

# **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

<b>1</b>	<b>AmigaGameGuide</b>	<b>1</b>
1.1	Amiga Game Guide . . . . .	1
1.2	led storm rising . . . . .	3
1.3	labyrinth of time . . . . .	3
1.4	labyrintht_proepper . . . . .	4
1.5	ladybug . . . . .	5
1.6	larn . . . . .	5
1.7	last action hero . . . . .	11
1.8	last battle . . . . .	11
1.9	last duel . . . . .	11
1.10	The last Ninja 3 . . . . .	12
1.11	lastn3_komp . . . . .	12
1.12	The last Ninja . . . . .	13
1.13	lastninja2 . . . . .	14
1.14	last ninja cd32 . . . . .	14
1.15	lazarus . . . . .	14
1.16	lazer . . . . .	14
1.17	leander . . . . .	15
1.18	leathergoddessofphobos . . . . .	15
1.19	leatherneck . . . . .	16
1.20	leedings . . . . .	16
1.21	legend . . . . .	16
1.22	legend of faerghail . . . . .	17
1.23	legendfa_komp . . . . .	17
1.24	legend of the lost . . . . .	26
1.25	legend of kyrandia . . . . .	27
1.26	legendkyran_unger . . . . .	27
1.27	kyrandia_komp1 . . . . .	29
1.28	kyrandia_komp2 . . . . .	35
1.29	legend of valour . . . . .	42

---

---

1.30 legendval_unger . . . . .	43
1.31 valour_komp . . . . .	44
1.32 legends . . . . .	48
1.33 legends_komp . . . . .	49
1.34 legends_olka . . . . .	65
1.35 leisure suit larry . . . . .	67
1.36 larry1_unger . . . . .	67
1.37 larry1_komp . . . . .	68
1.38 leisure suit larry 2 . . . . .	71
1.39 larry2_komp . . . . .	71
1.40 leisure suit larry 3 . . . . .	76
1.41 larry3_komp . . . . .	77
1.42 leisure suit larry 5 . . . . .	81
1.43 lemmingoids . . . . .	85
1.44 lemmingo_hogrefe . . . . .	85
1.45 lemmings . . . . .	85
1.46 lemmingscd32 . . . . .	87
1.47 lemmings_unger . . . . .	89
1.48 lemmings 2 . . . . .	92
1.49 lemming2_lübke . . . . .	93
1.50 lemming2_dreisbach . . . . .	93
1.51 leonardo . . . . .	95
1.52 lethal weapon . . . . .	95
1.53 lethal weapon 3 . . . . .	96
1.54 lethalxcess-wingsofdeath . . . . .	97
1.55 lettrix . . . . .	97
1.56 lhx attack chopper . . . . .	98
1.57 liberation . . . . .	98
1.58 licence to kill . . . . .	98
1.59 lifedeath . . . . .	99
1.60 The Light Corridor . . . . .	100
1.61 lineoffire . . . . .	100
1.62 links . . . . .	101
1.63 lionheart . . . . .	102
1.64 lionh_komp . . . . .	103
1.65 little puff . . . . .	109
1.66 locomotion . . . . .	109
1.67 logical . . . . .	110
1.68 logistic . . . . .	111

---

---

1.69	logo	111
1.70	logotrix	112
1.71	lollypop	112
1.72	lombard rac rally	112
1.73	loom	115
1.74	loopz	119
1.75	lord of the rings	119
1.76	lordrings_philip	120
1.77	lords of doom	121
1.78	The Lost Files of Sherlock Holmes	121
1.79	lost in time	127
1.80	The Lost Patrol	128
1.81	The lost Vikings	128
1.82	lostv_schlegel	129
1.83	lostv_komp	130
1.84	lotharmatthaussupersoccer	149
1.85	lotusespritturbochallenge	149
1.86	lemmings 3	150
1.87	lemming3_lübke	151
1.88	lotusespritturbochalleng2	151
1.89	lotusespritturbochalleng3	152
1.90	lotus3_schlegel	153
1.91	lunar-ccd	155
1.92	lupo alberto	155
1.93	lure of temptress	155

---

## 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)

\*\*\*\*\*

L L.E.D. Storm Rising

Labyrinth of Time, The Bilder Test(s)

Ladybug

Larn

Last Action Hero

Last Battle

Last Duel

Last Ninja, The

Last Ninja 2, The

Last Ninja 3, The

Last Ninja CD32, The

Lazarus

Lazer

Leander

Leather Goddess of Phobos

Leatherneck

Leedings

Legend

Legend of Faerghail Bilder

Legend of Kyrandia Bilder Karten Test(s)

Legend of the Lost

---

Legends Test(s)  
Legend of Valour Test(s)  
Leisure Suit Larry Test(s)  
Leisure Suit Larry 2  
Leisure Suit Larry 3 Karten  
Leisure Suit Larry 5  
Lemmingoids Test(s)  
Lemmings Test(s)  
Lemmings CD32 Test(s)  
Lemmings 2 Test(s)  
Lemmings 3 Test(s)  
Leonardo  
Lethal Weapon  
Lethal Weapon 3  
Lethal Xcess - Wings of Death 2  
Lettrix  
LHX Attack Chopper  
Liberation  
Licence to Kill  
Life & Death  
Light Corridor, The  
Line of Fire (L.O.F.)  
Links  
Lionheart Bilder  
Little Puff  
Locomotion  
Logical  
Logistic  
Logo  
Logotrix  
Lollypop  
Lombard R.A.C. Rally  
Loom  
Loopz  
Lord of the Rings Bilder Test(s)  
Lords of Doom  
Lost Files of Sherlock Holmes, The  
Lost in Time  
Lost Patrol, The

---

[Lost Vikings, The Test\(s\)](#)

[Lothar Matthäus Super Soccer](#)

[Lotus Esprit Turbo Challenge](#)

[Lotus Esprit Turbo Challenge 2 \(CD32\)](#)

[Lotus Esprit Turbo Challenge 3 Test\(s\)](#)

[Lunar-C CD<sup>32</sup>](#)

[Lupo Alberto](#)

[Lure of Temptress Bilder](#)

## 1.2 led storm rising

Spielname: LED Storm Rising

Hersteller: Capcom / Go !

Genre: Rennspiel

Cheats:

Wenn man die Tasten <U>, <X>, und <E> gleichzeitig drückt, muß man nicht jedesmal im ersten Level beginnen.

"DAVID BROADHURST WANT TO " oder "AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT"

oder "DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" im Titelscreen eingeben.

Dann erscheint eine Anzeige, daß der Cheat-Modus aktiviert ist.

Die Energie und Treibstoff werden jetzt viel langsamer verbraucht.

Wir starten das Spiel wie gewohnt und unterbrechen nach der Introsequenz

mit <F10>. Nun drücken wir <HELP>, <LEFT SHIFT> und <1>. Mit <F9> können

wir nun Continue anwählen und mit <F1> bis <F5> Level überspringen.

<1> bis <5> dient der Wahl der jeweiligen Stage.

## 1.3 labyrinth of time

Spielname: Labyrinth of Time

Hersteller: Electronic Arts (1994)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Andreas Pöpper](#)

Screenshot:

1

## 1.4 labyrinth\_proepper

So nun will ich auch einmal in dieser Rubrick mein unwesen treiben. Seit dem 4.11 95 besitze ich nun ein CD 32 mit einigen CD`s nun möchte ich Euch auch mein bisheriges Lieblingsspiel vorstellen. Es heißt "The Labyrinth of Time" und kommt aus der Softwareschmiede von Electronic Arts. Das Spiel Labyrinth ist ein Spiel der besonderen Art und ich habe auch ein Bild beigelegt woran ihr das Spiel selbst ein wenig beurteilen könnt.

Im Vorspann erfährt man das der böse König Minos seinen Architekten zwingt ein Labyrinth zu bauen, mit dessen Hilfe er Raum und Zeit manipulieren kann. Der bedrängte Baumeister jedoch durchschaut den finsternen Welteroberungsplan und schnappt sich im klasse Intro kurzerhand einen harmlosen U-Bahnfargast, um Hilfe zu erlangen.

Am besten ist die Grafik des Spiels. Eines der Nachteile ist z.B. das mit Joypad gespielt wird und deswegen die Geschwindigkeit nicht gerade besonders schnell ist. Im Spiel hat man die Möglichkeiten die Türen zu öffnen, Schubladen näher zu betrachten, Gegenstände einzusammeln und Geräte und Gegenstände in Bewegung zu versetzen . Je nach Aufenthaltsort wechselt auch die Stimmung der Musik und des Sounds, so das einem die richtige Stimmung geboten wird. Nebenbei werden auch noch unheimliche Geräusche und Töne eingespielt. Gegner oder Sonstige Monster sind mir bis jetzt noch nicht begegnet nur an einigen Stellen habe ich mir fast schon die Zähne an den kniffligen und schwierigen Aufgaben Ausgebissen.

Fazit: Das Spiel ist vielleicht nicht für jeden das ideale, aber wer mehr auf Rätsel und Grafik steht der sollte sich das Spiel einfach mal zulegen.

Ich verkneife mir an dieser Stelle auch die bewertung des Spiels denn das kommt auf den jeweiligen spieler an, denn jeder hat einen anderen Geschmack was Spiele anbelangt. Aber größtenteils stimme ich der Joker-Wertung zu ( Heft 2\94 Seite 20 ). Lauffähig ist das Spiel auf dem A 500 mit CD - Rom Laufwerk am SCSI Port, dem CDTV und dem CD 32.

Animal Power

Andreas Pöpper - Niehues

## 1.5 ladybug

Spielname: Ladybug

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 01508D - Leben

## 1.6 Iarn

Spielname: Iarn

Hersteller: ?

Genre: ?

Komplettlösung:

Du beginnst in einer Stadt. Es gibt verschiedene Gebäude. Wichtig für Dich sind: Dein Haus; die Bank, um Deine erkämpften Schätze und Edelsteine sicher aufzubewahren; ein Händler, bei dem Du die gefundenen Rüstungen und Waffen verkaufen kannst; ein Shop, in dem Du Dich mit Hilfsmitteln für Deine Abenteuer versorgen kannst.

Nach einem kleinen Rundgang wirst Du sicherlich den Eingang der Labyrinth finden. Wenn Du Dich stark genug fühlst, den Terror der Magie, der Dich im Inneren der schlüpfriegen Labyrinth erwartet, zu überstehen, tritt ein und beginne diese zu erforschen.

Anfangs empfiehlt es sich, so viele Waffen und Rüstungen wie nur möglich zu sammeln. Die magischen Botschaften (magic scrolls) solltest Du lesen; die Zaubersprüche (magic potions) trinken. Auch ein Kuchen (cookie) ist von Zeit zu Zeit aufbauend. Deine Nahrungsaufnahme hat zum Beispiel Auswirkungen auf Deine Intelligenz, Deine körperliche Verfassung oder Deine Geschicklichkeit.

Aber es gibt noch viele andere besondere Orte (Items) in den Labyrinth:

- Heilige Altare (holy altar)

Hier gibt es drei Möglichkeiten, zu reagieren: ignorieren (ignore), anbeten (pray) und zerstören (descreate). Alle Möglichkeiten sind nicht ungefährlich, denn teilweise erscheinen mächtige Monster, die sich in ihrer Ruhe gestört fühlen. Es ist aber auch möglich, daß ein spezieller Zauberspruch (protect +3) ausgeführt wird.

- juwelenbesetzte Throne (jewel throne)

Hier ist zwischen zwei Möglichkeiten zu wählen: hinsetzen (sit) oder ignorieren (ignore). Das Ausruhen ist nicht für jeden erquik-

kend: ein gnome king macht seinen Anspruch auf den Sitzplatz geltend.

- Fallen (pit)

Hier ist zwischen verschiedenen Arten zu unterscheiden: Teleportation (teleport), Pfeile (arrow, dart), Falltür (trapdoor) und eine im buchstäblichen Sinne bodenlose Falle (bottomless pit). Diese gibt es nur im Level 10 sowie im vulcanic Level 3 - sie enden für den Abenteurer tödlich.

- Springbrunnen (a bubbling fontaine)

Hier existieren wiederum drei Möglichkeiten: trinken (drink), waschen (wash) und ignorieren (ignore). Ein Schluck aus dem Springbrunnen hat meist positive Auswirkungen auf die Gesamtverfassung des Abenteurers. Es ist empfehlenswert, Springbrunnen bis zum Letzten auszuschlüpfen. Waschen hingegen ist recht gefährlich - ein water lord meldet seinen Anspruch an.

- Statuen (statue)

Statuen scheinen zunächst nutzlos. Wird der Zauberspruch "lit" oder "vpr" auf die Statue gesprochen, zerfällt diese, und ein Buch erscheint. In diesem befinden sich meist wissenswerte (Zauber-)Sprüche.

- Spiegel (mirror)

In diesen kann der Abenteurer seine Schönheit bewundern. Vorsicht ist jedoch bei Magie geboten: ein magischer Feuerball auf Monster abgegeben, kann fatale Folgen haben, wenn er durch einen Spiegel reflektiert wird.

- Schätze (chest)

Es lohnt sich Schätze zum Händler zu transportieren. Es existieren Gerüchte, die besagen, er bezahlt hohe Preise für randgefüllte Schatztruhen.

- Edelsteine (diamond, opal usw.)

Bringen ebenfalls hohe Beträge beim alten Händler.

Durch Kämpfen erlangst Du Erfahrungspunkte (expierence points). Folgende Aufstiegschancen sind gegeben:

Lvl Titel | Erfahrung

1| novice explorer | 0

2| apprentice explorer | 10

3| practiced explorer | 20

4| expert explorer | 40

5| novice adventurer | 80

---

- 6| adventurer | 160
- 7| apprentice conjurer | 320
- 8| conjurer | 640
- 9| master conjurer | 1280
- 10| apprentice mage | 2560
- 11| mage | 5120
- 12| experienced mage | 10240
- 13| master mage | 20480
- 14| apprentice warlord | 40960
- 15| warlord | 100000
- 16| expert warlord | 200000
- 17| master warlord | 400000
- 18| apprentice gorgon | 700000
- 19| gorgon | 1000000
- 20| practiced gorgon | 2000000
- 21| master gorgon | 3000000
- 22| demi-gorgon | 4000000
- 23| evil master | 5000000
- 24| great evil master | 6000000
- 25| mighty evil master | 8000000

Je tiefer Du Dich in die verworrenen Labyrinth vorarbeitest, um so gefährlichere Monster triffst Du. Nachstehend sind die besonderen Monstergattungen mit der besten Bekämpfungsart aufgelistet.

Name |Übersetzung |Merkmal |Bekämpfung

-----  
 bat |Spinne |kein Hitpoint- |normal  
 | |verlust |

-----  
 orc |Schwertwal |zwei Goldkübel |normal  
 | |loder Goldkübel |  
 | |lund Waffe |

-----  
 leprechaun |"Aussätziger" |wertvoller |Magie: lit, bal  
 | |Goldkübel, |  
 | |Geldverlust |

-----  
 nymph |Larve |stiehlt Teile |Magie: lit, bal  
 | |der Ausrüstung |

-----

rust monster |"Rostmonster" |verringert Rü- |Magie: lit, bal  
 | |stungs- oder |  
 | |Waffenklasse |

hell hound |Höllenhund |Feuerschwall |Magie: pha

gelatinous cubel"flüssiger |verringert Rü- |Magie: lit, bal  
 | |Würfel" |stungs- oder |  
 | |Waffenklasse |

wraith |Gespenst |zieht Level ab |Magie: can, lit

vampire |Vampir |zieht Level ab |Magie: can, lit

invisible |unsichtbarer |unsichtbar |normal  
 stalker |Angreifer | |

disenchanteress |Entzauberer |verringert Rü- |Magie: lit, bal  
 | |stungs- oder |  
 | |Waffenklasse |

umber hulk |Schattenklotz |verwirrt |Magie: can

Spätestens jetzt solltest Du Dich bis zum zehnten Level vorgearbeitet haben. In den Ungewissheiten dieses Levels befindet sich das "Eye of Larn", ein Edelstein, der von einem Dämon bewacht wird. Besiege den Hüter des Augapfels und bringe das Auge an das Tageslicht. Nun steige in die volcanic Levels hinab. Sei vorsichtig, es erwartet Dich eine Unzahl von Monstern!

dragons |Drachen |Feueratem |Magie: can

purple worm |lila Wurm |viele Erfah- |normal  
 | |lungspunkte |

spirit naga |magischer Nörg- |vereinigt alle |Magie: can  
 | |ler |Magie auf sich |

demon lords |Dämonen Lord- |unsichtbar, |Magie: hel, hld,  
 I-VII |schaften lalle Magie |can, cld, fgr

-----  
 demon prince |Dämonen Prinz lunsichtbar, |Magie: hel, hld,  
alle Magie lcan, cld, fgr

Gerade in den letzten Leveln zeigt es sich ganz deutlich: ohne eine ausgefeilte Ausrüstung gibt es kein Überleben in den mörderischen Labyrinthen. Meine Ausrüstung (mit ihr habe ich es bis zum "mighty evil master", Lv 30 gebracht) scheint mir angemessen zu sein:

- ring of extra regeneration (Hitpoints werden regeneriert)
- ring of protection (erhöht Rüstungsklasse)
- energy ring (max. zwei; Beweglichkeit, Erfolg)
- ring of dexterity (Geschicklichkeit wird erhöht; Du kannst mehr Gegenstände tragen)
- ring of strength (Du wirst kräftiger)
- belt of striking (höhere Waffenklasse)
- lance of death (die ultimative Waffe)
- stainless plate armor (die ultimative Rüstung)

Bei der Ausrüstung ist zu beachten, daß sie möglichst gut erhalten ist. Der Zustand der Gerätschaften ist an der Zahl hinter dem Gegenstand zu erkennen. Höhere Zahlen sind ein Anzeichen dafür, daß beispielsweise die Waffe noch besser erhalten ist.

Zu der Standardausrüstung können noch einige besondere Gegenstände kommen:

- sword of slashing \\_
- Bessman's flailing hammer / nicht sinnvoll, weil keine "lance of death" mehr möglich
- ring of increase damage: verleiht höhere Schlagkraft
- amulet of invisibility: Monster treffen schwieriger
- orb of dragon slaying: schwächt Drachen
- a scarab of negate spirit: schwächt Magier
- a cube of undead control: schützt vor Untoten (Vampire)
- device of theft prevention: schützt vor Diebstahl

Beim Lesen dieser Lösung wird es deutlich: ohne Magie hat der Abenteurer keine Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu beenden. Im Folgenden sind alle Zaubersprüche mit ihrer Wirkung aufgelistet:

Spruch Wirkung

pro Schutz

sle Monster schlafen

enl Labyrinth wird gezeichnet

---

cre Monster wird geschaffen  
bal Feuerball gegen Monster  
can besondere Eigenschaften der Monster werden negiert  
drl Hitpointverlust beim Monster, jedoch auch beim Abenteurer  
glo schützt vor Faustattacken  
hld hält Monster fest  
alt ändert Labyrinth ab  
mle magischer Pfeil  
web Monster verfängt sich in Fäden  
hel regeneriert Abenteurer  
pha beschwört Monster  
cld Eiszapfen auf Monster  
has der Abenteurer wird schneller  
lit gleißende Flüssigkeit  
flo Wassereinfall in Kammer  
mfi Feuer in alle Richtungen  
dex erhöht Geschicklichkeit  
str erhöht Kraft  
cbl kuriert Blinde  
inv Abenteurer wird unsichtbar  
ply schafft Monster  
ckl Gaswolke  
dry Flutwelle  
fgr Todesfinger (!)  
sph Speer der Annihilation (!)  
sca Abschreckung  
gen eliminiert Monster  
chm schmeichelt Monster  
sum Dämon hilft dem Abenteurer  
per ein temporärer Spruch bleibt bestehen  
ssp Speer mit Geräusch  
vpr löst Wände, Statuen auf  
stp Zeitstop  
wtw Abenteurer kann durch Wände gehen

Selbstverständlich kann der Abenteurer nicht sofort alle Sprüche. Er lernt sie erst im Laufe des Spieles durch Bücher oder magische Botschaften.

Wenn Du Dir erst einmal einen Überblick über Larn schaffen möchtest, nutze den Wizardmode: Lade Larn, drücke <RETURN>, tippe <\_> und <AMIGA>. Gefällt Dir Dein Name nicht (Wizard), so ändere mit einem ASCII-Editor die Datei ".larnopts".

---

## 1.7 last action hero

Spielname: Last Action Hero

Hersteller: Psygnosis (1994)

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

LEVELAUSWAHL:

Tippe während des Spieles oder beim Titelbildschirm "HAVE A BAD DAY" ein.

Der Screen blitzt auf,damit du weißt,daß der Cheat funktioniert hat.Nun

kannst Du folgendes tuen:

F1 Level 1

F2 Level 1 Boss

F3 Level 2

F4 Level 2 Boss

F5 Level 3

F6 Level 3 Boss

F7 Level 4

F8 Level 4 Boss

F9 Level 5

F10 Level 5 Boss

L springe zum nächsten Level

D erledige alle Gegner auf dem Schirm

## 1.8 last battle

Spielname: Last Battle

Hersteller: Elite

Genre: Beat 'em up

Cheats:

In die High-Score-Liste kann man folgendes eintragen:

- " TORATORATORA " : unendlich Leben

\_ " PEARL HARBOUR " : ?

## 1.9 last duel

Spielname: Last Duel

Hersteller: Capcom

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Man geht mit <F9> in den Pausenmodus. Nun drückt man gleichzeitig <H> und

<LEFT SHIFT> oder <HELP> + <LEFT SHIFT> + <1> (oder + <L>). Nun kann man

mit <F1>-<F6> die Level anwählen und mit <F8> bekommt man 5 Zusatzfahrzeuge.

## 1.10 The last Ninja 3

Spielname: The Last Ninja 3

Hersteller: System 3

Genre: Beat 'em Up

### Komplettlösung

Cheat:

In den Higscores "ILLBEBACK" eingeben und mit <RETURN> bestätigen.

Jetzt hat man unendlich viele Leben, mit den Tasten <F1> - <F6> können die einzelnen Level angewählt werden.

Level Codes:

1 SUSS

2 IMED

3 URTI

4 BASD

5 NUOS

6 REOO

Freezer: 02B77F - Leben

## 1.11 lastn3\_komp

Komplettlösung - LAST NINJA 3

Bevor's so richtig ans Eingemachte geht, ein kleiner Tip: Wer schnell einen guten Bushido-Wert erreichen will, sollte seine Gegner entweder mit gleicher Waffe oder waffenlos kämpfen! So nun aber mal zum...

Level 1:

Als erstes durchforstet den gesamten Level nach Gegenständen und nimmt alles mit, was nicht niet-und-nagelfest ist. Dann bastelt aus den gefundenen Krallen und dem Handschuh einen Kletterhandschuh, mit dessen Hilfe die Felswand nahezu mühelos erklimmt werden kann. Oben angelangt, macht Euch auf die Suche nach einer Lampe. Ist sie gefunden, geht wieder zurück zur Felswand. Dort wird das Zeug aus den Fässern fein säuberlich in die Lampe gefüllt. Nun unbedingt abspeichern, bevor am Felsen die selbstgemachte Bombe fallen läßt. Anschließend steigt man wieder herunter, an der Wand entlang bis zur Schriftrolle. Sie ermöglicht uns den Zutritt zu...

Level 2:

Hier schnappen wir uns zunächst den Blasebalg und suchen das Boot. Ein kleiner Schupps und der Kahn schippert aus dem Screen in den nächsten. Man folgt dem Boot in das nächste Bild und drückt den Joystick nach oben. Am Ende des Pfads

und nachdem man im Boot gelandet ist, schnell den Feuerknopf betätigen. Habt ihr im nachfolgenden Labyrinth die Schriftrolle gefunden, verlaßt den Irrgarten, klettert die Blume hinunter ( Vorsichtig !! ) und begeben Euch in...

Level 3:

Holt zuerst die Schriftrolle! Um anschließend an den Verschuß ( auf der Brücke ) für den Wasserausfluß ranzukommen, geht wie folgt vor: In der rechten Ecke vor den Zaun stellen und den Joystick nach links-unten drücken. Nun unbedingt den richtigen Moment abpassen - dann springen. Mit dem Verschuß stoppt man sodann das Wasser und darf weiter in den...

Level 4:

Einfach bis zu den zweiten Behältern laufen Dort hinaufklettern und die Gasmaske einsacken. Mit der Maske auf dem Rüssel können wir nun ohne Probleme die Gaskammer betreten. Wir schnappen uns hier das Pulver und machen uns auf die Suche nach den Keystones und der Schriftrolle. Wer beides gefunden hat, begibt sich zum Feuer. Dieses wird mit dem Blasebalg ausgepustet. Nun noch schnell die Keystones hinuntergeworfen und schon erhält man den Schlüssel, der die Tür zum letzten Level öffnet.

Level 5:

Um in diesem Level nicht zu schnell das Zeitliche zu segnen, sollte man den maximalen Bushido-Wert besitzen! Auf dem Weg zum großen Endfight heimst man noch schnell die letzte Rolle ein, um dann endlich Kunotoki persönlich gegenüber zu stehen. Stellt Euch direkt vor den großen Meister und benutzt die Schriftrolle; Kunotoki geht dann auf uns los. Um die Geschosse zu reflektieren, drückt man am besten den Feuerbutton und hält den Joystick nach links-oben. Reicht das nicht aus, werft ihm noch Eure eigene Waffe entgegen. Und das war's dann auch schon...

Autor: Gregor Mechtersheimer

## 1.12 The last Ninja

Spielname: The Last Ninja

Hersteller: System 3

Genre: Beat 'em Up

Level Codes:

1 Suss

2 Imed

3 Urti

4 Basd

5 Nous

6 Rero

---

## 1.13 lastninja2

Spielname: The Last Ninja 3

Hersteller: System 3

Genre: Beat 'em Up

Freezer: 06CAE9 - Leben

## 1.14 last ninja cd32

Spielname: The Last Ninja CD32

Hersteller: System 3

Genre: Beat 'em Up

Cheat:

Für unendlich viele Leben drückt man, während des ladens, die L-, R- und die blaue Taste!

## 1.15 lazarus

Spielname: Lazarus

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Während des Spiels kann man folgendes eintippen:

- " IDNRGY " : Energie
- " IDJETF " : Jetpack
- " IDKEYZ " : Keyboard Control
- " IDTRAI " : mit F1 unbesiegbar
- " IDGIWR " : folgende Tasten belegt: 1 bis 5 : Waffen

SPACE : Jetpack aktiv

## 1.16 lazer

Spielname: Lazer

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Wer im Spiel "NUMSKULL" eingibt kommt in den nächsten Level. Es ertönt die Melodie "Halleluja" zur Bestätigung (In jedem Level neu eingeben).

Das Eingeben von "DISCO INFERNO" oder "DEAD AS DEAD" bringt eine Überraschung.

---

## 1.17 leander

Spielname: Leander

Hersteller: Psygnosis (1992)

Genre: Hack 'n Slash

Cheats:

Den Cheat-Mode aktiviert man durch die Eingabe von "KNIBLICK" oder "THRIBBLE".

Bei OPTION folgende Levelcodes eingeben:

ZXSP Level 2

LVFT Level 3

LUCY Herzen

SNOW es fängt an zu schneien

SOTB ein Schneesturm tobt

LTUS bringt unendliche Leben und folgende Funktionstasten

<F2> normale Waffe

<F3> ein Dolch mehr

<F4> zwei Dolche mehr

<F5> Kraftklinge

<F6> Sturmklinge

<F7> Löwenklinge

ESPR schaltet Cheat wieder ab

F2 bis F7 : Superwaffen

F6 und Feuerknopf : Levelsprung

Level-Codes

Level 2: ZXSP

3: LVFT

Freezer: 07D03B - Leben

## 1.18 leathergoddessofphobos

Spielname: Leather Goddess of Phobos

Hersteller: Infocom (1987)

Genre: Adventure

TIPS UND TRICKS

Die Antwort auf das Rätsel ist "RIDDLE" (Rätsel). Um an dem Kämpfer im All vorbeizukommen, mußt du mit ihm kämpfen biss er entwaffnet ist. Nimm nun sein Schwert und gib es ihm wieder zurück. Er sieht ein, daß du einer von den guten Jungs bist und er nicht gewinnen kann. Nun erledigt er sich selbst.

---

## 1.19 leatherneck

Spielname: Leatherneck

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheats:

Das Game starten und "CUTHBERTNECK" oder "CUTHBERT" eingeben, <F3> drücken und schon kann man nicht von den feindlichen Schüssen getroffen werden, jedoch kann man immer noch von seinen eigenen Kollegen getroffen werden. Um wieder in den normalen Modus zurückzukehren, einfach nochmals <F3> drücken.

## 1.20 leedings

Spielname: Leedings

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 START

2 BOOTY

3 SPAIN

4 MUSIC

5 JAMES

## 1.21 legend

Spielname: Legend

Hersteller: Mindscape

Vertrieb: Rushware

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power) :

Grafik: 76%

Sound: 53%

Motivation: 78%

Hint:

Versuche,soviel Rüstung wie möglich mitzunehmen,so daß dein AC-Wert bis auf +11 geht.Wenn er jetzt so weit unten ist,wird er dann bis auf +245 heraufgehen.

## 1.22 legend of faerghail

Spielname: Legend of Faerghail

Hersteller: reLine

Genre: Rollenspiel

Screenshot:

1

### Komplettlösung

Tips:

Wenn man seine Charaktere sehr schnell in höhere Ränge befördern möchte, ist folgendes Vorgehen ganz praktisch: Man besorge sich die Totenmaske aus dem vierten Level der Elfenpyramide und nehme einen möglichst schwachen Charakter in die Party auf. Diesen läßt man die Maske benutzen, woraufhin man gegen ihn kämpfen muß, was eigentlich nicht allzu schwer sein sollte. Wenn man dann gewonnen hat, bekommen die Charaktere mindestens 1.500 Erfahrungspunkte, Krieger, Barbaren und Paladine. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen. Und wenn wird gerade beim Thema Erfahrungspunkte sind: Man sollte sich unbedingt vor den Unholden im sechsten Level der Zwergenminen in Acht nehmen.

Noch ein Tip, wie man seinen Helden schnell ein paar Level hochbeamern kann:

Man rennt durch die Wildnis von Thym und prügelt sich solange, bis ein Charakter das Zeitliche segnet. Dann sofort in die Stadt gehen und den Typen im Tempel wiederbeleben lassen. Als Folge verdoppeln sich die Erfahrungspunkte und erreichen fast immer die Beförderung. Allerdings sollte man sich bei diesem Selbstmordkommando immer nur auf einen Helden konzentrieren und genügend Barschaft haben, die Priester arbeiten nämlich nicht umsonst und akzeptieren keine Kreditkarten.

## 1.23 legendfa\_komp

Komplettlösung - LEGEND OF FERGHAIL

Hintergrund

In der Region Faerghail ist die alte Ordnung von Gut und Böse durcheinandergeraten. Die seit alters her mit dem Menschengeschlecht verbündeten Elfen sind aggressiv geworden und verhalten sich den Menschen gegenüber feindlich. Die bösen Mächte erhalten immer mehr Zulauf, und die Existenz des Menschengeschlechts im Bereich der Stadt Thyn, dem Ausgangspunkt des Geschehens, ist bedroht. Man erhält als Spieler zunächst den Auftrag, in der benachbarten Stadt Cyldane um Hilfe zu bitten, und im weiteren Verlauf des Spiels, die

Ursachen für dieses Chaos zu erforschen und das Böse zu vernichten.

#### Die Party

Es können bis zu sechs Charaktere auf die Party mitgenommen werden. Von Vorteil ist es, wenn man von Beginn an mit Charakteren spielt, die magische Fähigkeiten besitzen oder erwerben können. So können auch Kämpfer wie Paladin und Waldläufer ab der Erfahrungsstufe 4 Zaubersprüche erlernen; der Paladin die des Priesters, der Waldläufer die des Druiden. Neben einem Magier sollte man unbedingt noch eine/n Heiler/in mitnehmen. Auf einen Dieb habe ich verzichtet und statt dessen eine Illusionistin mitgenommen. Diese kann ziemlich früh den Spruch " Türen öffnen " (manche Türen lassen sich auch mit Gewalt einrennen) und hat den Vorteil durch den Spruch " Magische Karte " in Verbindung mit der Kristallkugel ein Automapping eines gesamten Levels zaubern zu können. Zu beachten ist noch, daß nur Elfen Distanzwaffen ( Schleuder, Bogen ) benutzen können und dafür Extrapunkte erhalten.

#### Der Weg nach Cyldane

Nachdem Ihr Eure Party zusammengestellt und Euch beim Händler mit dem Nötigsten ausgerüstet habt, begeben sich Ihr Euch hinaus in die Wildnis, um die erste Aufgabe zu erfüllen. Laßt am besten einen Platz in der Party frei, denn vor der Stadt erwartet euch der Krieger Sigurd, den Ihr unbedingt auf Eurer ersten Erkundung mitnehmen solltet. Er ist ziemlich stark und kann jeden Charakter bis zu zweimal wiederbeleben, falls es nötig sein sollte. Ihr könnt übrigens in jedem Wirtshaus neue Partymitglieder aufnehmen, entlassen könnt Ihr sie auch in der Wildnis. Sie gehen dann selbst in ein Wirtshaus und stehen wieder zur Verfügung. Orientiert Euch erst mal am Stand der Sonne nach den Himmelsrichtungen und schlagt den Weg nach Westen ein. In der Nähe eines Wirtshauses trifft Ihr auf zwei Eingänge zu den Zwergminen, und eine gute Waffe ( Heft der Kraft ) läßt sich in dieser Gegend ergattern. Nehmt den nördlichen Eingang zu den Zwergenstollen, im südlichen stößt Ihr auf ziemlich schwierig zu besiegende Gegner.

Ihr solltet anfangs alles an Waffen und Ausrüstungsgegenständen mitnehmen, was Ihr bekommen könnt. In der nächsten Stadt könnt Ihr es für die dringend zum Trainieren benötigten " Aurels " eintauschen. Im ersten Level der Minen ist die Kristallkugel versteckt ( ziemlich am Anfang im Nordteil ), die Euch beim Kartieren hilft. Das Amulett, das Ihr zu Beginn erhalten habt, besitzt Ihr doch hoffentlich noch ? Es wird später noch sehr wichtig sein. Nun gilt es erstmal, den Ausgang (Notausgang) in Richtung Westwelt und Cyldane zu finden. Dazu begeben sich Ihr Euch hinunter in den zweiten Level.

Hier liegt auch der Stahlschlüssel, ohne den ihr die Tür nicht öffnen könnt.

Weiter hinab in das Stollensystem solltet Ihr vorerst nicht gehen. Habt Ihr den Schlüssel gefunden ( im Südosten dieses Levels ), könnt Ihr den Gang im

Nordwesten ans Tageslicht emporsteigen. Hier im Westteil der Wildnis schlagt ihr euch nach Nordwesten durch, bis Ihr die Stadt Cyldane erreicht habt. Eure erste Aufgabe ist damit bestanden, und Ihr bekommt einen neuen Hinweis, was zu tun ist. Seid nicht traurig, wenn Sigurd Euch jetzt verläßt, Ihr werdet bald neue Weggefährten treffen. Den Westteil solltet Ihr grundsätzlich nicht mit der kompletten Party bereisen, da Ihr sonst einige wichtige Dinge nicht erhalten könnt.

In Cyldane verkauft Ihr alles überflüssige im Laden und trainiert am besten beim Zunfrat die verschiedenen Sprachen. Dadurch steigert sich die zum erfolgreichen Zaubern unbedingte notwendige Konzentrationsfähigkeit Eurer Helden, und Ihr kommt auch mit unterwegs auftauchenden Gruppen besser ins Gespräch und könnt eventuellen unliebsamen Kämpfen aus dem Wege gehen.

Die Abtei von Sagacita und die Katakomben

Frisch gestärkt und ausgeruht und wohl schon mit einigen neuen Zaubersprüchen versehen, begeben sich nun an die nächste Aufgabe; die Erforschung der südlich von Cyldane gelegenen Abtei von Sagacita und ihrer Kellergewölbe, den Katakomben. Im ersten Level solltet Ihr Euch den gut versteckten Lichtbringer ( im Nordosten ) und einen magischen Schutzring ( im Westen ) nicht entgehen lassen. öfteres Abspeichern des Spielstandes ist hier schon angesagt, denn einige Magier beherrschen absolut tödliche Sprüche. Priester, denen Ihr begegnet, solltet Ihr nach Möglichkeit nicht bekämpfen. Sie lassen sich in den meisten Fällen zu einem kampflosen Abzug überreden, was Euer Verhandlungsgeschick für spätere, härtere Auseinandersetzungen erhöht. Den Mönch mitzunehmen hat noch keinem geschadet.

Ein Stockwerk tiefer befindet sich die umfassende Bibliothek des Klosters, in der Euch die erste Hälfte eines zerrissenen Buches nähere Informationen zu den Vorgängen in Faerghail in früherer Zeit liefert. Im Westen findet Ihr das Einstiegsloch zu dem verzweigten unterirdischen Gängesystem der Katakomben. Hier gibt es die ersten Fallen, die Eurer Party das Leben schwermachen, und neben einer Karte, die auf eine Abbildung im Handbuch verweist, vor allem den zweiten Teil des zerrissenen Buches zu holen. Steigt Ihr im äußersten Südosten tiefer in die Katakomben hinab, findet Ihr gleich mehrere wichtige Sachen. Um überhaupt wieder zurückkehren zu können, müßt Ihr das Seil finden. Das liegt gleich neben der von Speeren durchbohrten Leiche im Osten. Sucht auch nach dem Schutzring und einem Erfahrungstrank, der einen Charakter eine Stufe höher bringt. Eine Heilquelle im Süden regeneriert Eure Wunden. Den Steinsarg müßt Ihr trotz seines Gewichtes unbedingt mitnehmen, da er Euch später noch gute Dienste erweisen kann. Außerdem ist in diesem Level noch ein "aufblasbarer Gummidrachen " versteckt ( gleich hinter der Mauer am Nordende des langen Ganges nördlich vom

Eingang ), an den Ihr aber wohl nicht herankommen könnt, da Ihr ja keine Wände einreißen koennt ( jedenfalls jetzt noch nicht ).

Nun solltet Ihr Euren Leuten wieder etwas frische Luft gönnen, Ihr habt Euch doch das Einstiegsloch auf der Karte markiert, oder? Zurück in Cyldane koennt Ihr alles nicht Notwendige verkaufen, es steht Euch bei späterem Gebrauch beim Händler in Thyn auch zur Verfügung. Außerdem koennt Ihr mit geschicktem Feilschen Euer Verhandlungsgeschick steigern.

Das Orakel

Beim Herumstreifen im Westteil werdet Ihr im Norden auf den Eingang zum Orakelgelaende treffen. Nehmt auf jeden Fall den Priester Ihl Kazar, der sich Euch als Begleiter anbietet, in die Party auf, den Burschen koennt Ihr später noch sehr gut gebrauchen. Im Verlauf des Abenteuers erhaltet Ihr von ihm einen Lederbeutel, ohne dessen späteren Gebrauch sich Eure Aufgabe nicht meistern läßt. Ihr müßt bei vier Elementariern Rätselfragen lösen, bevor Ihr zum steinernen Kreis des eigentlichen Orakels vordringen koennt. Diese sind aber recht leicht zu lösen und sollten keine Schwierigkeit darstellen. Notiert Euch die Anweisung des Orakels, denn sie ist der Schlüssel zur Lösung des Spiels. Jetzt koennt Ihr Euch eigentlich auf den Rückweg nach Thyn begeben oder noch etwas in der Gegend herumstreifen. Dabei werdet Ihr feststellen, daß der Südosten für Eure Party nicht zugänglich ist. Dorthin gelangt Ihr erst viel später im Spiel. Es geht also wieder den schon bekannten Weg durch die Zwergenminen.

Hier dringt Ihr nun etwas tiefer ein, um Euch im dritten Level ganz im Süden in der grossen Halle das Schiesspulver zu besorgen. Hiermit koennt Ihr unpassierbare Wände und Türen zum Einsturz bringen. Dieses Dynamit hilft an einigen Stellen, wenn alles andere versagt, als letztes Mittel weiter. Leider läßt es sich nur einmal benutzen. Man findet es aber immer an derselben Stelle. Es ist also ganz hilfreich, wenn Ihr Euch die Fundstelle markiert. Im nächsten Level kann sich die Party mit einer guten Waffe, dem Inquisitor, ausrüsten, sofern Ihr ein Breitschwert dabei habt. Ebenfalls im Nordosten erhaltet Ihr einen nützlichen Tip ( Vorsicht: Stolleneinsturz ). Dann ist aber vorerst Schluß mit dem weiteren Vordringen in die Tiefe des Minensystems, denn im Süden verstellt Euch ein Wächter den Weg. Die Antwort auf seine Frage erhaltet Ihr an ganz anderer Stelle.

Also zurück zum Ausgang, der hoffentlich noch nicht verschüttet ist, und ab nach Thyn. Hier solltet Ihr Eure angesammelten Tränke dem Händler mal anbieten. Er identifiziert sie Euch kostenlos.

Die Elfenpyramide

Erinnert Ihr Euch noch an die Worte von Ihl Kazar am Eingang zum Orakel ? Der

nächste Weg führt nach Nordosten zum Friedhof, wo die Inschriften der Gräber zu studieren sind, und dann weiter in den äußersten Nordosten. Dort wartet ein Elfenwächter auf die Beantwortung einer Frage aus dem Elfenstammbaum. Diesen findet Ihr auch im Handbuch. Allerdings ist dort ein Druckfehler: Anstelle von Alganor muß es richtig Aeganor heißen. Im ersten Level der Pyramide gibt es zwei magische Stäbe und kurz vor dem Ausgang einen wichtigen Tip zu kaufen. Ihr habt aber inzwischen reichlich Geld auf Eurer Suche einsacken können, und so sollte die Bezahlung kein Problem sein.

Ein Stockwerk höher befindet sich im Süden der Elfenkerker. Der dazugehörige Schlüssel ist nicht weit vom Eingang entfernt zu finden, und beim Kerkerwächter sagt Ihr einfach genau das, was er haben möchte. Merkt Euch den Namen des befreiten Zwerges gut. Nun begeben Ihr Euch wieder ins Treppenhaus und steigt weiter nach oben. In diesem Level gibt es mehrere wichtige Ausrüstungsgegenstände. Vor allem gute Panzerungen für Diebe, Schmiede und Heiler/innen, aber auch böse Fallen. Also öfters abspeichern, besonders bevor Ihr vielleicht unvorsichtig die falschen Knöpfe drückt. Habt Ihr die vier Elementschlüssel und die Inforolle E gefunden, könnt Ihr Euch in das oberste Stockwerk der Pyramide aufmachen. Hier stehen Euch einige nicht ganz leichte Kämpfe bevor, besonders die Dragonetten sind mit Vorsicht zu genießen. Vielleicht könnt Ihr sie ja ködern ( sie sollen gierig nach Rationen sein ) und Euch fürs erste etwas Ruhe verschaffen. Sucht als erstes nach dem Antlitz des Balan. Hier hilft nur die Gabe von Ihl Kazar weiter, und denkt auch an seine Worte. Ganz im Westen findet Ihr eine verschlossene Tür die zum Thronsaal des Elfenkönigs führt. Diese Tür habe ich nur mit dem Schiesspulver wegsprengen können. Die schwarzen Flammen sollten kein Problem für Eure Helden sein, denn Ihr kennt ja den Inhalt der Inforolle und habt Eure Tränke untersuchen lassen. Nun " dreht " es sich nur noch um die Frage des Elementarwächters, bevor Ihr dem alten Elfenherrscher gegenübersteht. Er gibt Euch zwei Hinweise für die Zwergenminen und einen Elfenbogen als Dank für seine Rettung.

Danach könnt Ihr die Pyramide schnell verlassen und Euch erstmal im nächsten Wirtshaus oder der Heilquelle nahe des Pyramideneingangs von den Strapazen erholen.

Wieder in die Zwergenminen

Da Ihr jetzt wißt, wozu das Amulett dient, habt Ihr immer eine Möglichkeit, Euch in den Zwergenminen mit dem begehrten Schiesspulver einzudecken. Es kann als letztes Mittel in aussichtslosen Lagen eingesetzt werden. Begeben Euch gleich zum südlichen Eingang der Minen und geht sofort die Treppe nach Norden hoch in den vierten Level. Das Portal öffnet sich wie gesagt, und auch auf die " verfluchte

" Frage des Elementarwächters kennt Ihr die richtige Antwort. Ihr habt Euch ja die Stelle im dritten Level gemerkt, wo Ihr das begehrte Dynamit finden koennt. Wenn Ihr diese Tour mehrere Male macht, koennt Ihr im dritten und vierten Level versteckte Schatzräume ausplündern, indem Ihr einfach die Wände wegsprengt. Nehmt aber sicherheitshalber ein paar Beutel von diesem Zeug mit auf die nächsten Expeditionen.

Tiefer in die Minen einzudringen lohnt sich jetzt noch nicht.

#### Tempel der Drachendiener

Südlich von Thyn befindet sich dieser Tempel, den Eure Party sich als nächstes Erkundungsziel vornehmen sollte. Das Erdgeschoß bietet neben einigen Tränken ( Weihwasser gleich rechts im Westen ) nichts Besonderes. Dafür gibt es im Keller gleich mehrere wichtige Sachen. Sie befinden sich, bis auf die Mithrilkugel, die im äussersten Südosten versteckt ist, alle im westlichen Teil des Raumes. Von den drei magischen Stäben ist der Schlüsselstab besonders wichtig, was Ihr auch daran erkennen koennt, daß ihn ein Drache in seinen Fängen hält. Die Frage des Feuelementariers solltet Ihr ganz wörtlich nehmen, ansonsten gibt es noch einen Umweg im Süden, um in den Wohnraum des Hohepriesters und an die Henkersklinge und den Stab des Lichts zu gelangen. Haben die Sprüche der Echsenpriester Euren Helden zu sehr zugesetzt, können sie Ihre Wunden an der Quelle südwestlich der grossen Halle heilen lassen.

Frisch gestärkt und erholt macht Ihr Euch nun auf den Rückweg nach Thyn und besucht dort sicherlich den Rat der Zünfte, um die frisch erworbenen Erfahrungspunkte in höhere Erfahrungsstufen und neue Zaubersprüche umsetzen zu lassen.

#### Das Schloß

Als Ihr Euch auf den Weg macht, um das im Nordwesten liegende Schloß zu besuchen, brauen sich am Himmel Gewitterwolken zusammen. Das Unwetter entlädt sich gerade, als Ihr den Eingang zum Schloß erreicht habt, und die Pforte hinter Eurer Party zuschlägt. Das Gebäude ist etwas verwinkelt aufgebaut: zwei Stockwerke im Schloß, zwei Etagen im Keller und zwei Schloßtürme der " Seelenfänger " im Südwesten und der " Schuldturn " im Südosten ergeben den gesamten Grundriß. Eine ganze Anzahl von Geheimtüren erschweren die Orientierung. Da Ihr inzwischen schon eine Menge Erfahrung besitzt, werdet Ihr Euch recht gut zurechtfinden können. Ich werde mich deshalb bei der Beschreibung auf das Nötigste beschränken. Auf jeden Fall solltet Ihr das Schloß nicht eher verlassen, bis Ihr den Smaragd erhalten habt, der sich ganz oben im Seelenfaenger ( " Zutritt nur für den Schlossherrn " ) nur mit einem Hilfsmittel "herausfischen" läßt. Ebenfalls sehr wichtig ist der Gotterhammer ganz im Norden des ersten Kellerlevels nach den vielen Dreh- und Dunkelfeldern ( ebenfalls "

Zutritt nur für den Schlossherrn " ). Im Schlossparterre ist ein Knopf, der das Kraftfeld in der Nähe ausschaltet. Der lange Gang im Westen führt zum " Seelenfaenger ", von dem man in den Keller gelangen kann. Das obere Stockwerk des Schlosses erreicht man über das Treppenhaus des "Schuldturms ".

Ihr koennt nun verschiedene Wege einschlagen: entweder in den Keller oder ins obere Stockwerk des Schlosses gehen oder einen der Türme besteigen. Ich habe den Weg über den Schuldenturm nach oben gewählt und bin dann über den Seelenfaenger in den Keller hinabgestiegen.

In der ersten Etage des Schlosses findet Ihr u.a. den Türschlüssel für die Rückkehr, ein Diadem, einen Ring und im Nordosten versteckt den Talisman, der Charaktere allmählich heilen kann. Im Schuldturm gibt es neben einem guten Kampfstab und dem Heft der Kraft ( " Zugang nur für den Schlossherrn " ), das Ihr aber wohl schon woanders gefunden habt, einen geheimen Übergang zum Seelenfaenger. Hier oben lassen sich Glaswände seitlich umgehen. Sand macht glatte Gänge passierbar, und eine Rutschpartie kann Eure Party direkt in den Keller befördern. Seid Ihr in der Turmspitze angekommen, koennt Ihr die Glaswand östlich umgehen. Ich habe mir den Zugang zum Wasserbecken mit dem Smaragd am Grunde nur seitlich freisprengen können. Das Gerät zum Fischen habt Ihr doch sicherlich dabei ?

Zwei Etagen tiefer läßt sich eine Holztür östlich umgehen - die Beantwortung der Frage sollte Euch nach so vielem Treppensteigen aber leichtfallen. Im ersten Kellergeschoß erwartet Eure Helden ein Labyrinth von Geheimtüren, ehe Ihr im Nordwesten den Eingang zur grossen Halle mit vielen Grabkammern erreicht. Hier ruht Graf Kovacs, der Euch das Sturmzepter vermacht, und im Norden liegt der Goetterhammer. Um den zu erreichen, müßt Ihr Euch in die kreuzförmige Kapelle im Südosten begeben und von den drei Knöpfen den richtigen drücken. Tips dazu geben Euch zwei Gespenster, und auch eine Karte im Handbuch ist recht nützlich. Wenn Ihr auf einen Knochen stoßen solltet, läßt ihn nicht liegen. Damit lassen sich noch bestimmte Tiere ablenken. Ganz unten im Keller sind das Gefängnis und die Folterkammer untergebracht. Hier öffnet ein Zinkschlüssel die Zellen, mit etwas Wasser kann man einem Angeketteten ein Geschenk entlocken, ein gläserner Knopf führt unweigerlich zu Kopfschmerzen, die sich aber mit einem Knopf aus Stein in Grenzen halten lassen. Wachhunde lassen sich ködern, und auch Zettel auf dem Boden sollte man nicht achtlos übergehen.

Habt Ihr auch den Wahrungring gefunden, koennt Ihr dieses schaurige Schloß eigentlich nerlassen.

Noch einmal die Zwergenminen

In Thyn angekommen, habt Ihr nun mehrere Möglichkeiten weiterzumachen. Ihr koennt Euch in den Zwergenminen einen guten Ring (Kraftring) holen. Dieser ist

aber nur zu erreichen, wenn man fast alle Ausrüstungsgegenstände, Rationen und das Geld vorher wegwirft, da nur so der nachgiebige Boden bei einer Quelle betreten werden kann. Dahinter liegt dann das Item neben einer Heilquelle versteckt. Entscheidet Ihr Euch für diesen Ausflug, ist es ratsam, alle wichtigen Items beim Händler zu deponieren und nur solche Waffen und Panzer anzulegen, auf die man dann verzichten kann. Den Kraftring, der für die Lösung des Spiels aber nicht unbedingt notwendig ist, findet Ihr am Ende des langen Ganges genau im Süden des fünften Levels der Zwergenminen. Verzichtet Ihr auf diesen Ring, koennt Ihr die tieferen Levels der Minen erkunden und noch einmal nach Thyn zurückkehren, um zu trainieren und Zaubersprüche zu lernen, oder Ihr koennt Eure Party gleich für den Endkampf ausrüsten. Dann sollten Eure Helden aber mindestens 100 Trefferpunkte besitzen. Entscheidet Ihr Euch für die abschließende Expedition, solltet Ihr den schwersten Gegenstand, den Ihr bis dahin gefunden habt ( Ihr erinnert Euch, das war in den Katakomben ) mitnehmen. Dazu das wichtige Item aus der Elfenpyramide, alle Stäbe sowie den Goetterhammer und den Edelstein aus dem Schloß. So ausgerüstet nehmt Ihr gleich den südlichen Eingang der Minen und macht einen Abstecher nach oben zum Fundort des Schießpulvers.

