

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaGameGuide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	February 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	pp hammer	3
1.3	p47 thunderbold	4
1.4	pac war demo	4
1.5	pacific islands	5
1.6	pacland	5
1.7	pacland_uk	6
1.8	pang	7
1.9	panza kick boxing	7
1.10	paperboy	7
1.11	paperboy 2	8
1.12	paradox	8
1.13	paradroid 90	9
1.14	parasol stars	9
1.15	patiencen	10
1.16	Der Patrizier	11
1.17	The Pawn	13
1.18	pegasus	13
1.19	peg it	14
1.20	pengo 2	14
1.21	pepsi	14
1.22	pepsi_schlegel	15
1.23	perhelion	15
1.24	perhelion_andreas	16
1.25	peter beardsleys soccer	18
1.26	petersquest-forthelove	18
1.27	pga tour golf	19
1.28	pga_lübke	19
1.29	phantasia 3	19

1.30	phantasy star 2	19
1.31	pharaohs curse	20
1.32	phoenix fighters	20
1.33	phoenixf_kilian	21
1.34	photon storm	23
1.35	pinball dreams	24
1.36	pinball fantasies	24
1.37	pinballfanta_lübke	25
1.38	pinball fantasies cd	25
1.39	pinball illusions	26
1.40	pinballillu_lübke	26
1.41	pinballillu_heid	26
1.42	pinballillu_mayday	29
1.43	pinball magic	31
1.44	pinball mania	31
1.45	pinballm_lübke	32
1.46	pipe dream	32
1.47	pipe mania	32
1.48	pipeline	32
1.49	poing	33
1.50	Pipeline 2 & 3	33
1.51	pirates	33
1.52	pirates_komp	34
1.53	pirates gold	41
1.54	pit fighter	45
1.55	pizza connection	45
1.56	pizza_doering	50
1.57	pizza_uk	51
1.58	pizza_gradinger	53
1.59	pizzac_komp	55
1.60	The Plague	58
1.61	Plan 9 from outer Space	59
1.62	planetsedge	63
1.63	platman	73
1.64	platoon	73
1.65	player manager	73
1.66	plebs	74
1.67	pod	74
1.68	police quest	81

1.69	police quest 2	85
1.70	police quest 3	90
1.71	pool of radiance	96
1.72	popeye 2	96
1.73	populous	97
1.74	populous ii	100
1.75	ports of call	110
1.76	power drift	112
1.77	power drive	112
1.78	power monger	113
1.79	The Power	114
1.80	predator	114
1.81	predator 2	114
1.82	prehistorik	115
1.83	Der Preis ist heiss	116
1.84	premier manager	116
1.85	premier manager 2	116
1.86	premier manager 3	117
1.87	premiere	117
1.88	primal rage	117
1.89	prince of persia	118
1.90	projekt x	118
1.91	projekt x special edition	119
1.92	prophecyi-thevikingchild	119
1.93	prophet	120
1.94	prophet_guldner	120
1.95	Pro Power Boat Simulator	122
1.96	psyborg	122
1.97	pucman's world	122
1.98	puffyssaga	122
1.99	puggles	123
1.100	puggsy	123
1.101	punica game	123
1.102	push	124
1.103	push it 2	124
1.104	pushover	124
1.105	pussy quest	125
1.106	putty	126
1.107	putty squad	126
1.108	puzzle boy 2	127
1.109	puzznic	127

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)

P **P47 Thunderbold** Bilder

P.P. Hammer

Pac War Demo

Pacific Islands

Pacland Test(s)

Pang

Panza Kick Boxing

Paperboy

Paperboy 2

Paradox

Paradroid '90

Parasol Stars Bilder

Patiencen

Patrizier, Der

Pawn, The

Pegasus Bilder

Peg It

Pengo 2

Pepsi - The Game Bilder Test(s)

Perhelion Bilder Test(s)

Peter Beardsley's Soccer

Peters Quest - For the Love
PGA Tour Golf Test(s)
Phantasia 3
Phantasy Star 2
Pharaohs Curse
Phoenix Fighters Bilder Test(s)
Photon Storm
Pinball Dreams
Pinball Fantasies Test(s)
Pinball Fantasies CD³²
Pinball Illusions Test(s)
Pinball Magic
Pinball Mania Test(s)
Pipe Dream
Pipe Mania
Pipeline
Pipeline 2 & 3
Pirates Bilder
Pirates Gold Bilder
Pit Fighter
Pizza Connection Bilder Test(s)
Plague, The
Plan 9 from outer Space
Planet's Edge
Platman
Platoon
Player Manager
Plebs
Pod - Pool's of Darkness
Poing Bilder
Police Quest
Police Quest 2
Police Quest 3
Pool of Radiance
Popeye 2
Populous
Populous II
Ports of Call Bilder
Power Drift

Power Drive
Power Monger Bilder
Power, The
Predator
Predator 2
Prehistorik
Preis ist heiss, Der
Premiere Bilder
Premier Manager
Premier Manager 2
Premier Manager 3
Premier Manager 3 Deluxe Bilder
Primal Rage Bilder
Prince of Persia
Project X Bilder
Project X Special Edition
Prophecy I - The Viking Child
Prophet, The Bilder Test(s)
Pro Power Boat Simulator
Psyborg
Pucman's World
Puffy's Saga
Puggles
Puggsy
Punica Game
Push
Pushover
Push It 2
Pussy Quest
Putty
Putty Squad Bilder
Puzzle Boy 2
Puzznic

1.2 pp hammer

Spielname: P.P. Hammer

Hersteller: Demonware

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

01 NO PASSY 14 UCVBATEU 27 CBSHHSIF 40 DAJDRRBT 53 SWRUBJBE
02 TCJHHTCE 15 BBGVRSDT 28 CAIBRDE 41 RWGDTJTT 54 WVDUDIAE
03 ABGHBSUE 16 FADWTRVS 29 JVBJDIRD 42 RUWDGHSS 55 ETATVGSD
04 DWWGDJTD 17 AVUAGIFS 30 JUVJUHFD 43 DTTDJGGS 56 ASJWAFBC
05 WVJFUICC 18 TURSIHBR 31 CTICAGDC 44 DSFIDFVR 57 TRCWREAC
06 SUGFWHUC 19 BTDSGDGAR 32 CRBDRERB 45 SJCJFDJJ 58 AIWVTCSB
07 ASWERFTB 20 FRARFESJ 33 RJUDTDFB 46 SISJWCIJ 59 EHIWGBCB
08 ERTDTEHA 21 BJJUWDCI 34 RIGWGCEA 47 DHIGBBDI 60 AGGAIAUA
09 AJFCGDVA 22 UIGUBCUI 35 CHDWIBWA 48 DFBHRWRH 61 UEWBCVSW
10 THCDIBIW 23 BGWTSATH 36 CFTVBWFW 49 TEVHJVFH 62 BDTBEVGW
11 AGSDCAHW 24 FFTHTWHG 37 SERFEVAV 50 ADHTSUEG 63 FCFCVTUV
12 EFIADWCV 25 REFHSVVG 38 SDDFVUWU 51 ECESFTWG
13 BDBBVUJU 26 RCCHFTJF 39 DBAEASRU 52 AAURHRGF

Um diese Levelcodes benutzen zu können, muß man hier den Namen "TRITON"
wählen, da die Berechnung dieser Codes auf diesem Namen beruhen.

Freezer: 01058F - Leben

1.3 p47 thunderbold

Spielname: P-47 Thunderbold

Hersteller: Firebird

Genre: ?

Screenshot:

1

Cheat:

"ZEBEDEE" in den Highscores eingeben und folgende Tasten sind aktiv:

<F1> Levelskip

<F2> Game-Cheat (neue Leben)

1.4 pac war demo

Spielname: Pac War Demo

Hersteller: ?

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

1 Quickshot

2 Illusions

1.5 pacific islands

Spielname: Pacific Islands

Hersteller: Empire (1992)

Genre: Simulation

Freezer:

Einheit 1 2 3 4

C286CC C2870C C2874C C2878C - leichte Granaten

C286CD C2870D C2874E C2878E - schwere Granaten

C286CE C2870E C2874E C2878E - Raketen

1.6 pacland

Spielname: Pacland

Hersteller: Grand Slam (1990)

Genre: Jump'n Run

Test(s) zu diesem Spiel von:

??

Cheat:

Im Titelbild "AVALON" eingeben, um unendl. viele Leben zu erhalten.

Hints:

In der ersten Runde auf Hydranten springen, es erscheinen in den Fenstern Früchte.

2 Spieler Game auswählen und mit dem ersten Spieler soweit spielen, wie man nur kommt (mind. jedoch bis zu den Stiefeln), wenn man die Stiefel hat, kommt man rückwärts bis zum Ausgangspunkt. Den 3. Kaktus auf dem Rückweg drücken und ein gelber Pacman erscheint, den aufnehmen und Spieler 2 killen. Das Spiel mit Spieler 1 fortsetzen, jedesmal wenn nun Spieler 1 stirbt, mit Spieler 2 den gelben Pacman auffuttern und Selbstmord begehen. Solange man mit dem zweiten Spieler den gelben Pacman bekommt, wird Player 1 niemals vollends sterben.

Level 1 Zum dritten Feuerhydranten rollen und über ihn springen und nach links drücken. Man bekommt einen blauen Hut, der einen unverwundbar gegenüber den kleinen Geistern macht, die von den Flugzeugen fallen.

Level 2 Zum dritten Kaktus rennen und ihn nach links drücken. Jetzt ist man unverwundbar im ganzen (!) Level.

Level 3 Nachdem man die Stiefel genommen hat, den dritten Kaktus drücken, um ein Extraleben zu erhalten.

1.7 pacland_uk

Testbericht zum Spiel PAC LAND von Grandslam

Als ich meine Spielesammlung durchsah und probierte welche Spiele auf meinem neuen Amiga 1200 noch liefen kam ich auch an dieses Machwerk.

Nachdem ich dann im Auswahlschirm zwischen 1 oder 2 Spielern wählen konnte begann der Schrecken!Die Musik konnte man ja noch verkraften,aber die Grafik!?!Nein,daß muß man sich wie mein erstes Bild mit Deluxe Paint vorstellen!Einfach ein paar Kästen mit nem roten Dach drauf und im Hintergrund ein simpel gezogener Strich als Hügel!Das ganze kommt in vielleicht 8 Farben daher und hat einen Spielablauf der jeden logischen Menschen grübeln läßt!Man rennt also durch diese "Grafik" und wird von einem Gespenst verfolgt.Apropos Gegner,man darf natürlich nicht die 4 anderen Gegner vergessen die in diesem Schrott vorkommen.Da wären also noch ein Sprite welches wie Dr.Freggels durch die Gegend hüft,ein Flugzeug was Bomben fallen läßt,ein Gegner wo man nicht erkennt was es darstellen soll und natürlich Autos die dich umfahren wollen!

Zur Programmierung sei folgendes gesagt:Das Scrolling ruckelt und wenn man auf die Hydranten springt,welche Bonuspunkte zum Vorschein bringen,verschieben sich diese.

Wenn man dann die ersten drei Level geschafft hat,bekommt man von einer Fee super Sprungschuhe geschenkt.Durch diese kann man fliegen,solange man den Feuerknopf hält.Es geht jetzt aber nicht wie erwartet in den vierten Level,sondern man muß die ganze Strecke wieder zurücklaufen(oder fliegen)!Dabei wird sogar noch ein Level ausgelassen,sodaß man nach zwei Leveln seine Frau und seinen Balg in die Arme nehmen darf.

Nun geht der Müll von vorne los,wobei sich die Level nicht großartig ändern!

Ich glaube selbst 1989 konnte man mehr erwarten und heute könnte man das Spiel vielleicht noch als PD vertreiben, aber auch nicht mehr.

Zusammenfassend kann man sagen kann man sagen,daß das Spiel nicht mal die Diskette wert ist auf der es sich breit macht.

Grafik :3%

Musik:10%

Spielspaß:5%

Handhabung:8%

(NS & TJ)

1.8 pang

Spielname: Pang

Hersteller: Ocean (1990)

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Im Kartenscreen muß "WHAT A NICE CHEAT" eingegeben werden, worauf sich die Weltkugel rosa färbt. Nun kann man alle Orte einzeln anwählen.

Einen kleinen Haken hat das Ganze jedoch : Der Cheat muß ziemlich schnell eingetippt werden, und die Wahl des Ortes sollte auch nicht gerade in Zeitlupe erfolgen.

1.9 panza kick boxing

Spielname: Panza Kick Boxing

Hersteller: Loricel (1992)

Genre: Sport

Hints:

Ist man während eines Kampfes zu schwach, um noch siegen zu können, drückt man einfach <ESC>. Nachdem man nun wieder im Menü gewesen ist, kann man den Kampf von neuem beginnen.

Eine kleiner Hinweis noch: stellt doch die Schlagart des Gegners auf 00.

Jetzt wehrt er nur noch ab und ist euren Schlägen ausgeliefert.

Man braucht nichts weiter zu tun, als Mr. Panza persönlich in den "Choix de Coups"-Modus einzuladen und seine ganzen Kicks mit der 00-Belegung auszutauschen. Nun speichert man diese ab und fordert Panza heraus. Jedoch sollte man zuvor die eigene Energie durch entsprechendes Training aufbessern. Sonst besteht die Möglichkeit, daß der Weltmeister die Herausforderung nicht annimmt.

Ein kleiner Trick für die zweite Trainingsdisziplin:

Während der Höcker herausschießt, drückt man einfach die Pausentaste <F2>, und der Höcker bleibt in der Luft stehen. Nun richtet man nur noch den Joystick entsprechend aus und trifft ihn dann später mit Sicherheit.

1.10 paperboy

Spielname: Paperboy

Hersteller: Elite (1988)

Genre: Action/Geschicklichkeit

Freezer: 006529 - Leben

1.11 paperboy 2

Spielname: Paperboy 2

Hersteller: Mindscape (1990)

Genre: Action/Geschicklichkeit

Freezer: 0207F0 - Leben

1.12 paradox

Spielname: Paradox

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes: 1: START 35: ONOFF 69: BLACK

2: SPHERE 36: LIGHTS 70: ORDER

3: CIRCLE 37: SWAPPERS 71: SAD

4: TURKEY 38: WOTHE 72: AIRBALL

5: ROUND 39: GRIDLOCK 73: POTTY

6: LOGICAL 40: JELLY 74: JOCKY

7: TIME 41: GUTS 75: GOON

8: ELECTRIC 42: FALSE 76: YUK

9: FRIED 43: FLICK 77: THINAIR

10: ILLUSION 44: TOMB 78: SLOPP

11: QUAD 45: JUMPER 79: FOZZY

12: MARBALL 46: MEETBALLS 80: HA!

13: BALLSA 47: MULTI 81: HYPNO

14: ENIGMA 48: RADIUS 82: SHEEP

15: CHIPS 49: KEYHOLE 83: ROTATE

16: SOLVE 50: JOHNYBALL 84: KING

17: PUZZLE 51: REVERSE 85: EYEYE

18: FRY 52: SLIME 86: HORRID

19: BALLMAN 53: BEND 87: ZIPP

20: CHEATABALL 54: BACKSWAP 88: ABACUS

21: CLUE 55: COMPASS 89: CUBE

22: ONEWAY 56: OTHERSIDE 90: SNOOKY

23: MANIAC 57: BALLARIX 91: FLUSH

24: MOVABALL 58: INVIS 92: FANTASY

25: BALLANTICS 59: SCORE 93: EDGE

26: CLEVER 60: BALLIE 94: VODOO

27: TSC 61: POKE 95: DARKLORD

28: TERRIBALL 62: IRON 96: ZAPP
29: GRID 63: CAREBALL 97: GRIZZ
30: BIGGEST 64: SPHERIC 98: HEAT
31: KEYPUR 65: LOGICAL 2 99: FUSION
32: FAKES 66: LLAB 100: ANGEL
33: TRICKI 67: CHEEK
34: TIME OUT 68: BALLS

1.13 paradroid 90

Spielname: Paradroid 90

Hersteller: Hewson Consultants (1990)

Genre: Action

Cheats:

Im Titelbild folgende Tasten drücken

<F1> überraschung!

<F3> man kommt in das Options-Menü

1.14 parasol stars

Spielname: Parasol Stars

Hersteller: Ocean

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

Cheats:

Im Spiel "A WORD" oder "CYNIX" eingeben und die Tastatur ist mit den verschiedensten Cheats belegt:

<F1>-<F10> Wahl der Planeten

<X> ein zusätzlicher Planet

<1>-<7> freie Levelwahl

<L> ein Leben mehr

<Y> Stage Clear

<T> Smart-Bumm

<C> ein Credit mehr

<M> ruft Miracle (I-Star-Icon)

 Bonusrunde des Levels

<G> abgeschossene Gegner

<D> allesvernichtende Detonation

<A> Quit Stage

1.15 paciencen

Spielname: Patience

Hersteller: ?

Genre: ?

Tips:

STRATEGY

Auf 8 Feldern muß man die Karten so von dem Stapel sortieren, daß man es hinterher schafft diese Karten der Reihe nach abzulegen. Beginnend mit einem AS und endend mit einem KÖNIG. Diese Aufgabe erfordert eine gehörige Portion strategisches Denken; denn das Ablegen der Karten auf die acht Felder ist kein Problem, aber an die Karten, die man braucht, wieder heranzukommen schon.

WINDMILL

Ein Zwei-Paciencen-Spiel. Wiederum ist es möglich auf acht Felder Karten beliebig abzulegen, diesmal jedoch nur eine Karte pro Feld. Sind die Felder belegt, werden die übrigen Karten, die man zur Zeit nicht brauchen kann, auf "WASTE PILE" abgelegt. Auf dem Feld "ACE TO KING" beginnt man mit einem AS. Das +-Zeichen verrät uns das nun Karten von 2,3, usw. bis zum König einer Farbe dort angelegt werden müssen. Entgegengesetzt verhält es sich auf dem Feld "KING TO ACE", hier beginnt man mit einem KÖNIG und geht über DAME, 10, 9, usw. bis AS herunter. Natürlich wieder alle Karten einer Farbe. Hat man inzwischen ein Ablagefach wieder frei, kann man es mit einer Karte vom "WASTE PILE" - Feld neu besetzen.

FOURTEEN OUT

Bei diesem Spiel ist weder die Farbe noch die Reihenfolge entscheidend. Wichtig ist nur, sämtliche Karten von dem Spielfeld zu entfernen. Jede Karte hat einen Wert, z.B.: KÖNIG = 13, DAME = 12 und der BAUER = 11. Um aber Karten entnehmen zu können muß man mittels zweier verschiedener Karten die Punktzahl 14 erreichen. Also KÖNIG + AS, DAME + 2 oder BAUER + 3 usw..

KING ALBERT

Dieses Spiel bedient man nach den bekannten Solitaire-Regeln. Bsp: an einen schwarzen BAUER kann nur eine rote 10, an ein AS nur eine 2 dann eine 3 angelegt werden.

PATIENCE

Auch bei diesem Spiel muß man Karten einer Farbe in ihrer Reihenfolge zusammenbringen. Die Art der Vorsortierung kennen wir vom Solitaire:

SCHWARZ an ROT und ROT an SCHWARZ.

CASTLE

Hier gilt es acht Kartenstapel so abzubauen, daß sie hinterher geordnet nach Farbe und Reihenfolge auf den ASSEN liegen. Als Erstes muß man also versuchen an alle ZWEIEN heranzukommen. Ein Umsortieren innerhalb des Stapels ist nur folgendermaßen möglich: an eine KREUZ-9 kann nur eine KREUZ-8, dann eine KREUZ-7 angelegt werden. Dieses gilt auch für alle anderen Farben.

CLOCK

Sinn und Zweck dieses Spiels: die Karten in ihre bestimmten Boxen zu bringen. Nur wenn es einem gelingt als letzte Karte den KÖNIG in seine Box zu bringen, hat man gewonnen.

SNAP

?

SCORE LINE

Die Punktzahl auf den Würfeln ist horizontal oder vertikal in eine geschlossene 5-er Reihe zu bringen. Nachdem die Reihe voll ist, verschwindet sie und die Reihe ist wieder frei. Sollten die Reihen nun alle belegt sein und man bekommt keinen passenden Würfel dazu hat man 9X die Möglichkeit auf "FREE GO" den Würfel wegzudrücken.

EIGHT OFF

Wieder eine Solitaire-Variante. Man hat acht Ablagemöglichkeiten zum Sortieren, allerdings pro Feld nur eine Karte. Die vier ASSE unten links müssen also aufgestockt werden - KARO auf KARO..... AS - 2 - 3 - usw..

FLOWER GARDEN

Dieser "Blumengarten" wird ebenfalls nach den Solitaire-Regeln gespielt. Es bedarf also keiner Erklärung.

SIR TOMMY

Bei diesem Spiel stehen einem nur vier Ablagefächer zur Verfügung. Das Spielprinzip ist ähnlich wie bei Strategy. Die Karten können nach Belieben abgelegt werden, also weder nach Farbe noch nach Punkten.

TRAY

Tray ist ein Verschiebespielchen. Es erübrigt sich eine genaue Erklärung. Alle Buchstaben müssen nach diversen "Verschiebungen" in der richtigen Reihenfolge stehen.

1.16 Der Patrizier

Spielname: Der Patrizier

Hersteller: Ascaron (ehemals Ascon/1995)

Vertrieb: United Software

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 78 %

Sound: 56 %

Motivation: 78 %

Tips:

Sollte ein Schiff leicht beschädigt im Hafen anlegen, so empfiehlt es sich, alle Waren von Bord zu nehmen. Danach so viele Matrosen wie möglich anheuern und das Schiff zur Reparatur freigegeben. Die Mannschaft wird dabei nicht entlassen. Wenn das Schiff wieder seinen ursprünglichen Zustand erreicht hat, erhält man die kuriose Anzahl von -3 Lasten und man kann anschließend das nächstbeste Produkt anwählen (<ENTER>). Nun steht eine Kapazität von 0 Lasten zur Verfügung, was den geneigten Händler aber nicht davon abhält, das renovierte Schiff zu verkaufen. Von diese Aktion zeigt sich das Bankkonto besonders begeistert, schwillt es doch gleich um mehrere Millionen Taler an.

Bei der Versteigerung sollte man nach dem eigenen Gebot dreimal auf <LEFT MOUSE> drücken. Wenn man schnell genug war, ist die Auktion beendet und man erhält den Zuschlag.

Das Game sollte in Bremen begonnen werden. Dann nach Brügge fahren, einen Kredit aufnehmen und Wein einkaufen. Jetzt auf den Weg nach Bergen machen, den Wein losschlagen und entweder Tran oder Pelze mit nach Brügge nehmen. Wenn man immer diese Handelsroute wählt, schnellt die Zahl auf dem Bankkonto nach oben und man kann seine Position festigen.

In die Kirche gehen und das Weihwasserbecken benutzen. Dann spendet man sein gesamtes Kapital dem Klerus. Ist man nun im Minus geht man zum Kontor und sofort wieder zurück in die Kirche. Jetzt bekommt man von der Kirche ne Menge Geld, wenn man noch zweimal auf drückt.

Im eigenen Hafen Pfeffer kaufen und sofort wieder verkaufen.

Sobald man gefragt wird, ob man ein schnelles oder langsames Spiel möchte, klickt man "JA" an. Jetzt geht Ihr in den Kontor, und geht wieder raus. Darauf geht Ihr zur Werft obwohl Ihr kein Geld habt. In der Werft sucht Ihr euch ein Schiff aus , und klickt es an. Nun heuert Ihr 5 Leute an. Danach geht Ihr wieder in den Kontor und verreist irgendwohin. Kurz darauf bekommt Ihr ein zweites Schiff (eine KOGGE).

Lukrative Ruten :

Güter: Kaufen in : Verkaufen in:

Bier Brügge, Lübeck Nowgorod, Tönsberg

Eisen Malmö, Nowgorod, Ystad Bremen, Brügge, Lübeck

Fisch Bergen, Malmö, Tönsberg Hamburg, Lübeck
Fleisch Danzig, Riga, Stetin Brügge, Hamburg, Lübeck
Geschirr Brügge, Hamburg, Rostock Nowgorod, Visby
Getreide Danzig, Riga, Stetin Brügge, Hamburg, London
Hanf Danzig; Nowgorod, Riga Bergen, Brügge, Hamburg
Holz Malmö, Nowgorod, Riga Brügge, Lübeck
Honig Danzig; Nowgorod, Visby Bergen, Malmö, Tönsberg
Leder Danzig, Nowgorod, Riga Brügge, Lübeck
Pech Nowgorod, Visby Brügge, London
Pelze Bergen, Nowgorod, Riga Brügge, London, Lübeck
Pfeffer Bremen, Brügge, London Egal
Salz Brügge, Hamburg, London Danzig, Riga, Stettin
Tran Bergen, Nowgorod Brügge, Stockholm, Visby
Tuch Bremen, Hamburg Egal
Wein Brügge, Hamburg, London Lübeck, Stockholm, Visby
Wolle Nowgorod, Riga, Ystad Bergen, Stockholm, Tönsberg

1.17 The Pawn

Spielname: The Pawn

Hersteller: Magnetic Scrolls

Genre: Adventure

Hint:

Im Garten des Schloßes den Springbrunnen genau ansehen, man findet eine Münze mit der man bei Honest John einkaufen kann.

1.18 pegasus

Spielname: Pegasus

Hersteller: Gremlin

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Level Codes:

11 SCREECH

21 DRAGONFLY

31 BEEBOP

41 CELESTIAL

1.19 peg it

Spielname: Peg it

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelvodes:

Level 1: ----- 11: JUDIT 21: CREAM 31: FUTUR 41: BBURP 51: CHARL
2: NEXTT 12: PAULB 22: APHEX 32: CNALD 42: WINDY 52: COKER
3: THIRD 13: WASPF 23: RIVER 33: SYSTM 43: LOVER 53: COOKE
4: FOURT 14: SOAPY 24: HIGTR 34: BANKS 44: PEACE 54: COCKE
5: FIFTH 15: SWING 25: BULBR 35: SNOTT 45: LALAL 55: SYDNY
6: SIXTH 16: OOAD 26: QUART 36: GONGO 46: LADAL 56: RUGGS
7: SEVIE 17: MDMAS 27: TEDDY 37: MARYH 47: OHLLO 57: PINKK
8: HDJDF 18: HOUSE 28: NAANA 38: FARTS 48: FGHUY 58: PIGIE
9: KATHY 19: TRIPP 29: STEEE 39: TRUMP 49: BARAY 59: GARRY
10: BAZZA 20: AMOOG 30: DEORB 40: HJIOP 50: TANGO 60: ABLOT

1.20 pengo 2

Spielname: Pengo 2

Hersteller: ?

Genre: Geschicklichkeit

Cheats:

Gib als Passwort "CHEETAH" ein. Es erscheint eine Bestätigung und mit <HELP> kommst Du im Spiel in den nächsten Level.

Gib als Passwort "ULTIMATE" ein und Du kommst direkt zum Abspann.

1.21 pepsi

Spielname: Pepsi

Hersteller: Pepsi

Genre: Arcade / Geschicklichkeit

Test(s) zu diesem Spiel von:

Norman Schlegel

Screenshot:

1

1.22 pepsi_schlegel

Kurztest zum PEPSI Werbegame

Geschrieben von Norman Schlegel

Also hier hat sich ja Pepsi nicht gerade mit Ruhm beklekert! Dieses Spiel ist wirklich kein guter Werbeträger, obwohl man meinen könnte das bei mehreren Spielchen lange für Spielspaß gesorgt ist?! Ok-also im Hauptmenü kann man zwischen Spiel und Training wählen. Ich nehme mal das Spiel!...
...Geboten werden nacheinander mehr oder weniger schlechte Spielchen. Zum Beispiel steht man am Flußufer und muß über den Fluß indem man auf Baumstämme und Krokodile springt, oder man läuft vor drei Ölröhren hin und her und versucht die anfließenden Ölflecken aufzufangen. Zu den Spielchen brauch man eigentlich nicht mehr viel zu sagen, da sie irgendwann alle schon mal da waren, zB das mit der Flußüberquerung gabs schon am C64 mit nem Frosch!
Das einzig halbwegs! Gute an diesem Spiel ist die Grafik. Den Sound kann man aber schon wieder getrost vergessen! Also empfehlen kann ichs nicht gerade, da man mittlerweile schon auf dem Werbegamesector besseres erwarten kann! Wer aber dennoch ein paar Spielchen für Zwischendurch haben will kann hier ruhig zuschlagen.

1.23 perhelion

Spielname: Perhelion

Hersteller: Psygnosis

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Giese

Screenshots:

1

2

3

4

5

Sprüche-Tabelle:

01 09 17 25 33

02 10 18 26 34

03 11 19 27 35

04 12 20 28 36

05 13 21 29 37

06 14 22 30 38

07 15 23 31 39

08 16 24 32 40

Sprüche: Spell 01: 17,18 Spell 21: 03,04,24,39

Spell 02: 18,31,32 Spell 22: 17,19

Spell 03: 03,08,13,31 Spell 23: 19,23,35

Spell 04: 24,32 Spell 24: 11,28,37,38

Spell 05: 26,30,36 Spell 25: 20,32

Spell 06: 04,10,25,40 Spell 26: 13,17,28

Spell 07: 09,28 Spell 27: 02,05,24,33

Spell 08: 23,29,35 Spell 28: 07,36

Spell 09: 01,02,04,40 Spell 29: 19,28,36

Spell 10: 26,30 Spell 30: 01,05,06,18

Spell 11: 14,20,33 Spell 31: 11,18

Spell 12: 11,21,25,40 Spell 32: 10,28,35

Spell 13: 31,40 Spell 33: 01,29,32

Spell 14: 10,26,34 Spell 34: 32,34,36

Spell 15: 08,19,36,38 Spell 35: 04,05,12,15

Spell 16: 10,22 Spell 36: 15,36

Spell 17: 15,19,26 Spell 37: 09,33,38

Spell 18: 10,16,22,28 Spell 38: 21,30,33

Spell 19: 07,14 Spell 39: 28,33,40

Spell 20: 15,37,38 Spell 40: 16,17,21,27

1.24 perhelion_andreas

Zerbst,d.3.3.95

Perihelion

Eines der ungewoehlichsten Spiele im Genre Rollenspiel ist wohl das von Psygnosis entwickelte Perihelion. Es ist in Story, Gameplay, Grafik und Sound einmal etwas ganz anderes. Was aber nicht negativ sein soll, so sind zum Beispiel Grafik und Sound von hervorragender Guete.

Beginnt man nun mit dem Spiel, so muß man sich am Anfang eine Gruppe von sechs Charakteren zusammenstellen. Dies geschieht im Hauptbildschirm, wo man sich dann eine Rasse, den dazugehoehrigen Beruf und die Moral der jeweiligen Person aussuchen kann. Man unterscheidet hier zwischen sechs verschiedenen Rassen. So waeren da beispielsweise die Cyberner, eine Rasse welche bei einem Experiment zwischen kybernetischen DNA und menschlichen Elementen entwickelt wurde. Hat man irgentwann alle Personen kreiert, so geht man in den Ausruestungsbildschirm. Dort kann man saemtliche Ausruestungsgegenstaende betrachten, austauschen und einsetzen. Hat man sich nun ausreichend gewappnet, so wendet man sich nun den ueberirdischen Kraefte zu. Man geht also in den Psi-Kraefte-Bildschirm. In diesem Bildschirm kann man die Leute, welche solche Kraefte haben, mit den noetigen Zauberspruch ausstatten. Hat man jetzt alles beisammen, so kann das Spiel endlich losgehen. Als erstes bewegt man sich dazu auf einer Weltkarte zu der jeweiligen Gegend, die gerade passierbar ist. Es ist immer nur eine Gegend anwaehlbar. Die anderen lassen sich nach Loesung des dortigen Raetsels anwaehlen. Betritt man nun einen Ort, kann man jetzt im Bewegungsbildschirm umherwandern, Tueren oeffnen oder Gegenstaende untersuchen und aufheben. Sollte man waehrend seiner Reise auf ein Netzwerk stoßen, so kann man sich dort via Computer und entsprechendem Code einklinken. Jetzt kann man dann aus den einzelnen Dateien wichtige Informationen entnehmen, mit anderen Leuten sprechen, Personen scannen oder Gegenstaende analysieren lassen.

Natuerlich ist in diesem Spiel auch eine Kampfsequenz eingebaut. Trifft man also im Spiel auf jemanden, der einem nicht freundlich gesinnt ist, so schaltet man um in den Kampfbildschirm. Hier wird jetzt rundenweise gezogen. Ist man jetzt mit einem seiner Mannen am Zug, so kann man sich bewegen, verteidigen oder angreifen. Bei Angriff oder Verteidigung kann man sich aussuchen, ob man Psi oder normale Waffen anwenden will.

Fazit: Das Spiel weiß aufgrund seiner hervorragenden Grafik, dem Sound und der nach einiger Einarbeitungszeit einfachen Handhabung auf lange Zeit zu begeistern.

Andreas

1.25 peter beardsleys soccer

Spielname: Peter Beardsleys Soccer

Hersteller: ?

Genre: Sportspiel

Hint:

Wenn du den Ball hast, solltest du den Feuerknopf gedrückt halten, und niemand kann dir den Ball wieder abnehmen.

1.26 petersquest-forthelove

Spielname: Peters Quest

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Difficulty: EASY

Mit diesem Tip kann man beliebig viele, in diesem Spiel sehr begehrte, Münzen sammeln. Allerdings sollte man es nicht übertreiben, denn bei einer bestimmten Anzahl an Münzen verwandeln sich diese "nur" in ein Extraleben. Als erstes sollte man sich bis Level 3 hervorgekämpft haben. Da hüpf man auf die 10. Plattform von links. Hier ist ein Extraleben verborgen, welches man durch einfaches ducken zum Vorschein bringt (genau wie bei den Münzen) Außerdem sind in dem Raum noch 4 Münzen welche man wie das Extraleben einsammelt. Vorsicht! Zwei Plattformen verschwinden nach der Duck-Aktion. Nachdem wir den Level abgegrast haben begehen wir eine Art "Selbstmord" (z.B. gegen Igel springen oder in eine Schlucht stürzen - jedoch nicht über <ESC> !) Jetzt beginnen wir das Level nochmals und sammeln wieder Münzen und Leben ein, die komischerweise nicht verschwunden sind. Da man das Leben gesammelt hat und nachher eines verliert, gleicht sich die Anzahl der Leben wieder aus, die Münzen sind aber nach wiederholten Anfang des Raumes (Level) enthalten. Man kann also beliebig viele Münzen sammeln ohne das man ein Leben verliert.

