

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	gadgets	3
1.3	gainforce	3
1.4	genetic species	4
1.5	get it	6
1.6	galactoid	7
1.7	galaga '92	7
1.8	galaga '94	7
1.9	galaxy	8
1.10	galaxy blast	8
1.11	galaxy force 2	8
1.12	gamma zone	8
1.13	game over 2	9
1.14	The Games Espana 92	9
1.15	gatewaytothesavage	9
1.16	gatewaysav_unger	10
1.17	gauntlet	12
1.18	gauntlet 2	12
1.19	gazza 2	12
1.20	gear works	13
1.21	geenie	13
1.22	geisha	14
1.23	gem stone legend	14
1.24	gem`x	14
1.25	gemini wings	15
1.26	ghost battle	15
1.27	ghost runner	16
1.28	ghostbusters ii	16
1.29	ghosthunter	17

1.30	ghosts 'n' goblins	17
1.31	ghouls 'n' ghosts	17
1.32	giganoid	17
1.33	The Gimp	18
1.34	glassbeck 2	18
1.35	global effect	19
1.36	global gladiators	19
1.37	globdule	19
1.38	globulous	20
1.39	gloom	20
1.40	gloom_lübke	21
1.41	gloom_costel	21
1.42	gloom_komp	23
1.43	gloom deluxe	37
1.44	gloomd_luebke	38
1.45	gloomd_sascha	40
1.46	gloom 3	42
1.47	goal	43
1.48	goal_lübke	43
1.49	gobliiins	43
1.50	gobliiins 2	44
1.51	goblins	55
1.52	gobliiins 3	60
1.53	gobl3_komp	60
1.54	The Godfather	79
1.55	gods	79
1.56	gogo	80
1.57	gold rush	80
1.58	sterben	87
1.59	golden axe	88
1.60	goldrunner	88
1.61	gonks	89
1.62	gory story	89
1.63	grand monster slam	90
1.64	gravity power	90
1.65	gravity force	90
1.66	gravity force 2	91
1.67	gforce2_martin	91
1.68	gforce2_igor	92

1.69	greatcourts-protennis	94
1.70	greatcourts2	94
1.71	The Great Giana Sisters	94
1.72	gremlins	94
1.73	gremlins 2	95
1.74	groundwars	95
1.75	guild of thieves	95
1.76	gulp	101
1.77	gunbee	102
1.78	gunboat	102
1.79	gunship 2000	102
1.80	gunslinger	104
1.81	guy spy	104

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)

G Gadgets - Lost in Time

Gainforce

Galactoid

Galaga '92

Galaga '94

Galaxy '93

Galaxy Blast

Galaxy Force 2

Game Over 2

Games Espana 92, The

Gamma Zone

Gateway to the Savage Frontier Test(s)

Gauntlet

Gauntlet 2

Gazza 2

Gear Works

Geenie Bilder

Geisha

Gem Stone Legend

Gem'X

Gemini Wings

Genetic Species Bilder
Get It
Ghost Battle
Ghost Runner
Ghostbusters II
Ghosthunter
Ghosts 'n' Goblins
Ghouls 'n' Ghosts
Giganoid
Gimp, The
Glassbeck 2
Global Effect
Global Gladiators
Globdule
Globulous
Gloom Test(s)
Gloom 3 Bilder
Gloom Deluxe Bilder Test(s)
Goal! Test(s)
Gobliiins Bilder
Gobliiins 2
Gobliiins 3
Goblins !
Godfather, The
Gods Bilder
Gogo
Gold Rush Karten
Golden Axe
Goldrunner
Gonks Bilder
Gory Story
Grand Monster Slam
Gravity Force
Gravity Force 2 Test(s)
Gravity Power
Great Courts
Great Courts 2
Great Giana Sisters, The
Gremlins

Gremlins 2

Groundwars

Guild of Thieves Bilder

Gulp

Gunbee F-99

Gunboat

Gunship 2000

Gunslinger

Guy Spy

1.2 gadgets

Spielname: Gadgets

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

- Ancient Egypt : 2HHHJ37F2
- The Industrial Revol : 7FFFCGHJ4
- Greece Golden Age : 37775D26
- The Roaring Twenties : 8666351F7
- The Viking Invasion : 4HHHGC2BGF
- Moon Mission 1972 : 9555F9C1
- Medieval England : 555513GJF
- The Green Zone : B777J2JBG5
- Feudal Japan : 6444726JG1
- Home Again : C555HG491

1.3 gainforce

Spielname: Gainforce

Hersteller: ?

Vertrieb: CompuTec-Verlag (1993)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Am Anfang des Level tippt man folgendes ein:

- " ILOVENICOLEW " : Levelsprung
 - " HENDRIX " : Schild aufgeladen
-

1.4 genetic species

Spielname: Genetic Species

Hersteller: Vulcan Software (1998)

Vertrieb: Vulcan Software

Genre: Action

Wertung (Amiga Future):

Grafik: 83 %

Musik/SoundFX: 85 %

Spielspaß: 83 %

Future-Level: 65 %

Preis/Leistung: 84 %

Gesamt: 80 %

Screenshots:

1 11 21

2 12 22

3 13 23

4 14 24

5 15 25

6 16 26

7 17

8 18

9 19

10 20

Codes: (müssen alle im Level-Code Menü eingegeben werden !!)

3LE --- Tazer

ALIENRACE --- Unsichtbarkeit

AMBROSIA --- Raketenwerfer

ANIMATTER --- LevelCode Level 3.

ARTWORK --- Datadisk

ASTRONOMICAL--- Gegner ziehen sich nicht mehr zurück

BALANCE --- Blause Key

C-LOUS --- Rotes Key

CAFFEINE --- Unsterblichkeit

CHAINSAW --- Neue Death.sequence

CNCD --- Plasma Waffe

DANGERZONE --- max. Munition

DEATHROW --- Hugger acid

DEPTH --- Laser Gun
DYSFUNCTIONAL - LevelCode Level 2.
EFREET --- Bio toxin
ELITE --- Feindliche Invasion
EYEOFTHESTORM - LevelCode Level 4.
FLOPPY --- Handgranate
FOXMULDER --- max. Feuerkraft
FRAMECOUNT --- frame counter an/aus
FUCK YOU --- Überraschung!
FULLCIRCLE --- Unverletzbarkeit
GODS --- Poopie
GOLDBEER --- künstliche Intelligenz aus
HELLRAISER --- Schnelles Nachladen
IMPACT --- Pistole 2
IMPULSE ---
IRIS --- Flechette
JUMPINGJACK --- Bunny effect
KEFRENS --- Pistole
LOONIES --- Laser mine
MINDFIELDS --- Alle Türen auf
MUPPET SHOW --- Kein Hintergrundlicht, nur die Lampen (sehr Empfehlenswert)
PARALLAX --- MiniGun
POLKA B. --- Fernwaffe
PUZZLE --- Stun Grenade
RAGE --- Lila key
RETRIBUTION --- LevelCode Level 1.
RUSHOUR --- Gegner schneller
SATANCLAUS --- Waffen lautlos
SCOPEX --- Autom. Pistole
SCORPIONS --- Puzzles aus
SILENTS --- Axt
SISSIES --- Man kann alles aufnehmen
SOBER --- künstliche Intelligenz ein
SPACEBALLS --- Feuerwefer
STELLAR --- Bohrmaschine
SUBACID --- Grünes Key
TBL --- Save Game
VIRTUALDREAMS --- Oranges Key

Levelcodes:

Level 1: RETRIBUTION

Level 2: DYSFUNCTIONAL

Level 3: ANTIMATTER

Level 4: EYEOFTHESTORM

Autor: Kris Csendes

1.5 get it

Spielname: Get it

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1: WIMP 26: GUMBALL 51: PILETILE 76: BLOOMERS

2: GEARHED 27: OUTPOOL 52: GPHRGTS 77: BRKBRAC

3: BONEBOY 28: WIDGET 53: RESAFT 78: GRABOID

4: FREEZE 29: ASIWAS 54: EDDINGS 79: UNVMONST

5: LEVITATE 30: GREENBOY 55: BIRDFLY 80: SKULLCRK

6: BLUELITE 31: ICEDISK 56: LEMONWAL 81: LITEBULB

7: BABYHEAD 32: SHUFBUF 57: REGNUKE 82: BOMBAX

8: HOLDITIN 33: XYLENE 58: USAGI 83: EARL

9: FILLHOL 34: INVISTWG 59: BRGBEH 84: PENGFRZ

10: HERMAN 35: SHULTZ 60: FISHGOOP 85: BOBDOBBS

11: WOOKIE 36: TMBG 61: FROP 86: CRACKPOT

12: GONE 37: NOWALLS 62: ADDUP 87: SPROKBRN

13: SNARKO 38: RLFSNRT 63: CURSES 88: TOOTHPIK

14: LEADBALL 39: HOVCUB 64: SPAMRAIN 89: WRESPIG

15: HOGTOOTH 40: ZOIDS 65: SLIMETOE 90: RUSTBALL

16: DORITO 41: SNOBOOT 66: BRIAN 91: CENTBRK

17: WRITERS 42: GRAVITUP 67: YODELGHS 92: SEESPOT

18: BRIKBLD 43: SPYACC 68: DIGDOWN 93: DRAWTYP

19: MRBACKUP 44: UNGAR 69: SNORKEL 94: DRIPFOOL

20: FISHPOPS 45: GOBACK 70: EYEBALL 95: KILLBUG

21: KABOOM 46: STUCCO 71: VAMPBLD 96: BOMBHOLE

22: TESTFALL 47: PLOP 72: WILDCARD 97: GLOPDORK

23: FISHHEAD 48: ROBOWRLD 73: JUGMONK 98: AARGH

24: CLIMBIT 49: CHAINGO 74: LICH 99: NOTMUCH

25: RANMA 50: ANSI 75: WEBFLAP 100: DUH

Cheats: (als Paßwort eingeben)

- OFFTIMER : Timer AUS

- KEEPTIME : Timer AN
- SKIPBORD : mit J-Taste = Levelsprung
- KILLTILE : mit K-Taste = killt highlighted Tiles
- INFINITY : mit R-Taste = Retries
- SHOWPASS : zeigt Level-Paßwort
- OVALTINE : alle Cheats AN

1.6 galactoid

Spielname: Galactoid

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen "WELCOMETOTHENEXTLEVEL" eingeben und <RETURN> drücken und man erhält 2 Extra Credits. Dies kann man solange wiederholen, bis man 99 Credits hat!

1.7 galaga '92

Spielname: Galaga '92

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Titelscreen "ALIENSGOHOME" eingeben und <RETURN> drücken. Es erscheint 'Trainer Aktiviert' und nun sind folgende Tasten aktiv:

 aktiviert den Seucker

<F> verstärkt Waffenpower

<D> Doppelschuß

<N> nächster Level

<I> Extra Leben

<S> besserer Speed

1.8 galaga '94

Spielname: Galaga '94

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Im Titelscreen "STEFAN OSSOWSKI ESSEN" eingeben für unendlich Credits.

1.9 galaxy

Spielname: Galaxy '93

Hersteller: Kingsoft

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Während des Spiels hält man die Taste unter der Esc-Taste gedrückt und tippt schnell " 23863 " auf der numerischen Tastatur ein. J

etzt hat man unendlich viele Leben und folgende Tasten sind mit Cheats belegt:

- A : HEX-Anzeige
- D : Levelsprung
- N : Bonus-Stage
- SPACE : Selbstvernichtung

1.10 galaxy blast

Spielname: Galaxy Blast

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

027739 - Waffen

1.11 galaxy force 2

Spielname: Galaxy Force 2

Hersteller: Activision

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Wenn der Titelscreen erscheint "DONKEY" eintippen und schon hat man unendlich Energie und mit <F3> kann man zum Ende des Levels springen.

1.12 gamma zone

Spielname: Gamma Zone

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Drücke während des Spieles <SPACE>, um es anzuhalten und gib dann "DINO" ein. Nun erscheint eine Meldung das der Cheat funktioniert hat. Jetzt

kannst du folgende Codes eingeben:

ZASTER 400 Münzen

KNIGHTRIDER Schild und Extras

MAGIC gibt dir Magie

FOREVER YOUNG die Zeit wird auf 600 gestellt

STEFFI gibt dir Energie

IMWALKING gibt dir Treibstoff

WINNER beendet den Level

Die Levelcodes Für Gamma Zone

Level 2 FOUR COLOURS

Level 3 DESERT OF ICE'

Level 4 CRAZY ROOMS

Level 5 MANIAC ISLANDS

Level 6 BLACK OCEAN

Level 7 PIQUE

1.13 game over 2

Spielname: Game Over 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Der Code für Level 2 ist 11423

1.14 The Games Espana 92

Spielname: The Games Espana 92

Hersteller: Ocean (1992)

Genre: Sportspiel

Hint:

Wenn man allen Männern 3 Stunden Trainingszeit gönnt, das Datum auf den 18.

vorstellt, dann die Trainingszeit auf 1 Stunde zurückstellt hat man 95%

Fitneßenergie.

1.15 gatewaytothesavage

Spielname: Gateway to the Savage Frontiers

Hersteller: SSI

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Cheat:

In Kämpfen im Automodus (Quick) hat man den Kampf sofort gewonnen und verliert keine Hitpoints, wenn man <ALT>+<X> gleichzeitig drückt.

1.16 gatewaysav_unger

Gateway to the Savage Frontier

A Savage Frontier Fantasy Role Playing Epic, Vol. I

Im Jahre 1991 konvertierte SSI Gateway auf den Amiga. Gateway war meiner Meinung nach ein Spiel der vorletzten Generation der Amiga-Spiele. Während in den letzten paar Jahren sich fast alle großen Softwarefirmen vom Amiga verabschiedet haben und nur noch unbedeutende kleinere Firmen Software für unseren Rechner herausbringen (welche wirklich großen Hits gab es seit Ambermoon oder Die Siedler noch für den Amiga?), so wurde 1991/92 noch von den meisten großen Firmen für den Amiga konvertiert. Leider waren diese letzten Konvertierungen meist sehr schnell (=billig) umgesetzte Programme, die dementsprechend schlampig programmiert wurden. Die Programme sind voller Bugs, laufen auf einem A 500 (den A 1200 gab es damals noch nicht zu kaufen) viel zu langsam und sind meistens nur in der Version 1.00 erhältlich. Meistens bedeuteten diese Spiele auch das Ende des Amiga-Engagementes der entsprechenden Firma.

Beispiele hierfür sind von Sierra Robin Hood , Larry V und Space Quest IV oder Indy IV (das allerdings gar nicht sooo schlecht war) von LucasArts, von SSI eben Gateway oder Treasures of the Savage Frontier.

Gateway ist ein Rollenspiel der AD&D-Serie. Der Nachfolger zu Gateway heißt Treasures of the Savage Frontier (suche ich noch). Programmiert wurde es von Beyond Software, lizenziert von TSR und herausgebracht von SSI.

Die Grafik ist relativ gut. Die Bilder sind von einem fähigen Grafiker gemalt und schauen auch am Amiga gut aus. Da kann man sich echt nicht beschweren. Die Monstergrafik während den Kämpfen ist zwar nicht umwerfend aber trotzdem immer noch brauchbar.

Grafisch ist Gateway in Ordnung.

Das Spiel läßt sich problemlos auf eine Festplatte installieren, was auch sehr zu empfehlen ist. Auf einem A 500 läuft Gateway quälend langsam ab. Auf meinem A 1200 mit 68020/28Mhz mit 6MB jedoch ist die Geschwindigkeit ausreichend schnell. Gateway läuft ohne Probleme am A 1200, vorausgesetzt man verwendet ein Degradier-Tool wie beispielsweise EmbedderII. Auch ein

Zurückschalten des Rechners in der early startup-sequence sollte natürlich genügen, ist aber nicht ganz so elegant wie die Softwarelösung.

Leider ist Gateway voller Bugs. Ich habe das Spiel jetzt in sechs Tagen durchgespielt und unzählige davon gefunden.

Verschiedenste Grafikfehler, logische Fehler und auch ein paar Gurus bei bestimmten Aktionen. Natürlich kann ein komplexes Programm nie ganz ohne Fehler sein, aber bei Gateway wurde wohl nicht so extrem viel Zeit mit der Fehlerkorrektur verschwendet.

Das Spiel ist durch eine Handbuchabfrage geschützt. Dies ist absolut schwachsinnig und unnötig, da während dem Spiel laufend auf Absätze im Handbuch (Adventurer's Journal) verwiesen wird.

Ohne das Handbuch ist es unmöglich, die Hintergrundgeschichte zu verstehen. Im Adventurer's Journal finden sich auch viele wichtige Karten und Hinweise zur Lösung des Spieles. Wozu also noch eine Sicherheitsabfrage? Scheinbar haben sich dies die Programmierer auch gedacht, denn man kann die Abfrage einfach durch Drücken der ESC-Taste überspringen. Sehr einfallsreich.

Aber praktisch.

Die Story ist nicht schlecht, aber auch nicht umwerfend. Die Party muß vier Statuen suchen, die im ganzen Land verteilt sind, um dann das Land vor einer Invasion feindlicher Streitkräfte zu retten. Die Benutzerführung ist nicht viel besser als bei den ersten Spielen der AD&D-Reihe (Pools of Radiance, Champions of Krynn). Oft wirkt sie umständlich und verwirrend!

Viele Kämpfe, allerdings nicht sonderlich schwer. Einzig der Schlußkampf ist verdammt schwer, allerdings besteht der Clou darin, beim Schlußkampf nicht zu kämpfen. Man kann das letzte Gefecht mit Vaalgamon relativ leicht gewinnen, indem man einfach allen Kämpfen aus dem Weg geht! Die Rätsel sind nicht übermäßig schwer. Eigentlich sind sie sehr simpel. Kartenzeichnen ist ebenfalls nicht nötig, die Labyrinth sind nicht sehr komplex und das Programm bietet eine einfache Übersichtskarte. Auch Anfänger sollten bei Gateway gut vorankommen.

benötigt: Amiga mit 1MB empfohlen: Amiga 1200/28Mhz und Festplatte. Die PC-Version ist übrigens nicht so voller Bugs.

Auch ist die VGA-Grafik schöner. Langsam überzeuge ich mich noch selber, daß ich mir einen PC auch zu Hause hinstelle...

Name: Gateway to the Savage Frontier

Company: SSI
Genre: Rollenspiel
Disks: 3
A1200+HD: ja
Wolfgang Unger

1.17 gauntlet

Spielname: Gauntlet
Hersteller: U.S. Gold
Genre: Action
Cheat:

Bewege dich überhaupt nicht, wenn du startest. Drücke OPTION 1 und wähle deinen Level.

1.18 gauntlet 2

Spielname: Gauntlet 2
Hersteller: U.S. Gold
Genre: Action
Cheats:

Sobald man eine Truhe findet, auf <INSERT> drücken und warten bis die Truhe offen ist und dann wieder loslassen und dann noch <HELP> drücken und man hat 5000 Health Punkte mehr.

oder so:

Wenn man eine Schatzkiste gefunden hat, <HELP> drücken, wenn man dann eine zweite Schatzkiste gefunden hat, <INSERT> oder <SPACE> drücken und man findet ein goldenes Kreuz, das uns ziemlich fit macht (5000 Health Points) und außerdem haben wir danach eine Megawumme.

Das Spiel in den Pausenmodus versetzen und dort 3 Minuten lang <FIRE> und wenn man nun ins Game zurückkehrt werden alle Wände Ausgänge haben.

1.19 gazza 2

Spielname: Gazza Soccer 2
Hersteller: Empire
Genre: Sportspiel
Hint:

Vom Mittelkreis schießen, als wollte man einfach nur scoren, wenn wir dann aber in Führung liegen, einfach <ESC> drücken um das Spiel zu gewinnen.

1.20 gear works

Spielname: Gear Works

Hersteller: Hollyware (1993)

Genre: Brettspiel

Level Codes:

1 0000 8 7208

2 3518 9 6532

4 8427 10 5012

5 2385 11 6511

6 5924 12 8562

7 1267

1.21 geenie

Spielname: Geenie

Hersteller: Backyard Brothers

Genre: Geschicklichkeit

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

Level Codes:

2 1996903124397205

3 8863607123456789

4 3011964376678672

5 6063729666266297

6 6666660000000001

7 7707717727737747

8 1010101010101018

9 9876789876789876

In der Demoversion bringt einen <RIGHT MOUSE> in den nächsten Level.

1.22 geisha

Spielname: Geisha

Hersteller: Cocktail Vision

Genre: Adventure

Muschelcodes für den Taucherteil:

Tridachidae 17

Harponie 54

Stronboidae 50

Janthinidae 83

Cypreadae 44

Conidae 52

Olinidae 53

Ostreae 73 (Perlauster)

Muricinae 15

Epytonidae 56

Der von der Perlentaucherin verlangte Code versteckt sich auf dem Plakat im Wandschrank unter dem Namen OSTRADAE.

1.23 gem stone legend

Spielname: Gem Stone Legend

Hersteller: Loricel

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Im Menüscreen drückt man die C-Taste und tippt " QLLSHIT " ein. Nun kann man mit den Tasten F1 bis F5 die Level anwählen. Während des Spiels sind folgende Tasten aktiv:

- F3 : nächster Level

- Del : volle Energie und Leben

1.24 gem'x

Spielname: Gem'X

Hersteller: Demonware / Kaiko (1990)

Genre: Puzzlespiel

Level Codes:

b Earthian o Szvalion

c Kenichi p Fmtowns

d Inokuma q Cherie
e Burai r Gamerion
f Badman s Yamas
g Network t Robotech
h Yokohama u Populous
i Exact
j X68000
k Turrican
l Redmoon
m Campaign
n Megaman

Weitere Codes sind :

THREED 3D Brille bereithalten, denn das erscheinende Bild ist in 3D

CREDITS Liste aller Programmierer

STRIP man sieht mehr von den hübschen Mädels zwischen den Leveln

1.25 gemini wings

Spielname: Gemini Wings

Hersteller: Virgin Mastertronic

Genre: Shoot 'em Up

Hint:

Man spielt einfach mit zwei Joysticks und wechselt sobald eines der Schiffe zerstört ist, auf den anderen Stick über. Sofort <FIRE> drücken.

Level Codes: (<P> drücken und dann im entsprechenden Level eingeben)

2 mrwimpey

3 classics

4 whizzkid

5 gunshots

6 doodguyz

7 d.gibson

1.26 ghost battle

Spielname: Ghost Battle

Hersteller: Thalion

Genre: ?

Cheat:

Man pausiert das Spiel und gibt " ERWIN IS THE BEST " ein. Jetzt hat man

unendlich viele

Leben und folgende Tasten sind belegt:

- F6 : Smart-Bomb
- F7 : Schild
- F8 : friert Gegner ein
- Help : Levelsprung

1.27 ghost runner

Spielname: Ghost Runner

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

ERTNKUBCVJ Level 11

ANYFCMHOKW Level 21

PSODURMFKX Level 31

ECAXLKQVQU Cheat-Modus!

1.28 ghostbusters ii

Spielname: Ghostbusters II

Hersteller: Activision

Genre: "Actionadventure"

Cheats:

<ALT>+<CTRL>+<S>+<U> (oder <ALT>+<CTRL>+<S>+<O>) gedrückt halten, wenn das

Logo erscheint und dann <FIRE> drücken, um den Cheatmodus zu aktivieren

oder einfach im ersten Level den Pausemodus anwählen und danach "Varptr"

eingeben. Schon hat man unendlich Zeit, Seile, Schleim etc in den Leveln 1

und 2. Mit <F1> kommt man dann einen Level weiter.

Legt als erstes mal Disk 2 ins Laufwerk. Wenn dann die Hand wieder erscheint, booten wir das Spiel wie gewohnt. Ab sofort können wir mit <RETURN> Levels skippen.

Hint:

Die Freiheitsstatue läßt sich problemlos transportieren, wenn man mit dem Schleim sehr sparsam umgeht und nur bei den Zwischengegnern zum Dauerfeuer greift. Da sich diese kaum ändern, kann man das Fadenkreuz getrost in der Mitte des Sprites lassen. Nachdem man Vigos Gehilfen mit Schleim beseitigt hat, nimmt man das Baby, legt es so weit wie möglich vom Bild Vigos weg und versucht, Vigo mit den Protonenstrahlern in einer Ecke festzuhalten. Aus dieser Zwickmühle kommt er nicht mehr raus und die anderen Ghostbuster können ihm mit den Schleimkanonen den Rest geben.

1.29 ghosthunter

Spielname: Ghosthunter

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

Ghost, Fight, Hunter, Idiot, Escape, Zorro, Help!, Mad.

1.30 ghosts 'n' goblins

Spielname: Ghost 's' and Goblins

Hersteller: Elite

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

" ! " (ohne " natürlich aber Space nicht vergessen!) in den Highscores eingeben, das Spiel erneut starten, wenn man nun seine Rüstung verliert, wird man unbesiegbar.

Wenn die Credits erscheinen "DELBOY" eintippen und man hat den selben Effekt.

Freezer: D18842 - Leben

1.31 ghouls 'n' ghosts

Spielname: Ghouls 'n' Ghosts

Hersteller: Capcom

Vertrieb: US Gold

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Einfach nur "KAREN BROADHURST" ("KARENBROADHURST" oder "STEFHENBROADHURST") eintippen und schon ist die Kollisionsabfrage abgestellt, aber die Zeit und die Löcher setzen uns trotzdem noch übel zu.

1.32 giganoid

Spielname: Giganoid

Hersteller: ?

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

<CAPS LOCK> drücken im "player select screen" und man bekommt eine Antwort.

Startet das Game und man hat mehr Leben.

1.33 The Gimp

Spielname: The Gimp

Hersteller: ?

Genre: ?

LevelCodes:

1 e1w5j

6 3qd4i

11 tk7lv

16 r2x5m

21 xl4z3

26 a1c75

31 kf6nv

36 g7ud2

1.34 glassbeck 2

Spielname: Glassbeck 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen gibt es einen geheimen Levelanwahl Modus.

Eingabe Welt veränderte Bildschirmfarbe

Hezza Monday Grau - Hellgrau

Sign on Wednesday Grün - Grau

Wunnawok Thursday Blau

Nuclear Fuel Friday Lila - Grau

No Coal Saturday Gelb - Grau

Rest Day Sunday Gelb - Blau

Reset

Zur Bestätigung das der Cheat richtig eingegeben wurde verändert sich die Bildschirmfarbe unten und die Art des Cheates, sowie der Startlevel werden im Scrolltext eingeblendet. Die Cheat Passwörter erst eingeben, wenn der Scrolltext begonnen hat. (möglichst schnell eintippen!)

1.35 global effect

Spielname: Global Effect

Hersteller: Millenium

Genre: Strategie

Cheat:

Während des Spiels "PLENTZ MORE WHERE THAT GAME FROM" eintippen.

Anschließend kehrt man mit dem zweiten Button von links ins CLI zurück.

Dort findet man im Menü zu Global Effect Zzzz den neuen Menüpunkt.

1.36 global gladiators

Spielname: Global Gladiators

Hersteller: Virgin / McDonald`s (1993)

Genre: Jump 'n Run

Cheats:

Wenn man nicht weiterkommt, dann sollte man so schnell wie möglich auf

<HELP> hämmern.

1. Um in den nächsten Level zu gelangen, muß man folgende Bewegungen mit dem Joystick

ausführen:

- OBEN - LINKS - UNTEN - RECHTS - OBEN - LINKS - FEUER - UNTEN -
- RECHTS - FEUER - FEUER und die P-Taste.

2. Wer in ein Bonus-Spiel gelange möchte, bewegt den Joystick so:

- OBEN - LINKS - UNTEN - RECHTS - OBEN - LINKS - FEUER - UNTEN -
- RECHTS - FEUER - FEUER - UNTEN - RECHTS - OBEN - LINKS - FEUER -
- FEUER und die P-Taste.