Danach erforscht Ihr den fünften Level der Minen. Hier solltet ihr Euch den Lebensstab holen. Er befindet sich am Ende der Sackgasse, die im Westen zuerst nach Osten verläuft und dann nach Norden abbiegt. Die letzte Wand im Norden müßt Ihr wegsprengen. Habt Ihr dann noch Schiesspulver übrig, koennt Ihr die große Schatzhöhle ganz im Südosten ausplündern. Hier gibt es u.a. gute Tränke zu holen. Vorsicht bei der Quelle am Gebetsstein, sie könnte sich als tödliche Falle erweisen. Nach einigen Dreh- und Dunkelfeldern habt Ihr dann im Norden den Zugang zum tieferen Stollen gefunden. Hier schaltet Ihr die Demonstrationsfalle im Norden wie angegeben aus und läßt Euch von der erscheinenden Wand nicht verblüffen. Ein anderer Zugang öffnet sich dafür etwas im Westen. Bei der weiteren Erforschung stoppt Euch im Südwesten ein heißer Lichtstrahl. Der läßt sich vorerst nicht überwinden, auch der Knopf hilft da nicht weiter. Schließlich kommt Ihr auch ganz im Südosten nicht mehr weiter. Ein Zwergenschmied hält Wache und verlangt von Euch eine Losung. Da erinnert Ihr Euch rechtzeitig an seinen von Euch aus dem Kerker der Elfen befreiten Freund und sagt ihm dessen Namen. Freundlich gewahrt er Euch Zutritt zu einer Höhle, in der Ihr drei Eurer Kämpfer mit notwendiger Panzerung versehen koennt. überseht nicht den Zwerg in der Ecke, der auf Arbeit wartet. Gebt ihm einen Klumpen des Erzes, das Ihr hier gefunden habt, und er wird daraus einen besonderen Schild herstellen. Scharfsinnig überlegt Ihr: " Könnte man damit etwa einen Lichtstrahl reflektieren? " Ihr probiert es aus, und es klappt.

Damit habt Ihr nun das letzte der drei Items gefunden, die Euch den Zugang zum Berg öffnen. Ihr erinnert Euch doch noch an die Hinweise aus der Pyramide? Gebt alle drei am besten dem Magier, und er wird daraus einen neuen Stab zusammenfügen. Habt Ihr inzwischen den Steinschlüssel gefunden, könnt Ihr auch beim Zwergenschmied eine Abkürzung zum Ausgang im Südosten benutzen. Nun erwartet Eure Helden im siebten Level ein Labyrinth von tödlichen Fallen. Hier trefft Ihr zwar auf keine Gegner, aber bis auf die Lichtsprüche versagt sämtliche Magie in dieser riesigen Halle. Zu allem Überfluß kann man hier auch keinen Spielstand abspeichern. Haltet Euch an die südliche Route, wo Ihr nur zwei relativ harmlose Gasfallen passieren müßt. Also jedesmal rasten und dem Charakter, der Wache hält, mit dem Talisman die verlorenen Trefferpunkte zurückgeben. Die Items in den beiden Höhlen überseht Ihr ja sicherlich nicht. Jetzt erreicht Ihr nach einem kurzen Zwischenstop in einer Höhle des sechsten Levels über einen langen Gang wieder das Tageslicht. Hier im Südostteil der Westwelt findet Ihr eine Heilquelle und trefft auf die versteinerte Figur eines Halblings. Diesen solltet Ihr mit einem Stab, zum Leben erwecken. Als Dank dafür gibt er Euch mit dem Steinschwert eine wichtige Waffe zur Bekämpfung des roten Drachens. Kurz darauf steht Ihr vor dem versperrten Zugang zum Vulkan. Ihr habt inzwischen den richtigen Stab und auch die Tageszeit, zu der sich der Berg öffnet, ist Euch bekannt.

Also allen Mut zusammengenommen und auf in den letzten Kampf.

Der Vulkan

Hier im ersten Level gilt es nur, sich durch ein Gängegewirr voller Dreh-, Dunkel- und Schwächungsfelder zum Ausgang im Südosten durchzukämpfen. Zur Not findet Ihr eine Heilquelle im Nordwesten in der Nähe des Eingangs. Ein Stockwerk tiefer befindet Ihr Euch in den vier Bereichen der Elementarier, die Ihr mittels Teleports durchqueren müßt. Ihr beginnt im Feld des Erdelementarier, das voller Dreh- und Kraftfelder steckt. Der Zugang zum Wächter im Zentrum ist über ein Drehfeld im Osten zu erreichen. Nachdem Ihr die "frostige" Frage beantwortet habt, erhaltet Ihr trockenen Lehm und werdet ins Feld des Wasserelementarier befördert. Nach Passieren einiger Geheimtüren und vieler Dunkelfelder trefft Ihr ihn im Südwesten seines Bereichs. Das Wasser, das er Euch gibt, verrührt Ihr mit dem Lehm und läßt Euch nach Südosten ins Terrain des Lufterelementarier teleportieren. Die durchsichtigen Glaswände werden Euch einige Kopfschmerzen bereiten, ehe Ihr im Süden den Zugang zum Zentrum gefunden habt. Für den Lehmklumpen, den Ihr dem Lufterelementarier gebt, erhaltet Ihr einen Schlüssel. Darauf werdet Ihr in den südwestlichen Abschnitt gebeamt, den Ihr auf dem schnellsten Weg durchlaufen könnt. Das Loch im Nordwesten dieses Teilbereichs führt Euch direkt ins Zentrum des Vulkankraters. Habt Ihr den Shaolinstab,

koennt Ihr im Westen einen uralten Eremiten bei seiner Meditation stören. Aber laßt ihn am besten in Ruhe, bevor er Euch verwünscht. Nach einiger Zeit steht Ihr vor dem brodelnden, blubbernden Lavasee. Hier ist guter Rat teuer, oder habt Ihr einen Gegenstand dabei, der groß und stabil genug ist, um der Party als Kahn zu dienen?

Wenn ja, schippert Ihr in den südöstlichen Arm des Lavasees und laßt beim Feuelementarier Euren Schlüssel harten. Haben die Kämpfe Euch zu sehr mitgenommen, koennt Ihr im suedwestlichen Arm des Lavasees hinter einer Geheimtür eine Heilquelle finden. Nun steht der Endkampf kurz bevor. Nachdem Ihr im Süden nach einigen Kämpfen die Tür mit dem Tonschlüssel geöffnet habt, seid Ihr in der Halle des grossen roten Drachens. Jetzt koennt Ihr im Osten hinter einer Geheimtür noch eine Schatzkammer plündern oder gleich den Käfig betreten ( vorher unbedingt abspeichern ).

Der Drache ist kein leichter Gegner. Schwimmt er aber schließlich in seinem Blut, erfüllt Ihr mit einem kurzen Schwung das Orakel und lehnt Euch bequem zurück, um die gut gemachte Schlusssequenz geniessen zu können.

## 1.24 legend of the lost

Spielname: Legend of the Lost

Hersteller: Impressions

Genre: Shoot 'em Up

Level Codes:

1 RHINO

2 STONES

3 LADDER

4 ESCAPE

5 LAVA

6 FINALE

7 EDLER1

8 EDLER2

9 EDLER3

10 EDLER4

11 EDLER5

12 EDLER6

13 EDLER7

Wer aber als Paßwort "EDLER" verwendet, der kann <SHIFT> in den nächsten Level springen.

---

## 1.25 legend of kyrandia

Spielname: Legend of Kyrandia

Hersteller: Westwood Studios (1992)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Wolfgang Unger**

Screenshot:

1

2

3

4

**Komplettlösung 1 (ohne Karten)**

**Komplettlösung 2 (mit Karten)**

## 1.26 legendkyran\_unger

Fables & Fiends, Book One: The Legend of Kyrandia

Nachdem ich letzten Monat keine Zeit für den Test eines Amiga-Klassikers hatte, will ich in dieser Ausgabe wieder ein absolut empfehlenswertes Adventure vorstellen. Es handelt sich dabei wieder um ein Meisterwerk der Firma Westwood Studios, vertrieben vom Mediengiganten Virgin.

Das Spiel erschien im Jahre 1992 für den PC, im darauffolgenden Jahr auch für den Amiga.

Im Märchenreich Kyrandia leben alle Einwohner in vollster Harmonie nebeneinander. Nur der bitterböse Hofnarr Malcolm fügt sich nicht in dieses Bild. Er entflieht aus seinem Kerker und beginnt, Unheil zu stiften. Eines seiner ersten Opfer ist ein unschuldiges Eichhörnchen, das er ganz brutal in die Luft jagt. Nach und nach beginnt er, das ganze Märchenreich zu zerstören. Er läßt den königlichen Zauberer zu einer Salzsäule erstarren und beginnt, die gesamte magische Energie aus dem Land zu quetschen. Nun kommt unser Held, Brandon, in das Spiel. Er ist der Enkel vom Zauberer, aber leider ziemlich jung und unerfahren (was Magie angeht). Brandon muß nun Malcolm aufhalten.

Die Steuerung funktioniert unglaublich einfach. Das Spiel wird nur durch einfaches Anklicken von Orten, Objekten und Personen gespielt. Auch bei Gesprächen gibt es keine verschiedenen

Wahlmöglichkeiten. Obwohl das extrem simpel klingt, dennoch kann man dem Spiel eine gewisse Komplexität nicht absprechen. Sooo einfach ist es auch nicht. Natürlich gehört es dennoch zu den eher einfacheren Adventures. Anfänger werden ihre helle Freude daran haben, aber auch alte Adventure-Freaks wird dieses Spiel sicher ansprechen. Aber welcher alte Adventure-Freak kennt eigentlich Kyrandia nicht? Brandon kann im Spiel nur sehr schwer sterben, aber der experementierfreudige Sadist findet doch ein paar recht nette Todesarten für ihn.

Die animierte Grafik im Stile der LucasArts Spiele (Monkey Island, Indy) und der Sound sind, wie von Westwood gewöhnt, von sehr hohem Niveau. Auch der Humor kommt nicht zu kurz. Ich kann das Spiel nur jedem Adventure-Freak wärmstens ans Herz legen!

Die Festplatteninstallation erfolgt problemlos durch ein Installations-Programm, das Spiel läuft auch am A1200 ohne Probleme. Allerdings sollte man dann das Programm "Kyraa", das u. U. vor dem Hauptprogramm aufgerufen wird, einfach abstellen.

Kyrandia ist auch noch mit 68000-CPU sehr gut spielbar, auf einem schnelleren Rechner (68030) sollte man die Geschwindigkeit der Spielfigur sogar auf "langsam" einstellen, sonst wird sie zu schnell. Ohne Festplatte ist es auch noch spielbar, allerdings muß man dann schon mit einigem Diskwechseln der 9 Disketten rechnen.

Bei Verwendung einer HD braucht Kyrandia mindestens 1,5 MB! 512KB Chip-RAM reichen aber auch dann immer noch aus.

Nachfolger: Kyrandia II, Kyrandia III (Malcolm's Revenge): beide nur für den PC (snief), beides sind super Spiele.

Pressemeinungen:

Powerplay 10/92: 86%, besonders empfehlenswert

Amiga Joker, Sonderheft Adventures: 79%

andere Systeme: IBM-PC

benötigt: irgendein Amiga mit 1 MB (1,5 MB mit Festplatte)

empfohlen: irgendein Amiga mit 2 MB und Festplatte

Name: The Legend of Kyrandia

Company: Westwood/Virgin

Genre: Adventure

Disks: 9

Kopierschutz: Sicherheitsabfrage

Sprache: komplett in Deutsch, gut übersetzt

Wolfgang Unger

---

## 1.27 kyrandia\_komp1

### Komplettlösung

Als erstes solltest Du die Gegenstände die in der Baumhöhle herumliegen einsammeln:

1. die rote Garnet-Kugel
2. die Säge (liegt unter dem Schreibtisch).

Die Schriftrolle die Dir Kallack noch gab, unbedingt mitnehmen.

Jetzt mußt Du Dir noch die hübsch gemachte Geschichte mit den sprechenden Wurzeln an der Wand der Baumhöhle anschauen, danach kannst Du Sie mit "dem Lift" verlassen.

Wenn Du unten bist, solltest Du zuerst nach rechts gehen. An dem Wasserbecken fängst Du die herabfallende Träne auf und läufst zum alten vertrockneten Baum (zwei Felder nach links).

Dort fügst Du den Wassertropfen in die Vertiefung in der Mitte des Baumes ein, und siehe da, er wird zum Leben erweckt.

Jetzt kommt ein kleiner Bub angelaufen und will mit Dir Fangen spielen.

Die Murmel, die er Dir für deinen Erfolg verspricht ist wichtig, also hinterher!

Um ihn zu finden, läufst Du einfach nach rechts bist Du Ihn nicht mehr siehst. An diesem Punkt einfach nach oben laufen, er steht hinter einem Baum und erwartet dich aus der anderen Richtung.

Nachdem er Dir die Murmel gegeben hat, mußt Du diese an dem Altar an die passende Stelle einfügen. Der Altar glüht auf, aber dazu später.

Dann nimmst Du noch eine Rose aus dem Rosenbusch mit. Du brauchst Sie später noch.

Jetzt marschierst Du zur Höhle mit der Brücke an der Dir Hermann der Handwerker traurig erzählt, daß leider die Brücke zusammengebrochen ist, und nur noch die starken Seile übrig sind. Wenn er doch nur neue Planken einfügen könnte! Da erinnerst Du dich an die Säge, die Du in der Baumhöhle gefunden hast. Du gibst Sie ihm, und er macht sich an die Arbeit einen Baum zu fällen. Auf ihn zu warten hat keinen Sinn, er braucht wegen der nicht besonders scharfen Säge etwas länger.

Also auf zu neuen Ufern und zur Kapelle wo Brynn dich erwartet. Du zeigst Ihr als erstes die Schriftrolle, die Dir Kallack gab. Nachdem Sie eine kleine Geschichte erzählt hat, gibt Sie Dir den Auftrag eine Rose zu besorgen. Welch ein Zufall, Du hast ja eine dabei.

Sie verwandelt die Rose in eine silberne Rose und beauftragt dich, diese Rose auf den Altar zu legen. Also ab zum Altar, und die Rose draufgelegt.

Die Rose verwandelt sich zum Kristallamulett, was in deine untere Aktionsleiste rechts eingeblendet wird.

Nun läufst Du zur Höhle zurück und stellst fest, daß Hermann die Brücke vollständig instand gesetzt hat. Jetzt läufst Du hinüber und landest nach der Sicherheitsabfrage in Timbermist Forest.

Hier triffst Du nach einigen Schritten auf die Hütte von Darm und seinem Drachen. Darm ist etwas harthörig, wie Du noch merken wirst, aber er möchte von Dir einen Gänsekiel, um noch besser malen zu können.

Doch zuerst mußt Du die herumliegenden Nüsse einsammeln (Walnuß, Eichel vom Baum pflücken usw.). Diese bringst Du dann zu dem Loch im Boden, und wirfst Sie herein. Jetzt erscheint eine Pflanze und schenkt Dir einen gelben Zauber, der in deinen Amulett aufleuchtet.

Diesen kannst Du gleich anwenden, indem Du den kranken Vogel heilst, den Du ja sicherlich schon gefunden hast. Für die erfolgreiche Heilung gibts den Gänsekiel, auf den Darm schon wartet.

Nachdem Du Darm den Gänsekiel gegeben hast, gibt er Dir den Rat dich um die Edelsteine zu kümmern, und eine Schriftrolle die einen Zauberspruch enthält.

Also auf zur Edelsteinsuche. Diese liegen von nun an überall herum.

Zuerst brauchst Du den Sonnenstein, den Du in der Quelle findest (gut absuchen). Dann findest Du einen Diamanten, und einen Opal.

Wichtig ist auch ein gelber Topaz und ein blauer Stein, die Du mitnehmen muß.

Wie Du an den Rubin vom Baum kommst, weißt Du ja jetzt nach dem Erlebnis mit dem kranken Vogel.

Jetzt noch die Edelsteine in der richtigen Reihenfolge in die Schale auf dem Altar legen (vorher unbedingt abspeichern!!).

Nur ein Tip, Du muß mit dem Sonnenstein beginnen, der Rest ist schnell herausgefunden.

Für eure Mühe erhältst Du eine Panflöte, die Du gleich benötigst.

Doch zuerst solltest Du noch mal zur Quelle tigern, und eine gelbe Tulpe mitnehmen. Jetzt auf zur Höhle und hinein.

Keine Angst, auch wenn Du wieder herausgelaufen kommst, und der fürchterliche Malcolm herauskommt, Du wartest einfach, bis er seine Story erzählt, und sein Messerchen geworfen hat. Das Messer wird flink zurückgeworfen, indem es angeklickt wird. Jetzt flüchtet Malcolm aber nicht ohne den Eingang der Höhle zuzufrieren. Doch dafür gibt es eine Lösung, die Panflöte. Kurz hineingeblasen, und weg ist das Eis.

Jetzt könnt Ihr die Höhle betreten.

---

Eine kurze Information zum Anfang: In der Höhle ist es Dunkel. Wenn Du an einen Feuerbeerstrauch kommst, mußt Du unbedingt eine Beere mitnehmen, die schenkt Dir Licht für 4 Felder. Also deine Laufroure anhand der Karte so planen, daß nach 4 Feldern der nächste Strauch erreicht ist.

(in Feuerbeerräumen oft abspeichern!)

Du mußt das gesamte Labyrinth nach Steinen absuchen, um das Tor wieder zu öffnen, das hinter Dir zugefallen ist. Alles einsammeln!

Wichtig: In Raum 5 findest Du eine Goldmünze, In Raum 3 zwei Wächter die etwas von Dir wollen, aber nicht wissen was (kommt später) und in Raum 2 einen Felsvorsprung den Du (jetzt noch) nicht überwinden kannst.

In Raum 6 kannst Du jetzt noch nicht vordringen, da Du ja nur 4 Felder gehen kannst.

Nachdem Du alle 4 Steine hast, zurück zum Eingang. Jetzt die 4 Steine irgendwohin geworfen, (wohin nur?) und das Tor öffnet sich. Wieder raus aus der Höhle und die Münze in den Brunnen geworfen.

Du siehst wie der Brunnen voll Wasser läuft, und erhältst einen Mondstein, welcher in den Altar bei den Wächtern paßt. Also ab die Post, wieder in die Höhle, zum Wächterraum. Aus Dankbarkeit für Ihre Befreiung bekommst Du jetzt den zweiten Zauber für dein Amulett. Gleich ausprobieren, Du verwandelst dich und nun brauchst Du keine Feuerbeeren mehr.

Jetzt kannst Du auch den Raum 6 (Lavaraum) erreichen, doch ist die Überquerung der Brücke nicht ohne einen Trick möglich (zu heiß).

Du wendest den Zauberspruch der Spruchrolle an, und der Lavasee gefriert.

Jetzt holst Du aus dem dahinterliegenden Raum den Schlüssel und fliegst zum Raum 2, wo Du jetzt den Felsvorsprung überfliegen kannst.

(Wie beim Beamen auf die zwei Punkte klicken) Dann raus aus dem Ausgang an die Frische Luft.

Unbedingt den Apfel mitnehmen (nicht essen, brauchst Du noch).

Jetzt ein bisschen geradeaus laufen, ein Knall, Peng, und wir finden uns in der Hütte von Zynthia wieder.

Zynthia fordert dich auf Ihr mit der Flasche Wasser von der Fontäne zu bringen. Du eilst hin, aber siehe da, der böse Malcolm ist schneller.

Er stiehlt die vierte Kugel am Brunnen und der versiegt.

Also geschwind die Kugel gesucht, Du findest Sie in dem brennenden Busch.

Wie man den löscht darauf kommst Du sicher schnell (denk an die Höhle).

Die Kugel genommen und wieder sprudelt der Brunnen. Die Flasche füllen und zurück zu Zynthia. Die bedankt sich für das Wasser und schickt dich los frische Blaubeeren zu holen. Doch zuerst nochmal eine Flasche mitnehmen und an der Fontäne einen Schluck zu sich nehmen.

---

Jetzt hast Du an deinem Amulett ein drittes Feld gefüllt.

Nachdem Du die Blaubeeren besorgt hast, stellst Du fest, daß Zynthia weg ist. Aber keine Panik, dann brodelst Du Dir deine Tränke selbst:

Wirf zuerst die Blaubeeren und einen blauen Stein in den Kochtopf.

Damit die erste Flasche füllen. Diese kannst Du am Kochtopf stehen lassen, wir kommen noch mal wieder. Du klickst den Teppich an, der da auf dem Boden liegt, und entdeckst einen geheimen Zugang zu einer anderen Welt. Du gehst die Treppe runter und landest auf einer Lichtung. Hier holst Du Dir am Strand die rote Orchidee (Links in der Ecke) und gehst zurück zur Treppe und wieder in Zynthias Hütte.

Jetzt wirfst Du die rote Kugel (Garnet) in den Kochtopf und die rote Orchidee hinterher. Davon zwei! Flaschen füllen.

Dann den gelben Stein (Topaz) und die gelbe Tulpe und eine Flasche füllen.

Wieder die Treppe runter, und zu Zynthias Alchemiestein.

Hier stellst Du eine rote und die blaue Flasche in den Stein und erhältst eine violette Potion.

Jetzt stellst Du die gelbe und die andere rote Flasche in den Stein und erhältst eine orange Potion.

Wieder zurück in Zynthias Hütte suchst Du die goldene Schale und versuchst die Schale haltene Kraft mit deiner blauen Kraft auszuschalten. Das gelingt aber da kommt doch so ein Biest und stiehlt Sie Dir... Wir gehen 1 Feld nach rechts und finden die Baumhöhle dieses "Tiers".

Wie kommen wir nur in diese kleine Tür rein? Also wir trinken die Violette Potion, und kommen jetzt rein.

Doch dieses kleine Viech will von uns was haben, was ihm wertvoll erscheint. Was kann das nur sein? Richtig der Apfel.

Wir verlassen den Baum und finden die Schale neben ihm.

Mitnehmen und ab zu Zynthias Hütte, Durch die Treppe und ab zum Strand.

Du nimmst nochmal eine Orchidee mit, stellst dich in die Mitte des Kreises und trinkst die orangene Potion. Es passiert etwas, Du verwandelst dich, und fliegst auf die Insel.

Am Grab deiner Mutter und deines Vaters legst Du die Orchidee nieder, und dein Mutter stattet dich mit dem letzten Zauber deines Amulettes aus (rot). Du gelangst vor das Tor des Schloßes, machst dich mit dem roten Zauber unsichtbar, nimmst den Schlüssel und öffnest das Tor.

Im Schloß triffst Du nochmal Malcolm der dich aber nicht behelligt.

Im ersten Level findest Du in der Küche das königliche Zepter.

Dann gehe zur Drehtür laufe Durch, verwandel dich in die fliegende Kugel (violett) und fliege bis zu dem Sternenhimmel. Ein Zauberspruch und deine Kraft läßt dich hindurchtreten.

Hinter dem Sternenhimmel findest Du einen goldenen Schlüssel.

Jetzt zurück zur Drehtür und anhand der Bücher einen vierstelligen Code eingegeben. Nur soviel: Das Wort ist jenes, was man mit Türen im allgemeinen so macht bevor man Durchgeht. (Englisch)

Jetzt findet Ihr die Krone im Kamin der Tür.

Ihr geht jetzt die Treppe hoch und findet im zweiten Level den mutierten Hermann. Vorsicht, eine falsche Bewegung und Du bist zweiteilig!!

Also den Zauberspruch (den richtigen natürlich) und Hermann erstarrt.

Ihr könnt jetzt Durchlaufen, und im Raum mit den Glöckchen den Schwengel nehmen, und dann die richtige Melodie spielen. (zuerst Do, den Rest selbst rausfinden) Das Bild fährt hoch, und gibt den zweiten goldenen Schlüssel frei.

Jetzt zurück in Level 1 und die Tür im Salon des Kyrageraumes öffnen. (Zwei Schlüssel)

Jetzt die Krone, das Zepter und die goldene Schale richtig auf die roten Kissen legen, und die Tür zum Kyrageraum öffnet sich.

Malcolm erscheint und schubst ein wenig. Ein Schlag und Malcolm liegt in der Ecke. Jetzt rein in den Raum, den roten Spruch, und den Kugeln von Malcolm ausweichen. Jetzt gibt es nur einen Trick um die Kugeln zu Malcolm zurückzubringen. (kleiner Tip: in dem Raum gibt es drei davon, aber nur einer ist leer)

Nun hast Du es geschafft und Malcolm ist Stein.

Timbermist Forest:

R D-Eingang Zeichenerklärung:

!!

E-A-S-V R = Rubinbaum

!!! E = Eiche

0-0-T-B Q T = ältester Baum in Kyrandia

!!!! B = Brunnen

0-0-0-0 L = Loch

!! H = Serattos's Höhle

L-0-H Q = Quelle

S = Statue

V = Vogel

D = Darm's Hütte

! und - = Verbindungen der Räume

A = Edelsteinaltar

Höhlenlevel:

0-A 0-0-0-0-0-0 Zeichenerklärung:

!!!!!!

2 0-0-0-0-3-\*0-0-0 R 0 = leere Räume

!!!!!!!!!!!! und - = Verbindungen der Räume

0-0 0-\*0-0-R-0-0-0-0-\*0 \* = Räume mit Feuerbeeren

!!!!!!!!!!!! R = Räume mit Steinen

-1-\* 0-R-0-0 0-0 0-0-0-4-0 1 = Eingang zum Labyrinth

!!!!!!!!!!!! 2 = Felsvorsprünge

\*-0 0 0-\* 0 \*-0 \*-0 0-0 3 = Wächterraum

!!!!!!!!!!!! 4 = Edelsteinraum

0-0-0-0-0 0-0-0-0-0 \*Key 5 = Mondraum (Stein)

!!!!!!!!!!!! 6 = Lavaraum

0-0-0-0-5-\*0-0 0-6

!!

0-0-0

1. Level nach Höhle

A-0-0-0-0 Zeichenerklärung:

!!!

C-0 B 0-0-F-0-0-Z A = Ausgang Höhle

!!!!!! F = Fontäne

0-0-0-0 0-S-E Z = Zynthias Hütte

!!!! C = Blaubeerstrauch

0-0-0-0 S = goldene Schale

E = Baumwohnung des Eichhorns

B = brennender Busch

2. Level nach Höhle

S

! Zeichenerklärung:

0-0-0-0-0

!!!! und - = Verbindungen der Räume

0-0 0-0 S = Strand

!!!! T = Treppe zu Zynthias Hütte

T-0-0-0-0 Z = Zynthias Alchemiestein

!!

0 0

!!

0-0-0-0-0

!!!!

0 Z 0-0-0

!!!!!

0-0-0-0-0

1. Level Schloß

S-0-0 Zeichenerklärung:

!

0-P 0 S = Schlüssel

!! P = Sterne

0-0-0-0 X = Saal

!!!! D = Drehtür

0-0-0 0 1-B-K Z = Zepter

!!! T = Treppe

0-0-0 A ! und - = Verbindungen der Räume

!! A = Tür zum Vorraum

D-X X-0-Z 1 = Vorraum des Kyragem

!! B = Tür zum Kyragem

0-X X-0 K = Kyragem Raum

!!

0- T -0

Anhang zu Level 1: Beschreibung der Buchstabenkombination an der Drehtür

linke Seite: rechte Seite:

P G R

A M O

E N

2. Level Schloß

S-X-X-0-S Zeichenerklärung:

H-X X-0-S S = Schlafzimmer

!! H = Hermann

0- 0 -0 T = Treppe

! X = Saal

T ! und - = Verbindungen der Räume

## 1.28 kyrandia\_komp2

Komplettlösung - LEGEND OF KYRANDIA

Am Anfang

Karte

In Großpapas Baumhaus schnappen wir uns den Garnet ( roter Edelstein ) und die

Notiz vom Tisch. Unter dem Tisch versteckt sich eine Säge, die zusammen mit einem Apfel ( aus dem großen Pott ) ebenfalls in unser Inventory wandert. Dann raus an die frische Luft, nach rechts zum " Pool of Sorrow ". Brandon wird hier eine Träne fangen, wenn Ihr auf den Teich klickt. Weiter rechts schwebt ein welches Blatt zu Boden und verwandelt sich in einen grünen Edelstein ( Peridot ). übrigens werdet Ihr auf Euren Spaziergängen durch die Wälder von Kyrandia bunt verstreut eine ganze Kollektion verschiedenster Edelklunker finden, die Ihr Euren Taschen einverleiben solltet. Am " Forest Altar " pflückt man als nächstes eine Rose und eilt zum " Rotting Tree ". Der Tropfen aus dem Tränensee entpuppt sich als Allheilmittel für halbgestorbene Trauerweiden. Merith, ein kleiner drolliger Kerl, der unsere Wunderheilung aus nächster Nähe beobachtet hat, ist begeistert und möchte unbedingt eine Runde " Fangen " mit uns spielen. Tja, eigentlich sind wir ja schon aus dem Alter heraus, jedoch hat der verspielte Bursche einen interessanten Fund gemacht: Eine seltsame Murmel, die wir doch ganz gern mal genauer unter die Lupe nehmen würden. Also hinterher, bis Merith scheinbar verschwunden ist. In südlicher Richtung, am " Cavernous Entrance " trauert Herman um seine Brücke, die momentan einen eher lädierten Eindruck macht. Drückt ihm den rostigen Fuchsschwanz aus Opas Baumhütte in die Gichtkralle, und er wird sich umgehend an die Restauration des zerstörten Schluchtübergangs machen. Wir schauen in der Zwischenzeit mal bei Brynn im Tempel vorbei. Sie dechiffriert nicht nur bereitwillig die Notiz unseres felsigen Großvaters, sondern verwandelt auch die mitgebrachte Rose in eine gar silbrig glänzende Zauberblume, die uns in Verbindung mit dem Forest Altar in den Besitz des magischen Amuletts bringen wird. Auf dem Weg zum Altar begegnen wir erneut Merith, der vor Freude über unser Erscheinen einen wahren Luftsprung vollführt. Nach seinem gekonnten Abgang stecken wir die Murmel, die ihm dummerweise aus der Hosentasche fällt, zu unseren anderen Errungenschaften. Gleich rechts davon stehen wir vor dem ebenfalls reparaturbedürftigen Waldaltar, dem wohl jemand eine Murmel aus der Krone gebrochen hat. Murmel? Na, da haben wir doch zufällig das passende Ersatzteil zur Hand! Also Altar geflickt und die magische Silberrose draufgelegt - schon ist man im Besitz des sagenumwobenen Zauberanhängers. So, jetzt wollen wir doch mal sehen, ob Herman die Hängebrücke wieder zusammengebastelt hat. Tatsächlich, der Weg in die Timbermist Woods ist frei!

Die Timbermist-Woods

Karte

Streng Brynn's Rat befolgend führt unser erster Weg schnurstracks zu Darm, dem Scrollmaster. Der alte Zauberfuzzi beauftragt uns mit der Suche nach einer Vogelfeder, ohne die er sich außerstande sieht, eine angemessene magische

Schritrolle für uns zu entwerfen. Auf unserer Erkundungstour durch den Timbermist gilt es nun drei Dinge aufzustöbern: eine Eichel, eine Walnuß und einen Tannenzapfen. Diese drei Waldfrüchte versenkt Ihr vorsichtig im Erdloch bei der "Deadwood Glade". Eine " Pseudobushiahugiflora " schießt aus dem Boden und vermag Euch den ersten Stein des Amuletts; er besitzt heilende Kräfte. Ein Stück weiter nördlich kauert ein roter Vogel mit gebrochenem Flügel in seinem Nest - wäre doch gelacht, wenn unsere neue magische Kraft dem kleinen Piepmatz nicht helfen könnte! Ein Klick auf den gelben Stein genügt, und der rote Vogel flattert gesund und munter auf und davon. Zurück bleibt nur eine hübsche rote Feder, die wir natürlich umgehend zu Darm verfrachten. Er pinselt uns, wie versprochen, im Gegenzug einen Schritrolle mit magischen Kräften. Wenn Ihr wollt, dürft Ihr sie ruhig mal ausprobieren ( schaltet aber vorher die Heizung an ). Darms Rat, unsere " Birthstones " zu finden, folgend, spazieren wir zum " Bubbling Spring ". Am Grund des dort entspringenden Baches findet sich der erste Geburtstagsbucker, der SUNSTONE. Ihn transportieren wir, wie alle anderen unterwegs gefundenen Edelsteine und Juwelen zum " Marble Altar ". Hier müssen nun die vier richtigen bunten Steinchen, in richtiger Reihenfolge in die goldene Schüssel auf dem Altar gelegt werden. Leider ist eine Angabe der korrekten Kombination nicht möglich, da diese von Spiel zu Spiel verschieden ist. Nur eines ist allen Kombinationen gemein: Der SUNSTONE ist der erste Birthstone. Die anderen drei sind ganz gewöhnliche, überall zu findende Edelsteine. Der Rubin ( sehr wahrscheinlich einer der Birthstones ) wächst nur auf dem Ruby Tree. Bei dem Versuch, einen der glitzernden, roten Steine zu ergattern, widerfährt Brandon das " Adam-Syndrom " : Eine Schlange beißt ihm in die Pfote. Aber alles kein Problem, nach erfolgreicher Rubin-Ernte verpassen wir Brandon durch einen Klick auf den gelben Amulettstein wieder eine gesündere Gesichtsfarbe. Habt Ihr's schließlich doch geschafft, Eure Steinchenreihenfolge herauszufinden, spuckt der Altar eine Panflöte aus. Mit dieser Tröte bewaffnet, wagen wir uns in " Serpents Grotto ", wo good old Malcolm uns das erste Mal ans Leder will. Der großenwahnsinnige Spaßmacher glaubt doch tatsächlich, uns mit einem Messer treffen zu können - werft ihm seinen Zahnstocher postwendend zurück und werdet Zeuge, wie der mächtige Malcolm das Hasenpanier ergreift. Um uns an einer Verfolgung zu hindern, friert er vor seinem Verschwinden noch fix den Eingang zur Höhle zu - doch die schrägen Töne unserer Flöte bringen jedes Eis zum Schmelzen! Bevor wir uns jetzt in den gefährlichsten Teil des Spiels aufmachen, solltet Ihr alle Gegenstände, außer der Schritrolle vor dem Höhleneingang ablegen.

Serpents Grotto

Karte

Die Grotte ist ein riesiges Labyrinth, ziemlich dunkel und äußerst gefährlich ( also öfters mal ans Zwischenspeichern denken ! ). Wenn Ihr wollt, dürft Ihr freilich gerne Eurem Forscherdrang nachgeben und auf eigene Gefahr die Tiefen der Drachenhöhle ausloten. Für die "Beamten " unter Euch hier der sichere und gemütliche Weg durch die Dunkelheit, ausgehend vom " Natural Mineral Pool ": Rechts, rechts, rechts, dreimal "Fireberries" nehmen, nach oben, eine Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, runter, drei Feuerbeeren aufnehmen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Felsbrocken aufheben, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, zwei Feuerbeeren pflücken, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, rechts zum " Pantheon of Moonlight "laufen. Hier mit den violetten Irrlichtern sprechen, weiter nach rechts, drei Fireberries ernten, runter, den Fels aufheben, eine Fireberry ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, links, Feuerbeere ablegen, runter, zwei Feuerbeeren mitnehmen, runter, Feuerbeere ablegen, runter, Feuerbeere ablegen, rechts zum " Cavern of Twilight " begeben. Die Goldmünze, sowie der Stein rechts im Bild wird eingesackt, dann wieder nach rechts, drei Feuerbeeren einstecken, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, links, Feuerbeere ablegen, nach oben, eine Feuerbeere nehmen, nach oben, den Felsbrocken aufheben, eine Feuerbeere ablegen, runter, drei Feuerbeeren abzupfen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Feuerbeere ablegen, rechts, Feuerbeere ablegen, runter, zwei Feuerbeeren aufnehmen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben. Ihr befindet Euch in der " Cavern of Emeralds ". Zwei Emeralds einsacken und die glitzernde Höhle nach oben verlassen. Eine Feuerbeere ablegen, rechts, zwei Feuerbeeren abreißen, rechts, Feuerbeere ablegen, nach oben, Felsbrocken aufheben, Feuerbeere ablegen. Brandon sollte nun fünf Felsbrocken, zwei Emeralds, eine Goldmünze und eine Schriftrolle in seinen Taschen verstaut haben. Richtig ? Dann auf, zurück zum Fallgitter ! Ihr findet doch locker alleine zurück, oder ? Ach so, ja ja, die Beamten unter Euch . . . na gut hier ist der Rückweg: Runter, zweimal links, zweimal runter, links, nach oben, links, nach unten, links, nach unten, rechts, nach unten, dreimal links, dreimal nach oben, rechts, zweimal nach oben, dreimal nach links, nach unten, links, zweimal nach unten, links, zweimal nach oben, links, nach unten, links, und da wären wir. Laßt Brandon nun alle Steine in die Waagschale werfen - das Gitter öffnet sich, und wir können unsere gequälten kleinen Lungenbläschen mit reichlich Frischluft füllen. Wieder in den Timbermist Woods traben wir gemütlich zum " Ancient Well "und schnippen nach alter Tradition die goldene Münze in den Brunnen, schon halten wir einen MOONSTONE in den Händen, den die violetten Leuchtkugeln am Pantheon of Moonlight seit einiger Zeit schmerzlich vermissen. Macht Euch also wieder auf die Socken, es geht abermals in die Drachenhöhle. Vom

Fallgitter aus führt folgender Weg zum Pantheon: Rechts, nach oben, rechts, nach unten, nach unten, rechts, nach oben, nach oben, rechts, nach oben, rechts, rechts. Setzt hier den MOONSTONE in den Altar ein. Die beiden lila Leuchtbällchen freuen sich wie die Wurstbrote und verschmelzen als Dank mit Brandons Körper - der zweite Stein unseres Amuletts färbt sich violett. Die neue magische Kraft wird selbstverfreilich auf der Stelle angetestet: Ein Klick auf den violetten Stein, und siehe da, Brandon schwebt als gleißendes Mondlicht durch die Prärie. Gleitet in Eurer momentan etwas diffusen Körperform bis zum River of Fire: Viermal rechts, zweimal runter, links, runter, links, runter, viermal rechts, runter und rechts. An diesem recht schweißtreibenden Ort mit Lavafluß und Feuerkaskaden nimmt Brandon automatisch wieder normale Gestalt an. Mit der magischen Schriftrolle von Darm verschaffen wir uns die nötige Kühlung, um ungeröstet über die Brücke nach oben zu schreiten. Hier oxidiert ein eiserner Schlüssel vor sich hin - soll er doch einfach in unserer Hosentasche weiterrosten ! über die Brücke wieder am Ausgang der nunmehr eisigen Grotte angelangt, spielen wir erneut rosa Sternchenschwarm und schweben ab in den Faeriewood: Links, nach oben, dreimal links, viermal nach oben, fünfmal nach links, runter, links, zweimal nach oben, nach rechts, und raus aus der muffigen Gruft.

Faeriewood

Karte

Zwei Screens weiter rechts befördert ein Ast Brandon in das Land der Träume. Erst in Zanthia's Behausung erwacht unser Dornröschen wieder aus seinem Zwangsnickerchen. Nach einem kurzen Plauderstündchen mit der großen Hexenmeisterin erhalten wir den Auftrag, eine Pulle magischen Wassers aus dem " Enchanted Fountain " zu besorgen. Schnappt Euch also die leere Flasche und wandelt flotten Schrittes zum Fountain. Malcolm, des Teufels Alleinunterhalter, wartet hier bereits darauf, Euch einen dicken Strich durch die Rechnung zu ziehen. Er klaut eine der magischen Lampen des Springbrunnens, woraufhin dieser keinen Milliliter des magischen Nasses mehr enthält. Der Schelm des Gehörnten scheint jedoch nicht gerade einfallsreich in der Auswahl seiner Verstecke zu sein: Bei einem kurzen Waldspaziergang entdecken wir einen brennenden Ast, der als Tarnung für das verschwundene Brunnen-Utensil dienen soll. Lächerlich ! Mit Darms magischem Geschreibsel ist der Brand im Nu gelöscht und das gute Stück in unserem Besitz. Am Enchanted Fountain montiert man daraufhin die fehlende Lampe, füllt die Flasche mit der kostbaren Flüssigkeit und kippt sich das Zeug gleich mal hinter die Binde - der dritte Stein des Amuletts leuchtet blau auf. Füllt jetzt ein zweites Mal die Pulle und bringt den guten Stoff zu Zanthia. Allerdings benötigt sie für ihre Zaubetränke noch einige frische Blaubeeren.

Dreimal dürft Ihr raten, wer die Blaufrüchte herankarren darf ! Leert also Eure Taschen, latscht zum " Cascading Waterfall ", reißt vier, fünf Blaubeerbüschel vom Strauch und bringt sie ins Haus der Zauberin. Zanthia ist auf und davon! Aber was soll's, Zaubertänke mixen kann doch nicht so schwer sein. Als erstes würzen wir ihren Sud mit zwei der mitgebrachten Heidelbeeren die Suppe färbt sich bläulich. Für die Zubereitung der Zaubertänke ( bzw. den weiteren Verlauf ) sind folgende Gegenstände aus den Timbermist Woods erforderlich: Ein Sapphire, ein Ruby, eine Tulip, ein Topas, ein Apfel und eine Rose. Lauft zum Cavernous Entrance, klickt den violetten Stein an, fliegt in die Serpents Grotto, so weit es geht nach unten, dann immer weiter nach links, bis Ihr im Timbermist wieder Eure ursprüngliche Gestalt annehmt. Besorgt die Zutaten und schwebt auf gleichem Weg zum Faeriewood zurück. Entledigt Euch in Zanthia's Labor von der schweren Last und klickt den Teppich auf dem Boden an. Ein Geheimgang, der in einen versteckten Teil des Waldes mündet, sticht sofort ins müde Abenteuerauge. Im Norden des geheimen Gebietes offenbart sich uns eine " Tropical Lagoon ". Hier wachsen die Exotic Flowers, weitere Bestandteile für unsere Zaubermixturen. Mit frisch gepflückten Exoten eilen wir in das Zauberlabor zurück und beginnen mit der Herstellung der Tränke. Vergewissert Euch vorher, daß genügend leere Flaschen zur Hand sind ( vier Stück ). Wenn nicht, lauft in den Wald und betretet anschließend wieder die Hütte der Hexenvettel, bis ausreichend Leergut zur Verfügung steht. Der Sapphire und die Blaubeeren wandern nun in den Topf. Eine Flasche wird mit der tiefblauen Flüssigkeit gefüllt. Der nächste Trank entsteht durch Einbringen von Ruby und Exotic Flower in den großen Pott. Wir entnehmen gleich zwei Flaschen des blutroten Gebräus. Als letztes färbt man die aufgesetzte Suppe mit einem Topas und einer Tulip gelb. Auch hiervon eine Flasche abfüllen und gleich mit den vier Tränken durch den Geheimgang zu den " Crystals of Alchemy " eilen. Plaziert eine rote und eine blaue Flasche Saft in die Vertiefungen, ein violetter Magietrank erscheint. Die gelbe und die rote Bottle mixt der kristallene Barkeeper zu einem orangen Cocktail zusammen. Jetzt kümmern wir uns mal um den " Royal Chalice ". Das königliche Trinkgefäß schwebt so mir nichts dir nichts mitten im Wald herum, zu hoch, um es mit bloßen Händen zu erreichen. Aber wozu haben wir denn unser schönes Amulett ? Flink den blauen Stein aktiviert, und schon haben wir den Kelch, na ja, zumindest fast. Ein Bild weiter rechts stehen wir vor der Tür des diebischen Kobolds. öffnet die Tür und genehmigt Euch den violetten Trank. Der kleine Kerl schlägt uns ein Tauschgeschäft vor: Gral gegen etwas Gutes - gebt ihm einen vergammelten Apfel ! Schnappt Euch draußen vor der Tür Euren Becher und beget Euch zur Tropical Lagoon. Der freie Platz, geschmückt mit den güldenen Einhörnchen erinnert verdammt an einen Hubschrauberlandeplatz. Warum also nicht auf die Plattform

stellen und einen Schluck oranges Zauberwasser nehmen ? Doch halt, halt ! Bevor Ihr diesen Gedanken in die Tat umsetzt, ist ein prüfender Blick in Eure Hosentaschen angesagt: Ein Schlüssel, die Rose und der Pokal sollten nicht fehlen. Alles da? Dann guten Flug !

Die Insel des Königs

Sicher auf dem Eiland gelandet, geht's nach rechts. Am Grab der verstorbenen Eltern legt man die Rose nieder. Mutters Geist, entzückt von dem welken Rosenstengel, versorgt ihren Sohnmann daraufhin nicht nur mit klugen Sprüchen, sondern auch mit dem letzten, dem roten Amulettstein. Am Tor der alten Burg angelangt kommt der rote Zauberstein auch schon zu seinem ersten Einsatz. Danach steckt man den Schlüssel ins Schlüsselloch und verschafft sich Zutritt zum Schloß.

Castle Kyrandia

Castle Kyrandia - Erdgeschoss

Castle Kyrandia - 1. Stock

In der Eingangshalle verklickert uns Malcolm seine " Hausordnung ", wünscht einen angenehmen Aufenthalt und verschwindet in den finsternen Gängen des alten Gemäuers. So ein mieser Gastgeber, nicht mal einen Begrüßungsimbiss hält er für seine Besucher bereit! Tja, dann werden wir uns eben selbst eine Stulle schmieren. In der Küche findet sich zwar nichts zu mampfen, dafür aber eine der königlichen Insignien: Das Zepter. Den Zahnstocher des Herrschers unauffällig in die Tasche gesteckt, und ab über die " Great Hall " in die Bibliothek " Small Study " geeilt. Zieht hier nur die Bücher " O-pal ", " P-otions ", " E-nchantment " und " N-ature " aus den Regalen - der Steinkamin mit den furchterregenden Beißerchen offenbart ein weiteres Königszeichen: die Krone. Klar, daß auch die Kopfbedeckung des Königs in unser Inventory wandert, bevor wir über die " Castle Entry Hall " in den ersten Stock laufen. Rechts in einem " Bedroom " steht ein Glockenspiel. Auf dem Weg dorthin treffen wir Herman, den Brückenwächter, wieder. Er ist inzwischen ein bißchen auf dem Zombie-Trip und meint, uns unbedingt mit seiner Säge kitzeln zu müssen. Der gelbe Amulettstein sollte ausreichen, um ihm den Strom abzdrehen. Am Glockenspiel schnappt man sich das kleine Hämmerchen und spielt die Tonfolge DO, FA, MI, RE ( für Unmusikalische: grüne Glocke, weiße Glocke, goldene und zum Schluß blaue Glocke ). Der Safe öffnet sich und gibt einen kleinen goldenen Schlüssel frei, der zusammen mit einem zweiten Goldkey das große Portal der Great Hall entriegelt. Auf der Suche nach dem zweiten Türöffner verschlägt es uns wieder in die Bibliothek. Die Steinfratze am Kamin begutachtend, dreht sich plötzlich die Wand, und wir stehen unverhofft in den Katakomben des Schlosses. Tastet Euch nun die Gänge entlang, bis zu einem grünen Kraftfeld mit kleinen Sternchen. Der

---

blaue Stein des Amuletts schafft uns auch dieses Hindernis vom Hals. An einer Stelle wird Brandon schließlich unter einem leicht hervorgehobenen Stein fündig: Der zweite Schlüssel zum Portal. Also nichts wie raus aus dem finsternen Dungeon und flink die große Tür in der Great Hall mittels der beiden Keys geöffnet. Tretet ein, bringt Krone, Zepter und Gral mit hinein. Plaziert des Königs Insignien auf die dafür vorgesehenen Podeste: die Krone in die Mitte, das Zepter links und den Gral rechts. Das Tor zu Eurer Rechten gibt den Weg in das " Chamber of the Kyragem " frei. Doch bevor Brandon auch nur einen einzigen Schritt in Richtung heilige Kammer unternehmen kann, stellt sich ihm Malcolm, der höllische Narr, in den Weg. Nach kurzer Unterredung zimmert Brandon seinem Widersacher eine und bewegt sich in die Kyragem-Kammer. Stellt Euch hier schleunigst vor den rechten Spiegel und klickt ein letztes Mal auf den roten Amulettstein. Die Legende Kyrandias hat sich erfüllt, Malcolm ist vernichtet, und das idyllische Kyrandia ist friedlich und schön wie eh und je.

## 1.29 legend of valour

Spielname: Legend of Valour

Hersteller: U.S. Gold (1993)

Vertrieb: Leisuresoft

Genre: Rollenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 65 %

Sound: 56 %

Motivation: 67 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Wolfgang Unger](#)

[Komplettlösung](#)

Cheats:

GELD-CHEAT

Suche einen Schatz und nimm ihn auf. Dann finde eine Person und wirf diesen Schatz auf sie. Nun wird die Person einen Geldsack fallen lassen. Und denke immer daran, daß die Leute mit dem meistem Geld fast immer Frauen sind.

Freezer: C4F770 - Stärke

C4F771 - Intelligenz

C4F772 - Gesundheit

C4F773 - Tempo

### 1.30 legendval\_unger

Legends of Valour (LOV)

"Lov für nur 19,90,- DM bei Wial? Das kann ich mir doch gerade noch leisten!", dachte ich mir und bestellte aufgrund des Inserates sofort telefonisch. Nach drei Wochen war das Spiel immer noch nicht da, also rief ich bei Wial an. Dort wurde mir mitgeteilt, daß Lov ausverkauft ist und nicht mehr lieferbar sei. Pech gehabt. Umso überraschter war ich zwei weitere Wochen später, als mir der Briefträger plötzlich ein Päckchen mit Lov vorbeibrachte. Da ich immer noch Interesse am Spiel hatte, nahm ich es an.

Das erste, was einem auffällt, ist der aufwendige Packungskarton. Der Karton ist wie ein altes Buch aufgemacht, schaut recht edel aus. Im Inneren befinden sich vier Disks sowie eine ganze Menge an sonstigen Beilagen. Als da wären: das gute deutsche Handbuch, eine große Karte der Stadt (noch nicht völlig ausgefüllt), ein Brief zur Einleitung in das Spiel, eine Zeitung mit Werbeprospekt aus der Spielwelt, dazu noch zwei Referenzkarten und ein Codewheel mit extra Kurzhinweis. Das alles in deutsch. Nicht schlecht, oder?

Neugierig geworden lege ich mir zuerst Sicherheitskopien an und installiere das Spiel dann auf HD. Alles kein Problem.

Die Einleitungsstory, kurz gefaßt: Der Spieler kommt in eine große fremde Stadt, um seinen dort verschwundenen Cousin Sven zu suchen.

Unter der Stadt gibt es natürlich noch ein paar Dungeons voller Monster.

Die Darstellung erfolgt wie bei Ultima Underworld/Doom in 3D-Grafik. Leider ist diese nicht sonderlich schön. Auch ist nicht besonders viel zu sehen, die meisten Gebäude sind innen fast völlig leer. Auch auf den Straßen tut sich wenig. Die wenigen umherlaufenden Leute sind dazu noch recht dämlich. Es ist beispielsweise möglich, in fremde Häuser zu gehen, ohne daß sich darin befindliche Personen daran stören.

Die Handlungsmöglichkeiten sind recht eingeschränkt, es fehlt ein eigener Inventarblidschirm. Die Charaktererstellung funktioniert recht simpel, immerhin darf man das Gesicht seines Helden ein wenig ändern. Das Spiel hat den Untertitel: Vol I - the Dawning. Ein zweiter Teil ist dennoch nie erschienen. Wahrscheinlich war es nicht sehr erfolgreich. Das verwundert auch nicht, wenn man es sich genauer ansieht. Es gibt wirklich bessere Spiele. Allerdings auch

---

schlechtere. Empfehlen kann ich es nur echten Rollenspielfreaks.

Auf einem A 500 läuft es etwas langsam ab, auf einem A 1200 genau richtig. Bei einer Turbokarte (Blizzard 1220/4MB mit 28 Mhz) wird es fast schon zu schnell.

Hersteller: U.S Gold

Genre: Rollenspiel

Disks: 4

Sprache: vollkommen deutsch, brauchbar übersetzt

benötigt: Amiga 500 mit 1MB

empfohlen: Amiga 1200 mit Harddisk

Wolfgang Unger

## 1.31 valour\_komp

Komplettlösung - LEGENDS OF VALOUR

Am Anfang

Sofort nachdem man die Stadt betreten hat, besorgt man sich im Gebäude östlich vom Zollhaus die Siebenmeilenstiefel; das erhöhte Tempo schont die Nerven. Dann mietet man sich, so noch Geld da ist, im Reisegasthaus ein. Das Essen kostet dann nur noch die Hälfte. Nun in die Kriegergilde eintreten.