Spielt solange bis Ihr 45 (oder mehr) Münzen habt, und beendet den Level indem Ihr alle Herzen findet.

Kauft Euch dann:

Porc. Immunity 20 Coins

Rocket Pack 25 Coins

Die beiden wirksamsten Waffen. Durchspielen sollte jetzt nicht mehr allzu große Probleme bereiten.

1.27 pga tour golf

Spielname: PGA Golf

Hersteller: Electronic Arts Sports

Genre: Sportspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Hint:

Wer unpassenden Wind hat, der sollte im oberen Menü seine Bilanz über die besten Schläge einsehen und der Wind dreht sich kurz darauf.

1.28 pga_lübke

PGA European Tour Thema: Golfsimulation

Hersteller: Electronic Arts / Ocean

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 1,2 MB)

Umfang: 2 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-4

+: realistisch

-: wenig Soundkulisse

Bem.: bis heute bestes Golfspiel, sehr empfehlenswert

1.29 phantasia 3

Spielname: Phantasia 3

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Wenn du dein Gold hinterlegen willst,fragt man dich,wieviel es denn sein soll.Tippe hier "9999999" ein,und dein Konto geht auf 27.009 Dollar hoch.

1.30 phantasy star 2

Spielname: Phantasy Star 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Hints:

Der Recorder befindet sich im Biosystem Lab im vierten Level oben rechts. Dort sind auf der Karte vier grüne Quadrate eingezeichnet, das unterste ist der Recorder, er unterscheidet sich nur geringfügig von den anderen Quadraten.

Den Spruch Megid erhält man mit dem Anstieg der Erfahrung und erst kurz vor dem Finale. Start Mist und Moon Dew kann man nicht kaufen, wohl aber in den Dungeons finden. Sobald Shir Level 10 erreicht hat, geht man mit ihr mehrmals in den Toolshop auf Mota. Irgendwann verschwindet sie, und man muß sie daheim wieder abholen. Mit etwas Glück hat sie dann Star Mist im Inventar.

Während der Kämpfe sollte man die Personen wie folgt einteilen: Nei-Verteidigung, Rudo-Erfahrung, Amy-Angriff. Jetzt nacheinander rechts, links, hoch, runter drücken, und die Feinde explodieren von alleine.

1.31 pharaohs curse

Spielname: Pharaohs Curse

Hersteller: ?

Genre: ?

Levelcodes:

Level 2: SPHINX

3: RAIDER

1.32 phoenix fighters

Spielname: Phoenix Fighters

Hersteller: Alive Mediasoft

Genre: Action

Test(s) zu diesem Spiel von:

Kilian Servais

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

1.33 phoenixf_kilian

Phönix Fighters-Altes Spielprinzip neu aufgelegt

Phönix Fighters

Jetzt halte ich das Endprodukt in den Händen und bin skeptisch, was ich von dem Spiel halten soll. Nur alzu sehr ruft sich der Nachgeschmack der völlig indiskutablen Demoversion bei mir in Erinnerung. Ob die Vollversion was taugt, wird dieser Test zeigen.

Was zuerst geklärt werden sollte....

Geliefert wird Phönix Fighters in einer CD Jewel Case auf einer selbstgebrannten CD. Das Titelbild (Screenshot) sieht auch noch ganz nett aus und macht Lust auf mehr. Aber schon nach dem Einlegen der CD, überkommt mich der erste Schauer: Auf der CD befinden sich noch nichtmal 3 MB an Daten! Sprich: Das eigentliche Game hätte man auch bequem auf Diskette ausliefern können. Na ja, als ob das noch nicht genug wäre: Die Systemvoraussetzungen sind ebenfalls eine Witz: Ein Pal Monitor (läuft aber auch mit Picasso IV), eine 68000 CPU (bzw. einen 68020 für einige Verbesserungen), 1 MB Ram, KS 1.3 und natürlich ein CD Laufwerk. Das Spiel hätte also auch vor zehn Jahren erscheinen können (mal abgesehen vom CD Laufwerk; aber 3 MB kriegt man auch auf Diskette unter) und selbst damals wäre es wohl gnadenlos zerrissen worden.

Das Spiel an sich

Es wird sicherlich einige geben, die mit dem Namen Phönix Fighters nicht viel anfangen können. Ok, bei Phönix Fighters handelt es sich um ein Spiel im Stil von Gravity Force oder Thrust. Im Spiel ist der Spieler einer der elitären Phönix Fighter Piloten, der jede Menge gefährliche Missionen mit Hilfe seines Raumschiffes meistern muss. In der Praxis sieht das so aus, daß ihr ein Schiff bekommt und damit bestimmte Aufgaben erledigen müsst (Gegner zerstören, Waren von A nach B bringen, bestimmte Strecken fliegen etc.). Was sich in der Theorie noch recht einfach anhört, wird in der Praxis zu einem unglaublich schwierigen Unterfangen: Dein Raumschiff unterliegt in Phönix Fighters allen Gravitationsgesetzen und ist mehr als nur schwierig zu steuern; selbst wenn man langsam fliegt. Zwar kommt man nach einer gewissen Einarbeitungsphase etwas besser mit der Steuerung zurecht, aber das ganze ist trotzdem immer noch viel zu schwierig bzw. teilweise auch zu schwammig. Das Problem, daß damit verbunden ist, liegt auf der Hand: Ihr habt zwar einen Schutzschild, nur ist dieser leider sehr schwach (und damit meine ich wirklich schwach!). Wenn man mit einer Wand oder sonstigen Gegenständen kollidiert (was häufig vorkommt), wird dem Spieler Energie abgezogen und nicht selten explodiert das Raumschiff dann endgültig. Es gibt zwar die Möglichkeit, sein Raumschiff reparieren zu lassen (oder auch neue

zu kaufen), aber das Geld dafür will erstmal verdient sein (=> Mission erfüllen oder die in den Leveln verstreuten Münzen aufsammeln). Das Spielprinzip dürfte also klar sein (hoffe ich mal...).

Grafik & Sound

Wow, laut Verpackung sollen 128 Farben auf dem Bildschirm zu sehen sein und das bei 50 FPS. Bei der armseligen Grafik verwundern mich die 50 Frames Per Second nicht sonderlich, aber das sich 128 auf dem Schirm befinden sollen, halte ich für eine derbe Übertreibung. Die Grafik ist dermaßen schlecht, daß man sich fragt, in welchem Jahr man sich befindet. Zu Zeiten des C 64 wäre die Grafik als passabel durchgegangen, aber selbst zu A500 Zeiten hätten sich die User halb schlapp gelacht. Und heute? Heute kann man darüber nicht mal lachen, da es anscheinend immer noch Firmen gibt, die meinen, solche "grafischen" Ergüsse auf die Amiga User loszulassen. Es ist schon traurig, daß es 1999 immer noch solchen Mist auf dem Amiga zu bewundern gibt (kein Wunder, daß sich PC User kaputt lachen).

Wer sich jetzt auf einen gelungenen Sound gefreut hat, wird ebenso enttäuscht werden: Neben einem total banalem Menüsound (den auch ein 2 jähriges Baby besser hingekriegt hätte) gibt es im eigentlichen Spiel nur diverse Geräusche (Motor, Schüsse und ein "bing" wenn man einen Gegenstand einsammelt) zu hören. Es liegt somit auf der Hand, daß auch der Sound alles andere als gut ist und das Spiel in keinsten Weise retten kann. Vielmehr passt sich die Qualität des Sounds dem der Grafik an - mehr muss dazu wohl nicht mehr gesagt werden.

Optionsvielfalt

Wenigstens wird an Spielmodi einiges geboten:

- * Ein Spieler Missionen
- * Zwei Spieler Missionen
- * Gate Races
- * Gem Races
- * Dog Fights

Das ist an sich lobenswert, wird leider nur durch die total bekloppte Steuerung und dem herben Schwierigkeitsgrad zunichte gemacht. Bei den Dog Fights geht es zum Beispiel darum, den Mitspieler mit seinem Raumschiff (und dessen Schusswaffen) zu zerstören. Dazu kommt es leider nur sehr selten, da meistens einer der Spieler zuvor ohne Gegnereinwirkung das zeitliche segnet. Und das kann es ja wohl auch nicht sein. Es ist somit auch nicht weiter verwunderlich, daß überhaupt kein Spielspaßaufkommen will; weder alleine noch zu zweit. Da helfen dann auch die 200 Missionen nicht weiter, denn ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß es dermaßen verrückte Spieler gibt, die das Game durchzocken werden.

Das einzigst positive an dem Game ist die Unterstützung des Multitaskings, so daß gepeinigste Tester wenigstens noch auf die schnelle & unkomplizierte Weise Screenshots von diesem "Folterinstrument" (gemeint ist Phönix Fighters) machen können....

Extras auf der CD:

Neben einem Installer für Festplatten (ausser hilflosen Testern wird es wahrscheinlich niemanden geben, der sich so einen Schrott auf die Platte kopiert) gibt es noch eine englische AmigaGuide Datei, die äußerst knapp gehalten wurde. Zusätzlich gibt es noch einen Level Editor (der aussieht, als wäre er unter OS 1.2 programmiert worden), mit dem man sich eigene Levels schaffen kann. Aber auch das eigene Schaffen von Leveln ist, dank der Limitierungen durch den Editor, eine Aufgabe, bei der kein Spaß aufkommen will. Und als krönenden Abschluss gibt es noch einen (!) Font, der auf den Namen "MyLowRes Font" hört. Kein weiterer Kommentar....

Fazit

Das Game ist der letzte Schrott. Das könnte man jetzt so stehen lassen und es würde treffend das auf den Punkt bringen, was ich über das Game denke (und so wird es sicherlich jedem gehen, der Phönix Fighters besitzt). Es gibt daran auch gar nichts schönzureden und Alive Mediasoft kann ich dringend empfehlen, solchen Mist zu unterlassen. Selbst 99 % der PD Spiele haben ein höheres Niveau (grafisch & soundtechnisch gesehen) und machen sogar noch Spass. Mit so einem Dreck (sorry für diese Formulierung) schadet man dem Amiga nur. Wenn sich Alive Mediasoft dann noch über geringe Verkaufszahlen beschwert, wundert mich überhaupt nichts mehr. Tut mir nur einen Gefallen: Macht einen weiten Bogen um Phönix Fighters!

Info & Bewertung

Anbieter Alive Mediasoft

Preis 40-50 DM

Genre Action Game

Vergleichbar mit Gravity Force

Fazit: 0 %

Kilian "The Bruce" Servais

1.34 photon storm

Spielname: Photon Storm

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Das Spiel wird pausiert und man tippt " YOUR-MIND-IS-MY-ASHTRAY " ein.

Nach verlassen der Pause ist man unverwundbar!

1.35 pinball dreams

Spielname: Pinball Dreams

Hersteller: 21st Century Entertainment / Digital Illusions (1992)

Genre: Flippersimulation

Freezer: 009E02 - Kugeln (IGNITON)

009E11 - Kugeln (STEEL WHEEL)

009F39 - Kugeln (BEAT BOX)

009ECD - Kugeln (NIGHTMARE)

1.36 pinball fantasies

Spielname: Pinball Fantasies

Hersteller: 21st Century Entertainment / Digital Illusions (1993)

Vertrieb: Rushware

Genre: Flippersimulation

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 76 %

Sound: 78 %

Motivation: 81 %

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

Cheats:

Vor Spielbeginn eingeben:

EARTHQUAKE Rütteln wird nicht mehr mit einem "Tilt" bestraft

EXTRA BALLS 5 Bälle pro Spiel

VACUUM CLEANER löscht alle Einträge in den Highscores

FAIRPLAY

DIGITAL ILLUSIONS Unendlich Kugeln

THESILENTS

ANDREAS

FREDRIK

ULF

MARKUS

HIGHLANDER

TECHSTUFF

Hint:

Man spielt wie immer. Ist man beim dritten Ball angekommen, gibt es zwei

Möglichkeiten:

1. Man schickt den dritten Ball ins Spiel und hämmert dann ein paarmal auf <SPACE>.

2. Man spielt erst ein paar Punkte heraus und gibt dann <SPACE> ein paar Schläge.

Erst ertönt eine andere Musik und man kann die Worte TILT lesen. Darauf geht der Ball verloren. Aber nun kann man das Spiel mit drei neuen Bällen weiterspielen und der bereits erhaltene Punktestand wird erhalten.

1.37 pinballfanta_lübke

Pinball Fantasies Thema: Flipper-Simulation

Hersteller: 21st. Century

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 3,2 MB)

Umfang: 4 Disketten, dt. Anleitung

(auch als ECS-Version erhältl.)

Spieler: 1-8

+: gute Grafik, guter Sound

-: hat nicht die Klasse von

Pinb. Illusions

Bem.: für den Fan von Flipper-Simus

empfehlenswert

1.38 pinball fantasies cd

Spielname: Pinball Fantasies CD32

Hersteller: 21st Century Entertainment / Digital Illusions

Vertrieb: Rushware

Genre: Flippersimulaion

Hint:

Wenn man sichergehen will, immer den Extraball zu bekommen, drücke sofort den roten Knopf wenn der dritte Ball ins Aus geht.

Falls dieses nicht funktionieren sollte gilt folgendes: Wenn man den letzten Ball verliert steht oben eine Zahl. Drücke den gelben Knopf genauso oft.

Cheats:

So fern man eine Tastatur hat, sollte man folgendes eingeben:

"extra balls" zwei Extrabälle

"gravity" Ball reagiert ultrasensibel auf die Gravitation

1.39 pinball illusions

Spielname: Pinball Illusions

Hersteller: 21st Century Entertainment / Digital Illusions (1994)

Genre: Flippersimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke (Kurztest)

Christian Heid

Mayday

1.40 pinballillu_lübke

Pinball Illusions Thema: Flipper-Simulation

Hersteller: 21st. Century

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 3,3 MB)

Fast-RAM wird unterstützt

Umfang: 4 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-8

+: tolle Grafik und Sound-FX,

sehr realistisch

-: ---

Bem.: sehr empfehlenswert

1.41 pinballillu_heid

Pinball Illusions

Nun denn, los gehts!

Nach Pinball Dreams und Pinball Fantasies kam im November 1994 der dritte Teil der Flipperserie von Digital Illusions und 21th Century heraus, er trägt den wunderschönen Namen Pinball Illusions und läuft nur auf AGA-Amigas.

Außerdem ist er der erste der drei Teile, der auf die Festplatte installiert werden kann - eine wichtige Neuerung. Erstmals ist auch ein MultiBall-Modus dabei, von dem im Spiel auch fleißig Gebrauch gemacht wird. Für ihn mußte ein gerade noch verschmerzbares Opfer gebracht werden - es sind nur noch drei statt vier

Flippertischen vorhanden.

Alle sind mit bis zu acht Spielern absolvierbar, von denen jeder drei Bälle zur Verfügung hat.

Die Grafik der drei Tische ist ebenso excellent wie die Soundeffekte, lediglich die Musik geht - wie in den Vorgängern - relativ schnell auf die Nerven, und ist leider nicht abschaltbar.

Auf der Punkteanzeige am oberen Ende der Tische, die sich wieder durch ein turboschnelles Scrolling auszeichnen, kann man - und das ist neu - kleine Unterspiele absolvieren.

Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, die Flipper im Hi-RES-Modus zu spielen, wodurch der gesamte Flipper auf einem Screen Platz hat - praktisch beim Multi-Ball.

Nun aber zu den Flippern im Einzelnen:

1. Law and Justice

In diesem Flipper, hauptsächlich in blau gehalten und mit mehreren Rampen ausgestattet, spielt man einen Cop der Zukunft.

Wie in allen anderen Flippern sammelt man die meisten Punkte durch das Aktivieren von sogenannten "Modes", bei denen es meist darum geht, innerhalb von 60 Sekunden diverse Rampen oder Bumper so oft wie möglich zu treffen - dabei kann man im Idealfall bis zu 200.000.000 Punkten abstauben, wodurch sich auch die sehr hohen (1.000.000.000 Punkte) High-Score-Vorgaben erklären.

Law and Justice ist der für den Pinball Illusions-Anfänger einfachste Flipper.

2. Babewatch

Schon der Name des Flippers erinnert an Baywatch - jene schreckliche Serie mit David Haselhupf.

Wußtet Ihr übrigens schon, daß sie mit 1.000.000.000 Zuschauern pro Folge die meistgesehene Serie der Welt ist da sieht man mal wieder - shit sales!

Zurück zum Flipper, der ist übrigens ziemlich anspruchsvoll. Hier geht es um California Beach Lifestyle - komplett mit Bodybuilding, Casino, Music Box & McDrive. Anfangs gefiel mir der Tisch überhaupt nicht, jetzt mag

ich ihn allerdings schon mehr als Law and Justice.

Hier ist die Musik deutlich besser als bei den anderen, und wenn man oft genug einen bestimmten Bumper trifft, darf man sogar einen von drei Klassikern (zum Beispiel "Blue Moon") aus der Music Box auswählen.

3. Extreme Sports

Der Übersichtlichste der drei Tische, mit insgesamt nur vier Rampen. Trotzdem der meiner Ansicht nach spaßigste, vor allem wegen der sechs(!) verschiedenen

Modes. Bei diesem Flipper geht es, wie der Name schon sagt, um Extremsportarten

wie Bungee Jumping, Freeclimbing oder - die Krönung des Flippers - Iron Man.

Beim Iron Man spielt man mit zwei Bällen, und für jede Sekunde, die alle beide im Spiel bleiben, bekommt man Punkte dazu. Das mag jetzt zwar einfach klingen, ist es aber wirklich nicht.

Fazit

Pinball Illusions macht unheimlich viel Spaß, die Motivation, alle Highscores zu brechen, ist riesengroß. Das Spiel ist gegenüber Pinball Fantasies deutlich schwerer geworden, das ist aber nicht unbedingt ein Nachteil.

Meiner Ansicht nach ist Epic Pinball auf der MS-Dose viiiiiieel schlechter!

Und nur der Bewertungskasten nach Joker-Vorbild:

Pinball Illusions (Digital Illusions / 21th Century)

Flipper-Sim

GESAMT: 93%

Grafik: 92%

Animation: 91%

Musik: 62%

Sound-FX: 81%

Handhabung: 90%

Dauerspass: 95%

Schwierigkeit: Für Geübte

Speicherbedarf: 2MB

Disks: 4

Zweitfloppy: JA

Festplatte: JA

Speicherbar: Highscores

Christian Heid

1.42 pinballllu_mayday

Jawollja! Gambler aufgepasst:

Wiedermal könnt ihr euch die Spielhöhle auf den Bildschirm von eurem Amiga holen!

Digital Illusions und 21st Century Entertainment haben den 3ten Teil der übergenialen "Pinball" Serie (für das (sagt man jetzt eigentlich "der" oder "das" CD32?? Ich bitte um eine Richtigstellung!!)

CD32 veröffentlicht. Selbstverständlich ist es auch auf einem A1200 oder A4000 mit CD-ROM lauffähig!

In der Packung befindet sich zwar kein Manual, aber dafür ist die komplette Anleitung in deutscher Fassung im Spiel als Menüpunkt inkludiert.

Nach dem Einlegen der CD gibts erstmal einen tollen Vorspann zu bestaunen, der mit schönen Bildern und toller Musik, die Geschichte der Serie erzählt sowie die Credits an den Mann bringt.

Und schon findet ihr euch im Hauptmenü wieder.

Ihr könnt euch das Manual durchlesen, einen der 3 Flipper (Der vierte soll, so sagt man seit einem Jahr, nachgeliefert werden. An der DOSe ist er allerdings schon erschienen.) auswählen oder die Highscores inkl. ein kleiner Text, der über den Flipper informiert, beglotzen.

Folgende Flipper stehen zur Auswahl:

Pinball Illusions CD32

Law´n´Justice

Hier gehts um die Verbrecherjagd der Zukunft. Auf dem Tisch sind jedemenge Cops, Verbecher und alles was dazugehört abgebildet.

Hier könnt ihr mit wenig Arbeit viel Punkte ergattern ---> 200.000.000 sind da kein Einzelfall!!

Untermalt ist das Geschehen von coolen Synthie Tracks die richtige Zukunfts Stimmung verbreiten.

Babewatch

Als nächstes folgt der Strandbesuch mit ein paar Bikinimädels (Baywatch lässt grüßen...LECHZ!!!!) und einem Casino sowie das typische Vergnügen , das man am Strand halt so hat.

Meiner Meinung nach ist das der schwerste Flipper. Nur mit Geduld und Können, werdet ihr hier einen Highscore schaffen!

Hier gibts nebenbei tolle Songs, die sich in jeder JukeBox am Strand von Hawai machen würden. Fast meint man bei den BeachSongs, in der

Nähe zu sein!

Extreme Sports

Diesen Table hat man den Extrem Sportarten wie Bungee Jumping u.ä. gewidmet.

Er stellt so das Mittelding zwischen 1&2 dar, somit ist wirklich für jeden was geboten.

Passen zum extremen Themengebiet gibts klasse Trash Metal Songs, die die Atmosphäre zum kochen bringen!

Also hab ich mal losgelegt.

Zuerst fällt einem die sensationelle Grafik ins Auge: Selten sah ein Flipper so bunt aus! Bald kann man echt nicht mehr zwischen echt und Spiel entscheiden!!!

Auch die Kugel hat eine Renovierung erfahren ---> Sie ist jetzt mit einem schicken Glanzeffekt versehen worden.

Ebenfalls neu ist die Musik. Sie kommt direkt von CD und ist mit Abstand der beste Soundtrack, denn ich jemals bei einem Videogame gehört habe!

Neuerungen:

Endlich gibt es auch einem Multiball Modus! Dazu wird der Tisch in einen High Res Screen gequetscht, so daß er komplett auf einen Bildschirm passt. Leider flackert das ein bißchen, aber mit einem Multiscan Monitor oder einem Flickerfixer (leider bis jetzt nur für A4000) kann Abhilfe geschaffen werden.

Man kann übrigens jederzeit zwischen den beiden Auflösungen wechseln!

Aber was gibts denn noch?

Nun ja, wenn euer Ball gleich nach dem Herausschleudern im Aus landet, kriegt ihr freundlicherweise einen Extraball spendiert! Klasse!

Außerdem könnt ihr jetzt auch von Links und Rechts rütteln, allerdings nicht zu oft sonst heißt es TILT!

Auch die High Score Anzeige wurde erweitert. Dort finden jetzt viel mehr Grafik Spielereien statt.

Und zu allerletzt gibt es jetzt auch kleine Missionen, die man erfüllen muß, um einen MegaBonus zu erreichen.

Zum Beispiel innerhalb 60 Sekunden alle Rampen treffen o.ä.!

Kritik:

Ich frage mich, warum man nicht alle Musiken auf CD gepresst hat.

Denn Intro und MainMenü Musik sind immer noch Amiga Sounds... :-)

Und leider erkennt man deutlich, daß bei den CD Liedern keine echten Instrumente benutzt wurden. Alles kommt vom Keyboard...das klingt dann irgendwie "künstlich".

Noch was ?? Nö! Das ist ja mal was!

Fazit:

Also hier hat man wirklich ein klasse Game released! Es ist so fesselnd und faszinierend - Da zerrupft man schonmal sein Kissen, wenn ein Ball ins Aus flutscht! ;)

Und wenn dann ein paar Kumpels da sind ---> Es kann mit bis zu 8 Playern gezockt werden!

Außerdem wurde die Steuerung überraschend gut auf das Joypad übertragen. Zur Not kann man auch mit dem Keyboard zocken.

Wertung:

Grafik: 90%

Animation: 80%

Musik: 90%

Sound FX: 85%

Handhabung: Joypad: 90% Keyboard: 80%

Spielspaß: 95%

Gesamt: 90%

HD: Ja (keine CD Musik)

Deutsch: Manual

Speicherbedarf: 2MB

Speicherbar: HighScores

Preis: 60DM (z.B. Cross)

Ich rate euch: ---> KAUFEN!

Mehr kann ich jetzt nicht schreiben...muß noch nen neuen Highscore aufstellen! :-))

1.43 pinball magic

Spielname: Pinball Magic

Hersteller: Loricel (1991)

Genre: Flippersimulation

Cheat:

Wenn die "Tür" mal offen ist, braucht man nur noch <F4> zu drücken, um in den nächsten Level zu kommen.

1.44 pinball mania

Spielname: Pinball Mania

Hersteller: 21st Century Entertainment / Digital Illusions (1995)

Genre: Flippersimulation

Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübke

1.45 pinballm_lübke

Pinball Mania Thema: Flipper-Simulation

Hersteller: 21st. Century / Spidersoft

Hardware: AGA mind. 2 MB,

HD möglich (ca. 2 MB)

Umfang: 3 Disketten, dt. Anleitung

Spieler: 1-8

+: schöne Verpackung

-: schlechtes Gameplay, kaum

spielbar

Bem.: bloß die Finger davon lassen

1.46 pipe dream

Spielname: Pipe Dream

Hersteller: ?

Genre: ?

Paßwörter:

Level 2: HAHA 4: REAP 6: GROW 8: YALI

3: GRIN 5: SEED 7: TALL

1.47 pipe mania

Spielname: Pipe Mania

Hersteller: Empire

Genre: Geschicklichkeit

Paßwörter: GRIP,TICK,DOCK (DUCK ?),OOZE,BLOB,BALL,WILD.

1.48 pipeline

Spielname: Pipeline

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 Fold

2 Tear

3 Duct

4 Eyes

5 Peas

6 Pods

7 Eggs

1.49 poing

Spielname: Poing

Hersteller: ?

Genre: Geschicklichkeit

Screenshots:

1

2

3

Hint:

Zum geheimen Leveleditor kommt man mit <LEFT SHIFT>+<[>. Dort könnt Ihr dann <?> drücken, worauf der Editor weitere Hinweise gibt.

1.50 Pipeline 2 & 3

Spielname: Pipeline 2 & 3

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Spiel <FIRE> und <HELP> gleichzeitig gedrückt, befördert einen in den nächsten Level.

1.51 pirates

Spielname: Pirates

Hersteller: Microprose (1989)

Genre: Strategie

Screenshot:

1

Komplettlösung

Hints:

Probleme bei Inbesitznahme von Städten? Normalerweise muß man immer die Lauf bzw. Schiffssequenzen durchstehen. Mann kann aber auch direkt zur Schwertsequenz übergehen, wenn man von Land aus angreift, indem man ganz knapp an der Küste in die Stadt geht.

Wenn man gegen eine große Überzahl kämpft, keine Panik bekommen,

Longsword wählen und die schwere Attacke wählen (<FIRE> und nach links oben).

Es kann zwar sein, daß wir bis auf einen Mann geschlachtet werden, jedoch

werden wir gewinnen, dann einfach SEND A PRIZE CREW anwählen und man hat wieder genug Piraten.

1.52 pirates_komp

Komplettlösung - PIRATES

Sich bei den Gouverneuren beliebt zu machen, ist immer gut. Also alle Aufträge von ihnen annehmen. Ihr könnt ihre Feinde bekämpfen, Piraten fangen und vieles mehr. Gefangene Piraten am besten sofort gegen Lösegeld freilassen, irgendwann gehen sie sowieso flöten, und dann habt Ihr kein Geschäft gemacht. Außerdem ist es wichtig, daß man genau weiß, wer mit wem im Kriegszustand liegt, damit man nicht die falsche Seite angreift. Schnell ist man sonst in Ungnade gefallen. Auf einen Adelstitel kann man dann lange warten. Zu den Töchtern der Gouverneure immer besonders galant sein, sie geben einem später wichtige Hinweise. Um militärische Ränge zu ergattern genügt es, wenn man feindliche Städte angreift. Einen Adelstitel bekommt man erst, wenn man eine Festung für die Nation des jeweiligen Gouverneurs erobert oder viele feindliche Orte stürmt. Die begehrten Handelswaren bekommt man entweder durch Entern oder Plündern von Schiffen oder durch geschicktes Einkaufen in armen Städten.

John Hawkins und der Kampf von San Juan de Ulua

Handel oder Überfall? Das ist die Frage. Handel ist wesentlich schwieriger, da

- man nur ein langsames Schiff besitzt,
- man nur die kleineren spanischen Städte bereist sind und die großen spanischen Festungen versperrt bleiben
- man durch Handel nur einen kleinen Gewinn erzielt, die große Mannschaft aber nur ungerne auf die Heuer wartet.

Habt Ihr Euch trotzdem zum Handeln entschieden, sind der " skill at navigation " und der " skill at fencing " besonders wichtig. Eure Waren solltet Ihr nur nebenbei verkaufen. Da Ihr aber eine relativ große Mannschaft verfolgt, bieten sich besonders die kleinen spanischen Städte als sichere Beute an. Allgemein gilt, je größer die eigene Mannschaft, je besser ihre Moral und je kleiner die feindliche Truppe, desto größer sind Eure Chancen. Wenn die Matrosen unglücklich oder gar verärgert sind, sollte man auf keine Fall einen Hafen anlaufen. Es muß damit gerechnet werden, daß die Mannschaft desertiert.

Francis Drake und der Silver Train

Anfangs solltet Ihr Euch eingehend mit dem Handel beschäftigen und Euer Vermögen mehren. Später sind dann Überfälle die lukrativere Einnahmequelle. Deshalb solltet Ihr auch den " skill at fencing " nicht entgehen lassen. Auf den " skill at navigation " könnt Ihr diesmal verzichten, da Euch die Mannschaft auch längere Seefahrten nicht übelnimmt. Trotz der Geduld der Mannschaft sollte man sich Schätze und andere Wertsachen niemals entgehen lassen. Da Ihr anfangs nur über eine kleine Mannschaft verfügt, ist es ratsam, zu Beginn des Spiels nur die

nördlichen Städte anzugreifen. Anschließend solltet Ihr die französischen und englischen Stützpunkte auf den Bahamas anlaufen und dort die gestohlenen Waren verkaufen. Jetzt könnt Ihr Euch auch eine größere Mannschaft zulegen. Habt Ihr diese Tour ein paarmal gemacht, könnt Ihr Euch in südliche Gefilde wagen und dort die reichen Städte überfallen. Achtet aber darauf, daß Eure Mannschaft für diese lange Reise gut ausgerüstet ist. (Viel Beute, viel Verpflegung und gute Stimmung).

Piet Heyn und die Treasure Fleet

Da Ihr über eine große Streitmacht verfügt, könnt Ihr alle Städte angreifen. Nur um die großen spanischen Städte sollte Ihr noch einen Bogen machen. Die sind erst dran, wenn die Mannschaft groß genug ist. Hier sind die Voraussetzungen sehr gut. Ihr verfügt über gute Schiffe und eine relativ bescheidene Mannschaft. Ihr könnt Land- und Seegefechte führen, Handel treiben und schmuggeln. Lauft in keinen Hafen ein, wenn die Mannschaft unzufrieden ist - eine Meuterei ist sonst unvermeidbar.

La Ollonais und die Plünderung Maracaibos

Ihr habt die Führung aber eine Horde blutrünstiger und geldgieriger Seeräuber. Deshalb müßt Ihr so schnell wie möglich Beute machen, sonst geht es Euch an den Kragen. Nur ein einziger Fehlschlag und die Bande meutert. Ist Holland mit Frankreich verbündet, solltet Ihr die Engländer bekämpfen. Auch Spanien ist als Beute nicht zu verachten, die Franzosen sind auch mit ihnen verfeindet. Niemals mit einer unzufriedenen Mannschaft in einen Hafen einlaufen. Handeln und schmuggeln wann immer sich die Gelegenheit bietet.

Henry Morgan, der Pirat des Königs

Da es bei dieser Expedition nicht ganz so kriegerisch zugeht wie bei den anderen, ist der Handel (mit Holland) empfohlen. Die eigenen Leute sollten etwa 750 Mann stark sein. Dann könnt Ihr jede Stadt einnehmen. Da Frankreich mit Spanien verfeindet ist, ist es ratsam, nach einem erfolgreichen Angriff auf eine spanische Stadt, beim französischen Gouverneur vorbeizuschauen. Er kann Auszeichnungen verleihen. Eure Mannschaft ist bei der letzten Expedition nicht ganz einfach zufriedenzustellen.

Baron de Pointis und die letzte Expedition

Mit der großen Mannschaft könnt Ihr zwar jede Stadt erobern, doch sind die Leute auf Dauer nicht zufriedenzustellen. Die Bande desertiert in Scharen. Ihr solltet jedoch bedenken, daß man auch mit einer Mannschaft von 700 Personen jede Stadt erobern kann. Auf keinen Fall Handel treiben, sonst ist Euer Untergang vorprogrammiert.

The Silver Empire

- Als Engländer

Handel:

Sich mit den Spaniern versöhnen und Waren von den armen Städten zu den reichen transportieren. Nebenbei immer in den Schränken vorbeischaun, um vielleicht eine Schatzkarte zu ergattern oder eine größere Mannschaft anzuheuern.

Vielversprechende Städte sind "Cartagena ", " Panama Santiago " und " Santo Domingo ". " Nombre de Dios " und " Vera Cruz " sind vielversprechend, wenn die Treasure Fleet im Hafen liegt. In allen anderen Städten, bis auf " Campeche " und " Maracaibo ", kann man Waren billig einkaufen und in den reichen Städten gewinnbringend verkaufen

Piraterie:

Die oben genannten Städte ausplündern oder sogar erobern und dann die Beute in den englischen und französischen Stützpunkten verkaufen. Da die Spanier stark bewaffnet sind, ist es ratsam, so schnell wie möglich mit dem jeweiligen Anführer zu fechten. Weil es in diesen Breiten keine befreundeten Stützpunkte gibt, sollte die Mannschaft ausreichend groß sein um längere Zeit auf See verbringen zu können. Es ist ratsam, vorerst nur die nördlichen spanischen Städte anzugreifen.

- Als Franzose

Hier gelten die gleichen Ratschläge wie für einen Engländer, da wir uns in einer ähnlichen Situation befinden.

