketen zu entkommen, wartet man, bis die Dinger schön nah dran sind und dreht dann hart ab; keinesfalls dabei den Afterburner einschalten. Rookies sollten folgende Einstellung bevorzugen: Lt., normal Energie, easy Tragets und half Fuel.

1.53 flighti_unger

Greatest Hits: Volume IV

Flight of the Intruder

Zielanflug: Mit Höchstgeschwindigkeit fliege ich in meiner A-6 Inruder in 600 Fuß über dem Boden dahin. Mein Wingman wurde leider schon abgeschossen. Nun muß ich die Mission vollkommen alleine erfüllen. Auch meine Maschine ist nicht mehr unbeschädigt. Die Bremsen lassen sich nicht mehr ausfahren. Was solls, darum kümmere ich mich bei der Landung am Flugzeugträger. Jetzt habe ich anderes zu tun.

Ich soll eine für den kommunistischen Feind wichtige Nachschubsbrücke zerstören. Ich sehe sie schon in der Entfernung auftauchen. Die Bomben sind entschert. Um mich herum blitzen die kleinen, tödlichen Wolken der Flak auf. Nur nicht vom Zielanflug abbringen lassen. Die Brücke erscheint im Radar und wird immer größer. Gleich kann ich meine Bomben abwerfen. Plötzlich ein lauter Krach und meine Maschine erzittert. Die Flak hätte mich fast erwischt. Ich kontrolliere meine Schäden. Verdammt! Die Bomben klemmen, ich kann sie nicht mehr abwerfen. Auch das Radar ist ausgefallen. Nun kann ich nur noch abhauen. Raus aus diesem Hexenkessel und heimwärts zu meinem Flugzeugträger. Vielleicht schaffe ich es noch. Aber es wird ein langer Weg...

Welches Programm ist die beste Flugsimulation am Amiga?

Darüber kann man natürlich streiten, aber FOTI kommt sicherlich in die engste Auswahl. Der Vorgänger F-16 Fighting Falcon ist vielleicht bekannter und wurde auch häufiger verkauft, aber FOTI bietet einige wesentliche Verbesserungen zum guten, alten Falcon.

Das Spiel erschien Ende 1990 für den PC, fast ein Jahr später für den Amiga. Für die Umsetzung verantwortlich ist Rowan Software. Die Qualität der Umsetzung ist wirklich gut, es müssen keine Abstriche gegenüber dem Original gemacht werden.

Der Vietnam Krieg droht verloren zu gehen: Im Jahre 1972 startet die Luftwaffe der Vereinigten Staaten die Operation Linebacker. Amerikanische Truppen am Boden sind in einen verzweifelten Abwehr-Kampf mit den fanatischen nordvietnamesischen Vietkongs verwickelt. Aufgabe der Luftwaffe ist es nun, die lebenswichtigen Versorgungswege der Vietnamesen abzuschneiden, um so den eigenen Bodentruppen etwas Luft zu verschaffen.

Von einem amerikanischen Flugzeugträger im Golf von Tonkin aus müssen verschiedene Bodenziele in Vietnam angegriffen werden, die von nordvietnamesischen SAM-Raketen und Flakkanonen verteidigt werden. Auch Mig-17, 19 und 21 versuchen, die amerikanischen Flugzeuge vom Himmel zu pusten. Zur Auswahl stehen zwei Flugzeuge: Entweder die legendäre

F-4 Phantom (Jagdbomber) oder die A-6 Intruder, das erste Flugzeug mit einem Allwetter-Zielcomputer für seine Bomben. Beide Flugzeuge waren bei der Operation Desert Storm (1991) noch im Einsatz und verrichten auch heute noch ihren Dienst in mehreren Ländern.

Die Maschinen sind technisch nicht so fortschrittlich wie neuere Modelle, ein HUD (head-up-display) wie bei Falcon oder Stealth Fighter sucht man z. B. vergeblich. Auch funktionieren die vorhandenen Geräte nicht immer so ganz perfekt. Das Radar zeigt oft mehr Störflimmern als erkennbare Objekte. Dadurch wird allerdings das Realitätsgefühl enorm gesteigert. Man glaubt, wirklich im Flugzeug zu sitzen.

An Bodenzielen gibt es eine breite Auswahl: Brücken, Häuser, Treibstofflager, Nachschubdepots, Schiffe, LKWs, Flugplätze, Fliegerabwehrkanonen, SAMs, etc.

Beide Flugzeuge unterscheiden sich durch ein unterschiedliches Cockpit mit anderen Instrumenten und ein vollkommen verschiedenes Flugverhalten. Die A-6 kann wesentlich mehr Bomben transportieren als die F-4.

Die Missionen werden meist im Teamwork mit anderen, computergesteuerten Maschinen erledigt: Während beispielsweise die Phantoms die Luft frei halten, kümmern sich die Intruders um die Luftabwehr und die Bodenziele. Das ist wesentlich realistischer als der Einzelkämpfer von Falcon. Allerdings darf man nun nicht mehr alles abknallen, was in der Luft fliegt. Die eigenen Kameraden freuen sich nicht so sehr darüber, vom Spieler beschossen zu werden.

Bei allen Angriffen sind die "Rules of Engagement" zu beachten: Zivile Einrichtungen wie Krankenhäuser sollten nicht beschädigt werden, man darf nur bestätigte Ziele attackieren, Flugzeuge müssen erst einmal identifiziert werden usw. Wer geglaubt hat, er kann sich einfach in den Pilotensessel schwingen und alles niederbomben, dürfte also ein herbe Enttäuschung erleben. Da ja meist in der Gruppe geflogen wird, muß generell überlegter und mit mehr Verantwortungsbewußtsein geflogen werden, auch das Timing spielt eine entscheidende Rolle. Das klingt zwar mühsam, macht FOTI aber in Wahrheit nur spannender,

weil realistischer.

Natürlich erfordert eine komplexe Flugsimulation auch ein dickes Handbuch: 214 Seiten (englische Version) wird Vielen zu mühsam zum Lesen sein. Aber einen Jet kann man nur schwer ohne Grundkenntnisse fliegen. Bei FOTI handelt es sich um eine möglichst realistische Simulation und um kein Action-Spiel. Die Tastatur ist mit vielen Funktionen belegt. Ich hätte mir in einigen Punkten sogar noch ein genaueres Handbuch gewünscht. Die schwere aber überaus gut simulierte Trägerlandung wird beispielsweise auf nur knapp fünf Seiten abgehandelt. Da bleiben noch Fragen offen...

Die Trägerlandung bei F-18 Interceptor (Electronic Arts) war wesentlich primitiver dargestellt.

Das Spiel ist so realitätsnah wie nur möglich.

Allerdings kann man sich sehr viele Dinge ganz wesentlich erleichtern. Man kann sich unendlich viel Munition, ein unzerstörbares Flugzeug, ein simpleres Flugverhalten usw. aussuchen. Es gibt eine große Anzahl solcher Schummeloptionen. Natürlich können auch die "Rules of Engagement" ausgeschaltet werden.

Als CAG (kommandierender Offizier einer Einheit) kann man auch die Missionen planen, was recht schwer ist. Man muß die Flugroute und den Zeitplan aller Maschinen ausarbeiten, die Maschinen und die Besatzung wählen und unterstützende Lufteinheiten bereitstellen. Schon ein kleiner Fehler kann die Mission zunichte machen.

Das Programm beinhaltet auch einen eigenen Missionseditor. Eigene Missionen sind somit kein Problem.

Die Komplexität von FOTI ist einfach phantastisch:

Missionen in Hülle und Fülle werden geboten, so daß auch nach Wochen immer noch Abwechslung geboten wird. Für interessant halte ich, daß der Spieler das Kommando über eine Staffel von acht Flugzeugen bekommen kann und während dem zuvor auf der Karte genau geplanten Einsatz nun abwechselnd in jede der Maschinen springen kann und selbst fliegen darf. Das bedeutet zwar eine Menge Streß, macht aber auch umso mehr Spaß.

An eine Modemoption wurde auch gedacht: Auch komplexe Missionen können zusammen absolviert werden. Der Clou an

der Sache: Der andere Spieler kann ebenfalls auf amerikanischer Seite fliegen. Man kann so zu zweit eine Mission absolvieren. Natürlich kann der andere Spieler auch in eine Mig steigen, die allerdings das Cockpit der F-4 hat.

Zusätzlich bietet FOTI: Videorecorder zum Aufnehmen und Abspeichern von eigenen Filmen oder Fotos, Kollisionsabfrage in der Luft, Spionagefotos von Zielen, intelligente Gegner, mehrere Außenansichten, ein großes Waffenarsenal, Zeiträfferfunktion, wechselnde Wetterbedingungen und die Möglichkeit, die Landung vom Autopiloten durchführen zu lassen.

Der Pilot wird selbstverständlich nach überlebter Mission abgespeichert. Für erfolgreiche Missionen gibt es Orden. Die Vorlage zum Spiel ist der gleichnamige Roman von Stephen Coonts. Der wurde sogar schon verfilmt (deutscher Titel: Flug durch die Hölle).

Die ersten ausgelieferten Originale waren kopiergeschützt, dieser unnötige Schwachsinn wurde aber zum Glück bald eingestellt. Mein Original, das ein paar Monate nach der Erstveröffentlichung gekauft wurde, hat keinen Kopierschutz mehr. Somit läßt es sich auch relativ problemlos auf die HD installieren, auch wenn davon nichts im Handbuch steht. Grundkenntnisse am Amiga vorausgesetzt, denn ohne drei assign Befehle läuft es von HD nicht. Aber das sollte doch keine Probleme bereiten, oder?

Dem Spiel liegt eine (viel zu kleine) Landkarte von Vietnam bei. Bei meiner Packung (Limited Edition) war auch noch der Roman (lesenswert) miteingepackt.

FOTI läuft bereits mit 512KB, aber dann gibt es keinerlei Soundeffekte.

Meine Meinung: FOTI ist ein Flugsimulator der Spitzenklasse. Besser als Falcon. Allerdings auch verdammt schwer. Gerade am Anfang kann das sehr frustrierend sein.

ein paar Pressemeinungen:

ASM 10/90: ASM-Hit (PC)

Powerplay: 83% (PC) (2x Super!)

Amiga Magazin 9/91: Spiel des Monats, 10,8 von 12 (sehr gut)

Joker Sonderheft: 94% (PC)

Name: Flight of the Intruder

Company: Spectrum Holobyte
Genre: Flugsimulation
Disks: 2
Handbuch: Umfangreich, vollkommen in deutsch
Kopierschutz: nein (außer auf den ersten ausgelieferten Exemplaren)
benötigt: läuft auf jedem funktionierenden Amiga (500-4000)
empfohlen: zumindest 1MB, HD und 68020 wären nicht schlecht
Wolfgang Unger

1.54 flimbos quest

Spielname: Flimbo's Quest
Hersteller: System 3
Genre: Jump 'n Run
Cheat:
Im Titelscreen tippt man " MIGHTY-ROGER " ein und man hat unendlich viele Leben!
Freezer:
000EC4 - Leben

1.55 flink cd

Spielname: Flink CD32
Hersteller: Psygnosis
Genre: Jump 'n Run
Test(s) zu diesem Spiel von:

Mayday

Cheat:

Das Spiel starten, dann in die Hocke gehen und den Pausenknopf drücken.
Während man nun Pause gedrückt hält, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links,
Links, Rechts, Rechts, Links, Links, Rechts, Links mit dem Steuerkreuz
betätigen. Man sieht nun ein weiteres Menu namens Cheat Menu!. Nun kann
man alle Sprüche anwählen und auch anwenden oder zum nächsten Level
springen. Zudem kann man, wenn man die gelbe Taste drückt (und den
Schlüssel angewählt hat) einen Heiligenschein bekommen und somit alle Level
durchfliegen!

1.56 flink_mayday

Auf den Konsolen haben sich bestimmte Figuren ohne Mühe zu den Jump´n´Run Königen mausern können. Man denke nur an Sonic oder Mario...

Auf dem Amiga, genauer gesagt dem CD32, hat sich soeben ein neuer dazugesellt! Es ist FLINK, für den kein anderer als die Macher von Lionheart verantwortlich zeigen!

Die Vorgeschichte vergessen wir am besten gleich wieder...

Aber das Spiel selbst hat es faust dick hinter den Ohren !

Die Konvertierung wurde 1:1 vom Megadrive erledigt, bloß die Musik wurde um einige Stücke erweitert.

Die Grafik ist im Comic Ambiente gehalten und sieht klasse aus! Man könnte fast meinen in einem Disney Streifen mitzuspielen, so perfekt sind die Figuren animiert!!

Die Grafik wurde ebenfalls sehr gut gezeichnet: Sie ist schön bunt und die einzelnen Welten sind sehr abwechslungsreich.

Doch es handelt sich dabei keineswegs um ein normales Jump´n´Run:

Ab und zu findet ihr auch diverse Gegenstände, die sich als Zutaten für Zaubersprüche entpuppen. Bloß müssen deren Rezepte auch noch gefunden werden um später nicht dumm dazustehen: In einem Level braucht ihr den Schrumpfspruch, sonst könnt ihr die Welt im Apfelbaum nicht betreten.

Auch der Spielverlauf ist sehr ansprechend: Nur hüpfen gibts hier nicht!

Es stehen nämlich auch Schwimmabschnitte, Fahrten in der Kohlenlore, die Flucht vor einer Wildschweinherde (Genial!!) und das Fliegen an einem kleinen Hubschrauber!

Flink CD32

Bis zum finalen Endkampf habt ihr auch eine Menge zu stauen:

Der Grafiker hat ein goldenes Händchen, anders kann ich mir die tollen Hintergründe und die super Endgegner nicht erklären!

Gelegentlich gesellen sich noch ein paar Zoom und Rotier Effekte dazu, aber sowas ist ja nix neues mehr.

Um die Motivation noch zusätzlich zu steigern, hat man jede Menge Bonuslevels eingebaut, in denen man sich mit Extraleben und anderen Extras wie z.B. Energie für die Zaubersprüche eindecken kann.

Gegner werden durch den Sprung auf die Birne ausgeschaltet, oder man wirft einfach mit Steinen oder Kisten nach ihnen.

Wird man von jedoch von einem berührt, fliegen eure Energievorräte aus eurer Tasche und ihr könnt sie mit etwas Geschicklichkeit wieder einfangen.

Aber zu den Nachteilen:

Flink ist wirklich nicht gerade das allerleichteste in seiner Art!!!!

Unfaire Stellen kommen dabei zwar so gut wie nie vor, aber einige Stellen sind echt happig!

Merkwürdigerweise sind dafür die Endgegner leichter als der Rest! Wenn ihr gut drauf seid, könnt ihr den Obermotz, ohne ein Leben zu verlieren, besiegen!

Aber gerade durch den Schwierigkeitsgrad ist das Game extrem motivierend!

Und wenn ihr nicht zu den Könnern gehört, könnt ihr euch im Optionsmenü statt 3, 5 oder unendlich Continus einstellen!

Aber nun zur Wertung:

GRAFIK: 85% \ ##### ##### # #

ANIMATION: 90% \ # # # #

MUSIK: 50% \ ##### ##### #

SOUND FX: 70% / ##### ##### #

HANDHABUNG: 75% / # # # #

DAUERSPAß: 80% / ##### ##### # #

Schwierigkeit: Für Könner

Speicherbedarf: 2MB (Wer mehr hat, kriegt Extra-Animationen!)

Festplatte: JA (CD Musik entfällt)

Speicherbar: -

Deutsch: Komplett

Mayday

1.57 flood

Spielname: Flood

Hersteller: Electronics Arts / Bullfrog (1990) *??*

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

In der High-Score-Tabelle trägt man " xx.QCUMBER. " ein. Für xx gibt man eine Zahl zwischen 00 und 42 ein und man startet im entsprechenden Level!

Wer " GIVEMECHEA" eingibt aktiviert folgende Tasten:

- A : und Feuer = Rapid-Schuß
 - I : unverwundbar (zeitlich begrenzt)
 - M : Levelsprung
 - O : aktiviert beim fallen einen Fallschirm
-

- Y : aktiviert beim fallen einen Ballon

Level Codes:

1 FROG 11 FRAK 21 HATE 31 JOUX 41 FOAM

2 YEAR 12 VINE 22 REED 32 PINK 42 MEEK

3 QUIF 13 JUMP 23 LIME 33 GOGO

4 LONG 14 NILL 24 QUID (QUIT) 34 LETS

5 WORD 15 FOUR 25 WING 35 QUAD

6 FRED 16 GRIT 26 FLEE 36 BRIL (BILL)

7 WINE (WING) 17 ZING 27 GIGA 37 EGGS

8 GRIP 18 JING 28 HEAD 38 HENS

9 TRAP 19 LIDO 29 LOOP (LOOD) 39 NAIL

10 THUD 20 POOL 30 SING 40 SOAP

Paßwort "SCOPEX" ?

Freezer: 017E77 - Leben

1.58 fly harder

Spielname: Fly Harder

Hersteller: Starbyte (1993)

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

2 PHOTON

3 METAGRAV

4 BLACKHOLE

5 SUPERNOVA

6 TRANSMITTER

7 QUANT

8 NEOGEOPOWER

Cheat:

Wenn man das Paßwort "MECHANICA" verwendet, gibt es unendlich Leben. Die

Endsequenz sieht man mit dem Paßwort "BIGBAND"!

1.59 fly harder cd

Spielname: Fly Harder CD32

Hersteller: Starbyte

Genre: Shoot 'em Up

Levelcodes

Stage 2 PHO

3 MET

4 BLA

5 SUP

6 TRA

7 QUA

8 NEO

Cheats:

Gebe "MEC" als Password ein, um unendlich Leben zu erhalten.

Gebe "BIG" als Password ein, um das Ende zu sehen.

1.60 flying sharks

Spielname: Flying Sharks

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

In den Highscores kann man folgende Initialien eintippen:

"HSC" Unendlich Leben

"KDJ" Unendlich Leben (oder eine Überraschung)

"RLH" Unterschiedliche Säuren

"JGL" Volle Feuerkraft

"RAB" Keine Sprite Wahrnehmung

Während man den letzten Buchstaben eingibt, muß man die <5> auf dem abgesetzten Tastaturblock drücken.

1.61 flyin high

Spielname: Flyin High

Hersteller: URE Design / Islona (1997)

Vertrieb: APC & TCP

Genre: Rennspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Benjamin Denke

Screenshots:

"Standart Level":

1 11 21 31

2 12 22 32

3 13 23 33

4 14 24 34

5 15 25 35

6 16 26 36

7 17 27 37

8 18 28 38

9 19 29

10 20 30

"Data Disks 1":

1

2

3

4

5

"Data Disks 2":

1

2

3

4

5

6

7

1.62 flyinh_denke

FLYIN´HIGH

OK, diesen Monat teste ich mal das Spiel Flyin´High.

Das Programmiererteam heißt P.U.R.E Design und das

Spiel wird, wie jeder wissen sollte, vom APC&TCP-

Club vertrieben. FlyinHigh ist als CD und Disketten-

version erhältlich. Bei der CD Version ist das Spiel

übrigens 5mal auf die CD gebrannt, wahrscheinlich

als vorsichtsmassnahme falls die CD mal einen, oder

auch zwei Kratzer bekommt. Die Mindestanforderungen

heißen so:

AGA Amiga

68020 Prozessor

6 MB Ram

HD oder CD-ROM

Ich empfehle aber eher mindestens einen 68030

Prozessor, da das Spiel sonst in der hohen Auflösung

zu sehr ruckelt. Das Spiel kostet zwischen 50-70 DM. Ich habe mir die CD Version gekauft, deshalb bezieht sich dieser Artikel auf die CD Version.

Da die Steuerung sehr kompliziert ist gibt es jetzt einen Patch der die Steuerung und einige andere Sachen verbessert. Welche das sind wird im Text erklärt. Um den Patch zu installieren muß man das Spiel aber auf die Festplatte installieren, obwohl man z.B. die CD Version hat. Naja, hauptsache es gibt überhaupt einen Patch. Erhältlich ist er gegen einen ausreichend frankierten Rückumschlag beim APC & TCP oder z.B. auf der AMIGA FUTURE CD. (Anm. des AGG: oder auf dieser CD :))

Das Intro

Wenn man FlyinHigh startet erscheint erstmal ein schönes Intro. Das beste ist eine Animation von dem Start eines Rennens. Im Intro fällt auf daß das Spiel mit StormC programmiert wurde, also sollte eine Umsetzung auf PPC eigentlich kein Problem sein. Durch einen Klick im Intro kommt man ins Hauptmenu.

Das Hauptmenu

Im Hauptmenu (Bild 1) kann man nun ein neues Spiel starten. Dazu klickt man auf die unter Schublade.

(Was die einzelnen Objekte bedeuten kann man ganz einfach ablesen, denn der entsprechende Text wird unter dem Mauszeiger angezeigt.) Wenn man nun auf die Schublade geklickt hat erscheint ein Menü in dem man das Spiel benennen, die Namen der einzelnen Spieler eintragen und die Spielart einstellen kann. Als Spielart läßt sich FLYIN`HIGH CUP, SPEED CUP und TESTE STRECKE einstellen. Beim FLYIN`HIGH CUP fährt man alle Strecken und Sieger ist der, der erster ist und am Ende am meisten Punkte hat, beim SPEED CUP geht es um die Rundenzeit und Sieger wird der, der am schnellsten ist und somit am meisten Punkte hat und bei TESTE STRECKE testet man halt die Strecke.

Das Spiel besitzt eine Vierspieleroption, mit der man mit einem Vierspieleradapter (nach den original

Commodore Richtlinien) am Parallelport, mit bis zu vier Spielern spielen kann. Weiter gehts mit OK. Wenn man ein altes Spiel laden will muß man auf die obere Schublade klicken und einen Spielstand auswählen.

Man kann sich den aktuellen Punktestand oder die Rundenbestzeiten anschauen indem man auf den Kalender click.

Hinter dem Monitor verstecken sich die Optionen. Hier kann man die Auflösung, die Sichtweite, die Steuerungssensitivität und, wenn man den Patch installiert hat, die Stärke der Computergegner, und wie man Gas geben will (Feuer oder Joy nach vorne) einstellen. Es stehen die Auflösungen 160*128, 320*256 (Bild 2) und "160*128/in doppelter Größe" zur Verfügung.

Die Sichtweite sollte man auf weit oder sehr weit stellen da man sonst leicht in irgendwelche Hindernisse fährt. Die Steuerungssensitivität muß nach eigenem Geschmack eingestellt werden.

Die Stärke der Gegner sollte zu Anfang auf schwach gestellt werden, damit man üben kann.

Wenn man alles erledigt hat kann man auf das Geragentor klicken und es geht los. Hat man als Spielart TESTE STRECKE gewählt muß man eine Strecke wählen. Es gibt 4 Szenarios (City, Forest, Jungle, Snow) die jeweils 5 Strecken haben.