Aufgabe 1

Den Bronzehelm aus der Rüstkammer besorgen. Dort bekommt man zwar nur den Hinweis, in der Frachtmeisterei zu suchen, kann Dafür gleich die kraftverstärkenden Handschuhe mitnehmen, die im Obergeschoß liegen. Nachdem man den Helm aus der Frachtmeisterei zur Gilde gebracht hat ( Helm in die Hand nehmen, in den Schalter laufen und Geschäft wählen ), ist man bereits Mitglied. Der 2. Auftrag ist dann schon kniffliger. Man trifft sich mit Krieger Orlak im Casino und erfährt, daß in Haus Nixenruh der salzige Kapitän zu treffen und Schmuggelware zur Gilde zu bringen sei. Den salzigen Kapitän im Nixenruh findet man eh nicht. Deshalb lassen wir Nixenruh aus und gehen gleich zum Bootshafen in die äußerste südöstlichen Ecke. Dort steht das Schmuggelgut auf einem Tisch. Zurück zur Gilde und aufsteigen. Der nächste Auftrag führt uns zum zoolatrischen Institut - universal Bisswundengegengift holen. Dort liegt natürlich nur ein Stein, der Fledermausbetäuber und eine Spruchrolle auf der steht, wie man ihn benutzt. Also auf zum Glockenturm, in den Untergrund und eine rote Vampirfledermaus töten. Die sammeln wir ein und bringen sie ins Institut darüber zurück. Dort ist man darüber so glücklich, daß man uns das Gegengift gibt, mit dem wir in der Hierarchie der Gilde aufsteigen können. Bei der nächsten Aufgabe zeigt sich die Konkurrenz der Gilden. Wir sollen die Herausforderung in der

Söldnergilde annehmen und Champion der Todesgrube werden. Also ein Blick aufs nächste schwarze Brett geworfen, wann die Kämpfe stattfinden und jeweils Nachts über das Söldnergefängnis in den Untergrund zur Todesgrube. Dort wartet der angekündigte Gegner auf seine Abreibung, die wir ihm prompt zukommen lassen. Nach den drei Kämpfen liegt auf einem der Stalagmiten der Siegeslorbeer, den wir nun stolz zur Gilde tragen.

#### Das Medusenhaupt

Die letzte große Tat in der Kriegergilde. Dazu betritt man die Unterwelt im suedoestlichen Haus der Asegir-Gilde und haut in der Höhle der Medusa den Kopf ab. Die dazu benötigte Axt findet man ebenfalls dort. Also vorsichtig um die Medusa herumlaufen, bis man die Axt hat. Den Kopf nehmen wir natürlich nicht sofort mit, sondern holen uns erst einmal den Sack aus der Kammer im Norden, den wir dann, wenn wir über dem Medusenhaupt stehen, benutzen. Den vollen Sack liefern wir in der Gilde ab und sind ab dann der Chef. Nun öffnen sich uns dort alle Türen und wir zahlen fortan keine Miete mehr. Dafür bekommen wir aber auch keinen Lohn.

#### Die Rolle der Wahrheit

In dem uns nun zustehenden Chefraum liegt ein Totenschädel, den wir für spätere Zwecke in unserer Herberge bunkern. Nun treten wir den Asegirs bei und besorgen zunächst den Trank der Beurteilung. Dieser befindet sich in der letzten Zuflucht, die im gleichen Gebäude wie Hermods Palast residiert. Wir betreten das Haus in der Mitte der Südfront und finden den Trank in einer der Einzelzellen. Zurück in der Gilde, stellen wir uns der nächsten Prüfung: Die Rolle der Wahrheit von Schutzgott Forseti zu holen. Die liegt in der Unterwelt, die wir diesmal durch das Gerichtsgebäude betreten. Nachdem wir sie abgeliefert haben, möchte man von uns beim nächsten Job die mystische Tafel aus dem Grab der Mumie. Also wieder in den Untergrund, diesmal im Gebäude westlich des Steinkreises, und zum Grab der Mumie vorarbeiten. Dahinter kommen wir an eine Tür, die von zwei Stalagmiten flankiert wird. Auf einer der beiden liegt eine goldene Pyramide, die wir flugs einstecken. Um die Tür zu öffnen, brauchen wir aber noch eine zweite davon, die auf den anderen Sockel gesetzt werden muß. Wir können also entweder warten bis die Auftragszeit verstrichen ist, uns den Auftrag noch mal geben lassen und die verwahrte Pyramide zu der nun wieder dort stehenden stellen, oder wir bringen die eine Pyramide zum Fälscher in der Diebesgilde ( Pyramide in der Hand und Service wählen ) und lassen uns ein Replikat machen. Hinter der Tür findet sich dann auch die Tafel, die wir zum Aufstieg brauchen. Zurück in der Gilde erfahren wir, daß auch die guten Asegirs ihren Logenzwist hegen, denn als nächstes sollen wir das Allerheiligste der Loki-Bruderschaft mit Pech beschmieren.

---

### Im Allerheiligsten

Pech bekommt man natürlich beim Schiffszubehörladen, sprich Krämer, und den leeren Eimer liefern wir als Beweis wieder ab. Die letzte Aufgabe besteht darin, von drei in einer der Gildenzimmer stehenden Kelche den richtigen zu wählen und anzufassen, alle anderen sind tödlich. Wenn Ihr Euch den Spaß gönnen wollt, den Riesenkraken zu sehen, dann folgt den Anweisungen des Djinns, der Euch erscheint, wenn Ihr die Lampe benutzt, und erlegt zunächst eine Fledermaus ( richtig, im Glockenturm waren welche ). Dann legt ihr den Fledermausimbiss auf den Tisch vor der Tür nach Süden im Nidavellir und öffnet die Tür. Die Augen des Riesenkraken sollten nun eigentlich die Farbe des richtigen Kelches haben, tatsächlich aber sind sie schwarz. Weil sie aber so schön blaßgelb umrahmt sind, entscheiden wir uns also für den gelben Trank, bringen die Lampe zurück und werden Gildenchef. Von nun an haben wir auch hier freien Zutritt zu allen Räumen, so daß wir in unserem Chefzimmer nun den uns zustehenden zweiten Schädel an uns nehmen und im Hotelzimmer aufbewahren.

### Die Diebesgilde

Um in der Diebesgilde aufgenommen zu werden, müssen wir erst unsere Mitgliedschaft in der Kriegergilde kündigen und den Eingang zur Diebesgilde finden. Dieser liegt im Schlangenkopf, von wo wir über den Umweg durch die Unterwelt in die Gilde kommen. Einfacher ist es, die Gilde durch das Fenster im Norden zu betreten. Die erste Aufgabe ist schnell erledigt. Wir gehen zum Tempel des Set, reißen uns den Opferstock unter den Nagel und liefern ihn brav ab. Als zweites klauen wir den Behörden im Finanzamt die Steuern eines Tages und bringen diese ebenfalls zurück. Die Baupläne der Gilde besorgen wir uns als nächstes vom Architekten. Sie liegen im Obergeschoß des Architektenhauses, das wir durch ein Fenster im Innenhof betreten. Aber Vorsicht: Die Stadtwache ist hier sehr wachsam! Nach dieser Prüfung sollen wir eine Woche lang mit Grauffell, dem Anarchisten, zusammenarbeiten, den wir um Mitternacht im Gehängten treffen. Dieser teilt uns mit, daß wir eine steinerne Urne aus dem Gefängnishof im Schloß holen und auf den Tisch in der Arena der Soeldnergilde stellen sollen. Auf dem Weg dahin statten wir der Schreibstube einen Besuch ab, und nehmen das Buch der Beschwörung mit. Nach dieser Aktion gibt Grauffell uns sein Gütesiegel, das wir stolz zur Gilde tragen.

### Die verbotene Stadt

Der letzte Job führt uns in die verbotene Stadt ( richtig, das " Witches Meadow " auf der Karte, in das kein Weg führt ). Rein soll man durch den Untergrund und raus auf dem unbekanntem zweiten Weg. Also wieder zum Gehängten, Würger Blutaxt treffen und ansprechen. Der faselt sich irgendwas Unverständliches in den Bart und rückt die Karte nicht raus. Also beklaunen oder hauen wir ihn bis wir die

Karte haben und folgen ihr dann. Den Edelsteinfelsen, den wir von dort mitzubringen haben, findet man natürlich in der Halle der Steine im Nordosten. Nun benutzen wir den zweiten Ausgang, indem wir im Westen, etwas südlich des Casinos, hinter einem Baum durchs Fenster gehen und das Haus durch die Tür in der Westseite verlassen. Zurück in der Gilde bekommen wir wieder freien Eintritt in alle Zimmer und besorgen uns den dritten Schädel aus unserem Gildezimmer. Um nun der Set-Gemeinde beitreten zu können, verlassen wir die Asegirs. Danach besorgen wir als erste Aufgabe die heilige Kugel, die beim Juwelier rumliegt. Auch der zweite Job ist nicht besonders aufregend. Bloß eine Flasche mit Götterblut vom Einbalsamierer holen; schnell gemacht. Hernach sollen wir den Test des Schlangeneis bestehen. Eine repräsentative Umfrage in der Bevölkerung führt uns zum Schrein ( nicht verwechseln mit Njord's Schrein! ) und von dort in die Unterwelt. In der Brutkammer liegen gleich mehrere Eier rum, von denen wir eins mit einem Blitz bearbeiten. Den entstandenen königlichen Edelstein tragen wir zur Gilde zurück, die als nächstes den Amboß der Macht haben will. Dazu nehmen wir den Schlüssel, der nun in der Tempelhalle auf dem Tisch liegt, betreten den Untergrund im Walkürenweg und dringen mit dem Schlüssel in der Hand ins Walhalla ein. Der Amboß, den wir im Osten finden, ist natürlich viel zu schwer zum Tragen. Praktischerweise liegt aber eine Rolle der Kraft im nördlichen Nebenraum, die wir dazu benutzen können, uns Bärenkräfte anzuhexen. übrigens nicht wundern, wenn auf der Rolle " Sturmesrätsel 1. Teil " steht. Dies ist ein Programmierfehler, der bei manchen Gegenständen die Inschriften vertauscht (auf dem Fledermausbetaeuber steht z.B. auch: Pläne der Diebesgilde). Funktionieren tut trotzdem alles so wie es soll. Zuletzt müssen wir den Setianern nur noch die Schwanzrassel einer Jotunheim Lamia, das sind die hautfarbenen, anschleppen.

Im Set-Tempel nach unten, die Lamia aufsuchen und blitzen, was allerdings nur nachts zum Erfolg führt. Die Schwanzrassel bleibt übrig und wird zurückgetragen, was uns zum Gildenmeister macht und uns den letzten Schädel einbringt, der in unserem Zimmer auf uns wartet. Nun gehen wir zum zoolatrischen Institut und besorgen uns dort in der Unterwelt das Schutzamulett. Dazu brechen wir in den Käfig des Humanus Reptilu ( Echsenmenschen ) ein und folgen dem dahinterliegenden Gang bis zur Höhle, in der wir das Amulett auf einem Stalagmit finden. Die Sichtsphäre liegt ebenfalls im Untergrund. Betreten beim Juwelier, und Sichtspaere, die zwischen zwei Gittertüren liegt, abholen. Zusammen mit dem Buch der Beschwörung, den Schädeln und dem Zeiteisen sind wir nun gerüstet für die Dämonenbeschwörung. Also treppab im Gebäude westlich des Steinkreises, durch die Gruft und die königliche Krypta in die innere Gruft. Dort plaziert man die Schädel gemäß ihren Bezeichnungen, den des Nordens im Norden, den des Südens im

---

Süden usw. und nicht nach dem Bild in der Sichtsphaere ! Dann wartet man bis nachts und benutzt das Buch der Beschwoerung.

#### König Wilf

Es erscheint der Dämon und sagt uns, daß wir lediglich noch dem alten König Wilf Bescheid sagen müssen, um wieder Gerechtigkeit in Mitteldorf einkehren zu lassen. Dieser sitzt in der Unterwelt in einer Kammer im Zentrum von Mitteldorf.

Um dorthin zu kommen, entert man die Katakomben im Südwestturm des Schlosses und schlägt sich bis dorthin durch. Der König ist ein echter Langweiler und hat uns nicht mehr zu sagen, als daß er hofft, von uns aus seinem Exil befreit zu werden. Keine weiteren Aufgaben, keine Hinweise, keine Gegenstände. Tja! Außer, daß wir nun jeden nach dem Verbleib von Sven fragen können und von jedem die Antwort: " Hat die Stadt verlassen " bekommen, tut sich nun nichts mehr. Da wir die Stadt nicht verlassen können, um nach Sven zu suchen, hat sich unser Part wohl mit diesem unrühmlichen Ende erschöpft. Kein Finale, keine Endanimation und keine Lobeshymne, höchstens die Hoffnung auf den zweiten Teil, wo diese Versäumnisse dringend nachgeholt werden sollten.

#### Tips und Tricks

Nehmt euch unbedingt eine Rüstung von zu Hause mit! In der Stadt gibt's nämlich keine. Dafür liegen überall Waffen rum, es schadet also nicht, wenn euch mal eine verloren geht. Verschlossene Türen gehen häufig mit einem Fußtritt ( Spacetaste ) auf, wenn man Mitglied der Kriegergilde ist. Wenn es den Eintritt in andere Gilden nicht behindert, kann man in einer Gilde drei bis vier Stufen aufsteigen und von dort regelmäßig Lohn kassieren; erst als Gildenchef arbeitet man ehrenamtlich. Solltet Ihr in einem der Geschäfte eine Sanduhr angeboten bekommen, gibt's nur eins: mitnehmen. Bei einigen Aufgaben ist es wichtig, im Untergrund die Zeit bestimmen zu müssen und natürlich ist dann weit und breit niemand, den man fragen kann.

## 1.32 legends

Spielname: Legends

Hersteller: Manyx (1996)

Vertrieb: Guildhall Leisure

Genre: Adventure

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4

5

6

7

8

9

10

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Oliver Kaminski](#)

[Komplettlösung](#)

### 1.33 legends\_komp

Komplettlösung:

Du beginnst deinen Quest vor deinem Tipi im alten Amerika. Das Tipi befindet sich in einem Indianercamp, und es gibt ringsherum sehr viele hilfsbereite Leute, aber auch solche, die dich nur angreifen wollen. Du brauchst also eine Waffe, mit der du dich verteidigen kannst. Begib dich also zuerst in dein Tipi und sammle die Münzen vom Boden auf. Dann gehst du zu deinem Vater und sprichst mit ihm. Er erzählt dir, daß du jetzt eine Reise antrittst, von der du als erwachsener Mann zurückkommen wirst. Das Dorf wird dich erst wieder willkommen heißen, wenn du das heilige Bündel gefunden hast. Danach teilt er dir mit, wo zwischen ein paar Bäumen östlich von deinem Tipi Pfeil und Bogen für dich versteckt hat. Verlasse dein Tipi und gehe nach Osten ( rechts ), und hinter den ersten paar Bäumen findest du schon die versprochene Waffe. Sammle sie ein und sprich anschließend mit dem weisen Mann, der rechts im Gras sitzt. Er klärt dich darüber auf, daß sich der Mediziner, den du suchst, auf der anderen Seite des Flusses aufhält. Verlasse den weisen Mann und gehe zurück, an deinem Tipi vorbei.

Direkt vor deinem Tipi befindet sich eine Reihe von Büschen, die dich am Fortkommen hindern. Um an ihnen vorbeizukommen, schießt du einfach mit Pfeil und Bogen darauf, und sie verschwinden. Jenseits der Büsche triffst du einen freundlichen Indianer, der dich fragt, ob du Hilfe brauchst. Frage ihn, ob er weiß, wo sich der Mediziner aufhält und er deutet in die richtige Richtung unten links ( Südwesten ). Gehe weiter in diese Richtung und sammle alle Münzen auf, die du auf deinem Weg findest. Bald kommst du zu der Brücke, die wie eine Grasbefestigung aussieht und über den Fluß führt. Begib dich auf die Brücke, und du begegnest einem unangenehmen Indianer, der mit Pfeil und Bogen auf dich schießen will. Wenn du den Indianer dreimal mit deinen Pfeilen beschießt, verschwindet er, und ein Herz erscheint, das dir etwas Energie zurückgibt. Beim

Angriff auf den Indianer solltest du dich auf eine Linie mit ihm stellen, schießen und dann ausweichen, so daß du nicht von seinen Pfeilen getroffen wirst.

Überquere die Brücke und gehe anschließend nach unten. Das Tipi des Medizinmanns findest du leicht, denn es wird durch einen Stern im Gras zwischen zwei weiteren Tipis gekennzeichnet. Betrete seinen Bereich und gehe in das Tipi, wo du den Medizinmann triffst. Im Tipi findest du einen roten Warp-Kristall, den du einsammeln solltest, da er sich später noch als nützlich erweisen wird. Gehe zum Medizinmann und erzähle ihm, daß du auf der Suche nach dem heiligen Bündel bist. Er wird deinen Schutzgeist herbeirufen, der dich darüber aufklärt, daß er dir nicht helfen kann solange du nicht den geheimen Waldpfad betreten und ein Bad im verzauberten Wasser genommen hast. Wenn der Geist fertig ist, verschwindet der Medizinmann und du bist auf dich allein gestellt.

Verlasse das Tipi des Medizinmanns und gehe über die Brücke zurück. Neben den feindlichen Indianern mußt du auch auf die Vögel achten, denn sie entziehen dir Energie, wenn sie über dich hinwegfliegen. Versuche auf jeden Fall, ihnen aus dem Weg zu gehen. Wenn du die andere Seite des Flusses erreicht hast, gehst du nach oben ( Norden ), an der Flagge vorbei und sprichst mit den Indianerinnen vor dem zweiten Tipi. Sie klagen, daß ihr Baby seine Rassel verloren hat und möchten, daß du sie wiederfindest. Denke also daran, auf deinem Weg danach Ausschau zu halten. Anschließend gehst du wieder über die Brücke und wählst aus deinem Inventory den roten Warp-Kristall. Nun kannst du die Warp-Punkte auf dem Boden benutzen, die aussehen wie Sterne mit einem Kristall in der Mitte. Einer befindet sich zur rechten, wenn du die Brücke verläßt. Betrete den Warp-Punkt, und du kommst an dem Warp-Punkt jenseits der Bäume an. Achte auf die Indianer und die Vögel, wenn du auf dem Warp-Punkt ankommst, denn sie greifen recht schnell an.

Diese Gegend ist voller Gefahren für dich und deine Gesundheit. trödle also nicht herum. Renne an dem Rebellen-Nachtclub und an der Brücke vorbei. Dann begibst du dich nach unten zwischen die Bäume, wo du einen gelben Warp-Kristall findest. Der Kristall befindet sich in der Nähe eines Getreidekreises. Bei dem Getreidekreis fliegt ein UFO herum, das nach allen Richtungen Flammen ausstößt. Es lohnt sich nicht, das UFO anzugreifen. gehe ihm also aus dem Weg, sammle den Kristall ein und schau, daß du fortkommst. Nachdem du alle Münzen eingesammelt hast, begibst du dich zu den roten Warp-Punkten zurück. Diese kannst du allerdings erst nutzen, wenn du den gelben Warp-Kristall aus deinem Inventory gewählt hast.

Nach dem Warpvorgang gehst du nach Osten und anschließend nach Süden, wenn du das Getreide und die Vogelscheuche siehst. In dieser Gegend wirst du von

mehreren Indianern auf einmal angegriffen, achte also darauf, in Bewegung zu bleiben. Du findest im Süden ein Indianercamp mit ein paar offenen Tipis. Betrete das oberste, in dem du einen Neustartpunkt findest. Hier kannst du dein Spiel an einer anderen Stelle neu beginnen. Benutze diese Stelle, wenn du im Spiel eine der weißen Flaggen findest, und du wirst an diesem Punkt neu beginnen, wenn du einmal " gestorben " bist. Sobald du die Flagge hast, betrittst du das Tipi, unter dem sich "Dozing Bulls Cheap and Tacky Product Emporium " befindet. Innen sprichst du mit Joe, der außer einem Ticket für das Floß nicht viel zu bieten hat. Dafür mußt du allerdings 300 Münzen berappen, so daß du erst einmal wieder an Bargeld kommen mußt.

Verlasse Dozing Bull's und gehe nach Osten, wo du einen freundlichen Indianer triffst, der dich davor warnt, dich ohne Geschenk in die Nähe der verzauberten Flüsse zu begeben. Im Moment hat das nichts zu bedeuten, aber du wirst den Sinn bald erfassen.

Marschiere nach oben zurück und an dem Shop vorbei, dann nach Osten an den Bäumen entlang, wo du den Eingang zum großen Wald findest. Gehe hinunter in den Wald, und du findest ein Kind, das sich verlaufen hat. Es möchte, daß du seinen Vater findest, der bei den verzauberten Wassern im Wald wohnt. Das kann dich in Schwierigkeiten bringen, denn das Mädchen folgt dir nun überallhin. Du kannst nicht schnell laufen, weil sie sonst nicht mitkommt.

Begib dich zu dem gelben Warp-Punkt und stelle dich darauf. Das Mädchen kann sich nicht mit dir wegbeamern; lasse sie also zurück und marschiere nach oben in die Felsen. Es scheint, daß du hier nicht weiterkommst, aber wenn du dem Weg in die Bäume folgst, gelangst du in einen weiteren Waldabschnitt. Achte auf die Totempfähle vor dir, denn sie feuern Energieschüsse auf dich ab. An der Weggabelung gehst du nach rechts, dann nach oben und sammelst die Münzen ein. Nun nimmst du den unteren Teil der Gabelung und gehst Richtung Osten. Hüte dich vor den wilden Ebern, die in diesem Gebiet ihr Unwesen treiben, denn du triffst immer wieder mit ihnen zusammen. Am besten schießt du sie ab, auch wenn sie dir keine Energie hinterlassen. Hüte dich auch vor den Geisterbäumen, denn sie feuern Energiebälle auf dich ab.

Folge dem Weg und schieße dir die Bahn durch die Blumen frei, wenn der Weg beginnt, nach oben zu führen. Ganz oben gibt es für dich jede Menge Münzen einzusammeln. Gehe zurück nach unten und folge dem Weg, auf dem du dich zuerst befunden hast. Du mußt dir den Weg durch ein paar Pflanzen freischießen. Wenn du auf der Lichtung angekommen bist, sammelst du alle Münzen ein und gehst dann nach unten zu den Pflanzen. Schieße auf die Pflanzen und den wilden Eber und bahne dir deinen Weg in den Bereich hinter den Totempfählen. Dann rennst du nach links. Dort findest du Brennmaterial. Sammle es ein und verlasse den Wald

endgültig.

Gehe hinüber zu dem gelben Warpfeld und wähle aus deinem Inventory den gelben Warpkristall. Benutze das Warpfeld, und du kommst wieder in die Gegend, in der du deine weibliche Begleiterin zurückgelassen hast. Nun ist es an der Zeit, sie zu ihrem Vater zurückzubringen. Gehe also hinüber zu dem Indianerladen, dann hinunter und nach rechts, wo du auf einen alten weisen Mann triffst. Er warnt dich, daß du dich nicht in die Nähe des Wassers begeben solltest, wenn du kein Geschenk dabei hast. Gehe den Weg trotzdem weiter in den Wald neben dem alten Mann, und du gelangst in eine dunkle, verregnete Gegend.

Gehe weiter; das Mädchen wird dir erzählen, daß es sich vor dem wilden Eber fürchtet, der in dieser Gegend sein Unwesen treibt. Wenn du nach links gehst, stößt du auf einen Indianer, der dir den Weg versperrt. Der Indianer fordert dich auf, drei Eber zu töten, sonst läßt er dich nicht passieren. Die Eber rennen hinter den Totempfählen am oberen Bildschirmrand herum. Du mußt dich zwischen die Totempfähle stellen und auf die Eber schießen, wenn sie vorbeilaufen; aber hüte dich vor den Energiebällen, die die Pfähle auf dich abfeuern. Am besten stellt man sich dazu rechts zwischen den Felsen und den Totempfahl, denn so kann man den Felsen als Deckung nutzen. Das kann eine Weile dauern, denn du mußt einige Zeit warten, bis die Eber bei dir vorbeikommen. Wenn du alle drei Eber getötet hast, gehst du zurück zu dem Indianer, der dir und dem Mädchen nun den Weg freigibt.

Nun befindest du dich in dem Bereich mit dem See, und am Ende des Weges siehst du eine Brücke. Sammle auf der Brücke das Geld ein und gehe dann unten an dem See vorbei, wobei du immer darauf achten mußt, dich nicht zu weit von dem See zu entfernen. Bald wird ein Mann über den See geschwommen kommen und dir danken, daß du seine Tochter sicher nach Hause gebracht hast. Der Mann und das Mädchen werden verschwinden, und du kannst nun ein Bad in verzauberten Wasser nehmen. Begib dich in die Mitte des Sees, wo die Verwandlung stattfinden wird. Dein Herz wird nun wieder rein, und du erlangst deine volle Gesundheit zurück. Verlasse das Wasser nach der linken Seite und begib dich zum Höhleneingang, wo dich der Geist-Wächter ansprechend wird. Er gibt dir einen blauen Warpkristall, den du im weiteren Verlauf deiner Reise noch brauchen wirst.

Betrete die Höhlen, gehe nach oben und dann nach links. Du stößt auf eine schwingende Stahlkugel, die dir den Weg versperrt. Warte, bis die Kugel beginnt, von dir wegzuschwingen, und nimm dann den ersten Weg, der nach unten führt. Unten wendest du dich nach rechts, schießt auf die Blumen und öffnest die Kiste. Gehe wieder nach oben und nach links, nachdem du die Münzen eingesammelt hast. Auf halbem Wege nach unten siehst du ein paar Stacheln, die aus dem Boden hervorragen. Warte, bis sie wieder im Boden verschwunden sind, renne dann

darüber hinweg und begib dich nach unten zu der Kiste. Gehe wieder nach oben und nach links, nachdem du die Münzen eingesammelt hast. Auf halbem Wege nach unten siehst du ein paar Stacheln, die aus dem Boden hervorragen. Warte, bis sie wieder im Boden verschwunden sind, renne dann darüber hinweg und begib dich nach unten zu der Kiste. Öffne sie, und du bekommst drei Goldmünzen. Achte auf die kleinen Wesen, die in den Höhlen den Boden bevölkern, denn wenn sie dich erwischen, hast du sie die ganze Zeit am Hals. Gehe den Weg zurück und die Stufen rechts nach unten. Gehe durch die Tür, die mit einem Totenkopf und gekreuzten Knochen gekennzeichnet ist, und du gelangst in den Dungeon. Dort triffst du ein Monster / einen Mann, der dir sagt, daß du nur entkommen kannst, wenn du dich ihm zum Kampf stellst.

Du mußt nicht die Kreatur selbst erschießen, sondern nur die drei grünen Männchen, die aus den Blumentöpfen herauskommen. Man braucht für jeden von ihnen vier Treffer, aber hüte dich vor den blauen Projektilen, die die erste Kreatur auf dich abfeuert. Man kann diese zerschießen, aber am besten konzentriert man seine Feuerkraft auf die grünen Männchen. Wenn du sie alle vernichtet hast, wird die Kreatur sehr wütend und verwandelt sich in eine Riesenschildkröte. Man kann sie jedoch leicht besiegen, wenn man den Feuerbällen ausweicht, die sie auf einen abfeuert. Stelle dich auf die linke oder die rechte Seite des Eingangs und schieße auf den Kopf der Schildkröte, während sie sich über den Screen bewegt. Am besten feuert man aus einem Winkel auf die Schildkröte, denn wenn sie dann auf einen zukommt, kann man sich schnell auf die andere Seite bewegen und das Ganze wiederholen. Du kannst nicht auf die Schildkröte feuern, wenn du mit ihr auf gleicher Höhe gegenüberstehst, denn sie taucht mit dem Kopf unter deinen Pfeilen weg. Paß auf, wenn die Schildkröte nach vorne schnellts denn sie kommt dir so nahe, daß sie dich berühren könnte. Wenn du die Schildkröte erst einmal erledigt hast, bekommst du zur Belohnung einen goldenen Schildkröten-Panzer, den du später noch gut gebrauchen kannst.

Nun gelangst du in einen Bonuslevel, in dem du aus dem Boden hervorquellende Würmer zerquetschen mußt. Wenn du außerdem über die roten Pilze läufst, kannst du deine Energie aufstocken. Für 30 zerquetschte Würmer bekommst du ein Extra-Continue, und jedesmal, wenn du einen Wurm triffst, bekommst du ein wenig Zeit gutgeschrieben, so daß du das Ganze recht gemütlich angehen kannst. Sobald der Bonuslevel zu Ende ist, wirst du in den Dungeon zurücktransportiert, wo du es noch einmal mit drei grünen Männchen aufnehmen mußt; erst danach kannst du diesen Dungeon wieder verlassen.

Du kannst diesen Höhlenabschnitt verlassen, indem du an der schwingenden Kugel vorbeigehst und dich dann nach oben bewegst, nachdem du dir deinen Weg durch die Pflanzen freigeschossen hast. Im nächsten Höhlenabschnitt findest du, wenn du

nach rechts und nach oben gehst. eine Kiste mit ein paar Münzen. Sammle die Münzen ein und gehe zu dem linken Weg hinüber, wo sich eine weitere Kiste mit Münzen befindet. Nun gehst du nach rechts und die Stufen hinunter, wo du links auf eine gelbe Pool-Kugel stößt. Wenn du in dieser Gegend noch weiter nach unten marschierst, stolperst du über noch mehr Kisten mit Münzen. Hüte dich wieder vor den Kreaturen auf dem Boden, denn sie können zu einer echten Plage werden. Gehe die Treppe wieder hinauf und dann in den nächsten Abschnitt mit der schwingenden Stahlkugel - allerdings nur, wenn du ein wenig Extra-Energie nötig hast. Wenn du keine Energie brauchst, verläßt du die Höhle ganz und gehst zum Eingang des geheimen Waldes über die verzauberten Wasser zurück.

Wenn du den geheimen Waldpfad verlassen hast, gehst du nach oben; du findest nach dem Wegweiser zum großen Wald einen blauen Teleporter. Benutze hier den blauen Warpkristall, um auf die andere Seite des Waldes zu gelangen. Ein bißchen weiter oben findest du eine Fackel, die du zum Anzünden des Brennholzes verwenden kannst. Nimm die Fackel mit und verlasse die Gegend wieder über das Warpfeld.

Gehe nun hinüber zu dem gelben Warpfeld und wähle den gelben Kristall aus. Wenn du wieder auf der anderen Seite des Waldes bist, gehst du nach links, bis dir ein Mann begegnet, der an den Klippen sitzt. Sprich mit ihm und er wird dir etwas über das Brennholz erzählen. Du solltest das Brennholz nun auf dem Schutt rechts von dem Mann plazieren und es mit der Fackel anzünden. Dadurch wird der Schutt auf die Seite geschleudert, und ein Loch, das in die Höhlen führt, wird sichtbar. In den Höhlen findest du noch mehr Brennholz in einer Kiste zu deiner Rechten, und du bekommst Zutritt zu einem sonst unerreichbaren Abschnitt, in dem es für dich noch mehr Münzen zum Sammeln gibt. Verlasse die Höhlen und gehe nach rechts durch das gelbe Warpfeld, dann an dem Wegweiser zum großen Wald vorbei und nach oben. Rechts von der Neustartmarkierung findest du wieder einen Schutthaufen, der einen Höhleneingang verdeckt.

Benutze damit das Brennholz und die Fackel und betrete die Höhle, sobald der Weg frei ist. Innen gehst du nach oben durch den Bogen und dann nach rechts. Um an den Fässern vorbeizukommen, muß das Timing stimmen, aber das ist recht einfach. Nach den Fässern findest du noch mehr Brennholz in einer Kiste. Sammle es ein, gehe zum Eingang zurück und dann nach rechts. Dort siehst du wieder Schutt, der einen Eingang versperrt; Benutze wieder das Brennholz und die Fackel, um den Schuttauf die Seite zu schaffen. Gehe hinein, dann nach oben und nach links. Hüte dich dabei wieder vor den Kreaturen und den Kugeln, die auf dich abgefeuert werden. Wenn du nach unten und am Ende nach rechts gehst, findest du in einer Kiste noch mehr Brennholz. Gehe zurück und durch den Eingang links, wo du in einer Gegend, die vollkommen von Lava umgeben ist, auf eine Winde am Boden

stößt. Nimm die Winde, verlasse die Höhle endgültig und gehe durch den gelben Teleporter. Wenn du diese Gegend verlassen hast, gehst du zu der Höhle links, die du ganz am Anfang betreten hast.

Benutze in der Höhle den Griff der Winde an dem Zeichen; plötzlich erscheint eine Brücke über das Wasser. In dem Raum hinter dem Bogen liegen ein paar Münzen, die du einsammeln mußt. Gehe nach rechts und nach oben, indem du dir den Weg durch die Pflanzen freischießt. Danach läufst du durch den Bogen, der dich nach draußen auf die Felsen führt. Sprich mit dem weisen Mann rechts, er wird dir etwas über Symbole und alte Wege erzählen, aber darüber später mehr. Nachdem du mit dem weisen Mann gesprochen hast, gehst du nach links und betrittst das Loch in den Felsen. Nun befindest du dich in einem Labyrinth aus Gängen, in dem du dir den Weg nach oben rechts bahnen mußt. Dort gibt es massenweise Kisten mit Goodies, öffne sie also alle. Wenn du diese Gegend verläßt, befindest du dich wieder auf den Felsen, aber eine Ebene höher als vorher. Nimm die Party-Tickets neben dem Mann und unterhalte dich mit ihm. Mit den Party-Tickets verläßt du nun diese Höhlen endgültig und machst dich auf den Weg in den Nachtclub, zu dem man über die Brücke und durch den roten Warpkristall gelangt.

Am Nachtclub zeigst du dem Türsteher deine Tickets, und er läßt dich eintreten. Rechts im Club findest du das Erdbeben-Medaillon, das du mitnehmen solltest. Dann verläßt du das Etablissement wieder.

Gehe durch den roten Teleporter und marschiere hinauf zu der Silberspitze bei den Felsen. Stelle dich neben den Gipfel und wähle das Erdbeben-Medaillon als deine Waffe. Wenn du es benutzt, wird der Gipfel in ein Loch im Boden stürzen - du kannst nun hindurchgehen. Gehe über den Gipfel und bahne dir deinen Weg nach rechts, wo du einen Wigwam mit einem Pool-Table im Inneren vorfindest. Der Kerl am Pool-Tisch erzählt dir, daß er eine seiner Kugeln verloren hat, und er möchte, daß du sie für ihn findest. Gib ihm also die gelbe Kugel, die du kurz vorher gefunden hast. Dafür erzählt er dir eine Geschichte über Dinge, die er unter seinem Bett versteckt hat; dies ist wahrscheinlich ein Hinweis.

Verlasse den Pool-Wigwam und mache dich auf den Weg zu den Höhlen rechts neben dem großen Wald und dem blauen Warpkristall. Achte auf die Bälle, die auf dich abgefeuert werden, und auf die Kreaturen, die alles daransetzen, dich zu erwischen. Gehe oben durch den Ausgang, und du kommst zu einem felsigen Vorsprung. Links befindet sich das Adlernest, begib dich also dorthin und mache dich auf einen Kampf gefaßt.

Du befindest dich in der Mitte des Adlerhorstes, umgeben von drei riesigen Adlern, wieder. Die Vögel umkreisen dich, du kannst sie also nur schwer mit Pfeil und Bogen treffen. Schalte deshalb auf das Erdbeben-Medaillon um. Nun hämmerst du auf dem Feuerknopf herum und reduzierst die Energie der Adler

jedesmal um einen Punkt. Manchmal fliegen die Adler jedoch in die Mitte des Nests, um dich zu attackieren; weiche ihnen also aus. Wenn du die Adler getötet hast, bekommst du eine Adlerfeder, das zweite Item, das zum Heiligen Bündel gehört ( das erste war der goldene Schildkrötenpanzer ).

Nun gehst du zurück zu dem Wigwam mit dem Pool-Tisch ( an dem Gipfel vorbei ) und dann nach rechts und nach unten, wo du ein paar Silbermünzen und ein Warpmedaillon findest. Begib dich zu den Höhlen links und gehe zu den Felsen hinaus, wo du einen weisen Mann und rechts Einen Vogel triffst. Marschiere nach links, und du siehst ein grünes Sternensymbol auf dem Boden. Hier kannst du das Warpmedaillon benutzen und zwischen vier verschiedenen Zielorten wählen.

Zunächst begibst du dich zu dem Warp-Punkt, der sich am oberen Ende der Karte befindet , denn dort liegen die Babyrassel und eine Menge Münzen herum.

Dann warpst du dich nach rechts. Wenn du ankommst, bemerkst du eine fliegende Untertasse, der du ausweichen mußt. Gehe also nach unten zum Eingang des Bären-Boxrings. Durchquere den Wald mit dem Schädel und den gekreuzten Knochen, und du gelangst direkt zum Boxing. Aktiviere das Erdbeben-Medaillon und drücke immer wieder den Feuerknopf, um den Bären zu erledigen. Das dauert länger, ist aber sicherer als der Versuch, den Bären mit Pfeil und Bogen zu erlegen. Wenn du den Bären getötet hast, bekommst du eine Bärenatze, das dritte und letzte Item, das du auf deinem Quest finden mußt. Nun gehst du zurück zum Warpfeld und teleportierst dich in die Nähe des Medizinnmann-Wigwams. Gehe hinein und laß dich vom Medizinnmann in Trance versetzen. Dein Geist sagt dir, daß du deine Aufgabe fast erfüllt hast, aber nun mußt du erst noch eine besondere Bergorchidee finden. Verlasse den Wigwam, überquere die Brücke und gehe hinüber zu den Squaws mit dem weinenden Baby.

Gib dem Baby die Rassel zurück, wofür du von einer Squaw eine Lampe erhältst. Gehe in den Wigwam, der sich links unter dir befindet. Schiebe das Bett hinunter; eine Treppe kommt zum Vorschein. Benutze die Lampe und steige die Stufen hinunter: Du gelangst in einen Höhlenkomplex. Gehe nach oben und folge dem Gang nach rechts, dann wieder nach unten, nach rechts und nach oben durch den Ausgang. Du landest in einem Wigwam, in dem ein Mann auf dem Boden sitzt, der dir rät, die Vögel zu füttern. Gehe hinaus und setze deinen Weg in den Höhlen nach rechts fort. Gehe nach oben und durch den Ausgang. Folge dem Gang. Im nächsten Raum findest du eine Axt, eine sehr kraftvolle Waffe. Nimm die Axt mit und verlasse die Höhlen.

Inzwischen solltest du mindestens 300 Münzen haben. Begib dich also über den gelben Warpkristall in den Laden im Camp. Dort kaufst du dir von dem Mann einen Reisepaß, dann gehst du hinaus, überquerst die Brücke und begibst dich durch den roten Warpkristall. Marschiere hoch zum Fluß und geh an ihm entlang, bis du

einen Mann auf einem Floß siehst. Betrete das Floß, und du wirst den Fluß hinab ins gegnerische Camp gebracht. Folge dem Weg und betrete den ersten Wigwam, den du siehst. Innen mußst du zwei Indianer besiegen, bevor du den Spaten mitnehmen kannst. aber das sollte mit der Axt nicht allzu schwer sein. Folge dem Weg weiter zu dem Wigwam des Indianerhäuptlings gehe hinein. Innen siehst du, wie der Häuptling auf einem großen Ball herumhüpft und mit seiner Kanone kleinere Kugeln abfeuert. Wie immer ist hier das Erdbeben-Medaillon die beste Waffe, denn damit mußt du das Ziel nicht anvisieren. Gehe beim Einsatz des Medaillons dem Häuptling und seinen Kugeln aus dem Weg, dann wirst du ihn nach einer Weile bezwungen haben. Nun wird dir mitgeteilt, daß du nach dem Sieg über den Häuptling den Kriegerstatus erlangt hast. Du kannst das gegnerische Camp nicht über den Fluß verlassen, also mußt du dem Weg nach unten und nach rechts folgen und anschließend nach oben gehen. Am Ende des Weges mußt du dem Typen neben dem Erdhaufen den Spaten geben, denn er wird den Weg für dich freischaufeln. Nun kannst du das Gebiet verlassen und dich nach unten zum Mediziner begeben, der dir deine Gesundheit wiedergibt.

Nun mußt du in den Raum in den Höhlen gehen, zu dem der Zugang unter dem Bett versteckt liegt. Der Mann erzählt dir etwas über das Vögelfüttern. Wenn er fertig ist, gehst du zum Bett und schiebst es beiseite, bis eine Gartenschere zum Vorschein kommt. Nimm die Gartenschere mit und triff dich mit dem Mann, der bei den Büchern in den Höhlen steht. Kauf dem Mann etwas Vogelfutter ab und gehe damit zu dem Bergvogel, um ihn zu füttern. Der Vogel holt dir daraufhin die Orchidee, die du deinem Schutzgeist geben kannst.

## ÄGYPTEN

Im Ägypten-Level wirst du sofort mitten in die Action hineingeworfen, ohne irgendwelche Waffen, mit denen du dich verteidigen könntest. Deine erste Aufgabe besteht somit darin, erst einmal eine Waffe zu finden. Gehe also nach unten und nach rechts, wo du vor einer Pyramide einen kleinen weißen Ball findest. Dies ist die unberechenbare Waffe, die du einsammeln solltest. Du kannst sie einsetzen, wenn dich irgendwelche Einheimischen angreifen. Außerdem triffst du vor der Pyramide einen Mann. Sprich mit ihm, und er erzählt dir, daß das Böse im Land von vier Mumien gesteuert wird. Wenn man diese zerstört, befreit man das Land von allem Übel. Nun weißt du also, was du zu tun hast.

Gehe nach links und betrete das kleine würfelförmige Gebäude neben der Pyramide. Es handelt sich dabei um den Laden. Sprich mit dem Verkäufer, der ein paar aufblasbare Stiefel für dich im Sortiment hat. Sie kosten nur 10 Münzen, kauf dir also ein Paar, wenn du es dir leisten kannst. Wenn nicht, solltest du ein wenig herumwandern und nach Geld Ausschau halten. Sobald du die Stiefel hast, gehst du zu der Pyramide, wo du mit dem Mann gesprochen hast, und betrittst sie.

Hüte dich innen vor den pinkfarbenen, herumspringenden Bällen, denn sie sind recht schwer zu treffen. Die Waffe, die du gefunden hast, kann auch von den Wänden abprallen, schieße also zuerst oben in den Gängen ein paar von den Wänden herunter. Gehe erst nach links und sammle die Münzen ein, dann in den rechten Teil der Pyramide und folge dort dem Weg. Gehe durch die Tür, und du gelangst in einen überfluteten Raum mit einer weiteren Tür. Wähle die aufblasbaren Stiefel und gehe durch die Tür. Folge dem Gang und hüte dich vor den Haien. Gehe durch die Tür mit dem Totenkopf und den gekreuzten Knochen außen drauf. In diesem Raum begegnest du der ersten der vier Mumien. Sie verfügt nur über eine Energie von 20, du solltest also leicht mit ihr fertig werden. Achte auf den Kopf der Mumie, denn er trennt sich vom Körper, um auf dich herabzufallen. Du solltest in der Lage sein, deine Waffe von der Seite des Raums abspringen zu lassen, so daß sie die Mumie hinter dir trifft.

Wenn du die Sache mit der Mumie erledigt hast, gelangst du in einen Bonus-Level in Form eines Space Invaders-Spiels, in dem du drei Alien-Schwärme zerstören mußt, um ein Continue zu erhalten. Wenn du das Timing der Schüsse einmal heraus hast, kannst du in diesem Level eine ganze Menge an Continues einheimsen. Denke einfach daran, daß die Steuerung extrem langsam reagiert, wenn man den Geschossen ausweicht - du mußt also dafür um so schneller sein. Danach gelangst du in den Raum mit der Mumie zurück, wo du nun einen roten " Ankh "-Schlüssel mitnehmen kannst. Gehe nun zu der Pyramide, in der du den pinkfarbenen Schädel gefunden hast, und gehe hinein. Benutze den roten Schlüssel an der Tür und begeben dich in den Hauptbereich. Marschiere nach oben und nach links, wo du einen Gutschein für die Shopping-Arcade findest. Anschließend gehst du nach rechts und nach unten und sammelst dabei die herumliegenden Münzen ein. Gehe ganz nach links und nimm den nach oben führenden Korridor. Diesem folgst du nach links und nach unten, und du gelangst zu einer Tür, die dich in einen anderen Teil der Pyramide führt. Folge dem Korridor links und gehe dann nach oben und nach rechts, wo du einen weiteren überfluteten Raum vorfindest. Benutze wieder deine aufblasbaren Stiefel und betrete den Raum, aber hüte dich vor den Haien. Gehe nach links und nach oben und folge dem Weg, bis du zu einem großen Raum kommst. Ganz rechts in dem Raum findest du eine Mitgliedschaft für die Shopping-Arcade. Gehe den Weg zurück, aber direkt an dem überfluteten Raum vorbei und folge dem Weg. Du gelangst zu einer Tür, die dich zu der zweiten Mumie führt.

Diese Mumie ist ein wenig stärker als die erste, hat mehr Energie, und in der Ecke ist eine Waffe, die Schüsse auf dich abfeuert. Wenn du die Mumie besiegen willst, mußt du unbedingt in Bewegung bleiben und den Schüssen ausweichen, die aus der linken Ecke über den Screen zischen. Sobald du die Mumie besiegt und den Bonus-Level absolviert hast, verläßt du die Pyramide ganz und begibst dich in

die Shopping-Arkade. Im Laden wählst du die Arkade-Mitgliedschaft an und gehst auf den Ladenbesitzer zu. Er klärt dich darüber auf, daß du jetzt das Hinterzimmer betreten kannst. Gehe durch die Tür und sprich mit dem Mann in dem Zimmer, der dir erzählt, daß er einen Projektor gebaut hat, aber über nichts verfügt, was er damit projizieren könnte. Gehe zu den Maschinen in der Ecke und benutze den Gutschein, den du vorher in der Pyramide gefunden hast, an der funktionierenden Maschine. Es handelt sich dabei tatsächlich um einen Bonus-Level, in dem du viele Continues abgreifen kannst, wenn du gut bist. Kleiner Tip: Schieße auf die Raumschiffe am oberen Bildschirmrand, denn wenn sie herunterfallen, zerstören sie auch die Schiffe, die ihnen gerade in die Quere kommen.

Sobald du das Spiel beendet hast, verläßt du die Arkade und gehst zu der linken Pyramide, an der du den gelben Schlüssel benutzen kannst. Gehe durch die Tür, dann nach links und nach oben. Am Ende dieses Gangs triffst du auf einen Mann. Sprich mit ihm und er erzählt dir, daß alte Mächte den Schlüssel zum Sarkophag halten. Wähle den pinkfarbenen Schädel, den du früher eingesammelt hast, und gehe auf den Sarkophag zu. Nun kannst du in den nächsten Bereich hindurchmarschieren. Gehe links und verlasse die Gegend durch den Ausgang. Du findest dich außen in einem eingegrenzten Bereich wieder. Rechts und oben findest du die Blitzschlag-Waffe, die du einsteckst. Anschließend läufst du zurück. Gehe zurück zum Eingang. Gehe nach rechts und folge dem Weg. Schließlich kommst du zu einer Tür, durch die du in den nächsten Abschnitt der Pyramide gelangst. Hier solltest du nach oben und nach links gehen, wo du den pinkfarbenen Schädel mit dem Sarkophag an der Wand benutzen kannst. Dieser wird sich bewegen und ein Loch in der Wand freigeben. Gehe hindurch und folge dem Gang während du versuchst, die zahlreichen Kreaturen auf dem Boden zu meiden. Links von diesem Bereich findest du eine weitere Waffe, nämlich die Minen, obwohl diese im Moment nicht von großem Nutzen sind. Verlasse die Gegend, und sobald du durch die Tür bist, gehst du nach links. Folge dem Weg, und du kommst zu der Tür, die dich zu der dritten bösen Mumie führt. Am besten greift man sie mit den Minen an, aber lege niemals mehr als fünf auf einmal aus, denn das widerspricht den Gesetzen der Pyramiden.

Sobald du den Schlüssel hast, verläßt du die Pyramide und gehst zu der Pyramide in der oberen linken Ecke der Map. Trete ein und gehe nach links und nach oben. Du findest dich in einem Gang wieder, und vor dir ist ein Wasserraum. Gehe nach rechts und nach oben, und du gelangst zu einem Kleinbild-Dia, das du mitnehmen solltest denn man kann es dem Projektor in der Arkade benutzen. Begib dich also mit dem Dia in die Shopping-Arkade und gib das Dia dem Mann mit dem Projektor im Hinterzimmer. Zum Dank händigt er dir einen sehr starken Magneten aus. Gehe

hinaus in den Laden und neben dem Verkäufer siehst du die Projektion des Codes für eine Tür, die du bald öffnen mußt. Schreibe dir den Code also auf. Gehe hinaus und hinüber zu der Pyramide in der unteren linken Ecke der Map. Wähle den Magneten, um eine Menge metallisches Zeug anzuziehen. Eines davon ist ein Zauberspaten, der dir helfen wird, zu der vierten bösen Mumie zu gelangen. Wenn du den Spaten hast, schaltest du den Magneten aus und begibst dich zu der Pyramide in der oberen rechten Ecke der Map. In der Pyramide gehst du zu der Tür in der oberen linken Ecke. Marschiere in den überfluteten Raum und gehe nach rechts, wo ein riesiger Erdhaufen dein Fortkommen behindert. Benutze den Zauberspaten, um die Erde aus dem Weg zu schaufeln und gehe weiter. Nun gelangst du zu einer verschlossenen Tür, vor der auf dem Boden die Zahlen 1 bis 4 zu lesen sind. Stelle dich in der Reihenfolge 1, 3, 2 auf die Ziffern, um die Tür zu öffnen. Folge dem Weg, und du gelangst zu der Tür, die dich zur letzten bösen Mumie führt. Wähle die Minen und betrete den Raum. Die Mumie beginnt mit 100 Gesundheits-Punkten, der Kampf wird also kein Honigschlecken, zumal sich auch auf dem Boden Kreaturen herumtreiben und aus den Ecken Schüsse auf dich abgefeuert werden. Am besten legt man einfach Minen und bleibt in Bewegung. Hüte dich vor den kleinen Kreaturen, wenn sie auf eine Mine treffen, denn die Explosion könnte auch dich mitreißen.

Sobald du mit der Mumie fertig bist, bekommst du eine Münze, die du in den Wunschbrunnen werfen kannst. Nimm sie und begib dich zu dem Brunnen, den man an der Stelle findet, an der man mit dem Level begonnen hat. Es werden keine Feinde in der Nähe sein, du kannst den Weg zurück also in vollen Zügen genießen, ohne dir über eventuelle Angriffe den Kopf zerbrechen zu müssen. Wenn du zum Brunnen kommst, wählst du die Münze und kannst nun dann Level verlassen.

#### ENGLAND: MITTELALTER

Zu Beginn läufst du gleich nach links, am Haus des " Mannes für alles " und am Uhrenhaus vorbei. Du kommst auf einen Friedhof, auf dem sich rechts ein Unkrautvernichter befindet. Nimm ihn mit und laufe zurück, am Haus des Mannes vorbei und zu der Brücke rechts. Jetzt gehst du über die Brücke, die nach unten führt, und übergibst dem Gärtner am Eingang des Gartens den Unkrautvernichter. Er wird dir erzählen, daß du das ganze Unkraut im Garten einsammeln mußt um eine spezielle Belohnung zu erhalten. Also betrittst du einfach den Garten und läufst einfach über das Unkraut. Achte dabei allerdings auf die vielen Geister! Wenn du einen berührst, verlierst du Energie! Hast du das ganze Unkraut eingesammelt, dann gehst du in die Mitte des Gartens und nimmst die Saugnäpfe mit. Als nächstes verläßt du den Garten und gehst zum " Mann für alles ". der sich im Haus nahe deines Startpunktes befindet.