- Als Spanier

Handel:

Auch als Spanier muß man sich erst mit den Seinigen versöhnen, bevor man richtig handeln kann. Wie bei Engländern und Franzosen gilt auch hier, Waren in den armen spanischen Städten einkaufen und in den reichen verkaufen.

Piraterie:

sehr schwer. Wenn Ihr die Spanier angreift, verbaut Ihr Euch selber die Nachschublinien. Die befreundeten französischen und englischen Städte sind zu weit weg. Ihr habt keine Möglichkeit neue Männer anzuheuern, die Waren zu verkaufen oder Euch von einem Gouverneur befördern zu lassen.

Merchants and Smugglers

- Als Engländer

Handel:

Besonders gewinnträchtig ist der Handel in diesem Fall nicht, da Ihr nur über ein Schiff mit trägen Segeleigenschaften verfügt. Wollt Ihr trotzdem handeln, nutzt die bewährte Methode: In armen Städten einkaufen, in reichen verkaufen. Leider wollen nicht alle Kaufleute mit Piraten Geschäfte machen.

Eine gute Handelsroute:

- Puerto Cabello

- Caracas (Goods)
- Coro
- Caracas (Goods)
- Margarit
- Trinidad (Tobacco)
- Margarit
- Grenada (Tobacco)
- Santa Marta
- Maracaibo (Goods, Tobacco)
- Coro
- Maracaibo (Goods, Tobacco)
- Margarita
- Maracaibo (Goods, Tobacco)
- Puerto Cabello
- Maracaibo (Tobacco)

Versucht immer mit Kaufleuten aus reichen Städten ins Geschäft zu kommen.

Piraterie:

Obwohl englische und französische Städte dünn gesät sind, ist die Piraterie immer noch ein lohnendes Geschäft. Die Spanier sind recht schwach und Städte wie Santiago eine fette Beute. Leider ändern sich die Zeiten. Schätze sind nicht mehr so gewinnträchtig wie 1560. Nebenbei handeln und schmuggeln.

- Als Franzose

Auch in dieser Zeit befindet Ihr Euch in einer ähnlichen Lage wie die Engländer.

- Als Holländer

Handel:

siehe oben

Piraterie:

Bevor Ihr auf Beutezug geht, erst warten bis einige holländische Städte existieren. Habt Ihr den nötigen Rückhalt, sind auch hier gewinnträchtige Überfälle möglich.

- Als Spanier

Handel:

siehe oben

Piraterie:

Da es viele spanische Städte gibt, ist die Laufbahn eines spanischen Freibeuters schnell zu Ende. Besser zu einer anderen Nation überlaufen und in deren Namen Überfälle starten.

The New Colonists

- Als Engländer
-

Handel:

Freibeuterei ist zwar gewinnträchtiger, doch auch als Händler kann man gut überleben. In kleinen spanischen Orten Waren einkaufen und, falls man sich mit den Spaniern versöhnt hat, in großen spanischen Städten verkaufen. Besonders vielversprechend: Catagena, Havana, Panama und die wachsenden englischen Kolonien. Wenig interessant, Santiago und Santo Domingo.

Hier ein paar mögliche Handelsrouten:

- Coro
- Curacao (Tobaco)
- Gibraltar
- Curacao (Tobaco)
- Caracas
- Curacao (Tobaco)
- Puerto Cabello
- Curacao (Tobaco)
- Curacao
- Cumana (Goods)
- Coro
- Cumana (Goods)
- Caracas
- Cumana (Goods)
- Trinidad
- Cumana (Goods)

Piraterie:

Die Engländer heißen Freibeuter willkommen. Es ist also sinnvoll, gegen die Spanier zu kämpfen. Das wird jetzt zunehmend einfacher, da die Macht der Spanier in der Karibik abnimmt. Die spanischen Hafen sind meist sehr schwach bewacht und eine relativ leichte Beute. Hat man die Führung über eine große und gut aufgelegte Truppe, steht einer glänzenden Karriere nichts im Weg.

- Als Franzose

Handel:

siehe oben

Piraterie:

Mit guter Mannschaft und gutem Schiff ist die Freibeuterei gegen die armen Spanier eine lohnende Beschäftigung. Die französischen Städte liegen anfangs im Norden, deshalb zuerst Städte wie Santiago und Havana angreifen. Da die spanische Macht unwiederbringlich zurückgeht, eroberte Städte als französisches Eigentum reklamieren. Trotz ihrer guten Aussichten solltet Ihr nicht alle Nationen angreifen. Kommt es zum Frieden, gehen Euch sonst alle Anlaufhäfen

abhanden. Neben dem Kampf solltet Ihr den Handel und die Familie (Schwester, Vater, Onkel und Ehefrau) nicht vergessen. Merke: Ein kluger Pirat sichert sich den ruhigen Lebensabend.

- Als Holländer

Handel:

Da man am Anfang mit Spanien im Krieg liegt, sollte man alles tun, um eine " Pirate Amnesty " zu erlangen (Piraten einfangen oder ähnliches). Habt Ihr Euch zum Handeln entschlossen, dann müßt Ihr Eure Mannschaft reduzieren. Nachdem Ihr Euch eine Position als holländischer Herr aufgebaut habt, achtet auf Piraten, die sich jetzt verschärft in der Karibik herumtreiben.

Piraterie:

siehe oben

- Als Spanier

Piraterie:

Engländer, Franzosen, Holländer und andere Freibeuter werden, durch den schwindenden spanischen Einfluß, zu einer rechten Plage. Bevor man sich als aufrechter Spanier mit diesen Burschen einläßt, muß man eine starke Truppe zusammenstellen. Dadurch kann man die fehlenden spanischen Stützpunkte wieder ausgleichen. Vorausgesetzt, die Stimmung in der Mannschaft ist gut und man hat ein wenig Glück, kann man auch als spanischer Freibeuter gute Gewinne machen. Bevor Ihr einen Stützpunkt angreift, verhaltet Euch so ruhig wie möglich. Bekommen Städte Wind von Eurer Anwesenheit, dann verstecken sie ihre Schätze und Ihr geht leer aus.

War and Profit

- Als Engländer

Handel:

Nach der obligatorischen " Pirate-Amnesty " habt Ihr gute Handelsmöglichkeiten. Vor allem lohnt es sich, Zucker in den kleineren Städten auf den Antillen einzukaufen und in Barbados, St. Kitts, Curacao oder großen spanischen Städten zu Höchstpreisen zu verkaufen. Ist eine bestimmte Ware nicht im Lager vorrätig, einfach rausgehen und wieder betreten. Gegebenenfalls mehrmals wiederholen.

Piraterie:

Es herrschen die gleichen Bedingungen wie im vorherigen Zeitraum und die Gouverneure sind recht nett. Nicht die Familie vergessen.

- Als Franzose

Handel:

siehe oben

Piraterie:

Die Freibeuterei ist eine wahre Goldgrube. Als Stützpunkt empfiehlt sich

Tortuga. Es liegt nah am Florida-Kanal, und dort segelt die Treasure Fleet auf dem Weg nach Europa! Freundliche Gouverneure findet man fast überall und auch an willigen Matrosen herrscht kein Mangel. Die Familienplanung nicht vergessen.

- Als Holländer

Handel:

siehe oben

Piraterie:

Die schwachen Spanier geben eine hervorragende Beute ab. Die erbeuteten Waren lassen sich in Barbados, St. Kitts und Curacao für gutes Geld verkaufen. Jedes Land will aus der schwachen Position der Spanier seinen Nutzen ziehen und vergibt hohe Auszeichnungen für einen erfolgreichen Raubzug. Auf keinen Fall alle Länder angreifen, sonst bleiben Euch keine Stützpunkte, um die fette Beute zu verscherbeln.

- Als Spanier

Handel:

nicht zu empfehlen

Piraterie:

Spanier sollten sich nicht scheuen, auch eigene Städte anzugreifen. Hier wartet besonders fette Beute.

The Buccaneer Heroes

- Als Engländer

Handel:

siehe oben

Piraterie:

Die schwache militärische Lage der Spanier sollte man auch weiterhin ausnutzen. Für überfülle eignen sich Städte wie Panama, Gran Granada, Santiago, Barbados, St. Kitts, San Juan und Havana. Der Hafen Port Royale ist gut für Zwischenstops und als Informationsbörse. Achtet immer auf die Treasure Fleet und den SilverTrain - fette Beute lacht.

- Als Franzose:

siehe oben

- Als Holländer:

siehe oben

- Als Spanier:

siehe oben

Pirates Sunset

- Als Engländer

Handel:

Wegen der jetzt vermehrt auftretenden Piratensuchschiffe ist der Handel

gefahrlos zu betreiben. Viele Städte haben sich von den Plünderungen der letzten Jahre erholt und besitzen wieder eine gesunde Wirtschaft. Der Weg zu Ansehen und Reichtum ist allerdings etwas langwierig.

Piraterie:

Achtet auf die Suchschiffe. Reiche Städte und Angriffsziele gibt es jetzt genug.

- Als Franzose

Handel:

siehe oben

Piraterie: Vorsicht vor den Suchschiffen. Spanien ist immer noch ein lohnendes Opfer Mast und Schotbruch allen Teerjacken!

Autor: Thomas Skowrenek

1.53 pirates gold

Spielname: Pirates Gold

Hersteller: Microprose (1994)

Genre: Strategie

Screenshot:

1

Komplettlösung - PIRATES GOLD

Stapellauf

Als erstes sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein wenig zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn recht alt ist und die Mannschaft häufig sehr unzufrieden ist (die Auswirkungen des Alters auf das Spiel erläutere ich später). Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits über gute Schiffe und große Mannschaften verfügt, kann man hier schon einige Erfolge verbuchen. Wenn man einige Kämpfe überstanden hat und mit der Steuerung vertraut ist, sollte man seine eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, wenn man nicht Spanien als Heimatland wählt, da man im Spiel durch einen " Privatkrieg " gegen die Spanier die besten Erfolge erzielen kann (auch dazu später mehr). Ich bevorzuge Frankreich oder England. Außerdem sollte man eine andere Zeitperiode wählen, und zwar 1560 (in dieser Epoche sind die Städte am einfachsten zu erobern). Man kann so die gewinnträchtigen Gold- und Silberflotten der Spanier leichter ausrauben. Das einzige Problem, das sich für mich hier ergab war, daß ich meine Waren nach einiger Weile nicht mehr absetzen konnte. Welche Schwierigkeitsstufe Ihr wählt, ist reine Geschmacksache. Zu Beginn ist der Anfängerlevel jedoch anzuraten. Als herausragendes Talent sollte man Kanonenschiessen wählen. Aber auch die anderen Skills sind nicht schlecht, so nimmt z.B. die Konstitution eines medizinisch bewanderten Jungpiraten im Alter

nicht so schnell ab. Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung meist auch so. Als nächstes kommt man mit einer mehr oder weniger guten Mannschaft auf einem Schiff in der Karibik an.

Piratenbande

Jetzt etwas zur Mannschaft, da mit ihrer Qualität fast alles steht und fällt.

Mit einer kleinen Mannschaft (30 - 50 Mann) kann man, je nach Schiffstyp, nicht alle vorhandenen Kanonen abfeuern. Zusätzlich hat man Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht kämpfen muß. Städte, die 200 Wachsoldaten haben, mit 50 Piraten anzugreifen, ist natürlich Selbstmord. Eine Mannschaft von über 500 Mann ist jedoch extrem schwer bei Laune zu halten. Sobald eine Crew einmal sauer ist, muß man mit Meutereien rechnen, die immer recht teuer werden. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder schlimmstenfalls die gesamte Flotte. Mit 500 Mann muß man auch dauernd irgend jemand angreifen, um die Leuten mit Lebensmitteln zu versorgen. Wenn man jedoch einmal 700 zufriedene Piraten unter sich hat, kann man so ungefähr alles angreifen, was man findet (außer Freunde natürlich). Meine persönliche Methode für unzufriedene Mannschaften ist diese: Man greift eine große Stadt (z.B. Cartagena) an. Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht der Gegner ab, indem man einen Grossteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch Wald (in dem man nicht gesehen wird) und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man oft eine Menge Geld, durch das die nun verkleinerte Mannschaft schon erheblich aufgemuntert wird. Sollte die Party jetzt immer noch nörgeln, geht man in eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze unter der Mannschaft auf. Danach hat man zwar nur noch wenige Leute und ein nicht gar so tolles Schiff aber die Mannschaft ist wieder glücklich und man selbst hat mehr Privatgeld.

Klar zum Entern

Nun mehr zum Thema Kampf. Ganz allgemein kann man sagen, daß die Flucht immer die schlechteste Option ist, wenn man bereits angegriffen hat. Also gilt: Nur angreifen, wenn man sich seiner Sache auch sicher ist! Ein Kampf gegen eine Stadt sollte so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat als im Ort Soldaten stationiert sind, sollte man in einiger Entfernung an Land gehen und sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt anzulegen, da die Stadt so meist nicht gewarnt wird und damit keine Gelegenheit hat, das Gold fortzuschaffen. Außerdem steigert das die Chance, direkt fechten zu dürfen und nicht erst an Land kämpfen zu müssen. Wenn man weniger Leute hat, sollte man besser die Finger von der Stadt lassen. Sollte man jedoch einen grossen Vorteil davon haben (Silberflotte), dann ist der

Kampf Meer-Schiff eher anzuraten (sofern man genug Erfahrung hat). Wenn jetzt der Wind jedoch aus der Richtung der Festung kommt, wird die Situation sehr erschwert. Andernfalls immer feste auf die Festung! Sobald die Stadt nicht mehr allzu viele Kanonen hat, angreifen und dann wieder fechten. Sollte man nach einer Stadteroberung die Möglichkeit haben, einen neuen Gouverneur einzusetzen, sollte man dabei politisch vorgehen. Ein Beispiel: Du bist Engländer und hast gerade angefangen zu spielen. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holländer sind neutral. Du eroberst eine spanische Stadt. Da die Spanier nun automatisch böse auf Dich sind, wirst Du die Stadt entweder englisch oder französisch machen, da beide mehr oder weniger Feinde der Spanier sind. In diesem Falle würde ich mich für die Franzosen entscheiden, weil dadurch die Möglichkeit, von ihnen geadelt zu werden zunimmt, und die Engländer sich auch freuen. Jetzt zurück zum Thema. Wenn es zu einer Begegnung auf See kommt, sollte man erst einmal schauen, um wen es sich handelt. Piraten und Piratenfänger sind schwerere Gegner als andere, da sie immer mehr Besatzung und Kanonen haben als ein Händler auf gleichem Schiffstyp. Dafür kann beim Gouverneur für einen Piraten ein neuer Adelstitel und für einen Piratenfänger eine schöne Belohnung herauspringen. Man sollte nicht versuchen, mit einer Schaluppe gegen eine Kriegsgaleere zu kämpfen (außer man ist wirklich gut).

Flotte Flotte

Zu Beginn sollte man sich langsam an die besseren Schiffstypen herankämpfen. Später sollte die Flotte aus einer Barke, ein bis zwei schnellen Galeeren und weiterhin nur aus normalen und Kriegsgaleeren bestehen. Die Barke benutzt man, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch recht gut gegen den Wind segeln können. Die schnellen Galeeren werden gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, da sie wendig und schnell sind, jedoch trotzdem gute Feuerkraft haben. Die Fregatte in späteren Epochen ist übrigens so ziemlich dasselbe wie eine schnelle Galeere. Die anderen Galeeren sind nur zu Transportzwecken einzusetzen. Wenn man sich also entschließt, anzugreifen (dabei wieder zwischen Freund und Feind unterscheiden), sollte man zuerst einmal das gegnerische Schiff ein wenig demolieren. Hier treten wieder verschiedene Situationen auf. Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet man zu Beginn seine erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn man keine Stadt als Reparaturmöglichkeit in der Nähe hat.

Heimaturlaub

Das bringt mich zum Thema Städte. Allgemein kann man sagen, daß es nicht günstig ist, Städte aufzusuchen, da sich das ungünstig auf die Moral der Mannschaft

auswirkt (besonders, wenn man Männer anheuert). Andererseits kommt man nicht drum herum, Häfen anzulaufen, um Reparaturen ausführen zu lassen, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben oder den Gouverneur zu besuchen, sich einen neuen Adelstitel verleihen zu lassen oder sich eine neue Frau zu suchen. Wenn man seine Beute verteilt, ist es natürlich günstig, so wenig Männer wie möglich zu haben. Vorher sollte man auch seine Barke verkaufen, da man meist mit seinem billigsten Schiff, also der seltenen, schnellen Galeere weiterspielen muß. Wenn man schon heiratet, dann nur eine richtige Schönheit (das hebt den Piratenpunktpegel). Wenn man Informationen über seine verschollenen Familienmitglieder bekommt, nicht blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit einmal nachfragen, da man immer auf die Laune seiner Leute achten muß. Bevor man versucht, eine Stadt zu betreten, sollte man sich im klaren darüber sein, ob die Einwohner einem freundlich gesinnt sind, da man Schiffe verlieren kann, wenn dies nicht der Fall ist. Wenn man einen Piraten in feindlichen Gewässern fängt, kann man diesen durchaus nach der Goldoder Silberflotte fragen. Man muß den Piraten immer an das Land ausliefern, in dessen Gewässern er sich befand (Pirat in englischen Gewässern also bei einem englischen Gouverneur abgeben usw.). Ist man jedoch mit der betreffenden Nation im Streit, kann man dem Piraten auch wichtige Informationen entlocken - er flieht dann irgendwann. ähnlich verfährt man mit Piratenfängern. Nun möchte ich noch etwas zum " Jagdgebiet " sagen. Am günstigsten hat es sich erwiesen, an der Küste von Südamerika auf Schiffefang zu gehen. Hier gibt es eine Menge Städte, die auch noch recht dicht stehen, so daß man genug Beute finden sollte. Wenn man in den meisten Städten eigene Gouverneure hat (gute Möglichkeit, um an Adelstitel zu kommen), kann man entweder die Seiten wechseln oder einfach in Richtung Florida segeln. Dabei jedoch auf keinen Fall den direkten Weg nehmen, sondern immer entweder über Mittelamerika oder (noch besser) über die Inseln oberhalb von Trinidad fahren. Dies hat den einfachen Grund, daß in Landnähe mehr Schiffe kreuzen und bei einer langen Fahrt die Mannschaft knurrig wird. Zu Beginn erwähnte ich bereits, daß das Altern ein Problem bei Piraten ist. Die Gesundheit nimmt ab, was zur Folge hat, daß die Mannschaft, die nicht gerne unter einem kranken Kapitän dient, noch schwieriger bei Laune zu halten ist. Ein weiterer Nachteil ist der, daß man weniger Piratenpunkte bekommt.

Hohe Politik

Jetzt noch einige Anmerkungen zum politischen Geschehen in der Karibik. Im Jahr 1560 gehören die meisten Städte und damit das nahegelegene Land den Spaniern. Da man nun einmal ein Pirat ist und sich mit ehrlichem Handeln schwertut, muß man kämpfen. Ich kämpfe meist für eine Seite, greife also auch nur die Feinde dieser

Seite an. Wer verfeindet und befreundet ist, erfährt man in den Städten oder von anderen Schiffen. Da um 1650 die Holländer nur schwach vertreten sind, bekämpfe ich sie meist nicht (damit fällt vielleicht später ein Holländischer Adelstitel für mich ab). Wenn sich gerade niemand bekriegt, wird die Sache schon schwieriger. Dann kann man eigentlich nur durch abgelieferte Piraten oder Städte, in die man befreundete Gouverneure einsetzt, die Gunst des jeweiligen Königs erringen. Da schnelle Galeeren fast nie von Spaniern benutzt werden, muß man gerade zu Beginn vielleicht auch einmal Freunde angreifen, was jedoch bei einem Schiff nicht ins Gewicht fällt. Wenn die meisten Städte dann den Freunden gehören, und man selbst den höchsten Adelstitel hat, kann man auch schon einmal die Seiten wechseln, um auch von anderen Nationen geadelt zu werden. Wenn man sich etwas Zeit läßt und nicht nach jeder Heldentat für das eigene Land eine Stadt aufsucht, bekommt man bei späteren Adelstiteln auch eine Menge Land vom König überschrieben, was sich positiv auf die Punkte auswirkt. Wenn man all diese Regeln beachtet, sollte man nach einigen Jahren Piratenlebens zum Berater des Königs werden.

1.54 pit fighter

Spielname: Pit Fighter

Hersteller: Domark

Genre: Beat 'em up

Cheat:

Man tippe während des Spiels an einer beliebigen Stelle "LOBSTERS" ein, und schon kann man mit den Tasten des Ziffernblocks die entsprechende Runde wählen. <L>, <G> und <C> führen in ganz bestimmte Kämpfe.

<L> Elimination Round

<G> Grundge Round

<C> Final Championship Round

Freezer: 005A31 - Continues (Spieler 1)

005AFB - Continues (Spieler 2)

1.55 pizza connection

Spielname: Pizza Connection

Hersteller: Software 2000 (1994)

Vertrieb: Rushware

Genre: WiSim

Wertung (Amiga Game Guide)

Grafik: 75%

Sound: 52%

Motivation: 85%

Gesamt: 80 %

Screenshots :

1

2

3

4

5

Test(s) zu diesem Spiel von:

[Marcel Doering](#)

??

[Matthias Gradinger](#)

[Komplettlösung](#)

Cheats:

Wenn Ihr viel Geld haben wollt, dann tut folgendes: Beginnt ein neues Spiel und nehmt soviel Kredite wie möglich (3) auf. Nun speichert Ihr das Spiel als CHARAKTER ab.

Jetzt beginnt Ihr ein neues Spiel und ladet den Charakter, den Ihr abgespeichert habt. Jetzt habt Ihr viel Geld und braucht dies auch nicht mehr zurückzuzahlen ! Diese Prozedur könnt Ihr beliebig oft wiederholen !!!

Rezeptebuch Kurzfassung

Pizza Neopolitean

Zutaten :

420 g Tomaten

50 g Knoblauch

32 g Oregano

160 g Parmesan

Pizza Magaritha

Zutaten :

300 g Tomaten

35 g Oliven

140 g Mozzarella

55 g Parmesan

22 g Oregano

Pizza Quatro St.

Zutaten :

90 g Tomaten
80 g Zucchini
30 g Zwiebeln
72 g Salami
60 g Shrimms
220 g Sardelle
120 g Miesmuschel
12 g Petersilie
12 g Oregano
185 g Mozzarella

Pizza Ante Doria

Zutaten :

260 g Tomaten
50 g Oliven
60 g Zwiebeln
40 g Knoblauch
420 g Sardelle
45 g Mozzarella
16 g Salbei

Pizza Salami

Zutaten :

140 g Tomaten
20 g Oliven
40 g Champignon
220 g Salami
160 g Sardelle
140 g Ei
190 g Mozzarella

Pizza Schinken

Zutaten :

260 g Tomaten
35 g Zwiebeln
60 g Pfefferlinge
15 g Speck
250 g Schinken
55 g Mozzarella
16 g Melisse

Pizza Hackfleisch

Zutaten :

120 g Tomaten
100 g Paprika
120 g Zwiebeln
30 g Knoblauch
50 g Champignon
420 g Hackfleisch
145 g Provolone
Pizza Huhn

Zutaten :

20 g Oliven
30 g Knoblauch
80 g Champignon
100 g Huhn
320 g Ananas
55 g Parmesan
8 g Oregano

Pizza Krabbe

Zutaten :

80 g Scampis
240 g Shrimms
175 g Gorgonzola
8 g Petersilie
12 g Oregano

Pizza Fisch

Zutaten :

160 g Tomaten
80 g Zucchini
160 g Shrimms
40 g Tintenfisch
160 g Sardelle
10 g Lachs
140 g Ei
340 g Mozzarella
16 g Oregano

Pizza Muschel

Zutaten :

140 g Tomaten
25 g Oliven
220 g Karotten

80 g Porree
80 g Zwiebeln
160 g Herzmuscheln
80 g Miesmuscheln
320 g Mozzarella
16 g Oregano

Pizza Lachs

Zutaten :

140 g Tomaten
20 g Oliven
220 g Porree
40 g Champignon
120 g Lachs
40 g Belpaese
8 g Oregano

Pizza Exotika

Zutaten :

160 g Äpfel
40 g Mandarine
80 g Kirschen
200 g Ananas
240 g Kiwi
40 g Erdbeeren
16 g Melisse

Pizza Gemuese

Zutaten :

40 g Tomaten
100 g Zucchini
40 g Peperoni
80 g Mais
40 g Champignon
32 g Pfefferlinge
30 g Steinpilze
480 g Mozzarella

1.56 pizza_doering

Pizza Connection Test:

Na endlich mal ein Spiel bei dem es (fast) nur ums essen geht.

Aber leider nur fast, man muss sich mit der Mafia herumschlagen, mit verschiedenen Banken zankern ,die Konkurrenten aergern oder mit Waffen handeln.Natuerlich gibts noch vieles mehr wie etwa das man seine eigene Werbung entwerfen muss und seinen Wecker stellen kann.

Wenn man einen grossen Pizzakonzern aufbauen will muss man natuerlich seine eigenen Pizzas kreieren!

Die Grafik ist nahezu makellos.Super Comic-Grafik und im Restaurant gibts auch noch animierte Leute!

Alle anderen wichtigen Taetigkeiten werden von unserem Visiphon-Telenet (Telefon mit bildschirm) getaetigt.

Auch da wieder tolle Grafik!

Das man ab und zu auch mal in die Zeitung guckt ist ja wohl selbstverstaendlich, oder?

Wenn man dann seine Pizzeriabude endlich gemietet oder gekauft hat, betritt man sie per Doppelklick auf der ziemlich uebersichtlichen Karte und darf es dann sogar noch selber einrichten!

Auf jeden Fall ist Pizza Connection fuer jeden ein absoluter HIT!!!!!!

Aber wenn alles so toll aussieht, sollte man ja immer etwas vorsichtiger sein!

Richtig!

Da ist ein Fehler!!!

Bei Soft 2000 hat sich naemlich ein kleiner Bug eingeschlichen!

Allerdings nur bei den Versionen die als erstes rauskamen.

Da ich ehemaliger Besitzer einer solchen war und der Verkaeufner die alten mit den neuen Versionen zusammen getan hatte durfte ich mein Game 38 mal (KEIN JOKE!!) umtauschen!

Naja zu Tschoisoft geh ich bestimmt nicht mehr!

Also wenn ihr das Game kauft (was sich lohnen wuerde!) fragt nach der neuen Version!(Es kann bei einigen nicht so gut informierten Verkaeufern passieren dass sie nichts von der alten wissen!(Ist aber recht ungewoehnlich.))

Hier die Bewertung in Prozenten:

Grafik: 90%

Animationen: 87%

Musik: 75%

Sound/FX: 69%

Handhabung: 81%

Dauerspass: 97-98%!

Gesamtwertung: 84%

Leider hat die Musik und der Sound/FX den Megahit vermässelt,

aber auf jedenfall haben wirs hier mit einem waschechten

HIT zutuhnen!

Marcel Doering

1.57 pizza_uk

Und nun mein Test zu

Pizza Connection

Auf dieses Spiel habem wohl die meisten

Wirtschafts-Simus-Geilen gewartet, und

jetzt ist es nach ca.1 1/2 Jahren da.

Das Spielprinzip ist ja wohl anhand des

Titels klar, worum es geht:

Pizzas, Pizzas, Pizzas!!!

Aber nicht nur das Prinzip ist gut,

sondern auch (fast) alles andere:

fangen wir beim aufbau an:

als erstes muß man sich einen aus

100 Charakteren als Spieler aussuchen.

Jeder hat seine Vor- und Nachteile.

Z.B. Bruno Backwahn:Er hat viel Geld

hat Persönlichkeit, und kann gut kochen,

aber er ist alt, hat wenig Energie, und

hat ein beschissenes Management.Sowie man

sich einen Charakter ausgesucht hat, darf man

sich eine aus 10 Städten aussuchen, wo man

beginnen möchte.Empfehlenswert wäre Athen,

denn dort sind Läden billig zu mieten, die

Waren (zum kochen) sind akzeptabel, und

die Bevölkerung ist nicht besonders anspruchsvoll.

Wenn man sich einen Laden gesichtet hat, der sowohl billig wie auch groß ist (gut wäre für 18 x 18 +/- 1 für 2000 DM !!!), muß man den entsprechenden Makler anrufen, um ihn einen Vorschuß zu geben, damit er ihn vermietet (den Laden, nicht den Vorschuß!!!).

Danach wäre es recht sinnvoll, wenn man ein paar Pizzen kreiert (gut wären 4 Standard und 4 Selbstkreierte). Nachdem man damit fertig ist, müßte man Möbel besorgen, die wohl nicht besonders billig sind (in jeder Stadt!!!).

Ein paar Extras können auch nie schaden, wie z.B. ein Kondomautomat, oder ein Telefon.

Zwei, drei Backöfen, und man wäre mit der Ausstattung fertig. Nur noch eben schnell ein Koch und ein Kellner, und man ist soweit um sein Restaurant zu eröffnen.

In den ersten Tagen merkt man schon:

Keine Kundschaft. Was macht man nu???

WERBUNG!!! Eben 500 Flugblätter am Tag, und man wird bekannter. An jenem Tag, wo ein paar Leute kommen merkt man, daß man zwar Bestellungen bekommen hat, sie aber nicht ausführen konnte.

Aber na klar!!! Wir haben ja noch gar keine Zutaten!!! Das soll uns nicht stören, denn wir holen uns eben schnell 25 Kg von jeder benötigter Gemüse- oder Obstsorte, und am nächsten Tag bekommt man schon Geld rein. Um an noch mehr mehr Geld zu kommen, könnte man sich ja mal mit der Mafia auseinandersetzen. Von dieser erhält man Aufträge (Hole Aladins Wunderlampe um <Zeit> am <Ort> in <Ortsteil der Stadt> ab, und bringe sie um <Zeit> ... usw.) die man korrekt ausführen sollte, weil man sonst einen netten Besuch bekommt, der eure Energie halbiert. Führt man ihn aber korrekt aus, so erhält man eine Belohnung zwischen 1000 - 3500 DM je nach Gefährlichkeitsgrad.

Später kann man noch ein Restaurant eröffnen,

und später sogar in einer anderen Stadt sein
Glück versuchen. So geht es fröhlich weiter, bis...

...ja..., bis wann eigentlich???

Entweder wenn ihr pleite seid, oder wenn ihr
ganz Europa "beherrscht", heißt es:

Game Over!!!

Fazit:

Die Grafik ist witzig, denn alles sind nur Karikaturen
wie z.B. Helmut der Kohl verkauft. Aber überhaupt,
die ganze Atmosphäre kommt gelungen rüber. Der
Sound ist eigentlich gut, aber es gibt insgesamt
nur 7 Musikstücke (Titlemusik und die Musik aus der
Musikbox, die man sich als Extra aussuchen kann).

Dafür sind aber die Soundeffekte um so besser.

Insgesamt ein sehr gutes Spiel!!!

Grafik: 90% 4 Disks

Sound-/Effekte: 85% Deutsch

Steuerrung: 95% Handbücher über die

Motiva: 90% Städte, und über die

Standardpizzen sind als

----- Extra enthalten!!!

Gesamt: geniale 90%

1.58 pizza_gradinger

PIZZA CONNECTION

Mit der neuen Wirtschafts Simulation aus dem Hause Software 2000
werden wieder neue Spielspaßgrenzen gebrochen!

Nachdem mich Siedler extrem lange begeistern konnte, habe ich in
diesem Spiel einen neuen Top Hit gefunden. Siedler ist nach wie vor
Platz 1, doch PizCon kommt gleich danach.

In der schicken Box befinden sich 3 Handbücher und 4 Disketten:

Das 1. Handbuch enthält die Spielanleitung

Nummer 2 diverse Pizza Rezepte die im Game möglichst perfekt nach-
gebacken werden müssen.

Und zu guter letzt ein Telefon Buch aller Städte die im Spiel
besucht werden können.

Hat man den Hauptwälzer hinter sich gelassen und das Game gestartet

Befindet man sich schon im Menü:

- Man kann ein Savegame laden
- Neu beginnen
- Dem Optionsscreen einen Besuch abstatten oder
- Sich die Highscores betrachten.

Wählt man den Neubeginn muß man sich einen der vielen Charaktere aussuchen , seiner Pizzeria einen Namen geben und sich seine Heimat Stadt auf einer witzigen als Pizza designten Europa Karte aussuchen.

Ist dies alles erledigt , gehts los:

Die Stadtkarte vor sich und ein paar Icons nebendran sollten als erstes unter die Lupe genommen werden:

Da kann man sich die Nachrichten angucken(Ziemlich schrille Texte!!!), Werbung entwickeln,Verreisen,Schlafen gehn:-),Diverse Statistiken durchforsten und in der Telefonzelle verschwinden.

Als erstes sollte man sich mal ein geeignetes Örtchen für seine Pizzeria raus suchen.Man lässt sich alle Häuser auf der Karte anzeigen die zu vermieten sind und sucht sich das günstigste heraus.

Hat man eins gefunden such man im Telefonbuch die Nummer des Maklers heraus und greift zum Hörer.

Nun kann man sich per Multiple Choice verfahren mit dem Makler unterhalten(alle im Spiel auftretenden Personen haben übrigens Gesichter die denen von Thomas Gottschalk,Steffi Graf,Batman... usw ziemlich ähneln!Genial!!)

Hat man sich die Hütte dann gekauft , gehts an die Einrichtung.. Personal Brauchts auch noch und Zutaten für die Pizzen wollen auch beschafft werden.Ist dies getan muß man sich in einem gelungen Editor ein paar Pizzas zurecht belegen(macht irre Spass,sich mal eine Gurke,Shrimps,Pflaume Pizza zu mixen..Würg..)

Jetzt gehts dann erst richtig los...!

Kaum strömen die ersten Besucher in den Laden muß man sich um die Konkurrenz kümmern wobei schmutzige Geschäfte mit der Mafia nicht ausbleiben..

Hat man die ersten GegnerLokale in die Luft gejagt,vergiftet (alles per mittels einer kurzen Action Sequenz)beginnt die Sache unglaublich Spaß zu machen.!

Holt euch das Spiel!!