Das Rennen

Nachdem der Rennteil geladen wurde erscheint eine Ampel die von Rot auf Gelb und Grün springt. Dann drückt man denn Joystick nach vorne und fährt los. Da man zuerst als letzter startet ramt man einmal in denn Vordermann und der ganze Schub ist weg. Nun muß man das Feld von hinten einhohlen. Um das zu schaffen und erster zu werden darf man nie eine Mauer oder ein Hinderniss (von denen es jede Menge gibt) berühren, denn die Gegner sind genauso

schnell wie man selbst, also kann man nur überhohlen wenn die Gegner einen Fehler machen.

Wenn der Patch installiert ist sieht das aber alles anders aus. Die Gegner sind langsamer als Du und machen, je nach Stärke, viel bis keinen Fehler.

Während der Fahrt kann man Geld und andere nützliche Gegenstände (Raketen, Turbos,...) einsammeln.

Nachdem man seinen 5 Runden hinter sich gebracht hat, kommt man in den Shop.

Hier kann man, wenn man Geld hat, sein Auto aufrüsten. Am besten sollte man sich zuerst FAST TIRES kaufen, da man nur mit ihnen schneller als alle Gegner ist. Das restliche Geld sollte man sparen um sich später eine POWERENGINE zu kaufen. Diese bringt zwar keine Beschleunigung, aber man kommt schneller auf die Endgeschwindigkeit. Mit Weiter gehts wieder in die Garage wo die Bestzeiten, die Ergebnisse und der aktuelle Spielstand angezeigt werden.

Nun kann man alles einstellen, was man will oder einfach auf Start gehen und das nächste Rennen fahren.

Fazit

Die Steuerung ist kompliziert und schwer zu erlernen, wenn der Patch installiert ist ist die Steuerung besser und es kommt richtig Spaß auf. Die Hindernisse auf den Strecken sind schlecht platziert.

Manchmal kann es auch passieren daß man über mehrere Hügel springt, dabei ein Hindernis brüht, sich in der Luft dreht und dann ganz normal landet und weiter fährt. Die Grafik ist gut und während des Spiels läuft ständig Musik im Hintergrund, was ich sehr gut finde. Die Musikstücke liegen übrigens in .mod Form vor, so daß man sie durch andere Module ersetzen kann.

Hier nun noch mal ein Bewertungskasten.

+-----+-----+-----+

| mit Pa. lohne Pa. |

+-----+-----+-----+

| Grafik | 82 % | 82 % |

+-----+-----+-----+

| Sound | 84 % | 84 % |

+-----+-----+-----+

| Motivation | 75 % | 65 % |

+-----+-----+-----+

| Steuerung | 79 % | 40 % |

+-----+-----+-----+

| Gesamt | 84 % | 75 % |

+-----+-----+-----+

Pa.=Patch

Also den bis zum nächsten mal, euer

Benjamin Denke

1.63 Football Director 2

Spielname: Football Director 2

Hersteller: D & H

Genre: Fußballmanager

Cheat:

Im Auswahl-Menü hält man die Ctrl- und C-Taste gedrückt und unterbricht somit das Programm. Nun tippt man " AI+AI+500000 " oder " AI=AI+500000 " ein und drückt RETURN.

Jetzt tippt man " CONT " und drückt wieder RETURN. Dies beschert einem 500,000 Credits!

1.64 football glory

Spielname: Football Glory

Hersteller: Black Legend

Genre: Sportspiel

Hint:

Sobald man während eines Spiels führt, drückt man die Esc-Taste. Das Spiel wird unterbrochen aber der derzeitige Spielstand wird als Endstand gewertet.

Man hat das Match also gewonnen!

1.65 forestdumb

Spielname: Forest Dumb Forever

Hersteller: APC&TCP

Vertrieb: APC&TCP

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

Cheat:

Wenn Ihr als Code "2400" eingibt, werdet Ihr unverwundbar.

Level Codes:

Level 1: 0556

Level 2: 2424

Level 3: 7531

1.66 for president

Spielname: For President

Hersteller: ?

Vertrieb: Computec Verlag (1994)

Genre: Simulation

Tips:

Man stellt im Vorwahl Menu zuerst die Spieleranzahl ein und wählt den EASY-Modus. Im spiel kauft man sich zunächst das kleinste Grundstücke und stellt auf dieses ein kleines 1 Sterne Hotel. Mit dem übrigen Geld wird das Hotel so weit verbessert, bis man schließlich 6 Sterne dafür bekommt und sich die Gäste rundum wohl fühlen. Irgendwann erscheint die Meldung das Hotel macht sie zu einem reichen Mann. Nun verdient man Unsummen an dem Hotel und kann jetzt auch an andere Dinge wagen.

Wird einem ein Statuspunkt zum Kauf angeboten sollte man den erst nach dem 3 mal kaufen, denn dann ist er am günstigsten. Auf keinen Fall sollte man ihn aber nicht kaufen!

Bevor ihr den ersten Statuspunkt bekommt solltet ihr frühzeitig ein Auto kaufen. Das ist für die Reisefähigkeit wichtig.

1.67 forgotten worlds

Spielname: Forgotten Worlds

Hersteller: Capcom / U.S. Gold (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Während des Titelbilds <A>, <R>, <C> (oder "ARC" eingeben (mit <SHIFT ?>)) und <HELP> gedrückt halten. Im Spiel kann man einmal pro Level mit <S> sofort im Shop einkaufen und mit <N> in den nächsten Level gelangen.

1.68 formulaonegrandprix

Spielname: Formula One Grand Prix

Hersteller: Micro Prose

Vertrieb: United Software

Genre: Autorennspiel

Wertung (Amiga Game Power):

Grafik: 79 %

Sound: 66 %

Motivation: 83 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andre Martini

Tips/Hints:

Sobald die Meldung "Race won by..." auf dem Screen erscheint, solltet Ihr Euch schnell in die Boxengasse begeben und dort bei Eurem Team anhalten. Jetzt könnt Ihr Euch ruhig zurücklehnen und warten bis das Rennen sein Ende gefunden hat.

Eine andere Variante ist nach dem Start sofort Geisterfahrer zu spielen und einfach alle Mitspieler/Gegner mit mindestens 100 Sachen rammen. Alleine auf der Fahrbahn dürfte es auch für einen ersten Rang langen, oder?

Wenn man beim Boxenstopp den Joystick nach hinten zieht, so gelangt man ins CAR SETUP MENÜ. Man geht jetzt auf Alter Car Setup und stellt Wing Setting Front auf den Wert 64, Wing Setting Rear auf 00. Danach verläßt man wieder das Menü und kann auf der Piste nun eine Höchstgeschwindigkeit von 333km/h erreichen.

Wer in Hockenheim seinen Vorsprung etwas ausbauen will, der sollte in der letzten Schikane vor dem Motodrom einfach geradeaus durchfahren.

Gehe zu den Gruben und drücke <ESC>. Gehe nun zu ACCELERATE TIME. Du solltest nun den 1. Platz erzielen.

Tips zu den einzelnen Strecken:

1. Kurvenreiche Strecke mit teilweise langen Geraden

(Phönix, Interlagos, Imola, Magny, Cours, Silverstone, Hungaroring, Spa, Estoril, Barcelone, Suzuka und Adelaide)

Wing -> Front : 29 Rear : 29

Gear Rations : 35-39-43-47-52-60

Speziell für Imola : Wing -> je 25

Magny Cours : Wing -> je 30

2. Wenig anspruchvolle Strecken mit dem Schwerpunkt auf Geraden

(Montreal, Mexiko, Hockenheim und Monza)

Wing -> Front : 25 Rear : 25

Gear Rations : 35-40-45-50-55-60

3. Strecken, die kurvenreich sind

(Monaco)

Wing -> Front : 40 Rear : 40

Gear Rations : 35-38-41-44-47-53 oder 35-39-43-47-51-55

1.69 formulaone_martini

Als großer Fan der Formel-1 schreibe ich einen ausführlichen Test über die Formel-1 Simulation von Microprose's "Formula One Grand Prix". Eigentlich hat dieses Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel, doch es ist und bleibt die Nummer eins. In Sachen realitätsnähe und detailgenauigkeit kommt kein Spiel an den "Grand Prix" heran. Die wichtigen Features:

- Alle 16 internationalen Grand Prix-Kurse sind original in 3-D nachgebaut.
- Jeder Formel-1 Wagen ist original und kann beliebig eingestellt werden.
- Fünf Schwierigkeitsstufen und sechs Fahrhilfen sorgen für Abwechslung.
- Trainings- und Qualifikationsläufe und die Rennen.
- Eine richtige Meisterschaftssaison kann gespielt werden.

Die sechs Fahrhilfen können nur in den Anfangsstufen beliebig ein und ausgestellt werden:

- ist man beim Fahren sicher genug, so kann man die Bremsen selbst steuern.
 - die nächste Hilfe ist die atomatische Schaltung, wer will kann das Getriebe selbst steuern, was enorm schwierig am Anfang ist.
 - wenn man die Kurse gut genug kennt, kann man auch die Unzerstörbarkeit der Wagen bei Karambolagen abstellen
 - es gibt auch noch eine Ganganzeige für den idealen Gang in den Kurven.
-

- und auch eine Ideallinie auf der Fahrbahn kann hilfreich sein für unsichere Fahrer.

Im Cockpit des Wagens findet man einen Schwierigkeitsanzeiger und die Leistungsverteilung der anderen Fahrer. Zwischen dem Lenker befindet sich der Drehzahlmesser und darunter die Fahrhilfen-Tafel. Auf dem Cockpitbild auf der nächsten Seite kann man dies besser sehen. Am unteren Teil des Bildschirms sieht man die Geschwindigkeit, die beste Rundenzeit, die aktuelle Rundenzeit, die Anzahl der fahrenden Wagen und die eigene Platzierung während des Rennens. Rechts befindet sich der Statusanzeiger über den Zustand des Fahrers und die Ganganzeige. Darunter der Scahdensanzeiger des Wagens und die Boxenanzeige. Die Vorbereitung eines Rennens: Zu Beginn des Spiels kann man im Hauptmenü die Fahrer aussuchen. Es besteht auch die Möglichkeit die Fahrer und die Firmennamen zu ändern. Das Spiel kann mit beliebig vielen Spielern gespielt werden. Beim Mehrspielermodus wird während des Rennens gewechselt, der Computer steuert dann die Wagen der anderen Spieler weiter. Nun kann man noch einige Einstellungen verändern, z.B. Rennlänge, Anzahl der Wechsel beim Mehrspielermodus, Schwierigkeitsgrad, usw. Jetzt kanns losgehen.

Jeder Trainingslauf oder Qualifikation beginnt in der Boxengasse. Da jeder der 16 Kurse verschieden ist, kann man einiges am Wagen verändern, z.B. Spoiler, Übersetzungsverhältnis des Motore, Bremsbalance und die Reifenart. Es gibt 6 verschiedene Reifen, darunter sind auch die Regenreifen, denn es findet ab und zu mal ein Regenrennen statt (macht sauuviel Spaß). Hat man die erste Trainingseinheit hinter sich und findet die Einstellungen des Wagens richtig kanns an die Qualifikation. Man kann innerhalb der vorgegebenen Zeit einige Runden fahren. Gehört die eigene beste Rundenzeit zu den 26 besten, ist man fürs Rennen qualifiziert. Nun startet das Rennen, die Ampel springt auf rot, die Motoren heulen. Dann springt die Ampel auf grün, das Rennen ist gestartet, die Reifen quietschen und die ersten Karambolagen entstehen, einige Scheiden schon in den ersten Runden aus und Du nimmst die Verfolgung auf den ersten auf. Doch dann ein kleiner Fehler und dein Wagen dreht sich viermal, die Chance verpaßt, denn Du fällst zurück und mußt an die Box. Dein Wagen wird repariert und Du hast keine Chance mehr unter die ersten 6 und

damit in die Punkteränge zu fahren. Dann halt beim nächsten mal.
Jeder Kurs ist einzigartig, so siehst Du z.B. in Monte Carlo die Yachten im Hafen liegen und Du düst durch den Tunnel. In Mexico City siehst Du die Kuppeln und auf dem Hocken heim Ring braust Du durch das Waldgebiet und in Belgien muß Du die Haarnadel durchfahren. In Phönix düst Du durch die Stadt und streifst die Mauern. Zusätze: Super sind auch die Kameraeinstellungen von oben, vorne, innen, hinten oder von der Tribüne kann das Rennen verfolgt und sogar gefahren werden. Die Zeitlupen sind Klasse und die Auto mit den drinsitzenden Fahrern sind toll animiert. Das Handbuch ist auf alle Fälle eine Bereicherung und ist leicht zu verstehen, dadurch können auch Formel-1 Laien das komplexe Spiel gut spielen. Die 16 Rennstrecken sind im Handbuch klasse gezeichnet. Auf der nächsten Seite siehst Du eine Abbildung aus dem Handbuch der Rennstrecke vom Hockenheim-Ring. Danch noch einige Rennbilder, die auf den nachfolgenden Seiten zu sehen sind. Wer sich das Spiel kaufen will, aber noch einige Fragen hat, kann mir ja mal schreiben(Rückporto nicht vergessen)!

Wertung:

Grafik: 74%

Sound: 78%

Spielbarkeit: 91%

Motivation: 94%

Gesamt: 85%

Fazit: Für jeden Formel-1 Fan empfehlenswert und auch für Laien geeignet!

Preis: ??

Hersteller: Microprose

Getestet von Andre Martini !!!!

1.70 foundation

Spielname: Foundation / Foundation: The Directors Cut

Hersteller: Paul Burkey

Vertrieb: Sadness (normale Version) / Epic Marketing (DC Version)

Genre: Strategie

Test(s) zu diesem Spiel ("normale" Version) von:

Frank Steinbach

ukn

Martex

Test(s) zu diesem Spiel ("DC"-Version) von:

Kilian Servais

Karten:

1

2

In den beiden Graphic-Dateien werden die abgedunkelten Landflaechen gezeigt und es sind teilweise die Standorte der Feinde zu sehen.

Dies soll die Suche und das Festlegen einer Angriffsstrategie erleichtern.

(anm.d. Agg: Danke an Neupel Knarf!)

Screenshots:

1 11 21

2 12 22

3 13 23

4 14 24

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

Komplettlösung

1.71 foundation_frank

Ein Spiel, welches die Spielprinzipien von Siedler 2 und Warcraft 2 vereint? Mit sehr guter Grafik? Für den Amiga? Unmöglich?

Nach ON-Escape präsentiert Sadeness nun das Echtzeit Strategie-Kampfspiel Foundation von Paul Burkley, von welchem ich schon Jahre vorher einmal gelesen hatte. Damals war es kaum über das Konzeptstadium hinaus, aber die Screenshots ließen mich damals schon hoffen.

Neben unserer Welt existiert noch eine andere. Die Welt von Foundation, wohin man über einen alten Mann kommt und in der alles möglich ist. Laut Story ist selbiges dem Programmierer passiert, welcher nun seine Erinnerungen an diese Welt in diesem Spiel umsetzt.

Das Spiel selber erinnert stark an die Siedler und Warcraft, mit folgenden Unterschieden:Häuser werden nicht gebaut, sondern gezaubert(Jürgen Schneider

wäre begeistert!!! ;-)) Dazu werden allerdings Zaubersprüche benötigt. Für diese benötigt man die Hilfe von Zauberern(logisch), die in der Kaserne aus Arbeitern ausgebildet werden werden sowie die Seelen unserer Verstorbenen, welche im Krematorium in pure Magie umgewandelt werden. Zauberer wie auch alle anderen Spielfiguren entstehen aus normalen Arbeitern, und woraus entstehen die? Na? Genau! Damit es zu einem Austausch von Körperflüssigkeiten kommen kann, braucht man eine Jungfrau(gibt es in rauhen Massen, das Spiel ist wirklich wie ein Traum) sowie einen Arbeiter, welchen man möglichst noch eine Hütte sowie alle möglichen Lebensmittel zur Verfügung stellen sollte. Oh Mann, ist das Spiel komplex.

Also, für die Ausbildung der Zauberer benötigt man noch Gold, welches im Schmelzhaus aus Kohle und Erz gewonnen wird. Diese Rohstoffe gewinnt man in der Mine.

Im Krematorium benötigt man Wissenschaftler(Kaserne) und Arbeiter.

O.K., ich kapituliere. Foundation ist einfach zu komplex um es zu beschreiben und kann sich hierin durchaus mit den Siedlern vergleichen. Auch in Foundation sieht man seine Leute über den Bildschirm wuseln und ihre Tätigkeiten ausführen. Das geht sogar soweit, daß man die Verstorbenen zum Himmel aufsteigen sieht. Wer bei den Siedlern schon mal ewig auf ein bestimmtes Ereignis gewartet hat, wird sich über den Zeitraffer in 2 Stufen freuen.

Beim Anklicken deiner Leute hört man wie bei Warcraft einen Kommentar und sieht ihr Bild, welches bei jedem anders ist. Auch hat jede Figur ihren eigenen Namen. Das besondere ist die Tatsache, daß wie bei Warcraft die Leute zu Einheiten zusammengefaßt und auf Patroulie, zu Diebstählen, Eroberungen oder zum Zündeln an Häusern des Gegners ausgeschildet werden können. Aber man kann auch einen Arbeiter befehlen, sein Bergwerk zu verlassen und ihn z.B. zum Einsatz im Pumpenhaus verpflichten.

Außerdem kann man bei Rohstoffknappheit nicht benötigten Rohstoff(zu einem ungünstigen Kurs, versteht sich) gegen den benötigten Umtauschen.

Es gäbe noch wesentlich mehr zu schreiben, aber dann würde ich hier die ganze Nacht sitzen.

Also, holt euch das Demo.

Geschrieben wurde es in Blitzbasic, womit nach Worms das zweite Spitzenspiel dieser Sprache erscheint.

Die CD enthält die englische und deutsche Version sowie ein nettes Intro (leider ohne Musik).

Der Installer ist der Beste meines Spielerlebens. Es läßt sich alles individuell einstellen und installieren.

Foundation benötigt min. 2 MB RAM und einen 68020.

Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß das Spiel so Spaß macht.

ECS Amigas werden nur über Grafikkarten unterstützt. Entwickelt wurde es für den 68030 mit 8 MB RAM. CD-ROM & Festplatte sind nötig.

Foundation passt sich der Rechenleistung an. Deshalb lohnt sich eine bessere Ausstattung. Bei mir (68060, GraKa, 32 MB) ist die CPU zu 100% ausgelastet und beim Scrollen unter 640*480 ruckelt es leicht.

Auf meiner 2MB Spectrum GraKa läuft es ideal unter 640*480 mit der Einstellung Small Graphics. Mit entsprechender Karte sind noch höhere Werte möglich, welche durch eigene Grafiksets unterstützt werden.

Das allerbeste ist jedoch die Erweiterbarkeit mit Plug-Ins. Damit kann und wird neben neuen Gebäuden neuen Personen, Samples und Kartensets auch Netzwerkfähigkeit und der 2-Spielermodus aktiviert werden, der leider noch nicht integriert war.

Wahrscheinlich ist dort noch mehr als bei Worms einiges zu erwarten. Fazit: Das Spiel enthält noch einige Bugs, die hoffentlich demnächst beseitigt werden. Wenn der 2-Playermodus integriert ist, hat das Spiel sehr gute Chancen, die Siedler zu schlagen.

Oder anders gesagt: "Foundation ist das, was Die Siedler 2 werden sollte."

Info & Bewertung

Spielname Foundation

Vertrieb GTI

Programmierer Paul Burkley

Empf. Verkaufspreis ca. 80,00DM

Erscheinungstermin Mai 1998

Systemanforderungen AGA/GFX-Karte; 2MB; 020+; 2*CD-ROM

Grafik 93% (genial)

Musik/SFX 98%/85% (Musik über CDDA)

Spielspaß 85% (wo bleibt der 2-Player Modus)

Preis/Leistungsverhältnis 80% (mit Plug-Ins 100%)

Gesamtnote 90% (mit den Plug-Ins ca. 97%)

Artikelschreiber Frank Steinbach

1.72 foundation_ukn

Foundation

Der PC hatte Siedler II - und wir?

Der PC hatte Command and Conquer - und wir?

Der PC hatte Warcraft - und wir???

Wir haben

Foundation

- * Die Geschichte
- * Das Spiel
- * Die Technik
- * Die Zukunft
- * Die Wertung

Die Geschichte

Die Geschichte von Foundation ist, dass kann man ohne Neid zugeben, äusserst kreativ: In einem kleinen, mit Bücherregalen vollgestellten Raum tagt eine Art Gott, der eine Tunte als Angestellten hat, der die Aufgabe hatte, die vier passendsten Köpfe der Menschheitsgeschichte für seine neue Welt zu suchen, um diese dort auszusetzen. Und er hat sich für folgende entschieden: Da Vinci, Alexander der Grosse, Einstein und den Programmierer von Foundation: Paul Burkey. Diese werden dann in einer kleinen Kammer nach Foundation gebeamt. Das war es im groben und ganzen, die Geschichte liegt als html-Datei auf der CD bei.

Inhalt

Das Spiel

Foundation fällt einem von Anfang an durch seine edle Gestaltung auf. Das Cover und das Label der CD sind durch schicke Raytracing-Pics die wunderbare Landschaften darstellen gestaltet und auf der CD-ROM befindet sich auch gleich der Soundtrack als Audio-Datei, die sich über jeden CD-Player anhören lässt.

Nach der Installation des Spiels über einen eigens dafür programmierten Installer, bei dem man genau bestimmen kann, welche Teile des Programms denn nun auch installiert werden, startet man Foundation durch einen Doppelclick auf das Icon.

In einem Intro schwebt die Kamera über eine wunderschöne Landschaft auf ein Haus mit Fahne zu, auf der der Name des Spiels steht. Im nun folgenden Menü kann man zwischen einem Spiel mit Mission oder einem "08/15" Spiel wählen, sowie verschiedene andere Einstellungen tätigen.

Im Spiel selber fühlt man sich sogleich an vergangene Zeiten erinnert: "Die Siedler" schießt es einem durch den Kopf. Und es ist tatsächlich so: nicht nur grafisch ist Foundation dem altherwürdigen Meisterstrategiespiel aus der abtrünnigen Softwareschmiede Blue Byte mehr als ähnlich: In einer bezaubernden Landschaft steht ein trutziges Schloss, das den Hauptsitz unseres herrschenden Hinterns darstellt. Nun kann man mittels einiger leicht erlernbarer Mausclicks diverse Häuser in Auftrag geben, die alle einen mehr oder minder deutlichen Nutzen haben. Sobald der Auftrag steht und genug Ressourcen vorhanden sind, rennt auch schon ein blaubeutcher Magier aus dem heimatlichen Haupt-Haus und eins-zwei-drei hat er das Gebäude mit einem Schwung seines Zauberstabes an Ort

und Stelle gebracht. So zum Beispiel einen Förster, dessen primäres Ziel darin besteht mit der Zerstückelung von Grünanlagen mehr Bauholz zu gewinnen. Eine Miene in den Bergen sorgt für Stahl, Gold, Kohle, Öl und Stein, und dass zwar, anders als beim legendären Siedler, alles mit einer Miene. Nach einem doppelclick auf die Mine lässt sich nun sowohl die Anzahl der Arbeiter als auch die Menge der jeweils zu fördernden Rohstoffe einstellen.