Gibt dem Mann die Saugnäpfe und folge ihm dann aus dem Haus. Er wird zum Uhrturm

laufen und die Uhr mit den Saugnäpfen daran befestigen. Nimm dir dann den Schlüssel, der aus der Uhr herausfällt, sobald sie repariert ist. Nun gehst du nach rechts und dann nach oben. Benutze jetzt den Schlüssel mit dem Steinblock, um so die Zugbrücke zu öffnen und in die Burg zu kommen. In der Burg gehst du nach rechts. Auf dem Marktplatz findest du einen Dolch. Dies ist deine erste Waffe, mit der du nun gegen die Gegner antreten kannst, anstatt davonzulaufen. Verlasse nun die Burg und gehe nach Süden. Schieß auf die Büsche vor dem Eingang zur Mine und gehe dann hinein. Auf einem Wagen geht es nun durch die Mine zu einem neuen Abschnitt. Hier solltest du nach links gehen, wo du auf Lady Guinevere triffst, die beim Mystischen See steht. Sie gibt dir eine Rose für Lancelot. Also gehst du zurück nach rechts, nach unten und nach links. Du kommst zu einer Kirche, in die du hineingehst. Laufe bis an das Ende der Kirche und gehe in den Raum hinten links, in dem du auf Sir Lancelot triffst. Gib ihm die Rose und nimm die Goldkette, die du als Gegengeschenk zurück zu Lady Guinevere bringst. Sobald sie die Kette hat, erhältst du von ihr die Excalibur-Schwertscheide. Nun kannst du dich neben die Büsche vor dem See stellen und nach einem nicht sehr lustigen Witz dabei zusehen, wie sie sich trennen. Verlasse nun diesen Abschnitt mittels des Minen-Wagens und gehe zum Startabschnitt zurück. Laufe hier nach oben und dann nach rechts, wo du auf einer Brücke hinter ein paar Büschen einen roten Schlüssel findest. Zerschiesse die Büsche mit deinem Dolch und nimm dann den Schlüssel mit. Jetzt geht es zum Laden des Schmieds, der sich nach der ersten Brücke rechts befindet. Gib ihm den Schlüssel, und er wird ihn dir reparieren. Nun mußt du zur Burg zurückgehen und in der Burg nach links laufen, wo sich die Tür zum roten Schlüssel befindet. Gehe hinein, und du kommst auf eine große freie Fläche in der Burg. Das weiße Stück über dir solltest du nicht betreten, da du von hier aus in einen gemeinen Schneemann hineinrutschst. Gehe nun nach links, nach oben und dann durch die Tür rechts. Nun befindest du dich auf der Terrasse der Burg. Gehe zur Luke und nimm dir hier den gelben Schlüssel mit. Gehe wieder zurück auf die Terrasse und bis zur gelben Tür. Folge dem Weg bis nach unten rechts, und du wirst ein Stück einer Schalttafel finden. Nimm sie mit und gehe zurück zur Luke auf der Terrasse. Gib das Stück dem Mann, der neben der Maschine steht. Nun spielst du ein Panzerspiel mit ihm, bei dem du einfach nur auf seinen Panzer schießen mußt. Sobald du dies getan hast, gehst du in den Raum rechts und nimmst dort den grünen Schlüssel mit. Jetzt gehst du in den Hof der Burg und läufst durch die grüne Tür rechts. Begib dich nach oben zum runden Tisch und spiele mit dem Mann dort ein Spiel. Du mußt nur drei Darts in das blaue Stück der Scheibe werfen, um einen magischen Ring zu

gewinnen.

Mit diesem Ring kannst du in den See neben Lady Guinevere steigen. Also läufst du zum Mineneingang und führst mit dem Wagen dorthin. Steige in den See und folge dem Weg nach rechts und dann nach oben. Der Eingang in das Gebäude bringt dich genau zu der Dame vom See, zu der du auch die zerbrochenen Teile von Excalibur bringen mußt. Der Durchgang dahinter bringt dich zu einem Endgegner - doch das hat noch Zeit! Gehe nun wieder zum Eingang der Mine zurück und gehe zum Ausgang links oben. Hier nimmst du den nächsten Mineneingang und kommst zu einem Drachen. Weiche seinen Schüssen aus und schieße auf ihn, wenn er gerade landet. Dies ist eigentlich recht einfach und du kannst dir so schnell den Heiligen Gral besorgen. Nun gehst du zu der Stelle zurück, wo du die Schalttafel mitgenommen hast, und gehst nach unten links. Gib dem Mann den Gral und er gibt dir dafür den Griff von Excalibur.

Nun besitzt du schon zwei Teile von Excalibur. Das dritte Stück bekommst du vom Hai, der sich hinter der Dame vom See befindet. Doch solltest du ihn nur angreifen, wenn du in der Burg den goldenen " Kampfring " oder Waffen mit Feuer mitgenommen hast. Das letzte Stück von Excalibur findest du mittels der letzten Strecke der Minenbahn und eines kleinen Turniers. Hast du dann alle Stücke zusammen, so bringst du sie zu der Dame vom See; sie verrät dir dafür, wo der Professor ist. Nun nur noch zum Professor gerannt, und du kannst den Level beenden.

#### CHINA 400 V. CHR.

In diesem Level wirst du direkt in das China im Jahre 400 vor Christus geworfen, wo du schnell feststellen muß, daß das Böse herrscht. Die Icons für Gesundheit kannst du der Lady im nächsten Gebäude geben, damit sie dich wieder kuriert. Gehe dann zum Gebäude links dieses Hauses, und du findest eine Waffe ( einen chinesischen Wurfstern ), Wenn du mit dem Mann in der Ecke dieses Raumes redest, wird er dir erzählen, daß alle in diesem Dorf gefangen sind und der einzige Weg heraus der nach oben ist. Er hat bereits an einem Hubschrauber gearbeitet, den die Aliens allerdings zerstört haben und dessen Teile nun weit verstreut herumliegen. Deine Aufgabe ist es also, diese Teile zu finden.

Gehe nun zum " Gesundheits "-Haus und. laufe durch die Räume auf der rechten Seite. Laufe nun weiter nach unten bis zum Ende, und du wirst den Raum finden, in dem der Schlüssel zum Tempel liegt. Achte dabei allerdings auf die schwer zu treffenden Bälle, die dich auf deinem Weg belästigen. Hast du den Schlüssel, dann verlasse das Haus und gehe zum Tempel, der sich von diesem Haus aus gesehen links oben befindet. Wenn du beim Tempel ein wenig umherläufst, so findest du einen Raum mit einer Frau, bei dem die Türn hinter dir zuschlagen. Diese Frau greift dich, stellt aber kein Problem dar. Doch hast du sie so besiegt, so

verwandelt sie sich und wird um so gefährlicher. Hast du auch dieses Problem hinter dir, dann nimmst du die "Gesundheits"-Icons und den Türschalter auf, um den Raum, der durch die Strahlen geschützt wird, zu betreten. Gehe hier die Treppen hinauf, und du stößt auf einen riesigen Chinesen auf einem Motorrad. Hier bleibst du am besten unten am Bildschirm stehen und schießt auf ihn, wenn er herunterkommt. Achte dabei vor allem auf seine gefährlichen Doppel-Raketen, Hast du ihn dann erledigt, dann nimmst du die Sprengsätze hier mit und gehst zu dem Minenschacht mit dem Geröll davor, der sich nahe des Level-Startpunktes befindet.

Benutze nun deine Sprengsätze um das Geröll wegzusprenge, und gehe in den Schacht. Lasse dich von dem Wagen hier bis in einen Abschnitt im Freien bringen. Das Haus rechts ist eine Tennishalle, wo du den magischen Schrumpfrank findest. Hier liegen auch Icons für Gesundheit herum. Gehe nun in das Haus links und suche nach dem goldenen Grashüpfer-Kopf und nach dem Bongo-Spieler, der einen neuen Bonsai-Baum haben will. Verlasse dieses Haus und gehe in den Mineneingang rechts hinein. Dann läufst du nach unten links und gehst in das Haus in der unteren Ecke. In diesem Irrgarten findest du ein wenig Gesundheit und die G-Saite, die du im letzten Abschnitt brauchst. Nachdem du die Saite mitgenommen hast, verläßt du das Haus und gehst nach ganz oben links in diesem Abschnitt. Hier findest du die zweite Waffe: den Hula-Reifen.

Nun gehst du zu dem Abschnitt vorher zurück und gibst dem Musiker neben dem Eistempel die G-Saite. Er spielt nun einen Ton, der das Eis zerbrechen läßt, so daß du in den Tempel kannst. Hier drin ist ein weiterer riesiger Motorradfahrer, den du wieder erledigen mußt, um an ein paar Sprengsätze zu kommen. Diese verwendest du am nächsten Mineneingang gleich rechts von diesem Mineneingang. Im nächsten Abschnitt gehst du zum Haus nahe beim Mineneingang und nimmst die große Fliege mit. Nun gehst du in das Haus ganz weit rechts, wo du im Raum oben rechts den Eispickel findest. Dies ist wohl die beste Waffe, die du haben kannst.

Benutze diesen Pickel gleich am Eis, um an das zweite Stück des Grashüpfers zu kommen. Das dritte Stück findest du im Gebäude rechts unten. Hier mußt du erst einen Bösewicht besiegen, bevor du durch die elektrische Barriere gehen kannst. Da du nun den Eispickel hast, kannst du in den letzten Abschnitt zurückgehen und das Haus, das durch Eisblöcke geschützt ist betreten. Schieße einfach auf die Blöcke und du wirst dann im Gebäude einen Feuerlöscher finden. Nun gehst du zum Tempel mit den Flammen zurück und benutzt den Feuerlöscher, um hineinzukommen. Gehst du nach links und durch die Räume weiter, so triffst du auf einen weiteren Motorradfahrer, der wieder Sprengsätze für dich hat. Danach gehst du auf die andere Seite des Gebäudes, wo du ein Stück für den Hubschrauber findest. Nimm es und verlasse den Tempel. Gehe zum ersten Abschnitt zurück und laufe in das Haus

links, wo du eine Spinne antriffst. Gib ihr die Fliege, und sie läßt dich in den Raum hinter ihr, wo du einen Gefangenen findest. Gib ihm die vier Grashüpfer-Teile. und er bastelt einen ganzen für dich zusammen. Mit ihm kannst du in den letzten Tempel im letzten Abschnitt kommen. Im Tempel gibt es das zweite Stück des Hubschraubers. Der Tempel ist in Schwarz und Weiß gehalten und steckt voller Bösewichte. Die Kung Fu Kämpfer sind zwar leicht zu erledigen, ihren Sprung-Kicks kann man allerdings nur schwer ausweichen. Auch die springenden Bälle sind sehr gefährlich. Also passe hier gut auf, da du sicher so kurz vor dem Schluß kein Leben mehr verlieren möchtest. Wenn du dann das Stück des Hubschraubers hast, gehst du in den ersten Teil des Levels zurück und suchst nach einem Baum, der durch eine Maschine bewässert wird.

Wenn du nun den Schrumpfrank in die Maschine gibst, so wird der Baum geschrumpft. Nimm den Baum und gehe in das Gebäude im nächsten Abschnitt, wo der Mann wartet, dem noch ein Bonsai zu seinem Glück fehlt. Gib ihm den Baum, und du bekommst dafür das letzte Stück des Hubschraubers. Dies bringst du zu dem Mann, der in der Nähe der Spinne im Haus im ersten Abschnitt steht. Er repariert dir den Hubschrauber. Nimm ihn mit und gehe nun in den letzten Abschnitt und in den Grashüpfer-Tempel. Drinnen gehst du nach oben links bis zu einem Raum mit sechs Buddha-Statuen. Hier die Treppen hoch und du kommst zum Hubschrauber-Startplatz und befindest dich am Ende des Levels.

SPACE: 2025 AD

Zu Beginn des letzten Levels erhältst du eine Nachricht vom Professor, in der steht daß die Station in die Luft fliegen wird, sobald du den letzten Endgegner erledigt hast. Du mußt also nach dem Sieg über den Endgegner wieder genau an diese Startposition zurückkehren. Merke dir also genau, wo dieser Platz war. Laufe also zunächst nach unten, wo du hinter ein paar Kisten eine Laserwaffe findest. mit der du die Aliens in diesem Level erledigen kannst. Achte auf die kleinen grünen Roboter, die in vier Richtungen feuern können. Zerstörst du einen der Roboter, so kannst du danach drei Gesundheitspunkte einsammeln. Eine Auseinandersetzung mit den kleinen Kerlchen kann also durchaus sinnvoll sein. Gehe weiter nach unten und durch die Tür hindurch. Du triffst nun auf drei Aliens. von denen zwei recht schnell erledigt sind. Das dritte läßt du am besten einfach zurück und gehst durch die Tür ganz unten und durch die Tür rechts in den nächsten Raum. Nun nach links und durch die Tür nach oben in einen Raum mit vielen Aliens. In der Mitte dieses Raumes ist eine blaue Laserwaffe, die doppelt so stark wie deine jetzige ist. Gehe nun deinen Weg wieder zurück aus dem Raum und laufe immer weiter nach rechts in den nächsten Raum. Nun nach oben, wo du dir mit deiner roten Waffe den Weg durch die roten Absperrungen schießt. Jetzt wieder nach rechts und nach oben bis in die Bar, wo du eine Handgranate findest.

Nimm sie und gehe deinen Weg wieder zurück. Gehe unten durch die Tür, dann links und wieder nach unten. Im nächsten Raum sind so viele Aliens, daß du am besten nur nach unten durchrennst und dir mit der blauen Waffe den Weg zum letzten Endgegner freischießt.

Dieser letzte Endgegner ist zwar nicht gerade der stärkste Gegner, den du bisher getroffen hast, doch solltest du ihn nicht unterschätzen. Zuerst mußt du allerdings seine Gefolgsleute erledigen. Die ersten fünf Aliens kannst du mit deiner Handgranate erledigen. Du mußt dabei nur auf ihre Schüsse auf dich achten, denen man nur schwer ausweichen kann. Sie greifen dafür wenigstens einzeln an. Danach mußt du noch einen Fußsoldaten erledigen. Dies geht am einfachsten mit deinem blauen Laser. Wenn du mehrere Soldaten zerstörst, dann explodiert der Schutzpanzer des Endgegners, und du kannst ihn leichter verletzen. Während du dann die Stufen zu ihm hinaufsteigst, schießt du immer weiter auf sein Herz, bis du ihn erledigt hast. Nun mußt du nur noch zum Startpunkt zurückkehren, wo mit deinem Shuttle entkommen kannst. Dazu darfst du aber nicht mehr als 30 Sekunden benötigen.

### 1.34 legends\_olka

Herzlich willkommen beim Test von:

LEGENDS

(CD-Version)

Und wieder einmal ist die Welt von Außerirdischen bedroht...

Eigentlich ist die Menschheit ja nur ein Experiment der Ausserirdischen, die sich über alle Vorgänge auf der Erde über TV amüsieren. Natürlich freut es diese Wesen ganz besonders, wenn ordentlich Action, also z.B. ein Krieg im Gange ist. Da aber im Ende des 20.Jahrhunderts dann urplötzlich statt einem Atomkrieg (was natürlich auf dem fremden Planeten zu hohen Einschaltquoten führen würde) es dann doch eine Versöhnung zwischen allen Menschen kommt, sind diese Wesen natürlich überhaupt nicht mehr zufrieden.

Allerdings haben zwei Wissenschaftler von diesem Planeten die Idee das Fernsehprogramm wieder etwas aufzupeppen, indem sie in die Vergangenheit der Erde reisen und gesegnete Maschinen der Neuzeit verteilen! Das führt natürlich zu einem totalen Chaos...

Aber zufälliger Weise machte sich zur selben Zeit ein gewisser Professor und sein Assistent Billy auf eine

selbige Zeitreise (was für ein Zufall!). Als sie wieder zurückkehrten, wunderten sie sich doch über das Chaos und kamen zu dem entgültigen Beschluss, es diesen ach so fiesen Ausserirdischen zu zeigen wie man soetwas auf der Erde erledigt. Gesagt getan muß der arme Billy nun zuerst per Seelenwanderung in den Körper eines Häuptlingssohn von einem kleinen Indianerstamm schlüpfen, und somit die fiese Fiesigkeit der bösen Ausserirdischen reaktivieren. Na ja, so werden auch noch Ägypten, England und Japan in verschiedenen Jahrhunderten abgeklappert und von den bösen Wesen befreit. Und dann geht es in das Hauptquartier der selbigen, welches natürlich bei der Vernichtung den Endsieg bedeutet!

Fazit:

Ein grossartiges Game!

Schon mit einem anspruchsvollen Intro fängt es an ... und hört auch mit einem nett gemachten Outro wieder auf! Die Grafik ist in der Vogelperspektive, und damit sehr übersichtlich.

Außerdem sind einige lustige Gags eingebaut, wie z.B. ein weinendes Baby, welches man seinen Schnuller zurückbringen muss.

Die Spielbarkeit ist auch nicht schlecht, was man allerdings bemängeln muss, ist das Speichern.

Passwörter bekommt nämlich erst am Ende von jeweils 5 sehr langen Leveln, welches den Spielespass vielleicht etwas dämpfen könnte...

Titel: Legends

Softwarefirma: Manyk/Guidhall Leisure

Grafik: gut

Sound: gut

Schwierigkeitsgrad: hoch

Gesamtnote: Befriedigend +

Oliver Kaminski alias OIKi

---

## 1.35 leisure suit larry

Spielname: Leisure Suit Larry

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Wolfgang Unger**

Screenshot:

1

**Komplettlösung**

Verschiedenes:

Bei den Fragen zur Altersfeststellung vor Beginn des eigentlichen Spiels muß man <ALT> und <X> drücken, um sofort beginnen zu können.

<ALT> und <D> drücken = ?

Wird nach einer Locationnummer gefragt, so antwortet mit 008-045.

## 1.36 larry1\_unger

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (enhanced)

Das ursprünglich 1988 erschienene Adventure LSL1 wurde 1991 von Sierra noch einmal überarbeitet und wird nun vollständig mit der Maus gesteuert.

Im Spiel übernimmt man die Rolle von Larry, eines absoluten Losers. Larry ist 38, wohnt noch bei seiner Mutter und hat noch nie eine Frau flachgelegt (eigentlich gar nicht so dumm - so spart man sich auch den ganzen Ärger, den eine Frau so mit sich bringt). Nunja, Larry ist damit jedoch nicht zufrieden und will sein Leben ändern und sich eine Tussi aufreissen. Dazu zieht er seinen weißen Freizeit-Anzug an und macht sich auf nach Lost Wages. Dort beginnt seine Suche nach einer Frau in der nächsten Kneipe...

Und bis zum Happy-End hat er noch einiges vor sich - wobei das Spiel nicht so ganz jugendrei ist.

LSL 1 enhanced läuft ab einem MB - ist jedoch ohne Festplatte und 68030 kaum spielbar. Mit HD und schnellerem Prozessor ist das Spiel jedoch gut spielbar.

Die original-Version wird noch mit einem Parser (Texteingabe) gesteuert. Sie ist auf einer Disk und ist überaus witzig - natürlich sieht man ihr das Alter aber schon an.

Nachfolger: Larry II (Looking for Love...), Larry III (In Pursuit of...), Larry V (Passionat Patti does...), sowie am PC/Mac Larry VI und VII (Love for Sail).  
andere Systeme: PC, Mac, original Version: Mac, PC, ST  
benötigt: Amiga mit 1MB  
empfohlen: Amiga mit HD, 4MB, 68030  
Name: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards  
(enhanced version)  
Sierra  
Adventure  
Disks: 4  
Sprache: englisch  
läuft auch am A1200  
Wolfgang Unger

### 1.37 larry1\_komp

Komplettlösung - LEISURE SUIT LARRY - IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

Vor Lefty's Bar

Rufen Sie zuerst ein " Taxi ". Ist das Taxi angekommen geben Sie " go " ein. Auf die Frage des Fahrers antworten Sie mit " shop ". Sind Sie am Ziel angekommen, bezahlen Sie den Fahrer mit " pay " und verlassen das Taxi ( go ).

Im Laden

Nehmen Sie aus dem hinteren Regal mit " take wine " eine Flasche, und aus dem Regal im Vordergrund mit " take magazine " eine Zeitschrift. Kaufen Sie an der Theke auch ein Präservativ ( buy rubber ). Nun benutzen Sie das Telefon am Mast an der Straße. Rufen Sie die Nummer 555-6969 an, und geben Sie dem Mann der erscheint den Wein. Anschließend fahren Sie mit dem Taxi zur Bar zurück.

In Lefty's Bar

Nach dem Sie die Bar betreten haben, setzen Sie sich an die Theke und bestellen sich einen Whisky. Lauschen Sie den Unterhaltungen an der Theke. Die Musicbox an der Wand bringen Sie mit " play music " in schwung. Sie gehen nun in den hinteren Raum und sprechen mit dem dort liegenden Betrunkenen (talk to man). Geben Sie ihm den Whisky ( give drink ) und er erweist sich dankbar dafür. Schließlich nehmen Sie noch die Blume vom Tisch mit ( take rose ).

Auf der Toilette

Sie öffnen eine weitere Tür mit " open door " und gelangen somit in die Toilette. Nehmen Sie am Waschbecken den Ring an sich " take ring ". Setzen Sie sich auf das WC ( sit ) und lesen Sie, wenn Sie wieder aufgestanden sind ( stand

) dreimal die Inschriften an der Wand ( look wall ). Eine der Inschriften nennt ein wichtiges Passwort.

Hinter der verschlossenen Tür

Gehen Sie wieder in die Bar zurück und klopfen Sie an die verschlossene Tür an der rechten Seite. Auf die Frage antworten Sie " Ken sent me ". Den Wächter beschäftigen Sie, indem Sie mit der Fernbedienung auf ein Satellitenprogramm schalten ( use remote, swich channel ).

Im oberen Raum befindet sich auf dem Bett ein Mädchen, das anzuschauen sich lohnt. Lassen Sie Larry sich aller Kleider entledigen und bringen Sie ihn mit " use rubber " dazu, das Präservativ zu benutzen. Nach dem Larry ins Bett gestiegen ist geht es hoch her.

Nach dieser Aktion lassen Sie Larry das Präservativ wieder ablegen. Sie nehmen vom Tisch noch die Süßigkeiten und verlassen das Zimmer mit " jump window ".

Wenn Sie unten angelangt sind, nehmen Sie mit " take hammer " ein weiteres Utensil. Nun gehen Sie auf die linke Bildseite und stehen wieder vor der Bar.

Rufen Sie ein Taxi und fahren Sie zum Casino. Dort angekommen, verlassen Sie das Taxi, aber nicht ohne vorher zu bezahlen.

Im Casino

Im Casino gehen Sie immer gerade aus, bis Sie an einen Aschenbecher stoßen. Dort liegt eine Karte, die Sie an sich nehmen. Sie gehen nun zurück zum Black-Jack-Tisch, setzen sich und ändern das Gebot auf 20 ( change bet ). Nun spielen Sie folgendermaßen: Haben Sie gewonnen, so speichern Sie mit das gesamte Spiel ab, und versuchen es erneut. Wenn Sie verloren haben, laden Sie mit den abgespeicherten Spielstand und versuchen es erneut. Wenn Sie 250 Dollar zusammen haben, stehen Sie auf und verlassen das Casino. Dann kaufen Sie sich einen Apfel.

In der Disco

Anschließend fahren Sie mit dem Taxi in die Disco. Dem Typ an der Tür zeigen Sie die Karte, die ihre Eintrittsberechtigung nachweist. Oben in der Disco setzen Sie sich zu dem Mädchen, das alleine ist. Schauen Sie ihr ins Gesicht ( look girl ). Nun sollten Sie ihr Atemspray benutzen.

Nun geht es zum Tanzen und danach wieder mit dem Mädchen zurück an den Tisch. Schauen Sie ihr wieder in die Augen. Geben Sie dem Mädchen die Süßigkeiten ( give candy ) und dann die Rose. Dann versuchen Sie es noch mit " give money ".

Daraufhin finden Sie sich unversehens in der Heiratskapelle wieder.

Die Hochzeitsnacht

Nach der Zeremonie gehen Sie hinaus auf die Straße. Nach links führt der Weg auch ohne Taxi zum Casino. Dort angekommen, fahren Sie in den vierten Stock und klopfen an die Tür mit dem Herz. Nachdem Sie eingetreten sind, sollten Sie

zuerst das Radio anschalten. Die Telefonnummer aus der Durchsage sollten Sie sich sofort irgendwo notieren. Wenn Sie ihr Liebchen fragen, ziert Sie sich ein wenig und möchte gerne etwas Wein. Fahren Sie also mit dem Fahrstuhl wieder hinunter.

Da das Telefon in der Halle defekt ist, spielen Sie wieder eine Runde Black-Jack, um an das Geld für das Taxi zu kommen (mehr als 60 Dollar)

Die Flasche Wein

Mit dem Taxi fahren Sie zu dem bereits bekannten Shop. Das Telefon, das dort hängt, klingelt. Nachdem Sie das Gespräch angenommen haben, nehmen Sie erneut den Hörer ab ( use phone ) und wählen die Nummer 555-8039. Bestellen Sie eine Flasche Wein ( bottle of wine ) in die "casino honeymoon suite ".

Zurück im Zimmer

Zurück im Zimmer kosten Sie den Wein und legen sich schließlich auf das Bett. Sie werden ans Bett gefesselt und ihre Liebste verschwindet. Mit dem Messer befreien Sie sich und nehmen das Seil mit.

Unten im Foyer wenden Sie sich zuerst nach hinten und sehen sich die Show an, bevor Sie erneut Black-Jack spielen. Dann fahren Sie zur Bar. In der Bar gehen Sie wieder in den ersten Stock und schwingen sich aus dem Fenster. Nun binden Sie das Seil um, dann an der Brüstung fest und schwingen sich zum Nachbarfenster. Mit dem Hammer schlagen Sie es ein und nehmen die Pillen ( fasten rope to sailing, fasten rope to larry, lean over, use hammer, take pills, go back, unfasten rope ).

Im achten Stock

Sie verlassen den Balkon und gehen wieder in die Bar. Dann fahren Sie zum Casino und gehen dort in den achten Stock. Hinter einem Tisch wartet ein Mädchen. Nach " look girl " werden Sie aktiv. Am Schluß geben Sie dem Mädchen die Pillen, das daraufhin verschwindet.

Nun Drücken Sie den Knopf auf dem Tisch (push button) und können nun durch die bisher geschlossene Tür in das Penthouse gelangen. Hinter der Tür ( rechts hinten ) nehmen Sie das "inflatable girl ", das Sie mit " look doll " etwas näher betrachten. Durch " blow up doll " wird sie gebrauchsfertig ( use doll ).

Vor lauter Frust machen Sie es gleich noch einmal und gehen anschließend raus auf die Terrasse. Dort finden Sie das Girl ihrer Träume. Larry legt alles ab, was ihn noch hindern könnte. Doch bevor Sie aktiv werden, sollten Sie dem Mädchen den Apfel geben.

TIP:

- Vergessen Sie beim Taxifahren nie das bezahlen!

Autor: Kostja Siefen

## 1.38 leisure suit larry 2

Spielname: Leisure Suit Larry 2

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

### Komplettlösung

Hints:

Um die "USS Love Tub" unbeschadet verlassen zu können, benötigt man folgende Gegenstände:

- Sunscreen Lotion: Finet man in der Mitte der linken Regalwand im Drugstore der Stadt. Nicht vergessen zu bezahlen.
- Grotisque Gulp: ein 32-Galonen-Becher aus dem Getränkeautomaten des Quickie Mart`s. Nicht vergessen zu bezahlen.
- Sewing Kit: zu finden im Nightstand der hoffentlich abwesenden Zimmer-nachbarin auf der "USS Love Tub".
- Wig: erhält man nach einer ungewöhnlichen Haarbehandlung beim Besuch des Schiffsfriseurs.

Hat man alle Gegenstände zusammen, begibt man sich auf die Brücke. Dort befindet sich genau hinter dem Kapitän eine Schaltkonsole mit einem Hebel. Hebel ziehen. Jetzt schnell zum Rettungsdeck laufen, an die Sicherungskette stellen und in das Rettungsboot springen. Die Perücke aufsetzen und die Sonnenmilch benutzen. Nach einer langen Reise landet Larry auf einer Insel und geht neuen Abenteuern entgegen.

## 1.39 larry2\_komp

Komplettlösung - LEISURE SUIT LARRY II - LOOKING FOR LOVE ( IN SEVERAL WRONG PLACES )

Los Angeles

Einige Zeit später finden wir uns im Garten Eve`s wieder, die wir noch von früher kennen. Hier mähen wir den Rasen und warten auf Eve, die gerade einkauft. Kurze Zeit später kommt sie wieder und setzt uns ohne Erbarmen vor die kalte Tür.

Nachdem wir uns von dem Schock erholt haben, beschließen wir, einfach noch einmal wie in den guten alten Zeiten in Lost Wages von vorne anzufangen. Zum großen Glück fehlen uns aber unsere Klammotten, die noch bei Eve im Haus liegen, und das entsprechende Kleingeld. Letzteres entdecken wir in Form von einem Dollar in der Garage ( look table, take dollar ).

Dann machen wir uns auf einen Erkundungsweg quer durch Los Angeles. Unterwegs erforschen wir den Space Quest Park ( look, look girl ) und den verlassenen Hof

im Norden der Stadt ( look bin, look hole ). Hier in der Nähe befindet sich auch der Quikie Market, den wir betreten. In diesem Getränk Laden können wir spottbillig ein Lotterielos erwerben, das uns die Tür zum Reichtum öffnen kann, wenn man es geschickt einsetzt ( buy ticket ). Anschließend gehen wir zur Empfangshalle der Fernsehstudios, wo wir die junge Dame fragen, ob wir etwas gewonnen hätten ( show ticket ). Zu unserem Glück erfahren wir, daß sie ihre Brille verlegt habe und so die Ziffern nicht entziffern könne, sie wisse aber die Gewinnzahlen im Kopf; sie bittet uns, ihr die Zahlen " vorzulesen ". Mit etwas List und Dreistheit muß man gar kein Glück haben, um in der Lotterie erfolgreich zu sein ...

Da sich die Tips als richtig erweisen, schickt uns die Dame in den Warteraum im hinteren Teil des Saales. Dort nehmen wir eine Weile Platz ( sit ) und warten, bis man uns zur Gewinner-Show abholt ( get up ). Das " Glück " bleibt uns hold. Wir werden Opfer einer schlimmen Verwechslung, bei der wir in einer TV-Show landen, wo man uns für den Physiker Raguka Singh Soong hält. In der Show kämpfen drei Widersacher um die Gunst der holden Bachelorette Barbara Bimbo. Dank eines kleinen ( aber schwerwiegenden ) Versprechers sahen wir auch hier weiter ab und gewinnen eine Reise für einen Monat auf einem Ozeankreuzer - zusammen mit der gar nicht erfreuten Barbara!

Aber die Glücksträhne ist noch lange nicht abgebrochen ! Nach der Sendung werden wir wieder in den Green Room geschickt, wo wir unseren Preis entgegennehmen. Hier setzen wir uns noch einmal ( sit ). Nach kurzer Zeit holt uns ein weiterer Produktionsassistent in eine andere Show ( get up ). Dabei werden wir in kürzester Zeit zum Millionär und brechen so den Rekord der Sendung ( der größte Gewinn bisher! ). Unendlich glücklich, festgestellt zu haben, daß auch wir von Zeit zu Zeit einmal Glück haben, machen wir uns auf den Weg zum Fachgeschäft für Badespaß, Molta Lira, wo wir eine Badehose kaufen ( take swimsuit, pay ), da nur dieser Exklusiv-Laden einen 1-Million-Dollar-Schein wechseln kann ( zwar mit etwas Gewinn, aber wir haben ja genug ! ).

Anschließend versuchen wir, Eve noch einmal umzustimmen, aber da scheint nicht mehr viel zu machen sein. Jetzt hat sie selbst das Garagentür verriegelt. Nur unsere Überbleibsel, alles, was noch an uns erinnert hat, liegen vereinsamt in der Mülltonne. Wir hingegen versuchen, zu retten, was noch zu retten ist - viel ist es nicht ( look through trash, look through Trash, take passport ).

Enttäuscht verlassen wir diesen unfreundlichen Ort und erstehen zu einem Spottpreis etwas Sonnenschutzöl in der Drogerie ( take sunscreen, pay sunscreen ) - man weiß ja nie ! Nun können wir auch den Getränke-Automaten im Quikie Market ausprobieren, der uns schon so lange gelockt hat ( take for soda ). Ein neuer Haarschnitt würde uns auch ganz gut tun - wir wollen doch unsere Barbara

positiv beeindruckt. Also statten wir dem ansässigen Friseur einen Besuch ab ( sit down ). Der einzige Laden, den wir noch nicht ausgekundschaftet haben, ist der Musikladen im Westen der Stadt, denn dieser hatte bisher seine Riegel immer vor die Tür geschoben. Hier werden uns unsere spärlichen Schulspanisch-Kenntnisse abverlangt ( talk to clerk ). Das kann ja nicht gut gehen ... ! Das Gespräch mit der hübschen, braungebrannten Verkäuferin sollten wir unbedingt verfolgen. Erstens ist dieser Teil einer der Lustigsten ( wie Larry sich wieder blamiert ! ) und zweitens für den weiteren Verlauf relativ wichtig, denn nun sitzen uns sämtliche Spione des KGB sowie des bösen Dr. Nonookees im Nacken. Daher sollten wir auf dem schnellsten Weg zum Pier eilen, wo der Urlaubs-Kreuzer bereit zum Ablegen ist. Wir zeigen dem albernen Vorsteher am Tor das Ticket ( show ticket ) und passieren ohne uns an seinen dämlichen Bemerkungen stören zu lassen.

#### Kreuzfahrt

An Bord suchen wir unsere " Business "-Kabine auf und sind entsetzt über dieses letzte Loch ( altes Seemanns-Garn ! ). Nachdem wir die Früchte genommen haben ( take fruit ), wollen wir unsere Bachelorette begrüßen. Leider werden wir jedoch enttäuscht, denn Barbara wird von deren wenig attraktiven ( früh verwitweten ) Mutter " vertreten ". Erschrocken flüchten wir wieder in unsere Kabine, um erstmal tief Luft zu holen und um uns umzuziehen ( wear swimsuit ). Bevor wir uns aber am Pool räkeln, eilen wir noch einmal in die Nachbarkabine, öffnen flink die Schublade des Nachttisches ( open nightstand ) und schnappen die Näh-Utensilien ( take sewing kit ).

Am Pool schützen wir uns vor den gemeinen Sonnenstrahlen, die ja auf dem Wasser noch schlimmere Folgen haben sollen ( use sunscreen ). Wir nehmen auf der Liege Platz ( sit ) und warten auf die Reaktion der weiblichen Mitmenschen.

Schließlich war ja die Badehose und der Friseurschnitt relativ teuer ( und hoffentlich auch dementsprechend erfolgreich ). Nach dem Gespräch mit der jungen Dame springen wir in das kühle Naß ( get up, swim ). Auf dem Beckengrund erkennen wir verschwommen einen Gegenstand. Um in Erfahrung zu bringen, um was es sich dabei handelt, schwimmen wir in die Mitte des Beckens, holen tief Luft ( take breath ) und tauchen ab ( dive ). Unten identifizieren wir dieses Stück als ein Bikini-Oberteil ( take top ). Wieder an der Wasser-Oberfläche steigen wir aus dem Pool ( get out ). Wir vergessen aber nicht, daß das Sonnenschutzöl nicht wasserfest ist? ( use sun- screen ). In der Kabine ziehen wir den bekannten Polyester-Anzug an ( wear suit ). Dann unterziehen wir uns einer weiteren Schönheitskur beim Schiffs-Friseur ( sit down ). Aus der Bar im " Oberstock " des Kreuzers holen wir einen schmackhaften ( und gesunden! ) Teller Spinat ( take spinach dip ).

---

Aber schon nach kurzer Zeit verlieren wir die Lust, noch weitere 30 Tage auf diesem langweiligen Schiff zu verbringen. Schon die Erinnerung an die schreckliche Mama Bimbo läßt uns wahre Schweißausbrüche durchstehen. Also betätigen wir den verlockenden Hebel in der Kommandobrücke ( switch lifeboat timer ). Nun stürmen wir zum Rettungsboot, steigen ein ( enter lifeboat ) und werden zu Wasser gelassen. Vor einem Sonnenstich schützen wir uns mit der Perücke ( wear wig ). Dann werfen wir alles, was uns unnötig erscheint, über Bord ( throw away dip ). Zum Glück haben wir reichlich vorgesorgt: wir besitzen einen Sonnenschutz, Getränke und Nähzeug zum Angeln von frischem Fisch. Roh schmeckt er wie bekannt sehr vorzüglich. Soll ja auch sehr gesund sein ...

#### Die Ferieninsel

Nach vollen zehn Tagen werden wir an den Strand einer Urlaubs-Insel geschwemmt und dürfen auch direkt Bekanntschaft mit den anwesenden Touristen machen.

Im angrenzenden Dschungel pflücken wir ein paar wunderschöne, herrlich duftende Blumen ( pick flowers ). Nach einigen Minuten, in denen wir im

Dschungel-Labyrinth umherirren, erreichen wir ein Nobel-Restaurant, in das wir zum Speisen in Gesellschaft von bekannten und reichen Ehepaaren einkehren ( talk to man, sit down ). Am Buffet bedienen wir uns wie üblich und ohne jedwede

Gewissensbisse ( take knife ). Dann verlassen wir das Lokal wieder und irren wieder durch den Dschungel. Dieses Mal finden wir ein verlassenes Hotelzimmer, in dem wir ein paar Streichhölzer und ein Stück Seife finden ( take matches, take soap ).

Auf unserem weiteren Weg stoßen wir auf einen Friseur, der uns die spärliche Haarpracht ( ? ) richten will ( sit down ). Anschließend suchen wir den FKK-Strand auf, wo wir aber nicht lange schauen, sondern sofort die Badebekleidung nehmen ( take bikini ). Im Hotel ziehen wir uns um ( wear bikini ) und beim Friseur lassen wir uns nochmal verunstalten ( sit down ).

Aber leider lassen uns die bösen Agenten immer noch nicht passieren. Also sorgen wir für die nötigen " Rundungen ", die die gierigen Spione ablenken werden. Dazu betreten wir zum letzten Mal die Umkleidekabine des Hotelzimmers ( put soap into bikini ). Nun gelangen wir auch ungestört an den Agenten vorbei ( die netten Zurufe stören uns überhaupt nicht ). Aber die Gefahr ist noch nicht gebannt: vor uns schlängelt sich eine Steilküste am Meer entlang, die es sicher zu passieren gilt. Hier können wir uns auch wieder ungestört umziehen ( change clothes ). Die beiden Kampfmaschinen vor dem Eingang des Flughafens bestecken wir mit den schönen Blumen ( give flowers ). Endlich befinden wir uns im Flughafen-Gebäude.

#### Der Flug

Hier betreten wir den Frisier-Salon ( look girl ) und gewinnen nach dem Schnitt wieder eine gewisse Ähnlichkeit zu unserem Paßphoto ( sit down ). Das ist natürlich sehr deprimierend, aber das zusätzliche Geschenk läßt uns tröstend

darüber hinwegsehen. Am Zoll-Schalter zeigen wir dann unseren Paß ( show passport ), jedoch sind wir zu eitel, um uns hinten an der Schlange anzustellen. Also schieben wir uns eben etwas vor ( Frechheit siegt bekanntlich! ). Am Gepäckband entdecken wir in einem der Koffer eine kleine Bombe ( take suitcase ). Mit dieser laufen wir unter großem Geschrei zur Abfertigungshalle. Das hat zur Folge, daß in der Schlange am Schalter jetzt erheblich weniger Leute warten. Wir kaufen nun ein Ticket ( buy ticket ) und gehen zur Snack Bar, wo wir ein vorzügliches Mahl bestellen ( buy food ). Zum Einnehmen desselben ist aber abzuraten ( look food, take pin out ). Eher noch sollten wir eine Lebensversicherung kaufen ( man weiß ja nie! ). Dazu benutzen wir den Automaten in der Ecke ( buy insurance ) und schon erscheint ein sicherer Fallschirm! Jetzt benutzen wir die Rollbahn. Oben angekommen nehmen wir einen Prospekt ( take pamphlet ) und zeigen dem Angestellten am Terminal den Flugschein ( show ticket ).

In der Maschine bekommen wir die angenehmen Seiten eines komfortablen Fluges zu spüren -erstklassige Sitze, freundliche Bedienung und nette Reisende. Um den nervenden Sitznachbarn Abzulenken, der den Weg zum Gand versperrt, schenken wir ihm das Blättchen ( give pamphlet to man ). Bevor wir aufstehen, nehmen wir ein " Kotztütchen " ( take airsick bag, get up ). Nun verlassen wir das Flugzeug auf eine nicht herkömmlich Art. Wir gehen in den verrauchten Hinterraum der Maschine, legen die Lebensversicherung an ( wear parachute ) und öffnen das Sicherheitsschloß mit der Haarnadel aus dem Essen ( open padlock with pin ). Wir öffnen die Tür ( turn handle, open door ) und wagen den Sprung ins Ungewisse. Auf dem Weg nach unten ziehen wir an der Leine des Fallschirmes ( use parachute ), um sicher unten anzukommen.

Nontoonyt

Mit dem Messer können wir uns aus dieser unglücklichen Lage befreien ( cut harness ). Am Boden liegt ein Ast, den wir für spätere Zwecke noch benötigen werden ( take stick ). Nun suchen wir uns einen Weg durch das Gestrüpp ( crawl under bush ) - möglichst, ohne die Urwaldbienen in ihrer Ruhe zu stören. Im Süden versperrt uns eine Killer-Schlange den Weg. Mit dem Stock " stopfen wir ihr das Maul " ( use stick ). Und schon geht's auf dem Weg durch den Dschungel weiter ! Im Osten deuten wir rechtzeitig die Gefahr in Form von Treibsand. Wenn wir genauer Hinschauen, fällt uns aber leicht eine Idee ein ( man betrachte die Fußspuren! ). Weiter im Osten müssen wir ein Fließchen überqueren. Dazu können wir Tarzan spielen, indem wir uns an den drei Lianen hinüberschwingen ( jump, jump, jump ). Den Wein, der am Wegesrand wächst stecken wir ein ( take vine ). Eigentlich ist es doch komisch, wieviele Dinge in Larry's Taschen passen ... Am Strand entdecken wir das, worauf wir schon so lange gewartet haben: eine holde

Jungfrau, die sich ( zu unseren Freuden ohne Begleiter ) im Meereswasser tummelt! Wir verlieben uns in sie. Sie erwidert unsere Liebe. Damit könnte die Story eigentlich sein Ende gefunden haben, aber dem ist glücklicherweise nicht so ...

Leider aber hat der Rat der ältesten bestimmt, daß keine Ehe geschlossen werden darf, ehe nicht das Dorf vom Unheil erlöst worden ist. Aber wir sind fest entschlossen, dieses Böse ( sprich Dr. Nonookee in persona ) zu entlarven. Dazu müssen wir aber erst unter Beweis stellen, das wir auch der Richtige für diese Rettungs-Aktion sind. Der Stammeshäuptling Keneewauwau ( und gleichzeitig der Vater von Kalalau ) trägt uns auf, ein DTP-Programm zu schreiben, das in Assembler geschrieben sein soll. Also setzen wir uns an den (von einem Fahrrad-Fahrer angetriebenen ) Computer und stellen das Kind her. Dank Larry's Programmierkenntnissen dürfte dies kein Problem sein.

Wir werden als offizieller Retter anerkannt und Keneewauwau zeigt uns den Weg zur befestigten Vulkanspitze ( der Sitz Nonookees ).

Vorsorgend wie wir nun einmal sind lassen wir die Asche vom Dorfplatz in unsere Tasche wandern ( take ashes ) und wandern dann zu der Klippe zurück, wo wir mit Hilfe der Weinranke hinüberschwingen ( throw vine at branch ). Schön und gut ... jetzt befinden wir uns auf der anderen Seite. Aber vor uns liegt ein weiteres Hindernis: ein mit Eis gepflasterter Aufstieg zum Vulkan. Mit den Aschestücken rutschen wir nicht so darauf rum ( use ashes )! Nun kommen wir auf der Spitze des Vulkans an. Dort erwartet uns nicht gerade viel - entgegen unseren Erwartungen ! Keine Hula-Hula-Mädchen, kein böser Pascha, keine gnadenlosen Kampfmaschinen...

Lediglich ein Aufzug, den man nicht einmal von oben bedienen kann, und ein kleiner Luftschacht für den Abzug aus der miefigen Höhlen-Festung. Wir basteln uns also aus den letzten Resten eine kleine Überraschung: eine Bombe ( stick bag into bottle, light bag )! Dieses kleine Gemisch werfen wir in den Schacht ( throw bottle away ) und es verfehlt auch seine Wirkung nicht: die Lifttür öffnet sich, wir stürmen die Festung, überwältigen Nonookee mit einem gezielten Fußtritt, befreien die hypnotisierten Geiseln und holen über Funk entsprechende Hilfe herbei. Mit einem Helikopter nähern wir uns nun " Leisure Suit Larry 3 "!

Autor: Nico Barbat

## 1.40 leisure suit larry 3

Spielname: Leisure Suit Larry 3

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

---

## Komplettlösung

Karten:

Dschungel

Nontoonyt Island

Nontoonyt Hotel

Fat City

### 1.41 larry3\_komp

Komplettlösung - LEISURE SUIT LARRY 3

Das Spiel beginnt mit einem Blick auf den Aussichtspunkt der Insel Nontoonyt. Zuerst wirft man einen Blick auf die Gedenktafel (look at plaque). Diese erinnert Larry an seinen heldenhaften Auftritt als Retter der Insel in seinem zweiten Abenteuer. Er liest sie (read plaque) und verläßt die Tafel (exit). Dann schaut er durch das linke Fernrohr (use binoculars). Nun geht er nach Hause zu Kalalau, seiner Frau. Diese jedoch wirft ihn aus der Villa und läßt sich scheiden. Enttäuscht geht Larry durch den Wald zu seiner Arbeitsstelle, dem Natives Incorporated. Doch auch der Vater von Kalalau, sein Arbeitgeber, entläßt ihn fristlos. Bis zu dieser Stelle läuft fast alles automatisch, erst jetzt steigt man richtig in das Abenteuer ein. Larry geht zum Strand, wo er ein Mädchen trifft und bemerkt, daß sie anscheinend gerne einkauft (look at girl, talk to girl, talk to girl, exit). Larry begibt sich zu dem Briefkasten bei seiner ehemaligen Villa, der erst jetzt geöffnet werden kann (open lid, take letter, close lid). Mit der gefundenen Kreditkarte eilt Larry zu der Frau am Strand zurück und schenkt sie ihr (look girl, talk to girl, give card to girl). Das Mädchel bedankt sich freundlich und belohnt Larry mit einem stumpfen Messer (ginsu knife) und ein bißchen nochwas. Das Messer läßt sich nachher an den Stufen des Hotels schärfen (sharpen knife at steps). Damit läßt sich etwas Gras vor dem Chip`n`Dales-Haus abschneiden (use knife to cut grass). Aus dem Gras wiederum stellt sich Larry ein süßes Röckchen her (make a skirt). Bei den Umkleidekabinen am Hotel nimmt Larry die Seife vom Waschbecken (take soap) und trinkt etwas Wasser (drink). Larry verkleidet sich als Eingeborener (wear skirt). Im Wald findet er drei Bilder westlich ein Stück Holz (take wood), aus dem er eine unanständige Figur schnitzt (cut the wood). Mit der Verkleidung kann er diese Figur dem Mädchen am Strand verkaufen. Diese Szene verläuft automatisch. Larry zieht sich um (wear suit) und geht in das Hotel. Auf dem Weg zum Showsaal schaut er in den Spiegel, um einige Extra-Punkte zu erlangen (look into mirror). Dem Türsteher gibt er die zwanzig Dollar aus dem Verkauf der Figur (give money to maitre, show pass) - die Karte zum Eintreten liegt natürlich nur dem

Original-Spiel bei. Nach der Show wartet Larry auf die Tänzerin Cherri tart (look at woman, talk to woman, dance, business). Aus dem Gespräch erfährt er, daß sich die liebe Cherri doch allzu gerne auf einem eigenen Stück Land niederlassen würde. Deshalb eilt Larry zum nächsten Rechtsanwalt (D.C.&H.) und spricht dort den Assistenten an (ask for suzi, ask for land deed).