Freezer:

045E95 - Leben

045E9D - Energie

1.37 globdule

Spielname: Globdule

Hersteller: Psygnosis (1994)

Genre: Jump 'n Run

Für Cheat-Modus "Zvmo!EG" als Password eingeben.

Level Codes:

01 GTCXASAUEZDV

02 TLCTASAYEZRD
03 AJQGASPREZFJ
04 EBPSASEPEZUV
05 FJPVASSIEZIL
06 EZQGASFXEZVP
07 FJCUNTFLEAVP
08 FJRAAXTRSEVP
09 ARTROFWIFMVP
10 OJGYOVJPTCVP
11 FTCXOXFOGEVP
12 UADROYBKGEDR

1.38 globulous

Spielname: Globulous

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

oNUCiNov

!!350JDa

2SzjEjj2

OmQ88tDC

06 IVEs8AZ?

11 dynlelcJ

Achtung Groß- und Kleinschreibung beachten !

1.39 gloom

Spielname: Gloom

Hersteller: Black Magic

Genre: 3D-Shooter

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübke](#) (Kurztest)

[Costel Mincea](#)

[Komplettlösung](#)

Hint:

Auf der Disk 2 befindet sich im Ordner >misc< ein File namens - script-. Dieses

File läd man sich in einen normalen Texteditor und kann den Eintrag - play_mapX_Y -

durch einen anderen Leveleintrag ersetzen. Das Spiel startet dann im entsprechenden

Level. Das File ist mit dem Crunch-Mania- Packer gepackt. (liegt bei in Tools/Amiga/Packer)

1.40 gloom_lübke

Gloom Thema: 3D-Dungeon-Ballerei

Hersteller: Black Magic Software

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 1,4 MB)

Fast-RAM, Turbokarte wird
unterstützt

Umfang: 2 Disketten, engl. Anleitung

Spieler: 1-2 (auch per Nullmodem)

+: sehr flottes Scrolling

-: miese engl. Anleitung, keine

Spielstandspeicherung oder

Levelcodes

Bem.: Nicht so gut wie "Fears" oder

" Alien Breed 3D", aber

dennoch empfehlenswert

1.41 gloom_costel

Spiel getestet von Costel Mincea (cm)

Name: GLOOM

Genre: 3D Shoot `em Up

Grafik: AGA

Nach den vielen Fehlschlägen, die sich einige Firmen bei der Umsetzung von Doom auf den Amiga leisteten, hat sich nun wiederum eine Firma daran gewagt, einen Versuch zu starten. Dieser neue Versuch nennt sich GLOOM aus dem Hause Black Magic und ist wiederholt ein Beweis dafür, daß der Amiga dem PC in Nichts nachstehen muß. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger FEARS von Bomb Software wurde bei Gloom nicht auf den Jugendschutz und die BPS geachtet, was wohl auch daran liegen wird, daß die aktuelle Version aus England stammt und es in Deutschland noch nicht erhältlich ist. Also werden wir dieses Game vielleicht gar nicht mehr auf dem Markt erleben oder kurz nach dem Erscheinen wieder missen müssen.

Nach Installation der zwei Disketten auf Festplatte und dem Start des Spiels erscheint ein schön anzusehendes Titelbild mit einem sauer aussehenden Elite Soldaten und dem Titelschriftzug des Games. Nach einem kurzen Druck auf den FireButton des Joysticks oder die Leertaste kommt man in ein umfangreiches Menü, in dem eingestellt werden kann, ob alleine oder zu zweit gemetzelt

werden soll. Außerdem kann im Teammode miteinander oder im Battlemode gegeneinander gekämpft werden. Zusätzlich ist es dem Spieler möglich zwischen einer Steuerung mit dem Joystick, der Tastatur oder dem CD32-JoyPad zu wählen. Bei einem Match mit zwei Spielern ist es auch möglich über Nullmodem oder Modem seine Rechner zu verbinden um gegeneinander anzutreten. Hat man alle Einstellungen zu seiner Zufriedenheit getätigt und das eigentliche Spiel gestartet, findet man sich in einem düsteren Dungeon mit der schwächsten Waffe wieder. Bei den Waffen haben die Programmierer von Black Magic leider etwas gespart, da man im Bild keine Waffen oder ähnliches Gerät zu Gesicht bekommt. Der Spieler hat nur eine Plasmakanone zur Verfügung, die aber in vielen verschiedenen Schußstärken existiert. Die detaillierten Hintergrund-, Boden- und Deckentexturen machen dieses Manko jedoch leicht wieder wett. Außerdem steht einem ein In-Game-Menü zur Verfügung, in dem weitere Einstellungen gemacht werden können, wie die Auflösung des Hintergrundes, der Decke und des Bodens. Zusätzlich kann auch die Bildschirmgröße bestimmt werden. Gleich zu Beginn fällt einem auf, daß das Spiel bei höchsten Texturauflösungen und größtem Bildschirmfenster überhaupt nicht ruckelt oder langsamer wird. Ja, man hat sogar der Eindruck, daß der Spielablauf eher noch beschleunigt anstatt verlangsamt wird. Die abwechslungsreichen Gegner sind eine wahre Augenweide, da sie in so vielen Einzelheiten gezeichnet worden sind, wie in nur wenigen anderen 3D Spielen, die für den Amiga erhältlich sind. Als Widersacher machen einem feindliche Soldaten, schwebende Geister, mutierte Kreaturen, böse Roboter und auch außerirdische Lebensformen das Leben schwer. Aber nicht nur die Computer-Gegner stellen ein Problem dar, sondern auch die vielfältigen Rätsel, die in jedem Level vorhanden sind. So wird zum Beispiel gefragt: "Zu welcher Tür gehört welcher Schalter? Was ist hinter dieser Ecke? Ist in dieser Wand eine Geheimtür und wenn ja, was ist dahinter?" Auf alle diese Fragen und mehr muß der Charakter eine Lösung finden und natürlich auch überleben. All dem ist es zu verdanken, daß sich dieses Spiel eher für Geübte 3D-Dungeon-Master als für Einsteiger eignet. Denn zu all dem kommen noch labyrinthartige Level mit vielen verschiedenen Szenarien, in denen Verirren leicht gemacht ist. Im Ganzen ist das Spiel also sehr packend, so daß dem User viele spannende Spielstunden garantiert sind. Die Rätsel wechseln bei jedem Level, wodurch man also wirklich nicht weiß, was hinter der nächsten Tür oder Ecke ist, und somit dem Glück ausgesetzt ist. Sollte aber mal ein Fehlschlag passieren, ist man mit der Energie und den Leben einige Male dagegen gefeit. Sollte es doch einmal hart auf hart gehen, hat man immernoch den zuletzt gespeicherten Spielstand, um sich ein weiteres Mal in die

schaurigen Hallen der Dungeons, und damit in Gefahr zu begeben. Doch nicht nur das Gameplay ist Black Magic gut gelungen, auch die Steuerung über den Joystick, die Tastatur oder das CD32-JoyPad ist eine wahre Freude. Da es sich bei Gloom um ein Spiel handelt, das den AGA-Chipsatz benötigt, gibt es außer den gräßlichen Gegnern auch noch wunderbar anzusehende Hintergründe. Um auf die Geschwindigkeit zu kommen: Auf dem Testrechner, einem Amiga 4000 mit 68030er Prozessor, lief das Spiel rasend schnell. Auf einem nackten Amiga 1200 konnte man kein Ruckeln des Bildes bemerken, obwohl alle Texturen und die volle Bildschirmgröße aktiviert waren. Der Spielspaß wird also kaum gelindert und Spielspaß gibt es hier in Massen. Bei düsterer Titelmusik, schauriger Zwischenmusik und unheimlichen Klängen in den Dungeons kommt eine geheimnisvolle Atmosphäre auf, in der es sogar mich erschauern ließ.

1.42 gloom_komp

Komplettlösung - GLOOM

Ein paar Surviving-Tips vorweg:

Haltet Euch beim Erforschen der Dungeons nach Möglichkeit in der Nähe einer Wand auf, denn ohne Wand kein Schutz, und ohne Schutz schnell futsch! Niedrige Gehgeschwindigkeit ist vor allem in unbekanntem Gebieten angesagt. Rambos, die den leichten Weg wählen und einfach drauflosballern, werden sich schnell fragen, wo ihre drei Anfangsleben geblieben sind, denn der Feind lauert hinter jeder Ecke und kennt besonders bei Helden keine Gnade! Enge Gassen gewähren oft Schutz gegen ein zu großes Feindaufkommen - Ihr habt hier die Möglichkeit Euch jeden einzelnen vorzuknöpfen, statt im offenen Terrain die Feuerkraft auf mehrere Ziele konzentrieren zu müssen. Dies gilt vor allem für die sieben Levels der Gothic Tomb und der Hell-Ebene. Die Plasmakanone sollte stets, bei Verfügbarkeit der entsprechenden Weapon-Powerups, voll aufgeladen sein. Das Aufsammeln der Powerups des gleichen Genres erhöht die Feuerrate erheblich. So könnt Ihr die Gegner, vor allem auf kurzer Distanz, schneller erledigen. Die Kanone ist mit maximal fünf solcher Patronen aufladbar. Bei einer sechsten erhaltet Ihr für einen kurzen Moment die doppelte Schußkraft (der sogenannte Mega-Weapon-Boost).

Apropos Plasmawaffen: Einige der Enemies verfügen im Vergleich zu Euch über das gleiche bzw. sogar höheres Feuerpotential. Als Beispiel sei hier der terranische Construction Droid angeführt: Vier- bis fünfmal von seinem Plasmageschoß getroffen, und Ihr werdet sicher das Zeitliche segnen. Hier gilt es, schnell aus der Schußlinie zu weichen und eine Nische oder einen Wandvorsprung als "

Schutzschild " zu benutzen. Positioniert man sich dabei geschickt, wird das gegnerische Feuer von der Wand " geschluckt ", Eure Geschosse dringen hingegen ungehindert bis zum Feind durch. Auf den Korridoren der einzelnen Levels findet Ihr nicht nur Munition für Eure Plasma-Gun, sondern unter anderem auch einige Lebensenergiefläschchen. Mit diesen sollte sehr behutsam umgegangen werden! Ein solcher Drink versorgt Euch übrigens mit fünf Lebenspunkten. Nun zu etwas Erfreulichem: Um Euch das Abenteuerdasein zu versüßen, haben sich die Programmierer etwas Feines einfallen lassen. In jeder der drei großen Ebenen haben sie die sogenannten Underkill-Automaten angebracht, an denen sich ein Extraleben ergattern läßt, vorausgesetzt, man gewinnt das Spiel im Spiel! Hierzu jedoch in den einzelnen Levelbeschreibungen mehr. Den Gothic Tomb zu erreichen, ohne ein bis zwei Leben eingebüßt zu haben, ist nahezu unmöglich. Die gotischen Dungeons mit den herübergeretteten Leben zu bestehen, ist jedoch ebenfalls kaum machbar. Deswegen an dieser Stelle ein helfender Trick. Nachdem Ihr die ersten sieben Levels geschafft habt, wird die neue Ebene geladen, in diesem Fall die Gothic Tomb . Gleichzeitig wird der neue Spielstand gesichert. Geht nun zurück in das Startmenü, ladet den gesicherten Gothic Tomb-Spielstand, und siehe da, Ihr könnt das Spiel wieder mit drei frischen Leben beginnen! Einziges Manko der Prozedur: Alle mühselig gesammelten Waffen sind futsch - die zu Anfang verfügbare Plasmakanone sollte Euch jedoch die wenigsten Probleme bereiten...

Die Feinde im Überblick:

Cultist Warrior:

Schneller Soldat, mittelmäßige Bewaffnung. mit ein paar gut gezielten Schüssen leicht zu besiegen

Terran Construction Droid:

Langsame Blechbüchse, starker Panzer, sehr gute Bewaffnung, schwer zu zerstören

Undead Servant of Gloom:

Schnell, gute Bewaffnung, mit einem Schuß zu besiegen. Der Mangel an Materie erlaubt ihm, durch Wände zu fliegen

Metaphisix:

Harte Nuß, schnelle Bewegungen, sendet Gravitationswellen aus, die ihn zu einem gefährlichen Gegner machen

Dämon:

Mittelschneller Feind, gute Bewaffnung, leicht zu besiegen

Troll:

Sehr schneller Jäger, schwache Bewaffnung, schwer zu vernichten

Eidechse:

Sehr schnelles Reptil, schwache Bewaffnung, nach fünf Geschossen kapituliert das Ding

Großer rosa Dämon:

Gefährlicher Angreifer, sehr gute Bewaffnung, mittelstarker Panzer jedoch niedrige Geschwindigkeit

Skinhead (Punk):

Mittelmäßiger Gegner, schwache Bewaffnung, leichte Panzerung, mit Hilfe der Plasmakanone leicht verletzbar

Aber nun zu den Levels:

Spacehulk

Level 1:

Am Anfang ist es noch ganz einfach: Ladet die Plasma-Gun mit den zwei Powerups auf, sie befinden sich links und rechts von Euch. Nach einem kurzen Moment der Ruhe werdet Ihr gleich in einen Kampf verwickelt. Die Soldaten, die auf Euch " automatisch " zustürmen, sind leicht zu terminieren. Geht Ihr an den beiden Schleusen vorbei, werden sie sich sofort öffnen. Es empfiehlt sich, ein paar Schritte nach hinten zu treten, um die herauslaufenden " Gäste " mit einem schönen Plasmafeuerwerk zu begrüßen. Konzentriert Eure Geschosse auf einen Punkt zwischen diesen beiden Schleusen. In einem der Räume befindet sich ein Geheimeingang, dort findet Ihr neben zwei Energiefläschchen auch einige Powerups in verbesserter Version. Der Teleporter am Ende des Korridors verschafft Euch Zugang zu Level 2.

Level 2:

Hier vollführt Ihr gleich nach der Landung eine Drehung um 180 Grad. Begeht Euch zuerst nach Norden. Den Warriors, die sich zwischen den Wänden verstecken, bratet Ihr eins über den Kopf, die Powerups nehmt Ihr mit. Aktiviert den Schalter, der Euch den Weg in die südlicheren Gefilde öffnet. Latscht den gleichen Weg zurück, plättet einige Gegner und durchschreitet die Tore, die Euch vorher den Weiterweg blockierten. Da sich vorher einige Gegner vor Euren Sensoren versteckt haben, ist nun ein kleiner Rundgang um den Ausgangspunkt angesagt. Betretet erst danach den neuen Raum. Hier gilt es, wie am Anfang zu handeln. Die Soldiers werden getötet, Flaschen und Munition eingesammelt. Das Tor am Ende des Korridors öffnet Ihr durch einfache Berührung und trabt schnell einige Schritte zurück, um genügend Distanz für einen Fight mit den kampfbereiten Skinheads zu gewinnen. Gehört die der Geschichte an, öffnet Ihr die nächste Tür, versorgt Euch mit den Fläschchen und betretet zu guter Letzt den Teleporter.

Level 3:

Er ist besonders tückisch, weil Ihr Euch hier nicht so gut hinter einer Wandformation vor dem Feind schützen könnt. So kommt's auch, daß, während Ihr Eure Startposition verläßt, Ihr von allen Seiten angegriffen werdet. Dank Eurer

Plasma-Gun habt Ihr jedoch ein recht leichtes Spielchen, die Gegner über den Jordan zu schicken. Nach den Kämpfen heilt Ihr Eure Wunden mit den "Energiedrinks" - die Ups sollten eingesammelt werden. Der nächste Auftrag lautet, die große Schleuse zu inspizieren. Ihr müßt Euch hier sehr vorsichtig verhalten. Nähert Euch der Tür gerade soweit, daß sie sich nicht öffnet. Eine leichte Körperdrehung nach links und rechts klärt Euch auf. Trotz gründlicher Termination haben einige der Gegner überlebt. Doch die sind wie die anderen leicht zu besiegen. Nach getaner Arbeit öffnet Ihr das Hindernis. Drei Skinheads versuchen Euch aufzuhalten - keine Chance! Etwas weiter nördlich wird es heiß zugehen. In den grünen Bereichen warten einige Cultist Warriors auf Beute. Stellt Euch ungefähr in die Mitte vor den Korridor und wagt Euch nur ein Stückchen hinein, um gleich eine Kehrtwende zu machen. Die Gegner stürmen heraus und werden Opfer Eurer Plasmakanone. Dank gründlicher Suche entdeckt Ihr einen Geheimeingang hinter einer grünen Fassade, der Euch mit Extraenergie versorgt. In Richtung des Teleporters gehend, nehmt Ihr die letzten Fläschchen mit in den vierten Level.

Level 4:

Hier solltet Ihr die Kanone feuerbereit halten, da Ihr nach der Materialisierung in Sekundenschnelle angegriffen werdet. Konzentriert das Feuer auf die Skins, die direkt auf Euch zulaufen. In den sechs Bereichen in nördlicher Richtung erwartet Euch ein Besuch von den Soldiers. Verhaltet Euch hier wie im dritten Level: ein Stückchen hineingehen und sofort eine Kehrtwende machen. Eure Opfer laufen Euch zur Begrüßung entgegen und machen Bekanntschaft mit Eurer Kanone. Links und rechts findet Ihr Munition und Heildrinks. Aktiviert nach dem Fight den Schalter. In westlicher Richtung, innerhalb des sich bewegenden Wandmassivs, findet Ihr einen Eingang, der leicht zu übersehen ist. Die Punks entpuppen sich als lahme Gegner. Das auf dem Boden liegende Zeug beachtet Ihr im Moment nicht und betretet den Teleporter, der sich hinter einer Wand vor Euren Sensoren zu verstecken versucht. Auf der anderen Seite entdeckt Ihr nach gründlicher Suche einen der oben erwähnten Underkill-Automaten. Per Körperberührung wird er eingeschaltet, drei Leben unterstützen Euch in diesem Spiel im Spiel. Bewegt das Ship am besten nach oben rechts. Die Feuertaste sollte während des Flugs dauernd betätigt werden, damit Ihr nicht Opfer der fliegenden Aliens werdet. Ist die Mission erfolgreich bestanden, seid Ihr glücklicher Besitzer eines zusätzlichen Lebens.

Verlaßt mit demselben Beamer diese Ebene - Ihr gelangt in den altbekannten Raum. Dank der Unsichtbarkeit habt Ihr leichtes Spiel mit den nächsten Gegnern. Weiter nördlich aktiviert Ihr den nächsten Schalter, plättet die nächsten Feinde, macht einen kleinen Rundgang, betätigt den Druckknopf und springt in den Teleporter

dabei den Energiedrink nicht vergessen! Ihr erreicht ein Gebiet voll wild gewordener Skins, die Ihr mit Leichtigkeit zur Hölle schicken könnt. Das gleiche gilt auch für die Soldaten, die sich weiter nördlich befinden. Jetzt ist Vorsicht angesagt, da sich ein Construction Droid hinter der großen Schleuse befindet. Um den Robbi schnellstens in seine Einzelbestandteile zu zerlegen und dabei selbst die geringsten Schäden zu erleiden, benutzt Ihr am besten den Trick mit der Wand.

Level 5:

Ihr öffnet den Eingang, indem Ihr den Schalter betätigt. Die heranstürmenden Skins und Soldiers sind kein alzugroßes Hindernis. An der Abzweigung geht Ihr in den linken Korridor hinein. Dem nächsten feindlichen Ansturm könnt Ihr mit Leichtigkeit standhalten. Mittels Körperfitneß öffnet Ihr die nächste Pforte. Bewegt Euch schnell auf die andere Seite, um dem Robbi keine Chance zu geben, Euch ins Visier zu nehmen. Mit ein paar guten Schüssen gelingt es Euch, auch diese Blechkiste ins Nirwana zu schicken. Danach betretet Ihr den Teleporter. Auf der anderen Seite aktiviert Ihr den Druckknopf am Ende des Korridors und dreht Euch schnellstens um 180 Grad. Die Gegner werden wie immer in den Boden gestampft. Sucht danach den Geheimraum auf, in dem Ihr eine Menge Zusatz-Equipment für Euer Wohlbefinden erhaschen könnt. Derselbe Beamer bringt Euch wieder zurück. Stattet im Anschluß daran dem rechten Korridor einen Besuch ab. Die Angreifer werden gekillt, Schalter betätigt, der Droide ausgeschaltet, die nächste Beam-Maschine ausprobiert. Nach sieben Schleusen, einigen Soldaten und einer weiteren Blechkiste erreicht Ihr nach mühsamer Arbeit den End-Teleporter. Erst jetzt könnt Ihr den vorher verschlossenen Gang in der Nähe der Kreuzung betreten und den letzten Droiden dieses Levels ausschalten.

Level 6:

Verhaltet Euch wie im fünften Level. öffnet die Tür, indem Ihr den Schalter drückt. Im Raum mit dem sich bewegenden Wandmassiv müssen die ersten Widersacher dran glauben. Den nächsten Druckknopf betätigt Ihr auf dieselbe Art und Weise, die entgegenkommenden Skins sind leicht zu besiegen. Der Blechkiste, die Euch am Ende des Gangs den Weg versperrt, könnt Ihr mit schnellen und gut gezielten Schüssen ein Ende bereiten. Nach einem weiteren Druckknopf trabt Ihr in den rechten Gang. In ihm möchten Euch die Kahlköpfe am Weiterkommen hindern - kein Problem für Eure Bazooka. Am Ende des langen Tunnels werden die Warriors ausgeschaltet, die Wunden mit dem Energiedrink einigermaßen versorgt und die Kanone mit den Powerups neu aufgeladen. Der linke Weg führt Euch zu einem weiteren Teleporter, der sich hinter einer Wand befindet. Vor dem Eintreten das " Eingabemedium " feuerbereit halten. Der Beamer materialisiert Euch im bekannten Gebiet, wo Ihr Euch schnell zur Seite bewegen müßt, um nicht Opfer des

Construction Droids zu werden. Apropos Droide: Der benötigt nach dem Feuern eine Regenerationspause, während der die Möglichkeit besteht, die schützende Wand zu verlassen, um den Kasten schnell unter Feuer zu nehmen, den Plasmageschossen des Robbis auszuweichen und nochmals anzugreifen. Dieser Trick ist besonders für die schnellen Terminatoren unter Euch geeignet, die nicht warten wollen, bis sie dem Gegner mit dem Wand-Trick beikommen können.

Nach dem Fight mit der Blechbüchse gelangt Ihr in einen weiteren Raum. In dem Ihr die restlichen Soldaten erledigt Die nächste Tür ist ohne Probleme zu öffnen. Dahinter gibt's zwei Thermo-Brillen und drei Powerups. Plättet einige Gegner und durchschreitet den Korridor, der Euch in ein neues Gebiet führt. Links und rechts befinden sich zwei Grüppchen von Cultist Warriors. Wenn Ihr in den Raum hineingeht, verlassen sie ihr Versteck. Trabt also kurz hinein und zieht Euch kurzerhand in den engen, sicheren Korridor zurück Die restliche Arbeit könnt Ihr Eurer Bazooka überlassen. Der Ausgang führt in den nächsten Level. Jedoch Vorsicht, hinter der scheinbar sicheren Fassade befinden sich noch einige Skinheads, die Ihr jedoch mit links erledigen könnt.

Level 7:

Der Teleporter beamt Euch in einen großen Raum. Als erstes sucht Ihr den Ausgang auf, dort wartet Ihr gemächlich auf Eure Opfer. Sobald es keine Gegner mehr zu sehen gibt, verläßt Ihr den Raum und latscht den Tunnel entlang, bis Ihr einen Schalter erreicht. Diesen aktiviert Ihr und ladet die Kanone mit den Powerups auf - die Soldiers stellen kein Problem mehr dar. Durch einen weiteren Knopfdruck öffnet Ihr die Euch bislang versperrten Gänge. Nehmt den rechten Gang und marschier so lange, bis Ihr den nächsten Öffnungsmechanismus erreicht. Diesen setzt Ihr in Bewegung und durchschreitet den engen Korridor. Die Widersacher macht Ihr wie immer platt. Ihr erreicht einen Raum voller Soldaten und Skins, die jedoch leicht zu besiegen sind. Öffnet die Tür, trinkt einige Energiedrinks, ladet Eure Bazooka mit maximaler Feuerkraft auf und verwendet zu guter Letzt noch den Unsichtbarkeitszauber. So ausgerüstet, betretet Ihr den Beam-o-mat am Ende des Raumes, der Euch in ein Terrain voller Skins und Terran Construction Droids beamt! Trotz der Unsichtbarkeit sind die Schäden, die Ihr hier erleiden werdet, immens. Im schlimmsten Fall verliert Ihr ein ganzes Leben. Weicht deshalb gegebenenfalls den Geschossen und den Gegnern aus, während Ihr Euch auf die Suche nach einem Ausgang aus diesem Inferno macht. Mein Tip: Dreht Euch um 180 Grad nach links. In der Tiefe des Raumes entdeckt Ihr einen Schalter, diesen müßt Ihr so schnell wie möglich erreichen. Nach einfacher Berührung öffnet sich die Wand, und Ihr könnt den rettenden Teleporter benutzen, der Euch in den linken Gang am Anfang des Levels teleportiert. Nun bleibt Euch nichts anderes übrig, als ein paar Schritte geradeaus zu latschen und den Beam-o-mat, der Euch

den Zugang zu den Gothic Tombs freigibt, zu benutzen.

Gothic Tomb

Level 1:

In der " gotischen " Ebene haben wir es hauptsächlich mit sehr schnellen Eidechsen und fliegenden Geistern zu tun. Wir schenken unsere Aufmerksamkeit vor allem den Eidechsen, da diese sich schnell bewegen - wenn wir nicht schnell reagieren, können wir eine Menge Lebensenergie durch diese Biester verlieren! Nach der Landung sammeln wir sofort die zwei grünen Powerups auf, daraufhin öffnen sich mehrere Pforten. Wir ziehen uns zur Sicherheit für einen kurzen Moment in den noch verschlossenen Gang rechts von uns zurück. Auf die ersten Attacken müssen wir nicht lange warten. Nach dem Angriff (vier Eidechsen) gehen wir Richtung Süden. Dort laden wir unsere Kanone mit zwei weiteren Powerups auf, die Körperschäden können wir mit den Energiedrinks beseitigen. Von hier aus laufen wir in nördlicher Richtung, biegen nach rechts ab und gehen weiter geradeaus. Nach dem schnellen Kampf mit den Untoten aktivieren wir den ersten Schalter. Dieser öffnet uns das Tor zum zweiten Knopf. Wir erreichen das neue Gebiet, indem wir ein Stückchen zurückgehen und uns dann nach rechts begeben. Wenn wir dem Gang folgen, fliegen durch die dicken Säulen die Untoten. Um wenig Lebensenergie zu verschwenden, feuern wir im Vorbeilatschen am besten in die Mitte der Säule, bis kein Geist mehr erscheint. Das muß mindestens dreimal in diesem Teilabschnitt praktiziert werden, bevor der zweite Schalter betätigt werden kann. Jener öffnet den Gang in den östlichen Korridor, hinter dem sich einige Echsen befinden. die wir während unserer Erforschung erledigen müssen.