Apropos Arbeiter: Sobald ein Haus steht, kommen auch schon weitere blau gekleidete Männchen aus der Burg und besiedeln und bestatten das Haus. Auch hier ist die Ähnlichkeit zu Siedler unverkennbar, genau wie bei den blauen Fahnen, die vor jedem Gebäude stehen.

Nun also kommt es darauf an, möglichst schnell alle vorhandenen Gebäude zu errichten, die von Wasserpumpen über Laboratorien und Kasernen bis zum Krematorium reichen.

Doch was dann? Spielende? Schnell hat man, was man braucht und da man keine Wachhütten bauen muss um das Land zu erkunden, ist auch dieses Problem nicht von Dauer.

Aber Foundation wäre nicht Foundation, wenn es nicht auch hier einige teilweise amüsante Neuigkeiten bringen würde.

Denn bald fällt auch dem ignorantesten Ingo auf, dass der Bevölkerungsstand mit der Zeit immer mehr sinkt... KOMISCH!

KOMISCH?

Nein!

So heimisch ist Eure heimische Hauptburg nämlich doch nicht, davon wissen die Jungfern ein trauriges Lied zu singen. Also flugs einige Bauernhöfen gebaut und dann ein paar Bauern zu den dort heimischen Damen geschickt...und schon kurze Zeit darauf steigen die Bevölkerungszahlen wieder. Da sieht man mal wieder, wie wichtig etwas Privatsphäre doch sein kann.

So, das Problem wäre gelöst, aber wozu das Labor? Nun, in dem Labor vergnügen sich einige Irre ihre Zeit und erfinden dabei jede Menge Sachen wie Fischereien, Speicher, Fabriken, Krankenhäuser, Kirchen oder auch Upgrades für bereits vorhandene Gebäude oder Menschen... Moment? Upgrades für MENSCHEN? Ja, nach einiger Zeit wird auch der letzte Mohikaner hinter die Tatsache gekommen sein, dass Förster in Foundation einen grossen Unterschied zu den selbigen bei Siedler haben: Sie pflanzen nicht! Also können Magier bald Bäume und Steine zaubern oder Bauern Gebäude niederbrennen (was aber eher mit strategischen Vorteilen denn mit Bäumen zu tun hat, aber das ist eine andere Geschichte...)

Und wenn einem die Forscher oder Magier dahinkrepieren sollten, so stellt man in der Kaserne eben ein, dass aus Bauern eben jene oder Soldaten ausgebildet werden sollen.

Und wieder eine Gelegenheit für einen unglaublichen Übergang: Soldaten führen Krieg und wie im richtigen Leben ist auch der Krampf mit dem Kampf einer der gesellschaftlichen Höhepunkte im Leben eines Foundationaners.

Dazu stehen einem Anfangs einige Soldaten verschiedener Klassen sowie ein kleiner Turm zur Verfügung, doch später kann diesem martialen Notstand mit z.B. Schütztürmen und Kanontürmen einhalt geboten werden.

Die Kriegsführung weicht jedoch schon fast komplett vom seligen Siedler ab. Eher in der Machart von Command and Conquer oder Warcraft werden einzelne Personen oder Gruppen in die Schlacht geschickt. Diese können überall angreifen und Häuser besetzen und wie bereits erwähnt können dort auch normale Arbeiter mitmachen und feindliche Häuser anzünden. Wo wir schon bei einzelnen Personen angekommen sind: Jede Person hat einen Namen und ein digitalisiertes Foto und wird dem Spieler nach dem Anklicken sowie der Befehlsvorgabe mit einigen Samples antworten, die von "I love you, Sire!" bis zu "Häh?" reichen. Ausserdem hat jeder auch zwei Balken, die seine Werte in physiologischer als auch psychologischer Hinsicht gesehen grafisch darstellen. Sollte der erstere zu tief sinken, stirbt der Mann oder die Frau und seine Seele fährt sich mit einem Sample verabschiedend zum Himmel, sinkt der letztere begeht der gute Knabe Selbstmord, was aber letztendlich keine allzugrossen Unterschiede zum vorigen macht. Um diesen sich auf die Bevölkerungssicht doch recht unangenehm auswirkenden Ereignissen entgegenzuwirken empfiehlt es sich z.B. Krankenhäuser und Kirchen zu bauen. Jeder Bauer ist übrigens ein absolutes Allround-Talent: Er ist für jede Arbeit ebenso wie für den Kampf einsetzbar und ist auch bei der Kinderzeugung ein nicht zu verachtender Faktor. Auch kann man anfangs mittels eines manuell bedienten Bauerns alle in der Umgebung herumliegenden Sachen wie Ideen, Gold oder Fische einsammeln, denn jeder Bauer kann zwei Sachen gleichzeitig tragen. Somit erfüllt er auch die Rolle eines Trägers und btw. es gibt bei Foundation keine Strassen.

Also, wie hoffentlich zu erkennen ist, ist Foundation dem grossen Vorbilde Siedler doch nicht ganz so ähnlich, wie anfangs vermutet. Das Spiel bietet eine ungeheure Abwechslung und jede Menge Missionen, die von "Stelle 40 Gold-, Stahl- und Holzeinheiten her" bis zu ganz schön fiesen Aktionen reichen (bei denen ich aber noch nicht angekommen bin;). Auch ein schnelles Erhandeln von dringend benötigten Waren ist möglich, sodass es sich z.B. empfiehlt, nicht so dringend gebrauchte, unendlich zu nutzende Waren besonders viel abzubauen um immer eine Handelsware auf der Hand zu haben (z.B. acht bis zehn Wasserpumpen und einige Wasserspeicher wirken Wunder). Selten verirrt sich sogar irgendein Ritter daher, der Euch dann gesondert ein spezielles Angebot macht. Ich könnte noch hunderte von Beispielen nennen - wenn mir noch welche einfallen würden. So aber

kommen wir zur Technik

Inhalt

Technik

Auch diese ist bei Foundation nämlich nicht von schlechten Eltern. Schon dass es Foundation nur auf CD gibt auf der sowohl die AGA als auch die (man merke auf) Grafikkarten-Version (CyberGfx und Picasso96) und (wie bereits erwähnt) der Audio-Soundtrack sitzen.

Grafisch wird auch so einiges geboten, dies lässt sich jedoch besser mit einem aussagekräftigen Screenshot denn mit Worten beschreiben:

Screenshot 1

Auch die Musik ist hervorragend und äusserst atmosphärisch und auch die übrigen Sounds und Samples passen perfekt zum Spielgeschehen. Nur ein wenig störend fällt auf, dass der Computer bei vielen Männchen auf dem Bildschirm schnell in die Knie geht (68040 mit 25 Mhz., 18 MByte Ram).

Ansonsten gibt es auch für Technik eine glatte Eins, denn zu meckern gibt es sonst nichts!!

Inhalt

Die Zukunft

Besonders erfreulich an Foundation ist die Tatsache der ständigen weiterentwicklung des Games. Bereits jetzt ist ein Patch erschienen, der TCP/IP Support bietet, sodass man jetzt über das Internet gegeneinander spielen kann. Und auch zukünftig ist einiges geplant: Neue Gebäude und Karten (von denen es im Gegensatz zu den Siedlern nicht Millionen verschiedene mit 1000 brauchbaren, sondern eine bestimmte Anzahl an fertigen Karten gibt) sowie neue Samples, Missionen usw. Alles was an dem Spiel erweiterbar ist, wird erweitert werden! Bei genügend verkauften Spielen wurde auch mit einer PPC-Version "gedroht", also: KAUFEN! SO muss Games-Support aussehen, denn dann klappts auch mit dem Nachbarn... oder ggf. mit der heimischen Amiga...:)

Inhalt

Wertung

Spiel : Paul Burkey's Foundation

Entwicklung : Paul Burkey

Vertrieb : Sadeness Soft, GTI und Weird Science

Genre : Strategie

Grafik : 85 von 100 %

SoundFX : 82 von 100 %

Musik : 87 von 100 %

Spielspass : 90 von 100 %

Motivation : 92 von 100 %

Innovation : 89 von 100 %

Gesamt : 88 von 100 %

Fazit: Gute Strategierspiele vermisst der Amiga-User schon seit Jahren, doch dass dieses Game gleich so ein Oberhammer wird, dass jeder PCler vor Neid erblasst, wenn er kurz mal zocken durfte, dass ist schon so gut, dass es fast weh tut. Besonders vorbildlich ist natürlich der GraKa Support, der dann kombiniert mit einer PPC Version das letzte aus dem Amiga holt und der Welt endgültig zeigt, dass da noch jemand ist, der nicht dem Bill-Gates-Einheitstrott verfallen ist!

Systemvoraussetzungen: AGA oder GraKa Amiga, 2 MByte RAM, 020+, 2xCD-ROM, HD

1.73 foundation_mar

Der FOUNDATION-Test vom MARTEX

Hallo! Danke, dass ihr diese Seite angeklickt habt, ich möchte euch heute von meinen Erlebnissen mit dem Spiel "Foundation" erzählen. Los geht's!! Dieser Test soll euch einen Vorgeschmack bieten, ein Kompletttest (3T?) des Spieles ist die Aufgabe eines Spielemagazines, gerade weil Foundation das komplexeste Spiel ist, das mir je untergekommen ist.

Foundation wird als "Echtzeit-Strategie-Kriegsspiel" angepriesen. In der Tat bietet es einige neue Features, die mir bisher (PC Spiele eingeschlossen) noch nicht untergekommen sind. Wie bereits in einem früheren Test erwähnt, ähnelt es Siedler I und II, einen neuen Touch bekommt es allerdings durch die vollkommene Freiheit. Erster Vorteil: Es gibt keine Strassen. Das heisst, während deine Leute eifrig vor-sich-hin-produzieren, kannst du einem (oder mehreren) Bewohnern den Befehl geben, z.B. etwas zu bewachen oder die Landschaft zu erkunden. Ein weiterer positiver Bestandteil ist die irre Komplexität des Spieles. Du hast alle Hände voll zu tun, dein Königreich zu überwachen.

Ein Beispiel: Du baust ein Haus. Dieses Haus benötigt um zu funktionieren bestimmte Rohstoffe. Als erstes haben die Bewohner Hunger. Verständlich, aber die verwöhnten Kerle geben sich nicht etwa mit einer Nahrung zufrieden, nein, sie wollen Abwechslung! Also gelegentlich mal eine Haxe, oder mal nen` Fisch... natürlich geht`s auch mit spartanischem Essen, aber dann kann es passieren, dass die Leute unglücklich werden, und im schlimmsten Fall begehen sie sogar Selbstmord. Aber für solche Fälle gibt es ja das Krankenhaus, wo die geplagten Bauern versorgt werden, und wo die Wunden deiner Krieger verarztet werden. Aber halt - so ein Krankenhaus muss ja erst einmal erfunden werden. Dafür benötigt man ein wissenschaftliches Labor. Dieses produziert "Ideen" in Form einer

Glühbirne, die genutzt werden, sobald sie in deinem Hauptquartier angekommen ist. Sehr originell, wie ich finde. Natürlich brauchen die Wissenschaftler auch Essen, aber auch Öl, was wiederum in einer Mine abgebaut wird, die ebenfalls mit Essen versorgt werden muss.....etc.....etc.....

Ich hoffe, ich habe euch einen Einblick in die Komplexität geben können, es wäre einfach zuviel, alle Zusammenhänge zu beschreiben.

Ein kurzer Überblick über die Bewohner:

DER BAUER

Diese kleinen Trottel sind richtige Alroundtalente. Sie können 5 Sachen:

- 1.: Häuser abfackeln
- 2.: Hmm...ähhh...für-Nachwuchs-sorgen
- 3.: Boxen
- 4.: Sachen rumschleppen
- 5.: dumme Kommentare geben

zu 1:

Hat das Laboratorium eine entsprechende Erfindung gemacht, können die Bauern sich als Pyrotechniker betätigen und feindliche Buden anzünden. Diese brennen - falls sie nicht gelöscht werden - nach kurzer Zeit ab.

zu 2:

Schickt man die Bauern in ein gebautes Bauernhaus, wo sich auch Jungfrauen befinden, steigt deine Einwohnerzahl. Pfiffig!!

zu 3:

Tja, werden die Kerle sauer, kann man sie auch auf Feinde schicken, die dann (hoffentlich) ordentlich vermöbelt werden.

zu 4:

Jaaa, tragen können sie auch. Sind sogar recht stark und schleppen bis zu zwei Sachen.

zu 5:

HÄÄÄÄHHH???

I said no!

I love you sire!

UHH!

I'm on my way!

DIE JUNGFRAU

Diese süßen Geschöpfe, die übrigens wie die Bauern jede ein (gescanntes) Gesicht aufweisen, leben in der Burg, gehen aber sobald eines gebaut ist, ins Bauernhaus. Dort werden sie dann von den Bauernähhhh....betreut.

DER MAGIER

Ein wichtiger Geselle, kümmert er sich doch um die Bauangelegenheiten.

Alakazamm! Schon steht da ein Haus. Oder ein Baum. Oder ein Stein. Ohne Zauberer läuft garnichts, also seht zu, dass immer 5-6 zur Reserve bereit stehen.

DER RITTER

DER WISSENSCHAFTLER

Eierköpfiger Bewohner des Laboratoriums. Hier entstehen neue Ideen.

Positiv fällt weiterhin das sehr gute Statistikenmenü auf. Von "Jüngste Tode" (wer tot? warum tot? etc.) über Anweisungen zur Produktion und Transport bis zu graphischen Darstellungen bieten die Optionen alles, was das Echtzeitstrategiespielerherz begehrt.

Jetzt zur GRAFIK! Lassen wir zuerst einen Screenshot sprechen: Schön, nicht wahr??

Bei der Grafik habe ich nicht viel zu meckern. Sowas sieht man auf dem Amiga eher selten. Die Grafikkartenunterstützung ist vorbildlich! Ich habe Picasso96, der Computer macht jede Auflösung mit. Ferner kann man auch noch zwischen 3 verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten wählen, SMALL, WIDE, LARGE. Der Screenshot zeigt LARGE Graphik, alles andere ist entweder potthässlich (WIDE), oder unspielbar (SMALL).

Dazu später mehr.

Auch wenn man natürlich vom PC schönere Grafiken gewohnt ist, FOUNDATION kann sich trotzdem ganz gut sehen lassen (von der Grafik, meine ich). Das letzte, was ich zu den positiven Seiten des Spieles erwähnen möchte, ist das Installationsprogramm. Zuerst muss man ein Prefsfile auf die Festplatte kopieren, auf einen Doppelklick erzeugt das Prog alle nötigen Files. Durch ein tolles Optionenmenü kann man noch alle nötigen Sachen (Auflösung, AHI, Zusatzinstallation etc.) festlegen, dann klickt man entweder auf FOUNDATION.AGA (BITTE NICHT!!!) oder auf die Grafikkartenversion.

Nun bekommt man ein Intro zu sehen, nix besonderes, wie ich finde. Ich persönlich denke, dass, sobald der Amiga einen schnelleren Prozessor bekommen hat, endlich das AVI-System auf dem Amiga eingebürgert werden soll. Ich habe AVId und die PicassoIV AVI, von Lazlo Török. Ich habe mich bei ihm registrieren lassen, AVI läuft ganz gut!

Nun zu den schlechten Seiten des Spieles, die andere Seite der Münze.

Falls ich einigen von euch den Eindruck verschafft habe, Foundation wäre ein grossartiges Spiel mit wunderbarer Grafik, perfektem Gameplay, toller Motivation, bestem Sound.....So muss ich euch enttäuschen.

Ich habe diesen Test auch geschrieben, um den Höhenflug meiner beiden "Vortester" in der Nocover etwas zu bremsen. Ja, FOUNDATION ist ein tolles Spiel, aber es weisst einige mehr oder weniger grosse Mängel auf.

Zur Grafik:

Ein Screenshot ist zwar schön und gut, aber Bewegung im Spiel, das ist eine ganz andere Sache. (Übrigens: Wie oben erwähnt, teste ich das Spiel in der Grafikkartenversion!) Und die Bewegung im Spiel ist elend langsam. Daran ändert auch der Zeitraffer nix. Sobald mehr als 20-30 Bewohner auf dem Screen rumwuseln, geht der Prozessor in die Knie. Von Animation (z.B. bei den Schrittbewegungen der Leute) ist dann nichts mehr zu sehen. Stellt euch vor, Bauer Harnim Rothermehl hat den Befehl erhalten, einen Punkt zu erreichen. Im ersten Moment steht er an einem Punkt, im nächsten steht er einige Pixel weiter in Richtung Ziel, als hätte er sich kurzstreckengebeamt. Sieht echt bescheuert aus.

Die SMALL graphics Option ist ein Witz. Ich habe eine optimale Hardware (siehe oben), aber bei 640X480 und 800X600 geht nichts! Dann doch lieber Dias vom letzten Urlaub ansehen, das ganze ruckelt ohne ende. Auch dass Scrolling ist..... nicht vorhanden. Bewegt man die Maus ein Stück an den Bildschirmrand, "klockt" das Bild einen Tacken weiter. Sieht echt bescheuert aus.

Auch Grafikfehler liessen sich feststellen. Diese sind übrigens auch einem Amigamagazin beim Testen aufgefallen. Sieht man sich eine Erfindung an, erscheint ein Fenster, beim Öffnen dieses Fensters kommt es fast immer zu ekelhaften Grafikfehlern, die sich in buntem Gewusel äussern. Hier ist mir die Kiste auch schon zweimal abgeschmiert.

Was anderes: Habe ich ein gegnerisches Lager erobert, ist mein eigenes auf einmal voller Rohstoffe. Prima, denke ich, hab` ich dann wohl geplündert. Aber: In meinem Lager sind auch 50 Ideen, also alle Erfindungen. Habe ich mir ca. 20 angesehen (die Angabe 50 Ideen verändert sich nicht!), verabschiedet sich die Kiste. Software Error! Und zwar kurz nach der Erfindung des Geschützturmes. Das sieht dann übrigens auch bescheuert aus.

Noch was muss ich bemerken:

Die "Intelligenz" des Spieles lässt zu wünschen übrig. Dieses äussert sich z.B. in schlechter Koordination. Ich habe zwei Lager. Eines im Norden, eines im Osten. Das im Osten benötigt dringend Steine. Im Norden habe ich volle Bewohner und Rohstoffe. Meint ihr, auch nur ein kleiner Bauer des Norddorfes schnappt sich ein paar Steine und bewegt seinen faulen Arsch ins Ostdorf???

Fehlanzeige!!! Naja, vielleicht hat er Angst vor dem langen Weg. Oder ich hätte den Pennern keine Taverne bauen dürfen. Wahrscheinlich liegen sie alle besoffen unterm Tavernentisch.

Bei genauerem Nachdenken halte ich dies für ziemlich unwahrscheinlich. Solche Spielsituationen sind halt frustrierend.

Letztes Mal las ich noch etwas von wegen Blitzbasic. Was soll den bitte an dieser Sprache so toll sein?? Sobald der Amiga bessere Hardware besitzt, wird es Zeit, das mächtigere und leistungsfähigere Sprachen wie C++ zum Einsatz kommen!

Meine Meinung. Als letztes möchte ich die schlechte Onlinehilfe kritisieren. Was soll der Spieler mit einer seitenlangen Story anfangen, wenn in dem html-doc noch nicht mal alle Häuser stehen. Was glaubt ihr, wie verzweifelt ich war, als ich nicht wusste, wie man Raubritter ausbildet! Oder wozu die Balloonfabrik gut ist. Hier wird der Spieler echt mit dem hochkomplexen Spielgeschehen alleine gelassen. Man könnte den Eindruck gewinnen, die Programmierer hätten kein Bock mehr gehabt, weiterzuschreiben. Sehr schade!

FAZIT:

FOUNDATION ist ein nettes Spiel. Ich bitte auch alle diejenigen, die eine gute Hardware besitzen, sich das Ding zu kaufen. In der Anleitung steht, das Spiel wäre für 030`er entwickelt worden. Darüber kann ich nur müde lächeln. Ich sage: 040`er ist unterste Grenze.

FOUNDATION ist ein Schritt in die richtige Richtung. Es zeigt, was man aus dem Amiga herausholen kann. Leider ist die "beschissene" Hardware des Amiga nicht in der Lage, mit diesem ausreizenden Spiel fertig zu werden. Dadurch wird das Spielvergnügen unglücklicherweise gehemmt.

Aber allein schon durch die vielen neuen Spielideen verdient FOUNDATION eine Chance. Darum nochmal: Kauft es, bereuen werdet ihr es nicht.

ICH HABE FERTIG

Falls einer von euch noch Fragen hat, meldet euch einfach! Macht`s gut!

MARTEX

1.74 founddc_kilian

Foundation - Director`s Cut

Vor geraumer Zeit wurde der Siedler Clone "Foundation" vorgestellt und entwickelte sich prompt zu einem Verkaufsschlager. Dank der fleißigen Arbeit des Programmierers Paul Burkley erschienen auch in regelmäßigen Abständen Updates für "Foundation". Um der Wahrheit die Ehre zu geben: So viele wie für kaum ein anderes Game auf dem Amiga Sektor. Nachdem allerdings sein Publisher Konkurs ging wollte er die Arbeiten daran endgültig einstellen - Epic Marketing belehrten ihn aber eines besseren und überzeugten ihn, den Nachfolger "Foundation`s Edge" anzugehen. Vorher wurde allerdings nochmal die Original Version von "Foundation" mit allen Updates auf CD zu einem günstigen Preis (49 DM) wiederveröffentlicht. Diese Version schimpft sich nun "Foundation Directors Cut" und wird hier vorgestellt.