WERTUNG

Grafik: 87% (tolle Comic Grafik!)
Animation: - (kommt so gut wie garnicht vor)
Musik: 80% (tolle Musikboxsongs)
SoundFX: 80%
Handhabung: 85%
Spielspaß: 95%
Gesamt: 88%-92%
Disks: 4
2Laufwerk: Ja
HD: Ja
Speicherbar: Spielstände, Lebenslauf, HiScore; Charakter
Deutsch: Komplet
Matthias Gradinger

1.59 pizzac_komp

Komplettlösung - PIZZA CONNECTION

Allgemeines

Am Anfang macht das Spiel einen sehr komplexen und schweren Eindruck. Einsteiger sollten nur im Freimodus spielen, da der Missionsmodus nur für erfahrene Spieler geeignet ist. Bei der Auswahl eines Charakters ist sehr wichtig, alle Werte genau anzuschauen und sich nicht nur nach dem Geld zu richten, Intelligenz und Kochen ist nur für den Computergegner wichtig. Man sollte besonders auf die Werte Beliebtheit, Persönlichkeit und Energie achten, nicht zu vergessen die Gesundheit. Wir empfehlen folgende Charaktere; Ole Olsen, Captain Cook und Zorro Zornig. Die beiden letzten haben zwar nicht so viel Geld, glänzen aber durch ihre Charakterwerte. Als nächstes muß der Ort bestimmt werden, an dem die erste Pizzeria eröffnet wird. »Der große Städteführer« ist zwar wichtig für die Auswahl, dennoch sollten Sie für den Anfang in Berlin beginnen. Die Stadt glänzt durch niedrige Mieten, keine große Qualitätserwartung bei den Pizzas und durch geringe Komfortansprüche in der Ausstattung. Außerdem sind die Waren nicht besonders teuer.

Die Stadtbezirke Wannsee und Treptow sind am Anfang nicht zu empfehlen, da das Durchschnittseinkommen der dort lebenden Bürger nur 200 Mark beträgt.

Charlottenburg zeichnet sich besonders durch sehr geringe Kriminalität und ein hohes Durchschnittseinkommen aus. Das erste Restaurant sollte zwischen 1800 und 2800 Mark an Miete kosten. Das Kaufen von Räumen oder Lagerhallen lohnt sich übrigens nicht, besser ist es, brav die Miete zu bezahlen. Die Einrichtung kauft man auf keinen Fall bei den billigsten Anbietern. Am Anfang empfiehlt sich der

Schnäppchen Markt, der ein paar nette Möbel anbietet. Bei der Auswahl der Läden ist darauf zu achten, daß eine Kundenschicht besonders stark vertreten ist. So kann man sich bei der Einrichtung des Ladens auf den Geschmack dieser Zielgruppe konzentrieren. Wenn sich im Einzugsbereich des Restaurants besonders viele Senioren befinden, brauchen Sie beispielsweise keine Spielautomaten aufstellen. Bei späteren Läden sollten Sie Unterhaltungselektronik aufstellen Fernseher, Jukebox, usw., da man dadurch eine bestimmte Zielgruppe sehr direkt anspricht. Wichtig sind auch Tisch- und Bodenpflanzen, denn fast alle Gäste reagieren positiv auf viel »Grünzeug«. Wichtig: Ohne einen entsprechenden Bodenbelag können Sie die Einrichtung vergessen, denn dann kommen Sie nie auf einen grünen Zweig.

Die Speisekarte

Wenn die Ausstattung komplett ist, wird die erste Pizza in den Ofen geschoben. Am Anfang reichen vier bis sechs Standardpizzas. Lassen Sie beim Zusammenstellen der Speisekarte die anvisierte Zielgruppe nicht aus den Augen. Arbeiter mögen besonders die klassischen Pizzas, wogegen die Jugend ganz scharf auf Hähnchenpizza ist, Wir empfehlen für die erste Zeit Folgende Kreationen: Pizza Neapolitana, Pizza Margherita, Schinkenpizza, Hähnchenpizza und Krabbenpizza. Es ist völlig unsinnig, zu Beginn viele eigene Pizzas zu backen. Man sollte aber dennoch genau auf den aktuellen Trend, die Zeitung und die Verkaufszahlen achten. Zu Beginn genügt es, eine Pizza mit möglichst vielen Zutaten, die momentan gerade im Trend liegen, ins Programm aufzunehmen. Die Bewertungen der Jury sollte bei den Imitationen der Standardpizzas über 90 Prozent liegen, da die Gäste nur eine gute und schmackhafte Imitation kaufen. Das Programm berücksichtigt neben der genauen Menge auch die Verteilung der Zutaten. Die Bewertungen für eigene Pizzas fallen zwangsläufig viel schlechter aus. Jedes Jurymitglied steht für eine Zielgruppe, die nach ihrem Geschmack entscheidet. Die Beurteilung ist aber nur zweitrangig, da es auf die Zutaten ankommt, die im Trend liegen müssen - sonst floppt die Pizza. Hat man das alles beachtet, sind hohe Verkaufszahlen und ein Platz in den Top Ten sicher. Zu Beginn muß man noch selbst die Wareneinkäufe tätigen, später kann man bekanntlich Lieferverträge vereinbaren, die aber nur bei sehr gut laufenden Läden abgeschlossen werden sollten. Wenn man drei oder vier Pizzerias besitzt, sollte man eine Lagerhalle mieten, da dies viel Arbeit beim Wareneinkauf abnimmt. Außerdem verfaulen die Vorräte im Lagerhaus nicht und man kann dort auch Waffen lagern. Das Lagerhaus sollte je nach Anzahl der Läden in einer Stadt zwischen 25.000 bis 35.000 Einheiten an Lagerkapazität haben. Anfänglich sind die Computergegner noch um einiges besser als der Spieler, es dauert daher auch sehr lange, bis eine eigene Pizza in die Verkaufscharts kommt, Mit der Zeit haben die Digi-Bäcker aber keine

Chance. Man sollte auch nicht davor zurückschrecken, ein oder zwei Kredite aufzunehmen. Achten Sie auf die Kredithöhe (15.000 bis 100.000 Mark) und auf die Rate (höchstens 22 Prozent). Das Ansehen in der Bevölkerung ist nicht zu unterschätzen, die Unterwelt dagegen ist zuerst nicht so wichtig. Eine Geldstrafe oder Gefängnis schadet nämlich sehr. Das Schutzgeld der Mafia sollte der Spieler aber auf jeden Fall bezahlen, da die Computergegner regelmäßig Ihren Laden bei Nacht besuchen kommen. Durch das Schutzgeld hat man keine Probleme mehr mit dem Bombenterror. Ein erfolgreicher Anschlag eines Gegners ist meistens teurer als das Schutzgeld.

Schmiergeld für den Bürgermeister

Für das Ansehen sind Orden und Sterne, die für das Restaurant vergeben werden, enorm wichtig. Klar, keiner will korrupt sein, aber es lohnt sich auf jeden Fall, dem Bürgermeister ein kleines Taschengeld auf sein Privatkonto zu überweisen. Jeden Monat findet auch ein Pizzaback-Wettbewerb statt. Dabei heimst der Sieger sehr viel Geld und Ruhm bei der Bevölkerung ein. Man sollte aber nur teilnehmen, wenn man genau weiß, wo sich die einzelnen Zutaten befinden. Die Computergegner sind teuflisch schnell und legen einen sehr hohen Standard vor. Am Ende des Jahres findet noch die Krönung der Pizza des Jahres statt. Hier entwirft man eine Pizza, die von einer Jury begutachtet wird. Die siegreiche Pizza verkauft sich im kommenden Jahr hervorragend. Nachdem man in Berlin vier bis sechs Läden eröffnet hat, geht es auf die Suche nach einer neuen Stadt. In Madrid oder Athen kann man auch für wenig Geld zu viel Ruhm kommen. Schwere Städte für einen kleinen Geldbeutel sind Wien, Paris und Zuerich. Hier muß man mit hohen Mieten sowie hoher Qualitäts- und Komforterwartung rechnen. Allerdings sind die Gewinne auch entsprechend üppig. Wenn Sie in verschiedenen Städten aktiv sind, sollte in den Lagerhallen nur das Nötigste sein. Wenn man sich beispielsweise in Athen aufhält, werden keine Waren aus den Lagerhallen der anderen Städte verbraucht, nur die in Athen. Trotzdem verkaufen Ihre Ristorantes weiterhin Pizzas. Sie müssen sich somit keine Sorgen machen, ob irgendwo eine Ware ausgegangen ist und können sich auf die Stadt konzentrieren, in der Sie gerade sind. Langsam sollten Sie sich auch Gedanken über Ihre kriminelle Laufbahn machen. Durch Scherzartikel Attacken auf die Konkurrenten steigt das Ansehen bei den Gangstern ein wenig. Danach setzen Sie sich mit der örtlichen Mafia in Verbindung. Diese verkauft gerne Telefonnummern von Waffenlieferanten. Wer sich wundert warum immer die Polizei erscheint, wenn man einen Waffenhändler auf Waffen anspricht, der sollte mal nach " Eis " fragen! Die verschiedenen Eissorten stehen jeweils für die vier Waffenarten. Einen starken Konkurrenten sollte man am besten mit Bomben besuchen. Diese haben die größte Wirkung, außerdem geht es am schnellsten. Am besten speichern Sie vor einem Einbruch ab, weil die Folgen verheerend für Ihr

Ansehen sind, wenn die Polizei Sie schnappt. Wenn man langsam zu Ruhm bei der Unterwelt gekommen ist, sind Geschäfte mit der Mafia lohnenswert. Besonders im Waffenhandel kann man sehr viel Geld in sehr kurzer Zeit machen. Bei Einbrüchen ist der Charakterwert »Gewandtheit« wichtig.

Werbung

Ohne Werbung läuft bekanntlich nichts mehr. In Pizza Connection sind die Handzettel am billigsten und bei der Eröffnung des ersten Geschäftes zu empfehlen. Zeitungswerbung ist erschwänglich und meist sehr effektiv, Man muß aber aufpassen, da man selbst einen Werbespruch zusammenstellen muß und oft nur Nonsense dabei herauskommt. Bei einem guten Spruch (rund 40 Prozent Effizienz) sollten Sie auf jedem Fall die Werbung für 30 Tage kaufen. Reklame durch Plakate und Fernsehen lohnt sich erst bei mehreren Restaurants. Mit diesen Tips sollten Sie in einem Jahr rund zwei Millionen Mark Bargeld gescheffelt haben.

1.60 The Plague

Spielname: The Plague

Hersteller: Innerprise / Rainbow Arts (1992)

Genre: Action

Cheat:

Unendlich Leben: Im Loadingscreen <LEFT MOUSE> gedrückt halten und dann <FIRE> drücken. (funktioniert nur bei der Pre-Version).

Einen Punktestand bekommen, der mit einer 3 endet, <P> und danach <ESC> drücken. Wenn man gefragt wird, ob man nochmals spielen will «NO» angeben.

Im Titelscreen

"KOM JE ILLEGAAL DOOR DE PLAAG DAN GRIJPT DE JUNGLE COMMAND JE IN DE KRAAG"
eingeben und mit <RETURN> beenden (der Rand sollte nun grün werden).

<FIRE> drücken, um ins Spiel zurückzukehren. Jetzt verfügen wir über unendlich viele Leben. (Dies alles muß jedoch im ersten Level geschehen und zwar bevor man das erste Mal getötet wurde.)

Hint:

Wer seinen Hintergrund selbst zeichnen will, ihm aber die Punkte fehlen, stelle sich an eine Stelle, an der die Gegner nach dem Abschießen wieder erscheinen (z.B. vor dem Brunnen mit den Augen im 1.Level).

1.61 Plan 9 from outer Space

Spielname: Plan 9 from outer Space

Hersteller: Gremlin (1991)

Genre: Adventure

Komplettlösung - PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Nachdem uns der überaus liebenswürdige Produzent erklärt hat, worum es geht, verläßt man sein Büro und sieht sich im Flur um. Im Lagerraum befinden sich einige interessante Sachen, von denen allerdings nur das spanische Wörterbuch und die Glasperlen, die um den Hals der Statue gelegt sind, unsere geschützte Aufmerksamkeit verdienen. Nehmt jedoch immer nur EINE Sache an Euch, außer Ihr legt auf eine weitere Unterredung mit dem breitschultrigen Chef des Hauses Wert. Schnappt Euch also vorerst nur das Wörterbuch und verlaßt das Zimmer mit den seltsamen Requisiten. Der Schneiderraum ist zunächst noch verschlossen. und im Bad darf man, sofern man mag, seinen Boss bei der Haarpflege beobachten. Unten im Foyer des Filmstudios unterhält man sich mit dem Portier, wobei ein kleines Trinkgeld, will man später keine Probleme mit den Fortbewegungsmitteln haben, wahre Wunder bewirkt. Zuerst aber wagen wir einen kleinen Spaziergang durch die Straßen der Stadt. Auf der Baustelle kann man mit einem der beiden Bauarbeiter einen kurzen Plausch abhalten, was jedoch dank seines reichhaltigen Vokabulars eine recht fade Angelegenheit wird. übrigens werdet Ihr diesem markanten Konterfei im Verlauf des Abenteuers noch einige Male begegnen...

Der andere Arbeiter ist noch um einiges schweigsamer. spielt aber später noch eine wichtige Rolle. Zurtick auf der Straße besucht man den Imbißladen, in dem die Bedienung schier endlose Telefongespräche führt - soll uns nicht weiter stören, viel interessanter ist der kleine blaue Luftballon, der auf dem linken Tisch liegt - er könnte einmal lebensrettend sein....

Als nächstes folgt ein Kneipenbesuch. Nachdem man den Rum käuflich erworben hat, wird heftigst mit dem reizenden Geschöpf an der Theke geflirtet . Mit Komplimenten und etwas Charme kitzeln wir ihr Bela Lugosis Privatadresse aus dem gepuderten Näschen und hasten anschließend zum Filmstudio zurück. Hier geht man direkt in das Büro des Produzenten, um den Schreibtisch genauer unter die Lupe zu nehmen. Die Schlüssel, die sich dort finden, ermöglichen den Zugang zum Schneiderraum, wo später (bei Bedarf und Neugier) die Filmspulen angesehen werden können, auch wenn der Produzent dies zu Beginn als " Todsünde " deklarierte - was soll's! Die Tür rechts im Büro führt in das Privatzimmer des Produzenten. Die Bilder an der Wand sind unseres Blickes durchaus würdig, denn eine weitere wichtige Adresse, zu der wir uns, unerschrocken wie wir sind, auch alsbald begeben, läßt sich dort erspähen: der Friedhof. Der Portier ruft uns

bereitwillig ein Taxi (schon an's Trinkgeld gedacht?), welches uns zum gewünschten Zielort, " Leichenacker ", befördert. Dort angekommen betritt man die Gruft, in der Bela Lugosi seine letzte (?) Ruhe gefunden hat. Da er sich ja schlecht dagegen wehren kann, nimmt man ihm seine Hausschlüssel ab - auch der Hammer am Boden läßt sich später noch prima verwenden. Wer sich zu den Unerschrockenen zählt, darf sich auf dem Friedhof noch etwas umsehen; es schadet nicht und war außerdem bestimmt nicht. das letzte Mal (ganz wie Im richtigen Leben!)...

Mit dem Taxi kutschiert man nun zu Belas Haus. Im Badezimmer findet der moderne Vampir alles, was er für sein Handwerk so braucht; normale Menschen (so wie wir) wissen allerdings mit derlei Dingen nichts anzufangen und gehen gleich weiter in Belas Arbeitszimmer. Dort hängen einige Jagdtrophäen an der Wand, wobei die linke am interessantesten ist: dahinter verbirgt sich Belas Kreditkarte, was uns somit von allen Finanzsorgen befreit. Die Karte verdient übrigens genauere Begutachtung. denn auf ihr ist die Nummer eines Schließfaches notiert. Nachdem man sich etwas umgesehen hat, nimmt man noch eines von Bela's Fotos vom Stapel auf dem Tisch und latscht zum Taxi zurück, nicht ohne sich vorher noch das Prospekt vom Hyper-Mega-Store. das direkt neben den Fotos liegt, angesehen zu haben. Mitnehmen müßt Ihr es zum Glück nicht. Dieser Hyperladen ist unsere nächste Station auf der Suche nach den verschollenen Rollen. Hier warten sechs Etagen darauf, ausführlichst erkundet zu werden.

In der zweiten Etage befindet sich ein Geschäft mit allerhand seltsamen Dingen. Kauft die Vampirmaske, und falls Ihr echte Knoblauch-Fans seid. auch ausreichend von diesem wohlriechenden Vampirabwehr-Gewürz (notwendig ist dies aber nicht). Die Maske solltet Ihr genau beäugen: sie enthält eine Notiz, und, was wichtiger ist, den Schlüssel für das Schließfach, dessen Nummer man auf der Kreditkarte gefunden hat. Die dritte Etage beherbergt ein Reisebüro, das allerdings nur noch ein einziges Ziel anzubieten hat: Rio de Janeiro. Warum nicht? Wir bezahlen mit Kredit, bekommen unser Ticket und fahren ein Stockwerk höher. Dort ist ein Kino, in dem an sich der gesuchte Film laufen sollte; aber ohne Filmspulen kein Film. Also weiter. In der fünften Etage ist Vorsicht geboten: unbedingt abspeichern! Der Besitzer des Eisenwarengeschäfts reagiert äußerst empfindlich: am besten redet man über die Landwirtschaft oder einfach über das Wetter. Wir kaufen den Spaten, der an der Wand hängt (" nimm Spaten ", " sprich mit Verkäufer "), bezahlen bar und wenden uns dem Kopierer in der rechten Bildecke zu. Kopiert Euren Reisepaß - Ihr erhaltet auf diese Weise ein weiteres Foto.

In der sechsten und letzten Etage erwartet uns eine charmante Kassiererin. Man zeigt ihr den kleinen Schlüssel, woraufhin man aus mehreren Schließfachnummern auswählen darf. Die richtige ist seltsamerweise nie dabei - öfter versuchen und

nicht vergessen, sich die Kreditkarte vorher anzusehen! Irgendwann klappt es dann, und die erste Filmspule (die man sich ebenfalls noch einmal ansehen sollte, sie hat nämlich wie alle anderen Filmspulen einen Namen) ist gefunden. Da wir ja eh bald unseren RioTrip antreten, versorgen wir uns noch mit der entsprechenden Währung (wozu ist man schließlich in einer Bank?). Muß allerdings nicht unbedingt sein. Anschließend verläßt man den Hypermega-Laden, begibt sich noch einmal zum Friedhof und nimmt sich das linke Grab mit dem Spaten vor. Zum Vorschein kommt - wer hätte's gedacht - die zweite Spule, die man sich entweder in den diversen Filmkabinen, die sich an verschiedenen Orten befinden (" gib Filmspule an Filmvorführer "), oder aber im Schneiderraum im Studio (" benutze Filmspule mit Filmschneidemaschine ") angucken darf. Von der Ruhestätte der Verblichenen geht es mit dem Taxi zum Flughafen. Dort zeigt man der Dame am Schalter sein Ticket und nimmt im Flugzeug Platz. Bevor der Flieger startet, stattet man noch schnell dem Piloten im Cockpit einen Anstandsbesuch ab, quasselt ein wenig und erfährt ganz nebenbei, wo man in Rio Quartier beziehen soll. Den Namen des Piloten dürft Ihr Euch ebenfalls gut merken!

In Rio geht's per Taxi automatisch ins Hotel. Ein kurzer Blick in das Gästebuch, und ruckzuck ist das Zimmer des Piloten ausgesucht (" Zimmer 21 bitte, wenn's denn geht..."). In der Unterkunft des Piloten liegt seine ID-Karte - und nun aufgepaßt: die Fotokopie des Reisepasses läßt sich problemlos in diese ID-Karte einstecken, wodurch wir ab sofort zum fliegenden Personal zählen und selbstverfreilich gratis, sooft und wohin wir wollen fliegen dürfen. Ist das nichts? Im Hotel befindet sich natürlich auch ein kleines Kino, wir werfen uns jedoch ins Getümmel am Strand. Da die Leute allesamt zu beschäftigt sind, um sich um etwas anderes als ihre Urlaubsbräune zu kümmern, lassen wir unser Adlerauge über die Landschaft streifen.... Aber was ist denn das: Links geht es in eine Höhle...? Wer Belas Foto vergessen hat, sollte nun lieber abspeichern oder heimfliegen. Ansonsten nix wie rein in die Höhle und die dritte Filmspule eingeheimst. Danach zurück zum Flughafen. Dort warten dummerweise schon Polizeibeamte, die uns postwendend auf eine brasilianische Polizeiwache verfrachten. Hat man Landeswährung dabei, gilt es. sich in Beamtenbestechung zu üben, was aber letzten Endes auch nichts einbringt: Über kurz oder lang wird man eingebuchtet. Wie gut, daß wir jetzt einen beruhigenden Tropfen, sprich Rum bei uns haben. Das denkt auch der Wörter. der sich mit seiner Beute zurückzieht und dabei eine Statuette liegenläßt. Diese klingt verdächtig hohl; wir nehmen also den Hammer (den man danach nicht länger benötigt) und zertrümmern den Oscar-Verschnitt. Was finden wir? Eine Schmetterlingspuppe, igitt!! Leider wird sie später benötigt, also Zähne zusammenbeißen, und schnell weg, zum Flughafen. Dank unserer neuen Identität stehen uns tatsächlich mehrere Reiseziele

offen, aus denen wir zunächst Washington auswählen. Hoffentlich habt Ihr noch das Wörterbuch dabei!? Sonst könnt Ihr gleich mal 'ne Heimreise buchen... (Abspeichern!).

In Washington angekommen fährt man direkt mit dem Taxi zum Weißen Haus (wer erkennt den Herrn, der die Tür öffnet? Einer der niveauvolleren Scherze dieses Spiels!) und wird dort automatisch für eine geheime Mission verpflichtet. Nach einem kleinen Idioten-Test wird man erfolgreich des Landes verwiesen und landet in Kuba. Der kubanische Söldner (kennen wir den nicht auch irgendwoher?) ist gar nicht so übel, sofern man seine Sprache versteht (" benutze Wörterbuch "). Er schenkt uns echte kubanische Zigarren und ein Poster (ein netter Mensch...). Diese Geschenke liefern wir im Weißen Haus ab und besuchen das Smithsonian-Museum.

Dem grimmigen Museumswärter vermachen wir die Schmetterlingspuppe, worauf er entzückt den Ort des Geschehens verläßt. Nun sieht man sich in Ruhe im Lagerraum um und begutachtet besonders die mittlere, untere Kiste des rechten Stapels. Öffnen kann man sie leider noch nicht, dazu ist erst mal eine Flugreise in die Heimat angesagt. Daheim angekommen tuckern wir zum Haus des Piloten, dessen Adresse sich logischerweise auf der ID-Karte befindet. Die Tür läßt sich professionell mit der Kreditkarte öffnen. Im Hausflur steht ein Atemgerät, mitnehmen! Eventuell muß man sich, wie auch an anderen Stellen, von bestimmten Dingen trennen, sonst trägt man zuviel mit sich herum. Unter anderem wird der Schlüssel zu Belas Haus nicht mehr gebraucht; (einmal abgelegte Gegenstände finden sich im übrigen immer an ihrem alten Platz wieder). Im Garten liegt einsam und verlassen die vierte Spule auf dem Tischchen. Mehr hat das Haus nicht zu bieten, also weiter in die Studios. Dort tauschen wir im Lagerraum das Wörterbuch gegen die Glasperlen aus. Wer mag, darf sich im Schneiderraum die Filmspulen ansehen, bevor es wieder zum Flughafen geht, diesmal mit Ziel Hongkong. Am Reiseziel angelangt, treffen wir einen Filmmogul, dem etwas Wichtiges abhanden gekommen ist (noch so einer?), jedoch kein Film, sondern eine Figur. Wir erinnern uns an eine Kiste im Smithsonian-Museum in Washington. und ab geht's. Aber nicht nach Washington, sondern nach Australien, ist doch logisch, oder?

Vom Flughafen in Sydney geht es mit dem Taxi zur Oper. Rechts fährt ein Weg zum Strand, wo man sich mit einer Badeschönheit unterhalten darf, aber bitte dabei freundlich bleiben und nicht unverschämt werden (oder vorher abspeichern, wenn Ihr's unbedingt darauf anlegen wollt). Ist alles korrekt gelaufen und die Dame mit den Glasperlen beschenkt, macht sie uns mit ihren Freunden bekannt: echte Freaks, Mann! Zurück zur Oper und weiter zur Brücke. Dort sprechen wir mit dem Arbeiter, oder besser gesagt, versuchen es. Vorher abspeichern! Unten angekommen

erblickt man (na, dämmert's?) ein Brecheisen, das hoffentlich noch ein Plätzchen in unserem Inventar findet. Überhaupt darf man bei alledem das Atmen nicht vergessen, gelle? Und wohl dem, der immer noch den kleinen blauen Luftballon dabei hat, mit dem gelangt man nämlich wohlbehalten wieder an die Oberfläche (..benutze Ballon mit Atemgerät). Dann endlich auf nach Washington. Im Lagerraum des Smithsonian brechen wir die entsprechende Kiste auf und entdecken die Figur des Filmmoguls aus Hongkong. Darüberhinaus verbirgt sich auch noch eine weitere Filmspule in der Kiste. Von Washington aus fliegt man nun nochmals in die Heimat, um die Baustelle zu besuchen, und siehe da, der vorher noch so schweigsame Bauarbeiter entpuppt sich als Ex-Hippie und beauftragt uns, seine Kumpels von damals aus der Kommune zu grüßen. Die Hippies in Australien freuen sich über die Grüße wie die Wurstbrote, und sie schenken uns die letzte der sechs Filmspulen. Das war's dann, oder? Weit gefehlt!

Wer jetzt die Filmspulen brav zu Hause abgeliefert. den bestraft das Leben. Stattdessen fliegt man nun nach Hongkong. um die Figur aus der Museumskiste abzuliefern. Der Filmmogul ist außer sich vor Freude und belohnt unsere Mühe mit einem Talisman. Von soviel Reisen müde geworden. vertreten wir uns die Beine an der chinesischen Grenze (links aus dem Büro des Filmmoguls in Hongkong treten), wandern über die chinesische Mauer und werden (man kennt das ja!) plötzlich und unerwartet von ein paar Schattenkriegern entführt. Wieder bei Sinnen sieht man sich einigen buddhistischen Mönchen gegenüber, denen man den Talisman überreicht, und siehe da! Es ist vollbracht! Wir erreichen das Nirwana und treten mit außerirdischen Wesen in Kontakt (Spielberg läßt grüßen!), die endlich die volle und ganze Wahrheit über den schlechtesten Film aller Zeiten enthüllen. Haben wir es nicht die ganze Zeit über gewußt?

Autor: Martin Naß

1.62 planetsedge

Spielname: Planet's Edge

Hersteller: New World Computing

Genre: Adventure

Komplettlösung - PLANET'S EDGE

Beginnen wir mit Sektor ALGIEBA:

Auf Talitha 2 verhilft unsere Crew einer Prinzessin mit Hilfe eines Levitators (im Nordosten) zur Flucht vor einer ungeliebten Heirat. Sie gibt einem dafür ein Trinket. Auf Subra 2 findet man einen Ishtyl, den man braucht, um mit den Lebewesen dort reden zu können. Wenn man der Brückenwache dort Alien Meat anbietet, läßt sie uns passieren. Im Südosten in einer Höhle findet man

schließlich " He Who Speaks ", dem man das Trinket gibt. Tiefer in die Höhle vorgedrungen, findet man einen Talking Stick, den man der " Magin " zurückbringt. Zur Belohnung gibt's eine Einladung zum Besuch von Algieba 4. Dort angekommen, können wir uns nach deren Vorweis frei bewegen. Wir erleben eine handfeste Raumschiffentführung durch die "Geal-Anai " mit, in deren Verlauf eine Gravity Bar zur Instandsetzung der Teleporter beim Choassqa-Glücksspiel gewonnen werden muß (Card 1: orange, 2: green, 3: red, 4: blue, 5: yellow). Mit diesen Karten repariert die Crew auch die zwei defekten Triebwerke des Raumers. Daraufhin gibt's eine Codekarte, die wir natürlich nicht den Geal-Entführern, sondern den richtigen Ingenieuren der Schiffsbesatzung geben, worauf diese das Schiff wieder auf Heimatkurs bringen. Im Raumschiff erhalten wir auch von einem halbtoten Ingenieur Münzen, mit denen wir Spielschulden bezahlen können, wobei eine für später aufgehoben werden sollte. Schließlich findet unsere Party noch die Brille, die wir, wohlbehalten auf Algieba 4 angekommen, dem alten Lizardman zurückgeben und dafür einen Assaultlaser bekommen.

Der Bartender rückt gegen Bezahlung (Münze) eine Flasche heraus, die man der Wächterin im Nordosten der Station anbietet. So gelangt man zu einem Schalter, mit dem man das Kraftfeld um die Büsten in der " Hall of Shame " abstellt. Untersucht man die Büste links oben genauer, ist man schon im Besitz des ersten Teils des Centauri-Device: Wir haben den Algiebian Crystal! Den Sixth Key (Küche) gibt man dem Präsidenten zurück, der uns sein Amulett überläßt. Wir düsen nun zu Koo-She 1. Dort bahnt sich das führende Partymitglied seinen Weg zum Tech-Center, in dem der Rest der Mannschaft gefangengehalten wird. Mit einer Maschine (in der Mitte des Laboratoriums) produziert man nun einen " Tuwalli " (linker Lever grün), mit einer anderen (im Norden) vertauscht man mit ihm sein Erscheinungsbild. Mit 4 Armen (!) läßt sich dann bequem das Control-Panel im Osten bedienen, worauf sich die Türe zum Raum, in dem sich der Wissenschaftler und unsere anderen Crewmitglieder befinden, öffnet. Nach diesen Strapazen gibt's zur Belohnung Technical Plans, die man ebenfalls zur Mondbasis bringt. Damit lassen sich bessere Waffen, Rüstungen und Items fürs eigene Raumschiff herstellen.

Als nächstes ist Sektor KORNEPHOROS dran:

Hier befreien wir die Rutilicus Colony erstmal von der Cin-Sae-Plage. Dabei benötigen wir für einen Ingenieur im Nordwesten einen Transformer, den wir im östlichen Teil der Station finden (dieser läßt sich nur über die Abwasserkanäle erreichen, hierzu ein paar Hebel betätigen). Sind auch alle Krabbelviecher erledigt, bekommen wir von einem Händler einen Generator, vom " Häuptling " der Siedlung eine Besucherkarte (Visitor's Badge) für die Sabik Mining Colony. Der

Generator wird dringend auf Eltanin 7 gebraucht, wo wir als Belohnung die Sonic Pincers erhalten. Mit einer Schaufel befreien wir dort die Funkanlage vom Schnee.

Kochab Trading Center

Jetzt nichts wie hin zum Kochab Trading Center. Dort bekommen wir von einem Händler (Movrin) einen Uni-Lock und Spareparts. Mit dem Unilock öffnen wir die Kisten, die bei ihm herumstehen. Daraufhin erhalten wir Zugang zu einem geheimen Raum im Norden des Gebäudes. Hier gibt's u.a. eine Shroud Permission, die wir bei einem Wurm gegen eine Musikbox eintauschen. Diese überreicht man einem Mädels, das uns daraufhin Ulfas Cloth überreicht. Genau das sucht ein Robbi, und wir bekommen eine 10-Credits-Karte, mit der wir beim Scroe-Dealer eine Scroe-Special Gun erhalten. Wieder bei der Rutilicus Colony angekommen, erzählt uns der Typ, der gerne einen Battle Laser möchte, daß wir damit angeschmiert wurden. Also zurück zum Scroe-Dealer, und diesmal gibt's die gewünschte Waffe. O.g. Typ bedankt sich mit dem Dagger of Sossee, für den wir im Trading Center schließlich ein Planetary Deed bekommen. In dem großen Raum, der von Robotern bewacht wird, liegt übrigens ein Gegenstand, mit dem man in die ewigen Jagdgründe eingegangene Partymitglieder insgesamt 10x wiederbeleben kann! Die Reise führt uns jetzt nach Kornephoros 3. Hier legen wir die Spareparts an der dafür vorgesehenen Stelle ab (rechts, mit " drop "), worauf sich rechts die Türe öffnet. Hat man einem Robbi nun den geforderten Uni-Lock gegeben, läßt er zwar ein paar Krabbelviecher los, aber auch eine Cyber Credit Card!

Weiter im Norden finden wir Zugang (Meat beseitigen) zu einer Crypt mit diversen Särgen, die bei genauerer Untersuchung einige nette Items offenbaren.

Danach geht's noch einmal zurück zum Trading Center auf Kochab, wo wir nun alle 3 Gegenstände dem Auktionator anbieten können: Cyber Credit Card, Planetary Deed und Sonic Pincers. Und schwupp, schon ist das zweite Teil des Centauri-Device in unseren Händen: der Mass Converter!

Nun reisen wir im Sektor Caroli umher:

Auf Caroli 1 befinden sich die Oortizan Labs. Im nordwestlichen Gebäude besorgen wir uns den Minilab Pass und betreten das Miniaturization Lab, wo wir auf eine " überdimensionierte Platine " gebeamt werden. Die Microts sind äußerst lästig, können aber bedenkenlos geröstet werden. Einer läßt dabei ein Com-Nav fallen, das wir später noch benötigen. Hier gilt es, sich den Weg in die beiden Chipkammern freizuballern und den jeweiligen Chip miteinander zu vertauschen. Danach gelangt man über das Staubkorn im Südosten wieder heraus in das Laboratorium, und was liegt da nicht zum Mitnehmen herum? Der Gravitic Compressor, das dritte Element des Centauri-Device! Ein Microtic Injector sollte in unserer Waffensammlung auch nicht fehlen. Im südöstlichen Gebäude der

Oortizan Labs nehmen wir schließlich noch den Microchip Viewer an uns. Auf Alula 4 angekommen, betreten wir das Farmeranwesen und finden hinter einer Pflanze versteckt einen Sack Lozam, den wir dem Chef übergeben. Nun nehmen wir im nördlichen Raum, der jetzt betretbar ist, den Stein und den Ausweis (Industrial Badge) mit.