In besagtem Gang finden wir in einer Ecke Powerups und zwei Energiefläschchen. Unser nächster Schritt führt uns in einen Gang mit " Fenstern ", hinter denen sich einige grüne Wesen bewegen. Ein Druck auf den Schalter, und jene Fenster öffnen sich automatisch. Wir drehen uns deshalb schnellstens um und feuern so lange, bis die Tasten glühen. Durch einfache. Berührung öffnen wir die nächste Pforte. Nachdem wir einen weiteren Feind vernichtet haben, laden wir unsere Kanone mit mehreren Powerups auf, die Wunden heilen wir mit den zwei Energiedrinks. Danach betreten wir den seltsamen Teleporter, der uns in die Nähe des Ausgangspunkts beamt. Wir drehen uns sehr schnell nach links um, da uns urplötzlich ein paar Eidechsen einen Besuch abstatten. Nach dem siegreichen Fight betreten wir den letzten, vorher verschlossenen Gang. Dem Korridor folgend, entdecken wir ein Drachenwesen, das uns kaum Probleme bereiten sollte. Nach ein paar Schritten erreichen wir endlich den gesuchten Schalter, der uns in den zweiten Level teleportiert.

Level 2:

Hier können wir zwischen zwei Möglichkeiten wählen. Entweder warten wir gemütlich auf den Feind, der da kommen mag, oder wir stellen uns tapfer der Gefahr, indem wir uns schnellen Schrittes in nördlicher Richtung bewegen. Am Wegkreuz nehmen wir die östliche Abzweigung. Die Untoten schicken wir ins Reich des Hades - die Eidechsen etwas weiter weg können uns Gott sei Dank keine Probleme bereiten. Am Ende des Korridors aktivieren wir den seltsamen Schalter, der die Pforte in das westliche Terrain des Levels öffnet. Bevor wir uns jedoch dorthin begeben, suchen wir hinter dem Schalter einen Geheimgang auf, der uns mit Extraenergie versorgt. Zurück an der Abzweigung, werden wir wieder von ein paar Schuppenwesen attackiert. Hinter der ruhigen Fassade des großen Raums erwarten uns einige Undead Servants, die wir, wenn wir gut zielen, leicht besiegen können. In nördlicher Richtung gehend, sammeln wir den Multi-Feuer-Powerup auf, die beste Waffe in diesem Game. Ihr Effekt hält bis ans Levelende und/oder bis wir unseren " Geist " aufgeben. Im nächsten Raum, am Ende des Ganges, haben die Eidechsen dank der neuen Superwaffe noch weniger Chancen. Nach dem Fight betreten wir den Teleporter. Während wir andauernd feuern, laufen wir schnell geradeaus, bis es nicht mehr geht, drehen uns sofort um 180 Grad nach rechts und zerstören somit die erste Angriffswelle der Eidechsen vollends. Weiter in südlicher Richtung gehend, öffnen wir drei Tore, hinter denen sich mehrere Gegner verbergen. Hinter der vierten Pforte versteckt sich die nächste Angriffswelle, bestehend aus Eidechsen und den Untoten. Notfalls müssen wir ein paar Meter nach hinten zurückweichen. Im Gebiet mit dem sich bewegenden Wandmassiv laufen wir geradeaus, öffnen die nächste Pforte und gehen in den Teleporter, hinter dem sich noch einige Feinde vor uns zu verstecken versuchen...

Level 3:

Dank der Energiedrinks, die sich links und rechts von uns befinden, einigermaßen fit, bewegen wir uns in nördlicher Richtung. Gegebenenfalls laden wir noch die Kanone auf. Hinter dem Wandblock lauern auf uns einige Eidechsen. Wir betreten den engen Korridor und biegen dann nach links ab. Der Schalter öffnet die Pforte in westlicher Richtung, doch vorher müssen wir in einem harten Fight unsere Kampfkünste unter Beweis stellen. Durch die nun offene Pforte laufen die Eidechsen auf uns zu. Wir können auf sie in der Nähe des Ganges warten und sie dann einzeln erledigen - die Mutigeren dürfen einen Fight im " Freien " wagen. Dem Korridor folgend, können wir einen Abstecher nach rechts unternehmen. Dort finden wir Munition in Form der Powerups, doch unter anderem auch einige Untote. Am Ende des Korridors warten wir gemütlich auf jeden Feind, der da kommen mag (ca. acht an der Zahl). Dann latschen wir in südlicher Richtung weiter, bis wir einen Schalter erreichen. Wir stellen uns so weit rechts wie möglich auf,

während wir den Schalter aktivieren. Danach drehen wir uns schnell um, nehmen zuerst die zwei rechten Feinde unter Feuer, der den Rest der Bande, die uns währenddessen schon lokalisiert hat. Die sieben Eidechsen können wir mit Leichtigkeit bearbeiten, da sie sich einzeln durch den engen Gang zwängen müssen.

Nach der erfolgreichen Reinigung besuchen wir den nördlichsten Teil dieser Gegend. Der dortige Schalter setzt das große Hindernis in der Nähe des ersten Öffnungsmechanismus in Bewegung. Also nichts wie hin. Hier müssen wir aufpassen, daß wir nicht zwischen die Wand und den rotierenden Block geraten, sonst ist es aus! Timing und Präzision stehen in diesem Teilabschnitt hoch im Kurs. An der linken Seite ist ein seltsames Gitter angebracht. Wir öffnen es und nehmen etwas weiter einen Energiedrink, Unsichtbarkeit sowie den Multi-Powerup an uns. Am Boden der Tatsachen aktivieren wir den vierten Schalter, der den Zugang in das östliche Terrain freigibt. In den acht Gängen direkt vor uns befinden sich 16 Eidechsen, die des Lebens müde sind. Kein Problem für uns, ihren Wünschen nachzukommen. Zu guter Letzt latschen wir in die lange " Straße ", wo wir den fünften und somit letzten Schalter aktivieren, der uns den rettenden Eintritt in den Teleporter verschafft.

Level 4:

Gleich nach der Landung betätigen wir den Schalter, der den Gang in westlicher Richtung öffnet. Nach kurzer Latscherei müssen wir feststellen, daß einige Echsen und Todesdiener mit unserem Fortschreiten nicht zufrieden sind, deshalb bleibt uns nichts anderes übrig, als sie vom Gegenteil zu überzeugen. Der Weg zum ersten Öffnungsmechanismus steht nun offen. In diesem Abschnitt finden wir zwei Powerups und einen Heildrink. Am Ausgangspunkt zurück, betätigen wir den nächsten Schalter, der uns den Zugang in östlicher Richtung freigibt. Nun gilt es, am Ende des Korridors das gleiche zu praktizieren wie kurz zuvor. Nach dem Fight marschieren wir den langen Korridor entlang, bis wir einen weiteren Schalter erreichen. Dieser beamt uns in einen Raum, in dem wir die Bekanntschaft eines zweiten Underkill-Automaten machen. Nach der siegreichen Schlacht betätigen wir den seltsamen Schalter, der uns erlaubt, den bekannten Weg zurückzugelangen. Im Zentrum des vierten Levels aktivieren wir einen weiteren Türöffner, der uns den Gang in südlicher Richtung freigibt. Wir laufen so lange, bis wir an eine Weggabelung kommen, dort warten wir auf die erste feindliche Armada. Danach nehmen wir den linken Pfad und latschen bis zum Ende, dann biegen wir nach links ab. Wir erreichen eine weitere Abzweigung. Nun warten wir hier so lange, bis keine Feinde mehr erscheinen (10 Echsen). Notfalls wagen wir uns ein paar Meter in den Korridor hinein, um ihre Aufmerksamkeit auf uns zu lenken. Ist der letzte Gegner erledigt, aktivieren wir den letzten Schalter. In der Nähe

des Ausgangspunkts öffnen wir durch einfache Berührung die hölzerne Tür im Norden, die uns den Zugang zum End-Teleporter ermöglicht.

Level 5:

Hier müssen wir schnell handeln, denn wir gelangen in einen sehr schlecht überschaubaren Raum voller Eidechsen. Auf der Suche nach einem Ausweg laden wir die Kanone mit den Powerups auf, um mehr Schußkraft zur Verfügung zu haben (Wunden heilen wir mit dem Energiedrink) Im Korridor finden wir für unsere Gun einen Mega-Powerup, den wir natürlich unserem Equipment hinzufügen. Im Raum mit der seltsamen Wand heben wir den Unsichtbarkeitsmacher auf, die offenen Wunden behandeln wir mit dem Energiedrink. Von da aus latschen wir in südlicher Richtung weiter, die Dämonen und Echsen bekommen gleichermaßen, was sie wohl verdienen. Der erste Schalter dieses Levels wird nun aktiviert. daraufhin stürmen mehrere Gegner auf uns ein. Doch dank der besseren Bewaffnung und der Enge des Korridors haben sie kaum Chancen, bei uns erhebliche Schäden anzurichten. Der Weg teilt sich nun in zwei Gänge. Wir nehmen den rechten (wer will, kann auch den linken nehmen). Dem nächsten feindlichen Angriff können wir ohne Probleme standhalten.

Nach dem Fight begeben wir uns in die linke Nische und drücken die Wand, die sich daraufhin auftut. Wir gelangen in einen geheimen Raum, in dem wir unter anderem eine Thermo-Brille finden, die uns für kurze Dauer erlaubt, die Bewegungen des Gegners hinter einer Wand zu lokalisieren. In den weiteren Nischen heben wir für unser Wohlbefinden zwei Fläschchen auf. Am Ende dieses Terrains berühren wir die seltsame Hand, die die Wände in den mittleren Nischen verschwinden läßt. Da wir jetzt jeden Gegner durch alles hindurch betrachten können, stehen wir uns ungefähr in die Mitte vor den Korridor und feuern erst, wenn der erste Gegner vor unserer Nase erscheint. Ist kein weiterer Widersacher mehr in Sicht, latschen wir in den Korridor hinein, wo wir nach einigen Metern den erhofften Teleporter samt drei Eidechsen erreichen.

Level 6:

Am Anfang des sechsten Levels untersuchen wir das nördliche Territorium. Links und rechts von uns befinden sich zwei Gruppen von Dämonen/Echsen. Solange der Schalter nicht aktiviert wird, kann uns nichts geschehen - falls wir jedoch die Mission erfolgreich beenden wollen, bleibt uns nichts anderes übrig, als dieses Risiko auf uns zu nehmen und den Schalter zu betätigen. Nachdem wir also die Gegner " befreit " haben, hasten wir schnellen Schrittes in den engen Korridor zurück, um die feindliche Übermacht von dort aus zu attackieren. Diese taktische Entscheidung hilft, eine Menge Lebensenergie zu sparen! Fightern, die einen Kampf im " Freien " nicht scheuen, sei gesagt, daß diese Taktik kaum den erhofften Sieg bringt, sondern mehr oder weniger in einer Niederlage enden wird!

Nach geschlagener Schlacht betätigen wir die zwei Schalter, den einen links, den anderen rechts. Diese verschaffen uns Zugang zu einem weiteren Druckknopf und einer Menge Powerups. Ist auch dieser Knopf gedrückt, wenden wir uns dem südlichen Gelände zu. Die heranlaufenden Eidechsen lassen sich ohne Probleme aus sicherer Distanz aufhalten.

Im Zentrum des dortigen Terrains müssen wir einen weiteren Schalter aktivieren, der jedoch von Dämonen und den Untoten belagert wird. Wir gehen dort ein Stückchen hinein und locken somit die meisten Gegner vom Schalter weg. Nach gründlicher Termination öffnen wir mit dem besagten Utensil eine weitere Tür, die in ein östliches Terrain führt. Hier müssen wir bei der Durchquerung hauptsächlich auf die Untoten achten, die ohne Vorwarnung aus den Wänden hervorquellen. Am Ende des Korridors betätigen wir den dortigen " Handabdruck ", der uns in die Nähe des Ausgangspunkts beamt und zugleich die Pforte zum westlichen Teil öffnet. Nach der Materialisierung müssen wir sofort das Feuer eröffnen (einfach geradeaus ballern). Der Beamer dort bringt uns in einen engen Raum. Hier sind wir genötigt, mindestens dreimal den Schalter zu betätigen, um auf die andere Seite zu kommen. Von da aus laufen wir ein paar Schritte geradeaus und biegen sofort nach links oder rechts ab. Wir öffnen die Tür, gehen hinein - der Rest klärt sich von alleine auf.

Level 7:

Dieser Level bietet die meiste Abwechslung. Die Kanone statten wir mit maximaler Feuerkraft aus, Energiedrinks heilen unsere Wunden. Nach gründlicher Regeneration betreten wir den Teleporter, der uns in ein unbekanntes Gebiet beamt. Dort haben wir es buchstäblich mit " der Ruhe vor dem Sturm " zu tun. Wir drehen uns deshalb um 180 Grad nach rechts und laufen so schnell wie möglich geradeaus. Die zwei Trolle, die uns entgegenkommen, sollten kaum Schwierigkeiten bereiten. Sind wir einmal in der Nische, betatschen wir die vordere Wand es öffnet sich ein Geheimeingang! Wir gehen schnellstens hinein und laufen so lange, bis wir eine Tür erreichen, die wir sofort öffnen. Ein Troll greift uns an - doch der hat, wie die anderen vor ihm, keine Chance. Zu guter Letzt betreten wir den rettenden Transporter, der uns aus den gotischen " Gärten " im wahrsten Sinne des Wortes zur Hölle schickt...

Hell

Level 1:

In der Hölle müssen wir uns in der Hauptsache mit angriffslustigen Trollen und Dämonen auseinandersetzen. Nach der etwas unsanften Landung füttern wir unseren Ballermann mit den zwei Powerups, die sich links und rechts von uns befinden. Erst dann aktivieren wir den Schalter, der das lange Wandmassiv in Bewegung setzt. Wir verbleiben in der sicheren Nische, um aus dieser Position den

ankommenden Feind aufzuhalten. Anschließend sammeln wir weitere Munition auf und behandeln die Wunden mit den Energiedrinks. Nun betreten wir den Flur, in dem wir Bekanntschaft mit einem neuen Freund machen, dem Metaphisix. Dieser sendet eine Art Anziehungswelle aus, die uns in seine Nähe zieht. Um dem entgegenzuwirken, legen wir einfach den Rückwärtsgang ein. Nach ein paar Metern gelangen wir in einen neuen Raum. Dort gilt es, zwei Trolle und einige Dämonen auszuschalten. Erst dann besteht die Möglichkeit, den Schalter in Ruhe zu betätigen und den Teleporter zu benutzen. Nach der Materialisierung halten wir die nächsten Trolle auf. Wir benutzen den linken Gang und latschen so lange geradeaus, bis wir an den nächsten Schalter kommen, hinter dem zwei weitere Energiedrinks warten. Jener Schalter öffnet den rechten Flur in der Nähe des Ausgangspunktes. Also nichts wie hin! Durch den nun offenen Eingang stürmen eine Menge Tolle zu, Dauerfeuer ist also angesagt.

In der nördlichsten Ecke des rechten Gangs betätigen wir eine weitere " Hand ", die den Zugang zum End-Teleporter freigibt. Dort wartet jedoch noch ein Metaphisix auf ein Opfer. Also wiederum den Rückwärtsgang einlegen und den Fiesling mit Plasmafeuer belegen.

Level 2:

Wir laufen geradeaus, aktivieren den Schalter und bewegen uns etwas zur Seite, um den feindlichen Ansturm, aus Trollen und Dämonen bestehend, aufzuhalten. Weiter nördlich sammeln wir die Powerups auf. Ein zweiter Schalter beamt uns einige Meter zurück, damit wir eine größere Distanz zu den Trollen erhalten. Nach dem Fight traben wir geradeaus und biegen dann nach rechts ab. Die hin und her wandernden Wandblöcke bewegen sich immer schneller, je näher wir uns an den Schalter wagen. Die ersten Blöcke sind kein allzu großes Hindernis, die letzten jedoch sind etwas gefährlicher. Gutes Timing ist hier erforderlich, um nicht von der Wand zerquetscht zu werden: Beginnt sofort zu laufen, sobald Ihr die Wand vor Eurer " Nase "seht. Sind wir auf der anderen Seite, heilen wir unsere Wunden mittels Drink, laden die Kanone mit Munition und betätigen den seltsamen Öffnungsmechanismus. Daraufhin latschen wir den gesamten Weg zwischen den rotierenden Blöcken zurück und betreten das westliche Terrain. Hier gilt es drei Schalter umzulegen. Am letzten ist Vorsicht geboten! Sobald wir das dritte Hindernis zur Seite geschafft haben, müssen wir uns nach hinten bewegen. Dabei drehen wir uns erst gar nicht um, sondern latschen schnell rückwärts. Kraftdrinks sowie die Patronen sollten nicht vergessen werden - Gegner werden terminiert. Nach dem Kampf eilen wir immer der Nase nach und aktivieren einen weiteren Beamer, in dessen Nähe wir noch schnell einen Energiedrink einheimsen, bevor es ab in den nächsten Level geht.

Level 3:

Hier gilt es, die Dämonen in den beiden Räumen links und rechts von uns aus ihren Versteck herauszulocken. Wir bewegen uns für einen kurzen Moment in die Mitte des Korridors, warten dort ein Weilchen und ziehen uns dann schnellen Schrittes in den noch verschlossenen Gang zurück. Sind alle plasmaschießenden Gegner erledigt, betreten wir die Räume, in denen es noch einige Trolle auszuschalten gilt und insgesamt zwei Schalter auf uns warten. Im linken Gemach ist eine seltsame Statue angebracht. Berühren wir diese, bewegt sie sich automatisch zur Seite und gibt uns ihren Inhalt preis. Die so erworbene Unsichtbarkeit leistet uns große Dienste! Wir latschen nun durch den offenen Gang und schnurstracks in den Teleporter. Dann begeben wir uns Richtung Norden, gehen in den dortigen Flur und finden nach mehreren Gegnern einen Energiedrink, den wir selbstverständlich einsacken. Wir betreten einen weiteren Raum, ziehen uns jedoch sofort wieder in den engen Korridor zurück, da uns schon einige Gegner lokalisiert haben. Wir belegen jeden Feind mit Dauerfeuer und füttern den Ballermann mit den beiden Powerups. Im nächsten Gang möchten uns zwei Trolle überraschen, was ihnen mißlingen sollte! Einige Meter weiter geraten wir in ein Gebiet voller Trolle und schießwütiger Dämonen. Wir gehen kurz hinein und suchen dann den Schutz des engen Ganges auf. Aus dieser Position versuchen wir die meisten Gegner zu vernichten. Nach dem Fight reparieren wir den uns entstandenen Schaden mit den Heildrinks und betreten zu guter Letzt den Transporter.

Level 4:

Wir konzentrieren das Feuer zuerst auf die großen rosa Dämonen. Der eine bewegt sich links, der andere rechts auf uns zu. Wir verlassen die schützende Wand und belegen das Riesending mit Plasmaschüssen, weichen seinen Geschossen aus und suchen notfalls die schützende Wand nochmals auf, um eine kurze Ruhepause einzulegen. Nach dem Fight mit den Dämonen laden wir die Kanone mit den neuen Powerups auf (drei Stück insgesamt). Der nächste Schalter wird aktiviert, weitere kleine und große Dämonen werden ausgeschaltet, übrig bleibt etwas zusätzliche Munition für unsere Gun. Hinter der Wand mit der Hand verstecken sich einige Feinde, die wir dank frisch erworbener Schußkraft schneller besiegen können. Bevor wir in den Teleporter eintreten, heilen wir unsere Wunden mit den Fläschchen.

Nun wird's heiß! Wir nähern uns der linken Wand und laufen so lange an ihr entlang, bis wir an einem an ihr angebrachten seltsamen Kreuz haltmachen. Durch einfache Berührung gelangen wir in einen neuen Raum, in dem wir für kurze Dauer vor Dämonen sicher sind. Hier ist genug Zeit, um erlittene Blessuren durch Energiedrinks zu heilen. Der Teleporter in diesem Teil des Dungeons beamt uns zu einem dritten und leider letzten Underkill-Automaten. Vorsichtig weitereilend, erreichen wir den nächsten Schalter, der die beiden Tore, hinter denen sich eine

Menge Dämonen aufhalten, öffnet. Wir weichen deshalb, nach dem wir die Pforten geöffnet haben, in den sicheren Raum zurück, verschanzen uns dort und venichten die ankommenden Dämonen. Nach getaner Arbeit bewegen wir uns in den rechten Gang, der die Wand im linken Korridor beseitigt. Drei Metaphisix und zwei kleine Dämonen weiter erreichen wir den gesuchten Teleporter, hinter dem wir noch zwei Energiedrinks und einen Powerup aufstöbern.

Level 5:

Der Weg führt uns hier geradeaus. Wir marschieren in den langen Tunnel hinein und feuern zugleich mehrere Salven Plasmatorpedos ab, um die Gegner, die sich am Ende der " Rinne " befinden, auszuschalten. Nun gilt es, den ersten Schalter zu betätigen. Nach mehreren Dämonen und Metaphisix wandeln wir wieder auf einem engen Pfad. Dort finden wir zu unserem Erstaunen zwei Energiedrinks. Nach ein paar Schritten erreichen wir einen Raum, in dem ein großer rosa Dämon und fünf Metaphisix zu erledigen sind. Links und rechts befindet sich Munition für unsere " Bazooka ". Nächster Gang, nächster Raum: Dort haben wir es hauptsächlich mit kleinen Dämonen zu tun. Doch Vorsicht, da wuseln auch noch ein paar von diesen Anziehungsdingem herum. Deshalb verschanzen wir uns zur Sicherheit im Tunnel und greifen von dort aus den Feind an. Nach gewonnener Schlacht erforschen wir weiter den Dungeon und gelangen in das Gebiet der großen Dämonen. Um die Schäden klein zu halten, locken wir jeden einzeln in den engen Tunnel und bearbeiten ihn dort nach bestem Wissen und Gewissen. Nachdem das Schlachtfest beendet ist, heben wir die restliche Munition auf und betreten einen weiteren Flur, von dem aus wir, nach Kämpfen mit mindestens vier Metaphisix, den End-Teleporter erreichen.

Level 6:

Wir öffnen die Wand durch eine einfache Berührung, ziehen uns jedoch sofort zu unserer Startposition zurück, um mehr Distanz zu den auf uns eindringenden Feinden zu erlangen. Die Wand öffnet sich von rechts nach links, also beginnen wir in der rechten Ecke mit dem Beschuß. Die Metaphisix sollten wir dabei als erste erwischen. Die Dämonen stellen zwar die kleinere Gefahr dar, können uns jedoch auch recht stark zusetzen. Die ersten Gegner hinter uns lassend, passieren wir wieder einen engen Korridor. Nach etlichen wild um sich schießenden Widersachern aktivieren wir den ersten Schalter und suchen sofort wieder die schützende Wand auf, da wir Besuch von alten Bekannten bekommen. In der Nähe des Ausgangs, der zu einem Raum voller rotierender Wandblöcke führt, warten wir auf die Metaphisix - mindestens drei der harten Brocken gilt es zu erledigen.

Erst dann betreten wir, indem wir uns nicht zwischen den Wänden durchkämpfen, sondern ganz cool den Weg neben der rechten Wand entlangschlendern, ein etwas

seltsames Terrain. Hier latschen wir zum Eingang. Die restliche Arbeit überlassen wir den drei kostenlosen Fortbewegungsmitteln, die uns den Zugang zum Teleporter verschaffen. Auf dem Weg dorthin können noch einige Drinks eingesammelt werden, so man während der rasanten Fahrt noch rechtzeitig reagiert. Der Transporter materialisiert uns in einen Raum voller Metaphisix, Dämonen von kleinem und großem Wuchs und anderem Gesockse. Da wir dieser Übermacht nicht lange standhalten können, bleibt uns nichts anderes übrig, als das Weite zu suchen. Ganz eng an der linken oder rechten Wand entlangrennend, erreichen wir den existenzsichernden Teleporter, der uns den Zugang zum siebten und zugleich letzten Level verschafft.

Level 7:

Nun steht uns der Finalfight mit einer riesengroßen Hydra bevor. Die Kanone rüsten wir mit maximaler Feuerkraft aus, die Wunden behandeln wir mit den zur Verfügung stehenden Drinks. Einige Powerups sollten wir jedoch für später übrig lassen, da die erste Begegnung mit dem Erzfeind 100 prozentig in die Hose gehen wird! Im Drachenraum heißt es ständig in Bewegung sein - kleine Ruhepausen werden mit sofortigem Ableben bestraft! Die Hydra können wir vernichten, indem wir uns rückwärtslaufend im Kreis bewegen, sprich das Vieh dabei immer in Blickfeld behalten. Es wird etwas dauern, bis wir diesem Ungetüm beikommen, also nicht gleich das Handtuch in die Spielecke werfen.

Um am Ende siegreich zu bleiben, heißt die Devise: Schnell bewegen, der/den Hydra (geschossen) ausweichen und das Ding andauernd mit Plasmageschossen belegen. Nicht umsonst heißt es hier: " STOP DRAGON YOUR FEET "

Autor: Markus Fedorczuk

1.43 gloom deluxe

Spielname: Gloom Deluxe

Hersteller: Black Magic

Vertrieb: Black Magic

Genre: 3D-Shooter

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 85 %

Grafik: 87 %

Sound: 79 %

Motivation 85 %

Gesamt: 84 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Sascha von Wahlheim

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Cheat:

Geht ins Options Menü und wählt "about Gloom", dann drückt man <HELP> und den Feuerknopf gleichzeitig. Nun kann man im Spiel durch drücken von "1" und "2" wieder volle Munition und mit "0" und "B" wieder volle Energie bekommen.

Autor: Frank Leichbauer

1.44 gloomd_luebke

G l o o m D e l u x e

Ich denke, daß ich über das eigentliche Thema des Spieles nichts mehr erzählen muß !

Viele werden wahrscheinlich schon diverse Tests von der ersten Version gelesen haben.

Nun wurde von Black Magic Software die neueste Version herausgebracht, die jetzt auch den A 500-Maschinen die Möglichkeit bietet, dieses 3D-Action-Game zu spielen.

Voraussetzung ist hierfür allerdings mind. ein 68020-Prozessor und 2 MB Ram. Darunter läuft nichts.

Natürlich ist es auch kompatibel zum A1200/4000!

Das Game besteht aus insgesamt 2 Disketten, die in einem Karton geliefert werden, der genauso aussieht, wie sein Vorgänger und der nun lediglich mit einem zusätzlichen Deluxe-Aufkleber versehen worden ist.

Ansonsten blieb alles beim Alten: Die Disketten fliegen immer noch aufgrund mangelhafter Befestigung in der Packung umher

und die Mini-Anleitung ist immer noch nur in Englisch verfaßt.

Weiterhin ist das Spiel auf Festplatte installierbar.

Der Akteur ist mittels Joystick, Joypad oder Tastatur zu steuern. Ein 2-Button-Joystick wird unterstützt!

Die Steuerung mittels Joystick mit nur einem Button krankt daran, daß die oftmals lebenswichtigen Sidesteps (einfache Schritte zur Seite) nicht ausgeführt werden können.

Erstmals unterstützt das Spiel auch die Verwendung von I-Glasses.

In dem Softwarepaket enthalten ist die originale Gloom-Version. Getestet wurde das Spiel auf einem A 1200/020, 28 Mhz., 6 MB Ram und Festplatte.

Nachdem das Spiel installiert ist und man beginnt, hat man die Möglichkeit zwischen Classic Gloom, Gloom Deluxe oder der Verwendung von I-Glasses wählen.

Ebenso gibt es die Möglichkeit, das Spiel über die Workbench laufen zu lassen. Zuvor muß man allerdings in den Preferences auf 256 Farben umschalten.

Ich weiß allerdings nicht, warum man gerade diese Option nutzen sollte !

Getestet habe ich hier lediglich die Gloom Deluxe-Version.

Ein Intro gibt es freilich immer noch nicht.

Auf dem Optionsbildschirm kann man wählen, ob man allein, zu zweit gegeneinander oder per Nullmodem gegeneinander antreten will.

Des weiteren besteht die Möglichkeit, die Bildschirm- und die Pixelgröße, sowie die Decken- und Wandtexturen seinen Wünschen und seiner Hardware-Konfiguration entsprechend einzustellen.