Möglicherweise muß Larry versuchen, ihn mehrmals anzusprechen, da er manchmal nicht zuhört. Larry wird zu der Rechtsanwältin geführt. In dem Büro setzt er sich erst einmal auf das Sofa (sit) und fragt sie dann nach der Besitzurkunde seiner alten Villa (ask for land deed). Larry verläßt das Büro und geht zur Comedy Hut. Dort trifft er Al Lowe, seinen "Vater". Mit "talk to Al" steht ein neuer Befehl zur Verfügung, mit dem man großen Spaß haben kann, wenn man ein beliebiges Wort hineinschreibt. Larry wartet an dem freien Tisch auf einen Komiker (sit). Diesem soll Larry drei Namen nennen (beliebig). Darüber macht sich der Witzbold lustig. Larry muß so lange sitzen bleiben, bis er 100 Punkte erhalten hat. Der Komiker verwandelt sich dann in eine Ente - so schwer kann es sein, Punkte zu sammeln. Nun ist genug Zeit verstrichen. Larry kann die Besitzurkunde beim Rechtsanwalt abholen. Er geht zur Vorhalle des Showsaals und klopft an die Tür (knock at door). Drinnen wird Larry von Cherri etwas verwöhnt. Plötzlich geht das Licht aus und ein Bühnenvorgang hebt sich - Larry steht vor dem tösenden Publikum, bekleidet mit Cherris Kostüm. Was bleibt ihm übrig, als gute Miene zum bösen Spiel zu zeigen (dance)? Für den fabulösen Auftritt vor dem entzückten Publikum erhält er 500 Dollar, mit denen er sich bei "D.C.&H." scheiden läßt. Dabei darf er sich nicht umziehen! Im Anwaltsbüro erhält er erst einmal einige Punkte für das tolle Kostüm, dann wird der Scheidungsantrag bearbeitet (ask for divorce degree, give money to clerk). Im Hotel findet Larry hinter den Kulissen seinen Anzug (open door, take suit). Am Strand nimmt er das Handtuch und legt sich in die Sonne (take towel, use towel). Sobald die Punktzahl nicht mehr steigt, sollte er aber lieber wieder aufstehen - das Ozonloch läßt grüßen (stand). Auf der Parkbank findet Larry eine Zeitung, die er nimmt und liest (take paper, read paper). Vom Anwalt erhält er nun das fertige Scheidungspapier (ask for divorce degree). Beim Anschauen dieses Papiers findet er eine kleine, aber wichtige Karte (look at divorce degree). Mit dieser nämlich lassen sich die Türen der "Fat City" öffnen. Dort öffnet er zuerst die linke Tür (use keycard) und dreht die Karte um (turn over keycard). Auf dieser Seite stehen eine Schließfachnummer (69) und die Namen dreier Geschäft aus dem Dorf. Im Handbuch muß nun nachgeschlagen werden, auf welchen Seiten die Anzeigen dieser Geschäfte stehen. Die Kombination (in Reihenfolge) dieser Zahlen ergibt die Codezahl für das Schließfach 69, das Larry so direkt öffnet (look at number, open locker, Zahlen eingeben). Aus dem Schließfach nimmt Larry den Trainingsanzug (look in locker,

get the sweats). Dann verschließt der den Kasten wieder (close locker). Im Trainingsraum kann er alle vier Geräte ausprobieren, jeweils, bis ein Kommentar erscheint (vier mal: use machine, stand). Nach getanem Training verformt sich Larrys Körper zu dem eines Kraftprotzes. Zurück zum Schließfach (open locker, Zahlen eingeben, remove the sweats, close locker) geht es dann weiter zur Dusche (turn on shower, use soap). Larry verläßt nach der angenehmen Dusche den Raum und trocknet sich ab (turn off shower, dry body). Beim Schließfach benutzt er das Deodorant und zieht den Anzug an (open locker, Zahlen eingeben, use deodorant, get the suit, close locker). Wieder in der Eingangshalle öffnet Larry die obere Tür (use keycard) und findet dort eine Aerobic-Lehrerin, mit der er sich ausgiebig unterhält (look at woman, talk to woman, talk to woman, offer divorce degree to woman). Larry schlägt ihr einige Verbesserungen für ihr Video vor (help woman in her video). Im Hotel in der Bar trifft Larry seine große Liebe für die Zukunft (sit) und fängt ein Gespräch mit ihr an (look woman, talk to woman). Auch ihr zeigt er das Scheidungsurteil (give divorce degree to woman). Larry fragt sie, ob sie mit ihm ausgehen möchte (make love), worauf Patti verneint. Also muß er sie mit einem kleinen Geschenk überzeugen, welches er in der Felsenbucht findet. Dort nämlich stehen eine Menge schöner Blumen, die nur so darauf warten, gepflückt zu werden (take orchids). Aus diesen Blumen fertigt Larry einen kleinen Kranz an (make a lei), den er Patti schenkt (sit, look at woman, talk to woman, make love, give lei to woman). Die Frage nach dem Liebesnest ist schnell beantwortet (go to penthouse). Bevor er jedoch selbst zum Penthouse geht, besorgt er noch schnell einen verlassene Flasche Wein in der Comedy Hut (take wine). Nun geht Larry zum Aufzug im Hotel (press button, nine). Dort oben, im neunten Stock, wartet Patti bereits auf Larry. Dieser schenkt den Wein ein (pour wine in glasses). In der folgenden Nacht geschehen merkwürdige Dinge - Überraschung. Ab dieser Stelle übernimmt der Spieler die Rolle von Patti. Diese nimmt alles, was auf der Kommode liegt, mit (take panties, take pantyhose, take bra, take dress). Nachdem sie die nun leere Flasche Wein eingesteckt hat, fährt sie mit dem Lift nach unten (take bottle, press one). Sie nimmt das Geld, das in dem Glass auf dem Klavier steht, und den Farbstift, der auf der Platte liegt (take money, take marker). Die Flasche füllt die an dem Waschbecken bei den Umkleidekabinen (fill bottle with water). Dem Wärter beim Chip`n`Dales gibt sie das Geld (give money to maitre) und erlangt so Eintritt in den Showsaal. Drinnen setzt sich Patti ein einen freien Platz (sit) und wartet auf den Tänzer. Das Publikum, das natürlich nur aus Frauen besteht, ist begeistert und Patti wirft dem Tänzer ihren Slip zu (throw panties to dale). Patti muß warten, bis die Show zu Ende ist und der Tänzer, Dale, zu ihr kommt und sich hinsetzt. Patti befragt Dale über Larry (look at

man, help, dance, exit). Nun geht sie zum Dschungel und den beschriebenen Weg entlang (siehe Plan). Diese Szene kann man auch überspringen (search for exit), es wäre aber schade drum. Wenn also Patti am Boden kriecht, weil es so heiß ist, trinkt sie das Wasser aus der Flasche (drink water). Hinter dem Dschungel befindet sich ein Fluß, an dem Patti ihren Durst noch einmal löschen kann (drink water). Ein Bild weiter bindet Patti ihre ausgezogene Strumpfhose an einen kleineren Felsen im Hintergrund des Bildes (remove pantyhose, tie pantyhose to rock). Unten steht sie vor einer großen Schlucht, über die sie so ohne weiteres nicht hinwegkommt. Also pflückt sie einige Blätter und macht daraus ein Seil (take leaves, make rope). Auf keinen Fall sollte sie die Blätter rauchen oder essen (smoke leaves, eat leaves). Ihr könnt es ruhig mal ausprobieren, es sieht sehenswert aus. Aber die Folgen müßt Ihr schon selber tragen, also abspeichern nicht vergessen! Von der rechten Kokosnuß-Palme muß sich Patti eine Frucht holen (climb up tree, take coconut, climb down). Wenn sie nun das Seil über die Schlucht wirft, verhakt es sich auf der anderen Seite an einem Felsen (throw rope). Das andere Ende des Seiles befestigt sie an der Palme (tie rope to tree) und macht eine Sicherheitsschlinge (make sling, climb rope). Damit läge die Schlucht hinter ihr. In den BH, den sie erst ausziehen muß (remove bra), stopft Patti die Kokosnuß hinein (put coconut in bra). Jetzt geht sie etwas weiter nach Westen und dann den Pfad entlang, bis sie von einer Wildsau angegriffen wird, der sie den BH samt Kokosnuß an den Kopf schmeißt (swing bra). Patti geht weiter bis zum Fluß, wo sie einen angeschwemmten Baumstamm findet, ihn vom Ufer wegbewegt und sich auf ihn setzt (move log, mount log). Nun sollte die Spielgeschwindigkeit auf Minimum gesetzt und noch einmal abgespeichert werden, da ein Baumstamm nicht unbedingt das sicherste Transportmittel auf einem reißenden Wildwasser-Fluß ist. Am besten lenkt man in dieser Sequenz mit einem Joystick und fährt im wilden Zick-Zack-Kurs hin und her. Ganz plötzlich wird Patti bewußtlos, als sie sich in einem ruhigen Gewässer befindet, und erwacht erst wieder, als sie sich mit Larry in einem kleinen Käfig über kochendem Wasser befindet. Patti malt mit dem Farbstift eine Tür in die Luft, durch die unsere beiden Freunde verschwinden. Nach einem kurzen Flug durch Raum und Zeit erkennen wir die beiden in den Sierra-On-Line-Büros wieder. Unter anderem rutschen sie hier in eine Police-Quest- und eine Space-Quest-Szene. Bei der Space-Quest-Szene schwebt Patti plötzlich los, weil die Schwerkraft aufgehoben wurde. Patti schaltet das zuständige Gerät schnell wieder aus (turn off machine). Beide fallen unsanft auf den harten Boden. Dann treffen die beiden noch Roberta Williams bei der Entwicklung einer King`s-Quest-Szene. Von ihr erhält Larry eine Stelle als Programmierer. Damit wäre diese umfangreiche Lösung zu Ende und das Abenteuer mal wieder geschafft. Larry Laffer lebe hoch ... aber noch ein Tip zum Schluß: wer Lust auf eine kleine Schlägerei hat, sollte einmal "Larry must do it" eingeben und Return und F10 drücken ...

Autor: Nico Barbat

## 1.42 leisure suit larry 5

Spielname: Leisure Suit Larry 5

Hersteller: Sierra

Genre: Adventure

Komplettlösung - LEISURE SUIT LARRY 5

Larry in L.A.:

Larry schnappt sich die Kaffeekanne und betritt das Büro seines Bosses. Nach einer ausgiebigen Unterhaltung mit seinem Brötchengeber, genehmigt er sich erst einmal einen Schluck Wasser und beäugt neugierig die Plastik. Dann geht's weiter, gerade aus ins Archiv, wo er die Gold Card einsackt, den Schrank mit der Aufschrift - Winner - öffnet und drei Mappen, in denen sich bei näherer Untersuchung eine Streichholzschachtel, eine Visitenkarte und eine Serviette finden, herausnimmt. Larry macht sich nun auf den Weg in sein wunderbar aufgeräumtes Arbeitszimmer und stellt zu allererst sein Radio an. Unterhalb des Ghettobusters öffnet er die Schublade und nimmt das Batterieladegerät an sich. Die für seinen Camcorder benötigten Bänder finden sich neben dem Monitor. Leider müssen diese noch entmagnetisiert werden, was sich jedoch schnell mit dem Entmagnetisierer erledigen läßt. Danach benutzt Larry sein Faß mit dem Desinfizierungsmittel und verläßt seinen Arbeitsraum. Im Foyer steckt er Batterieladegerät und Camcorder in die Steckdose und wartet geduldig, bis die Ladeanzeige die vollen 100 Prozent erreicht hat. Dann zieht er beides aus dem Stromspender, legt eine Kassette in den Recorder und begibt sich nach draußen. Hier wirft Mr. Laffer einen Blick auf die Brunnenstatue, bevor er in die bereitstehende Limousine steigt. Nach kurzer Fahrzeit erreicht Larry den Flughafen, wo er sich am Ticketautomaten einen Flugschein zulegt. Dazu muß die Gold Card in den Schlitz geschoben und New York ausgewählt werden. Nach Eingabe des Sicherheitscodes entnimmt man Ticket sowie Gold Card, woraufhin er Zugang zur VIP Lounge erhält. Larry setzt sich auf den Stuhl und schiebt, nachdem das - Boarding - Signal erschienen ist, sein Ticket in die Maschine neben der Tür. Im Flugzeug greift er zur Zeitschrift im Sitznetz und beginnt süß zu träumen.

Patti's Auftrag:

Nach einem Plauderstündchen mit dem Manager des Nachtcafés und Inspektor Desmond findet sich Patti im Labor wieder. Sie interessiert sich natürlich für die tollen Versuche, die da so laufen, und beäugt neugierig den vorderen Mann, dann die beiden in der Mitte. Anschließend geht sie weiter nach rechts, wird dort in den Computer aufgenommen, wobei man sich die Kontakttelefonnummer merken sollte, sieht dann den Mann mit dem Reagenzglas ein wenig genauer an und begibt sich eine Tür weiter zum Arzt. Zurück von diesem recht fragwürdigen Doktor schnallt

sich Patti den eisernen BH um, steigt draußen ins Auto und greift zur Champagnerpulle. Um an den Fax über P.C. Hammer und Reserve Biaz heranzukommen, wählt sie die Kontakttelefonnummer und fordert beide von Inspektor Desmond an. Bevor sie dem Fahrer das Fax von Reserve Biaz zeigt, eilt sie nochmals zurück ins Labor, holt dort schnell den Data-Man samt Data-Packs und schiebt den Pack in den Data-Man. Dann wieder ins Auto und ab die Post.

Larry in N.Y.:

In New York angekommen verläßt Larry den Warteraum und klaut aus der Sammelbüchse einen Quarter. Um eine Limousine zu rufen schaut er sich alle Werbeplakate im Flughafen genau an und entdeckt doch tatsächlich die Telefonnummer einer Limousinenvermietung. Den Quarter schmeißt er nun ins Telefon und wählt die Nummer der Vermietung. Danach verläßt Larry das Gebäude, steigt in seinen Mietwagen, krallt sich den herumliegenden Kalender, untersucht diesen und findet so ein wenig Bargeld und 2 Kreditkarten. Der Fahrer zeigt er nun die Serviette des Cafés, und schon fährt die Gute los. Larry betritt das Café, öffnet die Zeitschrift aus dem Flugzeug und entdeckt eine nützliche Information. Anschließend besticht er Maitre, um an eine Membership-Lochkarte zu kommen. Diese schiebt er in die Kontrollmaschine und wartet im nachfolgenden Raum gemütlich, bis Michelle auftaucht. Da Larry ihr nicht durch die zweite Tür folgen kann, eilt er zurück in die Eingangshalle, wo er seine Lochkarte mit Hilfe der Musikbox neu locht. Mit dieser Karte öffnet sich auch die zweite Tür, und Larry kann bei Michelle endlich seinen ganzen Charme sprühen lassen. Er setzt sich an den Tisch in ihrer Nähe und wechselt ein paar Worte mit ihr. Nach einiger Zeit erlaubt ihm Michelle, sich zu ihr an den Tisch zu gesellen.

Geistesgegenwärtig schaltet Larry den Camcorder ein und beginnt erneut ein tiefsinniges Gespräch. Nachdem die Aufnahme komplett ist, reist Larry zurück zum Airport, kauft ein Ticket nach Atlantic City und betritt das Flughafengebäude. Hier lädt er seine Camcorderbatterien und wechselt die bespielte Kassette gegen eine leere aus. Anschließend begibt er sich auf gewohnte Weise ins Flugzeug und schläft ein.

Patti in Baltimore:

Patti betritt das Shill Gebäude in Baltimore. Auf der Tafel in der Eingangshalle liest sie den Namen Rever Records. Sie spricht den Mann an, der ihr den Aufzug holt und fährt in das entsprechende Stockwerk. Oben angekommen schnappt sie sich die goldene Schallplatte und hört sie sich auch gleich an. Danach noch einmal, nur diesmal mit höherer Geschwindigkeit. Dann rückwärts normal, und noch mal rückwärts mit höherer Geschwindigkeit. Nachdem sie das Studio betreten hat, orgelt Patti zweimal auf dem Keyboard, hört sich das Playback an und bietet Rever einen guten Schluck Champagner an. Sie verläßt anschließend das Gebäude,

steigt in ihre Limousine, steckt das Data-Pack von P.C. Hammer in den Data-Man und guckt sich ausgiebig die erscheinenden Infos an. Bevor sie süß entschlummert, zeigt sie dem Fahrer noch schnell die nächste Adresse unseres Reiseziels.

Larry in Atlantic City:

Im linken Teil des Flughafens zieht Larry am Hebel des Spielautomaten und gewinnt dabei eine Münze. Jetzt sucht er wieder die Werbung nach der Telefonnummer der Autovermietung ab, ruft dort an und verläßt die Abfertigungshalle. Im Auto zeigt er dem Fahrer die Streichhölzer und landet so vor dem Spielkasino. Bei der Türsteherin kann Larry mal wieder zeigen, was ein echter Casanova so alles drauf hat. Er quatscht die Tante ziemlich blöd an und gewinnt auf diese Weise zehn TrampDollars. Mit diesen paar Mücken versucht er sein Glück an der VideoPoker-Maschine. Da ihm das Glück nicht allzu hold ist, ist das gesamte - Vermögen - bald verspielt. Doch Wunder, oh Wunder, die gute Tante Türsteherin vermacht ihm abermals zehn Tramp-Dollar. Nun sollte Larry ca. 700 Tramp-Dollar erspielen, bevor er sich durch eine der hinteren Türen des Kasinos verdrückt. Dem Burschen dort legt er 25 Tramp-Dollar ins Patschhändchen und setzt sich anschließend auf seinen Platz. Zu Beginn der Show wirft Larry einen ausgiebigen Blick auf Jennifer. Nachdem die Show zu Ende ist, verläßt er das Kasino und betritt einen Laden namens - Ivana Skates -. Larry spricht die Dame hinter der Theke, Ivana, an und erhält für 250 Tramp-Dollar ein Paar Rollschuhe, die er sogleich anzieht, um auf der Bahn auf und ab zu kurven. Dort trifft er auch Lana, die er natürlich sofort anlabet. Nach Beendigung des Gesprächs zieht Larry die Rollschuhe wieder aus, gibt sie Ivana zurück und eilt ins Spielkasino. Hier öffnet er zum zweiten Mal eine der hinteren Türen, gibt dem Typ diesmal ganze 500 Tramp-Dollar, startet den Camcorder und zieht sich den Ringkampf rein. Wieder draußen angelangt läßt er den Türsteher die Limousine holen, in die er einsteigt. Am Flughafen löst Larry ein Ticket nach Miami, lädt den Camcorder auf, wechselt die Kassette und steigt ins Flugzeug.

Patti in Philadelphia:

Patti betritt das Haus und gibt die richtige Kombination, die sich auf dem Fax befindet, in die Kontrolltafel neben der Tür ein. Nun nimmt sie den Brieföffner im Büro an sich, untersucht den Blumentopf und stößt dabei auf einen Schlüssel, der ihr die Schublade des Schreibtisches öffnet. In dieser befinden sich ein blauer Kleber und ein Ordner, der einen Zettel in sich birgt. Um den Zettel zu kopieren, tragt sie zum Fotokopiergerät, doch das will nicht so ganz, wie sie will! Der Ordner wird nun wieder fein säuberlich in die Schublade verfrachtet, der Schlüssel landet wieder im Blumentopf, und auch der Brieföffner kommt an seine alte Position zurück. Patti begibt sich anschließend ins Badezimmer, um

eine Dusche zu nehmen, doch die Dusche entpuppt sich als Fahrstuhl, der sie eine Etage tiefer bringt. Dort wirft sie sich die auf einem Ständer befindlichen Kleider über und geht weiter nach rechts bis zur Tür von Studio B. Hier gibt Patti die Nummer, die auf dem Kleber aus der Schublade steht, ein und betritt das Studio. Aus dem Regal nimmt sie ein Tonband, legt es in die Maschine, die sich vorne links am Tisch befindet, schaltet sieben mal an der Apparatur herum und verfolgt aufmerksam das Gespräch der Rap Gruppe. Dieses Gespräch nimmt Patti nun mit Hilfe des eingelegten Bands auf, wird jedoch dummerweise von P.C. Hammer dabei ertappt. Nachdem sie der Kerl eingesperrt hat, schaltet Patti das Band ab, spult es zurück und nimmt es aus der Maschine. Um aus ihrem - Gefängnis - herauszukommen, fummelt sie erneut an der Apparatur herum und singt sodann - Ergebnis abwarten - in das Mikrophon. Wieder befreit, gelingt ihr über den getarnten Aufzug die Flucht in Büro und weiter bis in ihre Limousine, von der sie sich nach Hause fahren läßt.

Larry in Miami:

In Miami fischt Larry zwei Münzen aus dem Zigarettenautomaten und sucht wieder nach der Autovermietungsnummer. Im Telefonbuch findet er außerdem die Nummer der - Just Green Cards -. Larry benachrichtigt zuerst den Limousinenservice und wählt anschließend die Just Green Cards. Dann läuft er nach draußen, holt sich seine angeforderte Green Card ab, steigt in die Limousine und zeigt der Fahrerin die Visitenkarte des Zahnarztes. Um in die Praxis eingelassen zu werden, nimmt er in der Eingangshalle das Zierdeckchen, bindet es sich um den Kopf und klopft schmerzgeplagt an die Scheibe. Im Behandlungszimmer lernt er ChiChi kenne und beginnt ein Gespräch mit ihr. Nun wird's höchste Zeit den Camcorder einzuschalten! Dann händigt unser galanter Charmeur ChiChi die Green Card aus, worauf diese ihn in ihre Wohnung einlädt. Anschließend betritt Larry abermals die Praxis, um sich eine neue Limousine zu rufen. Am Flughafen besorgt er sich ein Ticket, diesmal nach Los Angeles, steigt in das Flugzeug und schläft zufrieden ein.

Das Weiße Haus:

Larry wird im Flugzeug erst wach, als dieses abstürzt. Doch keine Panik, Larry hat alles im Griff. Er geht ins Cockpit, schaltet wild an sämtlichen Knöpfen herum und aktiviert dadurch den Autopiloten. Das bringt unserem kühnen Helden den so lange ersehnten Ruhm, und Mr.Präsident lädt Larry persönlich ins Weiße Haus ein. Da es Patti ebenso erging, begegnen sich die beiden beim Abendschmaus in der bescheidenen Hütte des Präsidenten. Patti wird von Mr.Biggs, den sie entlarvt hat, bedroht; doch da sie ja über einen eisernen BH verfügt, schlägt sie schnell die Ellenbogen zusammen und pulverisiert so den bösen Mr. Biggs. Ende gut - alles gut, und Larry ist wieder einmal am Ziel seiner Träume.

Autor: Ralph Förster

---

## 1.43 lemmingoids

Spielname: Lemmingoids

Hersteller: ?

Genre: ?

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Daniel Hogrefe**

Freezer: 02017B - Leben

## 1.44 lemmingo\_hogrefe

Kurztest Lemmingoids

Viele kennen den Klassiker Asteroids. Für die, die`s nicht wissen: Es geht darum, umherfliegende Felsbrocken mit einem Raumschiff, welches durch Rotationssteuerung gelenkt wird, abzuschießen. Nach Beschuß teilen sich die Brocken in zwei Teile und müssen erneut getroffen werden. Die dann daraus entstehenden Bröckchen können dann (endlich!) vollends zerstört werden.

Auf dieses Grund-Spielprinzip bauen alle Asteroids-Clones auf. Eines dieser Remakes ist Lemmingoids. Die Felsbrocken wurden durch verschieden große Lemminge ersetzt (ja genau, diese blau-grünen Dinger :-)), die man mit einem Schiff in Form eines Regenschirms abschießen muß. Während des Spielgeschehens kommen etliche abgedrehte soundsamples vor, neben den bekannten "Oh-no!"-Schreien auch einige andere verrückte Dinger.

Man kann jedoch auch eigene Bilder malen, die dann im Spiel verwendet werden; so ist zum Beispiel ein Gravenreuth-Asteroids denkbar :-). Die Soundsamples sind ebenfalls austauschbar.

Im Optionsmenu kann man viele Dinge modifizieren, z.B. den Schwierigkeitsgrad (in vier Stufen) und die Grafiken, die verwendet werden sollen. Die Highscoreliste ist speicherbar.

Viel Spaß beim Lemminge-Killen!

Daniel Hogrefe

## 1.45 lemmings

Spielname: Lemmings

Hersteller: Psygnosis (1991)

Vertrieb: United Software / Bomico

Genre: Strategie / Geschicklichkeit

---

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 68 %

Sound: 79 %

Motivation: 91 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Wolfgang Unger**

Level Codes:

X-Mas Demo X-Mas

2 IJNDJCCCL OHPVMXDIIR IKHLMNBCCU

3 NJNDHCADCW LPVMXDGJIO 0KNDHCADCY

4 ILDLCIOECR PVMXDOLKIX HLENCIOECT

5 VMXDGHTLIQ

Vollversion:

Fun Tricky Taxing Mayhem Two Player

01 XXXXXXXXXXXX 01 HBANLMFPDV 01 ONICEKLNFS 01 NHMFHFALHV 01 JAJHLDIBMO

02 IJHLDHBCCU 02 CMOLMFNQDK 02 FIBIJLMOFL 02 HMFHFINMHD 02 IJHLDKJCMJ

03 NHLDBADCR 03 BAKHLLMBEL 03 IBANLMFPFY 03 MFHFAJLNHX 03 NHLDKJADMW

04 HLDHBINECK 04 MKHNLICCEX 04 BINLMFIQFR 04 FHFIJLMOHQ 04 HLDIJINEMW

05 LDHBAJLFCT 05 OJNLICADES 05 FAJHLDHBGT 05 HFANLMFPHN 05 LDIJAJLFMW

06 DHBIJLLGCM 06 HLDMCMOEEX 06 IJHLDHFCGM 06 FINLMFHQHW 06 DIJILLGMP

07 HBANLLDHCJ 07 LLICAJMFEQ 07 NHLDHFAADGJ 07 FAJHLDIBIW 07 IJANLLDHMM

08 BINLLDHICS 08 DIBIJMLGEQ 08 HLDHFINEGS 08 IJHLDIFCIP 08 JINLLDIIMV

09 BAJHMDHJCV 09 IBANLLDHEM 09 LDHFAJLFGJ 09 NHLDIFADIM 09 JAJHMDIJMX

10 IJHMDHBKCN 10 BINLLDIEV 10 DHFIJLLGGU 10 HLDIFINEIV 10 IJHMDIJKMQ

11 NHMDHBALCK 11 BAJHMDIJEX 11 HFANLLDHGR 11 LDIFAJLFIO 11 NHMDIJALMN

12 HMDHBINMCT 12 IJHMDIBKEQ 12 FINLLDHIGK 12 DIFIJLLGIX 12 HMDIJINMMW

13 MDHBAJLNCM 13 NHMDIBALEN 13 FAJHMDHJGM 13 IFANLLDHIV 13 MDIJAJLNMP

14 DHBIJLMOCV 14 HMDIBINMEW 14 IJHMDHFKGV 14 FINLLDIIN 14 DIJIJLMOMY

15 HBANLMDPCS 15 MDIBAJLNEP 15 NHMDHFALGS 15 FAJHMDIJIP 15 IJANLMOPMV

16 BINLMDHQCL 16 DIBIJLMOEY 16 HMDHFINMGL 16 IJHMDIFKIY 16 JINLMDIQMO

17 BAJHLFHBDO 17 IBANLMDPEV 17 MDHFAJLNGU 17 NHMDIFALIN 17 JAJHLFIBNR

18 IJHLFHBKDX 18 BINLMDIQEO 18 DHFIJLMOGN 18 HMDIFINMIO 18 IJHLFIJCNK

19 NHLFHBADDU 19 BAJHLFIBFR 19 HFANLMDPGK 19 MDIFAJLNIX 19 NXLFIJADNX

20 HLFHBINEDN 20 IJHLFIBCFK 20 FINLMDHQGT 20 DIFIJLMOIQ 20 HLFIJINENQ

21 LFHBAJLFDW 21 NXLFIBADFX 21 FAJHLFHBHW 21 IFANLMDPIN

22 FHBIIJLLGDP 22 HLFIBINEFQ 22 IJHLFHFCHP 22 FINLMDIQIW

23 HBANLLFHDM 23 LFIBAJLFFJ 23 NHLFHFADHM 23 FAJHLFIBJJ

24 BINLLFHIDN 24 FIBIJLLGFS 24 HLFHFINEHV 24 IJHLFIFCJS

25 BAJHMFHJDX 25 IBANLLFHFP 25 LFHFAJLFHO 25 NHLFIFADJP

26 IJHMFHBKDQ 26 BINLLFIIFY 26 FHFIJLLGHX 26 HLFIFINEJY  
27 NHMFHBALDN 27 CEKHMNIJFY 27 HFANLLFHHU 27 LFIFAJLFJR  
28 HMFHBINMDW 28 IJHMFIBKFT 28 FINLLFHIHN 28 FIFIJLLGJK  
29 MFHBAJLNDP 29 NHMFIBALFQ 29 FAJHMFHJHP 29 IFANLLFHJX  
30 FHBIIJLMODY 30 HMFIBINMFJ 30 IJHMFHFKHY 30 FINLLFIJQ

X-Mas Lemmings Levelcodes:

Flurry Blizzard

01 BAJHLFHBDO  
02 IJHLEJBCCX 02 IJHLFHBCDX  
03 NHLDHBADCR 03 NHLFHBADDU  
04 HLDHbineck 04 NLFHBINEDN  
05 LDHBAHLFCT 05 LFHBAJLFDW  
06 DHBIJLLGCM 06 FHBIIJLLGDP  
07 HBANLLDHCJ 07 HBANLLFHDM  
08 BINLLDHICS 08 BINLLFHIDV  
09 BAJHMDHJCU 09 BAJHMFHJDX  
10 IJHMDHBKCN 10 IJHMFHBKDQ  
11 NHMDHBALCK 11 NHMFHBALDN  
12 HMDHBINMCT 12 HMFHBINMDW  
13 MDHBAJLNCM 13 MFHBAJLNDP  
14 DHBIJLMOCV 14 FHBIIJLMODY  
15 HBANLMDPCS 15 HBANLMFPDV  
16 BINLMDHQCL 16 BINLMFHQDO

Hints:

Ein Tip, wie man Fallen (Stampfer, fleischfressende Pflanzen, Gewichte etc.) mit geringen Verlusten überwinden kann: Man setzt zwei Blocker so, daß die herausfallenden Lemmings wie ein einziger erscheinen (in Wirklichkeit sind es jedoch mehr). Jetzt sprengt man einen Blocker. Läuft der Multi-Lemming jetzt in eine Falle, so wird nur ein Lemming getötet, der Rest kommt unbeschädigt ans Ziel.

Cheat:

Gebt im Titelbild "FQUIGGLY" ein und man ist unsterblich.

## 1.46 lemmingscd32

Spielname: Lemmings CD32

Hersteller: Psygnosis (

Vertrieb: United Software / Bomico

Genre: Strategie / Geschicklichkeit

---

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 68 %

Sound: 79 %

Motivation: 91 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Wolfgang Unger**

Levelcodes:

Stage - FUN

```
** Level * Code ** Level * Code ** Level * Code **
** 01 * ----- ** 11 * NHMLHCALCT ** 21 * LFLCCJLFDN **
** 02 * IJLDNCCCN ** 12 * JOLHCMOMCV ** 22 * NHCKKONGDQ **
** 03 * NJLDLADCY ** 13 * MDLCAJLNCR ** 23 * LCCNMLFHDU **
** 04 * HLLHCIOECU ** 14 * ELCIJNMOCN ** 24 * CINLLGLIDL **
** 05 * LDLCAJNFCK ** 15 * LCENLMDPCL ** 25 * CCKHMGHJDM **
** 06 * DLCIJNLGCT ** 16 * CINLMDLQCQ ** 26 * IJHOHCKDM **
** 07 * LCANLLDHCO ** 17 * CAJHLFLBDT ** 27 * NKMFLCALDV **
** 08 * CINNLDLICJ ** 18 * KJHNLBCDQ ** 28 * HOOHCIOMDT **
** 09 * CEKHMDLJCO ** 19 * NJNNHCCDDT ** 29 * OOHCGJLNDR **
** 10 * MJHMDLCKCW ** 20 * HLFLCENNEDW ** 30 * GLCMJMMDT **
```

-----  
Stage - TRICKY

```
** Level * Code ** Level * Code ** Level * Code **
** 01 * HCGOLONPDX ** 11 * CEKKOLIJEK ** 21 * OHLFMCADFN **
** 02 * CMOLMGLQDJ ** 12 * IKHMEMCKEX ** 22 * ILMCKOEFJ **
** 03 * CCJLDMBEX ** 13 * OJOLICLEN ** 23 * LFMCEJMFFT **
** 04 * IKHLDMCCEN ** 14 * HMDMCIOMEM ** 24 * GICKKOLGFK **
** 05 * OHNLIBADEP ** 15 * MDMCGJMNEL ** 25 * MCGNMLFHFL **
** 06 * IDLMCIOEEU ** 16 * LMBIJOOEJ ** 26 * BKOMNFIFO **
** 07 * LDMCCJNFEP ** 17 * KCCOMMLPEU ** 27 * CAJMGJMJFS **
** 08 * EMCIJMLGEW ** 18 * CKNLMDMQEV ** 28 * KKKOOICKFV **
** 09 * MCEOLLDHEW ** 19 * CCKHNNKBFR ** 29 * OHMFMCALFW **
** 10 * CMNLLEMIEP ** 20 * IJLGMCCFS ** 30 * HMGMCMMOMFU **
```

-----  
Stage - TAXING

```
** Level * Code ** Level * Code ** Level * Code **
** 01 * MFMCGKLNFO ** 11 * LGANOLDHGJ ** 21 * GGKHNNHBHY **
** 02 * GMCOKLMOFY ** 12 * GKNOLDLIGU ** 22 * KJLFGCHK **
** 03 * MCANMMFPFO ** 13 * GAJIMMHJGX ** 23 * NJLNGADHW **
** 04 * CINOMGMQFK ** 14 * OKHMDNGKGT ** 24 * KNOHGGOEHL **
```

```

** 05 * GEKKNMJBGJ ** 15 * OIMELGALGK ** 25 * LFNGCJNFHJ **
** 06 * KJLDLGCUGU ** 16 * HMDLGKOMGT ** 26 * GNGIJLLGHP **
** 07 * NHNLJGCDGY ** 17 * MELGCKLNGN ** 27 * HFANLLFHHU **
** 08 * ILDLGMOEGN ** 18 * DLGIJOMOGV ** 28 * FINLLFHIHN **
** 09 * LDLGCJOFGV ** 19 * LGENMMDPGU ** 29 * FAJHMFHJHP **
** 10 * ENGIJNLGGO ** 20 * GKNNOLHQGS ** 30 * IJHMFHFKHG **

```

---

#### Stage - MAYHEM

```

** Level * Code ** Level * Code ** Level * Code **
** 01 * NJMNL FELHX ** 11 * LDIFAJLFIO ** 21 * IFANLMDPIN **
** 02 * HMFJFINMHQ ** 12 * DIFIJLLGIX ** 22 * FINLMDIQIW **
** 03 * MFHFAJLNHX ** 13 * MGCNNLEHIO ** 23 * FAJHLFIBJJ **
** 04 * FHFIJLMOHQ ** 14 * FINLLDIIIN ** 24 * IJHLFIFCJS **
** 05 * HFANLMFPHN ** 15 * FAJHMDIJIP ** 25 * NHLFIFADJP **
** 06 * FINLMFHQHW ** 16 * IJHMEMGKIO ** 26 * HLFIFINEJY **
** 07 * FAJHLDIBIW ** 17 * NHMDIFALIV ** 27 * LFIFAJLFJR **
** 08 * IJHLDIFCIP ** 18 * HMDIFINMIO ** 28 * FIFIJLLGJK **
** 09 * NHLDIFADIN ** 19 * MDIFAJLNIX ** 29 * IFANLLFHKK **
** 10 * HLDIFINEIV ** 20 * DIFIJLMOIQ ** 30 * FINLLFIJQ **

```

---

#### Two Players Game

```

** Level * Code ** Level * Code ** Level * Code **
** 01 * JAJHLDKBMQ ** 08 * JINLLDKIMX ** 15 * KJANLMDPMX **
** 02 * IJHLDKJCMJ ** 09 * JAJHMDKJMJ ** 16 * JINLMDKQMQ **
** 03 * NHLDKJADMW ** 10 * IJHMDKJKMS ** 17 * JAJHLFKBNT **
** 04 * HLDKJINEMP ** 11 * NHMDKJALMP ** 18 * IJHLFKJCNM **
** 05 * LDKJAJLFMY ** 12 * HMDKJINMMY ** 19 * NHLFKJADNJ **
** 06 * DKJIJLLGMR ** 13 * MDKJAJLNMR ** 20 * HLFKJINENS **
** 07 * KJANLLDHMO ** 14 * DKJIJLMOMK ** * * *

```

## 1.47 lemmings\_unger

### The LEMMINGS

Welcher Amiga-Besitzer kennt sie nicht, die Lemmings? 1991 erschienen sie erstmals am Markt, und wurden eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten. Spieler klebten Tag und Nacht am Bildschirm, Tester gerieten reihenweise in Verzückung. Die Lemmings von Psygnosis fesselten

wirklich jeden an den Bildschirm.

Die Lemminge sind niedliche, hamsterähnliche Wühlmäuse, die allerdings (zumindest in der Computerversion) extrem dämlich sind. Ein Lemming, der einmal losläuft, hört so schnell nicht wieder damit auf. Trifft er auf eine Wand, so dreht er einfach um und läuft weiter, immer der Nase nach. Selbst ein nahendes tödliches Hindernis (z. B. Schlucht) bringt keinen Lemming zum Denken. Er läuft einfach weiter, bis er beispielsweise in die Schlucht stürzt und dies natürlich nicht überlebt. Aufgabe des Spielers ist es nun, diesen selbstzerstörerischen Vorwärtsdrang der niedlichen Tiere etwas einzubremsen und die Lemminge zum Levelausgang zu geleiten. Um dies zu erreichen, kann der Spieler einzelnen Tieren Befehle geben. Lemminge können insgesamt acht verschiedene Tätigkeiten ausführen, nämlich in 3 Richtungen graben, Brücken bauen, Fallschirmspringen, klettern, den Weg blockieren und Explodieren (hehe). Mit diesen (in begrenzter Zahl zur Verfügung stehenden) Befehlen muß man nun möglichst viele Lemminge vom Levelanfang durch einen oft langen und gefährlichen Weg zum Levelende führen. Dabei stehen den dummen Viehchern unzählige Hindernisse im Weg, die mit Hilfe des Spielers umgangen werden müssen (Lavaspalten, Elektrofallen, Abgründe usw.).

Das Spielprinzip ist einfach, die Rätsel aber ganz schön knifflig. Insgesamt über 100 Level stehen zur Verfügung. Nach jedem absolvierten Level erhält der Spieler ein Passwort (von Version zu Version verschieden, wundert Euch also nicht, wenn Passwörter aus Spielmagazinen manchmal nicht korrekt sind!). Die Steuerung erfolgt ausschließlich mit der Maus.

(Nur) die Amiga-Version beinhaltet auch noch einen hervorragenden 2-Spieler Modus, bei dem 2 Spieler mit 2 Mäusen gleichzeitig gegeneinander spielen

können.

Die Grafik ist nett, aber nicht überwältigend, die Musik ist gut, man glaubt kaum, wieviel verschiedene Musikstücke auf so wenig Platz gepresst wurden.

Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an, die ersten 30 Levels sind noch relativ einfach, aber dann wird es oft ganz schön schwierig. Es müssen unter Zeitdruck genau die richtigen Befehle am richtigen Ort gegeben werden, um das Level zu schaffen. Im Spiel selbst werden oft andere Psygnosis Produkte verarscht (Awsome, Shadow of the Beast).

Lemmings läuft auf jedem Amiga ab 512KB, allerdings sind die Ladezeiten bei mehr Speicher kürzer. Die ursprüngliche Version (2 Disks) läuft nur mit einem 68000 Prozessor (?), dies wurde später aber behoben. Die spätere Version hat nur mehr eine Disk und kein Intro mehr. Aufgrund des (guten) Kopierschutzes ist eine Festplatteninstallation nicht möglich.

Fazit: Dank des diabolisch-genialen Spielprinzips klebt man bis zum Morgengrauen an der Maus - Lemmings ist ein Prachtstück von Computerspiel. Es ist leicht zu verstehen und bedienen, aber schwer zu meistern. Nebenbei ist es sogar noch witzig. Dieses Spiel gehört in jede gute Amiga-Sammlung!

Nachfolger: Zusatzdisks Oh No! More Lemmings! sowie X-Mas Lemmings mit weiteren Levels. Später Lemmings II - the Tribes (ECS) mit unzähligen neuen Funktionen, danach All New World of Lemmings (ECS und AGA), zuletzt (1996) 3-D Lemmings (PC only).  
ein paar Pressemeinungen:

Powerplay 2/91: 92%, besonders empfehlenswert  
Amiga Magazin 5/91: 11,5 von 12 (sehr gut): Spiel des Monats Amiga Format Gold, CV&G Hit, The One: 96%

andere Systeme: fast alle verbreiteten Computer und Konsolen

benötigt: Amiga (512KB), alte Version: 68000 CPU(?)

Name: The Lemmings

---

Company: Psygnosis (DMA Design)  
Genre: Action  
Disks: 2 (neue Version: 1)  
Kopierschutz: Ja, leider. Wer das Original kopieren kann ist wirklich gut! HD deshalb nicht möglich.  
Wolfgang Unger

## 1.48 lemmings 2

Spielname: Lemmings 2  
Hersteller: Psygnosis  
Vertrieb: Rushware  
Genre: Geschicklichkeit / Strategie  
Wertung (Amiga Game Power)  
Grafik: 72 %  
Sound: 65 %  
Motivation: 80 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Rainer Lübke](#) (Kurztest)

[Martin Dreisbach](#)

Hints:

Im ersten Level rettet man nur einen einzigen Lemming. Mit diesem letzten Stammesbruder erledigt man sodann all die anderen übrigen Levels und wählt danach erneut den ersten Level an. Rettet man nun alle 60 Lemmings, so gibts als Belohnung das heißersehnte Goldstück. Leider funktioniert dieser Trick nicht bei allen Stämmen.

Betätige LOAD und dann CANCEL um die Musik auszuschalten, dann an allen vier Ecken des Bildschirms klicken, bis du die Worte "Lets go" hörst, du kannst nun auf jedem beliebigen Level mit 60 starten.

Wähle das Optionsmenü an und klicke mit <LEFT MOUSE> ganz links oben einmal an. Nun sollte ein "Lets go" aus dem Lautsprecher tönen. Nun kann man die Level ganz komfortabel auswählen.

Freezer: C13573 - Lemming 1 ( links )

C13577 - Lemming 2

C13579 - Lemming 3

C13579 - Lemming 4

C1357B - Lemming 5

C1357D - Lemming 6

C1357F - Lemming 7

C13581 - Lemming 8

C13533 - Anzahl

C13585 / C1358 - Min./ Sek.

## 1.49 lemming2\_lübke

Lemmings 2 - Thema: Tüftel-Strategie

The Tribes Hersteller: Psygnosis / DMA Design

Hardware: alle Amiga 1 MB, nur Diskette

Umfang: 3 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1

+: gute Grafik, witzige

Animationen, tolles Spiel-

prinzip

-: nicht HD-installierbar

Bem.: sollte eigentlich schon jeder

haben

## 1.50 lemming2\_dreisbach

Lemmings 2 The Tribes

Getestet

von

Martin `MARTY` Dreisbach

Das Geschehen wird von einem 4 minütigem Vorspann eingeleitet, in dem ein alter Lemming einem jungen von alter zeit erzählt, von einem Talisman der in Stücke gebrochen ist und von dem Retter, der den Talisman wieder zusammenfügen soll und die zwölf Stämme der Lemminge aus dem von Chaos und Unruhen regierten Land evakuieren soll.

Wer kann damit wohl anders gemeint sein als der Spieler.

Nach dem Vorspann kommt man in ein das Hauptmenü, in dem man erstmal mit allen Lemmingarten üben kann, oder man kann einen Spielstand laden oder save.

Von hieraus kommt man auch zu einer Karte der verschiedenen Lemmingwelten von denen es insgesamt zwölf gibt, die da wären:

Weltraum, Mittelalter, Ägypten, Strand, Zirkus, Steinzeit, Polar, Classic

und noch einige mehr. Jede dieser Welten haben ihre eigenen speziellen Fallen!

Die Classicwelt sieht so aus wie in Lemmings teil 1 und auch die Music hört sich dort genauso an. Da kommen echt nostalgische Gefühle auf (schneief).

10 Ebenen muß man pro Welt durchspielen!

Aber Vorsicht, denn man bekommt am anfang einer Welt 60 Lemminge zugeteilt mit denen man die gesamten zehn runden überstehen muß.

Jenachdem wieviel Lemminge man in einer Ebene gerettet hat, bekommt man entweder den 1., 2. oder 3. Platz zugeteilt. Danach richtet es sich am Ende

einer Welt wo man ein Stück vom Talisman bekommt, ob das Teil Gold,Silber oder Bronze ist. Um das Spiel durchzuspielen müssen alle Talismanteile aus Gold bestehen,was nicht gerade einfach ist, mal so nebenbei bemerkt.

Das erste was einem im Spiel auffällt, sind die vielen verschiedenen Lemminge (ca. 60 Stück!!).

Jetzt gibt es z.B. Superlemminge,Flamenwerfer,Surfer,Bazookalemminge, Stabhochspringer,Fliegender Teppich,Fechter,Bombenleger,Laser und und und...

Die einzelnen Levels scrollen jetzt nicht nur horizontal sondern auch vertikal.Auch die Grafik ist etwas schöner geraten.

Auch im zweiten teil kann man natürlich wieder alle Lemminge sprengen (he he) neu hinzugekommen ist der Ventilator und ein Zeitraffer.

Mit dem Vent. kann man viele Lemminge, die sich in der Luft befinden steuern, oder man kann windräder antreiben, die wiederum andere sachen in bewegung setzen.Der Zeitraffer ist dazu da längere zeiten zu Überbrücken, damit man nicht so lange warten muß, bis ein Lemming mit seiner Tätigkeit fertig ist.

Im Spiel befinden sich auch wieder sehr tückische fallen, da sind zum Bleistift die Luftschleusen im Weltraumlevel, durch die die Lemminge ins All `gesaugt` werden, oder die Maschine im Polarlevel, die die kleinen Lemmy`s zu Eiswürfeln verarbeitet.

Ich frage mich aber, wieso die Programmierer den 2 Spieler Modus ausgelassen haben, denn dieser war das beste am ganzen Spiel.

Naja, vielleicht im dritten teil.

Die einzelnen Welten unterscheiden sich nur durch die Grafik und Musik.

Auch hier hätte man ein bißchen mehr Ideen haben können wie z.B.

Schwerelosigkeit im Weltraum und sowas alles.

Aber das Teil ist auch so sein Geld wert, voralldingen bei dem Preis für den man die Lemminge heute haben kann.

Das Spiel läuft auf soziemlich allen Amigas.Hat man ein paar Megabyte zuviel unter der haube seines Amigas, kann mann sogar ein paar zusatzfeatures erwarten wie z.B. mehr Soundeffekte oder kürzere nachladezeiten.

Leute, ich kann euch nur raten das Ding zu kaufen sollange noch welche vorhanden sind.

\*\*\*\*\*

\* \*

\* Produktname: Lemmings 2 - The Tribes \*

\* \*

\* Empfohlener Verkaufspreis: ?? \*

\* \*

\* Systemvoraussetzung: fast jeder Amiga \*

\* \*

\* Disks: 3 - Zweitfloppy wird unterstützt \*

\* \*

\* Zusätzlicher Speicher wird unterstützt \*

\*-----\*

\* Grafik : 76% \*

\* \*

\* Musik : 75% \*

\* \*

\* Sound FX : 78% \*

\* \*

\* Animationen : 79% \*

\* \*

\* Spielwitz : 85% \*

\* \*

\* Gesamtnote : 82% \*

\* \*

\*\*\*\*\*

## 1.51 leonardo

Spielname: Leonardo

Hersteller: Star Byte (1989)

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Unendlich Leben: Wenn die Paßwortabfrage erscheint "Freibier" oder "FREIBIERC" eingeben.

Level Codes:

10 Emmentaler

20 Alphorn

30 Matterhorn

?? Ivanhoe

## 1.52 lethal weapon

Spielname: Lethal Weapon

Hersteller: Ocean / Warner Bros. (1993)

Genre: Action

Cheats:

<ALT> + <Y> + <I> keine Kollisionen  
<ALT> + <Y> + <K> mehr Munition  
<ALT> + <Y> + <L> mehr Leben  
<ALT> + <Y> + <M> beseitigt Sprites und Plattformen  
<ALT> + <Y> + <N> setzt Sprites und Plattformen wieder ein  
<ALT> + <Y> + <Q> Abschluß-Credits  
<ALT> + <Y> + <0> - <9> Levelauswahl

Mission Codes:

1 KUIRFR oder IRUREI  
2 BEIFCF oder MYEBUE  
3 RSRKBA oder TICELT  
4 LYLSUA oder CTLYOA

Freezer: C1A1CD - Energie

C1A1C9 - Leben

C1A1D5 - Magazine

C1A1D9 - Munition

### 1.53 lethal weapon 3

Spielname: Lethal Weapon 3

Hersteller: Ocean

Genre: Action

Hint:

Zunächst springt man in der ersten Mission auf die vier Bücher, dann auf die Tafel. Hier befindet sich nun ein geheimnisvoller Eingang, der zu einem Bonuslevel führt.

Cheats:

Codes für 99 Magazine u.ä.:

IRUREI, MYEBUE, TICELT, CTLYOA.

Wer <ALT>, <Z> und folgende Tasten drückt, bekommt dafür:

<I> abgeschaltete Kollisionsabfrage

<K> mehr Munition

<L> ein Zusatzleben

<M> alle Gegner eines Levels entfernen

<N> Wiederaufhebung von M

<Q> nächster Level

<0>-<9> Levelwahl

## 1.54 lethalxcess-wingsofdeath

Spielname: Lethal XCess - Wings of Death 2

Hersteller: Eclipse (1992)

Genre: Shoot 'em Up

Cheats:

Im Titelbild/Optionsmenu eingeben: (nachher sollte Bildschirm rot/blau aufleuchten)

"AUTO" Dauerfeuer

"FAST" hohe Geschwindigkeit

"TWIN" steuert beide Spieler mit einem Joystick

"COKE" <L> mehr Leben

<F10> Unzerstörbarkeit

<F1> Triangle

<F2> Drones

<F3> Alienwiper

<F4> Blaster

<F5> Laser

<F6> Formation

<F7> Seeker

<F8> Hunter

<F9> Shield

Durch mehrmaliges Drücken wird die Wirkung der entsprechenden Waffe enorm verstärkt.

## 1.55 lettrix

Spielname: Lettrix

Hersteller: Software 2000

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

5 4489

10 2350

15 6719

20 9521

25 2245

30 1379

35 4830

40 4522

45 2047

## 1.56 lhx attack chopper

Spielname: LHX Attack Chopper

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Wenn man in Europa die Mission B" Support fliegt, sollte man nach erfolgreicher Zerstörung der beiden SAM-Sites nicht sofort nach Hause "choppern", sondern hinter den Berg SAM-Site 2 auftaucht, genauer untersuchen. Auf der Rückseite befindet sich ein Objekt, das jedem Science-fiction-Kenner bekannt sein dürfte. Es trägt die bezeichnung TMA-1. Es schwebt hinter dem Berg, man muß ihn also umrunden. Dauerbeschuß und ähnliches bringt nichts. Fliegt man aber direkt mit Vollgas hinein, dann ....

Auf einmal befindet man sich in großer Höhe irgendwo im Gelände. Der Monolith scheint hier als eine Art Teleporter zu funktionieren. Der Monolith-Gag ist bisher nur in Europa aufgetaucht.

## 1.57 liberation

Spielname: Liberation

Hersteller: Mindscape (1994)

Genre: Rollenspiel

Hint:

Bevor man den ersten Gefangenen in Level 1 befreit muß man absaven. Dann befreit man ihn und begibt sich zur zweiten Mission. Wenn man jetzt den Spielstand wieder einlädt, den Gefangen befreit und den Level beendet kommt man automatisch in Level 3.

Das kann man beliebig wiederholen.

## 1.58 licence to kill

Spielname: Licence to Kill

Hersteller: Domark (1990)

Genre: Actionadventure

Cheat:

Mit <F8> kommt man einen Level weiter.

Freezer: 01081F - Leben

## 1.59 lifedeath

Spielname: Life & Death

Hersteller: Mindscape (1991)

Genre: Simulation

Tips:

### 1. Die Diagnose

Achtung: Unbedingt an allen 5 entscheidenden Punkten des Unterleibs abtasten

(oben : links und rechts

in der Mitte : um den Bauchnabel

unten : links und rechts)

a) keine Schmerzen --) Blähungen/Darmgas (Intestinal Gas)

Behandlung: beobachten = Observe

b) Schmerzen an allen Punkten --) Bakterielle Infektion (Bacterial Infection)

Behandlung: medikamentös = Medicate

c) Schmerzen nur im linken unteren Bereich --) Nierensteine (Kidney Stones)

Behandlung: überweisen = Refer

d) Schmerzen im rechten (manchmal auch im linken Bereich)

Hier nun Röntgen (X-Ray): Falls 3 kleine Pünktchen beim Becken erkennbar sind, dann handelt es sich um Nierensteine, falls keine Pünktchen erkennbar sind, dann --) Blinddarmentzündung (Appendicitis)

### 2. Die Operation

a) Putzen der Hände mit der Seife (SOAP)

b) Anziehen der Handschuhe (Gloves)

c) Desinfizieren des Patientenkörpers (Antiseptikum - obere Schublade)

d) Abdecken des Patientenkörpers mit sterilen Tüchern (obere Schublade)

Achtung: natürlich Stelle für die Operation freilassen!

e) Patient betäuben (==) ON)

f) Antibiotikum spritzen (untere Schublade - 1. Spritze von links)

g) Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patientenkörpers

h) Schnitt mit dem Skalpell von oben links nach unten rechts

BLUTUNGEN: Blutungsstellen mit Zangen schließen (rechts unter dem Skalpell, dann mit dem Kauter (links unten) behandeln. Jetzt Blut mit Schwamm abwischen und Zangen entfernen.

i) Zurückziehen des Gewebes mit den Retraktoren (links neben der Nadel)

j) Flüssigkeitsprobe mit der Absaugung (Suction)

k) Hochheben des Blinddarms aus der Unterleibshöhle

l) Anheben des Wurmfortsatzes (APPENDIX) und Abklemmen der Spitze

m) Einschneiden des Appendix, Abbinden und Trennung des Wurmvorsatzes

- n) Einstechen der Membran, Abbinden der Blutungsstelle mit dem Faden
- o) Abklemmen des Blinddarms, dabei eine Klammer am unteren Ende des Wurmfortsatzes und eine Klammer ca 3-5 cm weiter oben anbringen
- p) Durchtrennen des Blinddarms zwischen den Klammern
- q) Zunähen des Blinddarms
- r) Zurücklegen des Blinddarms in die Unterleibshöhle
- s) Schließen des Unterleibs durch Entnahme der Retraktoren und dann die Schnittstelle zunähen (Nadel)

### 3. Bei Komplikationen

- Blutdruck fällt : Blutkammer einhängen
- Blutdruck sehr schwach: Dopamine spritzen - SPRITZE D
- Kammernverengung, PVC : Lidocaine spritzen - SPRITZE L
- Herzschlag gering : Atropine spritzen - SPRITZE A

## 1.60 The Light Corridor

Spielname: The Light Corridor

Hersteller: Psygnosis

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

11 9305 21 3213 31 2819 41 1926  
2 5400 12 3406 22 0213 32 9919 42 9726  
3 0101 13 0407 23 8213 33 7320 43 5927  
4 3901 14 6407 24 5014 34 2521 44 0528  
5 2602 15 2008 25 1015 35 0622 45 7328  
6 9902 16 7408 26 8215 36 3722 46 3929  
7 4303 17 4709 27 5116 37 1223 47 3030  
8 9003 18 3810 28 0117 38 4523 48 0531  
9 6904 19 0511 29 7017 39 4124 49 8431  
10 3305 20 6811 30 5518 40 1825 50 9932

## 1.61 lineoffire

Spielname: The Line of Fire

Hersteller: U.S. Gold / Sega (1991)

Genre: Action

Cheat:

Bevor Ihr mit dem Spiel beginnt, schaltet mal mit der <SPACE>-Taste oder mit <ESC> in den Auswahlscreen um.

Hier gebt Ihr "OPERATION FERRET" ein, und man hat unendlich Leben.