Das Spielprinzip

Sollte es tatsächlich noch User geben, die mit den Titeln "Siedler" und / oder "Foundation" nichts anfangen können? Für jene, werde ich hier kurz das

Spielprinzip zusammenfassen: Ihr startet mit gewissen Rohstoffen und einer Reihe von Untergebenen als Gottheit auf einer Insel mit einem Hauptquartier. Als Gott müsst ihr dafür sorgen, daß sich Euer (anfangs kleines) Volk ausbreiten und vermehren kann und selbstverständlich immer genügend Rohstoffe zur Verfügung hat. Zu diesem Zwecke könnt Ihr weitere Gebäude (z.B. Fischerei, Holzfäller, Minen, Farm, Pumpenhaus etc.) errichten, die in vielerlei Weise von den anderen abhängig sind. Um z.B. eine Bäckerei am laufen zu halten, muss diese in regelmäßigen Abständen mit Weizen und Wasser versorgt werden, um Brot zu backen. Dieses Brot dient dann als Nahrungsmittel für die Bevölkerung. Und da wir gerade bei der Bevölkerung sind: Diese unterteilt sich in Arbeiter (der z.B. das Land erforschen, Güter umhertragen oder auch in den verschiedenen Gebäuden arbeiten kann), die Jungfrau (die für Nachwuchs sorgt), den Zauberer (im Gegensatz zu "Siedler" baut dieser mittels Magie die Gebäude - sofern die benötigten Recourcen vorhanden sind), den Wissenschaftler (der die Technologie weiterentwickelt; z.B. neue Gebäude oder auch bei ernsten Krankheiten ein Gegenmittel findet), den Soldaten (ein einfacher Bewacher der Gebäude), den Ritter (in Kriegszeiten unerlässlich) und den schwarzen Ritter (fast unvewrwundbar und somit die ideale Waffe). Damit liegt natürlich ein weiteres Problem auf der Hand: Man ist auf der Insel nicht alleine, sondern wird von Computergegnern (in dem Nachfolger "Foundation`s Edge" soll auch das Antreten gegen einen menschlichen Gegner möglich sein) umzingelt, die einem das Leben ebenfalls schwer machen und dem Spieler Gebäude zerstören und Land klauen. Somit muss natürlich auch für Waffenindustrie gesorgt sein....Ihr seht also: Es ist alles gar nicht so einfach und anfangs wird man sicherlich seine Zeit brauchen, bis man das Spielprinzip mit all seinen Feinheiten kapiert hat, aber danach erwarten Euch Stunden ungetrübten Spielspaßes, den ihr in Foundation in zwei Wegen erreichen könnt: Entweder ihr spielt die Missionen (über 50) und lernt Schritt für Schritt alles über Foundation und seine Eigenarten oder ihr macht ein individuelles Game, wo ihr selber das Spielziel, die Anzahl der Gegner und sogar die Landschaft, in der gespielt wird (z.B. Lava oder Eis), bestimmen könnt.

Besonderheiten von Foundation

Auf jedes Feature explizit einzugehen wäre sicherlich etwas langatmig und für den Verfasser dieses Textes auch nur scher machbar. Dennoch hat Foundation einiges an Besonderheiten zu offerieren, die natürlich innerhalb eines Testes geklärt werden sollten. Im Gegensatz zu "Siedler" sterben z.B. regelmäßig ältere Teile euer Bevölkerung aus Altersschwäche - allerdings können Leichen immer noch ins Krematorium gebracht werden, um Magie zu erzeugen, die eure Zauberer zum Erschaffen von Häusern etc. brauchen. Insgesamt gibt es in Foundation über 20

verschiedene Gebäudearten, die leider teilweise noch nicht einmal im Online-Handbuch (eine englische HTML Datei) erwähnt werden - probieren geht hier also über studieren. Allerdings sind nicht alle Gebäude von Anfang an nutzbar, sondern müssen erst vom Labor, das für die technische Entwicklung verantwortlich ist, erfunden werden. Was mir ebenfalls noch erwähnenswert erscheint, und nebenbei die Liebe des Programmierers zum Detail hervorragend verdeutlicht, ist die Tatsache, daß jede Person in Foundation über eine eigene Identität, also inkl. Namen und Bild, verfügt. Was den Siedler Fan immer schon gestört hat, war das Fehlen einer Funktion, mit der man Handel mit Mitspielern betreiben konnte. So kam es in Siedler unter Umständen vor, daß man Unmengen an Kohle hatte, aber kein oder nur wenig Eisen, um diese Kohle auch sinnvoll einzusetzen. In Foundation gehört dieses Problem der Vergangenheit an und man kann auf einer Art Markt Produkte gegeneinander tauschen, um so an dringend benötigte Waaren zu gelangen. Fairerweise sollte man aber auch erwähnen, daß man zu diesem Mittel nur in Notsituationen greifen sollte, denn die Tauschwerte haben es in sich. Eine weitere Besonderheit von Foundation besteht in dem "Game Speed" Einsteller. Wie der Name schon sagt, kann man hier die Geschwindigkeit einstellen, um so langwierige Prozesse zu verkürzen; diese Option ist zwar nett, aber in der Praxis sollte diese höchst selten zum Einsatz kommen, denn normalerweise hat man immer etwas zu tun bzw. zu regeln. Es gibt noch zahlreiche weitere Besonderheiten an Foundation, aber da das Spiel dermaßen komplex ist, würde es den Rahmen des Artikels sprengen, wenn ich hier alles anführen würde....

Grafik & Sound:

Auch wenn es bei Strategiegames mehr auf das Spielprinzip an sich ankommt, so ißt das Auge auch hier mit. Und gegen die Grafik von "Foundation" kann man wirklich nix sagen. War schon Version 1.0 grafisch recht ansprechend, so hat sie sich in der aktuellen Version 1.25 zu einem wahren optischen Leckerbissen gemausert. So wurde das ganze mittlerweile für Grafikkarten optimiert, was die Einbindung von Features wie Gouraud Shading und Texture Shading möglich machte. Aber auch so triviale Dinge wie Schattenwürfe und sanfte Hügel wurden fest implementiert, was zusammengenommen einen hervorragenden Eindruck macht, wie man unschwer auch den Screenshots entnehmen kann. Nicht verschwiegen werden sollte allerdings auch die Tatsache, daß die Grafik nur auf gut aufgerüsteten Rechnern (ich würde mal 040 samt GraKa und einer ordentlichen Portion Fast Ram sagen) wirklich flüssig läuft. Für AGA-only User bietet das Programm allerdings noch die Möglichkeit, die neuen Features abzustellen (=> Geschwindigkeitszuwachs) sowie, sollte das immer noch nicht ausreichen, die vorhanden, recht großen in-Game Grafiken durch kleinere Versionen zu ersetzen. Ach ja: Die Auflösung kann selbstverständlich auch frei gewählt werden - auch das Spielen im Fenster

auf der WB ist möglich (was aber nur 68060 Besitzern empfohlen sei). Auch beim Sound gibt's wahrlich nichts zu kritisieren: Neben einem CD Audio Track, der perfekt zur Atmosphäre passt und in keinster Weise nervig ist, gibt's noch eine (gelungene) Titelmusik sowie die obligatorischen Spielgeräusche, die man auch über AHI ausgeben kann. Auch den Sound kann man im Voreinsteller noch konfigurieren und dort auch abschalten. Da "Foundation" modular aufgebaut ist, haben Fans schon alternative Soundfiles komponiert, die sich kostenlos im Aminet runterladen lassen und teilweise echt gut klingen.

Systemanforderungen & Installation

"Foundation" benötigt als Minimum einen AGA Amiga mit 6 MB Fast Ram und einem 030er Prozessor. Mit dieser Konfiguration kann man aber bestenfalls das Spiel in Zeitlupe bewundern - zum spielen wird man damit sicherlich nicht kommen. Somit sei eine 040er oder 060er CPU sowie mind. 8 MB Fast Ram zum sinnvollen spielen empfohlen - eine Grafikkarte, egal ob diese unter CyberGFX oder Picasso96 läuft, ist, aus meiner Sicht, ebenfalls ein unabdingbares Muss. Denn "Foundation" macht erst ab 640 X 480 richtig Spaß. Ein CD Laufwerk ist ebenfalls Pflicht, da das Game nur auf einer (selbstgebrannten !) CD ausgeliefert wird. Eine Installation auf Festplatte ist zwar nicht notwendig (das Spiel kann komplett von CD gespielt werden), kann aber bei Bedarf durchgeführt werden (Komplettinstallation belegt etwa 88 MB auf der Platte).

Fazit

"Foundation" ist für mich in dieser Version eines der Highlights des `99 Jahrgangs, was nicht zuletzt an dem konkurrenzlos günstigen Preis von 49 DM (!) liegt. Strategiefans, die das Original noch nicht besitzen, müssen hier einfach zugreifen - für Besitzer des Originals lohnt sich der Kauf natürlich nicht, da man mit den kostenlosen Updates auf die selbe Version wie der "Director`s Cut" kommt. Das Game an sich macht höllischen Spaß und vermochte mich stundenlang vor dem heimischen Amiga zu fesseln - einen Gedanken an aktuelle PC Spiele wird man nach dem Erwerb von Foundation nicht mehr verschwenden. Kurz & knapp: Kaufen!

Info & Bewertung

Anbieter Epic Marketing

Preis 49 DM

Genre Strategiespiel (Siedler Clone)

Menge (in MB) 125

Fazit: 90 %

Kilian "The Bruce" Servais

1.75 foundation_komp

Spieltips die nicht im Handbuch stehen.

Erstellt März/April/Mai/Juni/Juli/August 1999 von Ritter Neupel.

Mission 1 & 2 / Allgemeine Hinweise:

N A H R U N G S M I T T E L

- die Verteilung von Wasser, ist oberstes Gebot und Lebensgrundlage Nr.1

Es ist immer Besser ein Pumpenhaus mehr zu haben als Gebraucht wird.

- in den meisten Häusern findet man ein Symbol [ol-] was auf Rot oder Grün geschaltet werden kann.

ROT: Die Versorgung mit Lebensmittel wird abgebrochen.

GRÜN: Das Gebäude wird mit Lebensmittel beliefert.

- wird die Versorgung der Bewohner mit ausreichend Brot und

Fleisch Garantiert, werden schneller mehr Arbeiter (Bauern)

geboren. Vorausgesetzt in den Bauernhütten sind die

Proportionen auf 6 Jungfrauen und 2 Bauern gestellt.

- ist genügend Obst und Gemüse im Angebot, und wird dies

vor der Verteilung im Krankenhaus, in der Taverne oder

in der Kirche zwischengelagert bleiben die Bewohner

länger der Siedlung erhalten.

- Lebensmittel aus dem Krankenhaus steigert die Gesundheit.

Lebensmittel aus der Taverne und der Kirche hebt die Moral

und die Lust am Leben/Arbeiten der Siedler.

Merklich senkt sich die Selbstmordrate.

Es ergibt sich daraus aber auch ein Nachteil. Für geplante

Reparaturen oder Neubauten steht sehr wenig Magie zur

Verfügung, die dann durch Handel oder Kauf angeschafft wird.

TIP:

- Die wenigen Kreuze, sollten sie im HQ lagern, werden zu

Magie, wenn man kurzzeitig ihre Lagerbestandsaufnahme (10/50)

auf 0/50 setzt, und im Menü Warenproduktion + Warentransport

das Symbol Magie auf den dritten Platz schiebt.

Die Produktion von Gold und Wasser hat erste Priorität.

Das Ganze setzt natürlich Voraus, das ein Krematorium

in der Siedlung steht. Sind alle Kreuze zu Magie geworden

wird die Prozedur rückgängig gemacht.

.....

Wer sich dann schon auf die Warnanzeige freut:

* KEIN VORRAT MEHR AN KREUZE *

Wartet vergebens. Das wäre ja gleichzusetzen mit:

" Mache mehr Tote "

Ist ein Bauer, Zauberer, Forscher, Ritter.... oder eine Jungfer
gesundheitlich/moralisch Angeschlagen, Erkennbar am
grün,-gelb,-roten Balken empfiehlt es sich diese Person
ins Krankenhaus, in die Taverne oder Kirche zu schicken,
um von dort Nahrung zu holen.

Die Lebensmittel aus den Gebäuden ist Spezialbehandelt und
ruft andere Reaktionen hervor als die übliche Verpflegung.

Ist ein Bewohner kränklich, hat aber ein hohes Alter
erreicht, Lohnt der Gang nicht.

Der Beste Weg: Man baut seine Bauernhöfen immer in der
Nähe der drei Gebäude und die Bewohner bleiben auf lange
Gesund und zeugen entsprechend starke Nachkommen.

Wächst die Siedlung, sind der Bau von Krankenhäuser,
Tavernen und Kirchen selbstverständlich. Wenn auch viel
Material gebraucht wird ist die Anschaffung vorteil-
hafter als der Bau einer weiteren Nahrungsmittelfabrik,
die bei genügend Farmhäuser, sowieso nur Fleisch
produzieren soll.

A N G R I F F D E S F E I N D E S

- Wer an vorderster Front einen Wachturm oder Kanonenturm
zu stehen hat, und dort von feindliche Ritte angegriffen
wird, sollte nicht darauf Vertrauen, dass die zwei,drei
Feinde über kurz oder lang besiegt werden.

Ich habe mehrfach Beobachtet wie zwei Ritter lediglich
zum gutbestückten Turm vorpreschten um meine Ritter
herauszuholen, dann aber geschwind wieder in Richtung
Heimat marschierten, gefolgt von meiner Garde.

In Feindesland angekommen wurden sie hinterrücks nieder-
gestreckt.

Also VORSICHT !!! Feinde die nicht zum Kampf antreten,
nicht hinterher laufen. Die eigenen
Ritter markieren (anklicken) und in
den Turm zurückschicken.

B A U M A T E R I A L

- Zu jeder Mine sollte mindestens ein Schmelzhaus gehören,
und neben jeder zweiten Steinmetzhütte auch. Die Produktion auf Gold oder Stahl setzen.

- Eine Försterhütte arbeitet nur Ertragreich, wenn um ihr herum genug Platz bleibt,

für die Neuerschaffung von Bäume durch den Zauberer. Jeder gefällt Baum hinterläßt, anscheinend zeitlich Begrenzt, einen Stumpf, der das Herbeizaubern von Bäume an gleicher Stelle verhindert.

Mission 3 : L A B O R A N G R I F F

- Gegenüber von Level_1 und Level_2 bietet die Mission 3

"Der Laborangriff" mit zwei Computergegner verschiedene Möglichkeiten zur Auftrags Erfüllung.

1.) Mit der Erfindung und dem Bau der Kaserne setzt man alles in die Ausbildung von Ritter. Produziert Waffen und schlägt mit der Möglichkeit Bauern können Feuer legen, bei Feind zu. Bevor es jedoch dazu kommt vergehen gut 80 Jahre.

2.) Der andere Weg dauert etwas Länger, ist aber Effektiver.

Wer seine Siedlung wirtschaftlich (Bau/Versorgung) im Griff hat, wartet auf die entscheidende Erfindung zum genialen Überfall. Nachdem sämtliche Bauwerke von den Wissenschaftlern eine Arbeiter Up_Gerade bekommen haben bietet sich der Bau einer Ballonfabrik an.

Mit dieser Erfindung gelangen Bauern, Jungfern und Ritter per Luftpost an jeden beliebigen Ort im eigenen, als auch in Feindesland. Man schwebt über alle Hütten hinweg und steuert per Maus (rechter Taste) den Ballon über das Labor des Feindes.

Landet kurz auf dem Boden um Soldaten und (oder) Bauern abzusetzen, die dann mit noch frischen Kräften das Labor abfackeln.

Hat der Gegner den Angriff überstanden holt man per Luftfracht Nachschub.

Genial Einfach - einfach Genial !

MEIN SPIELSTAND:

Jahr185Technologiestatus 10

Siedler gesamt432

Arbeiter298Jungfern 76

Zauberer 03Wissenschaftler 11

Ritter 45

Gebäude 70Inseleroberung 51%

ERBAUTE OBJEKTE:

Bauernhütte 07Mine 04

Schmelze 06Steinmetzhütte 04

Försterhütte 03Pumpenhaus 06

Kaserne 01Waffenschmiede 01

Brauerei 03Farm 05

Bäckerei 03Fischerhütte 05

Krankenhaus 03Taverne 02

Kirche 01Krematorium 02

Warenspeicher 01Hauptquartier 01

Wasserspeicher 01Erzspeicher 01

Labor 03Nahrungsmittelfabrik 01

Kanonenturm 02großer Turm 01

kleines Fort 01Ballonfabrik 01

ERFUNDENE - NOCH NICHT GEBaute OBJEKTE

Zaubererhütte ,Nahrungsmittelspeicher

Spieltips die nicht im Handbuch stehen.

Mission 4 : Das erste Gefecht

Es führen bekanntlich viele Wege nach Rom. So auch in Mission 4.

Aufgabe ist: - das rote Team vollständig , bis zum letzten Mann, zu vernichten.

Eigentlich nichts besonderes, geht es doch in jeden Eroberungslevel darum den Gegner platt zu machen.

Begonnen wird recht Einfach mit Hauptquartier, Farm, Labor und zwei kleine Wach - türme. Als Startmannschaft hocken im HQ bereits 20 Ritter herum und warten auf den Marschbefehl. Nun, der radikalste Weg wäre : - mit allen Mitteln eine Kaserne und Waffenschmiede bauen und Ritter machen was das Zeug hält. Dazu ein Pumpenhaus, eine Mine und Schmelze bauen die für Materialnachschub sorgt.

Damit männliche Nachkommen das Licht der Welt erblicken , wären zwei Bauern - hütten im Verhältnis Jungfern 6 : 1 Bauern genug.

Das Labor ist in dieser Variante Sekundär zu behandeln. So kann die Produktion und der Transport von Erfindungen ans Ende der Wirtschaftskette (Menü) gesetzt werden. Der Gegner beginnt mit dem gleichen Potential an Siedlern,Ritter und Hütten, Neigt aber eher dazu nicht sofort einen Überfall zu starten.

Muß man doch davon Ausgehen , daß das Konzept nicht aufgeht weil die Waffen - schmiede oder die Kaserne mit ihrer Produktion überfordert sind.

Nachdem ich im zweiten Versuch wiederum ,ohne sichtlichen Erfolg ,meine Attacken und somit meine Siedlung aufgeben mußte, setze ich auf Weg zwei.

Eine Zerreißprobe. . .

im wahrsten Sinne, aber mit Aussicht auf Licht am Ende des Tunnels.

Meine Strategie begründet sich auf...

- 1.) Sicherung / Erhöhung der Versorgung mit Lebensmittel ,wodurch (mehr) gesündere und stärkere Nachkommen / Ritter entstehen.
- 2.) Verbesserung der Feindabwehr durch Förderung des Technologie - statuses / Erfindungsreichtums.
- 3.) wirtschaftliche Stärke und bessere Technik, gepaart mit einer Elite starker Bauern und Ritter, die dem roten Team in jeder Hinsicht Überlegen sind und die große Schlacht siegreich beenden.

Begonnen habe ich , wie das andere Team , mit einer Farm ,einem Labor und Wach - türme. Zunächst baute ich in waldreicher Gegend eine Försterhütte, dann eine Mine

und gleich da neben eine Schmelze. Immer daran denkend das die kleinen Kerlchen nicht so Weit laufen sollten. Für den Nachwuchs habe ich nach Bauabschluß des Pumpenhauses eine Bauernhütte errichtet. Am Besten stehen Burkey`s Pimpertempel zwischen Wasserversorgung (Pumpenhaus) und einer Farm. Die Belegung der Betten sollte für Jungfern auf 6 (sechs) und die der Bauern auf 1 (eins) stehen.

Da die beiden Wachtürme allem Anschein ziemlich deplaziert rechts und links vom Hauptquartier stehen und die Bewohner in ihnen einen nahenden Feind weder hören, geschweige denn sehen können, muss ein dritter Turm (kleines Fort) gebaut werden.

In Richtung Feind , gerader Luftlinie zum HQ.

Somit wird der Möglichkeit vorgebeugt
einem plötzlichen Angriff hilflos gegen -
über zu stehen.

Die Ritter aus den hinteren Türmen werden
Wahlweise nach vorn gezogen.

Das rote Team genießt es , ohne große Umwege, Schubweise einen Plünderungs -
angriff zu starten. Meist erscheinen zwei Bauern, die in Kämpfe verwickelt werden.
Jedoch die Nachhut besteht oft aus 4 - 5 Bauern die im gleichen Atemzug Gold aus
dem HQ stehlen. Feindliche Ritter sind selten dabei.

Damit die Ritter im Turm 3 auch Richtig in Kampf Stimmung kommen stelle Sicher ,
daß die Lebensmittelversorgung dorthin Garantiert ist und den Verteidigungshebel
im Turm stelle auf 85%.

Auch wenn die Jungfern willig sind, schicke keine in Försterhütten oder zum
Steinmetz. Sind die Weibsbilder dorthin verschwunden dauern die Pausen zwischen
Arbeit und Essen doppelt so lange. WARUM ? Na weil jepimpert wird. Nix gut.
Materialnachschub in Gefahr ! In Wachtürme, Farm, Fischerei und Krematorium habe
ich nichts ungewöhnliches Bemerkt, wenn Jungfern (1 bis 2) darin wohnen.

Im Labor, der Mine oder Schmelze haben die Weiber auch nichts verloren. (Arbeitsbremse)
Problematisch ist das Erbringen von Fleisch , wenn sich keine Reserven zum Austausch
anbieten. So muß auf Material verzichtet werden. Ein Labor verpulvert pro Experiment
2 Flaschen Öl. Alles was über 6 Flaschen geht kann verkauft werden. Beim Verkauf
von Magie gegen Fleisch können gute Ergebnisse erzielt werden.

Denke immer daran Obst,Gemüse,Weizen bekommst Du aus der Farm und Brot später
aus der Bäckerei, ABER Fleisch ist der Schlüssel für männliche Nachkommen und
gesunde Siedler.

Damit der Kinderladen läuft , genügen drei (max. vier) Bauernhütten.

Leider kann es vorkommen das die Förster und Steinmetze mit der Zeit alles Material
abgebaut haben und per Zauber noch keine Bäume / Steine geschaffen werden können.
Da Hilft der Bau einer abgelegenen Mine ohne Schmelze. Sie Produziert ausreichend
Kohle,Stein,Erz und Öl , sodaß nur noch Holz bei Bedarf erkaufte werden muß.

Schaffst Du es Deine Wirtschaft bis zum Jahr 40 in Schwung zu halten und hast alle notwendigen Bauten errichtet, konzentriere Dich auf die Bildung von Ritter, Laboranten und Reparaturen.

Hier mein Spielstand im Jahr 43:

Technologiestatus 5

Bauernhütte3Labor1Bauern101

kl.Turm3Kaserne1Jungfern37

Pumpenhaus3Försterhütte2Zauberer1

Mine3Schmelze2Laborant4

Fischerei2Farm2Ritter32

Bäckerei1Brauerei1

Steinmetzhütte2Krematorium1Durchschnittsalter25

Waffenschmiede1Krankenhaus1

Bereits Erfunden, aber noch nicht Gebaut.

Zaubererhütte , großer Turm , Warenspeicher , Kirche

Damit die Eisenproduktion und deren Vorrat nicht ins Stolpern gerät , habe ich folgende Einstellungen anzubieten:

WaffenschmiedeEisen(1/3)KaserneGold(2/5)

Kohle(1/3) Rüstung(5/5)

Ritter(5/voll)

Bauer(5/5)

Hast Du genügend Ritter (40) kann die Ausbildung vorerst beendet werden.