Von der Grafik kann man nun sagen, daß sie gegenüber dem Original viel detaillierter, und nicht mehr so grobpixelig dargestellt ist. Man erkennt nun auch seine Gegner noch recht genau, wenn sie direkt vor einem stehen.

Lediglich in der Farbenpracht müssen kleine Abstriche gemacht werden.

Das Scrolling geht bei der richtigen Voreinstellung recht flüssig von der Hand.

Ansonsten ist aber alles beim Alten geblieben.

Begleitmusik ist nicht hinzugekommen und die eigentlichen Geh- und Schußgeräusche sind wie eh und je sehr zurückhaltend.

Neu ist allerdings, daß die Waffe, welche in dem Spielscreen zu sehen ist, nun im Takt der Schrittbewegungen "mitwippt" und so etwas realitätsnäher wirkt.

Hinsichtlich der Level hat sich ebenfalls nichts geändert. Es sind exakt die gleichen wie in Gloom.

Es gibt wie schon beim Vorgänger ein paar Teleporter, einige Geheimräume, aber weiterhin keine Treppen oder Aufzüge.

Ebenso spritzt das Blut und diverse Körperteile fliegen immer noch auf dem Bildschirm umher.

Es gibt keine Levelcodes (irgendwo habe ich zwar mal gelesen, daß es nach dem 10. Level einen geben soll) und eine Speichermöglichkeit hat man auch nicht.

Rein subjektiv mußte ich feststellen, daß sich der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Original etwas verringert hat, was der Spielbarkeit doch sehr zugutekommt.

Tja, ... was bleibt zum Abschluß zu diesem Spiel sagen - nachdem ich "Breathless" spielen durfte, empfinde ich "Gloom Deluxe" als nicht mehr dem Standard entsprechend.

Es hat zwar gegenüber "Fears" und "Alien Breed 3D" etwas aufgeholt, aber bahnbrechende Verbesserung gibt es nicht.

Man kann also getrost, zumindest als AGA-Besitzer, die Hände davon lassen und lieber auf "Breathless" zurückgreifen.

Für A 500-Besitzer (mit 68020 u. 2 MB) könnte es allerdings sehr wohl eine Alternative zu Citadel u.a. mißglückten Versuchen sein.

Da mir allerdings die Vergleichsmöglichkeiten dafür fehlen, will ich mir kein endgültiges Urteil darüber erlauben.

Rainer Lübckemeier

1.45 gloomd_sascha

Gloom Deluxe

==--==--==--

Ok, mein Test ist zwar nicht der aktuellste, aber ich will mal aus der Sicht eines NICHT-AGA Besitzers sprechen, der zwar hinter allen 3-D Baller-Spielen hinterher war, aber bisher gegenüber D**M vom PC oder R*TT immer sehr, sehr enttäuscht wurde. Schniff!

So, nun los. Also, auch für den A500/2000 wird das Spiel auf zwei Disk geliefert und ebenso in einem dafür angepassten Karton.

Nach der HD Installation (ist nicht nötig, doch sehr komfortabel!) sollte man erstmal ins Setup-Proggi reinschauen, und sich das Programm nochmal grob konfigurieren (Gloom Deluxe, I-Glasses, Window,...) dann alles abspeichern, und los gehts!

Wie gehabt ist das Spiel für alle Amiga ab 68020 CPU und 2 MB RAM (am besten Fast!). Beim Spielen des ersten Levels, hat man nur einen kleinen Bildschirm, mittels der ESC-Taste kommt man aber in ein Menu, wo man zu Bleistift die Bildgröße, so wie Pixel Höhe einstellen kann. Allerdings werden diese Einstellungen komischer Weise nicht gespeichert, was die Angelegenheit dan etwas blöd erscheinen läßt, muß doch nach jedem Start des Spiels es wieder alles einstellen.

Die Levels selber sind sehr einfach. Am Anfang ja gerade zu langweilig. Später werden dann die Level größer, und man kommt manchmal echt nicht mehr aus der Ballerei heraus. Wobei die Gegner dann zerspringen, und die Teile die auf den Boden fallen sich anhören wie TischTennis Bälle! Nicht umbedingt was für Kleinkinder, da einem manchmal auch schon mal Teile des gerade zerstörten Gegners entgegen kommen. Sollte man von von den auch herumschießenden Gegnern getroffen werden, kann man Baby-Flaschen aufsammeln, die die Energie denn auch schnell wieder zurück bringen.

Allgemein ist das Spiel für alle Besitzer eines Amiga mit dem etwas höherem Standart sehr zu empfehlen. Sind Doch verschiedene andere 3-D Ballerspiele für uns (No-AGA!)eher lahm. Wer sogar einen 68030 CPU oder besser besitzt, ist sogar in der Lage im Voll-Screen-Modus zu spielen.

Bei mir (A2000, 68030 CPU 28MHz, 8MB RAM) bin ich in der Lage bei der besten Grafikauflösung im dem Voll-Screen-Modus RUCKELFREI!!!! zu spielen.

Kurz: Für jeden, der etwas auf 3D-Ballereien steht, und nicht gerade den letzten Compi hat ist das Spiel sehr interessant. Es kommt zwar an Fears nicht dran, aber besser als nichts! Meiner Meinung nach ist das Game für ECS-Rechner geradezu super!

Auch der Preis von kanpp 50.- ist nicht gerade zu teuer! Zu bemängeln wäre, daß das Spiel in Englisch ist. Aber ich schätze, wäre es in deutsch, und die BundesPrüfstelle würde es in die Finger bekommen, nicht lange, und das Spiel wäre vom DEUTSCHEN! Markt.

Meine Persönlicher Wertung:

Grafik: gut 2 ECS

Sound: mangelhaft 5

Spielbarkeit: befriedigend 3 Joypad

Spaß: gut 2

Aufbau: sehr gut 1 Levels

Gesamt: gut- 2.6 allgemein gutes Spiel

Sascha v.W.

1.46 gloom 3

Spielname: Gloom 3

Hersteller: Alpha Software (1998)

Vertrieb: Epic Marketing

Genre: 3D-Shooter

Wertung (Amiga Future):

Grafik: 32 %

Musik/SoundFX: 55 %

Spielspaß: 50 %

Future-Level: 22%

Preis/Leistung: 60 %

Gesamt: 44 %

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6

7

8

9

10

Cheat:

Geht ins Options Menü und wählt "about Gloom", dann drückt man <HELP> und den Feuerknopf gleichzeitig. Nun kann man im Spiel durch drücken von "1" und "2" wieder volle Munition und mit "0" und "B" wieder volle Energie bekommen.

Autor: Frank Leichbauer

1.47 goal

Spielname: Goal !

Hersteller: Virgin (1993)

Genre: Sport (Fußball)

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

1.48 goal_lübke

Goal! Thema: Fußball-Simulation

Hersteller: Virgin

Hardware: alle Amiga mind. 1 MB,
nur Diskette

Umfang: 2 Disketten, kompl. deutsch

Spieler: 1-2

+: sehr gute Spielbarkeit

-: ---

Bem.: sehr empfehlenswert

1.49 gobliins

Spielname: Gobliins

Hersteller: Cocktail vision

Vertrieb: Bomico

Genre: Adventure

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 89 %

Sound: 82 %

Motivation: 86 %

Screenshot:

1

Hint:

Um in höhere Bilder zu gelangen, drückt man <ESC> und klickt LOAD an.

Danach helfen die Codes den drei Wichten auf die Sprünge.

Level Codes:

1 VQVQFDE 8 ICVGCCT 15 TCVQRMP

2 ICIGCAA 9 LQPCUJV 16 IQDNKQO

3 ECPQPCC 10 HNWVGKB 17 KKKPURE

4 FTWKFFEN 11 FTQKVLE 18 NGOGKSP

5 HQWFTFW 12 DCPLQMH 19 NNGWTTO

6 DWNDGBW 13 EWDGPNL 20 LGWFGUS

7 JCJCJHM 14 TCNGTOV 21 TQNGFVC

1.50 gobliins 2

Spielname: Gobliins 2

Hersteller: Cocktail Vision

Genre: Adventure

Komplettlösung - GOBLIINS 2

Der Sohn des Königs Angoulafre ist entführt worden. Vom Magier Modemus erfährt der König, daß der böse Dämon Amoniak den Prinzen entführt und zum Narren degradiert hat. Die beiden Goblins Fingus und Winkle sollen den Prinzen retten.

FINGUS: - Diplomat (ernsthaft, höflich, vorsichtig)

WINKLE: - Spaßvogel (lustig, frech, wagemutig)

Welt 1 (Dorf, Brunnen, Zauberer und Riese)

Dorf:

- Winkle greift nach der Wurst und Fingus gleichzeitig nach der Flasche, während die beiden alte Leute lachen
- nun gehen sie zum Brunnen

Brunnen:

- Fingus macht den Springbrunnen an und Winkle benutzt die Flasche mit dem Wasserstrahl
- Winkle benutzt die Flasche mit der Kröte
- die verschwindet
- Fingus klopft an die Tür und redet mit dem Zauberer
- Fingus nimmt den Stein und benutzt ihn mit der mechanischen Vorrichtung
- Fingus zieht nun an der Sprosse und eine Leiter erscheint, über die Winkle aufs Dach steigt und durch's Fenster klettert
- wird vom Zauberer rausgeschmissen
- Winkle versucht es nun durch den Schornstein
- wird wieder rausgeworfen
- der Zauberer gibt nun aber nach und läßt die beiden in sein Haus

Zauberer:

- zuerst reden beide mit dem Zauberer
 - Winkle zieht am Schwanz des Vorlegers, während Fingus sofort die Streichhölzer aus dem Kopf des Vorlegers nimmt
 - Fingus benutzt erst die Flasche und dann die Streichhölzer mit dem Teekessel
 - durch den Wasserdampf kommt ein Schlüssel zu Vorschein
 - Winkle pustet das Feuer unter dem Kessel aus
 - Fingus nimmt den Schlüssel und geht zur Kuckucksuhr
-

- Winkle stellt sich am Vorleger auf
- Fingus benutzt den Schlüssel mit der Uhr
- ein Kuckuck mit einem Schlüssel kommt heraus und Winkle wirft sofort einen Stein auf den Kuckuck - der läßt den Schlüssel fallen
- Fingus nimmt den Schlüssel mit

Brunnen:

- mit dem Schlüssel die Kellertür öffnen und den Wein mitnehmen

Dorf:

- Fingus benutzt die Flasche mit den Blumen und nimmt eine Blume mit
- Blume mit dem vornehmen Herren benutzen
- der schläft dann ein
- Winkle stellt sich auf das Podest und Fingus drückt auf den Knopf
- Winkle landet auf dem Dach und holt die Wurst

Riese:

- Winkle hält die Henne fest und Fingus haut der Henne gleichzeitig die Wurst auf den Kopf
- die Henne läßt ein Ei fallen, welches die beiden mitnehmen
- Fingus benutzt die Wurst mit dem Schlagloch vor dem Hund - Winkle geht schnell am Hund vorbei
- Winkle geht durch das Loch und unten wird dann das Loch zum Fuchsbau frei
- Fingus und Winkle gelangen durch das Loch zum Fuchsbau zum Riesen
- Fingus benutzt die Streichhölzer mit dem Holzstapel und das Ei mit dem Feuer
- davon wacht der Riese auf -> dem Riesen die Wurst und den Wein geben
- Weg frei

Welt 2 (Tom, Kael, Graben, Vivalzart, Musiker)

Kael:

- Winkle benutzt die Flasche mit der Nymphe
 - diese fliegt auf einen Ast
 - Winkle benutzt die Flasche mit Kael (Baum) und dieser läßt ihn auf seine Hand und auf den Baum
 - dort schüttelt Winkle eine Blüte vom Ast während Fingus genau unter dem Ast steht und die Blüte auffängt
 - Fingus benutzt die Blüte mit dem Stein (darunter ist eine Biene) und nimmt den Stein danach noch einmal hoch
 - eine Biene fliegt heraus und gibt Fingus den Honig
 - Fingus stellt sich auf den kleinen Felsen und Winkle hebt den Stein an, so daß die Biene herausfliegt
-

- Fingus benutzt die Biene um zur Nymphe zu kommen
- Fingus gibt der Nymphe den Honig und diese zeigt ihm dafür einen Pilz

- Fingus holt sich den Pilz
- Winkle klopft bei Vivalzart an die Tür und zeigt ihm den Pilz
- die beiden dürfen nun zu Vivalzart in die Wohnung

Vivalzart:

- Winkle redet mit Vivalzart und tut den Pilz in den Apparat
- Fingus schaltet den Apparat ein
- Fingus stellt sich auf die Platte unter dem Geier und Winkle holt erst einen Wurm aus dem Einmachglas und drückt dann auf den Knopf
- Fingus fliegt zum Geier hoch und Winkle benutzt schnell den Wurm mit dem Geier - Fingus bekommt ein Stück Fleisch ab und wirft es dem Pyrania ins Glas - der spuckt den Knochen aus
- Winkle hebt den Knochen auf und gibt ihm Vivalzart, der den Knochen in den Abfalleimer wirft, aber vorher muß Fingus auf dem Abfalleimer stehen, damit er zum Regal gelangt
- Fingus nimmt die Wäscheklammer weg und durch den Apparat fließt eine Flüssigkeit, die unten in eine Schale tropft
- Fingus nimmt noch das Freundlichkeitselixier und klettert wieder vom Regal runter
- Fingus benutzt die Flasche mit dem Gefäß und verschwindet
- Winkle tut das auch
- beide landen bei den Musikern

Musiker:

- Winkle holt aus dem Scheinwerfer einen Schlagstock raus
 - Fingus benutzt die Wäscheklammer mit dem Rohr
 - Winkle benutzt den Schlagstock mit dem Fangnetz
 - Fingus und Winkle benutzen gleichzeitig die Feder und es öffnet sich eine Tür, durch die Fingus geht
 - Winkle geht durch das Loch
 - Fingus redet mit dem Gitarristen und der spielt eine Melodie
 - Winkle fängt die Note mit dem Netz auf
 - Fingus benutzt die Feder und Winkle holt in der Zeit eine Luftpumpe aus dem Scheinwerfer
 - die Luftpumpe benutzt er mit dem Saxophonist und aus dem Saxophon kommt eine Stechmücke
 - Fingus muß vorher durch das Loch und dann die Stechmücke mit dem
-

Netz fangen

- Fingus bleibt über dem Saxophonisten stehen
- Winkle benutzt die Stechmücke mit dem Scheinwerfer und der Trommler trommelt
- Fingus fängt die Note auf
- jetzt geht Winkle durch das Loch und Fingus benutzt die Luftpumpe mit dem Saxophonist - der spielt und Winkle fängt die Note mit dem Netz
- jetzt haben sie eine Melodie

Tom:

- Winkle wirft den Ball mit einem Stein herunter
- ein Männel schnappt sich den Ball und verschwindet im Haus
- Winkle geht in das Haus in dem das Männel verschwunden ist und Fingus geht in das Haus unterhalb der Uhrmacherei, wenn das Männel unten aus dem Haus guckt und nimmt ihm den Ball weg
- Winkle geht zum Korb und Fingus gibt den Ball an den

Basketballspieler

- der wirft den Ball in den Korb - Winkle muß durch den Korb springen und den Ball dadurch zum Rathaus schießen, damit der Bürgermeister herausguckt
- Fingus und Winkle reden mit dem Bürgermeister
- Winkle benutzt die Melodie mit dem Haus ganz unten und die Melodie geht in die Uhr
- Fingus klopft an die Uhrmacherei und erhält den Zeitsand

Graben:

- Fingus und Winkle gehen nacheinander in den Turm und werfen jeweils eine Bombe heraus
- Fingus hebt die Bombe vor dem Wächter auf und Winkle benutzt gleichzeitig die Streichhölzer mit der Bombe - der Wächter explodiert
- Fingus hebt nun die Bombe am Graben auf und Winkle benutzt die Streichhölzer mit der Bombe
- der Teppich fliegt auf die Schloßmauer
- Fingus holt wieder eine Bombe aus dem Turm und Winkle hebt sie auf, während Fingus die Bombe anzündet
- der Teppich fliegt genau bis zu Soka
- Winkle und Fingus benutzen nacheinander den Teppich und holen sich

Rat bei Soka

- Fingus benutzt den Zeitsand mit dem Graben und geht zur öffnung
-

- Winkle auch

Welt 3 (Schmiede, Wachleute, Brunnen)

Wachleute:

- Fingus hebt die Mayonaise auf

- Winkle geht zu Rustik

- der wirft ein Messer auf Stalopikus, welcher dann schreit und in seinem Mund ein Kaugummi zum Vorschein kommt, welchen dann Fingus schnell nehmen muß

- Fingus benutzt den Kaugummi mit dem Schrank und erhält einen Abdruck

- Fingus benutzt die Mayonaise unter dem Regal (wo der Schädel mit den Hörnern ist)

- dann geht Fingus auf das Regal und springt von oben auf die Mayonaise

- die spritzt Gremelon ins Gesicht und Winkle nimmt schnell den Degen weg

- Mayonaise wieder mitnehmen

Schmiede:

- Fingus nimmt den Hocker und Winkle benutzt die Mayonaise mit

- Fingus benutzt den Hocker mit Fokus und holt sich dabei ein

Stückchen Fleisch

- Fingus gibt dem Schmied den Abdruck und den Degen

- Winkle benutzt den Hocker mit Oto und Fingus hält sich an der Lanze fest

- Fingus springt auf den Blasebalg und der Schmied macht einen Schlüssel

- den Schlüssel vom Schmied geben lassen und den Amboß mitnehmen

Wachleute:

- Fingus benutzt das Fleisch mit Amidal und dieser verliert dabei das Gebiß

- nun benutzt Fingus den Schlüssel mit dem Schrank und holt den Tauchanzug Nr. 1 heraus; Winkle holt den Tauchanzug Nr. 2 aus dem Schrank

Brunnen:

- Winkle geht durch den Tunnel und drückt auf einen Knopf

- eine Tür erscheint

- Winkle hebt die Axt an und Fingus drückt den Knopf dahinter

- die Tür öffnet sich

- Fingus geht durch den Tunnel und der Drachen bewegt seinen Mund

- nun geht Winkle durch die Tür des Drachens und erschreckt Schwarzzy
 - Fingus benutzt nun schnell den Hocker mit der Winde
 - Winkle erschreckt Schwarzzy mit dem Gebiß und Fingus benutzt noch den Amboß mit Schwarzzy
 - der Deckel des Brunnens ist nun offen
 - Fingus benutzt den Tauchanzug Nr.1 und Winkle Nr. 2
- Welt 4 (Meerjungfrau, Wrack)

Wrack:

- Winkle stellt sich auf den Ausguck und fängt den Lampenfisch, der erscheint wenn Fingus das Leuchtfeuer benutzt
- Winkle geht durch die Tür und ein Schädel fällt herab

Meerjungfrau:

- Fingus geht durch das Loch und erscheint auf einer Plattform über der Krake
- Winkle benutzt die Muschel und wirft sie nach oben
- Fingus fängt die Muschel auf und legt sie ab
- Fingus benutzt den Hocker mit dem Seepferdchen
- Winkle geht durch das Loch auf die Plattform
- Fingus benutzt die Höhlung und wirft eine Spinne heraus
- unter der Plattform, auf der Winkle steht, erscheint eine Hand
- auf diese wirft Winkle die Muschel
- Winkle hebt die Muschel an und holt einen Handschuh und einen Seestern hervor
- Fingus benutzt den Handschuh mit dem Gelmonster und holt aus der Flasche ein Pergament auf dem eine Botschaft vom Prinzen steht
- Winkle holt eine Perle aus der Flasche und nimmt dann wieder den Handschuh vom Gelmonster herunter
- Hocker mitnehmen

Wrack:

- Fingus benutzt den Lampenfisch mit dem Fragezeichen
 - eine Truhe erscheint
 - Winkle benutzt das Leuchtfeuer und eine Moräne erscheint
 - unterdessen stellt Fingus sich auf die blaue Muschel (rechts im Bild)
 - nun benutzt Winkle das Steuerrad und ein kleiner Fisch erscheint, den sich die Muräne schnappen will die Muschel springt auf und Fingus fliegt zur Holzstatue
 - Winkle benutzt den Seestern mit der Truhe
 - sie öffnet sich
-

- sobald die Truhe offen ist benutzt Fingus die Holzstatue um zur Truhe zu gelangen und den Degen zu nehmen

- Fingus benutzt den Degen mit dem Schädel und bekommt einen Diamanten

Meerjungfrau:

- Fingus gibt der Meerjungfrau den Diamanten und die Perle

- sie gibt den Weg zur Hälfte frei

- Winkle nimmt den Hocker wieder mit

- Fingus zeigt dem Kraken das Pergament und der gibt den Weg ganz frei

Welt 5 (Vorrat, Thron, Rüstung)

Vorrat:

- Fingus geht zum Schwertfisch und dabei fällt ein Salztopf herunter

- Fingus hebt den Deckel an

- darunter ist ein Männel

- Winkle benutzt das Salz mit dem Männel und darf sich eine Feile aus dem Topf nehmen

- Winkle zieht am Strick links oben, während Fingus sich am Strick unten rechts festhält

- so kommt Fingus zu Colibrius, der gefangen ist

- Fingus benutzt die Feile mit der Kette und Colibrius ist frei

- Fingus holt sich eine Heftzwecke

- Winkle benutzt das Salz mit den Buletten und Fingus geht zu der Stufe, die oberhalb des Kochs ist (vor die Stufe stellen und Freudentrank parat halten)

- Winkle stellt sich hinter den Koch und wartet bis dieser hochgehoben wird, dann benutzt er die Heftzwecke mit der Kiste, auf der der Koch sitzt

- beim Hinsetzen kommt der Koch auf die Heftzwecke und wirft eine Bulette hoch

- Fingus benutzt den Freudentrank mit der Bulette

- diese Bulette erhält dann der Bulettenfreund im Thronsaal und wird dadurch freundlich

Thron:

- Fingus nimmt den Pfeffer

- Winkle benutzt den Hocker mit der Felsbrüstung und Fingus steigt über die Hände von Winkle nach oben

- dort drückt er einen Knopf und unten geht eine Tür auf, durch die Winkle auch nach oben gelangt

- Fingus zieht an der Zunge und Winkle geht erst durchs Ohr wenn das Auge sich öffnet und kann dann die Krone nehmen
- nun zieht Winkle an der Zunge und Fingus geht durchs Ohr (von rechts)
- durch das Auge, das sich öffnet, kann er kann er auf das andere Auge drücken und eine Schabe kommt zum Vorschein
- nun muß alles sehr schnell gehen (eine Frage des Timings); Winkle schaut auf der linken Seite durch die öffnung, während Fingus in dem Moment mit dem Handschuh durch das Loch rechts greift und sich die Schabe holt
- Fingus setzt die Schabe auf das Loch und benutzt den Freudentrank mit der Schabe
- auf die gleiche Art und Weise besorgen sich die beiden noch eine Schabe, die sie dann mitnehmen

Rüstung:

- Fingus steigt auf die Rüstung und holt sich die Feder, die er dann mit dem Topf des Malers benutzt und so einen Pinsel erhält
- Winkle benutzt den Stein und kann nun den Helm der Rüstung öffnen
- darunter ist der richtige König - Winkle setzt ihm die Krone auf
- Fingus setzt die Schabe ans Loch und benutzt nacheinander den Pinsel, den Freudentrank und den Pfeffer mit der Schabe
- diese gelangt dann als Marienkäfer getarnt zum Dämon, der dann vom Thron verschwindet
- Winkle und Fingus gehen noch einmal zum Thron und Fingus hebt den Narren vom Hocker und alle drei gehen zurück zur Rüstung
- Winkle stellt sich unter die Maschine und der Narr drückt auf einen Knopf der Maschine, woraufhin Winkle klein wird und verschwindet
- mit Fingus geschieht das gleiche

Zwischenstop

- Fingus nimmt das Streichholz
 - Winkle drückt auf das Schloß und eine Schabe erscheint
 - Fingus hebt den Messergriff auf und Winkle gleichzeitig die Messerspitze und das ganze zwei mal, so daß das Messer verrückt wird
 - Fingus nimmt nun das Lesezeichen und benutzt es mit der Kerze
 - Winkle benutzt das Streichholz mit dem Auge und es fällt heraus
 - der Narr schießt das Auge weg und zerbricht dabei die Brille
 - Fingus benutzt den Glassplitter mit dem Lichtstrahl erhält dann Wachs
-

- den Wachs benutzt er mit dem Siegel und erhält einen Abdruck, welchen er mit dem Schloß einsetzt und ein Korn erhält
 - dieses Korn benutzt er mit dem Dorf auf der Landkarte und eine Pflanze wächst alle drei benutzen die Pflanze, um sich abzuseilen
- Kael
- Winkle geht durch das Loch und erhält eine Bohne
 - Fingus hebt den Stein an
 - darunter ist ein Maulwurf
 - Winkle benutzt die Bohne mit dem Maulwurf, während Fingus gleichzeitig die Mütze wegnimmt
 - Winkle benutzt das Streichholz mit den Äpfeln und Fingus fängt mit der Mütze unten den Apfel auf
 - Winkle benutzt den Apfel mit dem Loch und holt so den Narren vom Baum
 - der isst einen Pilz und verschwindet
 - Winkle und Fingus essen auch einen Pilz
- Seifenblase
- Fingus geht zu den Kegeln und eine Bowlingkugel erscheint
 - Winkle springt vom Stern aus auf die Kugel und steckt sie ein
 - Winkle benutzt die Bowlingkugel mit dem Deckel und Fingus springt auf der Platte
 - die Bowlingkugel fliegt hoch und wirft die Sicherheitsnadel auf den Schirm
 - eine neue Bowlingkugel holen
 - Winkle benutzt die Kugel wieder mit dem Deckel, und geht diesmal auf das Brett vorn links
 - Fingus benutzt die Platte
 - die Kugel springt auf das Brett und Winkle kommt zum Narr
 - Winkle benutzt die Antenne und es erscheint eine Seifenblase, auf die sich Winkle setzt
 - wenn Winkle mit der Seifenblase auf dem Deckel ist, muß Fingus auf die Platte springen, so daß Winkle mit der Seifenblase zum Schirm fliegt und dort die Sicherheitsnadel nehmen kann
 - noch einmal eine Bowlingkugel besorgen
 - Winkle benutzt die Kugel mit dem Deckel und stellt sich auf das Brett
 - Fingus benutzt die Platte und Winkle landet wieder beim Narr
 - Fingus geht zu der Platte, die unterhalb des Narren ist, wenn er darauf steht, springt Winkle oben auf die Platte und Fingus fliegt
-

auch hoch

- Fingus drückt auf den Knopf und wenn der Narr im Seifenbläser ist, drückt Winkle auf die Antenne

- der Narr schwebt nun in der Seifenblase

- Fingus benutzt die Sicherheitsnadel mit der Seifenblase und der Narr ist frei

Welt 6 (Berg, Pflanze)

Pflanze:

- Narr stellt sich auf das Katapult (unten)

- Fingus drückt auf den Knopf und ein Schlüssel erscheint

- Winkle tritt aufs Katapult und der Narr fliegt zum Schlüssel hoch und nimmt ihn

- dabei wird er von einem Vogel entführt

Berg:

- Winkle hebt den Stein hoch und Fingus nimmt ihn hinter ihm weg und legt ihn eine Etage höher

- noch einmal dasselbe und den Stein noch eine Etage höher bringen

- Fingus stellt sich auf den Kopf des Löwen und Winkle wirft den Stein auf den Löwen

- Fingus landet beim Kopf und wirft ihn eine Etage weiter runter

- jetzt den Stein nur eine Etage höher bringen

- Winkle stellt sich auf den Löwenkopf und Fingus wirft den Stein

- Winkle landet am Loch und geht durch, er kommt zu dem heruntergefallenen Kopf

- Fingus stellt sich auf den Löwenkopf und Winkle wirft den Kopf auf den Löwen

- Fingus landet auf dem Felsen mit den !!! (Ausrufezeichen)

- er muß auf den !!! springen bis er auf gleicher Höhe mit Winkle ist und der auf den Felsen aufsteigen kann

- Winkle hält sich an dem Felsen links oben fest und Fingus muß ganz schnell über Winkle laufen, damit er zu den Vögeln kommt

- Fingus benutzt die Feile mit dem Käfig und die Vögel sind frei

- nun kann er den Schlüssel nehmen und es geht zurück zur Pflanze, wo der Schlüssel mit der Tür benutzt wird

Welt 7 (Tazaar)

Tazaar:

- Fingus holt den Bleistift vom Regal

- Winkle benutzt das Zauberwasser mit dem Narren, der daraufhin ins Totenreich verschwindet

- Winkle benutzt 3x den Bleistift mit der Tafel bis Tazaar den Schwamm wegwirft, den Winkle nun nehmen kann
- Winkle stellt sich auf das braune Viereck neben dem Lehnstuhl und Fingus geht zum Porträt
- Fingus benutzt den Bleistift mit dem Porträt und Tazaar wirft einen Bummerang nach ihm
- in diesem Moment springt Winkle auf den Lehnstuhl und fängt den Bummerang
- Winkle benutzt den Humpen mit Tazaar und der wirft einen Zahnstocher weg
- Fingus muß nun schnell den Bummerang mit dem Zahnstocher benutzen
- Winkle benutzt den Zahnstocher mit dem Skelett und eine Flasche fällt heraus, aus der Wasser fließt
- Fingus benutzt den Schwamm mit der Pfütze
- Winkle geht nun zur Pfeife und erzeugt mit ihr Rauch, den Fingus mit dem Schwamm auffängt
- eine Tür erscheint, durch die beide gehen

Welt 8 (Totenreich)

Totenreich:

- Winkle geht zu den !! in der Nähe der Maus
- Fingus stellt sich auf das Auge unten rechts und Winkle springt von den !!, so daß Fingus bei der Maus landet, die er mitnimmt
- die Maus benutzt Fingus mit dem Lehm, aus dem dann ein Krokodil guckt, auf das er steigt und dann fliegt er hoch und gleichzeitig öffnet sich die Hand von Amoniak - in diesem Moment muß Winkle mit dem Bummerang gegen die Zähne schießen, die Amoniak abbekommt und dadurch den Narren losläßt
- nun muß Winkle schnell auf die !!, damit das Auge auf das Monster fliegt, das neben dem Narren ist
- Fingus benutzt den Schwamm mit dem Fels
- der Narr stellt sich auf das Auge und Winkle springt auf die !!
- der Narr fliegt auf den Schwamm und Fingus benutzt nun den Bleistift mit dem Fels (er malt eine Tür)
- Winkle benutzt schnell den Türgriff - GESCHAFFT !!!