Die obere Zahlenreihe dient außerdem zur Auswahl des gewünschten Levels.

---

## 1.62 links

Spielname: Links

Hersteller: Access

Vertrieb: United Software

Genre: Sportspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 69 %

Sound: 62 %

Motivation: 67 %

Hints:

Man muß den Ball so schlagen, daß er außerhalb des vorgegebenen Spielfeldes landet, so daß man vor die Wahl gestellt wird, ob man "drop"en will. Hier klickt man nun "drop" an und bewegt den Ball durch mehrmaligen Gebrauch der Option "Select another position" in Richtung Loch. Wenn man nun nur noch wenige Inches von diesem entfernt ist, dürfte es eigentlich kein Problem sein, den Ball zu versenken. Wenn einen dabei die Fahne stört, dreht man sich einfach um ein, zwei Grad und wählt die Option "redraw". Mit der folgenden Tabelle dürfte es keine Schwierigkeiten mehr machen, den Ball "out of hazard" zu "drop"en : Die Werte beziehen sich auf "Pro-Black". Gleich am Abschlag eines jeden Loches dreht man sich um den angegebenen Wert ("redraw" nicht vergessen) und schlägt mit dem angegebenen Club (100%; ohne Schnitt; gerade nach vorne). Nun folgt man der obigen Beschreibung; so macht man mit Sicherheit bei Par 4 ein Birdie und bei Par 5 lohnt es sich für erfahrene Spieler nicht, da man "nur" Platzstandart schafft. Durch den mehrfachen Gebrauch der Option "Select another position" ist es auch möglich, sich den Platz mit all seinen Einzelheiten (Bänke, Autos etc.) anzuschauen, was von der Grafik her sehr empfehlenswert ist.

r = rechts/right, l = links/left

1 nicht möglich

2 121r 6 Iron

3 201 Driver 2

4 331 SW

5 79r 9 Iron

6 60r LW

7 18r Driver 2

8 161r LW

9 72r Driver 2

- 10 56r Driver 2
- 11 60r 4 Iron
- 12 78r Driver 2
- 13 13I LW
- 14 37I 8 Iron
- 15 25I 4 Iron
- 16 44I 4 Iron
- 17 30I LW
- 18 117I 1 Iron

## 1.63 lionheart

Spielname: Lionheart

Hersteller: Thalion (1993)

Genre: Action

Screenshots:

- 1
- 2
- 3

### Komplettlösung

Cheat:

Während des Spiels geht man in die Hocke und aktiviert die Pause. Jetzt drückt man die Ctrl-

und HELP-Taste. Der Bildschirm ruckelt und man hat unendlich viele Leben.

Folgende Tasten

sind nun belegt:

- F1 bis F10 : Levelanwahl
- 1 bis 5 : Levelanwahl
- S : spielt einen Sound
- M : Musik AN/AUS
- D : Valdyn stirbt
- HELP : Auswahl Joystick ein und zwei Feuerknöpfe
- RETURN : Screen wackelt
- CTRL : mit der Maus kann Valdyn über den Screen bewegt werden

Hint:

Gleich nach Beginn des ersten Levels sollte man den Berg hinabstolpern und am Ende zum Sprung ansetzen. Vom Stein, auf dem man unweigerlich landet, noch einmal weiterspringen und an den Pflanzen vorbeilaufen. Für diese Anstrengung wird man kräftig belohnt, denn es kann haufenweise Energie

---

eingesammelt werden. Im zweiten Level muß man soweit nach rechts gehen, bis man einen Abgrund erreicht. Von hier muß man mit einem geschickten Sprung die Plattform erreichen, die in der Luft schwebt, denn sonst winkt ein kaltes Bad. Jetzt erst ins Wasser springen. Man landet auf einer kleinen Kiste, die völlig verloren im Wasser schwimmt. Wenn man nun noch einmal springt, gelangt man auf eine Insel und die dort vorhandenen zwei Bonusleben können bestimmt weiterhelfen.

Freezer: C1109D - Energie

C110AD - Leben

## 1.64 lionh\_komp

Komplettlösung - LIONHEART

World 1 - Der Sumpf:

Allgemein gilt:

- Am Anfang des Levels ( und auch später) könnt Ihr die Kriechtiere mit dem Kampfsprung erledigen und die Krokodilmonster mit einem horizontalen Schwertschlag.

- Hier fängt die richtige Aktion erst in dem Höhlenlevel bei der Spinnenmutter an. Die Spinnenmutter macht Ihr am besten fertig, indem Ihr so ungefähr fünf Zentimeter von ihr entfernt steht und dann die Schwertkombination " Hieb mit dem Schwert nach oben " ausübt. Nach ein paar Schlägen ist die Spinne überwältigt.

- Die kleinen Spinnen erledigt Ihr am besten mit gedrücktem Feuerknopf, gehockt und mit einem Tritt nach rechts oder links.

Wenn Ihr aus der ersten Höhle wieder rauskommt. könnt Ihr Anlauf nehmen und auf ein Blatt springen. Dort hochgeklettert, erwarten Euch Diamanten und ein Extraleben. Wenn Ihr dann weitergeht, müßt Ihr irgendwann auf einen Baum hochklettern, weil der Level scheinbar " nicht weitergeht ". Diese Stelle befindet sich gleich nach den Spitzen, die aus dem Boden herauskommen. Wenn Ihr also so ziemlich oben seid ( die vorletzte Sprosse ), dann müßt Ihr einen großen Sprung nach links machen, denn dort erwartet Euch ein Leben. Nach oben geht's dann mit einem Käfer weiter. Ihr könnt davor noch die Energie mitnehmen, die nicht zu übersehen ist. Wenn Ihr also oben seid, müßt Ihr auf einem Seil über einen Abgrund klettern, aber eine Pflanze schießt auf Euch. Was tun? Ganz einfach. Ihr klettert auf das Seil, macht einen Sprung auf das Blatt neben der Pflanze und übt einen Kampfsprung auf die Pflanze aus. Die Pflanze ist tot und Ihr hängt am Seil. Wenn Ihr dann weitergeht, könnt Ihr die Kriechtiere mit einem Kampfsprung erledigen und ganz links befindet sich dann noch einmal Energie.

World 1

---

Allgemein gilt:

- Klettert auf Bäume, da Ihr nur dort Diamanten und Energie finden könnt.
- Springt auf die Käfer. Sie sind ein gutes Transportmittel. Plattformen, die sich die ganze Zeit bewegen, lassen sich durch einen einfachen Schwertstreich anhalten.

Irgendwann werdet Ihr am Ende des Levels ankommen. Achtung! Ein Stockwerk tiefer befindet sich ein Leben. Wenn Ihr wieder in dem zweiten Höhlenlevel angekommen seid und ihn erfolgreich überstanden habt, kommt Ihr in...:

World 2 - Der Sumpf:

Allgemein gilt:

- Hier macht Ihr gleich am Anfang mit einem neuen Tier, dem Alien, Bekanntschaft. Das Tier feuert immer drei Fliegen ab, doch nach der dritten Fliege kann man es mit dem horizontalen Schwertschlag erledigen.
- So ziemlich in der Mitte des Levels müßt Ihr Euch durch einen Pflanzenwald kämpfen. Dabei findet Ihr oben Diamanten und Energie und wenn Ihr nach unten geht, könnt Ihr dort ein Loch graben. Wenn Ihr das Loch ausgehoben habt, haltet den Joystick nach links und Ihr könnt in die Unterwelt der zweiten Welt. Dort findet Ihr unter anderem zwei Leben Und Energie.

World 2

Allgemein gilt:

- Wenn Ihr auf Aliens mit Zungen trifft, dann müßt Ihr auf die Zungen springen, da sie dort als eine Art Brücke für Euch zur Verfügung stehen.
- Wenn Valdyn über das Wasser springt, dürfen die Plattformen nur ein Stückchen unter das Wasser tauchen, sprich, Valdyn's Kopf muß immer über dem Wasser bleiben.

DAS ENDMONSTER:

Am Ende des Levels kommt eine große Fliege auf Euch zu, die Ihr folgendermaßen beseitigen könnt:

- 1) Sie spuckt aus ihrem Mund eine lange Schlange, die Ihr mit einem Hieb mit dem Schwert nach schräg oben verschwinden lassen könnt.
- 2) Als nächstes läßt sie lauter kleine Eier fallen. aus denen ebenfalls kleine Aliens schlüpfen. Diese könnt Ihr abwechselnd mit einem Tritt nach links und rechts umbringen.
- 3) Die große Fliege spuckt als nächstes zwei Eulen aus, mit denen Ihr eine Art Brücke bauen müßt. Dies geschieht mit einem Schlag mit dem Schwert auf die Eule(n).
- 4) Wenn Ihr oben auf der Fliege steht, müßt Ihr in den Nacken der Fliege treten.

Alles Klar?

World 3 - Die Stadt:

---

Diese Welt ist in drei einzelne Abschnitte unterteilt.

Allgemein gilt:

- Alle Kanonentöpfe lassen sich durch den Kampfsprung vernichten.
- Alle Würfel sind Transportmittel. Ihr müßt aber aufpassen, weil in jeder Ecke der Würfel ausgeblendet wird. Bei so einer Aktion müßt Ihr für ungefähr eine Sekunde Hochsprüngen.
- Die Henker könnt Ihr durch Tritte in der Hockstellung erledigen. Wenn der Henker in Eure Richtung " fliegt ", dann einfach durch den horizontalen Schwertschlag auf den Boden der Tatsachen zurückbringen.
- Eulen lassen sich durch einen einfachen Schwertschlag anhalten.
- Manche der Plattformen könnt Ihr wie eine Schaukel in Schwingung versetzen. Wie das geht steht in der Anleitung auf Seit 18. So, kommen wir jetzt zu den einzelnen Levelabschnitten.

LEVEL 3 - 1:

In diesem Level ist nur eine Sache wichtig und zwar in der Mitte des Levels kommen Eisenkugeln auf Euch zu. die Ihr einfach überspringen könnt. Wenn Ihr dann die Treppe hochgeht, zerstört nicht den Kanonentopf mit den Eisenkugeln, sondern springt auf ihn und dann sehr schnell nach oben, bis Ihr die Turmspitze erreicht. Dort befindet sich nämlich Leben und Energie.

LEVEL 3 - 2:

In diesem Level gibt es mehrere Geheimverstecke und zwar erreicht Ihr sie auf folgende Art und Weise: Wenn Ihr am Anfang des Levels loslauft, den Abgrund überspringt und Ihr dann kräftig Tempo macht, könnt Ihr am Ende der Rampe abspringen und landet auf einem Stein. Wenn Ihr dann weiter hochgeht ( Vorsicht vor den Pflanzen! ) bekommt Ihr Energie und Diamanten. Ein Stückchen weiter ( wieder unten ) wartet ein Leben auf Euch, das Ihr bekommt, wenn die Plattform Ihre höchste Stelle links bzw. rechts erreicht hat und Ihr den Absprung in Richtung des Lebens erfolgreich ausführt. Zwei Plattformen weiter könnt Ihr die Plattform in Schwingung versetzen. Oben warten dann ein neues Schwert und Diamanten auf Euch.

Wenn Ihr dann weiter nach rechts geht, müßt ihr irgendwann wieder nach oben. Aber es gibt noch eine Möglichkeit! Ihr könnt nach rechts weitergehen, auf einen Block springen und von dort aus parallel zum Anfang des Turms nach unten springen. Aber Vorsicht! Die Plattformen bewegen sich nach Unten ins Wasser. Wenn Ihr dann noch von der Plattform nach rechts springt, seid Ihr um zwei Leben, Diamanten und Energie reicher.

LEVEL 3 - 3:

Hier gibt es " nur " zwei Geheimverstecke, die Ihr so und nicht anders finden könnt: Wenn Ihr vom Anfang des Levels immer nach rechts geht, dann kommt

irgendwann der Zeitpunkt, wo Ihr auf eine bewegte Plattform springen müßt, um nach unten zu kommen. Springt dann von der Plattform nicht rechts, sondern links ab. Wenn Ihr dann nach links geht, erhaltet Ihr ein Leben, ein Schwert, eine volle Energieeinheit und sehr viele Diamanten.

Danach könnt Ihr wieder zurückgehen und es wartet eine Überraschung auf Euch. Was, möchte ich hier nicht verraten. Eines nur dazu: Ihr müßt beim Springen voll konzentriert sein. Wenn Ihr das geschafft habt, müßt Ihr auf zwei Türme klettern. Wenn Ihr auf dem zweiten Turm seid, dann könnt Ihr Anlauf nach links nehmen und von einer Rampe abspringen. Es erwarten Euch Diamanten und ein Leben.

World 4 - Der Vulkanlevel

Allgemein gilt:

- In diesem Level gibt es viele Feuerbälle über die man einfach springen kann - sonst Anlauf nehmen.
- Blöcke lassen sich durch den horizontalen Schwertschlag, durch einen Tritt und durch den Kampfsprung bewegen.
- Beim Kampfsprung bewegt sich der Block immer von Euch weg, d.h., daß sich der Block nach links bewegt, wenn Ihr den Sprung von der rechten Blockseite ausübt.
- In diesem Level könnt Ihr bis zu drei Leben finden. Sie befinden sich meistens auf den Felsen.

DAS ENDMONSTER:

Am Ende des Vulkanlevels kommt ein Feuerteufel auf Euch zu, den Ihr auf folgende Art erledigen könnt:

- 1) Der Feuerteufel bewegt sich immer nach links. Wenn Ihr ganz links stehenbleibt, kann Euch gar nichts passieren.
- 2) Er fängt an zu springen. In diesem Moment müßt Ihr Euch unter ihn stellen und den Hieb mit dem Schwert nach schräg oben ausüben. Dann müßt Ihr Euch " mit Ihm bewegen ", bis er vernichtet ist.
- 3) Falls Euch die Energie ausgeht: Rechts unten findet Ihr genügend!

Geheimlevel im Vulkanlevel

Erik Simon, der Spieldesigner hat sich etwas Tolles einfallen lassen. Er schuf einen Geheimlevel, in dem man ein Amulett findet, das Valdyn's Geliebte von einem Fluch befreit. Wenn Ihr keine Lust habt diesen Level durchzuspielen, so bekommt ihr nicht den ganzen Nachspann zu sehen. Es lohnt sich also, weil in diesem Level noch weitere fünf Leben und sehr viele Diamanten versteckt sind.

Diese Welt findet Ihr folgendermaßen:

Wenn Ihr im Vulkanlevel seid, kommt irgendwann ein Block ( der dritte Block vom Anfang des Levels an gerechnet ), der als eine Art Treppe dient, um auf einem Felsvorsprung hochklettern zu können. Ihr könnt diesen Block aber nach rechts in die Lava schieben, auf ihn springen und von da aus weiter nach rechts schieben,

bis Festland erscheint. Dort findet Ihr den Eingang zum Geheimlevel. Dieser Level ist so einfach, daß ich mir hier spare etwas darüber zu sagen. Sammelt alle Leben und Diamanten ein und sucht das Amulett, um aus dem Level wieder herauszukommen.

#### World 4 - Das schwebende Schiff

Dieser Level beinhaltet zwei verschiedene Sequenzen. Einmal reitet Ihr auf einem Saurier und dann seid Ihr auf dem schwebenden Schiff.

Allgemein gilt ( Saurier ):

- Sammelt soviel Energie, wie Ihr könnt.
- Alle Monster und Tiere lassen sich durch einfache Schwertschläge erledigen.
- Weicht durch Hin- und Herspringen allen bösen Buben aus.
- Die selbstgesteuerten Bomben lassen sich durch einfache Schwertschläge zerstören.
- Unter dem schwebenden Schiff könnt Ihr auf die hängenden Stangen springen und dadurch die " Nachbarn " um die Ecke bringen.

Allgemein gilt ( Schiff ):

- Der Karatetyp läßt sich so erledigen: Während er in der Luft ist, stellt Ihr Euch in die Richtung seiner " Landung ". Danach verpaßt Ihr ihn einen horizontalen Schlag mit Eurem Schwert. Die ganze Aktion übt Ihr solange aus, bis er in die ewigen Jagdgründe abreist.
- Die selbstgesteuerten Bomben lassen sich durch einfache Schwertschläge zerstören.

Wenn Ihr vorne auf dem Schiff seid ( nicht unten auf dem Saurier ), dann müßt Ihr Euch nach oben rauskatapultieren. Während Ihr fliegt, springt nach links ab und es erwarten Euch viele Diamanten, Energie, Leben und ein neues Schwert. Wenn Ihr dann die ganze Zeit nach rechts geht, erwartet Euch der Endgegner in Form des Karatetyps. Wie man ihn bekämpft steht weiter oben. Habt Ihr alles überstanden und den Drachen befreit, dann seid Ihr in...

#### World 5 - Der Drachenflug

In diesem Level fliegt Ihr mit Eurem Drachen bis zur Festung. Hier ist sehr gute Reaktion gefordert, sonst kann es tödlich für Euch werden.

Allgemein gilt:

Benutzt das Schwert. Nur mit dem Feuer des Drachen werdet Ihr den Level garantiert nicht überleben.

- Manche der Gegner wie z.B. die Zauberer und Frösche mit runterhängenden Armen lassen sich nur durch mehrere Schüsse vernichten. Also haltet drauf Leute!

DAS ENDMONSTER:

Das Endmonster ist ein Drache mit einem kleinen Männchen, das Bomben auf Euch wirft. Ihr erledigt den Drachen am besten folgendermaßen:

---

- 1) Zu Eurer eigenen Sicherheit: Wenn Ihr hinter dem Drachen steht, kann Euch nichts passieren.
- 2) Wenn der Drache vorne seine Laserstrahlen abfeuert, dann müßt Ihr genau in diesem Moment in Richtung des Männchens springen und mit dem Schwert auf die leuchtende Lampe schlagen. Wenn Ihr dies ein paarmal wiederholt, ist der Drache tot.
- 3) Danach müßt Ihr, auch durch Hochspringen, das kleine Männchen vernichten.

#### World 6 - Norkas Schloß:

Hier gibt es nicht sehr viel zu sagen. In diesem Level müßt Ihr so schnell wie möglich in das obere Stockwerk des Schlosses gelangen, weil sich unter Euch Wasser sammelt und hochsteigt. Und was habt Ihr gelernt? Valdyn kann nur bis zum Kopf unter Wasser bleiben...

Allgemein gilt:

- Sammelt Energie.
- Die selbstgesteuerten Bomben lassen sich durch einfache Schwertschläge zerstören.

#### World 7 - Norka

Tja, wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann müßt Ihr in diesem Level landen, dem letzten Level von Lionheart. Diese Welt, besser gesagt dieser Level, ist das Heim von Norka. wo Ihr zwei von seinen Bodyguards kennenlernen dürft. Wenn Ihr die beiden vernichtet, erscheint der Mutant Norka, den Ihr auch erledigen müßt. Hier die einzelnen Gegner und ihre Schwachstellen.

Der fliegende Teufel (Gegner 1):

- 1) Stellt Euch auf einen der zwei rechten Balken und paßt auf, daß Ihr nicht in die Lava fällt.
- 2) Durch Hin- und Herspringen auf den beiden Balken ( von rechts ) seid Ihr so ziemlich vor der Lava sicher.
- 3) Wenn der Teufel angefliegen kommt, könnt Ihr ihn mit dem horizontalen Schwertschlag erledigen. Wie oft Ihr zuschlagen müßt, hängt von der Stärke Eurer Waffe ab.

Der springende Feuermann (Gegner 2):

- 1) Stellt Euch rechts auf.
  - 2) Wenn der Gegner kommt, feuert er eine Kugel ab, die Ihr mit Eurem Schwert abwehren müßt.
  - 3) Er feuert die Kugeln immer abwechselnd, d.h. erst einmal nach unten und dann nach oben.
  - 4) Schlagt mit dem Schwert gegen die Kugeln. Dadurch treffen die Kugeln immer den Gegner. Ihr müßt aber ungefähr fünf Zentimeter von ihm entfernt sein, sonst treffen die Kugeln ins Leere.
-

Norka ( der dritte und letzte Gegner ):

Norka steht von seinem Platz auf und kommt nach vorne. Dort mutiert er ein bißchen, sprich, er verwandelt seine Gestalt.

- 1) Stellt Euch in die rechte Ecke.
- 2) Wenn Norka kommt, baut er eine Art Treppe, auf die man klettern sollte. Aber Vorsicht! Eine selbstgesteuerte Kugel ist unterwegs. Diese sollte man möglichst schnell zerstören.
- 3) Wenn Ihr oben seid, versucht einfach den Kampfsprung auf Norkas Kopf und er fällt schreiend herunter.
- 4) Jetzt müßt Ihr Euch wieder in die rechte Ecke stellen.
- 5) Norka steht auf und Ihr müßt Euch genau unter ihn stellen Jetzt fallen viele Steine herunter. Aber Vorsicht! Norka fällt auch hier herunter und wenn Ihr immer noch dort steht, dann kann es dazu kommen, daß Ihr Energie verlieren werdet.

Ab hier wiederholt sich die ganze Aktion nur mit dem Unterschied, daß Ihr alle Tätigkeiten nicht rechts. wie oben beschrieben, sondern links austragen solltet. Ihr müßt die Aktion solange wiederholen bis Norka stirbt: dies hängt aber von der Stärke Eures Schwertes ab. Nachdem alles geschafft ist, habt Ihr den Lionheart, und wenn Ihr auch die inoffizielle Welt acht ( Geheimlevel ) durchgespielt habt, dann ist Eure Geliebte Ilene vom Fluch befreit. Das alles könnt Ihr in einem schönen Nachspann bewundern!

Autor: Marcel Smuz

## 1.65 little puff

Spielname: Little Puff in Dragonland

Hersteller: Codemasters (1990)

Genre: Jump 'n Run

Cheat:

Gib "FAT DRAGON NINJA" ein. Nun kannst Du Level überspringen, indem Du <CAPS LOCK> und <L> drückst.

## 1.66 locomotion

Spielname: Locomotion

Hersteller: Kingsoft

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

deutsch englisch

---

b BOOT BEAR  
c CHOR CAVE  
d DORF DUCK  
e ENTE EAST  
f FUSS FIRE  
g GIFT GIRL  
h HAND HALL  
i IGLO IRON  
j JAHR JEEP  
k KUSS KING  
l LAND LUCK

## 1.67 logical

Spielname: Logical

Hersteller: Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware

Genre: Knobelenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 64 %

Sound: 75 %

Motivation: 87 %

Level Codes:

01 WELCOME 36 FOREVER HERE 71 WALK IN CREAM  
02 THE OTHER SIDE 37 WONDERLAND 72 TOUCH HER  
03 QUADRI QUADRA 38 THE SNARE 73 SHADOWLAND  
04 STONE ROAD 39 CURE IT 74 JACK IN BAG  
05 NICE COLORS 40 SUN IS SHINING 75 VITAMIN C  
06 MORE COLORS 41 A RAINBOW 76 STUNT BALL  
07 REAL FUN 42 ARROW ROAD 77 MIRRORLAND  
08 PINK AND PINK 43 TURNING WHEELS 78 ACE QUEST  
09 GREEN PATH 44 ACCELERATION 79 BOA BOA BOA  
10 BAD DIRECTION 45 THE PRESIDENT 80 DA DA DA  
11 DONT PANIC 46 HE IS MISSING 81 HAUNTED HOUSE  
12 COLORMANIA 47 PICKNICK TIME 82 THE SECRETS  
13 REFRESHMENT 48 WHO IS CALLING 83 SMILING JOKE  
14 FULL MOON 49 ANCIENT ART 84 CHILDREN GO  
15 RUNNING BALLS 50 SHE IS GONE 85 IT IS ATLANTIS  
16 GREEN RIVER 51 LOGISTIC 86 ON THE ROAD

---

17 TWO ISLANDS 52 TURNING COLORS 87 BLUE IS FIRST  
18 MORE ISLANDS 53 PARAMOUNT 88 WOLFS MOON  
19 TIMES CHANGE 54 THE LADDER 89 WILD CHINA  
20 OTHER THINGS 55 BACK N RED 90 ITS LOGICAL  
21 BE HONEST 56 TREASURE ROOM 91 SHE COMPARES  
22 BLUE N VIOLET 57 DONT WANT THAT 92 BIG MOUNTAINS  
23 THREE PATH 58 THE FREE FALL 93 TOMOTTOW  
24 DANGEROUS 59 CORRADO BEACH 94 TELEPORTER JAM  
25 THE WANDERER 60 MORE POPCORN 95 LEVER SUNLIGHT  
26 SECRET CHAMBER 61 WILD AT HEART 96 NEW EXODUS  
27 FALCONS FLIGHT 62 THE DARK AGE 97 THE PEACEPIPE  
28 BLUE ANGEL 63 DIMLIGHTS 98 FINAL SURPRISE  
29 FAR THUNDER 64 THE FIFTIES 99 WHITE MIAMI  
30 A SIMPLE ONE 65 PICTURE OF HER  
31 BLUE VELVET 66 GORDIAN KNOT  
32 PARADISE I 67 HIGH SPEED  
33 CLASSIC ART 68 ALEXANDRIA  
34 VENI VIDI VICI 69 RUNNING TEAR  
35 WE LIKE IT 70 HER RAINBOW

Cheats:

Hier ein Tip, bei dem man die einzelnen Level anwählen kann: "ELO WANTS xx"

(xx=LEVELCODE) eingeben und schon is man da!

Mit "THE FINAL CUT" kommt man in den Leveleditor.

## 1.68 logistic

Spielname: Logistic

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

<3> einen Level vor

<4> einen Level zurück

## 1.69 logo

Spielname: Logo

Hersteller: Starbyte

Genre: Brettspiel

Codes:

---

1.Spiel : SBP3,MKJR,S5PZ,EWBN,23YF,MPJW,VKS6,PZM1,P1M2,MWJ4,JOG2,VYSN,PHM1,  
TINE oder

JU6B,PLMM,NJJP,IHEX,ZYWF,SEP6,RJOG,JTGA,V5ST,QSMS,ZQV5,TUPO,KYEG

2.Spiel : CTBL,Z1YE,TMSC,TOSE,W3VM,TUSK,T3SS,U8SW,OXMY,LQJX,D2BS,X4VM

3.Spiel : RFPC,1AYL ( 2 Players )

Cheat:

Hier ist noch ein Cheat, den man benötigt, wenn man sich das jeweilige Bild etwas länger ansehen möchte, denn durch das Festhalten der Tasten <M> und <P> wird die Zeit angehalten.

## 1.70 logotrix

Spielname: Logotrix

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Hier soll man laut dem Autor seine Abkürzung eingeben "BUG OF X-ACT" oder "X-ACT". Außerdem gibt es im Spiel eine Stelle, die einen beim anklicken mit <LEFT MOUSE> in den nächsten Level bringt.

## 1.71 lollypop

Spielname: Lollypop

Hersteller: Rainbow Arts (1995)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

2 DNEQSE

3 DM49LS

4 DOD7VK

5 DRH8KH

6 EMPYZX

7 B37H4T

8 B7VCJT

## 1.72 lombard rac rally

Spielname: Lombard RAC Rally

Hersteller: Mandarin (1989)

Genre: Rennspiel

---

Hier sind alle Antworten für das Fernsehinterview :

(Warum Sie in Englisch sind? - Na, das ganze Spiel ist auch in Englisch.)

1. What is curious about the Cadet GSI?

B: It has a second footbrake.

2. Who won the 1980 Lombard R.A.C. Rally?

B: H. Toivonen & P. White.

3. The Ypres Rally in Belgium is held over?

A: 24 hours.

4. Which company provided the tyres for the 1988 Lombard RAC Rally?

A: Pirelli.

5. Where is Nuremburg 24 Rally held?

B: Germany.

6. How long has Lombard sponsored the rally?

C: 14 years.

7. Who won the 1977 Olympus Rally?

C: Ron Richardson.

8. How many levels are the R.A.C. M.S.A. Rallies held over?

B: Five graded levels.

9. What is the nationality of the driver Kenith Erikson?

A: Swedish.

10. Carne De Passage is?

C: A customs document.

11. How many times has the Ford Escort won the Lombard R.A.C. Rally?

B: Eight.

12. What is the overall length of the Ford Sierra RS Cosworth?

B: 4.46 metres.

13. During what decade did the Lombard R.A.C. Rally not run?

A: 1940 - 1950.

14. Who won the 17th New Zealand Rally?

C: Franz Whittingham.

15. Which car won the first World Championship Rally for Group A cars?

C: Lancia.

16. How much does a Peugeot 205 GTi weigh?

A: 880 kg.

17. Franz Whittingham was the first Austrian to?

B: Win a World Rally.

18. Which is the only Rally with more than one starting point?

A: Monte Carlo.

19. The time spent between arrival control and the stage start is

known as?

B: Dead time.

20. Part of the 1987 Rally was run at Clumber Park. In which county is this park in?

B: Nottinghamshire.

21. A B.M.W. group A car is available in kit form, it is?

A: M3.

22. How many times has the Mini won the Rally?

A: 1.

23. In what year was the Rally cancelled due to foot and mouth disease?

B: 1967.

24. What is the R.A.C. British Motorsport's Yearbook known as?

A: The Blue Book.

25. The Japanese Supra 3.0i had which problem in the 1987 Safari Rally?

A: Overheating.

26. How many Marshalls are involved in the running of the Rally?

C: 15,000.

27. Who was the 1987 Soviet Union national champion?

C: Ilmar Rossier.

28. The Nissan 200sx made its first European Rally appearance in?

A: Greece.

29. What is the Targa system?

B: A route timing system.

30. Who won the seventh Marlborough Rally of Argentina?

C: Mickey Biassion.

31. Are two-way radios allowed between crews and service-crews?

A: Yes.

32. What was the maximum number of starters allowed in the 1988 Lombard R.A.C. Rally?

B: 180.

33. What is the alternative route defining system known as?

C: The Tulip Card.

34. What is the engine size of the Ford RS Cosworth?

B: 1993cc.

35. What is the R.A.C. M.S.A. speed limit in road Rallies?

A: 30mph.

36. Which manufacturer won the 1987 R.A.C. Rally?

B: Lancia.

37. Who was the first driver to participate in 100 W.C.R. events?

A: Hannu Mikoia.

38. Lancia won the Monte Carlo Rally with Aerea in?

B: 1954.

## 1.73 loom

Spielname: Loom

Hersteller: Lucasfilm (1990)

Genre: Adventure

Komplettlösung - LOOM

DIE GILDE DER WEBER

In diesem Märchen übernimmt der Spieler die Rolle des 17-jährigen Bobbin Threadbare, einem Angehörigen der Webergilde, der zu Beginn das letzte Blatt des Herbstes betrachtet und anschließend im Zeltdorf zu einer Diskussion des Ältestenrates zerstoßt. Im Streit wird Hetchel in ein Schwanenei verwandelt, weil sie die Gesetze der Gilde mißachtet hat. Nach einem Schwanenangriff auf die Ältesten folgt Bobbins Ausstoßung aus der Gilde, weil die Ältesten annehmen, er sei verflucht wie seine Mutter, Lady Cygna, und Hetchel.

Nachdem alle Anwesenden verschwunden sind, nimmt Bobbin den Zauberstab des Ältesten des Dorfes und erfährt die ersten drei Noten, das C, das D und das E.

Bei näherer möglicher Betrachtung eines Objektes wird Bobbin dessen mögliche Benutzung mit dem Zauberstab bekannt gegeben. Dieser Spruch kann, andersherum ausgeführt (also statt z.B. CDDE dann EDDC), das Gegenteil von dem Urspruch bewirken. Ein erstes Exempel findet sich in dem Schwanenei, das Bobbin gleich mit dem Spruch öffnet (Öffnungs-Spruch). Hetchel teilt ihm mit, daß er von den Ältesten gefürchtet sei, da seit seiner Geburt das Dorf in ein Chaos geraten sei. Bobbin solle schnell flüchten und sich zu den anderen Schwänen am grossen Schwanenteich gesellen.

Nachdem Hetchel weggeflogen ist, wandert Bobbin zum Friedhof, wo er einen Hasen aus dem Gebüsch verscheucht, um die Eule wegzulocken. Der Grabstein gibt ihm den Hinweis, den Himmel zu öffnen. Also kehrt Bobbin auf den Berg zurück, wo er den Himmel mit der bekannten Melodie öffnet. Beim Sturm kippt der Baum um, stürzt in das Meer und treibt zu dem Anlegersteig beim Dorf. Dorthin begibt sich Bobbin, um die Muschel zu öffnen, deren Inhalt die Möwe verspeist.

Im Wald entdeckt er dann vier Eulen in ihren Bäumhöhlen in den Bäumen. Bobbin entlockt ihnen einen weiteren Spruch (Dunkelheits-Spruch) und geht in das erste Zelt rechts im Dorf, wo er diesen Spruch direkt ausprobieren kann. In diesem

Zelt sieht er ein Spinnrad, das ihm einen Spruch verrät, der es ihm ermöglicht, Stroh in Gold zu verwandeln, was er auch gleich versuchen muß...

Im Zelt rechts befindet sich die Färberei. Bobbin nimmt das Buch vom Tisch und stößt den Kolben um, um den Entleerungs-Spruch kennen zu lernen. Der Topf im Kamin teilt ihm die Melodie mit, mit der er Gegenstände grünen färben kann. Bobbin färbt die Wolle, die am Boden liegt und an der Wand hängt und kennt daraufhin die Note F.

#### DIE GILDE DER GLASER

Bobbin verläßt nun die Insel auf dem Baumstamm am Anlegesteg. Auf hoher See stößt er auf eine bedrohliche Wasserhose, von der er den Drehungs-Spruch bekommt. Dieser Spruch wird rückwärts angewandt und die Wasserhose löst sich auf. Damit ist die Gefahr gebannt und der Weg zur Insel frei. Dort wird Bobbins Wissen wieder erweitert: mit der Note G. Den Weg nach Westen versperren Bobbin vier Schäfer. Bei ihrem Auflösen in die Sichtbarkeit erhält Bobbin eben diesen Spruch, aber andersherum! Im Norden trifft Bobbin auf die Glaser-Gilde. Ganz oben im gläsernen Turm sieht Bobbin zwei Glaser, auf die er den Unsichtbarkeits-Spruch anwendet, um sie ungesehen passieren zu können ( Spruch 7 ). Bobbin betritt das große Gebäude vorne links und trifft dann links den Meister Goodmold, der sich mit ihm unterhält. Im Bild vorne rechts erkennt Bobbin einen Glaskelch. Wieder erscheint Goodmold und erzählt Bobbin, daß ein Drache die erste Kristallkugel gestohlen habe. Im linken Raum berührt Bobbin die imposante Glocke an und befindet sich kurz darauf in einem anderen Raum. Der Weg führt ihn links, die Treppe hinab, ganz rechts und die Treppe hinauf zum Beamer-Feld, das ihn in eine Diskussion zwischen Bischof Mandible und einem anderen Mann befördert. Bobbin besetzt die beiden und geht dann zur Glocke, mit der er nach oben gebeamt wird. Dort lauscht er ein weiteres Gespräch zwischen zwei Männern ab und schaut die Sense an, von der er einen Spruch erhält, mit dem er in der Lage ist, bestimmte Dinge zu schärfen ( SchärfungsSpruch ). Bobbin schleicht zur linken Teleporter-Tür und kann anschließend drei Blicke in die Glaskugel werfen. Dabei erhält er zwei Sprüche: der Gefahren-Spruch, mit dem er sich in die Gestalt verwandelt, vor der ein Gegner Angst hat, und den Verwandlungs-Spruch (siehe Handbuch!), mit dem er sich in einen Schwan verwandeln kann. Bobbin kehrt zum Glaskelch zurück, den er füllt ( Spruch 4b ), und wendet im Wald den Spruch 9 ( Gefahren-Spruch ) auf die Hirten an, die ihm dann den Weg frei geben.

#### DIE GILDE DER SCHAEFER

Im Westen trifft Bobbin einen schlafenden Schäfer, dessen Schafe er betrachtet. Der Schäfer wacht auf, sobald seine Schafe über den Zaun springen und schläft wieder ein, wenn sie wieder im Gehege sind. Dies ist dann der so genannte und

bekannte Schlaf-Spruch!

Im Haus im Westen betrachtet Bobbin das kranke Lamm und unterhält sich mit Fleece, der Auserwählten der Gilde der Schäfer. Die lehrt ihm den " Heilungs-Spruch ", der ihr aber bei dem Lamm nicht gelingt. Sie bittet Bobbin, etwas gegen den Drachen zu unternehmen, der ständig die Schafe ihrer Gilde stiehlt. Er geht zu den Schafen und färbt sie grünen ( Spruch 5 ), woraufhin der böse Drache ihn entführt. In dessen Höhle verwandelt Bobbin das Gold in Stroh (Spruch 3b), wofür er den nächsten Ton, A erhält, und zuendet das Stroh an ( Spruch 9 ), woraufhin das Ungetier verschwindet. In der Höhle geht Bobbin nach rechts und wühlt in seinem Gedächtnis nach einem Spruch, mit dem man in der Dunkelheit sehen kann. Er geht weiter nach rechts, durch die Tür, nach rechts, durch das Tor, nach rechts, die Treppe runter, nach oben, nach links, durch das Tor und nach links. Bobbin untersucht den Teich, erweitert dadurch seinen Wissenshorizont mit dem Spiegelungs-Spruch und leert anschließend den See aus ( 4a ), in dem er die vermißte Kristallkugel entdeckt, die er genau anschaut. Der weitere Weg (rechts, hoch, durch die Tür, rechts) führt Bobbin zu einer " Wendeltreppe ", die er entwirrt ( 6a ). Draußen spricht Bobbin mit Rusty Nailbender, den er vorher aufwecken muß ( 11a ).

#### DIE SCHMIEDE-GILDE

Leider läßt der Wächter Bobbin nicht in die Gilde, da er nicht die traditionellen Schmiede-Trachten trägt. Also benutzt Bobbin den Spiegel-Spruch auf Rusty und wird dann in die Burg eingelassen, mit dem Hinweis, sich bei Stoke zu melden. In der Schmiede geht Bobbin nach rechts und trifft dann auch tatsächlich auf Stoke, der wütend auf Bobbin alias Rusty ist, da er so wenig Holz gefunden hat. Stoke wirft den Zauberstab zu dem Brennholz und schließt Bobbin in das Gefängnis. Unter glücklichen Umständen, auf die hier nicht näher eingegangen werden muß, erhält Bobbin seinen Stock wieder, nachdem er im Stroh eingeschlafen ist. Anschließend öffnet er die Zellentür ( Spruch 1 ), verläßt das Gefängnis und hört sich das Gespräch zwischen Bishop Mendible und dem Schmied Nailbender an. Bobbin entschärft das Schwert von Nailbender (Spruch 8b) und wird deshalb in ein Gefängnis in der Kathedrale von Mendible gesteckt. Bobbin öffnet die Zellentür ( 1a ), aber Mendible erscheint und nimmt ihm den Stab ab, um Herrscher über die wiederauferstandenen Toten zu werden, indem er die Welt der Toten mit dem Stab öffnet. Cob, der Gehilfe von Mendible, hindert Bobbin an einem Blick in die Glaskugel, aber er geht auf ein Geschäft ein, das Bobbin es erlaubt, das zu tun, was er wollte. Bobbin schaut dreimal in die Kugel, während Mendible das Tor zu den Toten öffnet. Chaos erscheint und zerfetzt den erstaunten Bishop, der den Stab fallen läßt, den Bobbin an sich nimmt. Er vergewissert sich noch einmal, ob das

Tier noch in seinem Käfig steckt und wird enttäuscht. Wenn Bobbin wieder auf den Balkon geht, wird er von dem Monster in das Loch gestoßen.

#### DAS GROSSE FINALE

Bobbin schließt das Loch, durch das er geflogen ist, hinter sich und wandert in das nächste Loch, wo er auf den Geist von Rusty stößt, der ihm ärgerlich erklärt, was mit ihm geschehen ist. Bobbin heilt ihn ( Spruch 12 ) und schwebt zum nächsten Loch, nachdem er dieses hinter sich verschlossen hat ( 1b ). Dort heilt er die Mitglieder der Schäfergilde und deren Tiere. Er schließt das Loch hinter sich und fliegt zum nächsten, wo er zu den Glasern gelangt, die er heilt ( 12 ). Nachdem er alle Löcher verschlossen hat, wird Bobbin die Note H geschenkt. Am See ( ganz links ) spricht Bobbin mit seiner Mutter, die ihn bittet, Hetchel zu helfen, die den Webstuhl vernichten will, damit Chaos ihn nicht missbrauchen kann.

Bobbin eilt nach links, durch ein Loch in das Weberdorf zurück und ganz nach rechts bis zum Webstuhl, den er anschaut. Daraufhin erscheinen Chaos und Hetchel, die Bobbin anruft, den Webstuhl zu vernichten. Aber Chaos kann verhindern, daß Hetchel ihm den korrekten Spruch angibt, indem er den Schweigespruch spricht, den Bobbin rückwärts auf Hetchel anwendet, damit sie wieder gesprächiger wird. Aber Chaos verwandelt sie in ein Brathähnchen, bevor sie sprechen kann. Bobbin benutzt die gehörte Melodie rückwärts ( 15b ) und Hetchel wird von Chaos getroffen. Eine Feder schwebt auf den Boden, die Chaos an sich nimmt. Bobbin betrachtet den Webstuhl und erhält von ihm den Zerstörungsspruch, den er auf den Webstuhl anwendet, um ihn für Chaos unzugänglich zu machen. Dafür bekommt er die letzte Note, das " hohe " " C " ( Cis ). Er wandert durch das Loch und verwandelt sich in einen Schwan ( 10 ), um zu seiner WeberGilde zurückkehren und mit den anderen Schwänen davonfliegen zu können.

#### DIE SPRÜCHE

##### SPRUCH FUNKTION WOHER ?

- 01 a/b : Gegenstand öffnen / schließen Ei
  - 02 : man kann auch in der Dunkelheit sehen Eulen
  - 03 a/b : Stroh in Gold (Gold in Stroh) verwandeln Spinnrad
  - 04 a/b : Gegenstand entleeren / füllen Kolben
  - 05 : Gegenstand grün färben Farbtopf
  - 06 a/b : Gegenstand entdrehen / drehen Wasserhose
  - 07 a/b : sich selbst sichtbar / unsichtbar machen Schäfer
  - 08 a/b : Gegenstand schärfen / entschärft Sense
  - 09 : Gefahr stiften Kugel
  - 10 : sich selbst in Schwan verwandeln Kugel
-

- 11 a/b : Person aufwecken / ermüden Schafe
  - 12 : Person / Tier heilen Fleece
  - 13 : Personen vertauschen Teich
  - 14 a/b : Person zum Schweigen / Sprechen bringen Chaos
  - 15 a/b : Person in Braten verwandeln (zurück) Chaos
  - 16 : zerstört den Webstuhl Webstuhl
- Autor: Nico Barbat

## 1.74 loopz

Spielname: Loopz  
Hersteller: Audiogenic  
Vertrieb: Bomico  
Genre: Knobelspiel  
Wertung (Amiga Game Power)  
Grafik: 43 %  
Sound: 83 %  
Motivation: 82 %  
Level Codes (Game Type C):  
1 EASY  
6 GRVY  
11 TRBY  
16 STNL  
21 GZPN  
26 PLGR  
31 KRNC  
36 BGDK  
41 FRNK  
46 ZSZS

## 1.75 lord of the rings

Spielname: Lord of the Rings  
Hersteller: Interplay (1992)  
Genre: Rolenspiel  
Test(s) zu diesem Spiel von:  
**Philip**  
Screenshot:

1

---

Hint:

Um aus dem alten Wald zu kommen, geht man ganz einfach nach Süden, bis es nicht mehr weitergeht, und von dort aus nach Osten. In der Sackgasse muß man dann den kleinen Baum berühren, der an deren Ende steht. Auf dem Baum befindet sich ein Vogel. Man klettert auf den Baum, und ein Geheimgang wird sichtbar. Danach folgt man einfach dem Fluß, bis man zu einer Brücke kommt. In dem Haus dahinter wohnt Tom Bombadil. Das Altheas aus dem Auenland ist später nicht unbedingt wichtig, es dient nur dazu, die Party zu heilen.

Freezer: COE323 - Geld

## 1.76 lordrings\_philip

12.3.95

Name: Lord of the Rings Vol.1

Hersteller: Interplay / EA

Preis: ca. 20,-DM (Versandhandel)

Benötigt: ab kick 1.2; 1 MB Ram

Unterstützt: Festplatte (verbraucht 2MB  
auf der Platte)

Zweitlaufwerk

Zusatzram (bei Festplatte und

1 MB Ram kein Sound)

Seit Ambermoon erschienen ja nicht mehr gerade viele Rollenspiele für den Amiga. Deshalb möchte ich das mittlerweile gut 3 Jahre alte Spiel "The Lord Of The Rings" vorstellen. Es mittlerweile komplett in Deutsch schon für ca. 20 DM erhältlich. Das Spiel ansich ähnelt Ambermoon sehr stark. Grafik und Sound liegen zwar Welten hinter dem Vorzeige-Rolli, aber dafür liegt auch hier die Betonung auf Adventure-Rollenspiel, und nicht auf Monster metzeln à la Bards Tale. Kämpfe kommen hier nicht so oft vor.

Das ganze wird aus der Vogelperspektive gespielt (was mir besonders gefällt). So kann man nach und nach Mittelerde erforschen, ohne die ganze Zeit an eintönigen Wänden vorbei zu hasten. Unterbrochen wird das Spiel immer mal wieder von Zwischenbildern, in denen die Geschichte weiter erzählt wird. Die Grafik dieser Bilder bzw. des Intros reißen heute zwar keinen mehr vom Hocker, sie lockern das ganze Spiel aber angenehm

auf.

Die Handlung werde ich ja nicht erzählen müssen, die wird ja wohl bekannt sein. Falls jemand JRR Tolkiens "Der Herr der Ringe" noch nicht gelesen hat: unbedingt nachholen!

Also, das Spiel sieht man wie gesagt von oben. Dabei nimmt die Landschaft den ganzen Bildschirm in Anspruch.

Ein Druck auf die RMT holt ein Iconmenü am unteren Bildschirm hervor. Dies kann leider während dem Spiel nicht aufgeklappt bleiben.

Nun kann man verschiedenen Höhlen, Städte und Landschaften erforschen, mit unzähligen NPC's reden und und und

Das Spiel behandelt leider nur das erste Buch von JRR Tolkien. Der zweite Teil erschien leider nur auf dem PC. Der dritte überhaupt nicht.

In der Packung findet man ein sehr ausführliches Handbuch und eine Referenzkarte.

Wer also Fantasy-Rollenspiele mag, und mehr Wert auf Story/Gameplay als auf Grafik legt, sollte bei diesem Preis unbedingt zuschlagen.

Urteil: Klassiker

Philip

## 1.77 lords of doom

Spielname: Lords of Doom

Hersteller: Attic

Genre: Rollenspiel

Im Schlafzimmer im Norden tötet man die Fledermaus mit der Axt, wenn sie das Bild füllt. Dann gibt man nach dem Anklicken des Safes die Kombination 28113 ein und holt den Schlüssel heraus. Nun geht man zur Bank und öffnet ein Schließfach mit dem Schlüssel und kann das Ankh entnehmen.

## 1.78 The Lost Files of Sherlock Holmes

Spielname: The Lost Files of Sherlock Holmes

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Komplettlösung - THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Allgemeine Hinweise:

---

1. Holmes muß sich in jeder Umgebung gründlich umsehen und jeden Gegenstand, den er in seiner Tasche verstaut hat, sofort unter die Lupe nehmen.

2. Holmes redet mit einer Person immer so lange bis kein Satz mehr gelb leuchtet.

Holmes öffnet die Tür und geht auf die Straße. Auf der Straße redet er kurz mit dem Zeitungsverkäufer und geht dann zur Gasse.

Die Gasse:

Holmes nimmt den Zigarettenstummel neben der Kiste, das zerknüllte Papier neben den Fässern und die Eisenstange. Er schaut sich die Leiche an: die Stichwunden, die Leiche selbst, die Kratzer, und die Abschürfungen. Dabei findet er ein weißes Pulver, das er auch mitnimmt. Nun redet er mit Lestrade, dabei stellt sich die Mordwaffe und Sarahs Wohnung heraus. Holmes öffnet die Tür und betritt das Theater. Er nimmt die Stahlfeder unter dem Schrank, das Parfüm auf dem Tisch, die Blumen und die handgeschriebene Karte. Er gibt die Stahlfeder an Henry. Holmes schenkt nun dem Fleck an der Tür und dem Kleiderschrank seine Aufmerksamkeit. Er versucht mit der hysterischen Sheila zu reden, doch da das nicht klappt, holt er ihr ein Beruhigungsmittel von Watson. Nun quetscht Holmes sie und Henry aus.

Baker Street:

Holmes geht ins Haus und untersucht die Blume und das weiße Pulver mit Hilfe des Labortisches.

Blume:

1. Benutze Blume mit Mikroskop
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Blume mit Flasche Pulver
1. Benutze Pulver mit Reagenzglas
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Pulver mit Reagenzglas
4. Schau Rauchniederschlag Holmes geht auf die Straße und gibt

Wiggins die Blume.

Sarahs Wohnung:

Holmes öffnet den Schirm und findet darin einen Schlüssel, den er natürlich mitnimmt. Er betrachtet den Wäschekorb, nimmt das Hemd und begutachtet es.

Parfümerie:

In dem Gespräch mit Belle muß Holmes den jungen Mann wie folgt beschreiben: Er benutzt reichlich Pomade, ist größer als Holmes selbst, seine Statur ist Holmes jedoch unbekannt und er hat pechschwarze Haare. Nachdem Holmes dann alles von Belle über den jungen Mann erfahren hat, kauft er das Parfüm " La Cote d'Azur ". Während sie uns Lager geht , um es zu holen, führt Holmes ein Gespräch mit dem

Putzmädchen.

Gasse:

Watson meint zu wissen, wo die Leiche ist.

Leichenschauhaus:

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, um Sarahs persönliche Gegenstände zu bekommen. Da dies nicht möglich ist, betrachtet Holmes sie lediglich. Nun redet er mit Gregson, der uns mitteilt, daß er nicht zuständig ist.

Strasse von Scotland Yard:

Der Konstabler läßt Holmes und Watson nicht ins Gebäude.

Leichenschauhaus:

Holmes wendet sich an Gregson, der die beiden begleitet.

Scotland Yard:

Holmes betritt das Gebäude und redet mit dem Officer, der Lestrade nicht rufen will. Holmes holt sich bei Augie, der unten auf der Straße steht, Tat, redet erneut mit dem Officer und dann mit Lestrade, der ihm die Erlaubnis gibt Sarahs Sache mitzunehmen. Holmes holt sich nun diese Bescheinigung beim Officer.

Leichenschauhaus:

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, der ihm nur den Schlüssel aushändigt.

Gasse:

Holmes öffnet die Tür mit dem Schlüssel, den er vom Leichenbeschauer bekommt. Er betritt das Theater und öffnet die Kommode mit Hilfe des Schlüssels, den er im Regenschirm gefunden hat. Er nimmt die beiden Opernkarten und geht nicht auf Watsons Vorschlag ein, sie zurückzulegen.

Opernhaus - Erdgeschoß:

Holmes unterhört sich mit dem Manager. Dann zeigt er " seine " Opernkarten erst dem einen Platzanweiser und dann dem anderen an der Treppe.

Loge:

Er gibt die Karten Mrs. Worthington, spricht mit ihr und läßt sich eine Erlaubnis von ihr geben, die ihn bevollmächtigt, Annas Garderobe zu besichtigen.

Erdgeschoß:

Holmes gibt die Erlaubnis Frederick Epstein, dem Manager, der ihm widerwillig Annas Garderobe zeigt.

Garderobe:

Holmes faßt irgend etwas an. Nachdem der Manager ihn dann anpöbelt, verläßt Holmes die Garderobe, um im Erdgeschoß Watsons Vorschlag anzunehmen. Er geht gleich wieder in die Garderobe, wo er das besagte Stichwort gibt, so daß Watson mit dem Manager verschwindet. Holmes öffnet nun die Schreibtischschubladen und entnimmt den Inhalt der mittleren ( Die Sachen auf dem Tisch können nicht genommen werden. Wenn man es trotzdem versucht, kommen beide sofort zurück. in

solchem Falle abermals mit Watson reden ).

Baker Street:

Holmes unterhält sich auf der Straße mit Wiggins, der ihm den Standort des Blumenstandes verrät ( falls Wiggins noch nicht da ist, kehrt Holmes auf den Stadtplan zurück und fährt sofort wieder in die Baker Street ).