Der Chef freut sich über den Stein und gibt uns Tickets für die Life Gallery auf Merak 1 hier braucht man einen Caged Nochh (Alula 4) und ein Slieth Egg (findet man später), um an einen netten Hinweis für den Ankaq-Sektor sowie einen Decorative Orb zu gelangen; mehr gibt's hier aber nicht. Für die defekte Dreschmaschine brauchen wir ein Ersatzteil (Tractor Part), das wir in einem geheimen Gang auf Denebola 4 finden (um den Geheimgang im Osten dort zu öffnen, lege man je ein Decorative Orb auf beide Säulen). Mit diesem Teil wird also die Maschine repariert, worauf sie sich selbständig macht.

Am Ende des nun freigelegten Weges gibt uns jemand den Schlüssel für den Kontrollraum (Harvest Key). Hier übergibt man dem Professor sein Com-Nav, worauf der uns eine Notiz für Ysaf mitgibt. Der findet sich wieder auf Denebola 4 (gleich im Blickfeld nach der Landung).

Die Belohnung

Um nun aber endlich die Belohnung abzukassieren, brauchen wir noch einen Eldarin Pot (auch im Geheimgang, s.o.), den wir dem Typ im südlichen Gebäude überreichen. Endlich kommen wir in den Besitz von Technical Plans und Ship Plans. Mit letzteren kann das nächstgrößte Raumschiff produziert werden! Kehren wir nun nochmals in den Kornephoros Sektor zurück und betreten Sabik 1. Mit Hilfe der Ausweise (Visitor's / Industrial Badge) kann man diese Mining Colony unter die Lupe nehmen und erhält einen Schlüssel, den man später für die Sicherheitstür benötigt. Im Sublevel nimmt man eine Wurzel mit und gibt sie dem Juwelier (oben), der einem dafür ein Säckchen Diamanten überläßt.

Damit man nun aber den interessanten Teil des Sublevels betreten kann, müssen die 7 Lever so gestellt werden, daß sich (bei " examine lever ") schließlich der Satz " Our ships wait in hiding until your awakening " ergibt. Mit dem Schlüssel läßt sich die Sicherheitstür (im Südwesten) öffnen. Jetzt müssen noch die Schalter verstellt werden, damit die startbereite Rakete explodiert. Als Dank erhalten wir die Sector Clearance Card, die wir auf Eltanin 7 in das freie Terminal stecken und... unsere Mannschaft kann sich an neuen Ship Plans freuen!

Erkunden wir nun Sektor ALHENA:

Auf Procyon 3 herrscht ein Kampf zwischen Scroes und Evians. Das einzige, was es hier zu tun gibt, ist, im Norden den Dhoven-Botschafter zu finden und von ihm den Friedensvertrag zu bekommen (Dhoven Deed). Den muß man aber noch

ratifizieren lassen. Doch der Typ auf Alhena 8 braucht dazu noch einen Stempel, den wir aber momentan noch nicht finden können. Also statten wir Capella 1 einen Besuch ab. Dort benutzen wir den Feuerlöscher, der in einer Höhle liegt, um die Flammen im südöstlichen Gebäude zu löschen. Über einen unterirdischen Gang gelangen wir dann zu dem Commander des bruchgelandeten Raumschiffs. Er verrät uns den Code für die verschlossene Tür der Raumschiffkapsel. Im Nordwesten geht's ebenfalls in eine Höhle hier findet man die Puppe des verschollenen Mädchens, wofür wir vom Vater seinen Leaderstone bekommen.

Ist die o.g. Tür also geöffnet, finden wir kurz darauf den Flight Recorder, mit dem wir auf Alhena 8 die verschlossene Tür aufbekommen (" use "). Jetzt kann man sich nach Herzenslust mit Robbis herumschlagen und stößt zuletzt auf den Stempel. Den bringt man besagtem Typ, und der übergibt uns nun ein Numistat Deed. Auf Hyades 1 stellt man einige Schalter um, damit sich verschlossene Türen öffnen. Gibt man einem Bewohner auf Wunsch den Leaderstone, deaktiviert er die Wachroboter. Endlich findet man im Süden den Friedenskonferenzsaal und übergibt dem Dhovenführer die Numistat Deed.

Schwupp - die Kruppshields, 4. Teil des Centauri-Device, gehören uns. Außerdem liegen auf dem Tisch noch Ship Plans, die wir dankbar an uns nehmen.

Nun zu Sektor Zaurak:

Auf Rana 1 erhalten wir den Auftrag, ein Sicherheitsnetz, bestehend aus 3 Teilen, im Sektor zu installieren. Dazu erhalten wir drei Grav Buoys, die das führende Partymitglied bei sich tragen sollte, da die Dinger nur dann von selbst melden, wenn man sie absetzen soll. Außerdem kriegen wir hier noch einen Optical Key, der in Sektor Ankaq eine Rolle spielt. Fliegen wir also nach Rasalmothal 5. Hier sollte man eine kleine Hütte im Grasland mal genauer untersuchen, um sich Zugang zum Hauptgebäude zu verschaffen. Dort kann man im 1. Level ein Slieth Egg mitnehmen. Im westlichen Teil fällt man einmal in einen Schacht, der uns ins Freie transportiert. Hier sollte man die Cyberboots mitnehmen, um im zweiten Anlauf das Seil, das uns in den 2. Level bringt, zu erreichen (Schuhe mit Schacht benutzen).

Dort angekommen, gilt es, den Schalter hinter den explosiven Feldern im Südwesten zu betätigen, damit die Killerfelder im Nordosten ausgeschaltet sind. Die verschlossene Tür öffnet sich, wenn man irgendeinen Gegenstand 7 Felder vor dieser Türe ablegt (" drop "). Im 3. Level muß man das Puzzle so zusammensetzen, daß sich eine Art Klaue ergibt (am besten sich zuerst die unterste Reihe vornehmen, dann die darüber usw.). Hat man das geschafft, gibt's zum einen wieder mal Technical Plans, aber auch (und nur dann) Zugang zu Level 4. Hier meldet sich ein Grav Buoy, und man setzt ihn an der auffälligen Stelle (im Nordosten des Raumes) mit " use " ab.

Auf Zaurak 2 stellt man im Süden einen Hebel um, repariert mit den Sonic Pincers die kaputte Wasserleitung und benutzt diese auch, um über eine Luke, die sich am Ende eines engen Ganges im nördlichen Teil der Stadt befindet, das " Telemaze " zu betreten. Das ist ein echt übles Teil. Haltet Euch an die folgende

Vorgehensweise: Geht im ersten (quadratischen) Raum nach rechts, dann nach oben, links, links, oben, links, unten, links, unten und Ihr habt's geschafft.

Jetzt seid ihr im östlichen Teil der Stadt angekommen. Das Computerpanel gleich rechts deaktiviert das Labyrinth. Der Chef dort bittet um Wasser und Strom, was wir bereits schon für ihn besorgt haben (s.o.). Der Rat der Stadt will nun mit Verhandlungen beginnen, und der Chef der südlichen Fraktion öffnet jetzt auch die letzte verschlossene Luke östlich seines Zimmers. Wir gelangen so in einen Raum, wo wir irgendwo den zweiten Grav Buoy absetzen (" use ").

Auf Diphda 4 schalten wir zuerst die Roboter aus, die einen Schalter im Freien bewachen. Stellt man ihn um, verschwindet das Kraftfeld ganz im Süden (erst dann kann man auch Scorch Grand Champion werden). Nun legt man im westlichen Raum auf einem der grünen Felder den dritten Grav Buoy ab. Kehrt man nach Rana 1 zum Auftraggeber zurück, ist dieser so generös und überläßt der Party den K-Beam-Generator, den fünften Bestandteil des Centauri-Device!

In Sektor Ankaq gibt's viel zu tun: Packen wir's an!

Beginnen wir mit Formalhaut 6. Das einzige Ziel hier ist, zur Ethny-Königin zu gelangen und von ihr den Auftrag zu erhalten, 4 Spheres zu suchen und nach Ankaq 1 zu bringen. Auch von ihr bekommt man einen Optical Key, den man zum Eintritt in den Tempel auf Ankaq 1 benötigt. Dort können wir aber vorerst nur die umherlaufenden Wachen aufs Korn nehmen und den Utreician Key sowie das Commnet mitnehmen. Fliegen wir deshalb nach Alrai 2. Hier gibt es zahlreiche Säulen, auf denen Kugeln liegen. Wenn man sie untersucht, kann man sie aufnehmen. Die Gold Spheres und Platin Spheres behalten wir, die bronzenen oder silbernen können wir bei manchen Bewohnern der Station gegen eine nette Gegenleistung eintauschen. Bei einer Kugel handelt es sich um die Sphere of Rhyth, sie ist eine der vier besonderen, die wir später brauchen. Im Raum von " Cu " sollte man sich das Bild im Nordosten genauer ansehen, es offenbart sich ein Geheimgang! " Cu " greift dann zwar an, aber er kann getrost gerüstet werden. Im weiteren Verlauf findet man Codekarten, wovon man dem Wächter am Ende des Geheimganges die Virtual Reality Card überreicht. Danach benötigt man den Utreician Key, um die Sicherheitstüre zu öffnen. Jetzt werden die Gold (bzw. Platin) Spheres gleichmäßig an die Partymitglieder verteilt und entweder eine goldene oder eine platinhaltige jeweils auf die 4 leeren Säulen verteilt.

Dann erscheint eine Treppe, die wir benutzen, um direkt zu der Sphere of Awa zu gelangen (wieder " examine "). Das ist die zweite wichtige Kugel. Zu guter

Letzt geben wir Mandlebroth im Nordosten das Säckchen mit den Diamanten, um von ihm eine Fake Sphere angeboten zu bekommen.

Ab nach Deneb 2:

Jetzt ab nach Deneb 2 (Shadowside). Hier nehmen wir die Wet Suits an uns. Dem Tshi-Tai-Typen Bit (im Osten) kann man nun - so läuft's am schnellsten - das Lebenslicht ausblasen, den Used Eyeball aufnehmen und ihn im Norden dem Einäugigen anbieten. Der läßt uns dafür in den Lagerraum, und was finden wir - die Sphere of Harmony. Wenn man zu Codebreaker will, braucht man dazu neben dem Mintap noch das Commnet (" use "). Nächste Anflugstation ist Nashira 3. Dort ziehen wir uns die Wetsuits über, um hinabtauchen zu können. Nach dem Kampf gegen die Killerfische verwenden wir den Golden Trident dazu, um die Türe mit den 3 Einkerbungen zu öffnen. Nun ersetzen wir die Sphere of Themis auf der Säule durch die Fake Sphere und verlassen die Inselwelt. Im Tempel von Ankaq 1 setzen wir die 4 besonderen Kugeln an den dafür vorgesehenen Stellen (in der Mitte eines Kristallraumes) ab. Damit verschwindet die Barriere im Zentrum. Die neue Königin überreicht uns zum Dank den Harmonic Resonator. Wir haben also schon 6 Teile beieinander.

Fahren wir mit Sektor IZAR fort:

Auf Arcturas 3 gibt's für alle Fans von New World Computing nicht nur wieder die Sightseeingmusic aus Might & Magic 3, sondern auch ein Schloß, das wir erst betreten können, wenn wir Papiere haben, die wir bei dem Typen nordöstlich des Schlosses erhalten (ein bißchen Nachhelfen ist angesagt). Auch die Maintenance Card nehmen wir mit. Der König erzählt, daß seine Tochter verschwunden sei. Wir finden sie ganz im Norden im Moor. Sie hinterläßt ein Silver Locket, das wir dem König bringen. Er öffnet die Tür zur Schatzkammer und erzählt etwas von leeren Kisten und einem Gedicht. Dieses Gedicht kennt jemand im westlich gelegenen Dorf. Es ist des Rätsels Lösung: Man öffnet jeweils die zweite, dritte und fünfte Kiste der ersten beiden Spalten und alle Kisten der dritten Spalte.

Es erscheint nun in der vierten Spalte der Starstone, den wir an uns nehmen. Auf Mizar 5 werden wir um Hilfe gebeten, die wir aber erst nach einem Besuch von Vindematrix 1 leisten können. Dort bekommen wir von einem Bewohner im Norden einen Funny Hat. Die Maintenance Card benutzen wir mit dem Panel und erhalten daraufhin einen Beacon, den wir zur Prinzessin auf Mizar 5 bringen. Im Warendepot im Südosten gibt man uns dann einen Hataphas Gem. Auf Alkaid 1 benötigt man viel medizinische Hilfe, um den Hintereingang zum Omegakomplex zu erreichen. Erfüllt man die gestellte Aufgabe, gibt's auch hier einen Hataphas Gem. Jetzt fliegen wir nach Izar 2.

Nun wird's knifflig: Man nimmt den Pickor auf und muß einen Weg zu dem Gebäude im Süden finden und dabei unterwegs alle Hataphas Gems, die herumliegen,

aufsammeln. 6 Gems setzt man in die Köpfe ein und erhält danach Zutritt in den Komplex. Über Teleporter - die Steine werden mit dem Pickor beseitigt - geht's in den Sublevel. Der Eingang in das dort sich befindende Gebäude ist von zwei Köpfen versperrt. Man untersuche nun das Panel östlich davon. Rings um das Gebäude erscheinen säulenartige Gebilde, deren Farbe man mit "examine" verstellen kann. Verwenden wir immer eine andere Farbe pro Säule (orange, yellow, green, blue, indigo, violet, red), verschwinden die Köpfe. Nichts wie rein! Im Norden versperren wieder zwei Köpfe den Weg. Wir untersuchen sie und beantworten die Fragen richtig (Mad? - No! / Destroy Omegans? - No!). Unten dann das gleiche Spiel (Create? - Yes! / Old Culture? - No!). Bei der Wand kommt der Starstone zum Zuge. Wir finden dann einen Teleporter, der uns in den Omega Tempel auf Vindematrix 1 beamt. Dort legen wir den Funny Hat auf den Altar und erhalten das Schriftstück The Last Stanza. Dieses legen wir auf Kornephoros 3 in der Crypt auf den besonderen Sarg in der Mitte und erhalten eine Cygnus Cannon. Zurück auf Izar 2 löst sich nun die Barriere, die wir vorher nicht durchdringen konnten, auf und wir können mit dem "Concierge" reden. Er vermachst uns das N.I.C.T.U. nebst Ship Plans. Teil 7 an Bord!

Alnasl - der letzte Sektor:

Beginnen wir auf Alnasl 1. Betritt man dort den mittleren Teleporter, wird man in einen Bereich eines Raumschiffwracks gebeamt, wo sich ein Mind Net Key befindet. Zurück in der Station, sucht man insgesamt sechs Control Crystals aus den herumstehenden Kisten zusammen (manche bieten eine bombige Überraschung). Hat man den Schlüssel dabei, öffnet sich über die freie Mind Net Pad der Zugang zu einem weiteren Teil des Wracks (wieder mittleren Teleporter benutzen). Hier sollte man die P.c. Strandware an sich nehmen. Wieder zurück, übergeben wir die Kristalle dem Typ unterhalb der verschlossenen Türe im Norden, und - wer hätte es gedacht? - auch diese Tür öffnet sich. Den ProConsul befreien wir von seinem Schockzustand, indem wir den Microtic Injector bereitmachen (ready weapon), die P.c. Strandware uns vornehmen und sie mit dem Consul benutzen - nicht auf ihn schießen!

So kommen wir an den Control Spike heran. Diesen brauchen wir auch unbedingt auf Vega 9. Die NaCl-Türe hier geht auf, wenn man zuerst das Atomgebilde mit 11 Elektronen untersucht und dann das mit 17 Elektronen (Natrium = Ordnungszahl 11, Chlor = 17). Die H₂SO₄-Türe macht mit 2x1, 1x16 und 4x8 Elektronen (s.o.) keine Probleme mehr. Mit dem Control Spike öffnet sich die letzte Türe. Nach einem erneuten Kampf erhalten wir den Escape Code.

Damit betreten wir den Komplex des letzten wichtigen Planeten: Ascella 2. Im Osten_ finden wir 4 weitere Shroud of Kriq, die moderne Resurrectformel für alle Kirks & Co. Mit dem ISC-Pin offenbart sich bei dessen Verwendung hinter einer

Tür eine Vorratskammer. Ist die besondere Wand vaporisiert (draufballern), die folgende Computereinheit zerstört und schließlich auch der Final Sequence Computer vernichtet, findet wir im südöstlichen Raum letztendlich das AlgoCam - den 8. und letzten Teil des CentauriDevice.

Auf der Mondbasis angekommen, gibt's wieder ein Lob von Commander Mason Polk. Danach schaut man sich im Research Lab das vollständige Device an und genießt die originell gemachte Schlußsequenz.

Liste der Basen

PLANET ORBIT ZUGANG

ALGIEBA 4 G ISHTAD STATION

ALHENA 8 J SECTOR AFFAIRS OFFICE

ALKAID 1 J OMEGA KOMPLEX

ALNASL 1 N WAYPOINT 8

ALPHA CENTAURI 2 J ALIEN COLONY

ALRAI 2 J UTRECE HOMEWORLD

ALULA 4 J BASE

ANKAQ 1 J TEMPEL

ARCTURAS 3 J DETENU

ASCELLA 2 N SECUNDUS BASE

CAPELLA 1 J SIEDLUNG

COR-CAROLI 1 J OORTIZAN LABOR

DENEK 2 N SHADOWSIDE

DENEBOLA 4 J TEMPEL

DIPHDA 4 N BASE

ELTANIN 7 J BASE

FOMALHAUT 6 J IMPERIAL PALACE ETHNYS

HYADES 1 N BASE

IZAR 2 N MELCHIOR

KOCHAB 2 J STARPORT

KOO-SHE 1 J CAVE

KORNEPHOROS 3 J IMPRENI HOMEWORLD

MERAK 1 N LIFE GALLERY

MIZAR 5 J TRADING EMPIRE

NASHIRA 3 J COLONY

PROCYON 3 J BASE

RANA 1 J CAPITAL

RASALMOTHAL 5 J BASE

RUTILICUS 2 J COLONY

SABIK 3 G BASE

SOL 3 J MOONBASE

SUBRA 2 J HENRESIA

TALITHA 2 J AVIA CASTLE

VEGA 9 N WAYPOINT 9

VINDEMATRIX 1 J COLONY

ZAURAK 2 J LIBRARY

G = Gebühr J = Ja N = Nein

Rohstoffe

ELEMENT PLANET ORBIT SEKTOR

ALIEN CRYSTALS KITALPHA 1 FRONTIER

ALIEN CRYSTALS * CURSA 2 ALHENA

ALIEN GASES SARIN 1 KORNEPHOROS

ALIEN GASES DENEK 1 ANKAQ

ALIEN GASES PHACT 7 FRONTIER

ALIEN GASES * ZAVIJAVA 1 CAROLI

ALIEN GASES * KERB 1 FRONTI

ALIEN GASES * ALDERAMIN 7 ERANKAQ

ALIEN ISOTOPES MENKENT 1 FRONTIER

ALIEN ISOTOPES * SHEDIR 1 ZAURAK

ALIEN ISOTOPES * RUTILICUS 1 KORNEPHOROS

ALIEN LIQUIDS ALMACH 4 FRONTIER

ALIEN LIQUIDS * DIADEM 5 IZAR

ALIEN METALS BIHAM 1 FRONTIER

ALIEN METALS TAIS 4 FRONTIER

ALIEN METALS * MiAPLACIDUS 1 ALGIEBA

ALIEN ORGANICS SCHEAT 3 FRONTIER

ALIEN ORGANICS DUBHE 3 CAROLI

COMMON LIQUIDS SHERATAN 5 ZAURAK

COMMON LIQUIDS * CHARA 3 CAROLI

CRYSTALS ACAMAR 3 ZAURAK

CRYSTALS * ATRIA 3 KORNEPHOROS

HEAVY METALS SOL 2 ZENTRUM

HEAVY METALS NUSAKAN 3 KORNEPHOROS

INERT GASES ALPHARD 6 ALGIEBA

INERT GASES ALTAIR 4 ALNASL

NEW ELEMENTS NEKKAR 1 FRONTIER

ORGANICS ASELLUS 3 FRONTIER

ORGANICS (GEB_{oe}HR 4U) ALPHA CENTAURI 4 IZAR

RADIOACTIVES ALDHIBAIN 1 KORNEPHOROS

RADIOACTIVES ALDEBARAN 1 ALHENA
RARE ELEMENTS UNUKALHAI 1 KORNEPHOROS
RARE ELEMENTS MISAM 2 FRONTIER
SOFT METALS SIRIUS 5 ALHENA
SOFT METALS SEGINUS 8 IZAR
SOFT METALS ASELLUS 1 FRONTIER

* = Kein freier Zugang

Autor: Martin Schiller und Frank Hassas

1.63 platman

Spielname: Platman

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen (bei START/OPTIONS) "TTF" eingeben und <RETURN> drücken.

Der Bildschirm blinkt rot auf und im Spiel hat man 99 Leben.

1.64 platoon

Spielname: Platoon

Hersteller: Ocean

Genre: ?

Cheat:

Im Titelscreen lediglich "HAMBURGER HILL" eingeben und im Verlauf des Spieles mit <F1> bis <F4> die Level überspringen.

1.65 player manager

Spielname: Player Manager

Hersteller: Anco (1989)

Genre: Fußballmanager

Hint:

EXTRA-GELD:

Du mußt neun Spieler aus deinem Team nehmen und dann einige Spiele bestreiten. Nach drei verlorenen Spielen bietet man dir immense Sponsorengelder an.

Freezer: 0541D7 - Geld

1.66 plebs

Spielname: Plebs

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Spiel <'> drücken (neben <ß>) und ihr kommt in den nächsten Level.

In der Demoversion:

Lösche aus dem Unterverzeichniss von plebs-data die Dateien "level1_1.map" bis "level1_18.map" und ändere "level3_1.map" bis "level3_15.map" in "level1_1.map" bis "level1_15.map". Das gleiche kann man auch bei "level5_1.map" bis "level5_15.map" machen.

Nach dem Starten dem Spiels kann man sich jetzt mit <'> die Level ansehen.

Richtiges Spielen ist allerdings nicht möglich.

1.67 pod

Spielname: Pod

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Zur Levelwahl im Titelscreen eingeben: "BIGCOUNTRYxx". Die xx stehen dabei für die gewünschte Levelnummer (01 - 60). Danach <F1> für einen oder <F2> für zwei Player.

Komplettlösung - POOL'S OF DARKNESS

Erstellen einer Abenteurer-Gruppe

Bei POD sind sehr hohe Character-Levels für menschliche Characters möglich, im Gegensatz zu den anderen AD&D-Spielen von SSI. Daher sollte man hier " Rassist " sein und auf Zwerge und (Halb-)Elfen verzichten, denn ein maximaler Level von 9 als Fighter oder 8 (Elf: 11) als Magier läßt solche Character stets in der Zweitklassigkeit versauern. Einstiegslevel liegen immerhin schon um 14! Das betrifft ganz besonders die erreichbaren Hit-Points und die Durchschlagkraft von Magie gegen Gegner mit teilweiser Magie-Unempfindlichkeit. Der " Delayed Blast Fireball " eines Magiers vom Level 20 trifft z.B. Dark Elves (Drow) mit gut 80% Wahrscheinlichkeit, der " Fireball " vom 8-Level-Halbfelf vielleicht mit 5%, ist also fast nutzlos. Daher: Menschen nehmen und im Verlauf des Spieles zu Dual-Class-Characters trainieren!

Dazu am besten Rangers bis Level 16 aufsteigen lassen, die haben dann bereits 2 " attacks per round " und auch einiges an Magie (sogar " neutralize poison " !

), und sie können als Ranger/Magier Rüstung und Schild tragen, wenn sie erst hoch genug aufgerückt sind.

Bis dahin müssen sie dann zwar erstmal kommen, sind aber als hochrangige Magier UND ausgezeichnete Kämpfer (besonderer Bonus gegen Riesen-Monster!) fast unschlagbar. Nicht umsonst dürfen nur maximal drei Ranger einer Spielgruppe angehören - sie sind einfach zu stark, die Jungs. Daß ich hier so lange über Gruppenzusammenstellung schreibe hat seinen Grund: Ich habe POD mit meiner " Standardtruppe " aus " Human Cleric ", " Human Paladin", " Human Magic-User", " Dwarf Fighter/Thief " und " Half-Elf Fighter/ Mage " sowie " Half-Elf Cleric/Fighter/Mage " angespielt. Und bin dann trotz aller SSI/AD&D-Erfahrung schier verzweifelt, weil die drei Multi-Class-Characters in diesem hammerharten Spiel, mit unerwartet dichter, intensiver Atmosphäre, einfach keinen toten Hering vom Teller gezogen haben. Also mit drei " Human Rangers " anstatt der Multi-Wenigkönnner starten. Im Laufe des Spiels dann in der " Hall of Training " auf zweimal " Magic User " und einmal auf " Thief "umschulen lassen (Achtung! Dieb kann nur werden, wer z.B. " Neutral good " als " alignment"hat), um über den " Backstab attack " zu verfügen. Die Marschordnung ist wohl am besten Cleric - Paladin - Ranger, hinten Magier (Mitte) und zwei Ranger. NPC nach Armor Class vorn oder hinten. Die Anfangsausrüstung ist schon sehr gut, man sollte im Lauf des Spiels besonders " Silver Shields " (die reflektieren, da kommt bei Medusen und Basilisken Freude auf!) und bessere Waffen sammeln. Gerade die Ranger brauchen GUTE Bogen und Pfeile.Eventuell mal neue Characters schaffen, aufnehmen, Sachen verteilen, mit " Drop " löschen!

Beim Auswürfeln der Characters lieber mal ein bißchen länger probieren. Generell auf " Dexterity " 18 warten, denn das senkt die Armor Class (AC) entscheidend. Auf " Strength "18+ bei Rangern / Paladinen achten. " Constitution " sollte nicht unter 16 sein. Beim Cleric muß " Wisdom " hoch (18) sein, das gibt Bonus-Zaubersprüche. Beim Magier UND den Rangern, die nachher auf die Magier-Schulbank sollen, UNBEDINGT auf hohe Intelligenz (18) achten.Man kann zwar mit " Modify " alle Werte ändern, aber damit alles aufs Maximum zu hauen wäre stilllos.

Ein Vorschlag: Hat man z.B. einen starken " Cleric ", dessen " Wisdem " bei 16 liegt, " Charisma "aber bei 17, dann einfach Charisma um vier Punkte vermindern, Wisdom um zwei rauf (d.h. Transfer-Punkte halbieren).

Bei " Strength " größer als 18 sind 25 Prozenträge etwa mit einem " vollen " Punkt gleichzusetzen. Dabei keinen Wert unter 9 (Mittelwert) senken. Die " Hit Points " kann man nach Änderungen von Strength / Constitution eventuell ein wenig nach oben korrigieren.

Noch ein Vorschlag für die Icons: Kämpfer/Ritter blau (Paladin mit Weiß im

Schild), Cleric weiß, Magier rot/lila, Dieb grün (wie Robin Hood), Ranger gelb (das blieb übrig), für gemischte Characters Farben mischen. Für NPCs werden hier " Sonder-Icons " gegeben. Und im Kampfgetümmel weiß man immer, wer was kann (und was nicht bzw. nicht gut...).

Tips zum Spielablauf: Phlan

Beim Spielanfang in Phlan sollte man im Magic Shop unbedingt einen " Wand of Magic Missiles "und ein " Cloak of Protection+ " für den Magier kaufen. Dafür quasi zum Test der Gruppe bei der Tavern in den früheren Slums eine Keilerei mit Ettins probieren, das gibt Erfahrungspunkte (ggf. dann Training auf ein Level höher!) und einige Gems.

Wenn das Geld immer noch nicht reicht, kann man in der " Hall of Training " einige neue Character anlegen, deren Items verteilen und die Leutchen wieder löschen und anschließend die Sachen verkaufen. (Dies ist auch eine gute Methode, um während des Spiels an neue " Arrows+2 "zu kommen, die gibt es nämlich nur im Laden in Mulmaster zu kaufen und gelegentlich bei herumziehenden Händlern).

Die Wanderung durch die Realms ist wegen der reichlich vorhandenen " Undead ", " Monsters "und " Dragons " nicht gerade einfach. Öfter speichern! Besonders die " Drain Attacks " durch Untote, bei denen der Getroffene Erfahrungspunkte und Levels verliert, sind lästig (" Restore " hilft nur bis auf den Anfang des erreichten Levels). Mit " Turn " kann man aber allerhand anfangen (auch der Paladin bei höherem Level!); gegen " Lightning Bolt " sind Vampire leider immun, auch wenn sie oft noch so schön in einer Reihe stehen.

Tips zur Magie

" Enlarge " macht aus einem Kämpfer in Orten oder Höhlen für längere Zeit (aber leider zu kurz im freien Lande!) einen wahren Riesen mit " Strength " 21 bzw. 22. Stets verwenden, es hält länger vor als die paar " Magic Missiles ". An Level2-Spells sind die " Stinking Cloud "für den Magier " Mirror Image " und einmal " Knock " zu empfehlen, im Level 3 " Fireball ", " Lightning Bolt " und einmal " Haste " für den Fall, daß es eng wird. Im Level 4 " Ice Storm "und einmal " Confusion " lernen und ggf. ein " Minor Globe of Invulnerability ", in Level 5 dann " Cone of Cold ", Level 6 den " Globe of Invulnerability " und " Flesh to Stone / " Stone to Flesh ". Der " Delayed Blast Fireball " feuert, entgegen seinem Namen, sofort und ist damit ungeheuer stark. " Mind Blank " ist ein guter defensiver Spell im Level 8, auch " Power Word, Blind " sollte man einmal können. (" Einmal heißt hier " bei EINEM der Magier einmal "). Die offensiven Spells (Fireball, Ice Storm, Cone of Cold, Delaved Blast) bevorzugen. Im Level 9 kann man " Meteor Swarm " und " Monster Summoning " gut verwenden.

Die " Death Spells " (6/9) haben den Nachteil, daß ihr Effekt nicht einfach zu begrenzen ist und schon mal einen aus der eigenen Truppe aus den Latschen hauen kann: " Meteor Swarm " und " Cone of Cold " sollte man NIE über den Köpfen der eigenen Leute anwenden, denn die kriegen dann auch was ab. Beim Cleric sind " Prayer " und " Bless " (leider nur kurz wirkend) sowie " Protection from Evil, 10 " wichtig. " Heal " sowie " Blade Barrier " sind zu empfehlen, wobei man sich mit der letzteren gut eine Flanke sichern kann (und auf dort schon stehende Gegner echt bestechend wirkt). Die anderen Spells sollte man sich nach den jeweiligen Hauptgegnern einteilen, etwa bei Kalistes (Giftspinnen) und Moander (giftige Pflanzenmonster teils auch " Versteinerung ") einige " Neutralize Poison " parat haben.

Die reinen " Ranger-Spells " sind an sich nicht so fürchterlich effektiv, aber die Magie-Spells der Ranger gehen bei einem Magier/Ranger nicht verloren, so daß der dann reichlich " Enlarge " etc. hat.

Caves of the Silver Blades

Die Episode bei den " Caves of the Silver Blades " ist nicht zu schwer und bringt einige Erfahrungspunkte. Eine alte Bekannte (Vala aus " Secret of the Silver Blades ") schließt sich der Gruppe an. Sollte die Gute in einem Kampf mal umfallen (unconscious), kann man ihre Rüstung und Schild mopsen (gegen eigene Sachen austauschen!). Zur Not kann man ja auch mal mit " Stinking Cloud oder Hold Person " nachhelfen und darauf warten, daß ein Gegner nochmal zuschlägt (Merke: NPCs sind hier zwar im Kampf steuerbar, geben aber keine Gegenstände her). " Silver Shields " lassen jede Medusa abblitzen. Wenn man bei Kämpfen gut vorbereitet reingeht (" Enlarge, Prayer, Bless, Prot. from Evil "), dürfte nichts anbrennen.

Zhentil Keep

Für Zhentil Keep gibt es einen Geheimtip: Hat man sich z.B. rechts vom Eingang mit einer Gruppe von Dark Elves (nach Sieg aber die Drow in den Katakomben Zhentil Fighters und Mages) angelegt, dann wird Alarm gegeben und man wird mit hoher Wahrscheinlichkeit beim Ausruhen in der Taverne gestört. Läuft man aber kurz aus der Geheimtür in der Sackgasse nördlich der Taverne oben raus (nicht weitergehen, sonst ist die Tür zu) und wieder zurück, ist der Alarm aufgehoben. Damit kann man seine Kämpfe recht gut " dosieren ", es eignet sich gut dazu, die drei (Noch-nicht-wieder-) Rangers hochzutrainieren. Aber Achtung! Wenn man zu oft beide Drow-Gruppen angreift, kommen keine weiteren mehr und auch keine Zhentil Fighters, nachdem man mit den Drow fertig geworden ist. Daher sollte man sich etwa ab Magier-Level 9 bei den " Neuen " langsam in die Gefilde von Manshoon im Norden wagen und jeweils zum Training/ Rasten zurücklaufen. Der Magie-Laden ist Zhentil Keep teuer, aber man kann hier erbeutete " Bracers

"verkaufen, " Magic Scrolls " erwerben und seine Magier büffeln lassen . Das " Mace+4 " in der Gasse im Südwesten sollte man UNBEDINGT kaufen, so was Gutes für den Cleric findet man sonst kaum (Es IST ein " Lifetime Deal " !).

Achtung, Falle: Irgendwo in Zhentil Keep gibt es einen " Ring of Protection from Evil 10 ", der NICHT richtig geht. Irgendwann ist der Schutz verflogen, und wenn man den Ring abnimmt, hängt das Programm. Trägt also jemand so einen Ring und " Magic-Display " zeigt nichts, einfach den Spell per " Cast " (!) erneuern und DANN den Ring wegwerfen.

Dungeons unter Zhentil Keep

Im Sklaven-Gefängnis unter den Dark-Elf-Höhlen gibt es einige beinharte Kämpfe, besonders mit den " Pets of Kalistes ". Das sind magisch erzeugte Riesenspinnen, die giftig beißen. Ihre 59 " Hit Points " haben und dazu zaubern können, daß die Wände beben. Besonders eklig der "Desintegrate "-Spell, von dem man Getroffene zwar mit Resurrection wieder hinkriegt, aber alle Gerätschaften sind " desintegrated ": also weg. Diesen Biestern, also vorrangig auf die Mandibeln hauen, quasi wie gefährliche Magier/Kämpfer behandeln!