E N D E ! ! !

Autor: Kerstin Häntsch

1.51 goblins

Spielname: Goblins !

Hersteller: Cocktail Visions (1994)

Genre: Adventure

Komplettlösung - GOBLINS !

Personen:

+ Asgard der Krieger (schlägt zu und kann klettern)

+ Ignatius der Zauberer (läßt Zaubersprüche los)

+ Oups der Techniker (kann Gegenstände aufheben und benutzen)

Ziel des Spiels ist es, den König vom Wahnsinn zu befreien, verwunschene Landschaften zu durchqueren und eine Zauberwaffe zu finden. Die Goblins müssen nach ihren Fähigkeiten eingesetzt werden.

Level 1

Asgard muß gegen den rechten Pfahl hauen, damit ein Horn von dem Geweih, das darüber ist, abfällt. Oups hebt das Geweih auf und geht damit zum Tor ganz vorn. Dort benutzt er das Horn. Dabei fällt ein Zweig vom Baum ab. Diesen verwandelt Ignatius in eine Hacke, welche Oups nimmt. GO !

Level 2

Ignatius zaubert alle äpfel am Baum größer und Asgard schlägt die äpfel 1 (rechts außen) und 3 (links innen) vom Baum ab. Oups nimmt nacheinander beide äpfel und benutzt sie mit der Brücke, die damit repariert ist. Oups holt sich die Hacke, geht über die Brücke und schlägt mit der Hacke den Diamanten ab. Er hebt den Diamanten auf und alle landen wieder im Level 1. GO !

Level 1

Oups stellt sich vor die Tür des Zauberers Niak und benutzt den Diamanten. Daraufhin läßt Niak die Goblins in seine Behausung. GO !

Level 3

Ignatius zaubert die linke fleischfressende Pflanze etwas länger. Nun kann Asgard daran hochklettern. Oups holt vom Tisch den Topf 1 und geht damit zur zweiten fleischfressenden Pflanze rechts im Bild und benutzt dort den Topf 1. Aus diesem kommt eine Biene, die von der Pflanze geschnappt wird. Die Pflanze ist nun satt und Asgard kann an ihr vorbei gehen zum Zauberbuch. Diese wirft er um. Oups geht mit dem Diamanten über das Buch zu Niak. Dieser nimmt sich den Diamanten. GO !

Level 4

Ignatius geht zu dem Männel und zaubert die kleine Laterne davor ganz groß. An dieser Laterne kann Asgard hochklettern und dann der Figur aufs Auge hauen, wodurch die Zunge aus dem Mund kommt. Oups stellt sich auf die Zunge und

Ignatius läuft zum Sarg. Dort wirft er einen Zauberspruch gegen die Antenne des Sarges und läuft dann schnell zu Oups und stellt sich mit auf die Zunge. Asgard haut gegen das Auge und die Zunge geht hoch. Aus dem Sarg kommt ein Gerippe, welches zu dem Männel läuft, es erschreckt und wieder im Sarg verschwindet. Asgard haut wieder auf das Auge und die Zunge kommt runter. Nun kann Oups den Pilz nehmen. GO !

Level 5

Asgard klettert am Faden der Spinne nach oben und benutzt dann den nächsten Spinnfaden um die Spinne nach oben zu ziehen. Oups holt sich die Pistole und benutzt sie an der Leiter, um die Spinne, die darüber sitzt, zu erschrecken. Die Spinne verschwindet und Oups kann sich das Kopfkissen nehmen. Diese legt er unter die Spinne, die Asgard hochgezogen hat und Ignatius verzaubert die Spinne. Eine Flasche kommt zum Vorschein. Oups schießt mit der Pistole erst noch auf die große rote Spinne, bevor er die Flasche nimmt. GO !

Level 6

Ignatius begibt sich auf den Baum und zaubert den Sack mit dem Samen weiter nach vorn. Oups holt sich den Samen. Diesen streut er ganz nah an den Zaun auf dem Feld, wo die Vogelscheuche steht. Ein paar Kücken kommen angerannt. Asgard haut gegen die Vogelscheuche und die Kücken verschwinden. Ignatius geht auf dem Baum bis zum Astende und zaubert aus der zweiten Wolke Regen. Aus dem Samen wird eine Pflanze. Oups nimmt die Pflanze. Nun erscheint Niak und Oups gibt ihm die Pflanze und auch die anderen eingesammelten Dinge. GO !

Level 7

Ignatius wirft einen Zauberspruch auf das Skelett. Diese steht auf, geht ein Stück weiter und wirft einen Knochen weg. Aus diesem Knochen zaubert Ignatius eine Flöte. Oups holt sich die Flöte und benutzt sie vor der Schlange, die sich daraufhin streckt. Asgard klettert an der Schlange hoch und geht ganz nach rechts zu den vielen Steinen. Ignatius stellt sich auf das Brett unter den Steinen. Asgard haut gegen die Steine und Ignatius wird durch das Brett nach oben geschleudert. Mit Oups wird genauso verfahren. GO !

Level 1

Oups nimmt den Zucker und schleicht sich ganz außen am Hund vorbei. In einem großen Abstand legt er den Zucker vor den Hund. Dann holt er sich den Knochen mit Fleisch und benutzt ihn. GO !

Level 8

Oups gibt das Fleisch in das erste Baumloch, in dem ein Krake sitzt. Nun können alle dort vorbei laufen. Ignatius zaubert den kleinen Ast mit dem grünen Blatt ganz lang und stellt sich an dessen Ende. Asgard geht unter den Ast und haut dagegen. Dabei fliegt Ignatius eine Etage höher auf dem Baum. Nun geht er zu dem

Korken und zaubert ihn ein Stück heraus. Oups holt sich den Windsack, geht auf das Astende und läßt sich von Asgard eine Etage höher befördern. Oups holt den Korken und benutzt ihn mit dem rechten Astloch. Dann holt er den Windsack und stellt sich damit vor das linke Astloch. Asgard schlägt gegen das Loch unten im Baum, aus dem immer ein Vogel guckt. Dieser Vogel fliegt dann im Baum nach oben und Oups muß schnell den Windsack benutzen, um den Vogel zu fangen. GO !

Level 1

Oups geht vorsichtig und mit Abstand zum Hund und benutzt den Vogel mit Abstand mit dem Hund. Der Vogel fliegt hoch. Ignatius geht vorsichtig zum Hund und zaubert ihm Flügel an (vor den Hund klicken). Nun fliegt der Hund weg. Asgard schlägt gegen die Tür links. GO !

Level 9

Oups nimmt die Feder und kitzelt damit den Fuß des Gerippes. Diese lacht und verliert einen Schlüssel. Nun holt Oups das Spielzeug, das auf dem Tisch ganz rechts liegt. Diese gibt er dem Gerippe in die Hand. Jetzt kann Oups den Schlüssel nehmen und mit dem verschlossenen Käfig benutzen. Aus diesem verschwindet der Zauberer Shadwin. Ignatius verwandelt die Feder in eine Patsche. Diese nimmt Oups und geht damit nach ganz oben. Eine Biene kommt durch's Fenster geflogen und setzt sich hin. Oups benutzt die Patsche mit der Biene und Ignatius macht aus der Biene einen Wurfpeil. Den Wurfpeil nimmt Oups und benutzt ihn mit dem Bild von Niak. Dann öffnet sich der Schrank und eine Voodopuppe des Königs kommt heraus. Diese nimmt sich Oups. Dann holt er sich noch das Elixier. GO !

Level 10

Ignatius zaubert an der Wand unter der Wurzel eine Lockflöte zum Vorschein. Oups nimmt sich die Lockflöte und benutzt sie im Nest auf dem Baum. Ein Vogel kommt geflogen und brütet ein Ei aus. Asgard haut gegen das Ei und Ignatius zaubert Flügel dran. Er wird nun auf die andere Seite gebracht. Ignatius zaubert nun die Hupe aus dem Weg, damit niemand darauf tritt und Niak erschreckt. Oups geht bis kurz vor das Tor und nimmt dort das Elixier ein, daß ihn für kurze Zeit unsichtbar macht. Er geht schnell zu Ignatius auf die Seite. Dort nimmt er die Karotte und legt sie vor das Loch der Maus. Diese kommt aus ihrem Loch und Ignatius zaubert kurzzeitig eine Jungfrau aus ihr (aus der Maus), die Niak ablenkt. Diese Zeit nutzt Asgard, um ebenfalls auf die andere Seite zu kommen. GO !

Level 11

Ignatius zaubert aus dem dritten Stein eine Treppe. Oups hebt den Stab auf und geht die Treppe hoch. Dort steckt er den Stab in das Loch und erhält eine Gießkanne, welche er mitnimmt. Mit der Gießkanne begießt er alle Pflanzen auf

dem Feld. Die Pflanzen wachsen. Die Pflanze ganz hinten links verzaubert Ignatius und ein Möhrenmännel mit einem Schlüssel erscheint. Asgard haut gegen das Männel und der Schlüssel fällt ab. Oups nimmt den Schlüssel. Ignatius verzaubert die Pflanze in der Mitte. An dieser Möhre befindet sich ein Schlüsselloch. Oups benutzt den Schlüssel mit dem Schlüsselloch. GO !

Level 12

Die drei Goblins befinden sich in Shadwins Höhle. Oups nimmt die Streichhölzer und legt sie neben der Kanone ab. Asgard haut gegen die Kanone, die nun nach oben steht. Nun geht Asgard zu dem Haufen neben der Leiter und haut dagegen, wodurch eine Kanonenkugel herunter fällt. Oups holt die Kanonenkugel und tut sie in die Kanone. Dann benutzt er die Streichhölzer mit der Kanone und eine Möhre wird abgeschossen. Oups zündet mit den Streichhölzern das Holz unter dem Kessel an, dann nimmt er die Möhre und steckt sie in die Kanone, die Asgard vorher wieder in die Stellung nach oben bringt. Dann stellt Asgard die Kanone gerade und Oups schießt die Möhre ab. Sie fällt in den Kessel und weckt Shadwin. Nun muß noch eine Möhre abgeschossen werden. Die verwandelt Ignatius in einen Lautsprecher. Diesen benutzt Oups mit Shadwin. Ein Holzhammer liegt nun da. Diesen nimmt Oups und schlägt damit gegen den Gong. Nun liegt ein Pendel da, daß er aufhebt. GO !

Level 13

Oups nimmt die kleine Kugel und legt sie auf das Kreuz. Dort muß Ignatius zweimal zaubern, damit eine Treppe entsteht. Nun verwandelt Ignatius die kleine Palme links in eine Hacke, die Asgard umhaut. Oups nimmt die Hacke und gräbt damit ein Loch in der Mitte unterhalb der Statue. Wenn er das Pendel benutzt, zeigt es an ob er richtig gräbt. Loch solange weiter graben bis GO ! kommt.

Level 14

Asgard haut gegen den Holzstapel und ein Holzsplit fällt herunter. Oups benutzt das Holzstück mit der Falle. Dann legt er das Holzstück ganz oben rechts ab. Ignatius zaubert den Sack, der bei dem Drachen liegt weiter nach vorn und geht schnell dort weg, weil der Drachen Feuer spuckt. Oups holt den Sack und geht damit ganz nach oben. Ignatius zaubert aus dem Holzstück eine Spraydose. Nun benutzt Oups den Sack und ein Fuß kommt angesprungen. Dieser muß dann mit dem Spray besprüht werden. Nun kann Oups den Fuß nehmen und bei dem Drachen ablegen (schnell verschwinden). Der Drache macht aus dem Fuß einen Braten. Den holt sich Oups und benutzt ihn mit dem Tisch, der diesen Braten verspeist. Nun kann Oups über den Tisch laufen und den Dolch holen, welchen er zu dem Drachen bringt. Der Drache speit Feuer an den Dolch. Oups holt den Knochen und benutzt ihn mit dem Dolch. Dann nichts wie weg vom Drachen. GO !

Level 13

Oups benutzt den Dolch mit dem Feuer am Kreis der Statue und legt dann den Dolch auf der rechten Seite der Statue auf der Hand ab. Der König erscheint als Puppe und wird durch das Feuer der Statue zum Schlüssel. Oups nimmt den Schlüssel und steckt ihn in das Ohr der Statue auf der linken Seite. Nun gehen alle Goblins einzeln auf die rechte Hand der Statue und verschwinden. Der König ist vom Wahnsinn befreit und die drei suchen nun noch die Zauberwaffe. GO !

Level 15

Asgard haut eine Banane herunter. Ignatius zaubert das Gitter auf. Oups benutzt die Banane vor dem Wächter, der ein Buch vor sich liegen hat. Der Wächter muß zum Lachen gebracht werden, damit er das Buch an Oups gibt. Oups kann auch noch die falsche Nase oder die Seife vor dem Wächter benutzen. Sobald Oups das Buch hat kommt das GO !

Level 16

Ignatius geht die Leiter hinunter und zaubert ein kleines Stück Holz größer. Diesen Hebel haut Asgard dann um und eine Treppe erscheint. Nun geht Ignatius die Treppe rauf und zaubert den Korke aus dem Ohr des Geistes. Oups stellt sich vor das Ohr des Geistes und benutzt das Buch. Der Geist lacht und nimmt seinen Finger weg, so daß der Weg frei ist. Oups stellt das Buch ab und holt den Köder, der ganz oben im Turm liegt (linke Seite des Buches). Den Köder legt Oups dann an die Stelle der Trinkschale, die er mitnimmt. Die Schale legt er unterhalb des Geistes ab. Am Köder erscheint ein Männel. Oups liest dem Geist wieder aus dem Buch vor, so daß dieser eine Träne lacht, die in die Schale fällt. Oups holt sich die Schale mit der Träne und benutzt sie mit dem Männel (direkt auf das Männel klicken). Diese löst sich auf und eine Schleuder bleibt liegen. Oups hebt die Schleuder auf. GO !

Level 15

Oups muß mit der Schleuder die Bananen abschießen (mit der Faust direkt auf Bananen klicken), damit Asgard gegen den Hebel hauen kann. Es erscheint ein Haifisch und alle Goblins stellen sich drauf. GO !

Level 17

Oups nimmt die leere Tasche und stellt sie neben dem Hai ab. Ignatius zaubert die Tasche an. Dann geht Ignatius an eine Stelle des Flugsauriergerippes und zaubert eine Treppe. Dort geht Oups hoch und schießt mit der Schleuder das Seil ab. Das Seil holt er sich und benutzt es auf dem Gerippe auf der rechten Seite mit einer Art Haken ganz oben. Nun schießt Oups mit der Schleuder auf den Zauberer Niak. Dieser fällt in seinen Kessel und verwandelt sich. Er schnappt sich Oups und Ignatius muß ihn befreien in dem er Niak anzaubert. Nun befindet sich Ignatius in Niaks Händen. Asgard klettert am Seil nach oben und haut auf Niak, so daß der Ignatius fallen läßt und statt dessen Asgard fängt. Oups

befreit Asgard mit der Schleuder. Dann holt er die leere Tasche und stellt sie auf dem Gerippe genau unter Niak ab. Mit der Schleuder zielt er auf Niak. Dieser fällt in Form von drei Spinnen herunter und landet in der Tasche, die sich Oups nimmt. Wenn Oups die Tasche benutzt, ist das Spiel beendet.

GESCHAFFT !!!

Autor: Kerstin Häntsch

1.52 goblins 3

Spielname: Goblins 3

Hersteller: Cocktail Vision

Genre: Adventure

Komplettlösung

Paßwörter:

Level 2: VQVQFDE 9: ICVGCGT 16: TCVQRPM

3: ICIGCAA 10: LQPCUJV 17: IQDNKQO

4: ECPQPCC 11: HNWVGKB 18: KKKPURE

5: FTWKFEN 12: FTQKVLE 19: NGOGKSP

6: HQWTFW 13: DCPLQMH 20: NNGWTTT

7: DWNDGBW 14: EWDGPNL 21: LGWFGUS

8: JCJCJHM 15: TCNGTOV 22: TQNGFVC

1.53 gobl3_komp

Komplettlösung - GOBLINS 3

Hauptdarsteller : Blount - ein Reporter

weitere Personen:

Chump - ein Papagei

Fulbert - eine Boa

Ooya - ein Zauberer

Wynonna - ein Mädchen

Die Geschichte beginnt damit, daß Blount mit einem Luftschiß unterwegs ist, welches aber beschossen wird und bereits von allen verlassen wurde. Blount ist der letzte auf dem Luftschiß. Er muß es unbedingt verlassen.

Aber wie ???

Luftschiß:

- auf der linken Seite des Schiffes ist ein Seil an einem Geländer angebunden

- das muß Blount lösen

- ein Papagei, namens Chump, kommt am Seil herunter
- Chump ist in einem Sack gefesselt und Blount muß ihn befreien
- zuerst den Golfschläger aufheben, dann 2x in die Kiste auf der rechten Seite greifen; dabei kommt ein Pfeffersäckchen zum Vorschein und ein Abflußboy
- Blount klettert auf die Leiter zu Chump und holt ihn mit dem Golfschläger herunter
- Chump fällt in ein Loch
- Ort holt ihn Blount mit dem Abflußboy heraus
- neben der Tür befindet sich ein Haken
- den macht Blount mit dem Ecu (Geldstück) ab
- den Haken hängt er an eine Schlinge
- Chump muß auf eine Leiter klettern und ein Gewicht hochziehen
- Blount nimmt gleichzeitig den Schirm, der am Haken hängt, in Empfang
- nun stellt sich Blount auf die Hand, die ganz rechts am Luftschiff ist und Chump springt auf die Bodenplatte
- dadurch wird Blount durch die Luft gewirbelt und landet an der Stelle, wo der Zahn liegt, den er sich einsteckt
- Blount begibt sich nun zum Faß auf der linken Seite und steigt ein
- er steckt den Schirm in die Öffnung und säbelt mit dem Zahn das Seil durch
- so kommt er auf die Erde und trifft Wynnona, in die er sich total verliebt

Wynnona:

- als erstes muß Blount den Schirm mit der Heißluft einsetzen, die in der Nähe des Spaltes ist
 - er wird durch die Luft zum Spalt hochgehoben
 - durch den Spalt sieht er Wynnona und verliebt sich in sie
 - seine Aufgabe ist es nun, die Wächter alle abzulenken, die Wynnona gefangen halten
 - Blount muß bei den Wächtern Herkules und Gramelon den Golfschläger einsetzen
 - den Biskuit, der auf dem Weg liegt, muß Blount einstecken
 - dem Wächter Makistus gibt er den Ecu und benutzt gleichzeitig den Golfschläger mit ihm
 - Makistus fliegt durch die Luft und verliert dabei den Ecu und seinen Helm
 - Blount steckt seinen Ecu wieder ein und legt das Biskuit in den
-

- Helm und benutzt anschließend seinen Golfschläger mit dem Biskuit
- die Krümel, die entstanden sind, steckt er ein
 - nun geht Blount auf eine Bodenplatte, um auf die andere Seite zu kommen, auf welcher eine Hand liegt, die er mitnimmt
 - Blount benutzt die Hand mit dem Wächter Kendo und während sich dieser davon ablenken läßt, setzt Blount seinen Golfschläger ein und wirbelt Kendo in die Luft
 - die Hand wieder aufheben
 - Blount stellt sich auf den Felsen hinter Banzai und schüttet ihm die Krümel ins Hemd
 - während Banzai verwirrt ist, benutzt Blount den Golfschläger mit ihm
 - Banzai verliert bei seinem Flug ein Schild, daß sich Blount nimmt
 - das Schild hängt er an einen Ast
 - Blount stellt sich auf den Felsen hinter Zembla und schüttet Pfeffer über ihn
 - Zembla niest und fällt gegen das Schild
 - ein Knüppel bleibt liegen
 - den nimmt Blount
 - jetzt ist Chump an der Reihe
 - er muß mit dem Wächter Django reden und der steckt dann die Zunge raus
 - Blount muß ganz schnell die Zunge zu fassen bekommen
 - damit schnipst er Django weg
 - Blount legt den Knüppel an die Stelle der Leiter, wo eine Sprosse fehlt und klettert hinauf
 - der Wächter Punky steht nun genau unter ihm und neben Blount liegt ein großer Stein
 - Chump redet mit Punky, der dabei einen Schritt nach vorn macht und Blount muß im richtigen Augenblick den Stein fallen lassen
 - damit ist auch der letzte Wächter besiegt, aber Blount kommt nicht mehr dazu mit Wynnona zu reden, denn Farboulus, der auch gefangen war, hat sich einfach Wynnona geschnappt und ist mit ihr auf und davon
 - damit ist das Kapitel beendet
 - Blount landet in einem Wolf
- Wolf:
- erst einmal ist alles ganz dunkel
 - dann findet Blount auf der rechten Seite Streichhölzer, die er
-

aufhebt und in der Rauhzone rechts oben benutzt

- er gelangt in eine Art Höhle
 - als erstes bricht Blount ein Stück von der Sense ab und steckt es ein
 - in einem großen Glas ist eine Schöpfkelle, die Blount mit dem Blut an der Wand benutzt, um das Blut abzuschöpfen
 - das Blut füllt er in eine Flasche
 - mit dem Stück von der Sense trennt Blount eine Wasserspritze von einer Clownsfigur ganz links im Bild ab
 - Von der Figur nimmt er auch noch die Brille mit
 - Blount öffnet den Schädel und mit den Streichhölzern zündet er das Holzbein des Piraten an
 - die Flasche mit dem Blut stellt er auf den Sockel
 - nun setzt Blount die Sense mit den drei Irrlichthöhlen ein und aus jeder Höhle kommt ein Irrlicht geflogen
 - diese müssen alle eingesammelt werden (Rotlicht mit Hilfe der verschlossenen Flasche in die Kugel bringen; Gelblicht durch Löschen des Feuers und Blaulicht aus dem Schädel
 - das gelbe Irrlicht in die Kugel tun und es erscheint ein gelber Knopf, den Blount betätigt, damit er den Spiegel erhält
 - nun kommt das Blaulicht in die Kugel, worauf eine grüne Hand erscheint
 - diese benutzen und Blount erhält einen Korken, den er auf die Flasche mit dem Blut macht
 - auf die grüne Hand stecken
 - mit der Kelle werden das Blaulicht und das Gelblicht herausgefischt und das Rotlicht wird in die Kugel gesetzt
 - es erscheint ein roter Vampir
 - mit ihm reden
 - ihm das Stück von der Sense geben
 - er erhält dadurch einen Vampirzahn
 - nun kommt zum Rotlicht noch das Blaulicht in die Kugel und ein violette Spektrum erscheint
 - die Brille mit ihm benutzen
 - zum Schluß kommt noch das Gelblicht in die Kugel und damit wird diese Kapitel beendet
 - Blount kommt zu einem Schloß und einem Drachen, dem er helfen muß
- Drachen:
- Blount stelle sich auf den Hebel der Drachenfalle und Chump
-

versucht das Fleisch wegzunehmen

- dabei fliegt Blount auf das Schloß und kann mit der Prinzessin und dem König sprechen, die ihn bitten den Ritter hinter dem Dornengestrüpp zu befreien
 - Blount nimmt sich den Dolmen und den behauenen Stein mit
 - er geht zum Dornengestrüpp und legt den Dolmen darauf
 - dann stellt er sich auf den Dolmen und spricht mit dem Ritter
 - dieser gibt ihm Memorium, daß er dem Drachen geben soll
 - Blount findet einen Heuhaufen und nimmt ihn mit
 - er taucht ihn ins Becken und erhält einen Schwamm, mit dem er das Feuer löscht
 - nun kommt er an die Gabel ran
 - mit dieser holt er das Fleisch aus der Falle
 - ganz rechts im Bild findet man eine Tür zu einer Herberge
 - dort muß Blount hingehen
 - Blount steigt durch einen Riß und kommt auf einen Tisch, auf dem Zuckerstückchen liegen
 - er nimmt eins mit und gelangt durch den Schoppen wieder nach unten
 - Blount findet einen Löffel, den er auf den Stein (er am Boden liegt) legt
 - Chump stellt sich auf den Löffel und Blount benutzt das Zuckerstückchen mit dem Löffel, so daß Chump auf ein Regal fliegt
 - auf dem Regal steht Paprika
 - während Chump am Paprika riecht und niest, hält Blount das Fleischstück hin, damit es von der Paprikawolke gewürzt wird
 - Blount geht zum Drachen zurück
 - er steckt die Gabel in das Nasenloch der Drachenhöhle
 - in das Ohrloch steckt er den Ecu
 - das Memorium muß Blount mit dem Becken benutzen
 - nun steckt er das Würzfleisch auf die Gabel
 - der Drache kommt um sich das Fleisch zu holen und weil es scharf ist bekommt er Durst und trinkt aus dem Becken, wodurch er sein Gedächtnis zurück erhält
 - Blount holt sich seinen Ecu wieder und geht in die Herberge
- Herberge:
- in der Herberge ist der Kapitän des Luftschiffes, der seinen Dollarschein, der bei der Maus Othello ist, wieder haben will
 - Blount geht zu Othello
 - er befestigt den Abflußboy am Sockel
-