Ein Vordringen des Feindes ist so unmöglich und seit dem (Jahr 44) war auch keiner gesichtet.

So wuselt und wurschtelt man sich bis ins Jahr der entscheidenden Erfindung.

>>Die Bauern haben die Möglichkeit Brände zu legen.

Meine Wissenschaftler ließen sich damit bis zum Jahr 62 Zeit. Was mich überaus fröhlich stimmte. Ich begann sogleich einen ersten Vernichtungsfeldzug gegen Rot.

Fünf Ritter und acht Bauern fielen über die Hütten her. Ein unglaubliches Gemetzel spielte sich ab. Gleich drei Feindeshütten habe ich in Brand gesteckt. Damit sich der Feind nicht erholen kann , wurde eine weitere Kolonne aus Bauern geordert.

Die Zauberer verschwanden nach Restaurierung in Hütten die dann sofort Abgefackelt wurden. So`n Pech, sie verbrannten oder stellten sich ,schwer Angeschlagen, in die Landschaft. Sobald die Magie des feindlichen Teams verbraucht ist kannst Du zuschauen wie ein Gebäude von 100% bis zur Auflösung -1 brennt.

Mit dem Jahr 74 - Status 6 blieb dem Feind nur noch das Hauptquartier, was zusätzlich von meinen Bauern (15) geplündert wurde. Ein paar Ritter (4) umstellten das HQ und die Mission 4 ist Geschichte.

Ergebnis: Mission erfüllt *Jahr 74 *Status 6 *Morde 86

Mission 5 : Abrüstung

Entfernen Sie die feindlichen Waffenschmieden

Wie bereits die Aufgabe erklärt geht es , ähnlich wie in Mission 3 , um die Zerstörung diverser Bauwerke. Jetzt muß die Waffenschmiede daran glauben.

Da ich derweil in strategischer Wirtschaftsführung viele Erkenntnisse gesammelt habe , ist mein Ziel auch "Diesmal" :

- Aufbau einer starken und geschützten Siedlung.
- Ausbildung und Förderung der Ritterbestände.
- nach erreichtem Technologiestatus ,mit der Möglichkeit zur Brandstiftung, den jeweils schwächeren Gegner zuerst ausschalten.

Da wieder zwei Gegner zu bekämpfen sind ,ist es Gut zu Wissen wie Groß / Klein das eigene Territorium ist.

Entlang der blauen Markierung (Zone) kontrolliere (untersuche) die Insel.

Du findest viel Material, was von Bauern ins HQ getragen werden sollte.

Auch eine Erfindung liegt irgendwo herum. Bei der Besichtigung merke Dir wo das Försterhaus errichtet wird. Hast Du alle Waren eingesammelt, mache Dich an die ersten Bauwerke. Je nach Verfügbarkeit des Materials errichte zuerst eine Mine, eine Schmelze und die Försterhütte. Achte darauf das die Wege zum HQ und untereinander aller Bauwerke nicht zu Weit sind.

Wie auch in den anderen Missionen hat sich als sehr Effektiv heraus gestellt, wenn die Bauernhütten zusammen und in der Nähe einer Farm stehen, inklusive der späteren Errichtung des Krankenhauses an angrenzender Stelle, entstehen kaum Verluste durch schlechte Gesundheit. Die Lebenserwartung steigt und das Durchschnittsalter der Arbeiter liegt zwischen 23 und 27 Jahren.

In dieser Mission habe ich keine Steinmetzhütte gebaut :

- 1.) das Gelände bietet nicht ausreichend Material für den Steinmetz.
- 2.) die Erfindung Steine für den Steinmetz zu Erschaffen kommt frühestens nach Unmengenanderer Erfindungen (+Upgerade, neue Gebäude).
- 3.) eine Mine ohne angeschlossener Schmelze steht näher am HQ als die eventuelle Steinmetzhütte.

Meine Aufbauten:

(Pumpenhaus, Labor und Mine im Gelände schon vorhanden.)

Ich habe diese Bauten in entsprechender Reihenfolge ,nach der Erkundung, errichtet.

Mine, Schmelze, Försterhütte, Bauernhütte (6:1), Farm, Pumpenhaus, kl.Turm, Bäckerei, Farm, Pumpenhaus, Mine, Fischerei, Schmelze, Brauerei, Krematorium, Bauernhütte (6:1).

Da bereits zu Beginn schon eine Mine in der Landschaft steht ,habe ich die zweite Mine als Steinmetzersatz erbaut (ohne nebenstehender Schmelze)

Zwischendurch stets die Warenliste durchsuchen und Fleisch kaufen. Du kannst auch

Handeln, aber bis eine Partei den Handel annimmt oder ablehnt vergeht viel Zeit.

Zuviel kostbare Zeit, denn der Feind greift Schlagartig im Jahr 20-21 aus zwei Richtungen an. Schütze Dein Hauptquartier vor der vorzeitigen Plünderung. Die Gegner erschaffen, wie die Analyse zeigt, in der Anfangsphase Unmengen Bauern und Ritter. Sie scheinen die Produktion von wichtigen Lebensstrukturen in der Wirtschaft nur auf das nötigste zu Begrenzen. Daher muß das fehlende Produkt beim Feind geklaut werden ! Stelle die Verteidigung durch Ritter Rund um das HQ auf 50%.

Ein Überfall findet vermehrt in Gruppen statt.

Die Mission lautet : Vernichte alle Waffenschmieden.

Ob die Gegner das gleiche Ziel verfolgen, oder ob es nur meine Aufgabe ist rief in mir eine List hervor. Solange ich keine Waffenschmiede benötige, wird sie auch nicht gebaut. So habe ich die Kaserne errichtet und ein weiteres Pumpenhaus.

Dieses Pumpenhaus steht ziemlich in der Mitte der Insel und verkürzt die Versorgung mit Trinkwasser.

Als lästig Empfundene habe ich die andauernde Meldung "Der Feind naht !" obwohl es sich dabei um einen Angriff der Gegner Rot und Gelb untereinander handelt.

Zustande kommt dies wenn Einer der beiden Teams durch Dein Territorium latscht, was nicht anders geht, wenn Du Dir mal die blaue Zonenlinie betrachtest.

Also, Angriff heißt nicht gleich Angriff. Ich halte es für Sinnvoll, die Richtung aus der Feinde kommen mit kl. Türme od. andere Bauwerke zu versehen, in dem dann genügend Ritter sitzen, die jeglichen Angriff niederschlagen. Da braucht man nur ab und an die Kreuze einsammeln und ins Krematorium schaffen.

Die Meldung "Der Feind naht !" wird, wenn auch Lästig, uninteressant.

Weitere Bauten nach Vollendung von Jahr 21.

(Kaserne, Pumpenhaus, siehe oben.) kl.Turm, Förster, Farm, Waffenschmiede, Krankenhaus, Mine, Schmelze, Warenspeicher, Brauerei, Bäckerei, Krematorium. Das Krankenhaus sollte immer Günstig zu den Bauernhöfen und Farm(en) stehen. Alle Bauwerke habe ich innerhalb von 50 Jahre gebaut, Fleisch gekauft und Reparaturen durchgeführt.

Ist Dein Materialbestand ausreichend, beginne nach Errichtung der Waffenschmiede langsam mit der Erschaffung weiterer Ritter.

Halte die Wirtschaft am laufen und warte auf die Erfindung der Brandstiftung.

Im Menü der Spielerstatistik hat vielleicht Rot oder Gelb noch die meisten Bauern und Ritter ---- Noch ! Aber, der Vergleich zeigt, daß die Wirtschaft mehr oder minder am Boden liegt (Gold,Bauwerke,Lebensmittelproduktion)

Ist die Produktion der Holzfäller/Förster erschöpft stelle die Zahl der Bewohner in der Försterhütte auf ein Bauer und schicke 4-6 Jungfrauen hinein. Fungiert als Bordell zum Poppen. Leider muß dann auch Holz gekauft werden.

Übersicht aller Bauwerke bis zum Jahr 50.

Bauernhütte3Labor1Bauern112

kl.Turm3Kaserne1Jungfern49

Pumpenhaus4Försterhütte2Zauberer2

Mine4Schmelze3Laborant5

Fischerei1Farm3Ritter49

Bäckerei2Brauerei2

Warenspeicher1Krematorium2Durchschnittsalter24

Waffenschmiede1Krankenhaus1

Bereits Erfunden, aber noch nicht Gebaut.

Steinmetzhütte, Zaubererhütte ,

Die Produktion läuft auf Hochtour und der Feind kommt zusehends in Schwierigkeiten.

Auf Grund guter Materialvorräte habe ich die Siedlung vergrößert.

- im Jahr 52 ,zweites Krankenhaus

- im Jahr 55 ,zweite Fischerei

- im Jahr 59 ,zweites Labor

- im Jahr 68 ,drittes Krankenhaus ,vierte Farm

Im Produktions & Transportmenü habe ich das Symbol für Erfindungen auf zweiter Stelle gesetzt, sowie das der Holzbeschaffung ans Ende. Grund war die mir zu Langsam arbeitenden Wissenschaftler. Zwischen jeder Neuentwicklung vergingen ca. 8 Jahre.

Wenn Du ein zweites Labor etwas Früher errichtest verkürzt sich eventuell die Zeit bis zur Erfindung "Die Bauern haben die Möglichkeit Brände zu legen."

Ich mußte auf diese Erfindung geschlagene 74 Jahre warten. Egal, dafür war meine Siedlung das Königreich aller Gründer. (Gold 110, Stahl 100, Stein 115,)

Der größte Teil aller Materialien steht über 50 Stück. Außer Fleisch,Holz,Erz.

Als ich nun die Erste Truppe in Richtung Feind befehligte viel mir auf, das ein Ritter mit Blaumantel der mehr als 4 Bauen unversehrt niederstreckt zum Raubritter wird.

(Schwarzmantel) Obwohl jetzt meine Erfinder Kirche, großer Turm und Nahrungsmittelfabrik erdachten, worüber ich nur herzlichst Lachen konnte, erfüllte ich die Mission 5 mit 100% bei 197 Morde und noch 60 lebende Ritter im Jahr 81.

Spieltips die nicht im Handbuch stehen.

Mission 6 : Erste Rettung

Retten Sie 5 Menschen aus der entlegenen Hütte.

Das war und dürfte der leichteste Level. sein.

Die Insel ist zwar Groß und das gelbe Team wie Wild auf Angriff eingestellt.

Aber die schnellste und humanste Lösung

bietet sich wie folgt.....

Erkunde das Territorium mit einer Jungfer Exakt an der roten Zonenmarkierung. Erkunden heißt

in unserem Fall : Ein Schritt unterhalb der roten Linie vom Rand des Ufers bis zum anderen Ufer Richtung Hauptquartier. Kommt die Jungfer in das Heimatgebiet, hole aus der abgelegenen Hütte 5 Bauern und stelle sie ins Gelände. Ziehe ein Rahmen um alle Fünf und marschiere den gleichen Weg, unterhalb der roten Markierung in die Heimat. Mission erfüllt. *Jahr 2 *Status 2

Mission 7 : Starkes Gefecht

Vernichten Sie das rote Team.

Bemerkung:

Die rote Siedlung ist sehr stark.

Die schon vorhandenen Bauten wie Mine, Labor und Försterhütte bringen in keinster Weise die erhofften Materialien, die für den Beginn der Mission erforderlich sind. Setze darauf, auch hier wieder mit Herbeiführung eines Wirtschaftsimperiums den Gegner in die Knie zu zwingen und errichte eine Siedlung, ähnlich meiner Reihenfolge, bis zum Jahr 45 - 50. Während die ersten Gebäude entstehen erkunde mit einer Jungfer die Inselgröße. Bewege sie immer dicht am Ufer entlang, um vom Feind vorerst verschont zu bleiben. Auch findest Du im eigenen Gelände verschiedene Materialien.

Meine Aufbauten :

Farm, Bauernhütte, Schmelze, Labor, Mine, Pumpenhaus, Schmelze, Mine, Bauernhütte, Farm, Pumpenhaus, Bäckerei, Kaserne, Förster, Brauerei, Krankenhaus, Krematorium, Fischerei, Mine, Bauernhütte, Farm, Förster, Kirche

Bis hier ... und das Jahr 36 mit Technologiestatus 5 wurde vollendet, als die Meldung erschien: <Die Bauern haben die Möglichkeit Brände zu legen>

Ungeachtet dessen, baute ich an meinem Ziel weiter und gab ein Pumpenhaus, eine Bauernhütte, Brauerei, großer Turm, sowie ein Warenspeicher in Auftrag.

In dieser langen Bauphase mußte natürlich Fleisch stetig nachgekauft werden. Jedoch durch ausreichend Material war das kein Problem. Selbst Reparaturen waren immer möglich. Meine Siedler waren so Gesund und Fleißig, die wollten einfach den Löffel nicht abgeben, das ich teilweise Magie kaufen mußte.

Die Förster sind leider nicht sehr Lange am Geschäft der Produktmehrerung beteiligt. Bald ist alles Holz gefällt und verbaut. Gib dem Förster andere Arbeit und stelle die Nahrungsbelieferung zur Försterhütte auf Rot. (Aus)

Der Gegner..

...mag stark an Bauern und Ritter sein, wie die Statistik zeigt, aber die Bauten zur Ernährung seiner Mannen und Weiber sind dürftig. Hast Du den feindlichen Turm erstmal abgefackelt und das Labor, sowie die Waffenschmiede vernichtet, bricht Panik aus. Ritter werden in die wenigen Hütten umverteilt und Rennen manchmal wie von Sinnen zwischen HQ und Bauten hin und her. Ich habe mir vorgenommen sämtliche

Nahrungsmittelbeschaffungsgrundlagen dem Gegner zu entziehen.

Farm und Pumpenhaus wird abgebrannt. Mit Geschick und List setze ich meine wenigen Soldaten so ein, daß sie die feindlichen Ritter vom Gebäude weglocken und beschäftigen, während zwei Bauern den Wohnsitz abbrennen. Damit kommen die Zauberer ins Schwitzen und der Vorrat ihrer Magie ist bald erschöpft.

Nebenbei läuft meine Ausbildung an Ritter und Bauern unvermindert weiter.

Materialien wie Gold, Erz, Stein, Stahl und Kohle habe ich in Hülle und Fülle.

Gut zum Tauschen gegen Fleisch und Holz.

Im Jahre 58, alle Bauten vom roten Team sind in Schutt und Asche gelegt. Lediglich eine Försterhütte habe ich ihm gelassen und das Hauptquartier.

- in der Försterhütte sitzen 7 Bewohner und 4 Ritter.

Solange nun aus dem HQ noch Lebensmittel gebracht werden sind Vorräte vorhanden.

- im Hauptquartier sind 117 Siedler und 24 Ritter ,
die Essen und Trinken wollen.

Da kannst Du in aller Ruhe Deine Siedlung in Schwung halten und Ritter ausbilden.

Wenn der Gegner nicht verhungern will, muß er Waren kaufen/tauschen. In der Statistikanzeige steht die Produktion von Gold und anderen Dingen bald im Keller und so werden Tauschangebote unterbreitet. ALLES ABLEHNEN !!!

Hast Du den Ritterbestand auf das mindestens Doppelte des Feindes hochgeschraubt, überfalle das Hauptquartier und schwächliche, restliche Gegner ,fallen müde und ehrenhaft in den ewigen Schlaf der ruhmreichen Ahnen.

Ich verspürte im Jahr 64 Langeweile und verschickte den Einberufungsbefehl an meine Ritter (42). Aus ausgewählten Gebäuden holte ich 30 Gardiens ab und brachte sie Außerhalb der Siedlung in Stellung. Der Abmarschbefehl wurde im darauffolgenden Jahr erteilt. Ziel: Angriff des roten Hauptquartiers in dem noch 117 Siedler und 24 Ritter um ihr Leben bangten.

Das Himmelfahrtskommando endete im Jahr 66 mit der Meldung "Mission erfüllt !" Technologiestatus 6 Personen 192 Morde 98.

Übersicht aller Bauwerke bis zum Jahr 52 Status 6.

Bauernhütte4Labor2Warenspeicher1

großer Turm1Kaserne1Kirche1

Pumpenhaus3Försterhütte3

Mine4Schmelze2

Fischerei1Farm3

Bäckerei1Brauerei2

Warenspeicher1Krematorium1

Waffenschmiede1Krankenhaus1

Bereits Erfunden, aber noch nicht Gebaut.

Steinmetzhütte, Zaubererhütte, kleines Fort, Nahrungsmittelfabrik

Mission 8 : Gefängniseinbruch

Retten Sie 10 Bauern aus dem feindlichen Gefängnis.

Bemerkung:

Bringen Sie die Bauern sicher zum Hauptquartier.

Wieder stehen völlig Deplaziert zwei Wachtürme rechts und links vom HQ. Da hat der Feind leichtes Spiel Dich auszuplündern.

Ich habe mit den wenigen Material zwei Strategien ausprobiert, konnte aber nicht die richtige Reihenfolge der zu erbauenden Hütten herausfinden.

Pumpenhaus, Farm, Mine, Förster, Schmelze und Bauernhütte oder umgekehrt. Das Ergebnis blieb unbefriedigend. Meine Gegner waren stets Haushoch überlegen sobald ich den Versuch startete meine Leute aus dem Kerker zu befreien.

Die Lösung kam überraschend.

Bevor Du irgend etwas Bauen willst, schnapp Dir zwei Jungfern und Umrunde einmal die Insel.

Am sichersten Laufen sie am Ufer, halb im Wasser. Solltest Du das Gefängnis dabei finden , merke Dir den Standort und schicke die Mädels durch klicken auf das Symbol "nach Hause" zurück zum Hauptquartier. Beide gehen jetzt auf den kürzesten Weg , Quer durch Feindesland nach Hause. Sie enthüllen das verdunkelte Gebiet und werden eventuell Angegriffen. Ist eine der Beiden bis in die Heimat vorgedrungen weißt Du jetzt welchen Weg die befreiten Siedler nehmen.

Da der Feind Garantiert in Hochform Ritter produziert und Häuser baut , wird der jetzt kommende Blitzschlag seine Strategie in Staub zerbröseln lassen.

Hole alle Ritter und 20 Bauern aus dem Hauptquartier durch Klicken auf "komm her".

wie im Gänsemarsch traben die Männer auf den angewählten Punkt zu. Dieser Punkt sollte etwas vom HQ entfernt sein, aber noch in der blauen Zone. Sind alle Männer draußen, ziehe einen Aktionsrahmen um die Leute und weise ihnen den sichersten Weg in Richtung Kerker. Bei mir war dieser unterhalb der Insel, immer am Ufer entlang. Geführt werden die eingerahmten durch den Ersten. Der muß einen weißen Rahmen haben. Bestimmen kannst Du das durch Weiterschalten der Personen.

Ist das Gefängnis in Sicht bewege den Mauszeiger über das Gebäude und klicke mit der rechten Maustaste drauf. Jetzt nimmt jeder Deiner Angreifer einen eigenen, kürzesten Weg zum Kerker und überwältigt die 32 Bewacher, sowie ankommende Feindritter.

Sobald die Flagge auf Blau umschaltet ist das Gefängnis erobert / besetzt und Du kannst Alle im Gebäude befindlichen Personen anklicken und zurück zum HQ schicken.

Sie wandern nun durch feindliches Gebiet gerade nach Hause. Schön im Gänsemarsch bis der letzte im HQ angekommen ist.

Mission erfüllt !

Mission 9 : Abrüstung 2

Vernichten Sie alle feindlichen Waffenschmieden.

Aus der Mission 5 haben die Gegner wohl nichts gelernt, daher ein erneuter Feldzug auf alle Waffenschmieden. Diesmal scheint die Aufgabe, bereits von Anfang an ,unlösbar, aber Du bist bis hier -

her gekommen, also schärfe die Klingen und den Verstand.

Nur das Hauptquartier und nichts weiter ? Das kann ja Lustig werden. Wird es auch !

Meine altbewerte Strategieform ist Dir ja hinlänglich bekannt. So errichte nach und nach diese Gebäude.

Pumpenhaus, Mine, Schmelze, Förster, Bauernhütte, Farm, Mine, Förster, kleiner Turm, Pumpenhaus, Bauernhütte, Bäckerei, Farm, Förster, Labor (eventuell auch etwas Früher), Schmelze, Förster, Mine, Bauernhütte, Fischerei, Pumpenhaus, Kaserne, Waffenschmiede, Bauernhütte, Mine, Farm, Förster, Pumpenhaus, Warenspeicher, Schmelze, Farm, Bäckerei, Brauerei, Kleiner Turm, Kirche, Brauerei, Fischerei, Farm...[*]

Das Gelände ist für den Untertagebau ideal, nur die Förster bekommen wieder zunehmend Probleme mit der Holzbeschaffung. Durch Expansion der Siedlung verschieben sich auch die blauen Zonen und zur Inselmitte hin erscheint ein kleiner Wald. Die stillgelegten Försterhütten lasse ruhig Zerfallen.

Gegen Mitte und Ende der Mission muß sowieso Holz gekauft werden.

Während der Erbauungsphase nicht Vergessen. Immer genug Fleisch kaufen.

Als große Überraschung bot sich die Möglichkeit Pumpenhäuser mitten in die Landschaft zu stellen.

Natürlich nur da wo es auch blau Markiert ist.

[*]... weil ich nicht mehr Wußte wohin mit den vielen Material und den freien Arbeitern habe ich weitere Siedlungsbauten errichtet. Und weil die Forscher mir schnell die erlösende Erfindung bringen sollten - ein nächstes Labor .Wir schreiben ANNO 65 - Mine, Krankenhaus, Bäckerei, Brauerei.

Achtung ! Das aufstellen der Kirche neben einer Farn bring nicht sehr Viel ein. Wie im richtigen Leben, wollen die Priester nur Brot, Fisch, Wasser und Wein.

Ein Krankenhaus nimmt dafür was es kriegen kann. Brot, Fisch, Fleisch, Gemüse, Obst, Wasser und Wein. Wo es zu stehen hat ist Dir ja bekannt.

Zapp, das Jahr 79 brachte die Erfindung der Brandstiftung. Jetzt geht das Kokeln und blutige Abschlachten los. Gelb oder Rot ? Der Schwächere ist zuerst dran.

Ist Deine Siedlung gut Bewacht kann man die feindlichen Angriffe an einer Hand abzählen.

Dein Einmarsch in Feindesland sollte auch von Jungfern (2-3) begleitet werden, da die blöden, geilen Pickelhauben hinter ihnen herjagen. Das Nutzte ich als Ablenkungsmanöver, auch wenn die süßen Lady`s keine Chance aufs Überleben haben.