Die " Boots of Speed ", die man hier erbeutet, machen den Träger doppelt schnell (Move-Werte) und verbessern seine Armor Class (+2). Am besten sollte man sie dem Dieb geben. Zum Bewegen gibt es noch einen Trick: hat ein Kämpfer z.B. einen Weg nach Norden von 11 Schritten zurückgelegt (bei 12 möglichen), dort einen Gegner mit einem Streich in die ewigen Jagdgründe geschickt und will jetzt noch einem zweiten z.B. weit im Süden ans Leder - ESCAPE drücken und er steht mit 12 Bewegungspunkten AM AUSGANGSPUNKT seiner Reise, kann den Unsympathen im Süden also noch bequem erreichen. Da haben die Programmierer wohl etwas geschlampt.

Kalisters Land

Achtung: mitgebrachte magische Waffen - außer " Drow "-Waffen! - gehen beim Übergang in Kalistes Land (Zwischenstation: Elminster) verloren. Nach dem abschließenden Kampf im Drow-Tempel; daher die HANDS von der Kalistes-Statue zerstören (schließt Portale in die Realms) und durch den nördlichen Pool zu Elminster gehen. Dort alle nicht benötigten Gegenstände (Scrolls etc.) im " Storage " lassen. ACHTUNG! Gerade hier kann einem der " defekte " " Ring of Protection from Evil " einen bösen Streich spielen! Spiel mehrfach speichern. Dann die Drow-Waffen erbeuten und zurück nach Zhentil Keep gehen, die Waffen identifizieren lassen und in der billigen " Armory " die Ausrüstung mit NICHTMAGISCHEN Shields, Arrows, Short Bow/Composite Long Bow, Mace und Darts vervollständigen. " Rings of Protection +x " überstehen die Reise NICHT, alle anderen Ringe schon.

Für Kalistes' Land und die anderen Dimensionen gibt es einen Trick, den Verlust der bisher erbeuteten Waffen zu vermeiden. Dafür bei Elminster VOR dem Übergang

in Kalistes' Land (alle guten Dinge sind noch da) auf " Train " gehen und nacheinander alle Party-Mitglieder einzeln (!) " Removen ", wieder dazuaddieren und NOCHMAL mit " Remove " entfernen. Jetzt fragt das Programm, ob es z.B. " Overwrite Merlin? " machen soll. " No " antworten und den Character als " Merlin2 " speichern (max. 8 Buchstaben!), dann " Merlin " wieder aufnehmen. Und nach der ersten Episode in Kalistes Land (im Ruined Temple) wieder bei Elminster auf " Train "gehen, einen anderen Character als Merlin mit " Remove " (NICHT " Drop ", dann ist er GANZ weg!) entfernen, " Merlin " dazuholen und dem Original-Merlin die Super-Items wiedergeben. Merlin2 geht danach in den wohlverdienten Ruhestand (Drop). Nach der gleichen Methode kann man natürlich auch in Kalistes Land erbeutete Gegenstände in die " normalen " Realms zurückretten, Dinge duplizieren und so weiter. Die Gegenstände sind die gleichen, man muß sie nur an dem Übergang zwischen den fremden Dimensionen und dem Camp von Elminster auf der Seite der Realms vorbeisammeln.

In der " Village " in Kalistes Land liegt der Eingang zum " Lair of Kalistes ". Erst hierher gehen, wenn man in den " Testing Grounds " den " Ward of Safe Passage " geholt hat! Im Westen des " Village " sieht man Lovaste zum Eingang von Kalistes' Lager gehen. Hat man den " Ward " nicht, wird sie eingelassen (Journal 88), sonst aber gefressen (Journal 14). Ohne " Ward " wird man beim Eintreten angegriffen und einige Waffen gehen verloren!

Wenn man den " Testing Ground " selbst findet, betritt man es beim Eingang im Osten und muß mit einer Gruppe von Wachen fertigwerden. Wird man von Dennia hierhergeführt, kommt man zur südlichen Geheimgtür rein.

Man schalte zuallererst die " Drow Cuards " in den Ecken aus, denn die " Drider ", die man hinter den bewachten Türen befreien kann und die wertvolle Informationen geben - räumen hier sonst vorher auf und man findet keine Beute mehr. Besonders die " Fine Long Bows " sind nicht zu verachten auch nicht das " Silver Shield+3 ". Die Beute-Items sind in allen Ecken die gleichen. außerdem kann man an all diesen Orten recht ungefährdet " Rest/Fix " machen. Innerhalb des Labyrinths geht das zwar auch, aber zufällige Angriffe können dazwischenkommen. Die Kämpfe im Lager von Kalistes sind sehr hart. Öfter speichern! Generell IMMER zu Elminster zurückgehen, wenn die lernenden Magier(-Ranger) um ein Level aufrücken können! Das verbessert die Trefferchancen gegen Drow und die widerlichen " Pets of Kalistes " wesentlich.

Bei den im Land auftauchenden " Drow Guards " stets mit " Attack " rangehen, die Gruppen sind meist klein, geben ab er reichlich Punkte und haben immer ein paar Bonus-Waffen sowie Magic-Scrolls dabei. Scrolls am besten zum " Scribe ", dem permanenten Kopieren der Spells ins eigene Zauberbuch verwenden (DAS kann man in die Realms mitnehmen!).

Im Level 2 von Kalistes Lair wirds sehr eng. Die Kämpfe im Süden mit Haufen von " Pets of Kalistes " sollte man ganz vermeiden. Vor dem Kampf mit Kalistes UNBEDINGT ALLE möglichen Vorbereitungen treffen. " Haste " (aber VOR " Globe of Envulnerabilitv ") und ggf. " Mind Blank " als Schutz der Nicht-Magier vor Charm-Spells, " Enlarge ", " Bless ", " Praver " verwenden. Schon der erste Gegnerhaufen hat's in sich, Kalistes per Schwert niederkämpfen (sie ist nahezu unverwundbar durch Magie und zaubert, daß die Heide wackelt!).

Dazu kommen zwei weitere Gruppen aus Drow und " Pets of Kalistes ". Nachdem man mit denen fertig geworden ist, UNBEDINGT bei " Continue Battle? " mit " Yes " antworten und alle Party-Mitglieder mit " Heal " etc. wieder ganz auf die Füße bringen. Denn es gibt gleich noch einen Kampf.

Der hilfreiche Sklave von oben ist nämlich Agent eines anderen Schergen Banes und will die Beute, den " Ring of Kalistes ", für sich (Journal 40). Er greift an, mit einem Haufen Salamander und " Bits of Moander " (Pflanzenmonster, immun gegen Feuer-Magie und Blitze!). Wenn die " Bits " treffen, kann das Opfer vergiftet oder versteinert werden. " Confusion " in die Mitte der Gegner hilft, den Angriff aufzusplitten. " Stinking Cloud " kann die Pflanzenmonster lähmen, und " Cone of Cold " wirkt Wunder (NICHT aber die Köpfe der eigenen Leute anwenden!).

Kommt man mit dem " Ring " zu Elminster zurück, erzählt er in Journal 82, daß damit die magische Dunkelheit in den Realms aufhört und die Vampire nicht mehr tagsüber angreifen. ACHTUNG! Alle magischen Beute-Items aus dem " Land von Kalistes " gehen beim Übergang zu den " normalen " Realms verloren! Besonders die " Fine Long Bows " plus einige gute Armor-Stücke (und ein Long Sword +4) sollte man daher um diese Klippe herumbringen, wie oben beschrieben.

Zurück aus Kalistes Land, kann man sich in Zhentil Keep zum Trainieren der Magier(-Ranger) mit den Cuards (neben dem Eingangstor) anlegen und tüchtig Erfahrungspunkte sammeln. Hat man mehrfach " Haste " verwendet, sollte man im Magic-Shop " Elixier of Youth " kaufen und die eigene Truppe auf ein Alter um 25 zurückbringen (sonst sterben die irgendwann beim " Haste " an Altersschwäche!).

Man sollte jetzt einige " kleine " Orte in den Realms besuchen, um die Magier auf Level 17 zu bringen, dann stehen auch wieder die Ranger-Fähigkeiten zur Verfügung.

Autor: H.J. Waldow

1.68 police quest

Spielname: Police Quest

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Karte: Lytton Stadtplan

Hint:

Wenn man den Kollegen Jack Robb anruft (5552622) und sein Mitleid über den Rauschgifttot seiner Tochter ausdrückt bekommt ihr 2 Extrapunkte.

Komplettlösung:

Daß das Leben als Polizist nicht so einfach ist, werden wir in den nächsten Stunden unserer Dienstzeit schnell erleben ...

Zuerst gehen wir in den Hörsaal, nehmen das Blatt vom Tisch und lesen es. Wir stellen uns an unseren Platz und hören uns den Vortrag an. Dann verlassen wir den Raum, nehmen in der Halle ein Funkgerät vom Tisch und den Schlüssel vom Schlüsselbrett. Im Duschaum öffnen wir unseren Schrank, nehmen alles, was benötigt wird, heraus und schließen den Schrank wieder.

Wir verlassen die Station und begeben uns auf unsere erste Streife. Dazu müssen wir aber erst unseren Wagen überprüfen. Wir steigen ein und fahren zu der Unfallstelle (B2), die uns das PD mitteilt. Hier betrachten wir den verunglückten Mann und fragen die Passanten nach Informationen, die wir auch direkt an das PD weitergeben. Wir geben aber nicht auf und quetschen die Leute weiter aus wie eine Zitrone. Wir geben auch diese Neuigkeiten an das PD weiter und warten dann auf Sergeant Dooley. Nach seiner Ankunft können wir weiterfahren.

Steve gibt durch, daß es Kaffee-Zeit ist. Also fahren wir zu Carol`s Coffein Castle, grüßen sie und setzen uns zu Steve an den Tisch. Während wir gerade so unseren Kaffee schlürfen, klingelt das Telefon. Sgt. Dooley teilt uns einige wichtige Informationen mit. Danach machen wir uns wieder auf die Socken - Alltags-Streife!

Wir sehen auf der Straße einen roten Sportwagen, der ständig durch rot fährt. Nachdem wir das PD informiert haben, beginnt eine lange Raserei quer durch die Straßen von Lytton. Irgendwann erkennt die Fahrerin, daß flüchten keinen Sinn macht und hält an. Wir rufen noch einmal das PD und weisen dann die attraktive Fahrerin zurecht - ID zeigen, Vergehen mitteilen (driving through red), unerhörtes Angebot ablehnen (no) und Verwarnung ausstellen. Irgendwie haben wir dann aber doch etwas vergessen ...

Kurz darauf erreicht uns wieder eine Meldung des PD. Carol von der Kaffee-Bar hat mal wieder Probleme mit ihren Nachbarn, also nichts wie hin. Wir sprechen

Carol an und versprechen ihr, uns um ihr Problem zu kümmern (ok). Wir verlassen die Bar, steigen in den Wagen ein, melden den Vorfall beim PD und greifen uns den Schlagstock. Schnurstracks marschieren wir in die Willy Wino`s Bar und befehlen den Rockern, ihre Motorräder wegzufahren. Da ihnen diese Bitte gar nicht zusagt, müssen wir mit dem Schlagstock etwas Nachdruck verleihen. Die Rocker ziehen reumütig Leine, während unsere alte Jugendliebe Sweet sich herzlich bei uns bedankt, daß wir für ihr Wohlergehen gesorgt haben. Wir sprechen mit ihr über Drogen und begeben uns dann wieder auf Streife.

Nach einer kurzen Weile des Herumfahrens sichten wir erneut einen Verkehrssünder (PD informieren!). Es sollte kein größeres Problem sein, das Auto anzuhalten.

Nachdem wir noch einmal das PD informiert haben, lassen wir den Fahrer aussteigen (stand) und unterziehen ihn einem Alkoholtest (give test), der unsere Vermutung beweist: der Kerl ist stockbesoffen! Lieber nehmen wir ihn gleich mit (come on). Vorne sitzen darf er natürlich nach den polizeilichen Gesetzen nicht. Dafür bekommt er schöne kalte Handschellen, wird auf den hinteren Sitz verbannt und zum Gefängnis gefahren. Dort müssen wir erst unsere Pistole in die Box legen und klingeln dann an der Tür. Nachdem wir unserem Kollegen von den Geschehnissen berichtet haben (driving under influence), können wir dem Verhafteten die Handschellen abnehmen und ihn in seine Zelle bringen.

Nach dieser guten Arbeit erscheint Laura und teilt uns mit, daß ein Job als Drug Officer frei geworden ist. Also ab zum Police Department (Waffe nicht in der Box vergessen!) und ein Memo ausfüllen und einreichen! Wir stellen das Funkgerät weg und besuchen Sgt. Dooley in seinem Büro. Nach dieser guten Nachricht werden wir von unseren Kollegen in den Blue Room eingeladen. Deshalb kleiden wir uns um, nehmen wieder alles, was wir brauchen, aus unserem Schrank, hängen den Autoschlüssel ans Schlüsselbrett und fahren mit unserem kleinen Sportwagen direkt zum Blue Room, wo wir freundlich empfangen werden. Leider müssen wir uns nun die Klagegeschichte unseres Kollegen anhören - na ja ...

Anschließend fahren wir wieder zur Station zurück, um pünktlich zur Dienstbesprechung zu erscheinen (wie gewöhnlich duschen, umkleiden, alles mitnehmen und in den Besprechungsraum gehen). Nach der Besprechung begeben wir uns wieder zum Streifenwagen und kurven in der Stadt herum.

Unterwegs stoßen wir auf einen Verbrecher übelster Sorte. Bei dieser Sequenz ist äußerste Vorsicht geboten, da nur ein kleiner Fehler Sonny schon ins Jenseits befördern kann (als abspeichern!). Zunächst einmal fordern wir Verstärkung an und warten, bis sie angekommen ist und uns Deckung gibt. Dann steigen wir aus, laden und ziehen die Pistole und lassen den Verdächtigten aus dem gestohlenen Fahrzeug aussteigen (go). Wir befehlen ihm, seine Hände zu heben und sich auf den Boden zu legen (hands up, lay down). Danach erst gehen wir auf ihn zu und legen ihm

vorschriftsmäßig die Handschellen an. Wir durchsuchen ihn und führen ihn zum Wagen (stand, go), um ihn ins Gefängnis zu überführen. Das Prozedere kennen wir ja schon, die Frage nach dem Verhaftungsgrund beantworten wir mit Drogenanwendung und Drogenverkauf (drugs).

Wir fahren wieder zum Office. Dort erhalten wir in Sgt. Dooley`s Büro eine Nachricht und die Telefonnummer von Ltd. Morgan (read memo, 555-6674). Wir ziehen uns um und werden kurz darauf in Ltd. Morgan`s Büro vom Street Officer zum Drug Officer befördert.

Nachdem wir von unserer neuen Kollegin Laura in die Arbeit eingeführt wurden, nehmen wir im Büro die Autoschlüssel vom Schlüsselbrett und das Funkgerät vom Tisch und öffnen den Aktenschrank. Dort finden wir auch gleich die Akte von Hoffmann (open cabinet, take file of hoffmann, take file, close cabinet).

Zwischen den Notizen am Anschlagbrett finden wir ein aussagekräftiges Poster (read clipboard, take poster).

Mit der gewonnenen Information suchen wir am Gericht die Richterin Palmer auf. Dazu müssen wir den Wächter an der Anmeldung von der Wichtigkeit des Gespräches überzeugen (ask for judge palmer, emergency). Wir überreichen im Gerichtssaal Palmer das Poster und die Akte und weisen sie auf die Tätowierungen hin (tattoo). Wir wechseln die Straßenseite zum Gefängnis, um dem Wächter den weiteren Haftbefehl zu geben. Anschließend holen wir Laura vom Office ab, um mit ihr in den Park zu fahren.

Händchen halten ist aber nicht angesagt. Auf dem Programm steht ein angekündigter Drogendeal. Im Park verstecken wir uns hinter dem Baum und benachrichtigen Laura, die im Auto wartet und den Fluchtweg versperrt. Wir ziehen und laden nun die Waffe und warten, bis der Deal voll im Gange ist, um dann Laura erneut zu informieren. Wenn die beiden Männer anfangen, zu streiten, nutzen wir die Gelegenheit, informieren Laura noch einmal und stürmen dann mit wildem Geschrei aus dem Versteck hervor (police). Da der Dealer unerwartet davonstürzt, bitten wir Laura, sich um ihn zu kümmern. Wir nehmen den Pusher fest (handcuff him) und führen ihn zum Auto (go), wo Laura schon mit ihrem Gefangenen wartet. Bevor wir die beiden einsteigen lassen, klären wir sie noch über ihre Rechte auf (say rights).

Nachdem wir die beiden im Gefängnis abgeliefert haben (drugs), bringen wir Laura zur Station und fahren alleine weiter zum Blue Room, wo wir Jack treffen, dem wir von der Verhaftung erzählen (arrest). Wir warten auf Steve und fahren dann ins Police Department zurück. Dort gehen wir zu Ltd. Morgan, der uns über den Stand der Dinge informiert. Wir finden auf unserem Schreibtisch eine Nachricht von Laura und fragen am Schalter nach den Aufzeichnungen (take book). Mittlerweile sollte Laura in unserem gemeinsamen Büro aufgetaucht

sein. Dann folgen wir den Anweisungen. Wir fahren ins Gefängnis und holen Sweet aus ihrer Zelle (help me, help me with hotel operation).

Kurz darauf bittet uns das PD, zum Flußufer (D4) zu fahren, um dort einen Leichnam als Hoffmann zu identifizieren (examine dead body, examine Taselli).

Wir erklären dem PD, daß es sich tatsächlich um Taselli alias Hoffmann handelt und fahren dann selbst zum PD, wo wir neue Anweisungen vom Chef erhalten. Dann richten wir jedoch Jack, unserem Kollegen, unser herzlichstes Beileid zu dem Drogentod seiner Tochter aus (use phone, 555-2622).

Nun färben wir unsere Haare und bereiten uns auf den Schlußakt vor: Haare bleichen (wash hair, bleach hair, rinse hair), Kleidung wechseln, Funkgerät weglegen und mit dem gedeckten Wagen zum Hotel Delphoria fahren, wo wir gemeinsam mit Sweet die Verbrechen des Death Angel aufdecken sollen.

Wir halten uns strikt an den mit unserem Chef abgesprochenen Operationsplan. Wir sollten jedoch bei der Bar nicht unbedingt Alkohol bestellen - Milch ist ungefährlicher! Nun fragen wir Woody, den Barkeeper, nach einem kleinen Spielchen (gambling). Um die Sympathie bei ihm zu gewinnen, bestellen wir noch einen kleinen Drink (milk). Anschließend nehmen wir uns ein Zimmer bei der Rezeption (ring, take room, pay room). Wir gehen über den Fahrstuhl zu unserem Zimmer (two, use key) und führen einige Telefongespräche (use phone): mit Ltd. Morgan (555-6674, Bonds) und mit dem Taxi-Service (0, 411, taxi / 555-9222, hotel delphoria).

Nach dieser langen Telefonaktion stürzen wir uns ins zweifelhafte Vergnügen. Wir kehren zu Woody zurück, der uns in die Pokerrunde einführt (gambling, sit). Das Spiel ist zu Ende, wenn wir ca. 1000 Dollar gewonnen haben, was mitunter recht lange dauern kann (abspeichern!). Nach dem Spiel gehen wir wieder in unser Zimmer zurück, wo wir auf die Verstärkung warten. Wir nehmen das Gerät (take voice transmitter) und suchen wieder Woody auf (frank sent you / gambling).

In dieser Pokerrunde müssen wir weitere runde 400 Dollar gewinnen, um die Anerkennung von Bains zu erhalten. Er schlägt uns ein Geschäft vor, in das wir einsteigen (yes, yes). Wir folgen Bains in den vierten Stock. Auch wenn wir nicht so schnell sind - Bains wartet oben auf uns. Unterwegs informieren wir die Verstärkung mehrmals unauffällig. Bevor wir in den Raum 404 gehen, geben wir unseren Kollegen zum letzten Mal die Position durch. Während des Gespräches klingelt das Telefon ...

... und mehr wird hier auch nicht mehr verraten!

Autor: Nico Barbat

1.69 police quest 2

Spielname: Police Quest 2 - The Vengeance

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Komplettlösung - POLICE QUEST II - THE VENGEANCE

Wir ziehen die Autoschlüssel ab (take key), öffnen das Handschuhfach (open box) und entnehmen den Personal-Ausweis (take card). Wir schließen die Box wieder (close box) und verlassen das Auto (leave car, lock door), um in das Präsidium zu gehen (unlock door). Dort begeben wir uns in die Umkleidekabine, wo wir unseren Schrank öffnen (turn card, open locker). Im Schrank finden wir einen Revolver (take gun), Munition (take ammo) und Handschellen (take cuff). Wir schließen den Schrank wieder (close locker) und suchen den Schießstand auf.

Hier verlangen wir Ohrenschützer von unserem Kollegen (take protector) und gehen dann in eine freie Kabine. Wir ziehen den Ohrenschutz über (put on protector) und stellen uns in Richtung der Schießkammer auf. Wir laden den Revolver (F6), ziehen (F8), visieren die Zielscheibe an und drücken ab (F10). Wenn wir die Zielscheibe anschauen (view), können wir die Waffe einstellen (adjust gun). Wir ersetzen die Scheibe (change target) und wiederholen diese Handlung so lange, bis wir keine Punkte mehr dafür bekommen. Dann geben wir den Ohrenschützer zurück und bitten um neue Munition (ask for ammo).

Nun ab ins Büro, wo wir einen wichtigen Auftrag vom Chef bekommen. Dort nehmen wir den Brief und die Dienstmarke aus der Schublade (sit, unlock drawer, open drawer, take letter, take wallet, close drawer, lock drawer), sowie die Schlüssel vom Schlüsselbrett (stand, take key) und das Photo von Bains aus dem Aktenschrank (open cabinet, take bains, take shot, close file, close cabinet). Im Papierkorb entdecken wir eine Nachricht (look into basket, take note). In der Vorhalle finden wir im Schrank unseren Aktenkoffer (unlock bin, open bin, take kit, close bin, lock bin).

Wir verlassen nun die Station und stecken den Koffer in den Kofferraum des Dienstwagens (open trunk, put kit in trunk, close trunk). Danach fahren wir in das Gefängnis (unlock door, open door, drive to jail, open door, lock door). Dort stecken wir die Waffe in ein Schließfach (open locker, put gun in locker, close locker). Wir klingeln an der Tür (ring bell) und zeigen dem Wächter die Dienstmarke (show wallet). Diesen fragen wir über Bains' Flucht aus (ask about escape, ask about escape) und erhalten so die Möglichkeit, mit einem Zeugen zu sprechen, was wir auch ausnützen (über alles mögliche fragen). Dann wenden wir uns wieder dem Wächter zu und verlangen von ihm einen Einblick in

Bains Akte (ask man, ask for file, bains), der wir das Photo entnehmen (take photo).

Wir verlassen das Gebäude und fahren in Richtung Präsidium (open locker, take gun, close locker, unlock door, open door, drive to office). Unterwegs werden wir gebeten, zum Einkaufs-Center Oak Tree Mall zu fahren (drive to oak tree mall). Wir steigen aus (open door) und gehen nach dem Gespräch mit dem anwesenden Officer zu dem blauen Sportwagen rechts unten. Wir öffnen die Tür (open door) und betrachten das Innere vom Handschuhfach (open box, look in box), wo wir Munition und ein Holster entdecken (take ammo, take holster). Wir schließen die Box (close box) und die Tür wieder (close door) und gehen zu der Frau, die der Officer aufgetrieben hat (ask about her car). Wir benachrichtigen das Office (open door, call dispatch) und fahren wieder in Richtung Präsidium (drive to office). Doch erneut werden wir aufgehalten. Diesmal sollen wir in den Park fahren (drive to cotton cove). Keith schlägt uns eine Wette vor, in die wir einsteigen (yes), um uns fünfzig Cent zu verdienen. Am Park angekommen steigen wir aus (open door) und nehmen den Koffer aus dem Wagen (open trunk, take kit, close trunk). Wir sprechen mit dem Mädchen (look girl, ask girl) und bereiten uns auf eine Schießerei vor! Dazu laden wir den Revolver (F6) und ziehen ihn (F8), bevor wir nach Westen gehen. Wenn die Musik aufspielt, beginnen wir sofort zu schießen (F10, F10, F10 ...), bis Bains weggelaufen ist. Wir kehren zum Wagen zurück und benachrichtigen das Office (call dispatch). Am Ufer ganz im Osten entdecken wir eine Blutspur, die wir fotografieren (look blood, use camera). Außerdem machen wir einen Gipsabdruck (use plaster) und nehmen eine Probe des Blutes (use vial). Wir warten auf den Taucher, der den Fluß absucht (wir können auch selber mittauchen!). Während dieser Zeit informieren wir wieder das Office (open door, call dispatch). Wir warten auf den Taucher und brechen, nachdem er uns die Leiche gezeigt hat, auf in Richtung Flughafen, wo sich Bains wohl hingeflüchtet haben muß (open door, drive to airport, open door, close door, lock door, open trunk, take kit, close trunk). Auf dem Parkplatz des Flughafen sehen wir den Fluchtwagen Bains, den schwarzen Kombi. Wir betrachten das Nummernschild (look plate) und geben es an das Office weiter (wie gewohnt). Wir überqueren die Ampel (press button) und kaufen dem Mädchen einen Blumentopf ab (buy plant).

Im Flughafen begeben wir uns zu dem Autoverleih, wo wir die beiden Vertreter ansprechen (2 mal show him shield, 2 mal show him photo). Nun fahren wir aber wirklich endlich zum Office - und nichts wird uns daran hindern (wie gewohnt). Wir steigen aus und gehen zur Annahmestelle (wie gewohnt). Dort übergeben wir unserem Kollegen die Blutprobe (give him vial) und den Gipsabdruck (give him

foot prints). In unserem Büro setzen wir uns an den Schreibtisch (sit). Im Mülleimer finden wir erneut eine Notiz (look in basket, take note, read note). Nun benutzen wir das Telephon (dial phone) und rufen die nette Dame an der Strippe (Auskunft!) an (0), die uns nach Wohnort und Name des Teilnehmers fragt (Lytton, Marie Wilkans). Wir bekommen die Nummer und wählen sie auch gleich (555-4169). Am anderen Ende der Leitung meldet sich Marie und wir grüßen sie freundlich (hi). Sie fragt uns, ob wir mit ihr essen gehen wollen, womit wir natürlich einverstanden sind (yes). Wir hängen den Hörer auf (escape), stehen auf (stand) und gehen zu unserem Privatwagen (unlock door, open door), mit dem wir zum Restaurant fahren (drive to Arnie).

Wir steigen aus und schließen ab (open door, lock door), denn auf dieser Welt gibt es zu viele kleine Gauner (deshalb gibt es ja auch uns !). Wir setzen uns zu Marie (sit) und beantworten ihre Frage (ok). Wir geben eine Bestellung beim Kellner auf (rib). Nachdem dieser wieder verschwunden ist, geben wir Marie einen Kuß (kiss marie) und schenken ihr die Pflanze (give plant).

Jetzt küssen wir sie noch ein paar Mal (kiss girl, kiss girl ...) und alles läuft von alleine ... Wir steigen aus (take key, leave, lock door) und gehen ins Büro (unlock door). Dort erhalten wir vom Chef einen Auftrag, den wir auch direkt ausfüllen (take key, open trunk, put kit in trunk, close trunk, open door, drive to 160 West Rose). Wir nehmen den Koffer aus dem Kofferraum (open trunk, take kit, close trunk) und machen eine Blutprobe (use vial). Wir schauen in den Kofferraum des anderen Wagens (look into trunk) und durchsuchen den Leichnam (search man), wobei wir eine Ecke von einem Brief finden, auf dem eine Adresse steht (take corner of envelope).

Wir fahren also zu der genannten Adresse (drive to 753 Third Street). Wir zeigen dem Pförtner unseren Ausweis und das Photo von Bains (show shield to man, show photo to man) und gehen dann zum Auto zurück, um Bericht zu erstatten und einen Hausdurchsuchungs-Befehl zu erhalten (open door, call dispatch, call backup, open door). Wir nehmen den Koffer aus dem Kofferraum (wie gewohnt) und warten auf den Kollegen, der uns den Hausdurchsuchungs-Befehl überreicht (take search warrant) und uns einige Männer zur Verstärkung anvertraut. Wir zeigen dem Pförtner das Dokument (show him search warrant) und verlangen von ihm den Schlüssel zur Wohnung (take key). Wir stellen uns an den rechten Rand der Tür und machen den Revolver fertig (F6, F8). Dann öffnen wir die Türe (unlock door). Nachdem das Tränengas abgezogen ist, betreten wir das Zimmer und nehmen eine Probe von dem Blut neben dem Bett (look floor, take blood). Im Nachtschränkchen finden wir einen Brief, den wir lesen (open drawer, take letter, read letter). Außerdem finden wir auf der Toilette noch eine Geschäftskarte (look, look in mirror, look in sink, take business card, look

business card).

Wir verlassen das Zimmer, setzen uns ins Auto, wo wir dem Office Bericht erstatten und fahren anschließend zu Marie (open door, call dispatch, drive to Marie). Wir steigen aus und lesen die Nachricht, die an der Tür klebt (look, take note, read note). Wir öffnen die Tür mit dem Ersatzschlüssel (unlock door, open door). Nach einigem Staunen finden wir im Aschenbecher bei der kaputten Lampe einen Zettel (look, look floor, look in ashtray, take paper, read paper). Wir verlassen das Haus und melden dem Office das Geschehene (wie üblich, drive to office). Drinnen geben wir die Blutprobe, den Brief und die Briefecke bei der Annahmestelle ab (yes, give vial, give envelope, give corner of envelope). Im Büro spricht uns der Boß an und fragt uns nach einer Abschußliste Bains, die wir ihm überreichen (give hit list). Wir setzen uns an den Schreibtisch (sit) und finden natürlich auch jetzt wieder einen Zettel im Papierkorb (look in basket, take note, read note). Nun benutzen wir das Telefon (dial phone, 0) und erhalten auf unsere Bitte hin die Nummer der Polizei-Stelle in Steelton (Steelton, Police). Wir wählen die erhaltene Nummer (407-555-2677), melden uns (hi) und erzählen, da Bains ausgebrochen ist (ask about bains). Nachdem er aufgelegt hat, rufen wir Colby an (407-555-3323), um ihm dasselbe mitzuteilen (hi, ask about bains). Wir beenden die Gespräche (escape), stehen auf (stand) und schießen uns erneut ein (wie üblich).

Danach fahren wir zum Flughafen (alles wie gewöhnlich). Wir kaufen am Schalter zwei Tickets nach Steelton (2 mal buy tickets to Steelton) und benutzen die Rolltreppe in das erste Obergeschoß. Hier zeigen wir dem Officer unseren Dienstaussweis (show him shield), um an der Sperre vorbeizukommen. Dahinter treffen wir auf drei gelangweilte Männer, die wir ansprechen (3 mal look man, talk to Larry Laffer). Wir gehen weiter ins Flugzeug (Bye, Larry!) Hier setzen wir uns neben Keith und schnallen uns an (sit, put on seat belt). Bei der netten Stewardess bestellen wir einen Kaffee (coffee, please). Da wir Schlimmes befürchten, laden wir schon Mal den Revolver (F6) und lösen den Sicherheitsgurt (put off seat belt). Nach kurzer Zeit nehmen zwei Ganoven die Stewardess als Geisel. Sobald diese ohnmächtig geworden ist, stehen wir auf (stand), ziehen den Revolver (F8) und schießen den Gangster nieder (F10). Das wiederholen wir, wenn der zweite Gauner aufkreuzt. Wenn wir die zwei Männer durchsuchen (look man, search jacket), können wir eine Drahtzange entdecken, mit der wir schnell nach hinten auf die Toilette gehen, um die Bombe zu suchen (look, look dispenser, open dispenser). Schnell entschärfen wir die Bombe (cut yellow, cut purple, cut blue, connect yellow, cut white, cut yellow) und schließen dann den Dispenser wieder (close dispenser). Vorne machen wir es uns dann wieder gemütlich, während wir als Held gefeiert werden ...

In Steelton werden wir von einem Cop abgeholt, der mit uns einige Runden mit seinem Heli dreht. Von dem Tisch im Büro nehmen wir die Funkgeräte (take radio). Im Park treffen wir einen Mann, der wie wild durch die Gegend hoppelt und unschuldige Leute ausraubt. Wir wehren uns (F6, F8) und rufen Keith zur Hilfe, der ihn festnageln soll (use radio), was er auch erfolgreich schafft (komisch, sonst verschwindet er immer, wenn ihn Arbeit erwartet!). Wir lesen dem Gangster seine Leviten, äh, seine Rechte (read rights). Nachdem wir ihm noch einige Fragen gestellt haben (talk to man), führt ihn Keith ab. Im westlichen Teil des Parkes finden wir einen Kanaldeckel, den wir öffnen (look ground, open manhole) und in den wir hineinsteigen (climb down). Der Weg: Osten, Osten, Süden, Süden, Westen. Hier finden wir einen Kasten, in dem eine Gasmaske liegt (open cabinet, take mask, close cabinet). Unser Weg führt uns weiter nach Westen, wo wir uns die Gasmaske aufsetzen (put on mask). Der weitere Weg: Süden, Süden, Osten, Osten. Wir stellen uns an die Tür, öffnen sie und befreien Marie (calm Marie, untie Marie). Da wir Schritte hören, verstecken wir uns hinter der linken Säule. Dort ziehen wir den Revolver (F6, F8). Schon bald tritt Bains in den Raum ein. Steht er auf gleicher Höhe wie unsere Säule, so fangen wir zu schießen an, was das Zeug hält (F10, F10, F10). Haben wir ihn getroffen, so ist er tot und das Spiel ist zuende; wenn nicht, sind wir tot und das Spiel ist auch zuende ...