Convent Garden Blumengasse:

Holmes versucht Informationen vom Blumenmädchen zu erhalten, muß ihr aber erst ein paar Blumen abkaufen, bevor sie präzise Antworten gibt. Nach Anfrage des Blumenmädchens gibt Holmes ihr die handgeschriebene Karte. Holmes nimmt nun den Blumenkorb vom Faß, betrachtet dieses und fischt mit dem Blumenkorb etwas heraus.

Moongate Pup:

Holmes nimmt sich einen Dartpfeil und redet daraufhin mit dem Wirt, der ihm aber nur begrenzt Informationen liefert. Dieser sagt, er werde ihm nur dann ausführlich antworten, wenn Holmes ihn im Dartspiel schlage. Allerdings müsse Holmes sich erst qualifizieren, indem er gegen drei Gäste gewinnt. Sobald er schließlich alle drei Gäste und den Wirt besiegt hat, hebt Holmes eine Feder vom Boden auf und setzt die Unterhaltung mit dem Wirt fort.

Apotheke Hattington Street:

Holmes inspiziert die Zubereitungstheke und danach die weiße Pulverschicht. Nun redet er mit dem Apotheker, muß diesem aber erst ein Medikament abkaufen, bevor er mit dem Jungen reden kann.

South-Kensington Spielfeld:

Holmes redet zunächst mit dem Wasserträger und dem Spieler, bevor er sich dem Trainer zuwendet ( die Zigarettenmarke ist " Senior Service " ). Wenn James Sanders dann den Beweis fordert, gibt Holmes ihm die Parfümflasche " Eau de Seine ".

Eaton-Wohnheim:

Holmes versucht mehrmals mit James zu reden, bis er von alleine hinausgeht.

Baker Street:

Holmes redet zuerst mit dem Zeitungsverkäufer und dann mit Wiggins.

Eaton-Wohnheim:

Holmes gibt James die Zeitung und redet mit ihm.

St. Bernards Pub:

Holmes redet mit Barkeeper ( Bier bestellen hilft nicht weiter ). Nun redet er mit dem Zuschauer, bezahlt ihn und macht dann das gleiche bei Nobby, worauf sich Jock einmischt, der Holmes aber nichts weiter sagt. Holmes fragt nun den Barkeeper über Jock aus und erpreßt diesen damit.

Antonio Carusos Wohnung:

---

Holmes redet mit Antonio

Anna Carroways Wohnung:

Holmes klopft erst mit dem Türklopper, dann öffnet er die Tür mit dem Schlüsselbund aus der Oper. Im Haus nimmt er die Visitenkarten vom Tisch und stößt die Pflanze neben der Treppe um, so daß Erde rausfällt. Holmes geht nach oben, wo er zunächst mit der Haushälterin redet und sie dann nach unten schickt, um die Erde weg zu machen. Er nimmt darauf hin die Statue vom Sockel und greift sich das Buch, das in den Sockel eingelassen ist.

Anwaltskanzlei-Jacob Farthington:

Holmes spricht mit Jacob.

Picknickplatz:

Holmes betrachtet den einsamen Jungen und redet dann mit Watson.

Bakerstreet:

Holmes kauft Wiggins den Kreisel ab.

Picknickplatz:

Holmes zeigt dem einsamen Jungen den Kreisel ( Benutze ), nun unterhält sich der Junge mit Holmes, doch als er aufhört gibt Holmes ihm den Kreisel und nimmt die Mütze des Jungen mit.

Eddingtons Reiterbedarf:

Holmes redet mit dem Verkäufer, doch dieser ist nicht besonders geschäftig. Deshalb unterhält sich Holmes mit Watson, der ihn auf eine Idee bringt, wie man die Zunge des Verkäufers lösen könnte. Holmes schaut sich nun erneut die Wappen an, wobei er den Kunden etwas Wichtiges zu erzählen hat ( falls die Kunden dann noch da sind, kann Holmes auch mal die Hörner ausprobieren ), was den Verkäufer das Reden lehrt.

Lord Brumwells Haus:

Holmes klingelt erst einmal. Nachdem er in die Vorhalle gelassen wurde, schaut er sich die Zigarettenstummel an, dann redet er mit Lady Brumwell, die nach dem Gespräch Pauls Mütze nicht mehr haben will.

Bradleys Tabakladen:

Holmes redet mit dem Jungen und betrachtet dann den Elchkopf. Nun schiebt er die Zigarettenkisten unter den Elchkopf und stapelt sie da. Jetzt klettert er auf die Kisten, betrachtet den Elchkopf erneut und öffnet ihn dann.

Oxford Tierpräparation:

Holmes nimmt das Messer und den Kittel und spricht mit Lars. Nach diesem Gespräch redet er mit Watson.

Old Sherman:

Holmes unterhält sich mit Old Sherman und legt Toby dann die Leine an.

Docks:

---

Holmes nimmt das stabile Seil, den Hammer aus dem Schuppen, schiebt das Faß vor die Tür, steigt drauf, nimmt den Eimer, steigt runter, schiebt das Faß weg, nimmt den Lappen, holt mit dem Eimer Wasser aus der Themse, taucht dem Lappen ins Wasser, wischt mit dem Lappen die Scheibe und schaut durch. Nun schlägt er mit dem Hammer die Tür ein.

Bakerstreet:

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Bow Street Polizeigefängnis:

Holmes redet mit der Wache doch die läßt ihn nicht durch.

Scotland Yard:

Holmes holt sich einen Ausweis fürs Gefängnis beim Officer ab.

Gefängnis:

Holmes gibt der Wache, den Ausweis, dann redet er mit Blackwood.

Jaimesons An- und Verkauf:

Holmes redet mit Nigel.

Moorehead und Gardener Detektei:

Holmes spricht ein wenig mit der Sekretärin, danach gibt er ihr seine Visitenkarte.

Zoologischer Garten London:

Holmes redet mit der Wache am Tor, geht hinein und sofort zur Zooverwaltung. Er sieht sich erst die Leiche, dann die Schnittwunden und dann das gebrochene Bein an. Nun redet er ausführlich mit beiden Polizisten. Danach geht er in die Zooverwaltung und redet mit Hollingston. Nachdem Hollingston Holmes die Adresse von dem Tierpfleger gegeben hat, der zuletzt da war, und Holmes auch sonst nichts mehr von Hollingston wissen will, spricht er mit Watson. Die beiden gehen nun zum Löwenkäfig, wo Holmes den Schlamm und den glänzenden Gegenstand genauer betrachtet. Er versucht auch den Gegenstand zu bekommen und will in den Käfig klettern, doch Watson hält ihn zurück.

Simon Kingslews Wohnung:

Holmes begutachtet genauestens die Stiefel und das Bild, auf dem der Löwe Felix abgebildet ist und spricht dann erst mit Watson, bevor er sich zuletzt mit Simon befaßt.

Löwenkäfig:

Da Simon den Löwen beruhigt, kann Holmes nun getrost in den Käfig steigen, um den Gegenstand zu holen.

Detektivbüro:

Holmes spricht zunächst mit der Sekretärin und dann mit Watson. Sie beschließen, das Büro mit der Schreibmaschine zu " öffnen ", um es durchsuchen zu können.

Baker Street:

---

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Detektivbüro:

Holmes redet abermals mit der Sekretärin und betritt dann das Büro, schiebt den Sessel zur Seite, hebt einen Zettel auf, öffnet das Bücherregal ( Bewege ) in der untersten Reihe, öffnet dann den Safe mit Hilfe des Zettels aus Gardeners Uhr und entnimmt zuletzt den Inhalt.

Gefängnis:

Holmes zeigt der Wache seinen Ausweis und spricht mit Hunt, der jedoch nicht kooperativ ist.

Lords Haus:

Holmes klingelt, redet mit Lady Brumwell und geht dann in das Arbeitszimmer, um mit Lord Brumwell zu sprechen. Dieser gesteht zwar alles, schließt die beiden jedoch ein. Holmes zieht am linken persischen Schwert und öffnet dann das Gemälde sowie den Safe, um mit dem Schlüssel die Tür zu öffnen. Nach einem Gespräch mit Lady Brumwell verläßt er das Haus.

Baker Street:

Holmes geht zu...

Robert Hunts Wohnung:

Holmes entdeckt ein kleines Buch, liest darin und nimmt das Lesezeichen mit.

Pfandhaus:

Holmes zeigt den Pfandschein vor und nimmt die Sachen mit.

Convent Garden Madame Rosa:

Holmes öffnet die Schreibtischschublade mit dem Schlüssel, der bei den Karten war, und nimmt den Silberschlüssel heraus. Nun zieht er an der linken großen Kerze, öffnet mit dem Silberschlüssel das Kästchen und entnimmt das Pergamentpapier.

Savoy Street Pier:

Holmes schaut durch das Fenster, redet mit Watson und öffnet mit der Eisenstange aus der Gasse die Tür.

## 1.79 lost in time

Spielname: Lost in Time

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 1 - 5: 100001 16 - 20: 856234 31 - 35: 791134

6 - 10: 274612 21 - 25: 922012

11 - 15: 950271 26 - 30: 254867

---

## 1.80 The Lost Patrol

Spielname: The Lost Patrol

Hersteller: Ocean

Genre: ?

Wenn man eine kleine Verschnaufpause (10 Minuten) einlegt, dann steigen die Strength und Moral um 2 Punkte, außerdem hat man dann kein Food verbraucht.

## 1.81 The lost Vikings

Spielname: The Lost Vikings

Hersteller: Interplay (1993)

Vertrieb: Bomico

Genre: Knobelenspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 66 %

Sound: 61 %

Motivation: 74 %

Systemanforderungen: AGA Amiga

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Norman Schlegel](#)

[Komplettlösung](#)

Level Codes:

1 STRT 14 C1R0 27 WKYY

2 GRST (GR8T) 15 SPKS 28 CMBO

3 TLPT 16 JMNN 29 8BLL

4 GRND 17 TTRS 30 TRDR

5 LLM0 18 JLLY 31 FNTM

6 FL0T 19 PLNG 32 WRLR

7 TRSS 20 BTRY 33 TRPD

8 PRHS 21 JNKR 34 TFFF

9 CVRN 22 CBLT 35 FRGT

10 BBLS 23 HOPP 36 4RN4

11 VLCN 24 SMRT 37 MSTR

12 QCKS 25 V8TR

13 PHR0 26 NFL8

## 1.82 lostv\_schlegel

Testbericht zum Spiel:"The Lost Vikings"-Geschicklichkeitsspiel

Geschrieben von Norman Schlegel

Es lebten einmal drei Vikerger,mit den typischen Vikergernamen Baleog,Olaf und Erik.Sie lebten glücklich und zufrieden,mit ihren Frauen und Kindern,gingen ab und zu mal auf die Jagd oder fragten sich ob es da draußen im All noch andere Vikerger gibt.

Durch ein Missverständnis sollten sie es schon bald erfahren.

Tomator,ein kosmischer Zoobesitzer,beamte die drei kurzerhand für seine Ausstellung in sein Raumschiff,was in einem lustig gemachten Vorspann gezeigt wird.Da die Vikerger nun mal an ihren Familien hängen und nicht von Marsmännen mit Zucker gefüttert werden wollen,beschliesen sie auszubrechen.

Die drei lustig animierten Vikerger dürfen sich von euch durch 35 Level steuern lassen.Ihr müßt jeweils alle drei Vikerger zum Levelende steuern.Dann bekommt ihr ein neues Passwort und seid im nächsten Level(logisch).Jeder Vikerger wird einzeln gesteuert und besitzt seine ganz persönliche Bagabung.

Olaf,der dickste Vikerger,hat nur ein Schild,was er logischer Weise zum Schutz,aber auch als Gleitschirm benutzen kann. Erik hingegen ist der einzige der springen oder Mauern zerbröseln kann,indem er mit viel Anlauf dagegen rennt. Baleog kann sich als einziger,mit Pfeil und Bogen oder mit einem Schwert verteidigen.

Die Grafik ist durchweg abwechslungsreich und auch die Musik weiß zu gefallen.Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an, wobei aber nie die Motivation fehlt.Smartbombs,Energiebonus, Zusatzwaffen und viele Gags dürfen natürlich auch nicht fehlen.

Das Einzige was mich mit der Zeit etwaß störte,war die Steuerung.Das Umschalten auf Tastatur und Steuern mit Joystick nervt auf Dauer etwaß! Wer aber ein gut gemachtes Geschicklichkeitsspiel mit Strategieeinlagen sucht und das Geld übrig hat,sollte hier unbedingt zugreifen!

DATEN:

Festplatte:Ja

Mindestens:1 MByte

---

Grafik:63%

Sound/FX:75%

Dauerspass:87%

Handhabung:68%

Animation:85%

Hersteller:Interplay

## 1.83 lostv\_komp

Komplettlösung - THE LOST VIKINGS

Level 1:

Man springt mit Erik gekonnt über den Elektrostrahl, holt sich den Lebenspunkt, dackelt die Leiter hoch und verschwindet im Exit. Schnappt Euch nun Baleog, metzelt das Schlabberalien nieder und hastet ebenfalls in den Exit. Hüpf als nächstes mit Dickerchen Olaf vom Podest herunter, schützt Euch mit dem Schild vor dem Strahlenbeschuß, klettert die Leiter runter und huscht in den Exit.

Level 2:

Mit Erik sackt man den Lebenspunkt ein, schaltet schnell auf Baleog um und steigt die erste Leiter empor. Betätigt dort den Knopf, schnappt Euch den Lebenspunkt und unterhaltet Euch mit dem Knaben weiter rechts. Dann die Leiter hinunter, rechts das Alien gekillt, die Leiter hoch, den nächsten Gegner geplättet, das Knöpfchen gedrückt und die zwei Bomben eingesackt. Rechts neben dem Aufzug krallt man sich das Radieschen und holt die beiden anderen Dösköpfe nach. Zwei Etagen tiefer nehmt Ihr den Knopf links neben dem Energiestrahler unter Beschuß und jagt das Terminal mit einer Bombe in die Luft - die Energiebarriere läßt sich daraufhin in Wohlgefallen auf. Steckt jetzt schnell den Lebenspunkt ein, labert mit dem süßen Alien und tuckert mittels Lift eine Etage höher. Lauft sodann mit Olaf weiter nach links bis zum Hebel und legt diesen um schon geht's aufwärts! Mit Olafs Schild wehrt man das kleine Alien ab und massakriert es schließlich mit Baleog. Holt nun endlich auch Erik nach oben, stellt Euch mit Olaf vor die Kanone und klettert mit den anderen beiden Buben die Leiter bis zur Hälfte hinunter. Olaf folgt als letzter und postiert sich gleich vor dem nächsten Ballermann. Die gesamte Prozedur wiederholt man einige Sprossen weiter unten erneut, killt anschließend noch schnell zwei Aliens und entflieht durch den Exit.

Level 3:

Die ganze Bande wird mit dem Lift nach unten verfrachtet, bevor Erik die Wand rechts zu Kieselsteinen verarbeitet. Danach ab nach oben, den Knopf hinter der Strombarriere zerschossen und mit allen in den Teleporter gehüpft. Olaf gelangt

im Schutze seines Schildes von hier nach unten, wo er sich rechts auf dem Podest den roten Schlüssel besorgt und mit dem Ur-Vieh links unten ein paar Takte plaudert. Mit dem Teleporter geht's wieder nach oben. Die Tür wird mit dem eben ergatterten Schlüssel geöffnet, bevor wieder mal ein Knopf neben einer Barriere mit einem Pfeil bearbeitet wird. Erik kümmert sich links um eine Wand, die den Weg zum Lift nach unten versperrt. Eine Etage tiefer angekommen, springt Erik auf Olafs Schild und von dort aus weiter auf die erste Plattform. Weicht dem tollwütigen Roboter aus und schnappt Euch die Bombe, mit deren Hilfe auch gleich der störende Blechkamerad erledigt wird. Stellt Olaf nun vor die Tür, schließt diese auf und macht die ankommenden Robbis nieder. Jetzt nur noch die Leiter hoch und ab in den Exit.

#### Level 4:

Als erstes werden die Gegner zermalmt und die saftige Tomate links gekidnappt. Dann jumpt Erik links über den Abgrund, steigt die Leiter hinunter und springt über den Fleischwolf. Fahrt nun mit dem Aufzug ein kleines Stück nach oben, springt rechts zum Knopf und betätigt diesen. Holt mit den beiden anderen Erik ab und schützt Euch mit Olafs Schild vor dem ständigen Laserbeschuß. Mit Erik wagt Ihr sodann den Sprung über den Fleischwolf, krallt Euch den Schlüssel und hastet in Windeseile wieder zurück. Die beiden anderen erklimmen die Leiter nach oben und schließen die Tür auf. Hüpfst nun mit allen in den Teleporter, rennt mit Olaf nach rechts und postiert ihn unter den Vorsprung, auf dem sich der Gravitationsschuh befindet. Mit den zwei übrigen Nordmännern metzelt Ihr die Roboter nieder, bevor sich Erik auf Olafs Schild schwingt, die Grav-Schuhe einsackt und selbige auch gleich anzieht. Gut besohlt geht's weiter nach rechts, über all die bösen Angreifer hinweg. Durch einen Druck auf den Knopf am Ende des Ganges stellt Erik die Gravitation wieder her. Jetzt müßt Ihr nur noch alle Aliens killen, und der Exit ist erreicht.

#### Level 5:

Erik trabt nach rechts über den kleinen Wasserfall, um sich den roten Schlüssel zu klauen. Stellt Euch danach mit der Dumpfbacke ganz dicht an die Wand und springt nach oben - Ihr werdet einen Geheimraum entdecken, der eine Bombe in sich birgt. Wieder über den Wasserfall zurück, geht's über eine Leiter nach oben. Dort könnt Ihr die beiden Monster mittels Bombe zu ihren Ahnen schicken. Holt die anderen beiden Helden nach oben und laßt sie gemächlich nach rechts wandern. Erik sackt einen Lebenspunkt ein, springt nach unten und stopft sich den gelben Schlüssel in die Tasche. Olaf stellt sich rechts vor die Wand, während Erik diese einrammt. Verarbeitet das spuckende Viecherl zu Kleinholz und sahnt den Extralebenspunkt aus der Höhle über Euch ab, indem Ihr Olaf etwas links von der Höhle postiert und mit Erik, quasi über Olafs Kopf hinweg, den

Punkt einsammelt. Huscht nun mit allen drei nordischen Kriegern die Sprossen der Leiter hinab und knüpft Euch dort die prähistorische Schnecke vor. Anschließend öffnet man die Tür mittels rotem Schlüssel, stellt Olaf davor und killt das Beißmaul. Schickt jetzt die ganze Truppe durch den Wasserfall zur Tür ganz links. Solltet Ihr unterwegs Hunger bekommen, so könnt Ihr Euch ruhig an dem Schinken vergreifen. Die Tür wird mit dem gelben Schlüssel geöffnet; der Knopf links über dem Wasserfall wird mit einem Pfeil beschossen. Dann ab nach drüben und dasselbe noch einmal.

Level 6:

Wetzt mit Olaf die Leiter hoch, krallt Euch die Fressalien, schwebt vorsichtig an den Feuerstellen vorbei und sammelt das restliche Futter ein. Unten wird die Tür aufgeschlossen, das Freßmaul abgewehrt und letztlich abgemurkst. Positioniert Olaf jetzt vor das rollende Wollknäuel und vernichtet es mit einem Schuß. Stürmt mit ihm die Leiter hinauf, schützt Euch vor dem Feuerbeschuß, stibitzt den roten Schlüssel und steckt ihn ins Schlüsselloch. Nun können alle drei über die Brücke die Leiter nach oben nehmen. Killt, eine Etage höher angekommen, das Freßmaul auf altbewährte Weise und stellt Olaf so auf den großen Hügel, daß Erik über seinen Kopf den gelben Schlüssel erreichen kann. Nachdem wir die Tür geöffnet haben, killen wir wieder einen dieser kleinen Rollmöpfe und verleiben uns ganz links den Extraenergiepunkt ein. Ist die Leiter nach oben erklommen, killen wir die Schnecke, klettern noch ein Stockwerk höher, plätten sämtliche Monster und wieseln zum Exit.

Level 7:

Führt Olaf sicheren Joysticks die Leiter hoch und schützt ihn mit seinem Schild. Baleog kümmert sich einstweilen um die Monsterhorde. Dirigiert nun Erik die Leiter hinauf, jumpt nach rechts auf den Baumvorsprung, weiter nach links oben und erneut nach rechts oben zum Energiepunkt. Dann wieder zurück, die Leiter hoch, nach links und zu guter Letzt zum Baumgreis. Quasselt eine Runde mit ihm und hastet den ganzen Weg bis zur Leiter zurück. Von hier aus geht's bis zum Wasserfall nach rechts. Die Leiter dort im passenden Augenblick hinaufgestiegen und rüber nach rechts gelaufen. Laßt Euch auf die hochgeklappte Brücke fallen und springt nach rechts. Jetzt müßt Ihr Euch eines unnützen Gegenstands aus Eurem Inventar entledigen, um den Schlüssel aufnehmen zu können. Steckt den Key auch gleich ins Schlüsselloch und marschiert mit den beiden anderen Knaben nach rechts und die Leiter hinunter. Erklimmt mit Olaf rechts die nächste Leiter nach oben und schützt Euch dabei mit seinem Schild vor dem Wollknäuel. Nietet das rollige Ding um, steigt rechts die Leiter nach oben und läuft über die Zugbrücke. Geht nach rechts und klettert die Leiter hinunter, bevor Euch der wildgewordene Tennisball erwischt. Der Weg zum Exit ist nun frei.

## Level 8:

Scheucht den ganzen Haufen erst einmal nach unten. Plaziert anschließend Olaf vor die Wand und rennt diese auch gleich mit Erik ein. Das Wollknäuel wird mit Baleogs Schwert oder Pfeilen bearbeitet. Eine Etage tiefer wiederholt Ihr die Aktion, nur diesmal ohne Wand. Das Beißmaul rechts wird von Baleogs Pfeil erlegt. Ein Stockwerk höher schirmt Olaf seine Gefährten vor der bösen Schnecke ab, welcher kurz darauf ebenfalls das Lebenslicht ausgeknipst wird. Rechts die grauen Steine werden mit je zwei Pfeilen bedient, danach geht's wieder abwärts. Latscht schnurstracks über die Lava, schlachtet das Monster ab und begeben Euch wieder eine Etage höher. Dort postiert sich Olaf mit seinem Schild vor dem Flammenwerfer, während Erik die Wand rechts einreißt. Der Knopf wird, wie so oft, per Pfeil " fernausgelöst ", und abwärts geht's bis zur Leiter. Steigt sie hinab, kümmert Euch um den Rolli und benutzt Olaf als Lava-Blocker. Schießt nun mit einem gezielten Pfeil auf den Knopf, erledigt den Wollknäuel und verdrückt Euch in den Exit.

## Level 9:

Olaf wehrt rechts die schleimige Schnecke ab und zermatscht sie auch gleich nebenbei. Weiter rechts kann man mit Erik einen Energiepunkt einsammeln, eine Wand niederreißen und einen zweiten E-Punkt einheimsen. Wir warten nun, bis sich unser altbekanntes Wollknäuel vor dem Flammenwerfer einfindet, um es mit Olafs Hilfe einzukesseln und abzuknallen. Links stößt man auf einen roten Key, der zu dem Schlüsselloch ein paar Schritte weiter links davon paßt. Olaf wird nun als Schutzmauer vor den Abgrund gestellt, bevor Erik auf der linken Seite seine Abbrucharbeiten weiterverfolgt - danach geht's ab nach unten. Hier schicken wir den Schildträger vor, um die Schnecke und den Dino abzuwehren. Dann wird Olaf wieder einmal vor eine Wand gestellt, wieder einmal wird mit Erik die Wand gerammt, und wieder einmal greifen wir im Anschluß daran zur Spezialbehandlung " Mausextot ". Nun den Schinken einsacken und rechts eine Schnecke zur Schnecke machen. Schickt Erik jetzt mit einer der Blasen bis ganz nach oben an die Decke - dort wartet schon ein gutes Schinkenstück auf ihn. Mit dem nächsten Blasentaxi geht's wieder runter bis zum ersten Gang links. Am Ende des Ganges will eine Wand aus dem Weg geräumt werden und ein Schlüssel in unser Inventar wandern. Erik hastet weiter, die Leiter hinunter, wagt einen großen Satz über die Spitzen hinweg und steckt seinen Key in das Schlüsselloch. Mit dem blauen Schlüssel in der Tasche macht er sich auf den Heimweg, zurück zu den Blasen. Per Blase erreichen er und seine Kumpane den ersten Eingang rechts. Eine Etage weiter unten gilt es, eine Tür zu öffnen, um noch ein Stockwerk in die Tiefe steigen zu können. Dort müßt Ihr eine Wand beseitigen und Euch blitzschnell die Bombe schnappen wer dabei zu langsam reagiert, wird gnadenlos eingeschlossen! Hetzt

schließlich Eure Mannen die lange Leiter wieder nach oben und rechts die andere Leiter gleich wieder nach unten. Verpaßt dem Rollmops eine Tracht Prügel, klettert die Leiter nach oben, tja, und der Rest ist Geschichte.

Level 10:

Einer der längsten Levels! Gleich die erste Leiter hoch und auf Monsterjagd gehen. Die Treppe hinaufsteigen und die Freßmäuler zerbröseln, um an die beiden E-Punkte zu kommen. Jetzt heißt es, alle Vikerger mittels Blasen über den Grünschleim zu schaffen keine leichte Aufgabe! Sicher das andere Ufer des Schleimsees erreicht, hüpf Erik auf Olafs Schild, steigt eine Etage höher und sackt dort den roten Schlüssel ein. Unser Dickerchen wird schließlich vor der Tür postiert, um sie zu öffnen, das Monster zu verprügeln und den Punkt einzustecken. Jetzt kann auch der Rest der Viki-Bande nach oben folgen. Ein Stockwerk höher erwartet Euch das gleiche Spiel, nur diesmal mit zwei extrafiesen Genossen. Ganz links wird nun der Energiepunkt gekrallt und der Dino rechts beschossen. Erik schnappt sich rechts oben die Bombe, stellt sich auf die Mitte der großen Leiter und zündet den Knallkörper, sobald die beiden Dinos zu sehen sind. Jetzt links die Leiter hoch und den gelben Schlüssel geklaut. Schafft nun die Vikergerbrut zur Tür ganz rechts, stellt Euch auf Olafs Schild und hüpf gekonnt auf den Felsen mit dem hübschen Pilz. Bringt anschließend Olaf direkt vor die Tür und führt folgende Aktion in maximaler Geschwindigkeit aus: Erik saust wie der Wind hinunter, schließt die Tür auf und rettet sich hinter Olaf.

Nun noch schnell die drei Tierchen erledigt, und ab in den Exit.

Level 11:

Steigt im Schutze von Olafs Schild die Leitern empor, an der mehr oder weniger lieblichen Jungfrau vorbei, weiter bis zum E-Punkt, den Ihr allerdings nur einheimsen könnt, wenn Ihr zuvor den Rolli geplättet habt. Wieder zurück vor dem Gefängnis der Jungfrau, befreien wir diese mit einem gezielten Pfeilschuß. Laßt Euch von der Tussi volltexten, steigt links die Treppe hoch, eliminiert den Rolli und sackt einen weiteren Energiepunkt ein. Ein Stück weiter unten muß erneut ein Rolli sterben, bevor der Dicke auf einen Felsvorsprung schweben kann und dort abermals ein Blutbad anrichtet. Bei dem Sprung nach unten, den Ihr hiernach mit allen drei wagen müßt, werden Eure Buben leider etwas Energie verlieren - das läßt sich jedoch nicht vermeiden. Eilt jetzt ganz nach unten zu den Flammenwerfern. Stellt Olaf vor den noch nicht aktiven Flammenwerfer, reißt mit Erik die Mauer nieder, killt den Rollmops und bemächtigt Euch des Schlüssels. Auf eben die gleiche Weise verfährt Ihr auch mit den anderen Flammenwerfern. Rammt man beim obersten Feuerspucker die Wand ein zweites Mal ein, erhält man zur Belohnung einen saftigen Vorderschinken, der unseren Energietank wieder auffüllt. Erik hüpf nun also mit dem Schlüssel in der Pfote

über den Lavastrom, um den Schlüssel einzusetzen; und siehe da, die Lava verschwindet! Steigt mit Olaf die Leiter hinunter und blockiert somit den Rolli. Plättet den kleinen Quälgeist, bevor Ihr mit allen Mannen ein Blasentaxi nach oben nehmt. Wieder festen Boden unter den Sandalen, pirscht sich Olaf vor, um die Feuerkugeln von seinen Freunden fernzuhalten. Schiebt schließlich den großen Stein in das Loch, und Ihr erreicht über die Leiter nach unten den Exit nach Ägypten.

Level 12:

Wir stellen unseren tapferen Kämpfer so an den Abhang, daß er von dort aus die gegenüberliegenden Kokosnüsse herunterschließen kann. Klettert nun zu dritt auf die Palme und weiter auf die andere Seite. Vergeßt dabei nicht, die Fressalien und die Bombe aus den Palmen zu pflücken. Wer Lust hat, kann sich auch um den niedlichen Skorpion kümmern. Weiter rechts wiederholen wir die Prozedur mit den Kokosnüssen noch einmal. Auf der mittleren Palme findet sich diesmal ein Schlüssel. Ballert die restlichen Kokosnüsse von den Palmen, bevor Ihr Euch den Schinken, der wiederum auf dem " Dach " der Pyramide versteckt ist, krallt. Plaziert jetzt Olaf vor der Wand und bringt den roten Schlüssel zum Einsatz. Aber Vorsicht: Der wildgewordene Ägypter kann über Olaf hinwegspringen! Den Pyramidenheinz im Raum über der Leiter könnt Ihr entweder mit einer Bombe oder auf die altbekannte Tour erledigen. Sobald der Typ Geschichte ist, blockiert Olaf den Feuerwerfer, während ein anderer Nordmann den Stein in das Loch schiebt, sich den Schlüssel grabscht und ins Schloß steckt.

Level 13:

Olaf trabt bis vor die Wand, damit diese ordentlich eingerammt werden kann und nebenbei auch der Ägypter sein Fett abbekommt. Begeben wir uns danach mit allen Vikingern in die Mitte der Quadratsteinreihen, drücken per Pfeil einen Knopf und lassen die ganze Meute nach unten auf einen Stein fallen. Jetzt wird's gefährlich: Wir stellen den Dicken vor den Feuerspeier und bearbeiten die zwei Einheimischen mit dem Schwert. Dann geht's weiter nach rechts, wo wir die tapferen Helden vor die Wand stellen und einen Knopf betätigen. Wir schweben mit Olaf hinunter und positionieren ihn so auf der Schräge, daß der wütende Ägypter ihn gerade nicht erreichen kann. Sammelt schnell das herumliegende Futter ein und bereitet Euch auf eine Hochgeschwindigkeitsaktion vor: Nachdem wir den Knopf angeschossen haben, heißt es, schnell auf die andere Seite zu springen, denn sonst zermatscht uns die sich senkende Decke! Legt den dortigen Hebel um, damit auch die anderen gefahrlos zu Euch stoßen können. So, nun wird's wirklich haarig: Sobald die Ägypties weit genug weg sind, steigen wir mit Baleog die Leiter runter und feuern einige gezielte Schüsse ab. Kommen die drei Gegner zurück, heißt es schleunigst die Leiter erklimmen! Sind letztendlich alle drei

unserem stetigen Angriff zum Opfer gefallen, gilt es, noch einen Skorpion zu killen, bevor man sich weiter rechts vor ein paar Feuerbällen schützen muß, um schließlich über eine Leiter zum Exit zu gelangen.

#### Level 14:

Erst mal mit Dickerchen nach links unten, den Hebel umlegen. Dann den Knopf auf der rechten Seite anschießen, damit man über die Spitzen laufen kann. Legt mit Rotbart den Hebel rechts um und wandert weiter nach oben. Wenn Ihr dort nicht sehr vorsichtig seid, geht's Euren Vikingern schnell an den Kragen. Rammt jetzt die linke Wand ein, laßt den roten Schlüssel in Euren Taschen verschwinden und trabt wieder nach unten. Per Lift gelangt Ihr von hier aus endlich mal zu einem Euch freundlich gesinnten Ägypter. Plaudert ein Ründchen mit ihm und öffnet mit dem Schlüssel die Tür. Schaltet auf das Dickerchen um, spaziert nach links, schwebt nach unten und versucht möglichst den grünen Tropfen auszuweichen, denn bereits eine Berührung mit diesem Zeug bedeutet das Aus für Euren furchtlosen Knaben. Wohlbehalten unten angekommen, weicht Ihr geschickt einem Ägypter aus und klettert die Leiter hoch. Die Hebel auf der linken Seite müßt Ihr in folgende Stellungen bewegen: hoch/ runter / hoch. Dann könnt Ihr getrost den Knopf betätigen und in den Exit abtraben.

#### Level 15:

Ein Schuß auf den Knopf rechts läßt eine Brücke erscheinen. Olaf wird nun an den Abgrund gehetzt, Baleog hinterdrein. Erik springt hingegen auf die Plattform, weiter auf den Stein und sofort wieder zurück. Jetzt hat Baleog freies Schußfeld, um die Kette zu durchtrennen. Nachdem die Kette entzwei ist, wetzt Ihr die Treppe hinunter, kümmert Euch um den Einheimischen und zerbröseln eine Wand. Weiter links geht Ihr wieder eine Leiter runter und postiert Olaf vor der Wand, hinter der sich ein Angreifer befindet ( rechts ). Verarbeitet die Wand zu Bauschutt und killt den Widersacher. Merkt Euch nun die Symbole, die auf dem großen Stein zu lesen sind, und rammt links eine Wand samt bösem Buben ein. Eine Leiter höher treffen wir erneut auf solch eine Wand mit Schlimmling und verfahren wie gehabt. Bastelt jetzt mit Olaf die Symbole so um, wie sie auch auf dem Stein zu sehen waren, drückt noch ein letztes Mal auf einen Knopf und verkrümelt Euch in den Exit.

#### Level 16:

Wir greifen uns mit Erik die Bombe und ziehen uns wieder zurück. Schaltet auf Dicki und stellt ihn eine Etage tiefer vor den grauen Kumpel ( Vorsicht: Wer die Mumie berührt, wird ein Artgenosse!! ). Nur ein Schwerthieb kann den bandagierten Typen zu Staub verarbeiten Pfeile haben keine Wirkung! Nachdem dieser Job erledigt ist, kümmern wir uns um die Spuckschlange. Olaf baut sich vor dem Ungetüm auf, während Erik schon mal die Wand niederreißt, in die Grube

hüpft, den Schlüssel ergreift und schleunigst wieder herausjumpt. Alles führt anschließend mit der Pfannkuchenmaschine nach oben ( achtet dabei auf die Spitzen ). Olaf stellt sich vor die Wand und Baleog hinter seinen Kumpel. Die Tür wird aufgeschlossen, Vater Mumie mit einem Schwertstreich erledigt; etwas später ereilt auch Mutter Mumie dieses Schicksal. Dann wird die Wand eingerammt, Olaf schützt Baleog vor Mumi Junior, Baleog brät dem Kleinen eins über. Unser Dickerchen begibt sich wieder zum Startpunkt zurück und steigt die Leiter hinunter. Erik latscht nach rechts unten bis zu einem Plateau -darüber hängt ganz unschuldig eine hübsche Bombe. Mit Olaf geht's weiter: Er gleitet von Leiter zu Leiter, immer auf der Hut vor den schon bekannten grünen Tropfen. Oberhalb einer Leiter befindet sich der blaue Schlüssel, mit dem Ihr den Exit aufschließen könnt. Nun zu Erik und Baleog: Erik ist im Besitz von zwei Bomben ( oder sollte es zumindest sein ), mit deren Hilfe er die beiden störenden Mumien zurück ins naßkalte Grab verfrachten sollte -allerdings ist dies nicht besonders einfach! Endlich erfolgreich, geht's problemlos weiter zum Exit

Level 17:

Killt den Ägypter auf die übliche Art, arbeitet Euch weiter vor bis zur Leiter und schlachtet dort einen weiteren Störenfried mit Baleogs Schwert ab. Nun ab nach oben und die Vikerger auf dem sich drehenden Fahrstuhl plaziert. Wieder festen Boden unter den Füßen, latscht Olaf die Leiter hoch, schwingt sich auf den Fahrstuhl und begibt sich zur ersten Öffnung links. Dort gleitet er hinunter, schnappt sich das Freßpaket und den roten Schlüssel und hämmert auf das rote Knöpfchen. Baleog düst mittels Lift ganz nach oben, schnibbelt alle Ägypter in Scheiben und schließt das Schloß mit dem roten Key auf ( den er von Olaf bekommen hat ). Holt jetzt auch die restlichen zwei Helden nach oben. Erik und Baleog schippern von hier aus mit dem Aufzug rechts nach unten, nehmen sich der Mumien an und sacken nebenbei alle herumliegenden Gegenstände ein, darunter auch einen blauen Schlüssel. Wieder zurück bei Olaf, geht's mit der kompletten Mannschaft weiter nach oben. Erik springt nach oben und stürzt sich in die Tiefe, um eine Runde " Tetris " zu spielen: Weicht den herunterfallenden Steinen aus und versucht gleichzeitig, nach links oben zu gelangen. Ist dieses Wunder vollbracht, schiebt Ihr den Stein in den Abgrund und wandert, mit Eurer Arbeit zufrieden, über das " Tetris-Bauwerk " zurück. Baleog klettert die Leiter hinunter und säubert mit seinem Schwert den Weg zum Weltausgang.

Level 18:

Alles huscht unter dem Pfannkuchenapparillo durch. Dahinter seht Ihr an der Decke blaue Lüftungsschächte, die Ihr über Olafs Schild erreicht. Im Inneren der Schächte findet Ihr eine normale Bombe und einen ganz besonderen Knallkörper! Der Knopf rechts deaktiviert nach Beschuß den Stampfer. Weiter unten erspäht Ihr

einen sehr beweglichen Stahlträger. Erik steigt Olaf auf die Mütze und jumpst nach oben. Die kleine Kreissäge wird mit der gelben Bombe zerfetzt, bevor Ihr den Knopf drückt, weiter nach oben durch den Lüftungsschacht wieselt und dabei den Geschossen der Gummitaube ausweicht. Schnappt Euch schließlich den brennenden Pfeil und bringt ihn zu Baleog. Steigt mit Baleog in den Lüftungsschacht und schaltet die beiden Kreissägen mit dem brennenden Pfeil aus. Gebt die gelbe Bombe Erik und kümmert Euch um die nächste Kreissäge. Die grauen Steine über der Treppe möchten mit einer Bombe bearbeitet werden können sie haben! Erik klettert anschließend runter, sprengt den gelben Robbi mit der farblich passenden Bombe und heimst den roten Schlüssel ein. Nun alles durch den Lüftungsschacht zurück und über die Leiter hinunter. Dort den Oberstampfer per Knopfschuß anhalten und ohne geplättet zu werden nach links zum Exit eilen.

Level 19:

Setzt eines der drei Nordlichter in das Kranführerhaus und befördert mit dem Magneten den Eisenblock in das Loch. Somit sollte es Euch möglich sein, am linken Metallpfeiler nach oben zu stehen. um die gelbe Allround-Bombe zu ergattern. Nachdem Ihr das Bömblein habt. könnt Ihr Euch schon mal geistig auf die verzwickteste Stelle des gesamten Spiels vorbereiten: Setzt Erik in den Kran ganz rechts und Olaf an den Rand des Abgrunds. Transportiert Olaf, der vom Magneten des Krans erfaßt wird, über die Energiebarriere - und jetzt kommt's: Laßt Olaf fallen, drückt mit ihm im Flug ( ! ) den Knopf. schaltet auf Erik um, und zieht Olaf mit dem Magneten des Krans wieder an ( viel Spaß beim üben! ). Endlich geschafft, könnt Ihr links neben der Barriere nach unten springen und durch die jetzt geöffnete Tür weiterwatscheln. Katapultiert als nächstes Olaf mit der " Wippe " nach oben zu den beiden Luftschichten. Dort findet Ihr eine Allround-Bombe sowie einen Schinken. Begeht Euch mit Dicki ganz nach oben, zündet die Bombe und steckt den rechts liegenden E-Punkt ein. Verfrachtet sodann auch den Rest der Gruppe nach oben und befördert Olaf mit dem Magneten des Krans auf die andere Seite. Olaf fliegt. dank seines Schildes, sanft über die Spitzen hinweg und drückt einen Knopf. Der Energiestrahle schwindet daraufhin und unsere Wikinger können getrost zum Exit trotten.

Level 20:

Stürmt mit Olaf in den Lift und fahrt nach unten; dort erwarten Euch einige lustige Spitzen. Weicht den Dingern aus und schnappt Euch links die Luftpumpe. Saust wieder nach oben und steckt die Pumpe in das Terminal mit dem Pumpensymbol. Jagt jetzt Olaf in den blauen Lüftungsschacht und blockiert mit ihm den gelben Roboter. Dann könnt Ihr mit Baleog denselben Weg zurücklegen, die Kreissäge killen und den flammenden Pfeil einheimsen. Geht mit Olaf weiter durch den Tunnel, bis zum nächsten Robbi. Blockiert ihn, holt Baleog nach, usw. Am Ende

des Tunnels liegt ein Paket mit Werkzeug für Euch bereit. Packt es in die Tasche und kutschiert mit allen Leuten per Aufzug nach oben. Hier sollte Olaf seine Freunde mit dem Schild vor bösen Überraschungen bewahren. Baleog stampft nun schnell nach rechts, hüpft auf den Lift und knallt dem Flugsaurier einen Pfeil vor den Latz. Der Pfahl links vom Lift kann mit Erik erklettert werden; oben finden sich eine Bombe und ein Schinken. Baleog schießt vom Aufzug aus die roten Kappen der Flammenwerfer ab, wodurch Ihr nun ohne Probleme auf dem Fließband entlangtuckern und die Kreissäge zerschmettern könnt. Der blaue Tank, den Ihr hier findet, wird übrigens ebenfalls ins Terminal eingesetzt. Erklimmt mit Olaf anschließend den schwebenden Stahlträger und gleitet über die Spitzen hinweg auf die andere Seite. Drückt dort den Knopf, repariert mit dem Werkzeug die Maschine, nehmt die Metallplatte und setzt auch diese ins Terminal ein. Nach einiger Zeit werdet Ihr eine Batterie entdecken, die in das Terminal ganz rechts gehört. Ist auch dies erledigt, könnt Ihr durch den Exit.

Level 21:

Mit Erik geht's geschwind über ein paar rote Steine, die allerdings den überflüssigen Pfunden eines echten Nordmannes nicht lange standhalten. Laßt ihn einfach in das Loch fallen und postiert den Knaben unter der Decke ( nicht unter das Loch! ). Feuert sodann einen Schuß ab, schaltet auf Erik um, so daß Ihr die Flugbahn des Pfeils beobachten könnt, und klettert schließlich mit Baleog die Leiter hinunter. Achtet dabei auf den Robbi! Etwas weiter unten befinden sich vier rote Steine, die sich mittels Pfeil pulverisieren lassen. Bearbeitet dann die Kreissäge krallt Euch das Futter, erklimmt die zweite Stange nach oben und sackt den flammenden Pfeil ein. Um den Knopf anschießen zu können, müßt Ihr zuvor den Roboter erledigen. Olaf wird nun nach rechts zu Erik gebracht, wobei er die unterwegs zu findende Bombe keinesfalls verschmähen sollte. Mit Erik geht's jetzt nach rechts in den Abgrund, weiter über die Stahlträger ganz nach oben links, bis zum roten Schlüsselchen. Ein Stück weiter unten links müßt Ihr Euch durch ein Loch fallen lassen, den Schlüssel ins Schloß stecken und ab in den Exit huschen. Mit Olaf schwebt Ihr hingegen über die Spitzen hinweg, beseitigt den Angreifer ( mit ein wenig Glück und einer Bombe ), drückt den Knopf und verschwindet im Exit. Baleog muß nun nur noch ganz nach unten sausen, um ebenfalls den Exit zu erreichen.

Level 22:

Steigt mit Erik die Leiter hoch und springt von der ersten zur zweiten Sprungfeder. Auf dem Höhepunkt Eures Flugs müßt Ihr rechts den Geheimraum erreichen, der die Allround-Bombe birgt. Wem Ihr dieses Bömblein zum Geschenk machen werdet, dürfte ja wohl klar sein. Holt Euch die drei anderen Knallkörper, hüpft unten mit der ersten Feder nach rechts, und laßt die Bombe im Flug auf die

Maschine fallen. Ganz rechts gibt's noch ein Bömbchen einzusacken. Klettert jetzt die Leiter wieder runter, durch die Stampfer zur Wippe. Erik wird hier auf den Stahlträger katapultiert und kann sich somit mit einer Bombe um die Maschine dort oben kümmern. Wieder unten, bringt Ihr Baleog und Olaf auf den Träger, wobei Ihr Euch vor dem Schuß mit Olafs Schild schützt. Nachdem Baleog auf den ersten Knopf ganz oben geballert hat, bringt Ihr Olaf unten vor die Tür. Erst jetzt wird von unserem Flitzebogemann auch der zweite Knopf beschossen, und es geht abwärts. Gebt Olaf, der vor einem gelben Killerrobby steht, eine Bombe. Zündet den Kracher, tretet einen Schritt zurück und wartet, bis der Robby Geschichte ist. Dann ab nach rechts, die nächste Bombe besorgen und anschließend mit allen Kumpels nach oben kutschieren. Hier geht's durch die Stampfer zu den Steinen, die Ihr mit der eben gefundenen Bombe sprengt. Jetzt noch auf dem Aufzug die Schalter links Anschein und ab zum Exit!

Level 23:

Es wird gesprungen! Schnappt Euch Olaf, katapultiert ihn auf die Sprungfedern, reißt Euch die Allround-Bombe unter den Nagel und jagt damit den unteren Bomber hoch. Danach holt Ihr Euch weiter oben den roten Schlüssel und hüpf von der Sprungfeder rechts hoch zur Tür, die sich mit dem Schlüssel öffnen läßt. Laßt die anderen beiden Vikerger nun nachkommen, und fahrt gemeinsam mit dem Lift nach unten. Baleog sollte dabei auf die Kette eines Stahlträgers schießen. Baleog ist auch der einzige, der jetzt unten bleibt. Die anderen beiden düsen wieder ab nach oben und weiter nach rechts. Erik hüpf hier über den Abgrund mit den Spritzen und läßt sich schließlich bis zur Feder fallen. Dort rechts abbiegen, wieder aufwärts und erneut abwärts klettern. Den Exit mit dem blauen Schlüssel aufschließen ( habt Ihr hoffentlich unterwegs gefunden und mitgenommen! ) und weiter nach links in den Kran - Olaf gleitet über die Spitzen bis zum zweiten Kran. Hievt jetzt den Stahlträger mittels Kran in die Luft und läßt ihn durch das Loch fallen. Erik befördert den Träger auf die gleiche Weise ins nächste Loch. Endlich ist auch für Baleog die Bahn frei, er kann bis zum Kran vordringen und rechts auf den Knopf schießen. Es sollte nun kein Problem mehr sein, die drei Gesellen in den Exit zu dirigieren!

Level 24:

Ihr beginnt mit Erik, in dem Ihr mit ihm eine kräftige Hopspartie nach ganz oben unternimmt. Bevor er dort in den Kran steigt, rammt er jedoch noch schnell links die Wand nieder. Unten wird Baleog in den Kran gepackt und mit Olaf die Leiter erklommen. Er läßt sich vom Metzler auf die andere Seite kutschieren. Von dort geht's dann aufwärts. Olaf springt neben dem Kran links nach unten und sackt den roten Schlüssel ein, bevor er wieder nach oben steigt. Laßt Olaf von hier aus mit dem Stahlträger auf die Reise gehen. Auf der anderen Seite klaut Ihr die

beiden Bomben und zündet sie ganz rechts. Dadurch wird der Zugang zur Höhle frei, und Ihr könnt Euch den Riesenschinken sowie ein Bömbchen einverleiben. Öffnet nun die Tür und sprengt den nicht-karierten Teil des Bodens. Springt mit Olaf in die Tiefe, und haltet den Robbi auf, bevor Ihr auch den Rest der Bande nach unten bringt. An den Stumpfern geht's mit dem gesamten Trupp nach rechts, ab in den Lüftungsschacht. Hier warten insgesamt drei starke Gegenstände auf Euch! Bringt die Jungs sodann heil an den Stampfern unten vorbei, nach links bis zum Abgrund. Hüpf mit Olaf hinunter, weicht dabei der tollwütigen Kreissäge aus, eilt mit dem Lift nach oben, drückt das Knöpfchen und saust mit dem Rest der Infanterie nach unten. Jetzt gilt es wieder einmal, spitzen Spitzen auszuweichen. Katapultiert den Krieger auf den Lift und ballert diese roten Dinger ab. Per Exit geht's schließlich in den nächsten Level...

#### Level 25:

Dackelt mit Erik die Leiter hoch, unter den Stampfern durch, über die Spitzen bis zum Kran. Hebt dort den Metallblock an und verfrachtet ihn in den Trichter der Maschine - dann wieder zurück! Tuckert mit Olaf und Erik per Lift nach oben, steigt dort Olaf mal wieder aufs Dach, klettert durch den Tunnel, krallt Euch die Fackel und wieder abwärts. Latscht mit Erik zum Ofen ( nach links ) und entzündet den blauen Teil rechts neben der Gasflasche ( berührt dabei keinesfalls die Flammen! ). Erneut oben an der Maschine angekommen, schnappt Ihr Euch den angefertigten Werkzeugsatz, begeben Euch in den Fahrstuhl und repariert oben die Maschine - der Boden öffnet sich, und es heißt mit Baleog auf der Sprungfeder herumhüpfen! Killt die beiden Kreissägen, geht mit Olaf den Lüftungsschacht hinunter und postiert ihn vor dem gelben Hannes dort. Mit Baleog könnt Ihr jetzt gemütlich an dem Gelbling vorbeilatschen, den Flammenpfeil einsacken und links sowie rechts die Typen umnieten als Belohnung gibt's was zu futtem. Nun wieder mit allen Helden zurück bis zur Sprungfeder. Laßt Euer Dickerchen in luftige Regionen zur fliegenden Waschmaschine aufsteigen, grabscht Euch dann rechts schnell die Allround-Bombe und benutzt diese auch umgehend. Dann rechts mit Baleog auf den Fahrstuhl 1, den Stein abschießen. Ist dies geschafft, geht's über die Wippe nach rechts, eliminieren hier die Kreissäge, und sammelt all die schönen Gegenstände, darunter auch ein feines Schlüsselchen, ein. Nun zurück zum Ofen. Um ihn auszuschalten, genügt ein Pfeilschuß - und siehe da, der Weltexit liegt vor Euch.

#### Level 26:

Los geht's mit Olaf. Blast den Kerl ordentlich auf und schickt ihn nach rechts, dem Feind entgegen. Setzt Olaf genau vor ihm ab, erhebt Euch mit Baleog in die Lüfte, und knallt dem Kerl eine vor den Latz. Fliegt jetzt mit Olaf dahin, wo der Aufzug herkommt, krallt Euch oben den Schlüssel und etwas weiter links zwei

kleine Leckerli. Gleitet anschließend nach rechts, öffnet mittels Schlüssel die Tür und sackt gleich den nächsten Key ein. Düst mit der gesamten Mannschaft nach rechts und benutzt den eben erst gefundenen blauen Schlüssel. Rechts neben der Tür offenbart sich ein Paradies für Leute, die auf Spitzen stehen. Flattert mit Olaf zur Pumpe, die sich auf der Plattform links oben befindet, und von dort weiter zwischen den Spitzen hindurch, um schließlich den Hebel zu betätigen. Der nun aktivierte Lift führt Euch zum gelben Schlüssel. Dann wieder runter, wieder aufpumpen, wieder fliegen, wieder eine Bombe schnappen und wieder ab nach unten. Von der schon bestens bekannten Starbahn gleitet Ihr ausnahmsweise mal mit allen Kumpanen nach rechts unten. Von der Plattform, auf der die Jungs hier stehen, geht's rechts nach unten. Dort läßt sich auch endlich der gelbe Schlüssel einsetzen. Tuckert jetzt mit allen vorsichtig durch die Spitzen. Schwebt mit Olaf danach aufwärts und stellt ihn vor den grünen Pinguin - etwas weiter rechts findet sich übrigens eine schnuckelige Bombe. Plazieren nun Baleog hinter Olaf, schlachtet den Pingi ab, zerschießt die roten Kappen der Flammenwerfer und sackt mit Erik Freßchen und Schlüssel ein. Der Key paßt zum nahegelegenen Schloß. Erik jumpt auf den Lift, sprengt oben die Wand sowie die Steine ( oder öffnet diese durch Druck auf den Knopf ganz oben ) und reißt sich den blauen Türöffner unter den Nagel. Schließlich müßt Ihr nur noch mit versammelter Mannschaft von ganz ganz unten rechts nach ganz ganz oben fliegen und das Schloß aufschließen...