Je mehr Bauten Du hast, desto mehr Reparaturen fallen an. Logisch !

Untersuche nach einer Angriffsschlacht, egal ob als Erfolg oder Niederlage, alle Bauten auf Schäden.

Im Jahr 88 Status 6 habe ich alle Produktionsstätten zur Waffenherstellung abgebrannt.

Mission erfüllt !Personen 284Morde 46

Mission 10 : Erste Überfahrt

Benutzen Sie den Ballon, um Zugang zu feindlichen Gebäuden zu erhalten.

Bemerkung: Fackeln Sie ein Gebäude ab.

Au Backe, hört sich ja leicht an, ODER ?

Eine sehr schöne Insel darf man also sein Eigen nennen. Kein Feind der Dich Ausplündern will.

Müßte eigentlich Spaß machen. Wollen mal sehen.

Eine Steinmetzhütte, ein Pumpenhaus und eine Ballonfabrik gibt es Gratis.

Da ich zur Erfüllung der Mission nicht viel Ritter brauche, werden einige Rüstungen gegen Fleisch getauscht. Jetzt geht der Bauzirkus los. Ich habe bis zum Jahr 25 diese Gebäude errichtet.

Labor, Schmelze, Mine, Farm, Förster, Bauernhütte, Mine, Pumpenhaus, Bauernhütte, Bäckerei, Förster, Fischerei, Mine, Farm, Brauerei, Schmelze, Labor, Kaserne, Förster, Krankenhaus, Fischerei, Krematorium, Pumpenhaus.

Der Baumbestand kann sich sehen lassen, zwar nicht im Überfluß, aber ausreichend.

Ob es Sinn macht ein drittes Labor aufzustellen kann ich hier nicht sagen, nur soviel :

Ab ANNO 25 wurde lediglich repariert und Fleisch gekauft. Ich bin geradezu eingeschlafen, weil nicht los war. Aus purer Langeweile habe ich eine Ballonrundfahrt um die feindliche Insel unternommen.

Erst mit dem Jahresbeginn 37 erfüllte sich die ersehnte Erfindung. (Feuer legen)

Es ist doch immer das Selbe mit den Brüdern (Forscher). Status 1 bis 5 wird UpGerade um UpGerade erfunden, aber erst mit Status 6 genehmigen sich anscheinend die Harlunken eine Dröhnung um auf den Gedanken der Brandstiftung zu kommen.

Mit drei Ritter und 4 Bauern ging`s per Luftpost auf Kriegsmission. Gleich das erste feindliche Gebäude wurde angesteuert und in Brand gesetzt, während ein Ritter sein Namen alle Ehre machte.

Und weil es so schön Knisterte, steckte der Bauer noch eine zweite Hütte an.

Mission erfüllt !Personen 153Morde 2

Mission 11 : Zwei Gegner

Vernichten Sie beide feindlichen Teams.

Irgendwie kenne ich das doch. Verdammt schwere Aufgabe. Aber Wer sagt denn das Wir dies nicht auch noch Schaffen ?!

Mittlerweile müßtest Du ja Übung im Aufbau und Verwalten einer starken Siedlung haben.

Darum mache ich es diesmal etwas Kürzer.

Zwei Gegner zu Vernichten ist im ersten Moment ein eiskalter Schlag ins Kontor der grauen Zellen, doch glücklicher Weise entwickeln sich die Gegner unterschiedlich Stark, was Dir Später einen Vorteil gibt.

Ich habe wieder Kontinuierlich Hütten/Gebäude errichtet das die Schwarte knackt. Meine Gegner begnügten sich mit max. 20 Hütten. Ich wollte da eher auf Nummer Sicher gehen und baute 50 (fünfzig) Gebäude, in einer Zeitspanne von 53 Jahre.

Auch wenn die netten Forscher schon im Jahr 38 die Erfindung der Brandlegung entwickelten, war mein Potential an Ritter nicht sehr Hoch und das rote Team wollte keine Ruhe geben.

Angriff, Angriff, Angriff ! Woher der die Leute nahm war mir Schleierhaft.

Welche Gebäude Wichtig sind und auf welche man gut und gerne Verzichten kann weißt Du.

Eine Nahrungsmittelfabrik habe ich ab Mission 4 NIEMALS gebraucht. Das Kaufen von Fleisch ist Billiger als die Produktion.

Wichtige Bauten in Mission 11 sind:

Mine (5-6), Farm (4), Bäckerei (2), Brauerei (2), Schmelze (3), Bauernhütte (5), Wasserpumpen (3-4), Labor (2), Krankenhaus (2), Kirche (2), Warenspeicher (2), Förster (4), Fischerei (2), Krematorium, Kaserne, Waffenschmiede und kleine Wachtürme (2).

Im Laufe der Erfindungen kannst Du auch einen Kanonenturm aufstellen.

Ob Team Rot oder Gelb, beide führen ihre Angriffe von der Uferseite (Inselmitte) aus.

In keiner ,bis Hier, gespielten Mission hatte der Gegner genügend Lebensmittel oder Goldreserven, die mir eine Niederlage bereitet hätten. Meist war zwar der Technologiestatus des Gegners Höher, nur was macht man schon damit, wenn man kaum (fast keine) Gebäude besitzt.

Nach Erfindung der Kirche & des Krankenhauses erreichen Deine Siedler den Status 5.

Um in die Schlacht zu ziehen Bedarf es der Erfindung "...können jetzt Brände legen), die der Siedlung den Status 6 verleiht. Sofern Du Dich bis Status 6 am Leben hältst.

Das heißt auch, die Menütafel Produktion und Transport muß öfters geändert werden.

Was Generell am Ende in der Produktion stehen kann ist Fleisch. Es sei denn Du baust doch eine Nahrungsmittelfabrik. Der Transport von Fleisch kann/sollte knapp über der Mitte in der Reihenfolge stehen.

Im Jahr 66, mit Status 7 erfüllte ich, der ungekrönte König Neupel Freundus, die Mission.

Personen 273 Morde 136 (Gebäude 50).

Bemerkenswert auch die Anzeige der Totenliste:

Natürlich68.

Erschöpfung09.

Ermordet18.

Zerquetscht02.

Selbstmord04.

schlechte Gesundheit02.

Mission 12 : Wintermission

Zerstören Sie die feindliche Taverne.

Jetzt beginnen anscheinend die schweren Level. Nicht nur das wieder fünfzig Jahre vergehen bis die Wissenschaft das Brandstiften erfindet, es ist mehr die ungewöhnliche Lage des Hauptquartiers.

An der Spitze einer sogenannten Landzunge steht das Gebäude, und während der Aufbauzeit muß Du Gut Überlegen WAS, und vorallem WOHIN, die Hütten gestellt werden.

Auch wenn Du nur ein Gebäude des Gegners vernichten muß, mache Dich auf heftige Gegenwehr bereit, denn die Taverne steht exellent Bewacht, zwischen zwei Kanonentürme und andere Bauten, Besetzt bis unter die Decke mit Ritter.

Vorteil dieses Umstandes : Der Feind greift Dich nicht an, solange er mit der Produktion von Bauern, Rittern und Gold, in der Statistik ersichtlich, über Dir steht.

Egal wie, Versuche mit so viele Bauern wie möglich (Schubweise) zur Taverne vorzudringen und stecke alles was Dir auf der Marschroute begegnet in Brand. Die Jungfern bieten sich auch hier als unterstützende Kraft an, wenn es darum geht den Gegner abzulenken.

Das Aufstellen von mindestens zwei Labore ist Ratsam. Doch bevor Du die Möglichkeit dazu hast errichte Pumpenhäuser, Minen, Schmelzhäuser, Farmen, Bäckerei, Bauernhütten, Brauerei, Krematorium, Kaserne, und eine Försterhütte.

Jetzt sind die Grundlagen geschaffen um ein zweites Labor in die Landschaft zu setzen.

Etwas Später kommen noch Kirche, Krankenhaus und eine Fischerei dazu. Auch ein Warenspeicher wird von Nöten sein.

Ab Jahr 60 - 70 kommen unerwartet Engpässe in der Produktion und Erzeugung von Bauern, sodaß Du einige Upgrade von 4 Arbeiter, auf 3 zurück nehmen muß. Auch wenn kein Angriff zu erwarten ist, plaziere wenigstens in den Bauernhütten Soldaten, so Fühlen sich die Jungfern beschützt und rammeln wie die Kanickel. (Vorausgesetzt es ist Fleisch und Obst da.)

Du wirst rasch Merken, daß die Arbeiter einen langen Weg zum HQ haben und nur durch gute Versorgung ihren Dienst bis ins hohe Alter verrichten. Wenn die kleinen Gruppen (3-4 Bauern) in Feindesland einmarschieren ist zuerst der Kanonenturm auszuschalten, andernfalls kommen weder Bauern noch Ritter bis zur Taverne vor.

Ich habe geschlagene 26 Jahre gebraucht, ab der Erfindung zum Brände legen, bis die Taverne lichterloh in Flammen stand.

Mission erfüllt ! Meine Verluste, 82 ermordete Siedler. Ritterbestand auf 6 gesunken.

Erbaute Hütten 31, Personen 146, verübte Morde 0 (Null).

Mission 13 : Gefängniseinbruch 2

Retten Sie 10 Bauern aus dem feindl. Gefängnis.

Dürfte eigentlich Schnell erledigt sein. Mit dem vorhandenen Material baue eine Farm und ein Pumpenhaus. Suche mit einer Jungfer die blaue Zonengrenze ab und Befehle alle Ritter (4) und 10 Soldaten, sich an der Grenze aufzustellen.

Ziehe um alle einen Rahmen und dirigiere sie dicht am Ufer zum feindlichen Kerker. Sobald dieser die blaue Flagge zeigt ,befreie ALLE Gefangene und postiere sie linker Hand am Strand entlang.

Dann ziehe wieder einen Rahmen um zwei gleichgroße Gruppen und führe sie am Ufer entlang ,Richtung Hauptquartier. Der Feind bemerkt nichts und die Mission endet mit 166 Personen und 7 Morde.

Mission 14 : Jagd auf die Roten

Vernichten Sie das rote Team.

Eine Horror - Mission hat begonnen.

Die mit Abstand schwerste Mission seit Level 01. Drei Gegner auf der Insel, wobei zwei Truppenteile (Pink und Gelb) es sich nicht Nehmen lassen, Dich ständig anzugreifen, obgleich Du ja nur die Roten Jagen / Vernichten sollst. Und die Verstecken sich hinter der Landmarke des gelben Teams.

Die sonst so einfache, gut durchdachte Strategie, einer starken Wirtschaft, ist in dieser Mission voller Überraschungen, um nicht zu sagen , Probleme.

Mit der Möglichkeit Unmengen Holz abzubauen, läßt man sich schnell Blenden, und Glaubt Alles und Jedes damit Eintauschen zu können ! Denkste Puppe. Nur eine Mine und zwei Schmelzen bringen wenig wichtiges Baumaterial, neben 3-4 Steinmetzhütten, die hier und da in die Landschaft Gestellt werden.

Damit der Nachwuchs ausreichend produziert wird brauchst Du vier Bauernhütten.

Die wollen natürlich Versorgt sein, was die Errichtung von Farmen, Pumpenhäuser und Bäckerei voraussetzt.

Ein Labor für die Erfindungen, eine Fischerei, eine Brauerei und die Kaserne müssen stehen.

Das Krematorium und ein kleiner Wachturm ist Pflichtprogramm im Überlebensplan.

Die Reihenfolge der Aufbauten bleibt Dir und der vorhandenen Materialien überlassen. In wie Weit

ein zweites Labor hilfreich ist, vermag ich nicht zu sagen, denn die Wissenschaftler (4) für ein weiteres Labor müssen erst in der Kaserne erschaffen werden. Die Produktion von Öl darf dann nicht zurückgestellt werden und genug Gold muß auch vorhanden sein.

Meine Meinung zum Wissenschaftsgebäude: Schlaf labor, ist die bessere Bezeichnung. Die Brüder saufen Kistenweise den guten Wein, verplempern Dutzende Flaschen Öl bis endlich eine erhoffte Idee im HQ ankommt. Geschlagene 63. Jahre Forschten und Fachsimpelten die Schlafmützen an der Brandstiftungsidee. Endlich Hütten abfackeln...!

Doch vorher gilt es einige Tiefpunkte zu überwinden. Der größte Einschlag wird im Jahr 60 - 63 erwartet. Das Hauptquartier muß repariert werden (18 Gold und 7 Magie). Wenn die Jungfer zur Nymphomanin wird und Bauern (max. 45) im HQ auf den Einsatz warten, schicke (15-20) Bauern in die Schlacht gegen Pink um aus dem feindlichen HQ Material zu holen.

Damit die erwiderten Angriffe gut abgewehrt werden, stelle in allen Gebäuden den Hebel / Schalter der Ritter auf 95 und 100%

Das Jonglieren der Waren (Produktion-Transport), sowie die Verschiebung (Handel,Kauf) fordert höchste Aufmerksamkeit. Spätestens dann, wenn alles Holz vom Förster und alle Steine vom Steinmetz Abgebaut, Verbaut oder Vertauscht wurden, bricht Angstschweiß aus.

Unproduktive Hütten müssen Kurzerhand von der Versorgung abgeschnitten werden und werden vorerst nicht repariert. Erst ab Jahr 80-83 können die Zauberer Felsen erschaffen.

Worauf Du Achten muß, wenn Deine Bauern Brände legen können, daß sie nicht das eigene HQ in Brand stecken ! Meine Strolche haben es getan.

Im Jahr 69, Gegner Gelb hatte schon mächtig Hütten zu löschen, Expandierte das Team Pink und die Territoriumsgrenze verschob sich zu meinen Ungunsten. Bauern, auf dem Brandstiftertrip, eben noch in blauer Zone, durchwanderten plötzlich das vereinnahmte Gebiet (Pink), brachen ihren Auftrag ab und stolzierten zurück zum Hauptquartier. Leider vergaßen sie nicht den Auftrag "Feuer legen".

Meine Ritter mußten gleichzeitig einem Angriff von Team Pink abwehren und somit ist auch die Möglichkeit in betracht zu ziehen, daß ein feindlicher Siedler mein Hauptquartier in Brand steckte.

Dem Wahnsinn nahe, viel ich Versteinert vom Computerstuhl, krallte mich im Teppich fest und biß ins Netzteil. B e s c h i s s..... F a u l..... Hilfe, meine Bauern wurden einer Gehirnwäsche unterzogen. Feuer, mein Hauptquartier steht in Flammen. Löschen nicht möglich - kein Zauberer. Kein Gold und kaum Magie. Die gesamte Siedlung lief Amok und alle Schriean herum.

Nur Gut das ich bis zum Jahr 58 den Missionsstand gespeichert hatte. Andernfalls müßte ich die Mission 14 Komplette wiederholen.

Mein Rat:Nachdem die Bauern endlich Brände legen können und die Reparatur am HQ abgeschlossen ist ,speichere unbedingt den Spielstand.

Achte auch darauf das genügend Öl zur Verfügung steht. Ist Dein Bestand auf 0 (Null) verlieren die Bauern die Funktion des Brandstiftens.

Steht das HQ in Flammen, sofort alles Material gegen Gold und Magie eintauschen.

(mind. 24 Gold und 13 Magie)

Besser noch, Du hast immer mehr als 15 Gold in Reserve und auch Magie, denn Brennt

das HQ ist Eile geboten und Du mußt Schlagartig alles zu Gold machen.

Innerhalb kürzester Zeit verdoppelt sich die Zahl der geforderten Materialien.

Vorausgesetzt Du besitzt noch (außerhalb) einen Zauberer klicke das HQ an und dann auf Reparieren. Je länger das HQ in Flammen steht, um so unwahrscheinlicher wird die Rettungsaktion.

Jeder Angriff sollte peinlichst Genau verfolgt werden und die Verteidigung Rund um das HQ wenigstens auf 95% stehen.

Ich mußte bereits vier Mal mit Ansehen wie sich mein HQ in Rauch auflöste. Der hinterhältige Anschlag, brutaler Terroreinheiten ereignete sich immer dann wenn ich für wenige Augenblicke in der Karte nach ankommende Feinde suchte und ein schon laufenden Konflikt (Kampf) nicht genügend Beachtung schenkte. Im Jahre 115, alle Gebäude vom roten Team sind abgebrannt, verschanzten sich im HQ noch 128 Bewohner, 39 Guards (Ritter), und 6 Zauberer. Mein Entschluß, mit ein paar Bauern (20) etwas zu Plündern schlug voll ins Wasser. Die Ritter trugen vorrangig schwarze (12) und rote (15) Mäntel.

In 1,5 Minuten war der Spuk vorbei. Alle gesandten Bauern (20) hingemäzelt.

Die Idee das (ein) feindl. HQ in Brand zu stecken, vergiß bitte gleich wieder. Der Bauer verschwindet zwar im feindl. HQ, aber erscheint im weiteren Verlauf (Jahr) wieder im eigenen Territorium ,um....

Genau , das eigene HQ abzubrennen. Dumme Sache - Mission gescheitert.

Auch werden Ab und An getarnte Blaujacken, vom roten Team in Dein Gebiet geschickt, mit der Aufgabe das HQ abzufackeln. Aufgefallen ist mir dies, als ein Bauer (blaue Jacke) aus der Richtung rote Zone kam obwohl ich lange Zeit keine Bauern nach Team rot schickte. Nachdem ich den ungewöhnlichen Wanderer anklickte, um zu sehen wohin sein Weg (Ziel) führt, kam heraus, der Bursche wollte das eigene HQ an - zünden.

Damit er das nicht Vollendet, schickte ich ihn zu Pink um etwas zu plündern.

Wenn im Kanonenturm ein Soldat zum Ritter befördert wird, verliert das Gebäude die Kanone.

Hole sofort aus einer anderen Hütte ein Soldat und weise ihm den Kanonenturm zu.

Das Jahr 131 Status 8 begann, als ich die Faxen dicke hatte. Ich stellte 15 Ritter und 20 Bauern , für die letzte Schlacht zusammen. Team Rot war bereits ziemlich Ausgehungert und Kraftlos.

Die Gegenwehr war gleich Null. In etwa 2 Minuten hatte ich alle Resteinwohner gekillt und die Mission endete.

Personen 194 Morde 197

Mission 15 : Krieg

Vernichten Sie alle gegnerischen Teams.

Wie Du sehen kannst ist es ziemlich Unmöglich eine Mine aufzustellen. Aber auch nur ziemlich.

Denn wie so oft gilt auch Hier, Fair kommt weiter , doch Frechheit siegt. Bau einfach an der ersten, möglichen Bauposition für Minen ein solche. In Richtung HQ eine Schmelze und in Höhe der Mine an der linken Uferseite ein Pumpenhaus. Damit nun die Arbeiter nicht auf die Idee kommen Kilometergeld von Dir zu verlangen, stelle ein Warenspeicher in der Nähe der Mine und Schmelze auf.

Auch eine Farm macht sich dort ganz Gut. Rund um das HQ stehen eine Bäckerei, eine Bauernhütte,

eine Farm, die Fischerei, ein Labor (oder auch Zwei) ein Pumpenhaus und ne` Försterhütte.

Die Teams sind so Aufgeteilt das Sie leider immer durch Dein Territorium maschieren, wenn sie sich gegenseitig Ausplündern. Beobachte die Marschrouten von Gelb und Rot in Richtung Pink und vermeide auf der Marschlinie ein Bauwerk zu stellen. Stehen dennoch Gebäude dicht an diesem Wanderweg setze die Verteidigung darin auf 40 % - 30 %.

Da Meist die Gelben oder Roten nur an Deine Bauten vorbei latschen, kommt es auch nicht zum Kampf zwischen den Bauern. Alle anderen Bauten müssen eine Verteidigungsstärke von 100% haben. (Schalter)

Ab dem Jahr 38. ist mit der Erfindung "Die Bauern können Brände legen" zu rechnen, trotz Status 5.

Die Kaserne und Waffenschmiede stelle auch in Richtung HQ auf und produziere je nach Material Ritter.

Weder Team Pink, Gelb oder Rot haben, langfristig Gesehen, die Chance Gold anzulegen, was zum langsamen Zerfall der Siedlungsstruktur führt. Bei Deinen ersten Brandstiftungen lokalisiere das feindl. Krematorium und brenne es ab. Damit ist die Magieproduktion unmöglich und die Zauberer stehen wie Blöd in der Landschaft, wenn es rundherum Brennt.

Versuche zuerst das Team Pink zu vernichten, danach Team Gelb und dann Team Rot.

Immer in der Reihenfolge, der Schwächere muß zuerst daran Glauben.

Meine Mission erfüllte ich im Jahr 74 Status 6. Personen 160 Morde 134.

Das ist, wie ich finde, ein guter Durchschnitt. Oder ?!

Mission 16 : Lava Land

Suchen Sie den feindlichen Kerker..

Bemerkung:

Bringen Sie 10 Bauern zum HQ zurück.

Also, irgendwie kommt mir das Bekannt vor ! Mal abgesehen von der SUPER Landschaft.

Du mußt nicht lange Suchen, wenn eine Jungfer entlang der Uferlinie die Insel umrundet findet sich Schnell das Gefängnis. Auch eine besondere Strategie ist nicht von Nöten. Alle Ritter folgen im zweiten Anlauf der Kundschafterlinie und befreien die Gefangenen.

Ergebnis : Im Jahr 4, Status 4, Personen 107, Morde 07 Mission erfüllt.

Mission 17:Einfach Kämpfen

Vernichten Sie das rote Team.

Der Programmierer "Paul Burkey" scheint etwas gegen die Farbe ROT zu haben ?

Doch diese Mission bringt wieder etwas Ruhe ins Spielgeschehen. Eine wunderschöne Insel, in der Form einer Sichel kannst Du Dein Eigen nennen. Keine Angriffe und Plünderungen sind zu erwarten.

Somit ist Dir genügend Zeit gegeben Deine Siedlung aufzubauen, bis zur Erfindung des Feuer legens.

Du kannst Dich nach Herzenslust entfalten und austoben.

Ein Überfall mit "nur" Ritter, um feindliche Gebäude in Beschlag zu nehmen, ist Fehlgeschlagen.

Die Ritter sind hier eher solange zu Schonen, bis das feindl. HQ angegriffen werden muß um die Mission erfolgreich zu Beenden. Dies Erreichte ich im Jahr 46, Status 6, Personen 134, Morde 32.

Mission 18:Hüttenrettung

Befreien Sie 8 Menschen aus der entlegenen Hütte.

Was, schon wieder Rambo spielen. So langsam könnte ja mal was NEUES kommen.