- dann verschwindet Blount durch den Riß, um auf den Tisch zu kommen, wo er sich wieder ein Zuckerstückchen holt
 - Blount und Chump stehen auf dem Tisch bei dem Kunden
 - Blount gibt dem Kunden Zucker, während Chump sich die Leine holt
 - Blount bringt die Leine am Abflußboy an und klettert zu Othello
 - er spricht 2x mit ihm
 - dann gibt er Othello den Ecu und bekommt dafür den Schlüssel für die Tür
 - Blount öffnet sie und schickt den Drachen rein, der die Dollarnote holt und dann wegfliegt
 - Blount steckt die Dollarnote ein, verschließt die Tür und bringt Othello den Schlüssel zurück, wofür er seinen Ecu wieder bekommt
 - den Dollarschein gibt Blount dem Kapitän
 - dieser gibt ihm dafür einen Brief an einen Freund von ihm, der Blount ein Transportmittel besorgen soll
 - Blount spricht 2x mit Korin
 - sie möchte einen schönen Stein und Blount gibt ihr den behauenen Stein, dafür sagt Korin das Blount Wynnona im Knauf des Degens sehen kann
 - Blount tut es
- Degen:
- nun geht es erst einmal mit Wynnona weiter
 - sie will von Faboulus, der auf einem Turm sitzt, ihren Labyrinthschlüssel wieder haben
 - Wynnona geht zum Biest und benutzt es
 - sie erhält Zündschnur
 - mit Metahnalpa, dem Inka reden
 - vom Pulverfaß Pulver holen
 - neben dem Mönch liegt ein Stöckchen
 - nehmen und mit Flintstein benutzen
 - aus dem Mönch kommt der Zauberer Ooya
 - Faboulus hat einen Sack mit Zaubereien von ihm, den er braucht
 - Wynnona setzt nun das Stöckchen mit dem Schädel ein und der Helm fällt ab
 - sie nimmt ihn mit
 - ganz rechts im Bild, in der Nähe der Tür, befindet sich glitschige Rinde - sie benutzt den Flintstein mit der Rinde und es fließt Leim heraus, den sie mit dem Helm auffängt
 - Wynnona benutzt den Flintstein mit der Panflöte und erhält kleine
-

Rohre

- Rohr in Vertiefung stellen
- Pulver in Rohr füllen
- Zündschnur dran
- Leim darüber
- damit ist eine kleine Dynamitladung fertig
- den Flintstein mit dem Stein benutzen und das Dynamit wird angezündet
- dann auf das klicken, was gesprengt werden soll
- erst einmal den Felsstein sprengen, der in der Nähe der Rinde liegt, darunter befindet sich Bambus
- mit dem Dynamit auf die Tür des Turms, die Mauer und den Balken schießen
- ein Rohr in die Vertiefung stecken und mit Flintstein bearbeiten
- es wird eine neue Flöte für Inka
- dem Inka die Flöte geben
- der spielt und ein Kondor kommt geflogen
- sofort Ooya mit Kondor benutzen
- der fliegt mit ihm zum Turm und schnappt sich seinen Sack mit Zaubersprüchen
- Ooya mit dem Schädel und dem Bambus benutzen
- aus dem Bambus werden große Rohre für große Dynamitladungen und auf dem Schädel sind neue Zündschnüre
- mit einer großen Dynamitladung den Turm sprengen
- Faboulus winkt mit dem Schlüssel und sobald Wynnona mit ihm redet, verwandelt er sie in einen Schmetterling - das Kapitel ist abgeschlossen
- Blount hat alles gesehen und verläßt nun die Herberge
- er geht in die Stadt

Stadt:

- die Stadt teilt sich auf in den Gemüseladen, die Stadt selbst und das Labor des Alchimisten
- Blount muß in diesen drei Abschnitten handeln
- als erstes geht Blount in den Gemüseladen

Gemüseladen:

- Blount gibt dem Gemüsehändler den Brief und den Ecu
 - der Gemüsehändler sagt, daß der Kapitän ihm etwas schuldet und er Blount kein Gefährt besorgen kann
 - das Boa-Ei und den Schlüssel muß sich Blount nun holen
-

- Blount benutzt den Schlüssel mit der Mondlampe, dabei wird er zum Werwolf (Wer-Blount), aber bei Tageslicht ist er Blount
- dann öffnet Blount den Topf und Chump kommt herausgeflogen, aber Chump fliegt weg
- Wer-Blount geht zum Schrank und wirft diesen runter
- dann geht er auf das Wandbrett, von wo aus er auf den Schrank springt
- im Schrank ist nun eine Öffnung aus der er einen Hammer holt
- danach setzt sich Wer-Blount auf den Diwan und eine Sprungfeder kommt zum Vorschein
- diese wird benutzt um auf das Regal zu kommen
- dort setzt Wer-Blount den Hammer mit der Trophäe ein
- ein Horn fällt ab, welches er aufhebt und auch die Spagetti werden mitgenommen
- der Hammer wird mit der Truhe eingesetzt und eine Lockflöte kommt zum Vorschein
- bevor es zurück zur Stadt geht bekommt der Gemüsehändler noch eins mit dem Hammer auf den Kopf
- er rückt den Ecu heraus, den Wer-Blount einstecken kann

Stadt:

- mit der Oma reden, die aus dem Fenster sieht
- den Schirm auf dem Dach an der defekten Stelle plazieren und wieder zur Oma gehen, die sich freut und Blount eine Wärmflasche schenkt
- an der Tür des Alchimisten klingeln und 2x mit ihm reden
- der Alchimist öffnet die Tür und Blount darf ins Labor

Labor:

- im Labor wird die rechte Hand benutzt um Gegenstände aufzuheben und die linke Hand um etwas auszulösen, das Inventar ist im Raum verteilt
 - als erstes wird die Wärmflasche auf das Boa-Ei gelegt
 - eine kleine Schlange schlüpft aus dem Ei
 - die linke Hand liest im Zauberbuch die Rezepte für die Mixturen und mit dem Seitenumblätterer wird eine Seite im Zauberbuch umgeschlagen
 - im Zauberbuch lesen was für das Wuchselixier benötigt wird
 - mit der linken Hand den Wasserhahn betätigen und mit der rechten Hand das Wasser in den Kessel schütten
 - die Spagetti in den Kessel werfen und mit dem Feuerzeug den Kocher anmachen
-

- die gekochte Nudel aus dem Kessel nehmen und in den Mischer tun
- die Eierschale in den Mörser legen und mit dem Stampfer zerkleinern
- die zerkleinerte Eierschale in den Mischer werfen
- das Horn auf den Aschenbecher legen und mit dem Feuerzeug anzünden
- das verbrannte Horn in den Mischer tun
- die linke Hand betätigt den Knopf des Mixers und es kommt das Wuchselixier in eine Schale gelaufen
- dieses Elixier der kleinen Schlange geben
- diese wird groß - die Schlange heißt Fulbert
- und damit geht es wieder in den Gemüseladen

Gemüseladen:

- Fulbert muß den Knopf betätigen und aus der Falltür kommt eine Krake, die sich das Fleisch holt
- Blount springt mit dem Hammer in die Falltür, verprügelt die Krake und bekommt den Knochen
- nun hebt Blount den Nachtschrank an und Fulbert schiebt die Seife unter dem Schrank hervor
- damit ist das Kapitel beim Gemüsehändler beendet
- Blount und Fulbert gehen jetzt wieder in die Stadt zurück, wo auch noch so einige Aufgaben auf sie warten

Stadt:

- Blount gießt den jungen Trieb mit Wuchselixier
 - dann benutzt er den Hebel und eine Kugel an einem Seil kommt herunter
 - auf diese Kugel stellt sich Blount während Fulbert den Hebel betätigt
 - Blount landet auf dem Dach
 - Fulbert klettert an dem Trieb nach oben
 - Fulbert und Blount zur Schuhsohle schicken
 - Fulbert legt sich als Weg über die Dächer und Blount läuft drüber und holt sich die Sohle
 - über den Kamin kommen sie schnell nach unten
 - Blount gießt die Knospe mit dem Wuchselixier
 - sie wird groß
 - Fulbert klettert an ihr hoch und erschreckt die junge Frau, die ihren Brief fallen läßt, den Blount gleich aufhebt
 - dann erschreckt Fulbert die Frau noch einmal und sie läßt eine Florianblüte fallen, die Blount sofort auffangen muß
 - nun wird Blount die Wärmflasche auf das Boucassierei legen und
-

einer kleiner Boucassier kommt aus dem Ei

- er bekommt etwas von dem Wuchselixier
- dann geht es erst einmal zurück ins Labor

Labor:

- im Zauberbuch lesen was man für den Speedmix braucht
- Wasser und Sohle in den Kessel geben
- Sohle kochen und gekochte

Sohle in den Mischer geben

- Knochen in den Mörser legen und mit dem Stampfer zerkleinern
- zerkleinerte Knochen in den Mischer tun
- Florianblüte in den Destillationskolben tun
- mit dem Feuerzeug den Bunsenbrenner anzünden
- man erhält Florianessenz
- diese in den Mischer geben
- mit der linken Hand den Knopf des Mischers betätigen
- erhalte Speedmix
- diesen in eine Flasche füllen
- wieder in die Stadt gehen

Stadt:

- Blount nimmt Speedmix ein
- Fulbert und Blount gehen zur Glocke
- Blount benutzt die Lockflöte mit der Glocke
- dann muß er sofort zu Jeff, dem Boucassier und ihn antippen, damit er das Boucassierweibchen sieht, dabei verliert Jeff eine Feder, die Blount dann schnell aufheben muß
- Blount sieht sich den Liebesbrief 2x im Spiegel an und findet das Rezept für das Fliegeelixier
- er geht gleich ins Labor

Labor:

- Wasser in die Schüssel am Fenster gießen und dann die Seife in die Schüssel tun
 - das ergibt Seifenwasser
 - mit dem Ecu den Ventilator einschalten und dann schnell den Schlüssel nehmen, ihn in das Seifenwasser tauchen und vor den Ventilator halten - das ergibt eine Seifenblase, die in den Mischer fällt
 - Feder auf den Aschenbecher legen und anzünden
 - die Asche der Feder in den Mischer tun
 - Memorium in den Destillationskolben tun und den Brenner anzünden
-

- es entstehen Lachtränen, die auch in den Mischer kommen
- Mischer einschalten und das Flugelixier ist fertig
- dieses in die Flasche füllen
- dann bekommt Blount Flügel, damit ist das Kapitel beendet
- Blount fliegt zu den Wolken

Wolken:

- Blount findet in den Wolken den Zauberer Ooya wieder und in einem Eisblock ist die Pouche Bussi eingefroren
- als erstes nimmt Blount das Messer mit und dann holt er sich mit dem Golfschläger die Angelschnur
- damit besitzt er eine Angel
- Blount benutzt die Angel mit dem Wolkeneck und angelt eine Wolke hervor
- dann spricht Blount mit Ooya
- nun fliegt Blount zum Blasebalg, bei dessen Benutzung ein Ballon davonfliegt
- an diesen Ballon muß sich Ooya festhalten
- so kommt er auf den Fels, wo ein Büschel ist
- dieses verwandelt er in einen Gigant
- Blount benutzt wieder den Blasebalg
- Ooya hängt sich an den Ballon und fliegt auf den nächsten Felsen
- er zaubert aus den Stein, der dort liegt, einen Weg
- nun können Ooya und Blount nach Foliander gehen

Foliander:

- hier liegt Kolossus in einer Hängematte und beschießt alle Luftschiffe
 - Faboulus ist auch hier
 - er ist gefangen
 - Blount angelt sich mit der Angel ein Fernrohr
 - Ooya stellt sich auf die Schippe und fliegt auf das Katapult
 - Blount stellt das Katapult nach vorn
 - geht dann zum Teleskop und sieht durch
 - danach schießt Kolossus auf ein Schiff, wobei Ooya zum Käse fliegt und in diesen eine Made zaubert
 - nun stellt sich Blount auf die Schippe, nach dem das Katapult wieder im Normalzustand steht
 - Ooya stellt das Katapult nach vorn und geht zum Bild mit den Schiffen, wo er eins fliegen läßt auf das Kolossus schießt und somit Blount zum Käse bringt
-

- Blount angelt sich mit der Angel den Wurm
 - nun geht es erst einmal zurück zu den Wolken
- Wolken:
- im Wolkenloch angelt Blount eine Sägefisch
 - Ooya muß auf den Felsen zum Giganten gehen
 - Blount schneidet 3x mit dem Messer Ballast von der Gondel ab, dabei fällt die Ziege auf dem einen Felsen um (1 Sack in Gondel erst)
 - Blount benutzt den Blasebalg und Ooya hält sich am Ballon fest, während Blount sofort zur Wolke geflogen kommt und mit dem Messer in diese sticht, so das es regnet und der Gigant niest, wobei Ooya bis zu den Geysieren fliegt
 - Ooya stellt sich auf den nicht aktiven Geysier und Blount hält den Geysier (bei den Säcken) zu
 - Ooya fliegt bis zum Frosch
 - nun kann Ooya in die Gondel einsteigen
 - Blount muß noch einige Säcke in die Gondel werfen bis diese am Eisblock ankommt und Ooya aussteigen kann
 - Blount sieht sich mit dem Fernrohr den Fleck an und sieht die Pouche Bussi
 - Ooya zaubert Bussi aus dem Eis und geht zurück nach Foliander
- Foliander:
- Blount benutzt das Hammerwerk und stellt das Katapult ganz nach hinten, während Ooya zum Bild geht und ein Schiff abschickt, auf welches Kolossus schießt
 - er trifft sich aber selber und verliert seinen Helm
 - nun wird der Sägefisch mit der Säule angesetzt, was Blount aber hinter Gitter bringt
 - Ooya zaubert aus Blount noch einen Blount, einen Schatten Blount
 - dieser setzt Bussi auf den Kopf von Kolossus
- Kolossus:
- zuerst wird Bussi zum Zahn geschickt, wo er einen Zahnstocher findet, den er dann ins Auge steckt
 - durch das linke Ohr kommt Bussi zum Sandkorn, welches er dann mit Hilfe der Träne aus dem Gesicht befördert (ziehen am Haar)
 - mit dem Zahnstocher muß Bussi alle Mitglieder einer Flohfamilie erledigen
 - ist das geschehen geht Bussi zum Haar und zieht daran
 - Kolossus vergießt eine Träne, auf die sich Bussi setzen muß, damit
-

er das Sandkorn zu Blount schießen kann

Foliander:

- Schatten-Blount nimmt das Sandkorn und wirft es in die Maschine
- Ooya läßt wieder ein Schiff fliegen und Kolossus schießt
- dabei geht die Maschine kaputt und ein Getriebe fällt heraus
- Schatten-Blount benutzt das Messer mit dem Ansageroboter und es entsteht eine Höhlung in die er das Getriebe steckt
- der Roboter gibt den Pollen frei, den Blount auf Kolossus Kopf tut

Kolossus:

- Bussi stellt sich auf die Nase
- Kolossus hebt seine Hand und Bussi geht wieder zur Nase, dabei wird er auf das Stirnband geschnippst und kann die Pollen holen
- Bussi plaziert den Zahnstocher im Nasenloch und den Pollen im linken Ohr
- wenn Bussi nun den Kragen benutzt muß Kolossus niesen und dieses Kapitel ist beendet; Blount landet bei der Prinzessin Xina und bekommt ein Interview, wobei Mondlicht ins Zimmer fällt und er zu Wer-Blount wird

Xina:

- Fulbert auf den Kerzenständer schicken, dabei fällt die Kerze herunter
 - Wer-Blount redet mit Xina
 - wenn sie ihn küßt, hält sich die Wahrsagerin die Augen zu und Wer-Blount muß schnell den Zauberstab nehmen
 - wenn Wer-Blount mit Xina spricht kommt auch ein Leibwächter, der immer schießt
 - schnell den Hammer auf den Leibwächter schlagen und Wer-Blount bekommt eine Pistole
 - Fulbert auf das Gericht auf dem Tisch schicken und dann Wer-Blount zum Gemüse schicken, er schlägt auf den Tisch und Fulbert fliegt an einen Kronleuchter, der nun schwingt
 - jetzt muß Wer-Blount schnell auf den Kronleuchter springen und kommt zum Fenschel, den er mitnimmt
 - Fulbert und Wer-Blount durch die Tür schicken
 - Fulbert muß eine Brille holen, die Wer-Blount auffängt und mit der er jongliert
 - Fulbert muß nun schnell durch die Tür zurück bis zur Bodenplatte, ganz links im Bild, um die Brille aufzufangen
 - Wer-Blount kommt nach und holt sich die Brille, mit deren Hilfe er
-

die Zwiebel holt

- nun nimmt Wer-Blount die Kerze und setzt sie in der folgenden Reihenfolge auf die Kerzenhalter und benutzt dann jeweils den Zauberstab mit den Kerzen, so daß sich dann der Springbrunnen öffnet (erst Mitte, dann links, dann rechts)
- der Springbrunnen ist offen
- Wer-Blount mit Ecu einsetzen und er geht durch den Springbrunnen zum König Bodd

Bodd:

- mit dem König Bodd reden und ihm die Hand schenken
- zu Man, den Furchtlosen gehen und die Zwiebel benutzen, dieser läßt die Axt fallen, die Blount mitnimmt
- Fenschel mit Fil, den Babar, einsetzen
- Tibo, dem Sohn von Bodd, die Pistole geben
- Blount holt sich einen Teller und geht dann zum Hofnarr, welchen er den Zauberstab gibt
- Fulbert zum Loch mit den Wanzen schicken
- eine Wanze fällt dem König Bodd auf den Thron und er schlägt sie mit dem Pantoffel
- in der gleichen Zeit muß Blount dem Hofnarr noch den Teller auf den Zauberstab geben, dabei schießt Tibo immer gleich mit der Pistole und wenn es im richtigen Moment passiert, fällt dabei der Pantoffel von Bodd runter und Fil vor die Füße
- dann muß sich Blount ganz schnell den Pantoffel holen und einstecken
- nun wird Fulbert auf die Lanze geschickt und er bringt dabei den Leuchter zum Schwingen
- Blount muß im richtigen Moment auf den Leuchter springen und gelangt dann zum Käfig, in dem Wynnona sitzt
- mit ihr reden
- jetzt geht es zurück zu Xina, in dem Blount den Zauberstab mit dem Kerzenhalter benutzt (Mitte-Hinten-Vorn)
- der Springbrunnen öffnet sich - Ecu mit Öffnung benutzen und Blount kommt wieder zu Xina

Xina:

- als erstes wieder durch Fulbert den Leuchter zum Schwingen bringen und Blount auf den Kronleuchter schicken, damit er die Axt in den Topf legen kann
 - Fulbert muß sich in die Nähe des Kerzenständers begeben
-

- Wer-Blount geht zur Feuerstelle und Fulbert klettert auf den Kerzenständer

- der Koch schießt die Axt und der Schädel fällt herunter

- Wer-Blount kann nun den Schädel und die Axt aufheben

- er gibt Xina den Pantoffel und sie verspricht ihm, Wynnona zu helfen, wenn er im Labyrinth für sie gewinnt

- Wer-Blount geht durch den Springbrunnen zu Bodd zurück

Bodd:

- Blount gibt Bodd den Schädel und dieser verspricht ihm, Wynnona zu helfen, wenn er im Labyrinth für ihn gewinnt

- nun geht Blount nach draußen und er tritt in zwei Identitäten gegen das Labyrinth an

- als erstes muß er Schach spielen

Schach:

- hier gibt es ein Schachbrett, auf dem schon der König, Wächter, der Henker und eine Anstandsdame stehen,

- es gibt auch eine Spielregel

- die Aufgabe besteht erst einmal darin die Figuren (Mörder und Liebhaber) herzustellen und dazu geht es erst einmal zur nächsten Welt

Spinne:

- Wer-Blount ist wieder im Einsatz zusammen mit Fulbert

- auf Seite 1 im Buch liest Wer-Blount und dann geht er zum Astloch, aus dem nach dem Pfeifen von Wer-Blount, ein Schütze herausieht

- dieser Schütze braucht Pfeile, deshalb springt Wer-Blount 3x auf das Geometriebuch, wo Pfeile herunterfallen, die er dem Schützen gibt, der dafür mitkommt

- Fulbert zum Staubhäufchen schicken und Wer-Blount zur Tabellenkalkulation - wenn Fulbert auf Staub schlägt muß Wer-Blount den Staub einatmen und dann niesen, damit die Zahlen alle vom Papier fliegen

- da kommt die Spinne und schnappt sich die Zahl 9

- Wer-Blount sammelt alle Zahlen ein, holt sich den Pinsel, sieht sich die 2 Bücher an und erhält einen Zirkel und Kreide

- dann holt er sich das Pferd und geht zur Spinne

- Fulbert geht zum Bild mit der Mondlandschaft und stellt sich vor den Mond, wobei aus Wer-Blount Blount wird und die Spinne erschreckt

- sie läßt die 9 fallen, die sich nun Wer-Blount holen kann

- mit dem Beil macht er aus dem Lineal Holzblöcke
- einen einstecken
- mit dem Zirkel auf dem Blatt Papier eine 8 malen und dann alle Zahlen, außer der 0, in das Tintenfaß tun und den Pinsel eintauchen
- den Ecu mit der Karre benutzen und mit dem Pinsel einen Esel davor malen
- Wer-Blount bekommt so einen Mamorblock
- im Buch eine Seite umblättern und mit dem Pinsel einen Weg auf die Seite malen
- dann Turm auf der anderen Seite anwählen, kommt ein Ritter
- diesem das Pferd geben und Wer-Blount hat einen Reiter
- auf der nächsten Seite ist ein Haus
- dort pfeifen, eine Frau guckt raus
- 2x mit dem Pinsel am Haus malen, dann fällt eine Mandoline aus dem Haus
- und es geht zurück zum Schach

Schach:

- die rechte und die linke Hand mit den Bällen benutzen, dabei kommt ein Riß ins Schwein, dort den Ecu einwerfen und Othello kommt aus dem Schwein heraus
- mit dem Zirkel auf dem Mamorblock malen und mit der Kreide auf dem Holzblock
- mit der rechten Hand den Hammer holen und mit der linken Hand den Holzschneider
- Holzschneider wird an Holz gehalten und Hammer auf Holzschneider
- es entsteht eine Figur
- dasselbe mit Meißel und Hammer am Mamorblock machen
- dann beide Figuren mit der rechten Hand nehmen und in die Farbe tauchen
- mit dem Pinsel die Figuren vervollständigen und auf das Spielfeld stellen
- nun kann das Spiel beginnen, in dem eine Hand zum Märchenbuch geht

Spiel:

- den Bogenschützen auf den grünen Quadraten so lange hin und her rücken bis die beiden Wächter beseitigt sind und der Schlüssel vom Turm gefallen ist
 - den Mörder auf das Quadrat mit dem Hebel hinter der Anstandsdame bringen
 - Mörder bewegt Hebel
-

- Henker verschwindet
- Mörder auf das gelbe Quadrat schräg vor der Anstandsdame stellen
- Liebhaber bis zum Turm bringen
- mit der rechten Hand die Mandoline halten und mit der linken Mandoline spielen
- Othello erstarrt
- mit der rechten Hand Othello nehmen und auf das blaue Quadrat vor die Anstandsdame setzen, so dass diese erschreckt und verschwindet
- den Reiter auf das blaue Quadrat vor den König plazieren und dann von dort aus erst in die linke und dann in die rechte Ecke setzen, um die Ritter zu erledigen
- in der rechten Ecke stehen lassen
- Bogenschützen auf das grüne Quadrat, das in Linie mit der linken Ecke liegt (ganz unten), stellen
- Mörder auf Quadrat mit Axt stellen
- König wird erledigt
- Liebhaber auf das blaue Quadrat bringen, wo vorher die Anstandsdame stand und dem Liebhaber mit der rechten Hand die kleine Mandoline geben
- die Prinzessin erscheint auf dem Turm
- den Liebhaber auf das Quadrat vorm Turm bringen
- er nimmt den Schlüssel und geht in den Turm
- damit ist das Kapitel beendet

Spiegel:

- hier gibt es neben Blount noch einen Spiegel-Blount
 - von den Spiegeln kommt man noch zum Hirn, wo Blount und Wer-Blount zusammen in Aktion treten
 - bei den Spiegeln nimmt Blount zuerst das Ei des Universums und setzt es mit dem Zeitspiegel ein, wobei ein Kücken herauskommt
 - diese Kücken gibt Blount über den Durchgang zu SpiegelBlount
 - der benutzt das Kücken mit dem Abmagerungsspiegel und schickt das Magerkücken über den Durchgang zu Blount zurück
 - Blount steckt das Magerkücken in den Zugang zur kleinen Nadel, wobei sich der kleine Zeiger der Uhr richtig einstellt
 - das Magerkücken kommt nun 2x in den Mastspiegel und wird über den Durchgang zu Spiegel-Blount geschickt, der das Mastkücken in den Zugang zur großen Nadel steckt, wobei der große Zeiger der Uhr richtig eingestellt wird
 - der Wecker klingelt und der Dämon wacht auf
-

- das Mastkücken wird wieder mit dem Abmagerungsspiegel benutzt und zu Blount geschickt
- Blount schickt das Kücken in den Zeitspiegel und es wird eine Henne daraus, die anschließend noch in den Mastspiegel geschickt wird und es wird eine Masthenne
- nun geht es zum Hirn

Hirn:

- Blount benutzt das Wechselixier mit der Knospe und schickt Fulbert auf die Pflanze, so daß Fulbert einen Knopf drücken kann, der den Weg zum Gehörgang frei gibt
 - Wer-Blount zur Erinnerungsvitrine schicken
 - er schlägt sie ein
 - Blount kann nun den Knopf der Erinnerungsvitrine immer wieder drücken und es erscheinen Chump, Ooya, Kolossus, Prinz-Clown und der Drachen als Bild
 - wenn Kolossus erscheint wird Wer-Blount mit ihm benutzt und es fällt ein Sandkorn herunter, daß Blount aufhebt
 - Wer-Blount stellt die Weiche so ein, daß das Transportmittel für Nervenergie (Wagen) in Richtung Visionssee fahren kann
 - Blount und Wer-Blount fahren zum Visionssee
 - Wer-Blount springt in den See, auf dem dann lauter Augen erscheinen
 - daraufhin benutzt Blount das Sandkorn mit dem See, wobei ein Ballon mit einem Fisch darin auftaucht
 - Wer-Blount und Blount gehen über die Bodenplatte zurück
 - Blount fährt mit dem Wagen wieder zum See
 - dadurch kommt der Ballon zum Platzen und der Fisch schwebt ein Stück
 - nun muß Wer-Blount schnell die Weiche geradeaus stellen und mit dem Wagen fahren
 - dabei hängt er sich an den Fisch, der ihn zur Lockflöte bringt
 - dort holt sich Wer-Blount die Lockflöte aus der Mauer und kehrt über den Brunnen und durch die Tür zurück
 - Blount benutzt noch einmal das Sandkorn mit dem See und wenn Wer-Blount die Weiche wieder zum See gestellt hat fährt Blount wieder zum See, so daß der Ballon platzt und Wer-Blount stellt die Weiche geradeaus
 - so kann Blount schnell mit dem Wagen zum Fisch gelangen, der ihn zur Lockflöte bringt, die Blount einsteckt und über den Brunnen zurück kommt
-

- Blount benutzt die Lockflöte mit dem Gehörgang und der Drachen erscheint

- Blount gibt ihm das Wuchselixier

- er benutzt den Drachen, um zu den Körnern zu gelangen

- dort setzt Blount die Masthenne ein, die bis auf ein Korn alles auffrißt,

- diese Korn ist ein Wahnkorn, daß Blount einsteckt

- nun geht Blount zur Traumpfütze und benutzt dort die Lockflöte

- der Drachen kommt und läßt die Pfütze verschwinden

-Blount kann sich nun den Schlüssel nehmen

- die Lockflöte wird jetzt mit der Pallisade benutzt

- der Drachen kommt und legt alles in Schutt und Asche

- Blount öffnet nun mit dem Schlüssel die Schatulle, in der eine Schönheitssalbe ist, die er mitnimmt

- zu den Spiegeln

Spiegel:

- der Dämon bekommt das Wahnkorn und verschwindet

- Blount geht mit der Schönheitssalbe zum Schönheitsspiegel und

wenn er sich fertig eingesalbt hat, muß SpiegelBlount zum

Häßlichkeitsspiegel gehen

- die Häßlichkeitssalbe erhält er wenn der Dämon verschwindet

- wenn Blount und Spiegel-Blount im richtigen Moment vor den Spiegeln stehen, kommen sie zum Ausgang und das Kapitel ist beendet

- dann geht es zur letzten Welt zu den Göttern

Götter:

- Wer-Blount zerstört mit dem Beil die Palisade und mit dem Hammer die Mauer

- nun klingelt Wer-Blount erst an der einen Klingel und eine Hand erscheint , die zu einer Kette geht, und dann geht es zur zweiten

Klingel, wo auch eine Hand erscheint die auf der anderen Seite an der Kette zieht

- dadurch wird die bittere Quelle für kurze Zeit abgelassen

- Wer-Blount kann auf die Ketten steigen und eine Partitur fällt von den Göttern herunter

- die Partitur muß in die Quelle getan werden

- dann klingelt Wer-Blount wieder bei beiden Händen und wenn die Kette oben ist, steigt er ins Becken und holt die beiden Partituren heraus

- die gelbe Partitur kommt auf das Pult des Engels und die rote

Partitur auf das Pult des Dämons

- Wer-Blount spricht mit den Göttern und bekommt einen Zeitfaden
- damit der Engel spielt, muß ein Ecu in die Auereole - eine Note bleibt eine Weile schwebend über der Quelle
- dann benutzt Wer-Blount schnell den Hammer mit der Wolke bei dem Dämon und dieser spielt
- es bleibt ebenfalls eine Note über der Quelle
- Wer-Blount legt den Zeitfaden über die beiden Noten und benutzt dann beide Klingeln
- die Hände verbinden die Noten und die Götter sind wieder vereint
- damit ist Goblins 3 beendet

Autor: Kerstin Häntsch

1.54 The Godfather

Spielname: Godfather, The

Hersteller: U.S. Gold

Genre: ?