#### Level 27:

Stellt Olaf in das vor Euch klaffende Loch und huscht mit Baleog darüber hinweg. Klettert die Leiter hoch, schießt Knöpfe und Monster ab und bringt Bombe sowie Schlüssel in Euren Besitz. Schaltet auf Erik um und wagt eine kleine Hüpfpartie. Führt unseren Helden in den kleinen Geheimraum und sackt dort einen weiteren Schlüssel samt Extralebenspunkt ein. Über die Blasen geht's dann in die Tiefe. Dort lassen sich ein paar Lebenspunkte klauen und eine Tür öffnen. Steckt mit Baleog den roten Schlüssel ins Schloß, schaltet schnell auf Olaf um und schwebt mit ihm in Windeseile über die Spitzen; mit dem schwebenden Ding kutschiert man schließlich auf die andere Seite zum Exit. Baleog springt nun links in das Loch und jagt die Steinchen in die Luft. Eine Etage tiefer muß wieder einmal ein Knopf dranglauben und ein komischer Kauz ins Gras beißen, bevor Ihr mittels Pfeil die Kette durchtrennen könnt, an der ein Stein baumelt. Laßt Euch jetzt ganz tief nach rechts und letztendlich ganz tief nach links hinunterfallen, springt in den Teleporter und witscht in den Exit.

#### Level 28:

Bringt Erik über die Hops-Aparillos ganz nach oben an die vielen Schalter, den Rest der Meute über die Hopsers nach links oben. Stellt sie dort ganz an den Rand, bevor Ihr Erik folgende Schalterkombination einstellen laßt: MITTE

drücken, LINKS drücken. Jetzt die VIKINGER ganz nach rechts an den Rand bewegen und Erik erneut den linken Schalter drücken lassen. Ab nach unten zwei Bomben einsacken und den PINGI killen. Erik benutzt den Aufzug nach unten, springt auf den Lift, der nach rechts geht, und krallt sich während der Fahrt den blauen Schlüssel. Die nächste Schalterkombination lautet: OBEN, UNTEN, OBEN.

Anschließend die Mannschaft ganz nach rechts bringen und Hebel auf OBEN, OBEN, OBEN einstellen. Jagt sodann die Steine in die Luft und schwebt mit Olaf nach unten ( vergesse dabei nicht, den Knopf zu drücken ). Katapultier Erik nach rechts oben, und legt diesmal mit Baleog die Hebel auf folgende Stellungen: UNTEN, OBEN, OBEN, dann UNTEN, OBEN, UNTEN, gefolgt von OBEN, OBEN, UNTEN. Mit dem Aufzug geht's hinunter, Baleog abholen. Weiter unten besteigt Olaf den Lift und saust nach ganz oben, schwebt zwischen den Elektrostrahlen herum und sackt den blauen Key ein. Die beiden anderen, die sich ja noch in der Luft befinden, bringen den Schlüsselklau wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Olaf öffnet hier die Tür per Knopfdruck, erhält von seinen Kumpels alle Schlüssel, schwebt auf einer Blase nach oben, schließt die Tür auf, und ab geht's in den Exit.

Level 29:

Olaf gleitet nach rechts unten an den Spitzen vorbei. Aufgeblasen schwebt er unten weiter nach rechts, durch einen Gang voll großer Nadeln. Schließlich erreicht Ihr eine Plattform. Dort blast Ihr Olaf auf, kassieren das Futter und gleitet weiter nach rechts. Lauft den Weg entlang bis zu einer Allround Bombe und weiter über die Federn nach oben zu Schlüssel sowie Teleporter. Nach dem Beamen postiert Ihr Euch vor den grünen Gesellen. Hastet jetzt weiter nach links über die Spitzen und schießt den Knopf an. Hüpf nach oben, holt Euch das Früchtchen, eilt weiter nach rechts und metzelt die Typen mit dem Schwert nieder. Kletten wieder nach oben, holt erneut das Futter, spielt Massenmörder und ballen rechts auf das Knöpfchen, um die Tür zum Teleporter und Schlüssel zu öffnen. Nun ebenfalls bei Olaf und seinem grünen Freund angekommen, killt Ihr diesen, wetzt mit Erik nach rechts, springt über die Spitzen und sackt die Bombe ein. Ein Stück weiter rechts geht's wieder aufwärts. Nachdem Ihr dem BallerHeini geschickt ausgewichen seid solltet Ihr nach links unten zu den gelben Steinen latschen. Da diese recht leicht zerbrechen, heißt es schnell nach rechts unten laufen, den Schlüssel grabschen und links in den Teleporter witschen. Nun habt Ihr alle Schlüssel, um endlich die Tür zum Exit zu öffnen.

Level 30:

Rotban hüpf mit etwas Anlauf in den grünen Teleporter, der ihn postwendend zur gegenüberliegenden Seite beamt. Die Spitzen dort überwindet man so: Die Leiter erklimmen, auf halber Höhe den Feuerknopf drücken und den Stick nach rechts drücken. Schnappt Euch den roten Key und verschwindet nach unten ( Vorsicht: in

den Tiefen befindet sich ein Stromstrahl! ).Baleog wetzt jetzt nach links und nimmt sich dort den Knopf vor. Dann wird der Schlüssel eingeheimst und der Typ mit Schal um die Ecke gebracht. Euer Schildmännchen sollte nun nach unten gleiten und die Schlüssel von Baleog und Rotban holen. Steckt sie in die passenden Schlösser, rutscht einen Stock tiefer und krallt Euch den nächsten Key. Bringt Baleog mittels Teleporter zu Olaf. der sich inzwischen an den Rand der Sprungfeder gestellt hat. Baleog gelangt über die Feder auf Olafs Schild und transportiert diesen somit auf die Anhöhe. Erik betritt jetzt ebenfalls seinen Teleporter, wackelt nach oben über die Lifte an den Strahlen vorbei, links hinunter, bis er auf Baleog trifft. Von dort weiter nach links, über den Teleporter nach unten. Steckt alle Fundsachen ein, bevor Ihr mit Euren Helden versucht, über die abwärts fahrenden Lifte nach oben zum Teleporter zu gelangen. Nach erfolgreichem Teleport schließt Ihr mit Olaf das Schloß auf, gleitet elegant nach unten und stellt Euch vor den Schal-Typen. Baleog wagt nun einen kleinen Flug nach rechts unten und metzelt den beschalten Gnom nieder. Olaf klettert eine Etage höher, postiert sich vor die Ballernase und schießt den Knopf an. Erik übergibt letztlich noch schnell seinen Schlüssel, und die Sache ist erledigt.

#### Level 31:

Erik benutzt links die Blasen als Lift und springt, auf der anderen Seite angekommen, von oben ab. Drückt dabei im Flug den Knopf unterhalb der Energiebarriere und wartet am Boden auf die anderen beiden. Mit Olaf pumpt Ihr Euch auf und saust nach oben. Dort überwindet Ihr die Stacheln und sackt im Flug den roten Schlüssel ein. Holt den Rest der Vikinger nach, fliegt aufgepumpt bis zur nächsten " Pumpstation ", tankt wieder frische Luft, schwebt weiter nach oben, steckt die Zusatzenergie ein und segelt wieder nach unten. Pumpt jetzt Baleog auf, fliegt nach rechts und zerstört einen Knopf. Sperrt die Tür mit dem roten Schlüssel auf, düst mit Erik ganz nach oben und heimst Schlüssel und Bombe ein. Eine Etage tiefer wird rechts vom Ventilator der Schlüssel benutzt, bevor Ihr wieder zu den anderen nach unten gleitet. Bringt Eure Leute nach rechts, steigt mit Erik nach oben, eilt nach links, schiebt den Stein runter und nach rechts. Jetzt könnt Ihr Euch unten den gelben Schlüssel schnappen und ihn oben ins Schloß stecken. Euer Weg führt Euch über eine Sprungfeder nach oben. Hier wird ein Knopf angeschossen, die Pumpe benutzt und weiter nach oben geflogen. Gelangt über die schwebenden Steine auf die andere Seite, benutzt rechts unten den Key und hastet mit allen drei nach rechts. Hier muß es jetzt schnell gehen: Aufpumpen, zur Feder schweben, kurz unter den Spitzen die Luft ablassen, auf die nächste Feder begeben und sofort rüber. Diese Aktion wird dreimal wiederholt, und der Exit ist erreicht.

## Level 32:

Der rote Eric düst nach links, zur Leiter, erklimmt diese, besorgt links unten die Bombe und legt den Schalter um. Ganz oben jagt Ihr die Wand in die Luft und stellt Euch darauf - von dort läßt sich der nächste Hebel leicht erreichen. Zurück am ersten Schalter, fliegt Ihr mit Olaf zur ersten Plattform, pumpt ihn auf und flattert nach links vor den Ventilator. Dieser bläst Euch nach unten, Ihr steigt wieder nach links auf und landet vor dem nächsten Fön. Laßt Olaf nach oben pusten, sammelt das Futter und ganz oben den Schlüssel ein. Danach geht's wieder abwärts. Erik legt erneut den Schalter um. Olaf pumpt sich auf, drückt den Schalter und fliegt nach rechts. Die ganze Mannschaft wird wieder am Ausgangspunkt gesammelt, Olaf schwebt nach rechts unten, steckt den Schlüssel ins Schloß und kurvt nach oben zurück. Fliegt jetzt mit allen nach oben und stellt Olaf rechts hinter den Spitzen vor den Pingu. Baleog nimmt sich dann den Knopf und den Pingu vor, Olaf pumpt sich auf, fliegt nach rechts.schnappt sich den Schlüssel, läßt Luft ab und gleitet zurück. Von dort aus weiter nach links, auf die andere Seite, aufpumpen, den Schlüssel einsetzen und ab nach links. Die anderen beiden werden nun nachgeholt und können im Schutze von Olafs Schild eine Etage höher am Schießmaul vorbei. Ein Stückchen rechts davon muß es wieder schnell gehen: Einen Vikerger aufpumpen, fliegen lassen. Knopf drücken, Luft ablassen und auf der anderen Seite landen. Per Hopsen geht's weiter über die Spitzen zum Exit.

## Level 33:

Erik räumt rechts die Wand aus dem Weg, damit Baleog an sein flammendes Pfeilchen kommt. Nun pflanzen wir Olaf und Baleog auf die Wippe, katapultieren sie mit Erik nach links, holen mit Erik oben die Allround-Bombe steuern ihn ebenfalls nach links zur Wand und positionieren Olaf mit hochgeklapptem Schild genau davor. Erik rammt die Wand ein, Olaf stellt sich direkt unter das Dach. Baleog legt rechts den Hebel um und latscht nach links. Dort killt er das Hündchen mit seinem Bällchen, schwebt nach oben, schnappt sich den Extrapunkt und pulverisiert durch das Loch die Steine ( versucht, dabei auch gleich die Ballhand zu erwischen! ). Eine Etage höher wird ein Knopf angeschossen, dann nach unten rechts gelatscht und auf die Kette geballert, die den Stein hält. Ihr fällt nach links hinunter und begeben Euch sogleich nach rechts zu Olaf. Olaf schwebt nach unten durch das kleine Loch, um einen Knopf zu betätigen; Baleog stiefelt daraufhin nach rechts unten. Erik legt oben den Schalter um, wodurch der Stein auf Olaf fällt. Unten rechts gilt es sodann eine Bombe abzusahnen und damit oben links die Wand zu sprengen. Den dahinterliegenden Schlüssel einsacken, nach unten huschen, das Schloß aufsperrn und über die Feder nach rechts zum nächsten Key. Klettert weiter nach oben, öffnet die Tür und schiebt

den Stein links in den Auslöser. Olaf stellt sich jetzt vor den Pinguin, und Baleog killt den Frack-Träger. Alles begibt sich nun in den Teleporter. Pflanz Erik und Baleog in den Lifty laßt Olaf den Freßpunkt ergattert, aufs Knöpfchen drücken, rechts an den Spitzen vorbeischnellen, einen zweiten Button betätigen und zurück zum Lift eilen. Baleog schießt auf den Knopf Erik rennt nach rechts, springt hoch, holt sich den gelben Schlüssel, fällt rechts nach unten und öffnet das Schloß. Ab in den Lift, erneut aufs Knöpfchen geballert und hinein in den Weltausgang.

Level 34:

Schwebt mit Olaf nach unten, greift Euch die Bombe und hüpf in den Teleporter. Segelt mit dem Schild nach unten und laßt dabei eine Bombe fallen. Wieder sicheren Boden unter den Füßen, sackt Ihr den Schlüssel ein und benutzt erneut einen Teleporter. Setzt jetzt den gefundenen Key ein, düst komplett mittels Lift nach unten schützt Euch mit Olaf und ballert das Weltraum-Hühnchen ab. Schickt jetzt Baleog nach rechts, Olaf wieder nach oben, schaltet auf Erik um, und springt mit ihm ganz nach rechts. Benutzt die Federn, krallt Euch rechts die Bombe und klettert die Leiter hinunter. Wieder auf Baleog umgeschaltet, schießt Ihr einen Pfeil ab und behaltet ihn im Auge, indem Ihr auf Erik umschaltet. Wenn der Pfeil den Knopf getroffen hat, könnt Ihr Euch den gelben Schlüssel holen. Wieder eine Etage höher benutzt Ihr die schwebenden Stahlträger, um auf die andere Seite zu gelangen, von dort aus die Tür zu öffnen, weiter nach links zu laufen und vor der Wand eine Bombe zu plazieren. Dann ab nach unten, den Knopf gedrückt, den Teleporter bestiegen, die Bombe eingesteckt und in den nächsten Teleport gehüpft. Auf gleiche Weise verfährt Ihr mit Baleog. Olaf steigt hingegen rechts nach unten, an der zerstörten Wand vorbei, weiter in die Tiefe. Schwebt weiter nach links, weicht dabei den Strahlen aus und steigt schließlich wieder abwärts zu ein paar feinen Leckerli. Nehmt dort allerdings nur drei Früchte mit, denn Ihr benötigt einen Platz für den roten Key! Wieder durch den Teleporter geht Ihr mit Erik nach rechts, benutzt die Aufzüge und weicht geschickt den Elektrobarrieren aus. Endlich oben angekommen, springt Ihr nach links, zur anderen Seite, wartet, bis Ihr ganz rechts einen Aufzug erspät, legt die Bombe und jumpt zurück. Packt jetzt Baleog in den Aufzug, wartet, bis der Energiestrahle verschwunden ist, schießt die Knöpfe zu Brei und wiederholt die ganze Aktion noch einmal. Ballen nun einen Pfeil nach rechts, verfolgt ihn ( wie gehabt durch Umschalten auf Erik ) und hüpf in den Teleporter. Stellt das Dickerchen unter die vielen roten Pfeile und laßt ihm Erik aufs Dach springen. Nehmt den blauen Schlüssel und verschwindet im Tiefe. Wieder unten angekommen, hüpf Ihr nach rechts, benutzt den Schlüssel und holt Olaf rüber, Schlüssel ins Schloß, Baleog holen und über die Feder in den Exit.

## Level 35:

Als erstes laßt Ihr alle drei in den Teleporter wetzen, schießt dann links den Knopf an und steigt links hinunter ( vergeßt dabei die Bombe nicht! ). Eine Etage tiefer jagt Ihr den Steinblock in die Luft, laßt Olaf durch das Loch springen, um den Wüterich einzukesseln, knallt ihn ab, und bewegt Euch mit der gesamten Meute in den Teleporter. Bringt hier Olaf kurz vor den Teleporter, damit Baleog über sein Schild in den Tele gelangen kann ( bevor Ihr den Teleporter benutzt, schießt doch bitte den Knopf an ). Erik wird in den oberen Tele gebracht, während Olaf an den Energiebarrieren vorbei zu den Hopsern schwebt, um sich den Schlüssel zu grabschen. Dann den Knopf gedrückt, und ab in den Teleporter. Auf Erik umschalten, über den Strahler springen und dabei die Bombe fallen lassen. In der Konservendose wartet schon die nächste Bombe auf Euch. Sobald Ihr sie habt, müßt Ihr durch den AntiGrav-Schacht nach unten gelangen: Dazu erst hochschweben, aus dem Anti-Gravitationsfeld heraus und im Runterfallen wieder hinein. Unten angekommen, klaut Ihr den Lebenspunkt, sprengt das Terminal und eilt wieder hoch. Am rechten Anti-Grav-Schacht geht's dann erneut in die Tiefe; unten nach links und wieder hoch. Weicht hier den Elektrostrahlen aus, schnappt Euch den gelben Schlüssel und entfleucht nach oben. Meistert links die Feuerkugeln, steigt nach oben und wiederholt die ganze Prozedur. Über den Teleporter wieder bei Olaf angekommen, steigt Ihr ihm aufs Dach, springt hoch und drückt den Knopf. Anschließend Schlüssel ins Loch und mit Baleog links unten die Schalter in folgende Positionen bewegt: RUNTER, HOCH, HOCH. Durch die Konservenbüchse geht's jetzt rechts nach unten. Klettert dort auf den Drehlift, schießt den Knopf aus, killt weiter unten zwei Monster und reißt Euch den blauen Key unter den Nagel. Nun auf zum Exit!

## Level 36:

Flattert mit Olaf in die erste Etage, um den Skorpion zu blockieren, holt die beiden anderen nach, killt den Skorpion und krallt Euch den Schlüssel. Eine Etage höher murkst Ihr den zweiten Skorpion ab, benutzt den Key, nehmt den roten Türöffner und setzt ihn auf der anderen Seite ein. Ist oben die Tür geöffnet, stellt man Olaf davor, schlachtet den Skorpi ab und klaut den Schlüssel. Übergebt den Key an Erik, der damit nach rechts über die Leiter nach oben klettert und den Key dort zum Einsatz bringt. Holt den Rest nach, plättet den Typen weiter rechts und schnappt Euch den Energiepunkt. Links oben wird der nächste StachelHeinz abgewehrt und mit Olaf der Schlüssel besorgt. Bringt jetzt alle in den Exit, und - freut Euch nicht zu früh, denn der Level fangt jetzt erst richtig an! Saust nach oben, sackt den blauen Schlüssel ein, stellt Eure Mannen vor die Tür, öffnet sie im passenden Moment, geht mit Olaf nach unten und stellt die anderen unter sein Schild. Geleitet, geschützt durch Olafs Schild,

die Vikinger zur Leiter. Erklimmt mit Baleog die Leiter, zermatscht die fliegenden Enten, holt den Schlüssel und öffnet die Tür. Nachdem Ihr das Spiel mit den Enten wiederholt habt, könnt Ihr ungefährdet rechts hinunterspringen. Erhascht den Schlüssel und bringt auch die anderen beiden Nordmänner auf die linke Seite. Beim folgenden Entenmetzeln solltet Ihr anstatt der Leiter Olafs Schild benutzen. Steckt sodann den Schlüssel ins Loch, nehmt den anderen Key und flitzt zum Exit. Schnappt Euch mit Olaf die Bombe, stellt Euch vor die Ballhand und knallt sie nieder. Gleiches Verfahren wird auch bei der zweiten Hand angewendet. Erik klettert die Leiter hoch und heimst ganz rechts oben den roten Schlüssel ein. Entfernt mit Hilfe des Schlüssels die Energiebarriere, schwebt mit Olaf ganz nach oben, jagt den Steinquader in die Luft, und bringt alle durch das entstandene Loch nach unten. Springt nun mit Erik über den Reißwolf, switcht auf Baleog, feuert einen Pfeil ab und verfolgt seine Flugbahn durch Umschalten auf Erik. Düst jetzt mit Erik nach oben, nehmt den blauen Schlüssel, setzt diesen auch gleich ein und erklimmt die Leiter in den Teleporter. Laßt Erik auf Olafs Schild steigen, springt nach oben, weicht dem Ball aus, klettert links die Leiter runter und rammt die Wand, hinter der sich unsere Freunde befinden, ein. Schießt den Ball ab, klettert mit Erik die Leiter rauf, springt auf das Teil, welches den E-Strahl produziert, hüpfst rüber, nehmt den Schlüssel und deaktiviert damit den Strahl.

Level 37:

Olaf macht 'nen Abflug nach unten und düst durch das AntiGrav-Feld nach oben. Dann auch gleich wieder nach unten, die zwei Bomben einsacken und dem Beschuß des grünen Widerlings ausweichen. Werft die Bömbchen immer genau über dem Grünling ab, bis dieser endlich in die ewigen Jagdgründe abgeritten ist. Holt Euch jetzt den Schlüssel, benutzt ihn umgehend und latscht in den Teleporter. Weiter geht's mit den anderen beiden Vikis: Erik und Baleog fallen links hinunter und halten sich an der Leiter fest. Über die Anti-G-Felder erreichen sie rechts den flammenden Pfeil und schießen den Knopf an. Stopft Baleog alles, was Ihr an Fressalien gefunden habt, in die Taschen und schickt ihn durch den jetzt deaktivierten Anti-G-Schacht. Stellt ihn in den Lift, weicht den Geschossen aus und macht den "Tominator" mit zwei gezielten Schüssen wehrlos. Ballert auf die beiden Hebel, damit unser Freund Tominator abstürzt. Nehmt danach irgendeinen Schalter unter Beschuß und sammelt den Schlüssel ein. Nun geht's zurück und weiter ganz nach links. Hier fummelt Ihr im Flug den Schlüssel ins Loch, landet auf der Hopsmaschine, drückt (wieder im Flug) den roten Knopf und stellt Baleog schließlich in den Teleporter. Holt noch schnell Erik nach und teleportiert Euch zu Olaf. Gebt Erik alle Lebenspunkte, stellt ihn auf Olafs Schild, und wagt einen Sprung in den Teleporter. Sobald Tomi aufgehört hat zu

schießen und auf die andere Seite marschiert, rammt Ihr ihn von hinten. Nachdem Ihr Tomi viermal in die Energiestrahlen gestoßen habt, bleibt von ihm nur noch ein Schlüssel übrig, den Ihr gleich benutzt. Schießt sodann einen Pfeil ab, schaltet schnell auf Erik um und geht schließlich mit allen nach links zu den Hopsern. Ab in den Teleporter und durch das Anti-G-Feld hinunter. Bewegt Tomi durch einen Bombenabwurf zum Absturz und wehrt seine Bomben- und Laserschüsse mit dem Schild ab. Holt Eure Kumpels zur Verstärkung, zerschießt seinen Schutzschild und rammt ihn in das Anti-G-Feld. Postiert Olaf erneut vor den Tomator und wiederholt die vorherige Aktion, bis unser Tomi vor der gelben Luke steht. Jetzt nur noch schnell mit Erik den großen Hebel hinuntergedrückt, und das war's dann auch schon gewesen...

Autor: Marcel Stonitsch + Dominik Mürmann

## 1.84 lotharmatthaus supersoccer

Spielname: Lothar Matthäus Super Soccer

Hersteller: Audiogenics

Vertrieb: Audiogenics

Genre: Sportspiel

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 75 %

Grafik: 65 %

Sound: 50 %

Motivation: 82 %

Hint:

Man kann den Torwart als Feldspieler einsetzen. Einen Strafstoß kann der Tortwart allerdings nicht schießen. Aber er kann vor allem Freistöße und Ecken schießen.

Freezer: 000582 - Tore

## 1.85 lotusespritturbochallenge

Spielname: Lotus Esprit Turbo Challenge

Hersteller: Gremlin (1990)

Genre: Rennspiel

Cheats:

Um die Nicht-Qualifizierung zu umgehen, gebt für Player One als Namen

"IN A BIG COUNTRY" und für Player Two "FIELDS OF FIRE" ein.

(Player 1 und 2 können vertauscht sein). Falls es so nicht funktionieren sollte,

nochmal ohne die Leerstellen bei den Namen.

Die Programmierer haben noch ein kleines Ballerspielchen untergebracht.

Wer dort hinein möchte, muß für

Player 1 "MONSTER" ("MONSTERS" ?) und für

Player 2 "SEVENTEEN" eintippen.

Levelcodes:

Level Easy Medium Hard

1 \*Italy \*Finland Portugal

2 \*Mexico Thailand Norway

3 Iceland Greenland Kenya

4 Spain Uruguay \*Alaska

5 England Morocco \*Malaysia

6 Sweden Germany Canada

7 China Ecuador Peru

8 Argentina Brazil

9 USA Scotland

10 Japan \*Wales

11 Nepal

12 Russia

13 \*Australia

14 Greece

15 Antarctica

Curses with <\*> don't need to get extra fuel!

## 1.86 lemmings 3

Spielname: Lemmings 3

Hersteller: Psygnosis

Genre: Geschicklichkeit

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Rainer Lübke**

Levelcodes

Frost Level:

2-IJRLDNCCCP

4-PLDLCIOECS

6-DLCKJVLGCH

8-CINUNDHICI

10-OKROLJCKCF

12-RMDLCKNMCO

14-DNCIJVMOCQ

16-CINVMDLQCE

Hail Level:

2-IJRCFLCCDQ

4-RLFLCINEDG

6-FLCIKTLGDH

8-CINVLGLIDP

10-IJRMFLCKDJ

12-RMFLCKNMDR

14-FLCIKTMODQ

16-CIOTMDLQDG

Autor: Kris Csendes

## 1.87 lemming3\_lübke

Lemmings 3 - Thema: Tüftel-Strategie

All New World Hersteller: Psygnosis / DMA Design

of Lemmings Hardware: AGA mind. 1 MB,

HD möglich (ca. 2,8 MB)

Umfang: 4 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1

+: sehr gute Grafik, gute

Animationen

-: leider nur noch 3 Stämme

Bem.: sehr empfehlenswert

## 1.88 lotusespritturbochalleng2

Spielname: Lotus Esprit Turbo Challenge 2 - The Duel

Hersteller: Gremlin (1991)

Genre: Rennspiel

Level Codes:

2 TWILIGHT (Nacht)

3 PEA SOUP (Nebel)

4 THE SKIDS (Schnee)

5 PEACHES (Wüste)

6 LIVERPOOL (Stadt)

7 BAGLEY (Sumpf)

8 E BOW (Sturm)

Cheats:

Gebt als Levelcode an:

"TURPENTINE" die Zeit bleibt stehen

"DEESIDE" die Zeit läuft zwar, aber Ihr gelangt auch ins nächste Level, wenn Ihr zuwenig Zeit hattet

"DUX" ein Bonusspiel

## 1.89 lotusespritturbochalleng3

Spielname: Lotus Esprit Turbo Challenge 3 - The Final Challenge

Hersteller: Gremlin

Vertrieb: Rushware

Genre: Autorennspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 72 %

Sound: 56 %

Motivation: 70 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

**Norman Schlegel**

Codeworte:

"GAMESMASTER" Spezialkurs ?

"CU AMIGA" Bonusspiel(wenn Bildschirm flimmert Disk wechseln), in diesem Spiel kann man im Titelbild "BIGCOUNTRYxx" eingeben. xx ist ein Wert zwischen 01 und 99 für den gewünschten Startlevel dieses Spiels.

Bei beiden Spielern als Namen "BAKTOTHEFISH" eingeben und man kommt bei Nichterreichen des Zeitlimits trotzdem in den nächsten Level.

Level Codes:

Normale Rennen:

Level 3 Level 2 Level 1

IYVVNVEQR-35 ANNSMQLPN-60 PWRWVWHNM-30

KAZZNIKAI-45 VZVDOPHCY-50 XMQIYSKAS-80

FGQLJGDAF-65 RTLMYJKHB-60 UVQSNPBCM-70

MFFSRPYDU-60 ERRURV -67 CWVBQPCAV-50

PLQTZQDPE-80 NSSSXXXXS-60 HSYQYSCG -50

ZKZGKJKKK-50 WSVUQPCSJ-70

TGGJGGTTT-63 OUNDEFAGG-99

AFZYBQCJT-70 GXWDYPACV-68

JBOUKJHKA-99 BZZFBAT -90

DASICOTET-80 LWNJWKACN-90

XDNUSEECE-85

QDSCJVEBT-75

SKGYXXXXK-57

YKGJWVNAK-92

WJMEGMEQH-60

Plazierungsrennen:

Level 3 Level 2 Level 1

PPRGGQFVL-52 RLQYDVAKA-48 CRRIPWBXX-28

JPIQKUHCE-65 HDMOQFAKA-51 OPWMVQKCQ-34

EIIBGGAFE-48 WXQBQMDXD-88 XGPGPZHHS-42

CIGIUQCLT-92 UDONAJHAL-47 FGWLSYCKM-51

KNHUPNNKE-64 NKWCXXXXK-33 PRRUMPUMV-68

VVOSHGSIG-86 AONGLQKTC-63 NANCXXXXZ-39

RGHSVBRET-89 ZXJGHBKHF-70 IPWONWOBP-65

YDOERACTJ-86 DPGTQKBHQ-62

GXQFSUMPP-45 IPMIJOBHQ-62

TVQLSYUFU-89 MUYURWFHA-86

WMQHYMTVJ-85

OKUOBIAC-86

FIMJJIBCK-68

SIGTXXXXH-35

WNQKMPHVN-80

## 1.90 lotus3\_schlegel

Testbericht zu LOTUS III von Gremlin

Geschrieben von Norman Schlegel

Nach Lotus I und Lotus II waren meine Erwartungen natürlich hoch

und ich dachte nicht das man an den Vorgängern noch viel

verbessern könne...

...doch ich wurde positiv überrascht! Nach der Handbuchabfrage

und dem Vorspann kam ich zum Menü.Neben den üblichen Optionen

wie Spielernamen,automatisch-oder manuelle Gangschaltung,Schaltart,

1 oder 2 Spieleroption,Kurscodeeingabe und Steuerrungsart(Joystik,

Mause oder Tastatur) fielen mir gleich vier neue Optionen ins

Auge.

Man kann zwischen Meisterschafts-und Arcademodus wählen,mit der

Defineoptione mehrere eigene Kurse hintereinander fahren und mit

---

der Courseoption wählen ob man eine der beigefügten Strecken, eine einzelne Strecke oder eine Reihe vom Spieler erstellte Strecken (Define) fahren möchte.

Aber der Ultrahammer ist der RECS!

Mit dem RECS kann man in Sekundenschnelle und total einfach eine eigene Strecke kreieren. Man kann bestimmen ob es ein Nacht-, Wasser-, Rally-, Berg-, Schnee-, Sturm-, Wüsten-, Nebel-, Wald- oder ein Schlammcourse sein soll. Oder willst du eine Strecke mit Straßenarbeiten, eine zweispurige Autobahn oder eine Zukunftsstrecke?

Außerdem kann man die Länge der Strecke, die Anzahl und Schärfe der Kurven, die Anzahl der Hügel und deren Steigung, die Fülle der Hindernisse und der Straßenrandsszenery sowie den Schwierigkeitsgrad der Strecke festlegen.

Wenn man alles nach belieben eingestellt hat darf man sich noch eines der drei Sportflitzer sowie eines der 6 hervorragenden Musikstücke auswählen!

Wenn man im Einzelspielermodus spielt kann man die flotte 3D-Grafik auf voller Bildschirmgröße auskosten. Im Zweispielermodus wird in den Splitscreenmodus umgeschaltet.

Die Grafik ist noch etwaß schneller geworden. Das Wasser spritzt nach allen Seiten weg wenn man durch Pfützen oder Flüsse fährt.

Wie im Vorgänger kann man die Autos bei Nebel, Schnee oder Regen undeutlicher sehen. Es wurden außerdem noch viele Extras eingebaut. So zum Beispiel eine Turbozone und ein Kraftfeld im Zukunftsmodus, Eisflächen im Schneemodi, Ölpfützen, Warnschilder u.s.w....

Zusammenfassend kann man sagen das die Grafik durch die vielen Extras nochmal richtig aufgepeppelt worden ist, die Musik und die SFX wiederum super geworden sind und die Steuerung war ja schon immer über alle Zweifel erhaben. Durch die vielen neuen Szenarios und den genialen Kursdesigner ist dieses Spiel mal wieder ein Hit und war seine 50DM (Messe) voll Wert!

Grafik :83%

Animat. :85%

Musik/FX:87%

Handhabung:92%

Dauerspass:85%

Speicher mind. : 1MB

Disketten: 2

Anleitung ist in Deutsch

## 1.91 lunar-ccd

Spielname: Lunar- C CD32

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

Security Zone "MEBBHKSBAL"

Cooling Chamber "MFDCRHOCCS"

Energy Duct "WJRICCDFEU"

Mystery Code "BYL ERAI"

## 1.92 lupo alberto

Spielname: Lupo Alberto

Hersteller: Idea Software

Genre: Jump 'n Run

LEVEL AUSWAHL:

Tippe während des Spieles einfach mal "SPECTRUM" ein.Nun verwandelt sich die Uhr in ein Herz,damit du weißt,daß der Cheat funktioniert hat.Nun kannst du mit 0 bis 9 die höheren Levels anwählen.

## 1.93 lure of temptress

Spielname: Lure of Temptress

Hersteller: Revolution / Virgin (1992)

Genre: Adventure

Screenshot:

1

Komplettlösung - LURE OF THE TEMPRESS

Am Anfang

Der erste Fiesling dürfte inzwischen schon mal in Eure Zelle reingeschaut haben, und Ihr solltet langsam überlegen, wie Ihr hier rauskommt. Der folgende Lösungsweg kann Euch dabei helfen. Er ist ein möglicher Weg und führt Euch direkt zur Lösung des Adventures. Aber es soll hier nicht verschwiegen werden, daß es sich lohnt, auch mal auf eigene Faust durch Turnvale zu streifen. Ein Gespräch hat fast nie negative Folgen und lohnt sich oft. Wer weiß schon, was ein Skorl braucht, wenn er Durchfall hat? Euer treuer Begleiter Ratpouch verrät es Euch. Nun wird es aber Zeit, Ratty zu befreien und mit ihm in die Stadt zu kommen.

### Zoff im Gefängnis

Durch einen Spalt in der rechten Wand Deiner Zelle kannst Du Ratty schon mal sehen. Er liegt auf einer Folterbank und ist mit einer Lederschnur gefesselt. Um die Zelle zu verlassen, nimmst Du die Fackel, die über Deinem Strohbett lodert. Du kannst ja mal etwas üben, aber ich glaube, sie wird Dir auf jeden Fall aus der Hand gleiten. Natürlich steht Dein Strohbett jetzt in Flammen. Verstecke Dich also lieber in einer der dunklen Ecken Deiner Zelle und warte, bis der Skorl kommt. Der Skorl ist dumm genug, Dir genügend Zeit zu lassen um durch die geöffnete Tür zu entwischen. Schließe die Tür hinter Dir und verriegle sie dann. Jetzt kannst Du Dich entscheiden, ob Du erst Ratty oder dem Häftling hilfst. Sprichst Du den Häftling an, verlangt er nach Wasser. Zwar findest Du kein Wasser, dafür aber den Schnaps der Skorl. Dazu mußt Du in die Wachstube. In der rechten Ecke steht die richtige Flasche, links das Faß. Der Hahn erscheint im Menü erst, wenn Du das Faß betrachtet hast. Dann benutze die Flasche mit dem Hahn; das Gebräu bringst Du dann dem Häftling. Du erfährst jetzt, daß dieser Wulf heißt und an einer Verschwörung gegen die Skorl und Selena teilgenommen hat. Er sagt Dir, daß Du den Schmied aufsuchen sollst, um ihn und das Mädchen zu warnen, da es in der Stadt einen Verräter gibt. Das ist Deine erste Aufgabe in der Stadt. Wulf gibt Dir auch den Hinweis, daß hinter den Mauersteinen (rechts) ein Gang ist - seine letzte Tat. Spätestens jetzt brauchst Du Ratty. Gehe also wieder in die Wachstube und nimm das Messer, welches auf dem Faß liegt. Dann gehst Du in die Folterkammer. Du befreist Ratty, indem Du die Lederschnur mit dem Messer durchschneidest. Ratty ist Dir von nun an ein treuer Begleiter und unentbehrlicher Helfer. In der Wachstube kannst Du Dir noch eine Münze besorgen, wenn Du den Sack in der rechten Ecke aufschneidest und ihn nochmals betrachtest. Jetzt geht es wieder in die äußere Zelle. Da Du zu schwach bist, um die Mauersteine zu schieben, gibst Du einfach Ratty den Befehl - für ihn sind solche Dinge ein Kinderspiel. Ratty verschwindet im Gang, und Du gehst ihm einfach hinterher.

### Willkommen in Turnvale

Nach dem freien Fall durch die Kanalisation findest Du Dich in der Kanalisationsöffnung wieder. Kein angenehmer Ort, um lange zu verweilen. Die Straßen der Stadt sind da schon weitaus interessanter. Auf den Weg zur Schmiede solltest Du ruhig alle Leute, ansprechen. Sie bekommen erst dann ihren Namen. Beim Ansprechen formuliert das Programm oft die aktuelle Aufgabe in eine sinnvolle Frage. Manchmal hast Du auch die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten. Bist Du in der Schmiede angekommen, nimmst Du erstmal das Pulverfaß. Ist der Schmied in der Schmiede, so sprichst Du ihn an. Er heißt Luthern. Du mußt ihm mitteilen, daß Du vor kurzem den Skorl entwischt bist. Es entspinnt sich ein

Gespräch, in dessen Verlauf Du erfährst, daß es sich bei dem Mädchen um die schöne Goewin handelt. Nun mußt Du Dich nach ihr in der Stadt umhören.

Auf der Suche nach Goewin

Bei dem Versuch, etwas über den Verbleib von Goewin herauszubekommen, solltest Du auf jeden Fall auch mit Mallin sprechen ( das ist der Mann in Grün ). Er gibt Dir einen Metallbarren, den Du im Krämerladen bei Ewan in ein paar Silbermünzen und eine Kette samt Edelstein umtauschen kannst. Der Edelstein ist zwar nicht echt, aber hilft Dir trotzdem. Dann kannst Du zur Elsternschenke gehen und bei dieser Gelegenheit den Edelstein bei der Wirtin Nellie gleich gegen eine Flasche eintauschen. In der Elsternschenke findest Du auch einen unfreundlichen Herrn mit Namen Markus. Wenn Du ihn mit einer Münze bestichst, sagt er Dir, daß Goewin von den Skorl im Rathaus gefangen gehalten wird. Von diesem Zeitpunkt an solltest Du diesen üblen Burschen links liegen lassen. Mit der Antwort kannst Du zu Luthern zurückkehren und ihm davon berichten. Er schickt Dich nun zu Grub. Diesen mußt Du aufsuchen und nach der schwarzen Ziege fragen. Aber bevor Du Luthern verläßt, solltest Du ihm die Flasche von Nellie anbieten. So weit ich weiß ist er der einzige, der das starke Gebräu trinkt. Die Flasche brauchst Du später unbedingt leer. Grub findest Du immer im Elsternhof. Er bleibt so lange ein Fremder, bis Du ihn nach der schwarzen Ziege gefragt hast. Hast Du Grub gefunden, gibt er dir den Tip, daß der Zauberer Taidgh Dir vielleicht helfen kann. Er gibt Dir auch einen Dietrich, den Du am besten gleich Deinem Freund Ratty weiterreichst. In der Elsternschenke erfährst Du von Nellie, daß Taidghs Haus neben Ewans Laden am Marktplatz steht. Im Moment kannst Du dort allerdings noch nicht viel ausrichten. Hol Dir erst von Eileaine Taidghs Tagebuch. Erst wenn Du Dir dieses angeschaut hast, findest Du später den Ölbrenner an der Apparatur. Eileaine sitzt im Gasthaus zum Henker.

Einbrecher

Auf dem Marktplatz angekommen, mußt Du Dir die verschlossene Tür des Hauses anschauen. Darauf erscheint im Menu das Türschloß. Wenn Du Ratty den Befehl gibst, den Dietrich mit dem Türschloß zu benutzen, wird er das Schloß mit Leichtigkeit öffnen. Vorher solltest Du Dir allerdings die Skorlpatrouille genauer ansehen. Am besten Du schickst Ratty los, wenn der Skorl gerade die Tür kontrolliert hat. Erwischt Dich der Skorl im Haus, hast Du die Wahl zwischen neu starten oder neu laden - was für Alternativen. Du entdeckst die im Tagebuch beschriebene Apparatur. Nach dem Betrachten der Apparatur findest Du an der linken Seite einen Ölbrenner, den Du durch Benutzen des Pulverfasses entzündest. Nach einer Weile erscheint rechts, in halber Höhe der Apparatur, ein Hahn. Benutze die leere Flasche mit dem Hahn, und Du kannst einige Tropfen des kostbaren Zaubersaftes auffangen. Hast Du vorher schon einmal versucht, die Tür

zum Rathaus zu öffnen, weißt Du, daß nur Selena hier passieren darf. Damit kennst Du auch schon die Bedeutung und Wirkung des Zaubertranks. Trinkst Du davon, so nimmst Du die äußere Erscheinung Selenas an. Solltest Du etwas in Zeitnot sein, kannst Du Taidghs Haus auch erst verlassen und den Trank auf dem Marktplatz zu Dir nehmen. Ratty wird einigermaßen verwirrt sein und sich aus dem Staub machen. In der Gestalt Selenas kannst Du am Skorl vorbei in das Rathaus. Hier findest Du endlich die blonde Goewin. Den beiden Skorl gibst Du einfach den Befehl, Goewin freizulassen, indem Du sie ansprichst. Goewin verläßt daraufhin das Rathaus, und Du gehst ihr natürlich nach. Sprichst Du sie draußen an, so verwandelst Du Dich bald in Deine ursprüngliche Gestalt zurück. Jetzt kannst Du Goewin in Deiner wahren Gestalt gegenüberreten und Dich als ihr Befreier vorstellen. Sollte sie Dir nicht auf den Straßen Turnvales über den Weg laufen, so findest Du sie in der Apotheke.

#### Hilfe gesucht

Wenn Du jetzt durch die Stadt streifst, fragst Du die Leute, was Du gegen Selena unternehmen sollst. Am besten, Du schaust einmal an der Mönchsklausur vorbei. Sie ist jetzt für Dich offen, und rechts neben der Tür findest Du ein Plakat, daß Dir eine Belohnung verspricht, wenn Du ein gestohlenen Buch zurückbringst. Das Buch bekommst Du von Mallin. Mallin möchte zwar, daß Du es zu Markus bringst, aber Du händigst es natürlich den Mönchen aus. Du kannst in der Mönchsklausur mit den Mönchen reden; Toby gibt Dir dann wichtige Hinweise. Du erfährst, daß Du die Hilfe des Drachens brauchst, der in den Höhlen hinter dem Wehrtor haust. Außerdem sagt Toby, daß Du den Drachen verzaubern mußt, bevor Du ihn weckst. Die dafür nötigen Kräuter solltest Du Dir merken. Es sind Hahnentritt, Wasserschierling und Elsenkraut. Mit diesem Wissen kannst Du Dich auf den Weg zur Apotheke machen. Frage Goewin, ob sie Dir den Zaubertrank zubereitet. Das würde sie gerne tun, aber leider stellt sich heraus, daß das giftige Kuhkraut nicht vorrätig ist. Sicher ahnst Du schon, daß Du wichtige Kräuter vielleicht bei einer alten Frau suchen mußt. Also flugs in die Schmiede zu Lutherns Mutter Catriona gegangen. Frage sie nach dem giftigen Kuhkraut. Hast Du es besonders eilig, kannst Du auch gleich in die Schmiedegasse gehen und Dir das Kuhkraut aus dem Vorgarten holen. Da Du schon einmal in der Gegend bist, kannst Du im Gasthaus " Zum Henker " vorbeischaun und Ultar bitten, Dir mehr über den Drachen zu erzählen. Zwar verstehst Du vorerst noch nicht, was es mit den Hirnkästen auf sich hat, aber Du wirst es später schon sehen.

#### In der Höhle des Drachen

Gehe zurück in die Apotheke. Gib Goewin das giftige Kuhkraut, und sie wird Dir den Zaubertrank zubereiten. Als erfahrener Abenteurer weißt Du natürlich, daß dies ein Weilchen dauert. Mit dem Zaubertrank mußt Du wieder zurück zu Ultar, um

das Geheimnis des Wehrtors zu lüften. Ohne den Trank bekommst Du die jetzt notwendige Antwort meines Wissens nicht! Ultar gibt Dir den Tip, daß für das Wehrtor die Wasserspeier Fengael und Hammawen zuständig sind ( rechts und links neben dem Wehrtor ). Sprichst Du diese an, erfährst Du, daß das Tor nur für eine Frau geöffnet wird. Also gehst Du zurück zu Goewin und fragst sie, ob sie Dir hilft, das Wehrtor zu öffnen. Seid Ihr vor dem Wehrtor angekommen, sprichst Du wieder die Wasserspeier an, dann Goewin. Das Tor öffnet sich. Hier ist es wichtig, daß Du schnell hindurch gehst. Solltest Du zu lange warten, kann es Dir passieren, daß Du Dein letztes abgespeichertes Spiel laden muß. Goewin geht nämlich allein in die Höhle, und das Tor schließt sich alsbald wieder von selbst.

#### Operation Hirnkasten

In der Eingangshöhle findest Du die von Ultar erwähnten Hirnkästen ( Schädel ), mit denen Du die Türen öffnen kannst. Solltest Du an dieser Stelle ermüdet oder nervös werden, so gönne Dir ruhig eine Pause. Die Sache mit den Schädeln ist schwerer als sie aussieht. Auch hier gilt, was Du nicht betrachtet oder bedient hast, existiert für die Menues nicht. Eine mögliche Lösung des Problems: Ziehe Schädel rechts ( Eingangshöhle ) - Gehe zur Grünen Höhle - Befehl an Goewin: " Gehe zu Eingangshöhle, ziehe Schädel links und dann zurück. " - Betrachte den Schädel rechts - Wenn sich die linke Tür geöffnet hat, gehst Du in die Blaue Höhle. - Hier ziehe Schädel rechts ( Goewin kann jetzt zurück in die grüne Höhle ) - Dann ziehe Schädel links (Goewin kann jetzt in die blaue Höhle) - Befehl an Goewin: " Gehe zu grüne Höhle und dann ziehe Schädel rechts. " Die linke Tür öffnet sich und Du kannst in die nächste Höhle. Der Ausgang dieser Höhle ist oben. Bevor Du diesen durchschreitest, solltest Du das Spiel abspeichern und Dich innerlich schon mal auf einen Kampf vorbereiten. In der nächsten Höhle siehst Du Dich mit einem mächtigen Fabelwesen konfrontiert. Glücklicherweise findest Du eine Axt, die Du Dir schnappst, um nicht ganz unbewaffnet zu sein ( macht das Programm allein ). Wie Du die Axt benutzt, liest Du am besten im Handbuch nach. Den Kampf solltest Du genießen, denn allzu viele Fights gibt es im Spiel nicht. Hast Du das Untier besiegt, kannst Du Dich in die Drachenhöhle wagen. Hier sprühst Du dem Drachen ein paar Tropfen des Zaubertrankes auf die Schuppen. Die Meldung, daß der Zauber ohne Wirkung blieb, sollte Dich nicht erschrecken, diese Meldung ist falsch. Du kannst jetzt den Drachen ansprechen. Aus dem Fragemenü wählst Du am besten gleich die Befehlsform aus - der Drache hält nämlich nicht viel von Weichlingen. Der Drache gibt dir das Auge Gethryns ( Gethryn ist der Gründer des Mönchsordens ), welches Dich in die Lage versetzt, Selena zu vernichten. Du kannst jetzt den Rückweg antreten. Die verschlossenen Türen öffnest Du, indem Du jeweils den linken Schädel bewegst.

---

### Der Weg zu Selena

Sollte Goewin in der Grünen Höhle direkt in der Tür stehen, hattest Du den letzten Befehl mit " und dann zurück " abgeschlossen. In diesem Fall bleibt Dir nichts anderes übrig, als in die Blaue Höhle zurückzukehren, weil das Spiel ansonsten hier festhängt. Wenn Du alles richtig gemacht hast, sollte Goewin Dir jetzt bis hinaus folgen. Wenn sie dies nicht tut, gibst Du ihr einfach den Befehl zum Wehrtor zu gehen. Damit das Wehrtor im Menue erscheint, muß Du draußen gewesen sein. Als nächstes muß Du einen Weg in die Burg finden. Die Bewohner der Stadt sind nicht gerade geneigt, Dich zu begleiten. Immerhin gibt Mallin Dir den Hinweis, daß sich eine der Skorlpatrouillen merkwürdig benimmt. Auf dem Marktplatz kannst Du dann auch beobachten, wie einer der Skorl in Ewans Krämerladen verschwindet. Willst Du herausfinden, was er dort sucht, so nutzt es kaum, ihm hinterherzusteigen. Besser ist es, Du schaust einfach durchs Fenster. Nun kannst Du ungestört das Gespräch zwischen dem Skorl und Ewan belauschen. Den Blick durch das Fenster solltest Du aber schon wegen Ewans lustigen Grimassen wagen. Aus dem Gespräch entnimmst Du, daß die Skorl unzufrieden mit Selenas Herrschaft sind. Da sie aber Angst vor ihren Magiekräften haben, bitten sie Ewan um Hilfe. Er soll in ein Faß steigen, das der Skorl dann zur Burg tragen wird. Aber Ewan ist nicht der Held des Spieles, sondern Du. Also schlägst Du ihm natürlich vor, an seiner Stelle ins Faß zu steigen und den Weg in die Burg zu wagen - Du sprichst ihn einfach an. Alles andere erledigt das Programm für Dich. Eine wunderschöne Animation stimmt Dich nun auf den letzten Abschnitt des Abenteuers ein.

### In der Burg

Du findest Dich im Weinkeller der Burg wieder. Vorn links liegen drei Fässer, von denen das obere Faß für Dich wichtig ist. Es hat einen Spundzapfen ( zur Erinnerung: erst betrachten ). Um den Zapfen herauszuziehen, brauchst Du eine Zange, die Du in der Küche links neben dem Herd findest. Hast Du die Zange, kannst Du den ungehobelten Burschen ansprechen, der Dir über den Weg läuft - er stellt sich als Minnow vor. Du sagst ihm, daß Du wegen Selena gekommen bist. Sein Zuhause solltest Du besser aus dem Spiel lassen, da Minnow von seinem Vater Markus ebensowenig begeistert ist wie Du. Dann läßt Du ihn den Skorl holen ( " Sage dem Skorl, daß jemand im Keller ist " ). Während Minnow sich auf den Weg macht, öffnest Du das Weinfäß und versteckst Dich rechts oben in der Ecke. Der Skorl ist dumm genug, Dich nicht zu entdecken und nimmt mit dem auslaufenden Wein vorlieb.

### Showdown mit Selena

Du kannst jetzt in aller Ruhe den Weg zur Wachstube suchen. In der Küche solltest Du allerdings von dem Kadaver noch den Fettbrocken ( unten rechts )

mitnehmen. Wenn Du Minnow nach dem Weg zu Selena gefragt hast, kannst Du ihm auch Befehle erteilen. In der Wachstube angelangt, schmierst Du den verrosteten Hebel mit dem Fett ein. Nach Deinem Befehl zieht Minnow bereitwillig den Hebel, gleichzeitig betätigst Du die Winde. Danach müßte die Zugbrücke heruntergelassen sein. Du gehst durch den Bankettsaal an dem Skorl vorbei, nimmst im Gang die Treppe zur Empore und kannst jetzt zur Zugbrücke hinaufsteigen.

Sicherheitshalber solltest Du vorher noch einmal abspeichern, denn Dir steht der zweite Kampf bevor. Auf der Zugbrücke erwartet Dich wieder ein mächtiges Fabelwesen. Mit Deiner Axt bewaffnet, dürfte es keine Schwierigkeit sein, dieses Untier aus dem Weg zu räumen. Hast Du es bis hierher geschafft, kannst Du Dich entspannt zurücklehnen, den Mauszeiger gelassen auf die Tür zu Selenas Turm führen und locker die linke Maustaste betätigen. Den " Final Fight " bekommst Du sozusagen als Belohnung vom Programm präsentiert, damit hast Du Deine Aufgabe erfolgreich gelöst. Und was wird aus Goewin und Dir ? Naja, den Schlußtext sollte jeder allein lesen können.

---