Damit bei den Bewohnern Deiner Siedlung keine Langeweile aufkommt, errichte eine Farm und ein Pumpenhaus. Nun schicke eine Jungfer in die entlegene Hütte, was somit den verdeckten Inselabschnitt freilegt. In der Zwischenzeit hole aus der Hütte alle Bewohner heraus und warte bis die Jungfer eintrifft. Ist Sie angekommen ziehe einen Rahmen um Alle und wandere immer an der roten Zonenlinie entlang, in Richtung Heimat. Aber Vorsicht, die Gelben und Roten sind sehr Wachsam. Eine Abweichung hat Verluste zur Folge. Ich beendete die Mission im Jahr 4, Status 4 , Personen 86, Morde 1.

Mission 19:Purpurne Vernichtung

Vernichten Sie das purpurne Team auf der entlegenen Insel.

Ich denke, mit Purpurne sind die Pinkfarbenen gemeint !

Und so wie es aussieht, kehren wir zum Aufbau einer starken Siedlung zurück. Es werden wohl viele Jahre vergehen bis die Laboranten eine Ballonfabrik erfinden. Ohne Ballon ist an die Pinkfarbenen kein Herankommen. Mache Dich Bereit, auf einen großen Kampf - gegen Langeweile.

Dein Standort (HQ) ist derart Genial, daß Du Dir Sicher sein kannst nicht angegriffen zu werden.

Auch wenn die Meldung "Der Feind naht !" dauernd erscheint, bezieht sich das auf den Vorgang der Gebietsdurchquerung der Roten in Richtung gelben Team.

Es dürfte Klar sein welche Gebäude Du zuerst erbauen mußt ! Doch einen Rat gebe ich Dir. Sofern Du genug Material hast, errichte mind. 3 - 4 Labore. Ich mußte mich mit nur zwei Laborbauten über 105 Jahre (ein-hundert-fünf) vergnügen und hatte vor lauter Langeweile und Materialüberschuß Unmengen an Hütten gebaut, nur ein drittes Labor nicht. Dumm was ?! Das wurde etwas Später nachgeholt, mit Labor drei und vier.

Bei meinen 65 Rittern (Jahr 115) setzte schon Grünspan und Rost an, sodaß ich mit einer Handvoll eben mal bei Team Rot und Gelb ein paar Einwohner köpfte. Und weil einige meiner Bauern auch etwas anderes Erleben wollten , schickte ich sie zum fröhlichen Hüttenabfackeln bei Rot und Gelb. Mann hatten die Spaß. In der Statistik stand der blaue Strich (Balken) bei Gold, Bauern, Hütten und Ritter so Hoch wie lange nicht. Obgleich ich nur erst zwei Bauernhütten besaß, wuchs meine Siedlung unaufhaltsam.

Was mir ein Rätsel war, die Laboranten erdachten die Idee einer +ArbeiterUpgerade für die Fischerei.

Welche Fischerei ? In meiner Gebäudeauswahl war keine Fischerei vorhanden und Erfunden haben die Forscher auch keine. Jeden Fisch mußte ich , wie auch das Fleisch, Kaufen. Merkwürdig !

Da Deine Siedlung von viel Wasser umgeben ist, stelle Nach und Nach vier Pumpenhäuser , in der Anordnung eines Rechtecks auf. Somit sind -, werden alle Anderen mit ausreichend Wasser versorgt.

Im Jahre 116 ,nach der Grundsteinlegung der Missionssiedlung 19 ,habe ich noch ein paar zufällige Entdeckungen gemacht.

∴ hat man ein Krankenhaus , eine Taverne oder Kirche erbaut , wird die Verpflegung /Versorgung von dort aus vorgenommen. Alle erbrachten Waren /Lebensmittel im Warenlager und HQ sind Reserven und werden nur Verteilt wenn keine Personen im Krankenhaus, der Taverne oder Kirche sitzen. Ich hatte ein erkaufte Fleischbestand von 116 Stück. Davon lagen 50 im HQ, 50 im Warenlager, 8 im Krankenhaus und 8 in der Taverne. Das Fleisch wurde verteilt und der Bestand im HQ und Warenlager blieb unberührt. Viele Bewohner brauchen aber Fleisch. So mußte ich im Transportmenü das Fleisch noch vor Gold setzen und die

Lagerzahl 10/50 für Fleisch im Warenlager und HQ auf Null.

Die Mission fordert viel Geduld und hundert Tassen Kaffee. Ich konnte mich ab dem Jahr 125 vor Materialüberschuß kaum Retten und ließ einige Försterhütten, sowie Erzspeicher und Warenlager bauen.

Die Zauberer haben reichlich Magie und erschaffen Wälder und Steinfeldern.

Bei vier Bauernhöfen sind stets 40 - 50 Bauern in Reserve und werden bei Bedarf zu Zauberern, Laboranten oder Ritter gemacht.

Leider läßt die Erfindung der Ballonfabrik ewig auf sich Warten. Bevor es dazu kommt werden erseinmal für jedes Gebäude 2-5 ArbeiterUpgrade und RitterUpgrade erfunden. (ca.115 Jahre lang)

Völliger Schwachsinn !

1.) ...man Schwimmt geradezu in Nahrungsmittel. Wozu ArbeiterUpgrade?

2.) ...WächterUpgrade in fast jedem Gebäude, obwohl kein einziger Angriff zu erwarten ist. Wozu?

Auf Grund der lästigen Meldung "der Feind naht!" habe ich im Jahr 171 ein Kanonenturm aufgestellt , der in Richtung - Marschroute Team rot - zeigt, und die Brüder bereits beim Einmarschieren (Durchqueren) oder der Rückkehr von Gelb beschießt. Damit das gegenseitige Plündern aufhört, habe ich bei Team rot und gelb im Jahr 182 alle Gebäude, außer das HQ, abgebrannt.

Ergebnis :Die Meldung der feindlichen Angriffe verschwand.

So Hungern die beiden Teams ihrem Untergang entgegen, auch wenn es nicht meine Aufgabe ist sie zu vernichten.

Gäbe es nur einen Hauch der Möglichkeit diesen Level zu Überspringen, ich würde keine Sekunde zögern.

Die schwachsinnigen Laborratten haben nach der Xten +Upgrade im Jahr 195 ein Kerker erfunden.

Warum und Wozu wissen die Suffköpfe sicherlich selber nicht.

Wenn diese Erfindung kommt ist es nicht mehr Weit bis zur Ballonfabrik.

Im Jahr 213 war es bei mir soweit. Die Ballonfabrik konnte gebaut werden, was auch die letzte Idee der Erfinder sein soll. Nachfolgende Erfindungsmeldungen bleiben Leer.

Von Team rot und gelb war nichts mehr zu sehen. Sie sind samt HQ von der Insel verschwunden.

Mit Fertigstellung der Ballonfabrik machte ich kurzen Prozeß mit Team Pink. Laut der Statistikanzeige hatte das Team keine Ritter , kaum Gold und wenig Gebäude. Mit 8 Bauern und 4 Ritter flog ich den ersten Angriff und kundschaftete Nebenbei die feindliche Gegend aus.

Ab Jahr 214 bis Jahr 220 waren alle feindlichen Höfen abgebrannt, und die totale Vernichtung Stand bevor.

Im feindlichen HQ saßen noch 101 Bewohner und 4 Zauberer. Wir schreiben Anno 222.

Mit 4 Soldaten und 4 Ritter überfiel ich das HQ. Von den 101 Bewohnern waren lediglich 52 Bauern.

Der Rest Jungfern, zumindest, wenn man davon Ausgeht das meine Ritter das HQ besetzt haben obwohl die Anzeige noch Bewohner anzeigte.

Mission erfüllt! Personen 284, Morde 145, und noch 33 Ritter.

Meine Siedlung bestand aus 51 Bauwerke, hatte Material und Nahrung ohne Ende.

Mission 20 : Labor Übernahme

Entfernen Sie das feindliche Laboratorium.

Na wenigstens habe ich diesmal schon eine Ballonfabrik. Fehlt nur noch das Brandstiften, oder soll ich

das Labor Erobern ???

Was soll das denn ? Übernahme oder Entfernen ??

Da man Ungestört auf einer Insel wirtschaften kann, setzte ich mir das Ziel mit zwei Labore die Erfindungen voranzutreiben, damit ich schneller an die Idee der Brandstiftung gelange. Entfernen heißt : Abbrennen.

Die Erfindungen(mit einem Labor)

- WächterUpgerade Farm/ Jahr 8

- Krankenhaus/ Jahr 13

- ArbeiterUpgrade Mine/ Jahr 18

Erfindungen(mit zwei Labore) erbaut im Jahr 21.

- ArbeiterUpgerade Farm/ Jahr 25

- WächterUpgerade Pumpenh./ Jahr 27

- Kirche/ Jahr 33

Das würde Sicher immer so weiter gehen, wenn ich nicht im Jahr 32 mit 3 Raubritter und einem Soldaten den Ballon bestieg und in Richtung feindliches Labor segelte. Mir würde ja doch kein feindlicher Angriff drohen. Am Labor setzte ich alle vier Kämpfer ab und gab den Befehl : Labor angreifen.

Die Ritter vernichteten, zu meiner Überraschung blieben Sie unverletzt, einige Rotmäntel und Bauern, bevor Sie das Labor besetzten.

Ich glaubte sie schon verloren, als nach einigen Spielzügen in meiner Siedlung doch tatsächlich die Meldung "Mission erfüllt!" erschien. Ein kurzer Klick in die feindliche Siedlung zeigte mir, das Labor trug plötzlich eine blaue Flagge.

Damit dürfte Feststehen, daß die Formulierung der Aufgabenstellung bedeutet.

Übernehmen = Besetzen. Vernichten ist wohl der falsche Ausdruck.

Hätte ich das eher Gewußt, wäre ich gleich zu Beginn der Mission mit alle Ritter per Ballonfahrt zum feindlichen Labor geflogen.

Nun denn, Du kannst Dir somit die 32. Jahre Siedlungsbau Sparen.

Mission 21 : Kanonenfutter

Zerstören Sie alle feindlichen Kanonentürme.

Da das Hauptquartier einen ungünstigen Standort zu Team Rot und Gelb hat, stelle bis zum Jahr 20 einen kleinen Turm, rechts vor der Mine auf. Auch die Kampfstärke der Ritter sollte auf 100 % stehen.

Ein zweites Labor ist nicht unbedingt Notwendig, wenn Du bis zum Jahr 39 Warten kannst.

Reihenfolge der Erfindungen:

- in der Landschaft liegt eine Erfindung, suche und trage sie zum HQ. (+Wächterupgerade)

Labor 1großer Turm / Jahr 9

Kirche/ Jahr 20

Angriff von Team Rot und Gelb im Jahr 21.

WächterUpgerade Farm/ Jahr 25

ArbeiterUpgerade Farm/ Jahr 30

ArbeiterUpgerade Mine/ Jahr 34

Im Jahr 38, Errichtung von Labor Nr. 2

Die Bauern haben die Möglichkeit Brände zu legen / Jahr 39 ###

Nahrungsmittelfabrik/ Jahr 46

WächterUpgerade Waffenschmiede / Jahr 46

Ab hier geht es einmal zu Gelb und zweimal zu Rot. Etwas Feuer machen !

Mission erfüllt ! im Jahr 51. Personen 128 , Morde 15. (Labor Nr.2 war eher Unbrauchbar.)

Mission 22 : Die große Schlacht

Vernichten Sie die Feinde.

Zuersteinmal lassen wir mit einer schönen Jungfer die Gebietsgrenze abwandern, wo dann auch Hier und Dort herumliegendes Material auftaucht. Eine Erfindung dürfte auch dabei sein.

Da nicht mehr als zwei Minen errichtet werden können und der Steinmetz auch nicht viel Material abbauen kann, begnügen wir uns mit "nur" einer Schmelze. Pumpenhäuser und Farmen, Bäckerei, Brauerei, sowie ein Fischereibetrieb sind wieder Pflichtprogramm. Wundersam ist der Umstand, daß die Siedlung mit nur einer Bauernhütte den gesamten Nachwuchs erbringt, mal Abgesehen von den verschickten Jungfern in Bäckerei, Farm und Brauerei.

Die anfänglich starken Gegner (besonders Team Gelb) stecken hauptsächlich alles Material in die Abwehr. Was Dich bis zu Beginn des Jahres 20 / 21 nicht weiter Stören soll, denn erst ab dann ist mit feindlichen Kontakten zu rechnen. Team Pink und Rot sitzen bald bis über beide Ohren in Goldbeschaffungsschwierigkeiten, was die frechen Zwerge ab jetzt bei Dir holen wollen. Aber auch die Gelben wollen etwas von Dir. Achte daher immer darauf das die Gebäudeverteidigung stets auf 100% steht. Sind einmal die Ritter knapp Kämpfen auch die Bauern mit großem Eifer um Hab und Gut.

Wenn Du vom Hauptquartier den rechten Weg entlang, nach Oben folgend, am Ende ein Pumpenhaus errichtest und Soldaten,Ritter oder Raubritter dorthin Abkommandierst, werden die Angreifer von Team Gelb nicht Weit kommen, weil das Gebäude genau auf der Marschlinie steht.

Angreifer vom Team Pink steuern aus Richtung Südsüdost auf Dich zu. Auch hier bringt die Errichtung eines Pumpenhauses abhilfe.

WARUM Pumpenhaus ? Die Wissenschaftler erfinden oftmals ein WächterUpgerade für dieses Gebäude zu erst, und der Bau kleiner Wachtürme wäre zu Teuer. >SIEHE ABBILDUNG - GRAFIK <

Damit die Erfinder nicht Einschlafen stelle das Symbpl (Lampe) im Produktionsmenü auf Rang 1 (eins).

Die Waffenproduktion an das Ende und die der Obst + Gemüse gleich hinter Gerste.

Das Produzieren von Fleisch kann generell ans Ende geschoben werden.

Teile den Holzverbrauch sinnvoll ein, es kommt die Zeit arbeitsloser Holzfacharbeiter. Ein zweites Labor ist nicht Notwendig. Die Funktion des Brandstiftens wird im Jahr 45 erteilt.

Überblick Labor (eins)

Jahr 08-großer Turm

Jahr 13-WächterUpgerade Pumpenhaus

Jahr 17-WächterUpgerade Farm

Jahr 21 -----erster Feindkontakt.

Jahr 22-ArbeiterUpgerade Farm

Jahr 28-ArbeiterUpgerade Mine

Jahr 34-Krankenhaus

Jahr 38-WächterUpgerade Waffenschmiede

Jahr 45-Bauern erhalten die Möglichkeit Brände zu legen. ###

Jahr 55-Nahrungsmittelfabrik

Jahr 68-Erzspeicher

Jahr 73-WächterUpgerade Krematorium

Jahr 82-die Zauberer können Felsen erschaffen.

Jahr 85-----erste Reparatur am HQ.

Jahr 88-WächterUpgerade Kaserne

Sogleich mache Dich an die Arbeit und Brenne bei Team Pink alles, bis auf das HQ ab.

Ich war damit im Jahr 54 fertig und suchte Team Rot auf. Die große Schlacht muß wohl bei Team Gelb stattfinden ? Vernichte zuerst den Kanonenturm, dann die Kaserne, sodaß keine Ritter mehr ausgebildet werden. Als nächstes Ziel suche die Bauernhütte und Brenne sie ab. Jetzt ist auch die Nachkommenschaft abgeschaltet. Wenn es möglich ist, immer gleich mehr Gebäude anstecken, damit die Zauberer alle Magie verlieren und brennende Häuserteile in Schutt und Asche fallen.

Meine Mission endete im Jahr 89 Status 7 Personen 146 Morde 323.

Mission 23 : Die große Freiheit

Bringen Sie 20 Gefangene zum Hauptquartier zurück.

Bemerkung: Es gibt zwei weitere Kerker.

Na wenn das Nichts ist. Erst die große Schlacht und jetzt die große Freiheit, wo` möglich noch mit Hans Albers ,den singenden Siedler ääh Seemann !

In früheren Missionen war das Befreien ja ein Kinderspiel, nur Diesesmal wird der Zugang zum Territorium durch zwei Kanonentürme flankiert. Nix mit Anschleichen. Jeder Einmarsch hat Verluste zur Folge.

Da bleibt nur die lange ,radikale - , aber hoffentlich erfolgreiche Tour übrig.

Siedlung errichten und Erfinden was das Zeug hält.

Ich habe es bereits im ersten Versucht nur bis Jahr 7 geschafft und alle Gefangenen waren dem Tode nahe.

Da muß es doch noch Plan B geben.

Hier mein Vorschlag:

Errichte eine Farm, eine Bäckerei und eine Schmelze. So sind die Leute etwas beschäftigt und fressen nicht gleich alle Vorräte auf. Setze in den Bauten die Zahl der Ritter , nicht die Verteidigung , auf Null.

(außer im HQ) und Beginne ALLE Ritter an Abmarschpunkt 1. zu sammeln. Weiter, hole Dir noch zwei bis drei Jungfern dazu, die Vorrangeschickt als Kanonenfutter dienen. Denn wenn die Steinbrocken verschossen sind verschwindet die Kanonenkuppel und die Ritter müssen das Schwert ziehen. Also, sie Damen schlendern am Ufer entlang bis zum Stationspunkt zwischen Marke 2. und 3. (siehe Karte)

Karte

Gleich hinter den Jungfern marschieren 4 Soldaten in Richtung Kanonenturm und Besetzen diesen.

Wechselt die Flagge auf Blau, rahme die restlichen Ritter ein und geleite sie am Ufer entlang, bis zum Kerker, um dort die Gefangenen zu befreien. Nachdem einige Rotmäntel und Rotjacken geschlachtet wurden weht die blaue Flagge am Gefängnis. Nun klicke auf das Schloßsymbol (offen)

und gib Allen die Order "Gebäude verlassen". Kurzerhand nehmen die ausgewählten Personen vor- neben- und hinter dem Gebäude Aufstellung. Ist der Kerker leer setze sämtliche Sysmbole auf Null (Aus) verschließe das Schloß wieder und führe die berfreiten Siedler sicher zurück zum Hauptquartier. Einen schnelleren Weg wird es wohl kaum geben. Ich beendete die Mission 23 im Jahr 7 Status 4.

Personen 112 Morde 14. Wo die zwei weiteren Kerker aus der Bemerkung stehen, nur Paul Burkey weiß es.

Mission 24 : Das Rote im Auge.

Suchen und Vernichten Sie das Rote Team.

Die armen Roten. Aber wer die nächste Mission erreichen will, muß ich ALLE vernichten.

Wie das mit dem Suchen Gedacht ist weiß ich zwar nicht, denn mehr als das Rote Team, als Gegner, wird in der Statistik nicht Angezeigt. Sicherlich soll ich es auf der entlegenen, anderen Insel ausfindig machen, was auch die bereitstehende Ballonfabrik erklärt.

Na dann kann es ja nicht so Schwer sein, wenn man den Faktor Geduld berücksichtigt.

Ich baute auf meiner kleinen, einsamen Insel Minen (2), Schmelze (1), Farmen (2), Bäckerei (1), Pumpenhäuser (2), Fischerei (1), Brauerei (1), Labore (2), Kaserne (1), Bauernhütte (1), Waffenschmiede (1), Krankenhaus (1), und Försterhütten (3). Natürlich nicht in dieser Reihenfolge, die bleibt Dir überlassen. Nur soviel sei gesagt, mein erstes Labor errichtete ich im Jahre 5 und das zweite Ende / Anfang Jahr 13/14.

Die Bauern erhalten so die Möglichkeit Brände zu legen im Jahr 39.

Noch vor der ersten Brandstiftung...

Um die Lage der Roten ausfindig zu machen bedarf es nicht sehr viel. Der Flug im Ballon exakt in Richtung Nordwest bringt einige Hütten zu Tage. Zu sehen bekommt man eine Siedlung die ungewöhnlich viele Wachtürme und Labore besitzt. Weil mir der feindliche Siedlungsbau, vergleichsweise, etwas zu Schnell wuchs , überfiel ich mit jeweils 3 - 4 Ritter ,am Randgebiet Labor Eins und Zwei, um es in meinen Besitz zu nehmen. Als nach erfolgreichem Kampf die blaue Flagge am feindlichen Labor wehte, setzte ich im Gebäude alle Schalteranzeigen auf NULL, die Ritter (meine) erhielten den Auftrag weitere Bauten in Beschlag zu nehmen, sodaß das leere Gebäude für den Abriß freigegeben wurde.

Dieser Abriß wird zwar Niemals durchgeführt, aber das Rote Team kann die Bauwerke weder Zurückerobern noch anderweitig Nutzen. Genial was ? Leider ist das feindliche Team in der Ritterausbildung sehr Mächtig und mehr als 3 Bauten lassen sich nicht am feindlichen Siedlungsrand Ausschalten.

Dafür werden ab dem Jahr 40, per Ballonfahrt, furchteinflößende Ritter der Garde Blaumantel und Bauern Marke Blaujacke beim roten Team ein wahres Feuwerk entzünden.

Im Jahr 49 waren bei Team Rot alle Bauten, außer Wachtürme, Warenspeicher und das HQ abgebrannt.

Im Jahr 53 stand nur noch der Warenspeicher und das HQ.

Im Jahr 56 hatte ich das Warenlager mit 5 Ritter und 4 Soldaten angegriffen und besetzt.

Im Jahr 57 mit weitere 4 Soldaten und einem Ritter - Gesamt: 14 Mann das feindliche HQ übernommen.

Mission erfüllt! Im jahr 58 Status 7 Personen 138 Morde 75.

Mission 25 : Entlegene Rettung.

Retten Sie 8 (acht) Leute aus der entlegenen Hütte.

Schicke eine Jungfer in Richtung Hütte. Während sie durch unerforschtes Gebiet wandert hole aus der

Hütte alle 13 Personen und lasse sie Aufstellung nehmen. Die ankommende Jungfer wird, kurz bevor sie ihr Ziel erreicht, zwei Mal von Steingeschosse der Roten getroffen und verblutet. Dies ist aber nicht besonders Tragisch, hat sie doch den größten Teil des Weges sichtbar gemacht, den Deine Leute nehmen müssen. Führe sie in einer Gruppe zurück zum Hauptquartier.

Mission erfüllt! Personen 102 Morde 0 (Null).

Mission 26 : Schwierige Rettung.

Retten Sie 20 Bauern aus dem feindlichen Gefängnis.

Bemerkung: Eine schwierige Reise.

Es ist doch nicht zu Glauben. Mir fehlen die Worte.

Es sind wieder drei Gegner, auf einer sehr merkwürdigen Insel, abzuklappern um das Gefängnis zu suchen. Glücklicher Weise bleibt Dir dies nun erspart. Der Kerker befindet sich bei Team Pink, und das baut seine Siedlung im Norden von "Locke-Inland". Ich meine, Du mußt nicht darauf warten bis die Gegner so viele Bauten errichten, daß das Befreien im wahrsten Sinne "eine schwierige Reise" wird.

Setze gleich alle Soldaten und Ritter (ges. 17) in Bewegung und greife das belagerte Gefängnis an.