Immer wieder vorkommende Befehle:

- 1) Einsteigen in einen Wagen: open trunk, put kit in trunk, close trunk, unlock door, open door.
- 2) Handhabung der Pistole: laden (F6), ziehen (F8) und schießen (F10).
- 3) Gefängnis: open locker, put gun in locker, close locker, ring bell, . . . , open locker, take gun, close locker.

Telefon-Nummern:

0 = Auskunft

555-0001 = Auslands-Auskunft

555- 5432 = Polizei-Präsidium Lytton

407-555-2677 = Polizei-Präsidium Steelton

407-555-3323 = Donald Colby

555-4169 = Marie Wilkans

Autor: Nico Barbat

1.70 police quest 3

Spielname: Police Quest 3 - The Kinred

Hersteller: ?

Genre: Adventure

Komplettlösung - POLICE QUEST 3 - THE KINDRED

Probleme mit den Verrückten in Aspen Falls ?

Durchsucht die Kleidung des Verrückten und Ihr findet einen Führerschein und Autoschlüssel. Wirft man letztere ins Wasser, kommt der Typ heraus und kann mit dem Schlagstock besänftigt werden.

Lösungsweg:

Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Sie werden ihn schon gehört haben, denn meine Kämpfe gegen das Verbrechen haben soviel Aufmerksamkeit erregt, daß sich ein bekanntes Softwarehaus veranlaßt sah, einige Computerspiele über meine Arbeit zu veröffentlichen. Lassen Sie mich ganz einfach von meinem letzten Erlebnis erzählen, vielleicht wird das ja auch einmal umgesetzt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Auszüge aus meinem Tagebuch des entsprechenden Zeitraums, ergänzt durch einige Anmerkungen, die für Sie interessant sein könnten, falls Sie meine Arbeit eines Tages am Computer nachvollziehen sollten. Also begeben wir uns in die Straßen von Lytton.

DER ERSTE TAG:

Für heute war tödlich langweilige Routine angesagt, ich durfte wieder einmal Streife fahren. Nicht unbedingt der Traum eines Polizisten, aber Dienst ist halt Dienst. Der Tag begann schon mal nicht gut, denn auf meinem Schreibtisch fand ich eine Beschwerde über Pat Morales, eine unserer Beamtinnen. Ich beschloß, sie nach der Einsatzbesprechung zu einem klärenden Gespräch zu laden, was ich ihr im Einsatzraum vor dem Beginn der Besprechung mitteilte. Nachher trafen wir uns in meinem Büro, und ich entschied mich dafür, die Beschwerde gegen sie aufrechtzuerhalten. Anschließend besorgte ich mir meine Ausrüstung aus meinem Schrank, die Nummer ist 776, die vergesse ich so gerne. Denn ohne Schlagstock, Notizblock und Taschenlampe geht ein richtiger Polizist nie auf Streife. Außerdem besorgte ich mir noch aus dem Vorratsschrank einige Warnfackeln und Batterien für meine Lampe. Dann besuchte ich unsere EDV-Abteilung, um mir eine Zugangsberechtigung zu unserem neuen Computersystem zu holen. Ich wurde auf den Dienstweg verwiesen und mußte mir zuerst noch die richtigen Antragsformulare aus dem Büro holen. Danach machte ich mich mit meinem neuen Spielzeug vertraut, wurde aber bald von der Zentrale unterbrochen und zu einem Einsatz geschickt. Also schnappte ich mir meinen offiziellen Wagen und machte mich auf den Weg nach Aspen Falls.

Ein kleiner Tip für jene, die noch nie einen Polizeiwagen gesteuert haben: Das Orientierungssystem sollte man immer anschalten. Schneller anhalten kann man mit der Enter-Taste und um bei den lästigen Stopzeichen nicht anhalten zu müssen, kann man einfach die Sirene einschalten, bei "überfahung" ohne muß man mit Punktabzügen rechnen. In Aspen Falls orientierte ich mich zuerst bei der besorgten Frau über die Lage und versuchte dann, den übeltäter zu stellen. Der erwies sich als ziemlich rabiät, aber als ich seine Kleidung untersuchte, hatte ich schnell den Weg gefunden, um ihn aus dem Wasser zu locken: Ich warf den Schlüssel ins Wasser und setzte den Bösewicht mit meinem Schlagstock außer Gefecht. Mit den Handschellen fesselte ich ihn, und bei der Kontrolluntersuchung entdeckte ich ein Messer. Ich verfrachtete ihn in mein Auto und brachte ihn ins Gefängnis, wo ich ihn wegen unerlaubten Waffenbesitzes einlieferte. Das Messer und den Führerschein übergab ich dem Wächter durch die Schublade. Natürlich betritt ein guter Cop das Gefängnis nie mit einer Waffe, sondern legt sie draußen im Schrank ab. Natürlich darf er dann nicht vergessen, sie wieder mitzunehmen (was auch für die Handschellen gilt). Ach ja, die Codes für die Verbrecher lernen wir auf der Polizeiakademie. Sie werden sehr wahrscheinlich ihre Anleitung benutzen müssen. Den Rest des Tages sollte ich auf der Autobahn Streife fahren. Mein erster Stopp wurde von Offizier Morales verursacht, die einmal mehr unangenehm aufgefallen war. Dabei war die Situation doch ganz offensichtlich, denn Schwangere wurden nicht eingesperrt. Nachdem dies geklärt war, drehte ich noch einige Runden auf dem Highway, in deren Verlauf ich mein Soll an auszuteilenden Strafzetteln voll erfüllen konnte. Zuletzt erwischte ich einen Fahrer, der derart alkoholisiert war, daß ich ihn zur Ausnüchterung ins Gefängnis bringen mußte. Für mich ist das Ausstellen von Strafzetteln schon reine Routine, für Sie aber vielleicht ein völlig neues Erlebnis. Daher lassen Sie mich das generelle Vorgehen beschreiben: Sobald man einen Verstoß beobachtet hat, setzt man sich hinter das entsprechende Fahrzeug und wirft einen Blick auf das Nummernschild, das man per Bordcomputer überprüfen kann, Letzteres ist besonders wichtig, ich hatte an jenem Tag beinahe ein ziviles Polizeifahrzeug angehalten, was mir sicherlich ärger bereitet hätte. Will man den betreffenden Wagen anhalten, schaltet man einfach die Sirene ein und hofft, daß der Fahrer reagiert. Danach läßt man sich den Führerschein des Sünders aushändigen und stellt mit Hilfe des Bordcomputers einen Strafzettel aus. Dabei ist zu beachten, daß die Uhrzeit und die Art des Verstoßes präzise eingetragen werden. Der Strafzettel wird dann ausgehändigt, auf daß es dem Fahrer eine Lehre sein möge. Im Gefängnis machte ich mit dem Betrunknen einen Alkoholtest, ließ ihn seine Habseligkeiten beim Offizier abgeben und buchtete ihn dann ein. Der Abend war schon recht weit fortgeschritten, dennoch stand ein Einsatz bei der Oak Tree

Mall an. Der Schock war groß, als ich sah, daß Marie, meine Frau, beinahe einem Mord zum Opfer gefallen war. In ihrer Hand fand ich eine zerrissene Halskette, die sie offensichtlich dem Täter entrissen hatte. Ich begleitet sie ins Krankenhaus und verbrachte eine lange Nacht mit Wachen und Hoffen. Als feststand, daß ich nichts weiter tun konnte, begab ich mich nochmal an den Tatort. Den sensationslüsternen Reporter hätte ich zwar am liebsten verprügelt, fand aber dennoch ein paar Worte für ihn und nahm seine Visitenkarte entgegen. Danach suchte ich den Tatort erneut ab und fand im Lichtschein der Taschenlampe ein Armeeabzeichen bei der Fahrertür von Maries Wagen. Mehr war nicht zu tun, ich überließ den Rest der Arbeit den Kollegen und fuhr nach Hause.

DER ZWEITE TAG:

Mein unruhiger Schlaf wurde am nächsten Mittag durch einen Telefonanruf beendet. Captain Tate teilte mir mit, daß ich die Aufklärung des Verbrechens an Marie übernehmen sollte. Bevor ich mich auf den Weg zur Arbeit machte, nahm ich die Musikbox aus dem Schrank; vielleicht würde sie bei Maries Genesung helfen. Im Büro der Mordkommission stellte mich Tate meinem neuen Partner vor, bei dem es sich zu gemeinsamem Entsetzen um Offizier Morales handelte. Gleichzeitig wurde mir empfohlen, einen älteren Mordfall zu untersuchen, der Ähnlichkeit mit dem Angriff auf Marie hatte. Die entsprechenden Nummern wurden mir von Tate mitgeteilt, und ich machte mich auch gleich an den Computer und sah mir die entsprechenden Dateien an. Da ich nun schon vor der Monitorscheibe saß, nahm ich mir auch das Armeeabzeichen vor. Diese Aktion wurde mir mit dem Aktenzeichen zu einem weiteren Fall belohnt. Ich sah alle drei Fälle durch und notierte mir die wichtigsten Details wie Ort und Zeit des Verbrechens. Ein kleiner Exkurs zum Thema Notizen: Ein guter Polizist notiert sich auch die kleinste Information, zu diesem Zweck hat er ja sein Notizbuch. Sie als Computerspieler sollten einen Haufen Papier neben Tastatur und Maus liegen haben, um Notizen zu machen. Es kann durchaus mal nötig sein, einer Spielfigur die Anweisung zu geben, sich etwas zu notieren. Das geschieht, indem man mit dem Notizbuch auf eine interessante Stelle geklickt wird. Wo das zu geschehen hat, müssen Sie selbst herausfinden - aber lieber einmal zuviel als zuwenig probieren! Ein Gespräch mit dem Kollegen ergab noch eine interessante Anregung, vielleicht könnte man die Hilfe der Presse in Anspruch nehmen. Also rief ich den Reporter an, der mir letzte Nacht seine Karte gegeben hatte. Er versprach, einen entsprechenden Aufruf in die Zeitung zu setzen. Da mir für weitere Nachforschungen verständlicherweise die Nerven fehlten, verbuchte ich die Kette und das Abzeichen als Beweisstücke im Fall Marie und machte mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort besorgte ich mir Blumen für Marie und fragte am Empfang nach der Zimmernummer. In ihrem Zimmer gab ich ihr die Blumen und die Musikbox und

einen Abschiedskuß. Ich bildete es mir wohl nur ein, aber ich glaubte eine Reaktion bemerkt zu haben.

DER DRITTE TAG:

Der Tag begann sehr vielversprechend: Eine Zeugin hatte sich auf den Zeitungsaufruf hin gemeldet. Ich fuhr zur angegebenen Stelle, um sie aufs Revier zu holen, was mir erst mit etwas Überredungskünsten und der Hilfe der Handschellen gelang - die Verwendung der Handschellen war allerdings etwas ungewöhnlich!

Auf dem Revier besorgte ich der Dame erst einmal eine kleine Stärkung (der Kollege möge mir den Mundraub verzeihen !), danach starteten wir eine kleine Sitzung am Computer. Mit Hilfe des Phantomzeichnungsprogramms gelang es mir, ein Bild des verdächtigen zu erstellen und seine Daten abzurufen. Zwar nur ein kleiner Erfolg - aber immerhin eine Spur. Ich brachte die Zeugin wieder zurück in ihr " Heim ". Immerhin mußte ich ja noch die Handschellen holen. Auf dem Rückweg bestand Offizier Morales auf einem Zwischenstopp an der Oak Tree Mall. Ich war ja von meinen früheren Partnern schon einiges gewohnt, aber ihr auffälliges Verhalten gab mir doch zu denken und ich beschloß, sie im Auge zu behalten. Ich beendete den Tag, um in Ruhe über die bisherigen Ergebnisse nachdenken zu können, aber bisher fehlten mir irgendwie noch die Geistesblitze.

DER VIERTE TAG:

Endlich etwas Ablenkung. Ruiz, den ich neulich auf dem Highway angehalten hatte, hatte tatsächlich Beschwerde gegen mich eingelegt, und so mußte ich heute vor Gericht erscheinen. Auf dem Weg dorthin ging ich noch kurz bei unserem Obertechniker vorbei und organisierte mir einen Peilsender. Ich wußte zwar noch nicht genau, für was ich ihn verwenden wollte, aber bei der Unzuverlässigkeit meiner Kollegen sollte man bei der Gelegenheit zugreifen. Die Gerichtsverhandlung war kein großes Problem, da ich die Eichkarte des ehemaligen Streifenwagens als Beweismittel vorlegen konnte und die Uhrzeit auf dem Strafzettel richtig vermerkt hatte.

Auf der Rückfahrt bestand Morales wieder auf einem Zwischenstopp, ließ jedoch ihre Handtasche im Auto liegen. Ich nutzte die Gelegenheit, von ihrem Schlüssel ein Duplikat anfertigen zu lassen. Kaum hatten wir den Motor angelassen, wurden wir schon zu einem Mordfall gerufen. Nachdem Morales einige Fotos gemacht hatte, untersuchte ich die Leiche genauer, wobei ich die Ausrüstung aus dem Koffer im Kofferraum benutzte. In der Tasche der Leiche fand ich den Führerschein; als ich das T-Shirt zurückschob, sah ich neben den Stichwunden auch ein Pentagramm, das in die Leiche eingeritzt worden war. Zwei notizwürdige Funde. Mit den Zahnstochern konnte ich Haut- und Blutreste unter den Fingernägeln als Beweismaterial sichern. Bei der Erkundung der näheren Umgebung fand ich am

Schrottwagen frische Lackspuren, von denen ich mit dem Spachtel eine Probe nahm. Nachdem alles Nötige getan und das Material im Kofferraum verstaut war, ging es zurück zum Revier, wo ich eine neue Datei über den soeben entdeckten Mord anlegte und danach das Beweismaterial unter der neuen Fallnummer verbuchte. Gemäß der Nachricht auf meinem Schreibtisch besuchte ich anschließend Marie. Immerhin hatte sie etwas getan, denn diesmal hing der Behandlungsplan am Bett. Als ich ihn las und die dort eingetragene Dosierung der Infusion mit dem eingestellten Wert verglich, bekam ich einen Schock: Die Geräte waren falsch eingestellt. über die Notruftaste rief ich Hilfe herbei, die gerade noch rechtzeitig kam. Ich konnte nur hoffen, daß die Überdosis nicht zu sehr geschadet hat.

DER FÜNFTE TAG:

Die Nacht über plagten mich Alpträume, in denen Pentagramme eine wichtige Rolle spielten. Dies konnte nicht nur am Anblick von Dents Leiche liegen, irgendwie mußte mehr dahinterstecken. Also machte ich mich daran, eine fixe Idee, die sich in meinem Kopf festgesetzt hatte, zu überprüfen. Als ich den Computer einschaltete, sah ich, daß die Analyse des Beweismaterials neue Anhaltspunkte im Fall Dent ergeben hatte. Also unterbrach ich die Arbeit und gab der Zentrale die Anweisung, nach einem entsprechenden Auto zu fahnden. Danach machte ich mich an die Überprüfung meiner Theorie und zeichnete auf dem Computer die Orte aller bisher begangenen Verbrechen ein. Als ich daranging, die Punkte zu verbinden, erschien es mir, als würde ich ein unvollständiges Pentagramm zeichnen. Ich schätzte ab, wo der fünfte Punkt liegen mußte und plötzlich machte es "Klick", und ich wußte, wo ich weiterkommen würde (die Punkte konnte man nur sehr ungenau annehmen, aber ungefähr sollte es stimmen). Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg, meine Theorie zu überprüfen. Eigentlich wollte ich ja bei unserem Psychologen nachfragen, ob es möglich, daß ein Serienmörder nach einem solchen Plan vorging. Leider war er gerade nicht da, dafür lag jedoch die Personalakte von Offizier Morales herum, und ich konnte mir einen Blick nicht verkneifen. Irgendwie erschien mir die Frau immer seltsamer, aber ich ließ mir auf der Fahrt zu diesem Ort, den ich als nächsten Tatort verdächtigte, nichts anmerken. Glück oder Zufall? Vor der Kneipe stand ein Fahrzeug, das sehr verdächtig aussah. Ich nahm eine Lackprobe und klemmte das Peilgerät unter den Wagen, dann betrat ich die Bar. Dort konnte ich zunächst kein bekanntes Gesicht ausmachen. Nach kurzer Zeit betrat Rocklin die Kneipe. Als ich mich näherte, ergriff er die Flucht. Mittels des Peilsenders konnten wir ihn gut verfolgen, und dank seiner schlechten Fahrweise hatten wir ihn bald gestellt. Oder besser gesagt-nämlich mitsamt seinem Wagen auf den Kopf. An der Unfallstelle legte ich zunächst einige Warnfackeln aus und nahm mir den Unfallwagen vor. Mit Hilfe des Zündschlüssels öffnete ich den Kofferraum, wo ich fünf Päckchen Kokain fand. Als ich sie an

mich nehmen wollte, wurde ich von einem Kollegen angesprochen und Morales übernahm die Sicherstellung der Drogen. Später im Revier nutzte ich Morales Abwesenheit dazu, mit dem Nachschlüssel ihren Schreibtisch zu öffnen, wo ich die Kombination eines Schrankes fand. Vielleicht gab es ja morgen eine Gelegenheit, dort die Gründe für ihr Verhalten zu finden. Morgen würde ja der Damenumkleideraum leer sein. Nachdem ich die Farbprobe verbucht hatte, machte ich mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort konnte ich außer einem zärtlichen Kuß für Marie nichts tun.

DER SECHSTE UND LETZTE TAG:

Meine erste Tat heute bestand darin, bei Captain Tate Rückendeckung für meine Untersuchungen in Sachen Morales einzuholen.

Wie ich am Computer feststellte, hatte Morales nur vier der fünf Drogenpäckchen verbucht. Allerdings war es nichts mit dem ungestörten Betreten der Damenumkleideräume, denn unser fleißiger Hausmeister war gerade dort zugange. Nachdem ich in der Herrentoilette für eine kleine überschwemmung gesorgt und dem Parkettkosmetiker so ein neues Betätigungsfeld geschaffen hatte, konnte ich mir nun Morales Schrank vornehmen, die Nummer ist 386. Dort fand ich natürlich auch das fehlende Päckchen, was notiert wurde. Anschließend benachrichtigte ich Tate über meine Funde und machte mich auf den Weg zum Gerichtsmediziner. Ich hasse makabre Scherze von Leon und fiel doch wieder einem zum Opfer, als ich mir die Schildchen seiner "Gäste" ansah. Immerhin brachte er mich auf eine heiße Spur, denn von ihm erhielt ich die Adresse von Rocklins Wohnung und einen Zeitungsausschnitt, der mir einen Schauer über den Rücken jagte, sowie einen Umschlag mit den Habseligkeiten des Verblichenen. Allerdings war nicht alles sein Eigentum: Ich fand auch ein Medaillon, das Marie gehörte. Ich brachte es ihr sofort, und das Medaillon schien Wunder zu wirken.

Leider konnte ich nicht lange bleiben, denn ich wollte Rocklins Bude noch genauer untersuchen. Auf dem Weg dorthin wurden wir zur Unterstützung bei einem Hausbrand gerufen, und es zeigte sich, wie heiß unsere Spur war: Das Haus, das da in Flammen stand, war Rocklins'. Nachdem der Chef der Feuerwehr mir sein OK gegeben hatte, durchsuchte ich das Haus, um wenigstens noch einige Beweise zu retten. Im Hinterzimmer fand ich einen Kultraum, in dem ich Blut- und Haarreste eines Opfers sichern konnte. Im Wohnzimmer fand ich ein Bild, das alles erklärte und den letzten Hinweis lieferte, nämlich eine weitere Adresse.

Bevor ich mich auf den Weg zu besagter Adresse machte, holte ich noch einige Informationen über den Bewohner ein. Dabei half mir der Armeeeoffizier in der Oak Tree Mall, der nach Vorlage meines Dienstausweises und des Fotos eine Personalakte herausrückte. Diese ließ ich auf dem Revier von Psychologen begutachten und mir einige wohlgemeinte Warnungen mit auf den Weg geben.

Der erste Besuch des verdächtigen Hauses war erfolglos, ohne Durchsuchungsbefehl war hier wohl nicht viel zu erreichen. Also fuhr ich zum Gericht und besorgte mir mit Hilfe des Bildes und des Zeitungsausschnittes das gewünschte Dokument. Leider beeindruckte es die Bewohner des Hauses absolut nicht, also mußten stärkere Geschütze aufgefahren werden. Die Unterstützung wurde jedoch nur bei lückenlosen Beweisen gewährt, und so fuhr ich aufs Revier und verbuchte alles, was ich noch an Beweismaterial im Inventar hatte. Nach einem erneuten Gespräch mit der Richterin konnte der Showdown endlich beginnen.

Die nächsten Minuten erschienen mir einmal wie Sekunden, dann wieder wie endlose Stunden: Mit gezogener Waffe gab ich den Räumungspanzer den Angriffsbefehl und betrat das Haus durch die geborstene Tür. Fast sofort wurde ich unter Beschuß genommen, konnte den Angreifer jedoch ausschalten. Ein zweiter Bewohner ergab sich ohne Gegenwehr und wurde festgenommen. Beim Durchsuchen des Raumes fand ich unter dem Sofa eine Fernbedienung, mit der ich schließlich eine Geheimtür zum Drogenlabor öffnen konnte. Ich war gerade dabei, das offensichtlich leere Labor zu verlassen, als ich eine Bewegung wahrnahm und reflexartig den dritten Angreifer ausschaltete.

Und nun gab es noch eine Überraschung!

1.71 pool of radiance

Spielname: Pool of Radiance

Hersteller: SSI (1990)

Genre: Rollenspiel

Hints:

Es gibt eine einfache Möglichkeit, seinen Barbestand aufzustocken. Dazu gibt man das ganze Geld an einen Charakter und geht in eine Taverne. Dort setzt man das ganze Geld. Wenn man gewinnt, hört man auf zu spielen und geht. Ansonsten spielt man weiter und setzt 0 Geldstücke. Das Programm vergißt, das verlorene Geld abzuziehen und man kann sein Glück nochmal versuchen.

Hat man ein paar Jewels und Gemms gibt man sie einem NPC, sucht einen einfachen Kampf und tötet dabei den NPC mit (Attack Ally:yes). So bekommt man Experience Punkte.

1.72 popeye 2

Spielname: Popeye 2

Hersteller: Alternative Software (1992)

Genre: Jump 'n Run

Hier ein paar Levelcodes zu Popeye 2:

SUBURBAN,SOOTY,DUCKULA

1.73 populous

Spielname: Populous

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Strategie

Cheat:

Im Titelbildschirm "KILLUSPAL" eingeben --> Sprung zu Level 999.

Hints:

Landschaft mit Maximum von 200 Menschen füllen --> zwingt eines der drei versteckten Monster zu erscheinen.

Erst "Conquest Game" normal laden und "Game Setup" Icon anklicken. Dann "Custom Game" auswählen und zu "Game Options" gehen und alles was gewünscht ist ändern. Am Ende auf "Evil" klicken, dann "Two Players" und "Cancel".

Der Feind ist nun nicht in der Lage die Landschaft zu ändern (er macht also keine Fortschritte!).

Im "Options Screen" beim "Conquest Game" kannst Du eine Zahl von 0 bis 32768 eingeben. Danach erstellt der Computer eine Welt. (einige neue Level sozusagen)

Levelcodes:

0 GENESIS 1 HURTOUTORD 2 JOSAMAR 3 TIMUSLUG 4 CALDIEHILL
5 SCOQUEMET 6 SWAUER 7 KILLPEING 8 EOAOZORD 9 BURWILCON
10 MORINGILL 11 NIMIHILL 12 BILCEMET 13 RINGMPED 14 WEAVHIPHAM
15 ALPOUTOND 16 BADAON 17 IMMUSILL 18 HOBDIETORY 19 BUGQUEEND
20 SHADTED 21 CORPEHAM 22 BINOZOND 23 SADWILLOW 24 LOWINGICK
25 QAZITORY 26 VERYMEEND 27 MINMPME 28 HAMHIPOLD 29 FUTOUTBOY
30 SUZALOW 31 DOUSICK 32 SHIDIEHOLE 33 HURTLOPLAS 34 JOSTME
35 TIMPEOLD 36 CALOZBOY 37 SCOWILDOR 38 SWAINGPAL 39 KILLOHOLE
40 EOAMELAS 41 BURMPAL 42 MORHIPIL 43 NIMOUTJOB 44 BILADOR
45 RINGGPAL 46 WEAVINPERT 47 ALPLOPOUT 48 BADTAL 49 IMMPEPIL
50 HOBOZJOB 51 BUGWILLIN 52 SHADOGODON 53 COROPERT 54 BINMEOUT
55 SADMPT 56 LOWHIPBAR 57 QAZOUTER 58 VERYELIN 59 MINGBDON
60 HAMINMAR 61 FUTLOPLUG 62 SUZTT 63 DOUPEBAR 64 SHIOZER
65 HURTIKEING 66 JOSOGOORD 67 TIMOMAR 68 CALMELUG 69 SCOMPHILL
70 SWAHIPMET 71 KILLQAZED 72 EOAEING 73 BURGBORD 74 MORINCON
75 NIMLOPILL 76 BILTHILL 77 RINGOXMET 78 WEAVEAED 79 ALPIKEHAM
80 BADOGOOND 81 IMMOCON 82 HOBMEILL 83 BUGMPTORY 84 SHADKOPEND
85 CORQAZME 86 BINEHAM 87 SADGBOND 88 LOWINLOW 89 QAZLOPICK
90 VERYYTORY 91 MINOXEND 92 HAMEAME 93 FUTIKEOLD 94 SUZOGOBOY
95 DOUOLOW 96 SHIMEICK 97 HURTDIHOLE 98 JOSKOPLAS 99 TIMQAZAL
100 CALEOLD 101 SCOGBBOY 102 SWAINDOR 103 KILLSODPAL 104 EOAYHOLE

105 BUROXLAS 106 MOREAAL 107 NIMIKEPIL 108 BILOGOJOB 109 RINGUDOR
110 WEAVDEPAL 111 ALPDIPERT 112 BADKOPOUT 113 IMMQAZT 114 HOBEPIL
115 BUGGBJOB 116 SHADASLIN 117 CORSODDON 118 BINYPERT 119 SADOXOUT
120 LOWEAT 121 QAZIKEBAR 122 VERYQUEER 123 MINULIN 124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR 126 SUZKOPLUG 127 DOUQAZHILL 128 SHIEBAR 129 HURTCEER
130 JOSASING 131 TIMSODORD 132 CALYMAR 133 SCOOXLUG 134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET 136 EOAQUEED 137 BURUING 138 MORDEORD 139 NIMDICON
140 BILKOPILL 141 RINGINGTORY 142 WEAVIMET 143 ALPCEED 144 BADASHAM
145 IMMSODOND 146 HOBYCON 147 BUGOXILL 148 SHADUSTORY 149 CORDIEEND
150 BINQUEME 151 SADUHAM 152 LOWDEOND 153 QAZDILOW 154 VERYWILICK
155 MININGHOLE 156 HAMIEND 157 FUTCEME 158 SUZASOLD 159 DOUSODBOY
160 SHIYLOW 161 HURTAICK 162 JOSUSHOLE 163 TIMDIELAS 164 CALQUEAL
165 SCOUOLD 166 SWADEBOY 167 KILLOZDOR 168 EOAWILPAL 169 BURINGPERT
170 MORILAS 171 NIMCEAL 172 BILASPIL 173 RINGHIPJOB 174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL 176 BADUSPERT 177 IMMIDIEOUT 178 HOBQUET 179 BUGUPIL
180 SHADPEJOB 181 COROZLIN 182 BINWILDON 183 SADINGMAR 184 LOWIOUT
185 QAZCET 186 VERYMPBAR 187 MINHIPER 188 HAMOUTING 189 FUTADON
190 SUZUSMAR 191 DOUDIELUG 192 SHIQUEHILL 193 HURTTBAR 194 JOSPEER
195 TIMOZING 196 CALWILORD 197 SCOINGCON 198 SWAILUG 199 KILLMEHILL
200 EOAMPMET 201 BURHIPED 202 MOROUTHAM 203 NIMAORD 204 BILUSCON
205 RINGINILL 206 WEAVLOPTORY 207 ALPTMET 208 BADPEED 209 IMMOZHAM
210 HOBWILOND 211 BUGINGLOW 212 SHADOILL 213 CORMETORY 214 BINMPEND
215 SADHIPME 216 LOWOUTOLD 217 QAZAOND 218 VERYGBLOW 219 MININICK
220 HAMLOPHOLE 221 FUTTEND 222 SUZPEME 223 DOUOZOLD 224 SHIWILBOY
225 HURTOGODOR 226 JOSOICK 227 TIMMEHOLE 228 CALMPLAS 229 SCOHIPAL
230 SWAOUTPIL 231 KILLEBOY 232 EOAGBDOR 233 BURINPAL 234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS 236 BILPEAL 237 RINGEAPIL 238 WEAVIKEJOB 239 ALPOGOLIN
240 BADOPAL 241 IMMMEPERT 242 HOBMPOUT 243 BUGHIPT 244 SHADQAZBAR
245 COREJOB 246 BINGBLIN 247 SADINDON 248 LOWLOPMAR 249 QAZTOUT
250 VERYOXT 251 MINEABAR 252 HAMIKEER 253 FUTOGOING 254 SUZODON
255 DOUMEMAR 256 SHIMPLUG 257 HURTKOPHILL 258 JOSQAZMET 259 TIMEER
260 CALGBING 261 SCOINORD 262 SWALOPCON 263 KILLYLUG 264 EOAOXHILL
265 BUREAMET 266 MORIKEED 267 NIMOGOAM 268 BILOORD 269 RINGDECON
270 WEAVDIILL 271 ALPKOPTORY 272 BADQAZEND 273 IMMEEED 274 HOBGBHAM
275 BUGINOND 276 SHADSODLOW 277 CORYILL 278 BINOXTORY 279 SADEAEND
280 LOWIKEME 281 QAZOGOOLD 282 VERYUOND 283 MINDELOW 284 HAMDIICK
285 FUTKOPHOLE 286 SUZQAZLAS 287 DOUEME 288 SHIGBOLD 289 HURTASBOY
290 JOSSODDOR 291 TIMYICK 292 CALOXHOLE 293 SCOEALAS 294 SWAIKEAL
295 KILLQUEPIL 296 EOAUBOY 297 BURDEDOR 298 MORDIPAL 299 NIMKOPPERT

300 BILQAZOUT 301 RINGIAL 302 WEAVCEPIL 303 ALPASJOB 304 BADSODLIN
305 IMMYPAL 306 HOBOXPERT 307 BUGEAOOUT 308 SHADDIET 309 CORQUEBAR
310 BINUJOB 311 SADDELIN 312 LOWDIDON 313 QAZKOPMAR 314 VERYINGLUG
315 MINIT 316 HAMCEBAR 317 FUTASER 318 SUZSODING 319 DOUYDON
320 SHIOXMAR 321 HURTUSLUG 322 JOSDIEHILL 323 TIMQUEMET 324 CALUER
325 SCODEING 326 SWADIORD 327 KILLWILCON 328 EOAINGILL 329 BURIHILL
330 MORCEMET 331 NIMASED 332 BILSODHAM 333 RINGOUTOND 334 WEAVACON
335 ALPUSILL 336 BADDIETORY 337 IMMQUEEND 338 HOBUED 339 BUGDEHAM
340 SHADOZOND 341 CORWILLOW 342 BININGICK 343 SADITORY 344 LOWCEEND
345 QAZASME 346 VERYHIPOLD 347 MINOUTBOY 348 HAMALOW 349 FUTUSICK
350 SUZDIEHOLE 351 DOUQUELAS 352 SHIUME 353 HURTPEOLD 354 JOSOZBOY
355 TIMWILDOR 356 CALINGPAL 357 SCOIHOLE 358 SWACELAS 359 KILLMPAL
360 EOAHIPPI 361 BUROUTJOB 362 MORADOR 363 NIMUSPAL 364 BILDIEPERT
365 RINGLOPOUT 366 WEAVTAL 367 ALPPEPIL 368 BADOZJOB 369 IMMWILLIN
370 HOBINGDON 371 BUGIPERT 372 SHADMEOUT 373 CORMPT 374 BINHIPBAR
375 SADOUTER 376 LOWALIN 377 QAZUSDON 378 VERYINMAR 379 MINLOPLUG
380 HAMTT 381 FUTPEBAR 382 SUZOZER 383 DOUWILING 384 SHIINGORD
385 HURTOMAR 386 JOSMELUG 387 TIMMPHILL 388 CALHIPMET 389 SCOOUTED
390 SWAAING 391 KILLGBORD 392 EOAINCON 393 BURLOPILL 394 MORTHILL
395 NIMPEMET 396 BILOZED 397 RINGIKEHAM 398 WEAVOGOOND 399 ALPOCON
400 BADMEILL 401 IMMPTORY 402 HOBHIPEND 403 BUGOUTME 404 SHADEHAM
405 CORGBOND 406 BININLOW 407 SADLOPICK 408 LOWTTORY 409 QAZPEEND
410 VERYEAME 411 MINIKEOLD 412 HAMOGOBOY 413 FUTOLOW 414 SUZMEICK
415 DOUMPHOLE 416 SHIHIPLAS 417 HURTQAZAL 418 JOSEOLD 419 TIMGBBOY
420 CALINDOR 421 SCOLOPPAL 422 SWATHOLE 423 KILLOXLAS 424 EOAEAAL
425 BURIKEPIL 426 MOROGOJOB 427 NIMODOR 428 BILMEPAL 429 RINGDIPERT
430 WEAVKOPOUT 431 ALPQAZT 432 BADEPIL 433 IMMGBJOB 434 HOBINLIN
435 BUGLOPDON 436 SHADYPERT 437 COROXOUT 438 BINEAT 439 SADIKEBAR
440 LOWOGOER 441 QAZOLIN 442 VERYDEDON 443 MINDIMAR 444 HAMKOPLUG
445 FUTQAZHILL 446 SUZEBAR 447 DOUGBER 448 SHIINING 449 HURTSODORD
450 JOSYMAR 451 TIMOXLUG 452 CALEAHILL 453 SCOIKEMET 454 SWAOGOED
455 KILLUING 456 EOADEORD 457 BURDICON 458 MORKOPILL 459 NIMQAZTORY
460 BILEMET 461 RINGCEED 462 WEAVASHAM 463 ALPSODOND 464 BADYCON
465 IMMOXILL 466 HOBEATORY 467 BUGIKEEND 468 SHADQUEME 469 CORUHAM
470 BINDEOND 471 SADDILOW 472 LOWKOPICK 473 QAZQAZHOLE 474 VERYIEND
475 MINCEME 476 HAMASOLD 477 FUTSODBOY 478 SUZYLOW 479 DOUOXICK
480 SHIEAHOLE 481 HURTDIELAS 482 JOSQUEAL 483 TIMUOLD 484 CALDEBOY
485 SCODIDOR 486 SWAKOPPAL 487 KILLINGPERT 488 EOAILAS 489 BURCEAL
490 MORASPIL 491 NIMSODJOB 492 BILYDOR 493 RINGAPAL 494 WEAVUSPERT

0 SHISODING (Gleich GENESIS)

Man muß nur im Conquest-Modus am Anfang auf "New Game" klicken und dann einen der Namen eingeben, die unter den Wappen im Codeheftchen stehen und schon müssen 16 fiese Welten mehr unseren Erdbeben standhalten.