Cheat:

Mit <HELP> in den Pausenmodus und "PIZZA HUT" (Z=Y) einhacken. Der Bildschirmrahmen flimmert und bestätigt damit die Unsterblichkeit!

1.55 gods

Spielname: Gods

Hersteller: Bitmap Brothers

Vertrieb: Renegade

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

Passwörter:

MAO Level 2

OTX Level 3

PBI Level 4

SORCERY unendliche Energie

ANQ Starten in Level 2 mit 80000 Geldeinheiten

Freezer: 000255 - Leben

1.56 gogo

Spielname: Gogo

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im spiel bewegt man die Maus so, daß "STOP" erscheint. Nun kann mit <F1> - <F10> die Level anwählen. Sie können jedoch maximal in 4er Schritten angewählt werden. Möchte man alle 15 Level anwählen, so muß man im Level 10 zum Beispiel <F1> für Level 11 drücken.

1.57 gold rush

Spielname: Gold Rush

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Karten:

San Fransisco

The Ship

The Goldmine

Zusätzlich:

Wie kann ich sterben :)

Komplettlösung - GOLD RUSH

Brooklyn: Go West, Young Man!

Zu Beginn befinden wir uns im Jahre 1848, das Jahr, das in Verbindung mit den großen Goldfunden im Westen der Vereinigten Staaten in die amerikanische Geschichte eingehen wird. Genau zu diesem Zeitpunkt treffen wir unseren Helden, Jerrod Wilson, auf einer Brücke in Brooklyn, New York, zum ersten Mal. Nach einer überschwenglichen Begrüßung der Programmierer (hello) kehren wir in das Haus unserer verstorbenen Eltern ein, das die Nummer 10 der Front Street trägt. Die Garten- und Haus-Tür öffnen wir mit dem Schlüssel, den wir immer bei uns tragen (use key). Im Haus entdecken wir auf dem Tisch in der Wohnstube ein Familienalbum, das wir näher betrachten wollen (look, look table, open album). Nach der Lektüre des Buches (und einigen Gedanken an die " gute, alte Zeit ") entnehmen wir diesem das beiliegende Familienphoto, das uns mit unseren bei einem Unfall tragisch verunglückten Eltern und dem vermißten Bruder Jake zeigt (take photo). In der Ecke der Wohnstube steht ein Sekretär, den wir verschließen (look desk, close desk). Es erscheint ein verlegtes Schreiben der Bank von Brooklyn, in dem unsere Kontonummer aufgeführt ist (look desk, get statement,

read statement).Wir verlassen nun das Haus und entscheiden uns, es zum Verkauf anzubieten (sell house).An dem guten Stück liegt uns zwar sehr viel, aber uns bleiben ja wenigstens noch die Erinnerungen!

Auf dem Weg zur Bank gehen wir am Park vorbei, wo wir aufpassen müssen, das wir nicht auf den Rasen treten, da uns ansonsten ein Strafzettel verpasst wird und, was noch tragischer ist, ein wertvoller Punkt abgezogen wird (look, read sign). Hier im Park pflücken wir einen Strauß Blumen (pick flowers) und betreten dann den Pavillon, in dem wir früher immer gespielt haben. Wir erinnern uns an die groben Holzbretter, die den Boden verkleiden (look, look gazebo, look crack). Zwischen diesen Brettern entdecken wir eine Goldmünze (get coin). In der Bank heben wir unser gesamtes Vermögen (stolze 200 Dollar!) ab (ask for money). Der Angestellte, der uns zu kennen scheint, fragt uns nach der Kontonummer, die in dem Bankschreiben erwähnt ist. Diese teilen wir ihm nur zu gerne mit. Wir kehren zum Haus zurück, wo schon ein Käufer auf uns wartet. Ihm überlassen wir es, wofür er in der Regel \$850 bezahlt. Nun muß man sich beeilen, um noch ein billiges Ticket zu bekommen, da nach der offiziellen Bekanntgabe, das in Kalifornien Gold gefunden wurde, die Preise für eine Fahrt dorthin kritisch ansteigen.

Wir können zwischen drei Routen wählen, die nach Kalifornien führen: entweder wir überqueren die Vereinigten Staaten mit der Kutsche oder wir fahren mit einem Schaufelraddampfer bis nach Panama, von wo aus wir die Landenge bis nach Westen überqueren, wo wir wieder von einem Schiff aufgenommen werden, oder wir umrunden mit einem Schiff Kap Horn, um nach Sacramento zu kommen. Falls wir mit der Kutsche fahren wollen, statten wir dem Stage-Travel-Reisebüro einen Besuch ab. Dort erhalten wir nach einem Gespräch mit dem netten Herrn am Schalter gegen eine gewisse Gegenleistung ein Ticket für die überlandfahrt (talk to man, buy ticket, give money).Ansonsten suchen wir die Lagerhalle auf, wo wir ein Werbeplakat sehen und lesen (read paper). Abschließend begeben wir uns zu Leonard, unserem Freund und Nachbarn, in die Front Street 12. Von ihm können wir mit dem Geld vom Hausverkauf ein Ticket erstehen. Um mit ihm sprechen zu können, stellen wir uns vor sein Haus an die Gartentür. Schon bald wird er kommen (talk to man). Er bietet uns ein Ticket an, das eine Route über die See hat (buy ticket, yes). Um die Karte letztendlich zu bekommen, müssen wir ihm das Geld dafür geben (pay for ticket). Kurze Zeit nach dem Kauf gibt US-Präsident Polk offiziell den Goldfund in Kalifornien bekannt. Wir freuen uns, das wir so billig eine Karte für die überfahrt gen Westen erstehen konnten. Wir bereiten uns nun auf den Aufbruch vor.

Dazu haben wir noch einige wichtige Besorgungen zu erledigen. Wenn man über Panama fahren will, muß man sich bei Rand in seinem " Hardware "-Laden umsehen

und dort ein Moskitonetz kaufen (talk to man, buy net), da man sonst von den verfluchten Biestern im wahrsten Sinne des Wortes zerfleischt wird. Hier könnten wir auch noch Seil, Schippe, Laterne und Picke kaufen, was aber keine Punkte bringt. Außerdem kann man diese Gegenstände auch noch später kaufen. Im Gemüseladen nebenan decken sich die Kap-Horn-Umsegler mit frischen Zitronen ein, die ja angeblich diverse Krankheiten abwehren können (buy fruit). Unerlässlich für alle Abenteurer sind Gemüse und speziell Bohnen (buy vegetables, buy beans). Damit hat sich dann auch unser Kontostand im Gemüseladen ausgeglichen. Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, machen wir uns auf den Weg zum Postgebäude.

Vor der Tür demonstrieren wir unsere Kraft an der Pferdetranke (pump). Am Postschalter entdecken wir einen Klingelknopf, den wir direkt auf seine Tauglichkeit hin testen müssen (ring the bell). Kurz danach erscheint auch schon ein Beamter (auf die US-Post ist eben doch noch Verlaß), den wir nach einem Brief für uns fragen (ask for letter). Und tatsächlich läßt Jake nach vielen Jahren endlich wieder von sich hören. Aufgeregt reißen wir den Brief auf (look letter, take letter, open letter) und bedanken uns beim Post-Angestellten (thank you). Wir vergessen jedoch in diesen hektischen Augenblicken nicht, daß der Brief auch irgendwo abgestempelt worden ist (look postmark). Und wir übersehen nicht, daß unter der Briefmarke etwas Gold klebt (look envelope, look stamp, take stamp). Nach dem Lesen dieses Briefes (read letter), stellen wir fest, daß Jake, der also doch noch lebt, in Kalifornien bei Sutter's Fort Gold gefunden hat. Nun kündigen wir noch schnell beim Chef der Zeitung, bei der wir arbeiten. Dieser ist gerade mit einem Papierhaufen in seinem Büro im Erdgeschoß beschäftigt und sehr schockiert von unserer Mitteilung, aber letztendlich kann er es doch verstehen (talk to man, leave job).

Ein letztes Mal jedoch wollen wir noch unser altes Büro aufsuchen, in dem wir so viele schöne Stunden verbracht haben. Das Büro liegt im ersten Stock vorne rechts. Auf dem Schreibtisch finden wir beim Aufräumen einen Artikel über das plötzliche Verschwinden von Jake, wobei erneut Erinnerungen aufleben (look, look desk, look blotter, look clipping). Da der Moment des Aufbruches gekommen ist, besuchen wir zum letzten Mal auf dem Friedhof unsere verunglückten Eltern (read stone, read stone), von denen wir uns mit Blumen verabschieden (use flowers). Bei Verlassen der Stadt Brooklyn haben wir die volle Punktzahl (60) erreicht! Der nachfolgende Text beschreibt die Vorgehensweisen bei den verschiedenen Routen bis zum Abschnitt " Sutter's Fort ". Von da an läuft das Adventure für alle Abenteurer wieder gleich ab.

Expedition Number 1: Die Panama-Route

Wir eilen nun zum Pier, um das Schiff nicht zu verpassen. Dort zeigen wir dem Matrosen, der Wache schiebt, das Ticket (show ticket), und das Schiff legt ab. Sobald wir uns den tropischen Gewässern nähern, setzen wir das eben erstandene Moskitonetz auf (wear net) und erreichen so ungestört von diesen lästigen Tieren die Landenge von Panama, wo wir auf ein Flußboot umsteigen müssen. Bald darauf greifen wilde Eingeborene das Boot an und drohen uns mit ihren Speeren. Da wir auf unsere Gesundheit großen Wert legen, leisten wir keinen Widerstand. Um die Wilden zu befriedigen, schenken wir ihnen etwas unnützen Plunder. Einige Zeit später legen wir am Ufer an. Da zu dieser Zeit noch kein Panama-Kanal existiert, müssen wir den Rest des Weges bis an die West-Küste zu Fuß zurücklegen. Unterwegs treffen wir einen Mann, den wir ansprechen (talk to man). Von ihm erhalten wir eine lebensnotwendige Bibel. Anschließend folgen wir dem Pfad, wo wir einem Angriff wildgewordener Urwald-Ameisen ausgeliefert werden. Wir zerren uns in Todesangst an der Liane hoch (get vine) und warten, bis sich alle Tiere wieder verzogen haben.

Erst dann seilen wir uns wieder ab (get down) und marschieren nach rechts weiter, wo wir den oberen Pfad wählen, da auf dem unteren gefährliche Killer-Pflanzen wuchern. Hier finden wir eine einsame Goldpfanne, die wir einstecken (get disk). Weiter geht's nach rechts: wir gelangen an das Ufer eines Sumpfes, den wir nur überqueren können, wenn wir zwischen den beiden hellen Landzungen hindurchgehen. Unser Weg führt uns nach Sacramento und von dort aus mit der Kutsche weiter zu dem allseits bekannten Fort. Wir haben uns bei der Ankunft im Fort alle zu erreichenden Punkte (95) gesichert!

Expedition Number 2: Die Reise durch den Wilden Westen

Am Pferdestall (Livery) zeigen wir dem Inhaber das Ticket, das wir im Büro (Stage Travel) erstanden haben (talk to man, show ticket). Dabei müssen wir im Stall aufpassen, daß wir nicht vom angebundenen Pferd mit einem gezielten Tritt versehen werden. Wir steigen draußen in die Kutsche (open door, enter stage) und begeben uns somit auf die Reise nach Independence, unserem Halt. Die Reise führt uns über die großen Seen Amerikas und über den großen Mississippi mit seinen etlichen Nebenarmen. Während der Fahrt müssen wir einige böse Fallen überwinden (siehe " Todesarten "). Wir erreichen das Camp, wo wir den Anführer, der eher wie ein Kapitän aussieht denn wie ein waschechter Abenteurer, ansprechen (talk to man). Er heißt uns herzlich willkommen, worauf wir unser ganzes Geld in den Fundus einzahlen (give money to man). Er bittet uns, nach geeigneten Zugochsen für den Treck zu schauen. Seinen Wunsch erfüllen wir beim Bauern in der südlichen Gegend des Camps (talk to man, buy oxen). Da die Jungtiere die Strapazen der Reise wohl nicht überstehen würden, ziehen wir die ausgewachsenen Tiere vor (mature). Als glücklicher Besitzer dieser

Ochsen kehren wir zum Anführer zurück und berichten ihm von dem Kauf (talk to man). Dieser ist zufrieden mit uns und trägt uns einen neuen Befehl auf: wir sollen den richtigen Zeitpunkt für die Abfahrt bestimmen. Dazu suchen wir im Westen den lesenden Kameraden auf und sprechen ihn an (talk to man). Dafür erhalten wir ein Gottesbuch. Danach gehen wir zu dem Panorama-Ausblick im Norden, wo wir die ganze Gegend überschauen können. Hier lesen wir die Bibel bis Psalm 23 und warten, bis das Gras für die Ochsen wächst (die Steppe verwandelt sich in ein appetitliches hellgrünes Grasfeld). Wir berichten dem " Chief " davon (talk to man) und können sofort aufbrechen.

Unterwegs gelangen wir mit dem Zug an einen Steilhang, an dessen Fuß die Ochsen getränkt werden sollen. Damit die Wagen nicht hinter sich herreißen, binden wir sie los (release oxen). Wir blockieren die Räder des Wagens und lassen die Ochsen nun problemlos zur Tränke laufen (tie chain to wheels). Anschließend kommen die Tiere von alleine zurück. Die Fahrt wird fortgesetzt. Einige Zeit später finden wir uns, am Ende der Kräfte, in der Wüste bei einem verlassenen Planwagen wieder. Darin entdecken wir etwas rohes Fleisch (look into wagon, eat meal) und in einem Faß ein Schluck Wasser (look into wagon, search wagon, open barrel, drink water), was wir als Mahlzeit zu uns nehmen. Lecker! Wir beeilen uns, um den Wagentreck noch zu erreichen, da er nicht auf uns wartet. Mit ihm fahren wir nach Sutter's Fort.

Expedition Number 3: Die Kap-Horn-Route

Wie bei der Expedition 1 zeigen wir auch hier unsere Fahrkarte dem Matrosen auf dem Schiff (show ticket). Auf hoher See sollten wir von Zeit zu Zeit von den Zitrusfrüchten naschen, um einer Krankheit vorzubeugen (eat fruit). Den Mann am Vorderdeck sprechen wir an und erhalten dafür eine Bibel (talk to man). Aber auch mit den anderen Passagieren und den Matrosen können wir uns unterhalten (talk to man). Nach einiger Zeit zieht ein starker Sturm auf. Dann sollten wir unter Deck bleiben. Wir heben das Seil, das in den Schlafkajüten auf dem Boden liegt, auf (look ground, take rope). Aus der Kajüte des Kapitäns nehmen wir eine heruntergefallene Heftklammer vom Boden (take clip).

Vor der Küste Kaliforniens, also schon fast am Ziel, plagt der Hunger die Schiffsbesatzung. Ein Opfer ist schon zu verzeichnen (Eric). Deshalb versuchen wir, eine Angelrute herzustellen, wozu uns aber noch ein Köder, ein Stock und etwas bleiartiges, schweres fehlt. Letzteres finden wir am Boden des Maschinenraums in Form von Metallspäne (look, look floor, get scraps). Den Köder erhalten wir beim Koch in der Kombüse, in dem wir unsere Ration Schweinefleisch opfern (look, get pig). Im Heizraum schnappen wir uns den Stock, der an der Wand lehnt (get stick). Am hinteren Oberdeck, wo sonst Eric stand, werfen wir den Köder aus und haben auch schon bald einen Fisch an der

Leine (fish). Nachdem dieses Problem bei Seite geschafft ist, ankert das Schiff im Hafen von Sacramento, wo wir in die Kutsche steigen, die dort am Ufer an der Hausecke steht (enter stage). Diese bringt uns nach Sutter`s Fort, das nicht weit von hier entfernt liegt.

Sutter`s Fort

Im Fort suchen wir das Geschäft auf, wo wir eine Goldwaschpfanne kaufen (talk to man, get pan, give coin to man). Ist man über Panama hierher gekommen und ist man deshalb schon im Besitz einer Pfanne, so braucht man natürlich keine mehr kaufen. Wir sprechen den ansässigen Schmied an (talk to man, yes, yes) und beantworten ihm seine Fragen. Sobald er uns erkannt hat, wird er uns einige wichtige Informationen geben und ein Brandeisen schenken.

Wir verlassen das Fort und suchen im Osten nach Gold (dig). Dabei dürfen wir nicht im Territorium von anderen Goldgräbern buddeln! Bei Nichtbeachtung wird gegen das Gesetz verstoßen und der Galgen droht! Insgesamt können wir 50 Mal fündig werden, was somit auch 50 Punkte bringt. Dies ist allerdings sehr nervenaufreibend! Im Laden des Forts kaufen wir mit dem eben gefundenen Gold eine Laterne (talk to man, buy lantern, give gold to man) und eine Schaufel (buy shovel, give gold to man). Nun besuchen wir das echte (!) Grab unseres Vaters auf dem Friedhof und lesen die Grabinschriften (read stone). Hier lesen wir noch einmal die Bibel bis Psalm 23 (read bible) und bewegen dann den Brief von Jake auf dem Grabstein hin und her (use letter, Cursor-Tasten zum Bewegen). Sobald wir " Room 12 " durch die Löcher des Briefes lesen können, stecken wir diesen wieder ein. Dadurch erhalten wir im Hotel " Green Pastures " in Coloma den Brief vom Portier ohne Probleme.

Zurück im Fort besorgen wir uns einen Muli aus dem Stall (talk to man, get mule, give gold to man, get mule). Beim Schmied erhitzen wir das Brandeisen im Feuer und setzen es dem Muli auf. Mit diesem Brandzeichen sieht das Tier genauso aus wie das von Jake. Im Stall vor dem Fort können wir die beiden Tiere austauschen, in dem wir unseres laufen lassen (leave mule) und uns einfach das von unserem Bruder schnappen (look mule, look brand, get mule). Mit diesem machen wir uns auf in Richtung Osten. Etwa 20 Kilometer östlich vom Fort stoßen wir auf eine neue Stadt.

Coloma

Hier suchen wir das einzige Hotel der Stadt, das " Green Pastures ", auf. Vor der Tür binden wir das Muli an den Pfosten (tie mule to post) und treten ein (open door). Wir gelangen in die einladende Vorhalle der Herberge, wo wir den Portier hinter dem Schalter ansprechen (talk to man). Für die Nacht wollen wir uns ein Zimmer mieten und gerade die Nummer 11 gefällt uns besonders gut. Leider ist dieses Zimmer aber schon vermietet, wie wir vom Portier erfahren (rent room

11). Dieser bittet uns jedoch, dem jetzigen Mieter des Zimmers einen Brief zu überbringen. Seine Bitte nehmen wir selbstverständlich an, denn ein Vorteil läßt sich bestimmt daraus schlagen (yes, take letter). Wir suchen also das besagte Zimmer, das in der ersten Etage liegt, auf und klopfen an die Tür (knock). Dem " höflichen " Mann überreichen wir die Nachricht (give message), worauf er für kurze Zeit sein unverschlossen zurückläßt. Wir treten ein und drehen an dem Rad der kleinen Kanone, die auf dem Kaminsims steht (turn wheel). Die Hinterwand des Kamins öffnet sich und wir schlüpfen hindurch zum abgesperrten Nachbarzimmer, bevor der Besitzer des Zimmers zurückkehrt (enter fireplace). Hier entdecken wir auf dem Boden an der Wand einen Strick, den wir nehmen (take string). Auf dem Tisch erspähen wir einen Magneten (take magnet) und einen Zettel, den wir nehmen und lesen (take note, read note). Um eine Brieftaube hereinzulassen, öffnen wir das Fenster (unlatch window, open window). Schon bald kommt sie und setzt sich in den Käfig. Wir schließen das Fenster (close window), damit der Vogel nicht wieder wegfliegt, und entdecken an dessen Fuß eine Kapsel (look bird, look capsule), in die wir das Familienphoto stecken (put photo in capsule). Wir öffnen das Fenster (open window), damit die Taube entfliegen kann. Kurze Zeit später kehrt sie zurück. Wir schließen wie gewohnt das Fenster (close window) und untersuchen das Tier (look capsule). Diesmal entdecken wir eine Botschaft, die wir nehmen und lesen (take aerogram, read aerogram). Wir öffnen das Fenster erneut (open window), um dem Vogel die Freiheit zu schenken. Wenn der Mieter nebenan sein Zimmer wieder verlassen hat, flüchten wir durch den Kamin und zur Tür hinaus (enter fireplace). Wenn der Mieter sein Zimmer wieder verläßt, schlägt die Tür zum zweiten Mal zu. Wir kehren zu unserem Muli zurück, binden ihn los (untie mule) und gehen nach Westen. 5 Kilometer westlich von Coloma (beziehungsweise 15 km östlich von Sutter's Fort) wollen wir dem Muli folgen (follow mule). Es bringt uns zu Jakes Hütte.

Das Wiedersehen mit Jake

Hier lassen wir es an der Tränke stehen. Wir freuen uns, daß wir Jake bald wiedersehen werden und sind gespannt auf seine Goldfunde. Zuerst jedoch betreten wir sein bescheidenes Häuschen. Wir nehmen die Streichholzpackung vom Tisch (take matches) und gehen wieder raus und zum Klohaus. Wir entscheiden uns, in das Loch zu klettern (enter hole) und überwinden unseren Ekel (yes). Unten angekommen erkennen wir, daß wir in der Ausgangshöhle einer Mine stehen. Wir zünden die Laterne mit den Streichhölzern an (light lantern) und gehen nach links bis zu der dicken Holztür, in der sich ein kleines Guckloch befindet. Wir binden den Magneten an die Schnur (tie string to magnet) und stecken diesen in das Loch (put magnet in hole). Diese Handlung können wir beliebig oft

wiederholen - toll ! Mit dieser Angelrute können wir nun einen Schlüssel, der ja meistens aus Metall hergestellt ist, fischen, in dem wir das Seil etwas bewegen (lower magnet). Es macht einen Klick und der Schlüssel hängt an dem Magneten, den wir auch gleich hochziehen (raise magnet). Damit können wir endlich diese verdammte Tür öffnen (unlock door). In der Mine finden wir an manchen Stellen der Wand Gold (pick);insgesamt aber höchstens 24 Mal (was natürlich je einen Punkt ausmacht). Dazu benötigen wir jedoch den Eisenpickel (take pick), der sich im westlichen Teil der Mine befindet (siehe Karte). Auch im Westen treffen wir in einer großen Höhle unseren Bruder Jake, den wir " herzlich " begrüßen (hello).

Wenn wir nun in der Mitte der hinteren Wand ein Loch bohren, gelangen wir Mal so nebenbei zum großen Reichtum und außerdem zum Ende dieses fabelhaften Adventures

...

Autor: Nico Barbat

1.58 sterben

Gold Rush - Go West, Young Man!

Zusätzliches Material - Originelle Todesarten

Schön viele Möglichkeiten, das Zeitliche zu segnen, gibt es bei Gold Rush. Hier sind nur einige davon.Beware!

- * Start
 - * Hinrichtung bei Eingabe des falschen Passwortes
 - * Brooklyn:
 - * Unfall mit Kutschen
 - * Lehnen über die Kettenabspernung am Ufer
 - * Fallen ins Wasser beim Pier
 - * Verpassen des Schiffes
 - * Tritt des Pferdes im Stall
 - * Expedition 1
 - * Zerfleischung durch Moskito
 - * Falsche Reaktion beim Eingeborenen-Angriff
 - * Vergiftung durch Stiche der Urwald-Ameisen
 - * Erwürgung durch Killer-Pflanze am unteren Weg
 - * Ertrinken im Sumpf
 - * Expedition 2
 - * Cholera
 - * Indianer-Überfall
 - * Ausrutschen auf Floß bei der Wasserüberquerung
-

- * Verbrennungen im Feuer
- * Ochsen-Tritt
- * Falsche Natureinschätzung
- * Keine Sicherung des Wagens
- * Verdursten/Verhungern in der Wüste
- * Expedition 3
- * Krankheit,da vergessen vorzubeugen
- * Verwehung am Oberdeck durch starken Sturm
- * Verhungern vor Kalifornien
- * Sutter`s Fort
- * Verbrennung am Ofen beim Schmied
- * Huftritt eines Mulis
- * Hinrichtung,wenn Waren beim Verkäufer nicht bezahlt
- * Hinrichtung bei Diebstahl eines Mulis im Stall
- * Hinrichtung bei Graben im fremden Goldgräber-Revier
- * Coloma
- * Hinrichtung beim Einbruch in fremdes Zimmer
- * Verschwinden des Esels
- * Verschwinden der Brieftaube durch geöffnetes Fenster
- * Wiedersehen
- * Fallen von der Leiter
- * Fallen in ein Loch

1.59 golden axe

Spielname: Golden Axe

Hersteller: Virgin

Genre: Action

Hint:

Einfach zwei Joysticks anschließen, und mit Player 2 weiterspielen, sobald man merkt, daß Player 1 keine Chance(n) mehr hat.