Pink dürfte kaum in der Lage sein Dein Überfall abzuwehren. Aber Vorsicht ! Links lauert Team Gelb und Rechts Team Rot mit Kanontürme, die Unverschämte und Skrupellos auf Deine Leute schießen.

Die ideale Marschrichtung geht, 2 Personen Breit, Rechts von der Mitte Deines Hauptquartiers bis Territorium Pink. Das Gefängnis ist von einem rechteckförmigen Sandstreifen umgeben.

Nach der Eroberung , Schloßsymbol öffnen und ALLE Personen der Reihe nach zum HQ schicken.

Mission erfüllt! Personen 125 Morde 10.

Mission 27 : Elefant.

Suchen und Vernichten Sie das Rote Team.

Lustiger Missionstitel - E l e f a n t . Ob es hier welche gibt ??

Wäre eine willkommene Abwechslung.

Tja, Denkste. Mit Elefant ist die Form der Insel gemeint. Wenn Du den größten Teil einmal sichtbar machst oder in der Kartenanzeige, links Oben, mit der rechten Maustaste klickst, und das Symbol "ganze Welt" anwählst, kommt die Struktur der Insel zum Vorschein.

Auf eine Aufzählung der Erfindungen können wir verzichten. Lediglich Wichtig ist die Erschaffung von.....

Labore (2), Bauernhöfen (2), Mine (1), Schmelze (1), Pumpenhäuser (2), Farmen (2), Fischeri (1), Brauerei (1), Bäckerei (1), Kaserne (1), Krematorium (1), Waffenschmiede (1), und Försterhöfen (2). Eventuell später eine Steinmetzhütte.

So dürfen die Bauern auch schon im Jahr 24 mit Streichhölzer spielen, wenn Du im Produktionsmenü das Erfindersymbol vor Gold setzt.

Nach dem Jahr 46 wird den Zauberern die Erschaffung von Felsen gegeben, obgleich eine zweite Mine das gleiche Ergebnis liefert und zudem keine zusätzliche Magie benötigt. Entscheide Dich nach dem Stand der verfügbaren Materialien.

Die Vernichtung des Roten Teams wird etlichen Bauern und Rittern das Leben kosten. Ich eröffnete die Schlacht im Jahr 25 und verlor gut 70 Personen bis zum Jahr 56, als die Kaserne und das feindliche Krematorium endlich zerstört war. Doch damit nicht genug, nun müssen die feindlichen Zauberer ,

so oft es geht ,Häuser reparieren, damit die Magiereserven und auch der Gesundheitszustand sinkt.
Laut Missionsstatistik hat das feindliche Team mehr (doppelt so viel) Ritter als restliche Bewohner, was Dir viel Geduld abverlangt, wenn Du auf Kriegswegen wandelst.
Sind die Kaserne und Bauernhütte erst einmal abgebrannt, hast Du die Mission so Gut wie gewonnen , denn, obwohl der Feind viele Ritter besitzt kommt er nicht auf die Idee Dich anzugreifen.
Das ist auch Besser so, andernfalls wäre die Mission zum Scheitern Verurteilt.
Meine Ritter (12) nahmen das feindliche Hauptquartier im Sturm und beendeten den Auftrag Ruhmreich.
Zum Zeitpunkt der feindlichen Niederlage im Jahr 60, hatte ich noch 148 Personen, 10 Ritter, verübte 99 Morde und trug selbst 84 Kämpfer zu Grabe. Nicht eingerechnet die 64 natürlich Verstorbenen und die 22 an Altersschwäche, 9 wegen Erschöpfung und 2 mit schlechter Gesundheit.
Was Auffällt, nur die natürlichen Dahingeblichenen hinterlassen ein goldenes Kreuz, alle Anderen werden "nur" in der Liste erwähnt, können aber nicht zu Magie gewandelt werden.

Mission 28 : Krieg 2.

Vernichten Sie alle Gegner.

Nach der Gebietskontrolle im eigenen Land, versuche mit einer Jungfer die gesamte Insel zu Umrunden.
Führe sie entgegengesetzt der Uhrzeigerrichtung am Ufer entlang. So wird Sichtbar welches Team wo Baut.
Ich habe bei Team Pink, während der Aufbauphase, mit einigen Rittern für Aufregung gesorgt, indem ich Bauplätze (Gebäude) die der Zauberer besuchte und erschuf, sofort besetzte, sodaß die Flagge auf Blau wechselte. Kaum war dies Geschehen setzte ich alle Schalter auf Null und die Versorgung von Grün auf Rot.
Der Gegner ist zwar so nicht zu Besiegen, aber seine Siedlungsstärke wird erheblich geschwächt. Auch der Versuch ein Gebäude trotz Ritter zu Übernehmen gelang. Hat Dein Ritter ein Gebäude erobert, die Flagge aber springt nicht auf Blau, schicke einen Deiner Bauern in das besetzte Bauwerk.
Diese Vorgehensweise der Eroberung sollte jedoch nur am Beginn der Mission gewählt werden, zumal mit Ablauf den Jahres 20 Massiv mit Angriffe von Team Gelb zu rechnen ist. Mein Tip : Errichte die meisten Bauten links vom HQ. Geeignet sind dafür Farm, Brauerei, Krematorium, Bäckerei und Kaserne.
Zwei Pumpenhäuser , eins im Süden, eins im Osten, dürften für den Anfang genügen. Das Labor steht zwischen HQ und Fischerei am Besten.

;=> -neupel.

1.76 foundation waste

Spielname: Foundation Waste

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Halte das Spiel mit "P" an und drücke dann so schnell du kannst "0772202997".

Hast du etwas falsch gemacht so drücke "F" zum weiterspielen und wieder "P" zum Anhalten. Hast du alles richtig gemacht, dann blitzt der Schirm kurz auf, und du bist von nun an unbesiegbar.

1.77 fox

Spielname: Fox

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: 2625 6: 0738 11: 4187

2: 8455 7: 2237 12: 1350

3: 2974 8: 5648 13: 9813

4: 4916 9: 6390 14: 5052

5: 1933 10: 8612 15: 2045

1.78 frankenstein

Spielname: Frankenstein

Hersteller: Zeppelin (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Gib als deinen Namen in der Highscoreliste "J4Z" ein, und du wirst unbesiegbar.

1.79 fred diamonds

Spielname: Fred Diamonds

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Aktiviert zuerst den fest eingebauten Trainer und stellt Eure wünsche ein.

Mit <CTRL> gibt es noch Levelskip dazu.

1.80 frenetic

Spielname: Frenetic

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 0064B1 - Leben

1.81 frontier

Spielname: Frontier - Elite 2

Hersteller: Konami/Gametek

Vertrieb: Rushware

Genre: Action/Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 62 %

Sound: 40 %

Motivation: 82 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Christian Banik

Lösung:

Wenn man ein paar Millionen verdienen will, braucht man nur eine oder zwei Passagierkabinen und belegt sie mit in oder zwei Leuten. Dann geht man zur Schiffswerft und tauscht sein Schiff mit Passagieren gegen das kleinste Schiff der Werft. Es erscheint die Meldung "Sie können Ihr Schiff nicht verkaufen, wenn Passagiere an Bord sind!". Jetzt passiert's. Die Differenz der Schiffe wird gutgeschrieben und Ihr könnt Euer Schiff behalten.

Automatische Zielvorrichtung:

Beim Start ein Schlacht wählt man einen Blickwinkel außerhalb des Cockpits und drückt <F10>. Wenn man ein Raumschiff nicht sehen kann, erkennt man immer noch seine Nummer. Sobald man es gefunden hat, klickt man darauf und kehrt zum Cockpit-Modus zurück. Autopilot anwählen und die Bordkanone wird automatisch auf den Feind ausgerichtet.

Man muß einfach nur das Riedquat-System erkunden, in dem sein Vater starb und die Punkte gehen in beträchtlich in Höhe.

Man setzt nicht, wie im Handbuch unter Vorstellungsreise beschrieben, den Kurs auf Boston Base, sondern auf die Stadt Anderton Depot auf der Birminghamworld. Hier bekommt man 15 Credits mehr. Dann kauft man Metallegierungen und setzt den Kurs auf das Ross 154-System und startet.

In 12 km Höhe kann man den Hypersprung ausführen. Im System angekommen, drückt man auf Pause und zoomt Merlin heran. Die Peilung setzt man auf Sirocco Station.

KAMPF:

Als erstes verkauft man seine Raketen. Wird man angegriffen, so drückt man Pause und sucht anschließend das feindliche Schiff, um es anzuklicken (die Peilungsquadrate sollten eingeschaltet werden). Jetzt gibt man Schub und dreht etwas aus dem Kurs. Bei 15 km Entfernung sollte man den Autopiloten

aktivieren. Ist man nur noch 10 km vom Gegner entfernt, darf gefeuert werden.

SCHMUGGEL:

Der Schmuggel bringt viel Geld, ist aber deshalb auch sehr gefährlich, da einem ab und zu die Polizei auf die Schliche kommt. Um ein gefürchteter Raumpilot zu werden, ist der Schmuggel aber unverzichtbar.

AUFTRÄGE:

Hat man einen Auftrag vom Militär erledigt, so wird man befördert.

Schiff gesucht: Bei solchen Aufträgen sollte man untersuchen, ob man vielleicht einen Pakettransport bekommt. Für die anderen Aufgaben benötigt man Passagierkabinen.

Vermißte Personen: Man sollte aus allen Ausfragsangeboten die Namen herausschreiben, da man manchmal die Namen zufällig wiederfindet.

ROSS 154: Planet Merlin, Siroco Station, Schmuggler: Merchant Nakamichis

Export:

tierisches Fleisch: 30- 70 Credits

Import:

Industriegüter: 40

schwere Kunststoffe: 5- 10

Spirituosen: 30- 50

Obst und Gemüse: 30

Getreide: 15

Computer: 100

Roboter: 250-450

SOL: Planet Erde, New York, Schmuggler: Peters Good Emporium

Export:

Obst und Gemüse: 30- 40 Credits

Spirituosen: 100-150

Luxusartikel: 300-400

Import:

Industriegüter: 25

Computer: 100

Luftbefreiung: 10- 20

Landw. Geräte: 10- 20

FORMALHAUT: Planet Conversion, Francis Starpert,

Schmuggler: Cambridge Goods Emporium

Export:

Getreide: 10- 15 Credits

Obst und Gemüse: 20- 40

Spirituosen: 100

Import:

landw. Geräte: 10- 20

Computer: 100

Roboter: 350-450

BARNARDS STERN: Planet Birmingham World, Abderton Depot,

Schmuggler: Merchant Nobles

Export:

synth. Fleisch: 70 Credits

Dünger: 3- 5

Industriegüter: 30

Computer: 100

Robert: 350-450

Metalllegierungen: 10- 15

schwere Kunststoffe: 10- 15

Import:

tierisches Fleisch: 70

Tierhäute (illegal): 1100

Cemiess -2/-2: Hier gibt es 3200c für die Entsorgung von Edelmetallen! 550c für Edelsteine und 150c für landwirtschaftliches Getreide und dann auch noch der hohe Verkaufswert!

Um eine Wächterzulassung, bei der Spieleversion wo das "van Maanens Stern" System nicht anwählbar ist, zu bekommen, einfach folgendes machen:

- einen Auftrag mit einer Erlaubnis Anforderung annehmen nach "van Maanens Stern"
- eine Flucht-Kapsel kaufen
- Starten
- Flucht-Kapsel aktivieren und zurückfliegen
- Neues Schiff kaufen

Wenn alles gut gegangen ist, habt ihr jetzt eine Wächter-Zulassung.

Außerdem könnt ihr so Personal feuern, ohne Folgen dafür zu tragen.

Allerdings ist es auch sehr teuer!

Außerdem ist es nicht möglich Missionen zum "Veareth" System 0/-5 anzunehmen da es dort keine Stationen gibt. Hat man doch das Pech, so eine Mission am Hals zu haben, nimmt man ganz einfach mehrere Missionen zu einem anderen System an, startet, landet im System und startet schnell wieder. Wenn man Glück hat sind nicht nur die eigentlichen Missionen erledigt sondern auch die, die nicht für das System bestimmt waren.

Wolltet ihr schon immer wissen was beim "Cobra MK3" auf der Plakette auf

der Rückseite steht: "Warning: Radiation persists even if engines have cooled. Protective clothing must be worn all times."

Wer schon immer ein großes Schiff ohne Besatzung fliegen wollte, der sollte den imperialen Courier oder Trader fliegen.

Sollte man eine militärische Karriere vorziehen, muß man sich früh für eine Seite entscheiden. Damit man schnell befördert wird, darf man bei einer Seite keinerlei Rang haben sonst wird es selbst bei einfachem Rang sehr schwer befördert zu werden.

Ein echt tolles Schiff ist der "Asp Exploder" mit militärischem Hyperdrive KL.4 das man später kaufen kann. Es hat eine hohe Reichweite von 21LJ und eine Beschleunigung von 22,2 Erd g. Empfehlenswert ist dann ein 4MW Laser, 8 Schilde, Energiebombe, Treibstoff für 2 Max. Sprünge.

1.82 frontier_banik

Test zu FRONTIER - ELITE II

~~~~~  
Die Anleitung weist schon am Anfang auf die Vorgeschichte hin:

Dein Großvater wurde im Dezember 3199 bei einer Auseinandersetzung abgeschossen, und sein letzter Wille war es, dir ein Raumschiff und 100 Credits brachte. Nach der Anfangssequenz hast du zuerst die Möglichkeit, einen Startpunkt zu wählen, sei es nun Lave, Ross 154 (die empfohlene Startposition), oder vielleicht der Mars. Im Spiel hat man die Möglichkeit, mit 31 verschiedenen Waren zu handeln, von denen aber manche in einigen Systemen illegal sind.

Wenn einem das Raumschiff zu klein ist (weil man zu viele Extras hat), kann man (je nach Bestand) aus 29 Raumschiffen ein besseres aussuchen. Natürlich kann man sich auch der Kopfgeldjägerei, dem Bergbau oder dem Kurier- und Taxigewerbe widmen. Wer besonders viele Angreifer abschießt, kann sich den gefährlichen Aufträgen des Militärs widmen. Auf jeden Fall ist das Spiel komplex. Ca. 100.000.000.000 Sonnen, Planeten und Monde sind im Spiel installiert, im Mittelpunkt unser Sonnensystem. Gut sind auch die verschiedenen Musikstücke. Leider ist das Spiel an manchen Stellen zu langsam, was man durch Detailverlust ausgleichen kann/muß. Die Steuerung mit Maus und Joystick sind gut ausgefallen.

FAZIT: Wer Spiele wie Wing Commander mag, wird mit diesem Spiel begeistert sein !

Christian Banik

---

**FRONTIER - ELITE 2**

(Gametek / Konami)

Grafik : 82%

Animation : 75%

Sound : 84%

Musik : 81%

Sound-FX : 69%

Handhabung : 73%

Dauerspaß : 91%

Speicher : 1 MB mind.

Disketten : 2

2.Laufwerk : Ja

Festplatte : Ja

Spielstände speicherbar

Komplett in Deutsch

**1.83 frostbyte**

Spielname: Frostbyte

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Hier kann man sich bei der Aufforderung Feuer zu drücken, die einzelnen

Level mit <RETURN> anschauen.

**1.84 fruit salat**

Spielname: Fruit Salat

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

In den Hiscores "FRUIT" als Name eingeben. Man erhält 50 Leben und Level-skip mit <LEFT MOUSE>.

Level Codes:

ERIC.M

STEVEK

MIKE.M

---

## 1.85 fugger

Spielname: Fugger

Hersteller: Bomico (1989)

Genre: Simulation

Hint:

Wenn man einen Überfall durchführt muß man keinen Arbeitslohn zahlen und die Fuhrwerke kommen, auch wenn man keinen abgeschickt hat.

## 1.86 full contact

Spielname: Full Contact

Hersteller: Team 17 (1991)

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

Wer als Solospieler "QAZWXEDCRFVTGBYHNUJMIKOL" eingibt, gibt seinem Partner den Todesstoß. (Alle Buchstaben außer dem S!)

## 1.87 Fury of the Furries CD32

Spielname: Fury of the Furries CD32

Hersteller: Mindcraft / Mindscape (1994)

Genre: "Geschicklichkeit"

Cheat:

Im Titel-Screen hält man den blauen, gelben und grünen Button gedrückt und bewegt das Steuerkreuz sieben mal entgegen dem Uhrzeigersinn.

( Oben anfangen ) Im Karten-Screen sollte jetzt ein Fadenkreuz erschienen sein, mit dem man die Level anwählen kann! (Kreuz auf Level bewegen und den roten Button drücken )

## 1.88 fusion

Spielname: Fusion

Hersteller: Bullfrog/EA (1988)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

In den Highscores sollte man sich als "SWAMP THING" eintragen.

Im Spiel kann man dann:

<T> Extrawaffen anwählen

<B> aktiviert die großen Patronen

<S> stellt Schilde zur Verfügung

<E> Cheatmenu zur Levelanwahl (<+> und <->)

---

## 1.89 future miner

Spielname: Future Miner

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen <U> drücken und auf "Start" gehen. Es erscheint "Zone 2".

Man hat unendlich Leben und mit <U> kommt man in den nächsten Level.

## 1.90 futurewars-timetravellers

Spielname: Future Wars - Time Travellers

Hersteller: Delphine

Genre: Adventure

(Schnell)-Lösung:

- Eimer nehmen
  - roten Knopf drücken
  - durch Fenster einsteigen
  - Plastiktüte aus Mülleimer nehmen
  - zur Toilette gehen
  - Schrank öffnen Insektenspray mitnehmen
  - kleine rote Flagge hinter WC mitnehmen
  - Eimer mit Wasser füllen (Waschbecken)
  - Eimer über Tür des Chefes platzieren
  - unter Teppich kleiner silbener Schlüssel (mitnehmen)
  - rechte Tür öffnen und durchgehen, danach Tür wieder schließen
  - zweite untere linke Schranktür öffnen (Schlüssel)
  - Zahlenfolge auf Schreibmaschine merken
  - leeres Blatt in der Schreibtischschublade (mitnehmen)
  - Fähnchen in Loch in der Militärkarte stecken
  - durch Geheimtür den Raum verlassen
  - Zahlenfolge von der Schreibmaschine in die Tastatur eingeben
  - durch Tür gehen
  - grünen Knopf drücken
  - Blatt in den Kopierer einlegen
  - roten Knopf drücken und Dokumente einstecken
  - so schnell wie möglich zu Beamer
  - Moskitos mit Insektenspray vernichten
  - Medaillon mitnehmen
-

- mit Seil auf Baum klettern
  - Kleidung klauen und anziehen
  - im Dorf links im Wald verschwinden
  - Baum schütteln und Silbermünze aufnehmen
  - ins Dorf zurück und ins Gasthaus
  - Geldstück an Wirt (Gespräche am Nebentisch belauschen)
  - Gasthaus verlassen und zum Schloßeingang gehen
  - Wächter das Medaillon zeigen
  - Unterhaltung mit Lord Torin
  - beim Verlassen Lanze des Wächters mitnehmen
  - mit Lanze Mönchskutte vom Baum holen (Bild wo auch Silbermünze)
  - zum See und Plastiktüte mit Wasser füllen
  - schnell zurück ins Bild unter dem Schloß
  - Wolf mit Wassertüte bewerfen
  - Kloster betreten
  - linke Tür benutzen und immer im Uhrzeigersinn laufen und inneres Quadrat nicht betreten
  - im Zimmer hinter Tür Kelch (mitnehmen)
  - oberes Zimmer betreten und Kelch mit Wein führen
  - rechte Tür und Obermönch den Kelch geben
  - Mönch durchsuchen und Fernbedienung nehmen
  - Fernbedienung am Schrank benutzen
  - Magnetkarte aus Geheimfach nehmen
  - wieder in den Weinkeller und Leiter hoch Fernbedienung auf Fass richten
  - durch Geheimgang
  - Raum untersuchen und Gaskapsel mitnehmen
  - Magnetkarte in Computer stecken
  - Lana das Amulett zeigen
  - durch Teleportation zurück zum Schloß
  - Dankbarkeit des Lords und Erklärung ...
  - Teleportation in die Zukunft (Jahr 4315)
  - Sicherungskasten auseinandernehmen
  - Schneidbrenner am unteren rechten Bildrand mitnehmen
  - im Müllhaufen entdeckt man einen Schacht
  - Schacht hinunter (Kanalisation)
  - kleines Leck in einem Gasrohr (auffüllen des Schneidbrenners)
  - Hilferuf der Frau nachgehen und Schleimberg mit Schneidbrenner nahetreten
  - durch Schacht nach oben
  - mit Lanze Videokamera säubern
-

- dann durch Tür gehen
- links zum Zeitungsautomat (Geldstück im Rückgabeschacht)
- nach 2 maligem Einwerfen Zeitung
- Fahrt mit der U-Bahn bis zum Flugplatz
- Treppe runter und defekte Sicherung austauschen
- Treppe hoch (Fahrkartenkontrolleur steht nun vor dem Fernseher)
- Treppe benutzen an Fahrkartenkontrolleur vorbei (besser vorher abspeichern)
- Flugzeug benutzen
- in Zelle mit Hilfe des Schlüssels Belüftungsschacht entfernen
- Gaskapsel in Loch stecken...
- Teleportation in die Vergangenheit (65 Millionen Jahre zurück)
- Actionszene erstmal Crughons mit rotem Kasten abschießen
- Von Lo´Ann Pille und Medallion mitnehmen (Pille macht unsichtbar)
- zurück zum Raumschiff
- toter Crughon vor Raumschiff hat eine Magnetkarte
- ab ins Cockpit und dort Magnetkarte in Leser stecken
- Glaskasten öffnen und Kleidungsstück entnehmen und Vidokamera damit abdecken
- selbst in den Glaskasten legen und verschließen
- bei der Hauptzentrale aussteigen und zur Tür gehen
- bevor Tür vollends offen ist Pille schlucken (Crughons trotzdem nicht berühren)
- hinter Kartons verstecken
- in linken Karton einsteigen
- später dem Karton wieder entsteigen
- zum Computerraum (schnell, da Zeit sehr knapp)
- Magnetkarte in die linke Konsole stecken
- Computer wird automatisch von Albert II umprogrammiert
- schnell durch Labyrinth zurück zum Hangar und mit Raumschiff fliehen

## 1.91 fuzzball

Spielname: Fuzzball

Hersteller: System 3

Genre: Jump 'n Run

Hint:

Wenn du in den späteren, schwereren Levels irgendwie gefangen bist, dann warte einfach bis die Zeit abgelaufen ist. Nach einiger Zeit erscheint ein Schwarm Bienen, von denen du so viele wie möglich abschießt. Sind die Bienen dann weg, so ist der Level von nun an frei von jeglichem Feind und leicht zu beenden.

---