Cheat:

Im SELECT PLAYER Menu die Level anwählen durch drücken von <1> bis <8>.

1.60 goldrunner

Spielname: Goldrunner

Hersteller: Microdeal (1987)

Genre: Shoot 'Em Up

Cheats:

In den Highscores "EASYMODE" oder "EASYSCORE" eintippen für folgende

Tastenbelegung und Unverletzbarkeit:

<F9> einen Level weiter

<F8> Cheat ausschalten

Wenn man das Spiel startet, sofort gegen das erste Gebäude fliegen

und gleichzeitig <F5> drücken um unendlich viele Leben zu bekommen.

1.61 gonks

Spielname: Gonks

Hersteller: Delta 9

Genre: ?

Screenshots:

1

2

3

4

5

Level Codes:

ZUBE

BUZZ

FUZZ

ZIPO

WIZZ

ZIMA

FIZZ

1.62 gory story

Spielname: Gory Story

Hersteller: ?

Genre: ?

Erste Schritte (von der Vorgeschichte zur eigentlichen Handlung):

e, get rope and gun out of rucksack, tie rope to stones, d, fire gun,

get rope, e, e, u, push lever, e, wait, yes, e, wait

1.63 grand monster slam

Spielname: Grand Monster Slam

Hersteller: Golden Goblins

Genre: ?

Cheat:

Im Hauptmenü gibt man "Losers.help!" oder "LOOSERS HELP!" ein und schon hat man unendlich Leben.

1.64 gravity power

Spielname: Gravity Power

Hersteller: ?

Genre: Shoot 'em Up

Hint:

Drücke einfach "S" und das Spiel läuft in Zeitlupe ab.

1.65 gravity force

Spielname: Gravity Force

Hersteller: Kingsoft

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Gibt man als Passwort "WARPxx" oder "WARP xx" ein, kommt man in den gewünschten Level, wenn man für xx die Levelnummer (1-50) einsetzt.

Level Codes:s

05 Agnus

10 Parsec

15 Crystal

20 Reactor

25 Vision

30 Orbit

35 Palace

40 Alien

45 Falcon

1.66 gravity force 2

Spielname: Gravity Force 2

Hersteller: BiTS

Genre: Shoot 'em Up

Test(s) zu diesem Spiel von:

Martin

Igor Vucinic

Cheat:

Gehe im Titelscreen auf "HELP AND TEXT" und gib dort "CHEAT MENU" ein.

1.67 gforce2_martin

Gravity Force 2

Mit Gravity Force 2 ist wiederum ein Klassiker neu aufgelegt worden. Diesmal aber haben die Jungs von BiTS das komplette Gameplay einer Frischzellenkur unterzogen. Das Original, das irgendwann mitte der achtziger von Kingsoft erschienen ist, war damals eine noch nie dagewesene Spielidee.

Wodrum es geht? Ganz einfach: Zwei Spieler versuchen sich mit einem Raumgleiter in einer Arena (Seitenansicht) das Blech zu verbeulen. Dabei spielt die Gravitation eine nicht gereade unwichtige Rolle. Im Menü, am anfang des Spieles, kann man ziemlich viele Dinge einstellen, wie z.B. die Gravitation, den Luftwiderstand, Spezialwaffen, anzahl der Leben, Tournamentmodus, etc....etc....etc....

Das Spielfeld scrollt soft noch oben und nach unten, nicht aber zur Seite. Zur Verteidigung (oder zum Angriff) gibt es eine riesen Auswahl an Waffen. Zieht man während des Spieles den Freudenstab nach hinten, wird ein Special aktiviert, das man am Anfang einstellen konnte. Da währe z.B. die Zielsuchende Rakete, oder die freifallende Bombe, rundum schuß, extra Treibstoff, Warp-Beschleunigung.... genug Zeug also um dem Gegenspieler kräftig in den Ar... zu treten.

Als Standartwaffe hat man eine MG, die man in mehreren wariationen einstellen kann: Streufeuer, Halbautomatik oder überhaupt keine Kanone, dann muß man den `Feind` durch rammen in ein Hinderniss aus dem Weg

räumen.

Es gibt sechs Grafisch verschiedene Welten und von jeder dieser Welten, gibt es mehrere Level. Die Grafik ist wirklich sehr gut gelungen. Leider hab ich das original nie gesehen, deshalb kann ich keine vergleiche anstellen, aber ich glaube nicht, daß die Grafik, damals so schön und Detailreich aussah wie sie hier aussieht. Auch der digitalisierte Sound kann sich hören lassen, so platscht es laut, wenn man ins Wasser (ja, das gibt es hier auch) taucht, oder man hört die Schüsse in die Wand einschlagen. Bei der Steuerung braucht man erst etwas eingewöhnungszeit, bis man sie perfekt beherrscht. Auch wer keinen Mitspieler findet wird seine freude an diesem Spiel haben, den dafür wurde der Racemodeus eingebaut, hierbei muß man so schnell wie nur irgend möglich um bestimmte Makierungen fliegen.

Natürlich gibt es auch versteckte Räume und dergleichen.

Das Game ist momentan mein Lieblingsspiel und wird es auch noch länger bleiben, denn soviel Fun gegen einen Mitspieler zu kämpfen hat mir bis jetzt noch kein Spiel gemacht. Das Spiel ist frei Kopierbar und keine Shareware. Die Highscores lassen sich abspeichern und das Teil läßt sich problemlos auf eine Festplatte ziehen, außerdem läuft GRAVITY FORCE 2 auf eigentlich jedem Amiga und überhaupt und sowieso.....

Martin

1.68 gforce2_igor

GRAVITY FORCE 2 - Der Test!

Das Game, was ich diesesmal teste, heißt da "GRAVITY FORCE II" (An Anlehnung an einen alten Kingsoft-Titel). Die Coder dieses Spektakels nennen sich "Barf & Mad Lamer"- tja...:-)

Es befindet sich übrigens auf dieser CD, womit die Bezugsfrage ja auch gelöst wäre.

Eine Hintergrundstory in dem Sinne habe ich nicht entdecken können - is ja auch egal, oder?

Am Anfang sollte erstmal gesagt werden, daß man GF 2 nur mit einem Kumpel zusammen spielen kann, aber dafür macht's so erst richtig Spaß!!!

Es geht nur darum, den Gegner auszulöschen, und zwar, bevor er das mit DIR macht. Als "Werkzeug" hast du ein dreieckiges Raumschiff, das eine Kanone, sowie Special Bombs mitführt. Spielerisch erinnert das ganze stark an das uralte "Thrust" vom C64er, doch in puncto Grafik und Leveldesign hat sich mächtig was getan. Bereits vor Spielbeginn wird man mit einer Fülle von Optionen verwöhnt, die man sich von so manchem Vollpreisgame nur erträumen kann. Man kann zum Beispiel die Special Weapon, das Gewicht der Projektile, die Schwerkraft, den Schub, die Anzahl der Leben, und noch vieeeeel mehr einstellen! Ebenso gibt es eine gigantische Anzahl von Levels, die erst gar keine Langeweile aufkommen lassen! Ja, wie gesagt, nichts hält ewig - nicht einmal der Kraftstoffvorrat, aber keine Bange, man kann ja (entweder bei sich, oder bei der Landeplattform des Kontrahenten) nachtanken. Nur dummerweise merkt euer Gegner ja, daß ihr nachtankt und läßt mal so eben eine Bombe auf euch fallen...

Ihr merkt also, hier ist Spielspaß pur angeagt, und hier bekommt ihr möglicherweise sogar Schimpfworte zu hören, die euch bislang unbekannt waren. Sogar unter Wasser darf geballert werden, was dank Auftrieb gar nicht mal so einfach ist.

Jau, ist schon ein dolles Teil, womit auch mehr oder weniger eine Überleitung zum Bähwertunxkastn gefunden wäre...here we go:

GRAVITY FORCE II by Barf & Mad Lamer

GRAFIK -----> nix besonderes

ANIMATION -----> siehe oben

SOUND -----> ..höchstens FX...

STEUERUNG -----> simpel, aber guuut

DAUERSPASS -----> gigantisch!

Yo, das macht eine finale Bewertung voon:

85 %

bye... :-)

Igor Vucinic

1.69 greatcourts-protennis

Spielname: Great Courts

Hersteller: Blue Byte

Vertrieb: Rushware

Genre: Sportspiel

Hint:

Wenn man gegen den Computer spielt, muß man einfach nur <ESC> drücken, wenn man gerade in Führung liegt, und schon hat man gewonnen.

1.70 greatcourts2

Spielname: Great Courts 2 - Pro Tennis Tour 2

Hersteller: Blue Byte

Vertrieb: Rushware

Genre: Sportspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 75 %

Sound: 82 %

Motivation: 84 %

Cheat:

Ändert mal den Namen von eurem Spieler in "DOROTHY".

1.71 The Great Giana Sisters

Spielname: The Great Giana Sisters

Hersteller: Rainbow Arts (1987)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Man kommt einen Level weiter, indem man "ARMIN" eintippt, oder die Tasten <A>,<R>,<M>,<I>,<N> gleichzeitig drückt.

Hint:

Am Ende des 3. Level stellt man sich ans Ende der Blockreihe und hüpf, um einen unsichtbaren Block zu treffen, der einen in Level6 katapultiert.

1.72 gremlins

Spielname: Gremlins

Hersteller: Elite

Genre: Action

Gib anstelle Deines Namens "SINATRA" auf der Anzeigetafel ein, um unendlich Leben zu erhalten!

1.73 gremlins 2

Spielname: Gremlins 2

Hersteller: Elite

Genre: Action

Cheats:

In den Highscores gebe man "SINATRA" ein und erhält nun unendl. viele Leben. Durch Schreiben von "ONE", "TWO", "THREE", etc. kommt man in den jeweiligen Level.

1.74 groundwars

Spielname: Groundwars

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Sobald das Auswahlmü erscheint, können folgende Wörter eingegeben werden:

ARIANA volle Bewaffnung

NODEAD 99 Leben

Wurden die Wörter richtig eingegeben blinkt der Hintergrund kurz lila auf!

1.75 guild of thieves

Spielname: Guild of Thieves

Hersteller: Magnetic Scrolls

Genre: Adventure

Screenshot:

1

Komplettlösung:

In the Boat

- nach Westen springen

Scrub

- Mann helfen

Lounge

- nach Westen (von der 'Entrance Hall')

- im schwarzen Eimer Kohlen mit Reiß

- diese Kohle brechen

Gallery

- Minnesänger auf Aquarell spielt Laute, singt "urfanore pendra" und schwebt

ein Stück über dem Boden

- Ölgemälde mitnehmen

Drawing Room

- Kissen (vom Sofa) öffnen (Banknote für Rattenrennen)

Billiard Room

- rote Kugel öffnen (Diamantring)
- Billiardstock nehmen

Spare Bedroom

- Nähkasten öffnen und Zwirn und Nadel entnehmen
- im Schrank das Designerkleid mitnehmen
- unter dem Bett die Vase mitnehmen

Music Room

- Klavierhocker öffnen
- eingeschweißtes Notenblatt mitnehmen (auf keinen Fall öffnen!)

Libary

- Im Karton auf Tisch ein Joker und 3 andere Karten (aufschreiben welche Farbe nicht dabei ist!)
- Bücher lesen (wichtige Informationen: a) wie man eine Angel baut)
(b) Ratten in Kernovia können)
(nicht schwimmen)
- Rattenrennen nicht verpassen!!!

Courtyard

- auf den Außenseiter (graue Ratte) wetten (das gesamte Geld)
- erhalt eines Schecks über 55 fergs

Bedroom

- unter Bett Plastikübel mit Made (zum Angeln)

Quarter

- aus der antiken Vitrine Schlüssel mitnehmen

Kitchen

- Rattengift und Konfitürenglas mitgehenlassen
- Licht machen (Lampe aus Tasche)

Junk Room

- Holzwürfel nehmen
- Unrat zur Seite schieben
- Schloß in Richtung Süden verlassen (Lampe ausmachen!)

By the moat

- angeln (Angel aus Billiardstock, Zwirn, Nadel und Made)
 - Fisch mit Rattengift vergiften
 - zurück zum Schloß
-

Dining Hall

- Fisch an Bär geben
- mit Schlüssel Käfig öffnen
- Kelch mitnehmen!
- sicherheitshalber den Käfig wieder verschließen

On the Path/Stable

- Hufeisen reiben (später mehr Glück beim Würfeln)
- Konfitürenglas öffnen (Fliegen fangen)

Wine Cellar

- um in den Weinkeller zu gelangen öffnet man die Tür in der Gloomy Passage (Lampe an!) und kommt auf die Flight of Steps, die in den Keller führen
- böartige Ratten ertränken (am Rohr ziehen) und Absperrhahn öffnen
- sollte kein Wasser kommen, so geht man zur Toilette und spült
- wenn der Keller halb überspült ist, schließt man den Absperrhahn wieder
- wenn alle Ratten ertrunken sind holt man sich die Wein- und die Champangerflasche (Bombe wenn man sie schüttelt und "hooray" sagt)
- Rotweinflasche enthält Rubin

By the moat

- alle Wertgegenstände in den Safe legen ("open the safe, put the ... into the safe then close safe")

Main Bedroom

- Spiegel in der Tasche verstecken

Courtyard

- Schlüssel, Billiardstock, Holzwürfel und Hufeisen ablegen!
- Champangerflasche in Tasche verstecken, Käfig mitnehmen
- Schloß verlassen, draußen Champangerflasche abstellen

Golden Wheatfield/Inside the mill

- "shout to the miller to stop the mill"
- in der Mühle bekommt man vom Müller automatisch ein Kaugummi
- man kauft ihm die magische Laute für 55 fergs ab
- Laute in Tasche stecken
- auf Laute befindet sich ein silbernes Plektron

Antechamber

- Safe
- vom Altar Weihrauchbrenner mitnehmen
- Handschuhe vom Bienenstock mitnehmen (Honig aber unberührt lassen!)

Temple

- ein Rhinoceros aus Elfenbein (mitnehmen)
 - im Organ room den Ebenholz- und Elfenbeinschlüssel mitnehmen
-

Junction Chamber

- Eisenstangen nur aus Styropor (zerbrechen)

Circular Chamber

- den Fingerknochen und das Herz in der Truhe mitnehmen

Top of the Waterfall

- aufgerollte Strickleiter lösen
- zum Tempel zurückkehren

Temple

- Statue nehmen
- einmal nach unten, Statue loslassen, 3x nach Norden

Sandy Bank

- Platinbrosche nehmen
- im Sand graben
- Stiefel sofort anziehen

Claustrophobic Chamber/Craggy Cave/Rock Face

- zur Felshöhle hinaufklettern
- Hacke nehmen und mit dieser im Rockface auf das Mineral einschlagen und nehmen
- Strickleiter hinaufklettern

Cemetery

- Bären vom Baum pflücken. Bären ?! - Beeren!!!

Outside the shop/Shop front/Behind the Counter

- Fensterscheibe zerbrechen und in den Laden eindringen
- Klappe vor dem Tresen öffnen
- an Kasse auf Knopf drücken (2 ferg Stück)

Zoological and Botanical Garden

- an Barriere Geldstück in Schlitz stecken
 - Bürotür an der südlichen T-Kreuzung mit Elfenbeinschlüssel aufschließen
 - Schreibtischschublade öffnen, Zeitung entnehmen und lesen
(Aras freßen am liebsten Kokusnüsse)
 - gräßlichen Schlüssel und Spaten mitnehmen
 - in die White Passage gehen und Tür mit gräßlichem Schlüssel öffnen
 - eintreten und Tür sofort wieder schließen
 - den mynah bird in meinen Käfig umsetzen und diesen schließen
 - mit dem Vogel nun ins Insektenhaus gehen
 - Schlängenhaut nehmen
 - Insektenhaus verlassen und zum Hot House eilen (auf direktem Weg)
 - im Hot House fällt die Eisschlange ab
 - Konfitüreglas öffnen und hinstellen (Spinne fällt über Fliegen her)
-

- "succulents" mitnehmen
- Baum schütteln, Kokosnuß nehmen
- zum Vogelhaus und die Kokosnuß mit dem Spaten teilen
- Teile an Ara geben (gibt Informationen über einen Zaubertrank, es fehlt nur noch ein Auge)
- Spaten liegenlassen

Muddy Room

- mit kleinem Spiegel Lichtstrahl auf Wachs reflektieren und hinunterfallenden Edelstein auffangen
(hold the mirror into the beam of light, turn it to the wax then catch the
(gem´)

- zum Tempel zurück und Treppe hinunter
- im Raum folgender Maßen gehen se-se-n-e-e-se-s-sw-e

Temple

- in Krypta den Sarkophag mit dem Fingerknöchel öffnen
- Auge und kleine Statue mitnehmen
- Tür zur Black Library mit dem Ebenholzschlüssel aufschließen
- in der schwarzen Bibliothek das Pamphlet lesen
(Man kann über Feuer laufen, wenn man sich die Füße mit "succulents")
(einreibt.)

- zurück in den Raum mit den farbigen Feldern
(nw-n-nw-e-sw-sw-nw-n)

- zurück zum Schloß

Courtyard

- Käfig abstellen
- Würfel mitnehmen

Main Bedroom

- Bild von der Wand nehmen
- Kabinett öffnen
- Schild lesen
- aufs Bett setzen und oberen Knopf mit Fingerknochen betätigen

Secret Laboratory

- Tagebuch lesen
 - Schlangenhaut, Herz, Augen, Beeren, Holzwürfel und den Inhalt des geöffneten Tütchens in den Kessel geben
 - den verwandelten Holzwürfel (Antiwürfel) wieder herausnehmen und in die Tasche stecken
 - zurück zum Courtyard und den Käfig mitnehmen auch die Champangerflasche wieder einstecken
-

Passage

- Wertgegenstände in den Safe legen

Room of hot Coal

- die "succulents" unter die Füße reiben und dann die Treppe hinauf

Yellow Room/Green Room/Blue Room/Red Room

- aus jedem Zimmer den jeweiligen Würfel mitnehmen

White Room

- solange würfeln bis alle Würfel eine 5 zeigen (wenn Fee erscheint "five" eingeben), dann Würfel in die vorgesehenen Schlitz stecken
- Plastikwürfel (befindet sich im Kasten) mitnehmen

Boathouse

- zurück zum Boathouse, aber bevor man den "Room of hot Coals" durchquert nochmals Füße mit den "succulents" einreiben
- danach unbedingt die "succulents" ablegen!!!

Bank of Kernovia

- den Vogel trainieren, daß er "hello" sagen kann
 - ist der Vogel fähig "hello" zu sagen trainiert man ihn, daß er ausschließlich "hooray" sagt
 - in die Bank müssen folgende Gegenstände mitgenommen werden
 - a) der Vogel
 - b) die Champangerflasche
 - c) der Plastikwürfel
 - d) der Antiwürfel
 - e) das Kaugummi
 - f) die Plastikkreditkarte (Hosentasche)
 - g) die Laute
 - die restlichen Dinge sollten abgelegt werden
 - man betritt die Bank (Kaugummi kauend)
 - einreihen in eine längere Schlange (join the longer queue)
 - Kassierer (teller) Plastikkreditkarte zeigen
 - im Büro des Managers folgende Schritte unternehmen (Reihenfolge wichtig)
 - drop the cage
 - mynah bird
 - hooray
 - shake the champagne bottle
 - das Büro wird abgeschlossen (vom Direktor)
 - man verstopft das Schlüsselloch mit dem Kaugummi (stick the gum into the (keyhole)
 - Plastikwürfel und Antiwürfel in Hosentasche stecken
-

- Laute spielen (play the lute and sing urfanore pendra)
 - nach Süden schweben und dann nach Osten in den Cubical Room gehen
- Cubical Room
- nach unten
 - nach Südost
 - nach unten
 - nach Westen
 - nach unten
 - hier findet man alle in einen Safe gesteckten Wertgegenstände wieder
 - auf der Waage liegt ein Würfel um ihn zu bekommen gibt man folgendes ein
(put the anticube and the plastic die on the weight machine <RETURN>)
(take the cube and the anticube <RETURN>)
 - danach nimmt man noch das Licht ?! mit
(take white)
 - um wieder herauszukommen betrachtet man das Schild
NW - Spades SE - Hearts NE - Diamonds SW - Clubs
 - nun geht man in die Richtung die die Farbe der fehlenden Karte im Karton
im Schloß angab (dann kommt man in den White Room)
 - im Boathouse reibt man sich nochmals die Füße mit den "succulents" ein
 - nun geht man zum Steg pullt an der rope um das Boot heranzuholen und jumpst
dann hinein

1.76 gulp

Spielname: Gulp

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Labor See Spielzeug Space Alien

Level 1: WILLOW SCALES PENCIL AMORPH RIPLEY

2: BROOKS SALMON SKATES GALAXY HUGGER

3: KARLOF PIRATE VISION ALARMS NATION

4: BMOVIE SEAGUL GNOMES PHOTON T-2000

5: JEKYLL WWORLD PUPPET LASERS ENDTHE

1.77 gunbee

Spielname: Gunbee F-99

Hersteller: APC & TCP

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Optionen-Menü eingeben:

ANAVITHEHONEYBEE Levelauswahl

TERMBEENATOR Unendlich Leben

MIRFUSILA Aktiviert folgende Tasten:

<P> für Pause drücken und dann <S> um in den nächsten Level zu springen,

 um gegen den Endgegner des aktuellen levels anzutreten, <C> um einen

Kristall zu erhalten und mit <G> erhaltet Ihr im 3 Level ein GB01/P Kit.

1.78 gunboat

Spielname: Gunboat

Hersteller: Accolade (1991)

Genre: Simulation

Als Codename sollte man " TJL " verwenden!

1.79 gunship 2000

Spielname: Gunship 2000

Hersteller: Microprose

Genre: Flugsimulation

Editierereien...

Mal wieder Bruch gebaut und den besten Mann verloren ? Keine Angst, ein guter (Disketten-)Doktor kann ihn wieder zusammenflicken. Man nehme hierzu einen Diskettenmonitor und schaue sich die Datei ROSTER.DAT etwas genauer an. Der zuletzt aktive Pilot steht immer an vorderster Stelle der Datei, das Byte 56h steht für seinen Zustand. Die Werte 00 bis 04 bedeuten dabei in dieser Reihenfolge Replacement, Active, Retired, Missing in action, Killed in action. Setzt man das Byte also auf 01, erfreut sich der Herr wieder bester Gesundheit. Falls einer der anderen Piloten wiederbelebt werden soll, sucht man sich ganz einfach seinen Namen und ändert dort das 86.Byte nach Beginn des Namens.

Tips für Hubschrauberpiloten:

Ein wichtiger Hineis zuerst: ohne vor dem Spiel geladenen Tastaturreiber

(KEYB US) ist diese Simulation nur sehr schwer zu bedienen, außerdem wird die Tastaturschablone sinnlos. Wer Speicherprobleme hat, sollte wirklich alle TSR's (auch den Maustreiber) aus dem Speicher entfernen. Man sollte von Anfang an das realistische Flugverhalten des Hubschraubers wählen, da man sonst keine speziellen Flugmanöver benutzen kann. Wer Probleme hat, die Flughöhe zu halten, sollte kurz den Autopiloten einschalten, da dieser die Höhe stabilisiert. Die Waffen sollte man unbedingt selber bedienen, die Gegenmaßnahmen kann man zu Beginn dem Kopiloten überlassen. Sobald man den Hubschrauber einigermaßen beherrscht (nach 2-3 Trainingsmissionen), sollte man sich echte Aufträge geben lassen, da man nur so an Beförderungen und damit an die reservierten Hubschraubertypen und vor allem an sein Team kommt. Von den anfänglichen Gegnern geht nicht viel Gefahr aus. Man sollte niedrig bleiben und wissen, wann es genug ist: wenn einem der Rotor angeschossen wurde und man keine Munition mehr hat, sollte man schleunigst zur Basis fliegen. In 20 Fuß Höhe ist man vor gegnerischen Raketen sicher (schon mal unter einer Palme durchgeflogen ?!). Generell sollte man nur über 100 Fuß fliegen, wenn man etwas sucht (Ärger oder Pick-Up Punkte). Ein Wort zur Bewaffnung: ideal ist ein (Longbow-)Apache mit 16 Hellfires und 4 Stingers an den Flügelspitzen. Ist eines der Waffensysteme nicht verfügbar, kann man die Hellfires durch TOW's oder Helstreaks und die Stinger durch Sidewinder ersetzen. Ungelenkte Hydras sind nicht zu empfehlen, da man beim Abfeuern zu stark steigt und die computerkontrollierten Piloten mit ihnen überhaupt nichts anfangen können. Das gleiche trifft auf MG-Gondeln zu, alle anderen Waffen braucht man nicht, da man das gleiche Ergebnis auch mit Hellfires erreicht. Für Entfernungen unter 1,5 km ist die Bordkanone ideal. Wenn man jetzt endlich sein Offizierspatent hat, stellt sich die Frage, wie man sein Team zum Besten einsetzt. Normalerweise teilt man es auf, um Zeit zu sparen-nur wenn beide Ziele dicht beieinander liegen, kann man seine fünf Gunships zusammenlassen. Search and Destroy-, Luftlande- und Rettungsmissionen sollte man immer selber fliegen, da sich die computergesteuerte Gruppe sehr schwer tut, das Ziel zu finden. Falls man etwas transportieren muß, braucht man natürlich einen Blackhawk. Dieser sollte sich in der Dreiergruppe befinden, damit ihm zwei Apaches Deckung geben können. Ansonsten kann man reine Apache-Gruppen verwenden, manchmal kann man allerdings auch einen Aufklärer gut gebrauchen. Ein kleiner Bug am Rande: Wenn ein Hubschrauber auf einer Basis landet, werden in etwa 75% der Fälle auch alle anderen betankt und aufmunitioniert. Später werden die Gegner um einiges kompetenter, man sollte deshalb sehr auf seine Deckung achten.

Hervorragend zur Tarnung geeignet sind Flußtäler und Straßenschluchten, hier kann man außerdem hervorragend Pop-Up-Manöver durchführen: in einem Tal stoppen und den Auto-Hover Modus einschalten (mit 0). Wenn man das Collective nicht verändert hat, steigt man sofort stark. Hat man ca. 500 Fuß Höhe erreicht, reduziert man das Collective auf 0 und wirft Flares und Chaff. Die Automatik fängt den Helikopter am untersten Limit auf, welches immer 50 Fuß betragen sollte. Nun sind alle Gegner in der näheren Umgebung in den Karten verzeichnet und man kann sie ausschalten, ohne böse Überraschungen zu erleben. Das macht man, indem man langsam steigt, bis die Gegner vom Zielsystem erfaßt werden. Hier sind Mastvisiere und Fire-and-Forget-Waffen wie die Hellfire MMW von großem Nutzen, da man sofort wieder in Deckung gehen kann, bzw. sie gar nicht erst verlassen muß. Noch ein kleiner Tip zur Zielsuche: viele Gebäude und vor allem auch Panzer- und Lastwagenkolonnen sind an oder auf Straßen zu finden, Marineeinheiten sind logischerweise im Wasser, an den Ausgängen von Schluchten lauern oft Luftabwehreinheiten. Die beiden Hauptziele werden natürlich auch am besten verteidigt.

1.80 gunslinger

Spielname: Gunslinger

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer:

01B4AB - Leben

1.81 guy spy

Spielname: Guy Spy

Hersteller: Readysoft

Genre: Action/Adventure

Cheats:

Wenn das Readysoft Emblem erscheint "ROVENA" eintippen und man kann sich einen Film anschauen.

"GETVONMAXGUY" eingeben und dann <RETURN>. Danach <F1> drücken und das Spiel spielt vom Anfang zum Ende. Einfach nur noch zuschauen.