800 SHIOGOAL

801 HURTUOLD

802 JOSDEBOY

803 TIMDIDOR

804 CALKOPPAL

805 SCOQAZPERT

806 SWAELAS

807 KILLCEAL

808 EOAASPIL

809 BURSODJOB

810 MORYDOR

811 NIMOXPAL

812 BILEAPERT

813 RINGDIEOUT

814 WEAUVQUET

815 ALPUPIL

1.74 populous ii

Spielname: Populous II

Hersteller: Electronic Arts

Vertrieb: United Software

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 83 %

Sound: 84 %

Motivation: 86 %

Cheats:

Bei Personenwahl als Passwort eingeben ADKITAKDVGZLXGWZ

--> sehr starke Person

oder auch folgende:

AEADBDSRUSNZGAF

FJECVTSUNTGJVAZV

ADKIUCKBZNZEFIWX

ADKIUCMCZNDIFINL

ADKIUCJDZNLWCIOZ

Ins Menü Create Your Deity gehen, Charakter laden und als Paßwort DKNPJAEMEJMNMFADFOD eingeben. Dann begeben Sie sich in das Conquer Menü, tippen den Namen des zuletzt gespielten Levels ein (z.B. 000MAC für Level 70) und schon hat man volle Energie für alle Katastrophen der jeweiligen Welt. Blitz mit linker Maustaste aktivieren (Taste festhalten), 1 drücken und halten, Maustaste loslassen, Blitz auf gewünschte Stelle setzen, Mausklick, 1 loslassen --> Blitz bleibt längere Zeit und verschwindet nicht sofort und Manna nimmt nicht ab

Special Codes:

MUSIC zwar ätzend, aber anders als der Herzschlagsound.

Alle Kämpfer sind gegen eine bestimmte Katastrophe immun:

Achilles Feuer

Adonis Sümpfe

Helena Wasser

Heracles Erdbeben

Odysseus Blitze

Hint:

Versucht in höheren Levels um die Städte des Gegners viele Bäume anzupflanzen, die brennen so schön.

Tips

Die erste wichtige Übung erwartet Sie bei der Erstellung Ihres eigenen Charakters (Gesicht). Je nach Einstellung reagiert nämlich der Computer auf Sie. Sieht Ihr Gott eher wie ein kleiner Schlauer aus (Gelehrtenhut) reagiert der Computer dementsprechend und geht zu einer subtileren Taktik über, sieht Ihr Gott eher einem Krieger ähnlich (Helm, unfreundlicher Mund :-]) werdet Sie wesentlich heftiger attackiert. Ich habe mir die unfreundlichste Vissage verpaßt, die ich zusammenstellen konnte und bin damit eigentlich immer sehr gut ausgekommen. Der Computer reagierte - grob vereinfacht - nach dem selben Prinzip: möglichst schnell einen Ritter erschaffen. Hier kann man ihn äußerst böse erwischen, indem man ihn daran hintert seinen Führer am päpstlichen Magneten stark genug werden zu lassen oder ihn schlichtweg vernichtet. Dies ist einfach mit einem Blitz zu bewerkstelligen, der ja doch sehr häufig zur Verfügung steht. Ansonsten läßt man die zum Magneten laufenden Mannen in Sümpfen, oder Erdspalten (Erdbeben) verschwinden, was ihn stets einen Haufen Mana und Anhänger kostet. Besonders spaßig wird die Sache, wenn Sie die heiligen Brunnen um seinen Magneten einsetzt, die dort hineinfliehende Leute auf die Ihre Seite überlaufen lassen. Schaltet jetzt doch mal auf den Kampfmodus :-] ...

Der Computer reagiert hier trotz vieler "Verluste" meist (kommt aber ganz auf den gegnerischen Gott an) sehr trotzig und versucht es an anderer Stelle wieder und wieder. Da seine Leute während dieser Zeit jedoch nicht siedeln können, bleibt Euch genug Zeit, den in späteren Leveln doch öfter vorkommenden "Materialvorsprung" wieder aufzuholen. Einen kleinen Haken hat die Sache schon: Ihr dürft ihn nie dazu kommen lassen, den Ritter fertigzustellen. Hier heißt es am Ball bleiben!! Schafft der Computer es dennoch, ist meist nicht mehr viel zu machen, da oft die nötigen Gewalten fehlen, denn Ritter sind gegen alle Effekte aus Ihrem Bereich immun!!!! Dies hat aber auch Positives. Hat man selber einen Ritter erschaffen, kann man ihm getrost mit Effekten aus seiner Kategorie "zur Hand gehen". Noch ein allgemeiner Hinweis: Wer das Spiel vernünftig spielen will, der schaltet zu Beginn eines Levels NICHT den Computer Assist ein. Der Assist hat eine etwas außergewöhnliche Methode das Land um ein Haus einzuebnen. Nicht selten beginnt er seine Arbeit erst "in zweiter Reihe" und baut das Land nicht direkt bei Eurem ersten Haus auf bzw. ab. Da am Anfang oft nur sehr wenig Mana zu Verfügung steht, hat er dies manchmal schon verbraucht, bevor das Haus auch nur eine Stufe größer geworden ist, und dann dauert es endlos bis das kleine Häuslein weiteres Mana produziert hat. Hat man erstmal 3-4 Burgen, kann man ihn jedoch durchaus einschalten, dann ist er meist schneller als von Hand, da das Herumfahren auf der Landkarte ohne Turbokarte doch ziemlich Zeit in Anspruch nimmt. Leider darf man den Computer aber auch jetzt nicht aus den Augen lassen. Wenn sich 2 Häuser auf verschiedenen Ebenen befinden, dann baut er das Land ab, um das Haus auf der unteren Ebene zu vergrößern, merkt, daß er das obere Haus verkleinert hat, baut wieder auf etc. etc. Er hängt dann an der Stelle fest und verschwendet Eure Energie.

Ein paar kurze Anmerkungen zu den verschiedenen Landschaften, die in Eurer Taktik berücksichtigt werden sollten:

Gras-Landschaft:

Nicht sehr schwierige Witterung, Eure Leute verlieren nicht allzuviel Energie beim Umherlaufen, Ihr könnt sie also ruhig aus den Häusern jagen, wenn die Energie eines Hauses (Fahne) noch relativ gering ist.

Eis-Landschaft:

Hier sollte man schon etwas vorsichtiger sein und darauf achten, daß Eure Anhänger nicht allzulange nach einem Stück Land suchen müssen, sie verlieren wesentlich schneller Energie.

Wüste: Ähnlich Eis.

Sumpf: Dies ist das ungemütlichste Szenario, Eure Leute sterben extrem

schnell. Auch Ritter verlieren ziemlich schnell Ihre Energie und sind deshalb nicht ganz so effektiv wie in anderen Leveln. Der Vorteil an der Geschichte ist, daß diverse Gewalten wie Basalt oder Vulkane, die das Land unbrauchbar machen, eine noch größere Wirkung entfalten. Die nach Land suchenden Männlein sind bald von der Landkarte verschwunden. Ist wenig Platz vorhanden, empfiehlt es sich, Eure eigenen Leute "sich zu vereinigen".

- Wenn es Euch möglich ist, auf feindlichem Gebiet eine Wasserfläche freizumachen (notfalls eigene Leute mit Magneten dorthin beordern), diese sofort mit massig Strudeln bedecken, jeder Strudel gräbt 4 Landeinheiten ab.

- Ganz gemein ist es, an stark bevölkerten gegnerischen Plätzen viele Bäume zu pflanzen und diese dann anzuzünden. Effektiv!

- In Leveln, wo es Euch verwehrt ist, Land auf/abzubauen, könnt Ihr Sümpfe, Lavagestein (Vulkan) oder sonstige gegnerische Gewalten mit Blumen überpflanzen und wieder in fruchtbares Land verwandeln.

- Ich halte den Vulkan für die effektivste Waffe!!

- Stadtmauern sind recht nützlich, anrennende Gegner kommen nicht so einfach durch, was Zeit bringt. Außerdem gilt hier: der Angreifer benötigt doppelt so viele Leute wie der Verteidiger.

- Verpestete Bewohner zu Rittern ernennen, sie laufen zum Feind. Besser ist es, wenn man sie mit den heiligen Brunnen zum Gegner überlaufen läßt. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, man sollte einer weiteren Ausbreitung mit allen Mitteln entgegenwirken!

- Helen of Troy ist extrem wirkungsvoll! Sie verliert kaum Energie, man kann also bedenkenlos eine ganze Horde davon erschaffen. Bezirzte Gegner bringen kein Mana mehr!

- Nach einer Flut auch gleich ein paar Strudel (kann man auch durch Wirbelwind erreichen) einsetzen, damit der Computer sein Land nicht wieder aufbauen kann. Außerdem sollte man wissen, daß die Flutwelle immer stärker wird. Sie ist am Anfang noch sehr schwach, und es reicht ein einfacher Wall. Wenn es möglich ist, sollte man sie möglichst nahe an eigenem Gebiet starten. So kann man sich durch einen kleinen, wenig Fläche einnehmenden Damm schützen, und die Welle erhält ausreichend Anlauf zum Gegner, der sie dann je nach Anlauf auch mit stärksten Dämmen nicht mehr stoppen kann. Aber Achtung: Basaltgestein schwächt die Welle ab, wenn Ihr den Gegner also vorher mit Vulkanen traktiert habt, solltet Ihr von Flutwellen Abstand nehmen.

- Land kann man am schnellsten aufbauen, wenn man von Seehöhe aus 2 mal Land aufbaut und dann die entstandene Spitze wieder entfernt. So kann man mit 2 Klicks 9 Landeinheiten aufbauen!

- Jagt Eure Leute vor allem zu Beginn des Spiels so oft wie möglich aus dem Haus (mit rechter Maustaste anklicken), auch wenn die Fahne noch auf dem Boden hängt; das garantiert optimale Verbreitung. Man sollte jedoch auf den Geländetyp achten, s.o.

- Der päpstliche Magnet ist einer Eurer stärksten "Waffen"! Mit ihm könnt Ihr die Ausbreitung Eurer Population genau dirigieren. Das ist sehr nützlich, wenn Ihr zum Beispiel die von einem Sturm freigefegte Fläche möglichst schnell besiedeln wollt. In Level, in denen einem keine Gewalten zur Verfügung stehen, bewegt Ihr den Magneten auf ein gegnerisches Haus, das von Euren dorthin strömenden Leuten eingenommen wird. Um den Magneten versetzen zu können braucht Ihr immer einen Führer, den man an dem kleinen Sympol über'm Kopf erkennt. Achtet darauf, daß sich Euer Führer nicht in einem Haus befindet, denn die Anhänger laufen zuerst zu Eurem Führer, der macht sich allerdings erst in Richtung Magnet auf die Socken, sobald seine Energie angewachsen ist.

- Eure Führer sollten erst dann in Ritter verwandelt werden, wenn sie seeeehr stark sind!!! Ausnahme ist wie gesagt Helen of Troy!! Und hier noch eine ganz ganz wichtige Sache: Wird einer Eurer Leute getötet, verliert Ihr Mana, das der Computer erhält und umgekehrt. Dies gilt nicht für Gewalten. Tötet Ihr den gegnerischen Führer mit einem Blitz (oder einer anderen Naturgewalt), bringt das kein Mana ein. Solltet Ihr auf Kampf geschaltet haben und es befindet sich eine eigenes Männchen in der Nähe, empfiehlt es sich also, den Gegner mit dem Blitz nicht umzubringen, sondern nur bis kurz vor den Exitus zu schwächen (verpaßt ihm ein Fragezeichen), dann kann Euer Untertan ihn abmurksen und Ihr erhaltet Mana. Dies ist alles nicht sooo tragisch, schon klar, hier kommt aber das Besondere: Der Baumritter (der sich teilende) ist eine extrem gemeine Waffe, birgt aber auch große Gefahren. Vielleicht ist es Euch schon einmal aufgefallen, daß Euch der Computer während/nach der Erschaffung eines solchen Ritters besonders stark mit göttlichen Gewalten traktiert? Es macht dies ersteinmal, um sein Mana zu verbrauchen, das er verlieren würde, wenn die sich teilenden Ritter zu Anfang eine ganze Reihe Kämpfe gewinnen. Später ist die Vielzahl von Ritterchen dann schon so geschwächt, daß sie einfach vom Computer niedergemetzelt werden können. Durch diese vielen Siege erhält der Computer nun Unmengen an Mana, die er Euch natürlich gleich in anderer Form wieder zurückgibt. Also: Erschafft niemals einen solchen Ritter, wenn er nicht mindestens das Fähnchen an der 5. Fahnenstange hat (von rechts gezählt)!!

- Zu Anfang eines Levels kann es den Gegner ziemlich hindern, wenn Ihr sein noch relativ kleines Territorium mit Basalt umrahmt. Das ergibt unfruchtbares Land, auf dem er nicht siedeln kann (es sei denn er benutzt die "Blumen").
- Die Stadtwälle sind eine exzellente Verteidigung gegen schnelle Gegner. Sie können nur von besonders starken Männchen (Führern) oder verschiedenen Gewalten niedergerissen werden. Um nun einen gegnerischen Wall niederzumachen, braucht Ihr lediglich an einem Ende einen starken Führer zu kreieren (Magnet). Dann setzt Ihr den Magneten an das andere Ende des Walls, so daß das eben am anderen Ende erschaffene starke Männchen den Wall entlangläuft um den Magneten zu erreichen und ihn dabei einreißt.
- Durch den Wirbelwind wird eigentlich wenig Schaden angerichtet. Er bewirkt, daß die betroffenen Männchen Ihre Waffen (Tech-Level) verlieren. Das lohnt sich vor allem bei starken gegnerischen Rittern. Wird der Wirbelwind über dem Wasser an der feindlichen Küste angewendet, ist es schon interessanter! Die entstehenden Strudel können ganz schön nerven.
- Der Sturm ist auch ein feines Teil, man sollte ihn jedoch auch nicht "einfach so" anwenden. Erst solltet Ihr ein paar Sümpfe oder Erdspalten organisieren, in denen seine Leute verschwinden. Wer es ganz schick machen will, der errichtet sich eine durchgehende Stadtmauer und läßt diese in Richtung Gegner schieben, seine Mannen werden zurückgedrängt, und schon ist wieder ausreichend Platz für neue Siedlungen.
- Die Pilze können, richtig angewandt, riesige Flächen gegnerischen Landes (das eigene natürlich auch, also Vorsicht) leerfegen. So ganz hundertprozentig habe ich das auch noch nicht kapiert, generell funktioniert die Sache aber nach dem bekannten Zell-Generatoren-Prinzip. Eine Zelle überlebt nur, wenn sie sich in der Nähe von 2 oder 3 weiteren Zellen befindet (auch diagonal). Die Zelle wird geboren, wenn sich 3 Zellen berühren, dann beginnen sie sich zu vermehren. Sie überleben aber nur, wenn nach jedem "Zyklus" 2 oder 3 weitere Zellen "nebenan" liegen, ansonsten sterben sie an Übervölkerung (4 oder mehr Zellen) oder Vereinsamung (1 oder keine). Man sollte also nicht unbedingt einfach einen Haufen Fungi zusammenpferchen, sie werden bald zugrundegegangen sein.

Sinnvoll sind z.B. folgende Muster:

* * * *

* * * *

*** ***** *

* * *

* * *

Level Codes:

0 DOEGAC 1 AAWOAK 2 LONEAG 3 ACMEAB 4 OMJIAD 5 AKSUAF
6 OOAC 7 AGIAC 8 OPOPAK 9 AMLYAG 10 UMHEAB 11 EMDOAD
12 UBTUAF 13 HEAK 14 UGSIAC 15 LEUMAK 16 QUDDAG 17 ETLEAB
18 TUMOAD 19 NENGAF 20 NGAF 21 ITTIAC 22 MMUNAK 23 SIGHAG
24 VEPEAB 25 TIHOAD 26 UXCCAF 27 IMAT 28 DDISAC 29 WIUPAK
30 GHTHAG 31 SOERAB 32 LDOMAD 33 MOMNAF 34 ABAL 35 HOINAC
36 ADUHAK 37 OWAAAT 38 AFEGAB 39 WOOOAD 40 ATNEAF 41 UXEM
42 ALJIAC 43 UNQUAK 44 MEACAT 45 UPITAB 46 FEOPAD 47 UHUXAF
48 PEHE 49 SUSOAC 50 ERTUAK 51 TTADAT 52 EGSIB 53 CCUXAD
54 IIDDAF 55 MNFE 56 PIMOAC 57 NETTAK 58 ISAFAT 59 LYPIAB
60 INUNAD 61 LLLAF 62 JIPE 63 THLOAC 64 DOCCAK 65 AAATAT
66 LOISAB 67 ACUPAD 68 OMTHAF 69 AKER 70 OOMAC 71 AGMNAK
72 OPAMAT 73 AMINAB 74 UMUGAD 75 EMAAG 76 UBNE 77 HEOOAC
78 UGVEAK 79 LEEMAT 80 QUWIAB 81 ETQUAD 82 TUABAG 83 NEIT
84 NGWOAC 85 ITUXAK 86 MMMEAT 87 SISOAB 88 VESUAD 89 TIADAG
90 UXII 91 IMUXAC 92 DDLYAK 93 WIFEAT 94 GHDOAB 95 SOTTAD
96 LDAKAG 97 MOPI 98 ABUNAC 99 HOLLAK 100 ADPEAT 101 OWLOAB
102 AFCCAD 103 WOAGAG 104 ATIS 105 UXUBAC 106 ALTHAK 107 UNETAT
108 MEOMAB 109 UPMMD 110 FEAMAG 111 UHIM 112 PEUGAC 113 SULDAK
114 ERNEAT 115 TTOWAB 116 EGVEAD 117 CCALAG 118 IIWI 119 MNUHAC
120 PIABAF 121 NEEGAT 122 ISWOAB 123 LYNEAD 124 INMEAG 125 LLJI
126 JISUAC 127 THACAF 128 DOIAT 129 AAUXAB 130 LOLYAD 131 ACFEAG
132 OMDO 133 AKTTAC 134 OOAKAF 135 AGPIAT 136 OPUMAB 137 AMLLAD
138 UMLEAG 139 EMLO 140 UBNGAC 141 HEAGAF 142 UGTIAT 143 LEUBAB
144 QUQHAD 145 ETETAG 146 TUHO 147 NEMMAC 148 NGATAF 149 ITIMAT
150 MMUPAB 151 SILDAD 152 VEERAG 153 TIOW 154 UXMNAC 155 IMALAF
156 DDINAT 157 WIUHAB 158 GHAAAK 159 SOEGAG 160 LDOO 161 MONEAC
162 ABMEAF 163 HOJIAT 164 ADSUAB 165 OWACAK 166 AFIIAG 167 WOOP
168 ATLYAC 169 UXHEAF 170 ALDOAT 171 UNTUAB 172 MEAKAK 173 UPSIAG
174 FEUM 175 UHDDAC 176 PELEAF 177 SUMOAT 178 ERNGAB 179 TTAFK
180 EGTIAG 181 CCUN 182 IIGHAC 183 MNPEAF 184 PIHOAT 185 NECCAB
186 ISATAK 187 LYSISAG 188 INUP 189 LLTHAC 190 JIERAF 191 THOMAT
192 DOMNAB 193 AAALAK 194 LOINAG 195 ACUH 196 OMAAAD 197 AKEGAF
198 OOOOAT 199 AGNEAB 200 OPEMAK 201 AMJIAG 202 UMQU 203 EMACAD
204 UBITAF 205 HEOPAT 206 UGUXAB 207 LEHEAK 208 QUSOAG 209 ETTU

210 TUADAD 211 NESIAF 212 NGUXAT 213 ITDDAB 214 MMFEAK 215 SIMOAG
216 VETT 217 TIAFAD 218 UXPIAF 219 IMUNAT 220 DDLLAB 221 WIPEAK
222 GHLOAG 223 SOCC 224 LDAGAD 225 MOISAF 226 ABUPAT 227 HOTHAB
228 ADERAK 229 OWOMAG 230 AFMN 231 WOAMAD 232 ATINAF 233 UXUGAT
234 ALAAC 235 UNNEAK 236 MEOOAG 237 UPVE 238 FEEMAD 239 UHWIAF
240 PEQUAT 241 SUABAC 242 ERITAK 243 TTWOAG 244 EGUX 245 CCMEAD
246 IISOAF 247 MNSUAT 248 PIADAC 249 NEIIAK 250 ISUXAG 251 LYLY
252 INFEAD 253 LLDOAF 254 JITTAT 255 THAKAC 256 DOPIAK 257 AAUNAG
258 LOLL 259 ACPEAD 260 OMLOAF 261 AKCCAT 262 OOAGAC 263 AGISAK
264 OPUBAG 265 AMTH 266 UMETAD 267 EMOMAF 268 UBMMAT 269 HEAMAC
270 UGIMAK 271 LEUGAG 272 QULD 273 ETNEAD 274 TUOWAF 275 NEVEAT
276 NGALAC 277 ITWIAK 278 MMUHAG 279 SIABAB 280 VEEGAD 281 TIWOAF
282 UXNEAT 283 IMMEAC 284 DDJIAK 285 WISUAG 286 GHACAB 287 SOIID
288 LDOPAF 289 MOLYAT 290 ABFEAC 291 HODOAK 292 ADTTAG 293 OWAKAB
294 AFPIAD 295 WOUMAF 296 ATLLAT 297 UZLEAC 298 ALLOAK 299 UNNGAG
300 MEAGAB 301 UPTIAD 302 FEUBAF 303 UHGAT 304 PEETAC 305 SUHOAK
306 ERMMAG 307 TTATAB 308 EGIMAD 309 CCUPAF 310 IILDAT 311 MNERAC
312 PIOWAK 313 NEMNAG 314 ISALAB 315 LYINAD 316 INUHAF 317 LL
318 JIEGAC 319 THOAK 320 DONEAG 321 AAMEAB 322 LOJIAD 323 ACSUAF
324 OMAC 325 AKIAC 326 OOPAK 327 AGLYAG 328 OPHEAB 329 AMDOAD
330 UMTUAF 331 EMAK 332 UBSIAC 333 HEUMAK 334 UGDDAG 335 LELEAB
336 QUMOAD 337 ETNGAF 338 TUAF 339 NETIAC 340 NGUNAK 341 ITGHAG
342 MMPEAB 343 SIHOAD 344 VECCAF 345 TIAT 346 UXISAC 347 IMUPAK
348 DDTHAG 349 WIERAB 350 GHOMAD 351 SOMNAF 352 LDAM 353 MOINAC
354 ABUHAK 355 HOAAAT 356 ADEGAB 357 OWOOAD 358 AFNEAF 359 WOEM
360 ATJIAC 361 UXQUAK 362 ALACAT 363 UNITAB 364 MEOPAD 365 UPUXAF
366 FEHE 367 UHSOAC 368 PETUAK 369 SUADAT 370 ERSIAB 371 TTUXAD
372 EGDDAF 373 CCFE 374 IIMOAC 375 MNTTAK 376 PIAFAT 377 NEPIAD
378 ISUNAD 379 LYLLAF 380 INPE 381 LLLOAC 382 JICCAK 383 THAGAT
384 DOISAB 385 AAUPAD 386 LOTHAF 387 ACER 388 OMOMAC 389 AKMNAK
390 OOAMAT 391 AGINAB 392 OPUGAD 393 AMAAAG 394 UMNE 395 EMOOAC
396 UBVEAK 397 HEEMAT 398 UGWIAB 399 LEQUAD 400 QUABAG 401 ETIT
402 TUWOAC 403 NEUXAK 404 NGMEAT 405 ITSOAB 406 MMSUAD 407 SIADAG
408 VEII 409 TIUXAC 410 UXLYAK 411 IMFEAT 412 DDDOAB 413 WITTAD
414 GHAKAG 415 SOPI 416 LDUMAC 417 MOLLAK 418 ABPEAT 419 HOLOAB
420 ADCCAD 421 OWAGAG 422 AFIS 423 WOUBAK 424 ATTHAK 425 UXETAT
426 ALOMAB 427 UNMMAD 428 MEAMAG 429 UPIM 430 FEUGAC 431 UHLDAK
432 PENEAT 433 SUOWAB 434 ERVEAD 435 TTALAG 436 EGWI 437 CCUHAC
438 IIABAF 439 MNEGAT 440 PIWOAB 441 NENEAD 442 ISMEAG 443 LYII

444 INSUAC 445 LLACAF 446 JIIAT 447 THOPAB 448 DOLYAD 449 AAFEAG
450 LODO 451 ACTTAC 452 OMAKAF 453 AKPIAT 454 OUMAB 455 AGLLAD
456 OPLEAG 457 AMLO 458 UMGAC 459 EMAGAF 460 UBTIAT 461 HEUBAB
462 LEETAG 463 LEETAG 464 QUHO 465 ETMMAC 466 TUATAF 467 NEIMAT
468 NGUPAB 469 ITLDAD 470 MMERAG 471 SIOW 472 VEMNAC 473 TIALAF
474 UXINAT 475 IMUHAB 476 DDAAAK 477 WIEGAG 478 GHOO 479 SONEAC
480 LDEMAF 481 MOJIAT 482 ABSUAB 483 HOACAK 484 ADIAG 485 OWOP
486 AFLYAC 487 WOHEAF 488 ATDOAT 489 UXTUAB 490 ALAKAK 491 UNSIAG
492 MEUM 493 UPDDAC 494 FELEAF 495 UHMOAT 496 PENGAB 497 SUAFK
498 ERTIAG 499 TTUN 500 EGGHAC 501 CCPEAF 502 IHOAT 503 MNCCAB
504 PIATAK 505 NEISAG 506 ISUP 507 LYTHAC 508 INERAF 509 LLOMAT
510 JIMNAB 511 THAMAK 512 DOINAG 513 AAUH 514 LOAAD 515 ACEGAF
516 OMOOAT 517 AKNEAB 518 OEMAK 519 AGJIAG 520 OPQU 521 AMACAD
522 UMITAF 523 EMOPAT 524 UBUXAB 525 HEHEAK 526 UGSOAG 527 LETU
528 QUADAD 529 ETSIAF 530 TUUXAT 531 NEDDAB 532 NGFEAK 533 ITMOAG
534 MMTT 535 SIAFAD 536 VEBIAF 537 TIUNAT 538 UXLLAB 539 IMPEAK
540 DDLOAG 541 WICC 542 GHAGAD 543 SOISAF 544 LDUBAT 545 MOTHAB
546 ABERAK 547 HOOMAG 548 ADMN 549 OWAMAD 550 AFINAF 551 WOUGAT
552 ATAAAC 553 UXNEAK 554 ALOOAG 555 UNVE 556 MEEMAD 557 UPWIAF
558 FEQUAT 559 UHABAC 560 PEITAK 561 SUWOAG 562 ERUX 563 TTMEAD
564 EGSOAF 565 CCSUAT 566 IADAC 567 MNIAK 568 PIUXAG 569 NELY
570 ISFEAD 571 LYDOAF 572 INTTAT 573 LLAKAC 574 JIPIAK 575 THUMAG
576 DOLL 577 AAPEAD 578 LOLOAF 579 ACCCAT 580 OMAGAC 581 AKISAK
582 OUBAG 583 AGTH 584 OPETAD 585 AMOMAF 586 UMMMAT 587 EMAMAC
588 UBIMAK 589 HEUGAG 590 UGLD 591 LENEAD 592 QUOWAF 593 ETVEAT
594 TUALAC 595 NEWIAK 596 NGUHAG 597 ITABAB 598 MMEGAD 599 SIWOAF
600 VENEAT 601 TIMEAC 602 UXJIAK 603 IMSUAG 604 DDACAB 605 WIIAD
606 GHOPAF 607 SOLYAT 608 LDHEAC 609 MODOAK 610 ABTTAG 611 HOAKAB
612 ADPIAD 613 OWUMAF 614 AFLLAT 615 WOLEAC 616 ATLOAK 617 UXNGAG
618 ALAGAB 619 UNTIAD 620 MEUBAF 621 UPGHAT 622 FEETAC 623 UHHOAK
624 PEMMAG 625 SUATAB 626 ERIMAD 627 TTUPAF 628 EGLDAT 629 CCERAC
630 IOWAK 631 MNMNAG 632 PIALAB 633 NEINAD 634 ISUHAF 635 LY
636 INEGAC 637 LLOOAK 638 JINEAG 639 THEMAB 640 DOJIAD 641 AASUAF
642 LOAC 643 ACIIAC 644 OMOPAK 645 AKLYAG 646 OOHEAB 647 AGDOAD
648 OPTUAF 649 AMAK 650 UMSIAC 651 EMUMAK 652 UBDDAG 653 HELEAB
654 UGMOAD 655 LENGAF 656 QUAF 657 ETTIAC 658 TUUNAK 659 NEGHAG
660 NGPEAB 661 ITHOAD 662 MMCCAF 663 SIAT 664 VEISAC 665 TIUPAK
666 UXTHAG 667 IMERAB 668 DDOMAD 669 WIMNAF 670 GHAM 671 SOINAC
672 LDUGAK 673 MOAAAT 674 ABEGAB 675 HOOOAD 676 ADNEAF 677 OWEM

678 AFJIAC 679 WOQUAK 680 ATACAT 681 UXITAB 682 ALOPAD 683 UNUXAF
684 MEHE 685 UPSOAC 686 FETUAK 687 UHADAT 688 PESIAB 689 SUUXAD
690 ERDDAF 691 TTFE 692 EGMOAC 693 CCTTAK 694 IIAFAT 695 MNPIAB
696 PIUNAD 697 NELLAF 698 ISPE 699 LYLOAC 700 INCCAK 701 LLAGAT
702 JIISAB 703 THUBAD 704 DOTHAF 705 AAER 706 LOOMAC 707 ACMNAK
708 OMAMAT 709 AKINAB 710 OOUHAD 711 AGAAAD 712 OPNE 713 AMOOAC
714 UMVEAK 715 EMEMAT 716 UBWIAB 717 HEQUAD 718 UGABAG 719 LEIT
720 QUWOAC 721 ETUXAK 722 TUMEAT 723 NESOAB 724 NGSUAD 725 ITADAG
726 MMII 727 SIUXAC 728 VELYAK 729 TIFEAT 730 UXDOAB 731 IMTTAD
732 DDAKAG 733 WIPI 734 GHUMAC 735 SOLLAK 736 LDLEAT 737 MOLOAB
738 ABCCAD 739 HOAGAG 740 ADIS 741 OWUBAC 742 AFTHAK 743 WOETAT
744 ATOMAB 745 UXMMAD 746 ALAMAG 747 UNIM 748 MEUGAC 749 UPLDAK
750 FENEAT 751 UHOWAB 752 PEVEAD 753 SUALAG 754 ERWI 755 TTUHAC
756 EGABAF 757 CCEGAT 758 IIWOAB 759 MNNEAD 760 PIMEAG 761 NEJI
762 ISSUAC 763 LYACAF 764 INIIAT 765 LLOPAB 766 JILYAD 767 THHEAG
768 DODO 769 AATTAC 770 LOAKAF 771 ACPIAT 772 OMUMAB 773 AKLLAD
774 OOLEAG 775 AGLO 776 OPNGAC 777 AMAGAF 778 UMTIAT 779 EMUBAB
780 UBGHAD 781 HEETAG 782 UGHO 783 LEMMAC 784 QUATAF 785 ETIMAT
786 TUUPAB 787 NELDAD 788 NGERAG 789 ITOW 790 MMMNAC 791 SIALAF
792 VEINAT 793 TIUHAB 794 UXAAAK 795 IMEGAG 796 DDOO 797 WINEAC
798 GHEMAF 799 SOJIAT 800 LDQUAB 801 MOACAK 802 ABIIAG 803 HOOP
804 ADLYAC 805 OWHEAF 806 AFDOAT 807 WOTUAB 808 ATAKAK 809 UXSIAG
810 ALUM 811 UNDDAC 812 MELEAF 813 UPMOAT 814 FENGAB 815 UHAFK
816 PETIAG 817 SUUN 818 ERGHAC 819 TTPEAF 820 EGHOAT 821 CCCAB
822 IIATAK 823 MNISAG 824 PIUP 825 NETHAC 826 ISERAF 827 LYOMAT
828 INMNAB 829 LLAMAK 830 JIINAG 831 THUG 832 DOAAAD 833 AEGAF
834 LOOAT 835 ACNEAB 836 OMEMAK 837 AKJIAG 838 OOQU 839 AGACAD
840 OPITAF 841 AMOPAT 842 UMUXAB 843 EMHEAK 844 UBSOAG 845 HETU
846 UGADAD 847 LESIAF 848 QUUXAT 849 ETDDAB 850 TUFEEK 851 NEMOAG
852 NGTT 853 ITAFAD 854 MMPIAF 855 SIUNAT 856 VELLAB 857 TIPEAK
858 UXLOAG 859 IMCC 860 DDAGAD 861 WIISAF 862 GHUBAT 863 SOTHAB
864 LDETAK 865 MOOMAG 866 ABMN 867 HOAMAD 868 ADINAF 869 OWUGAT
870 AFAAAC 871 WONEAK 872 ATOOAG 873 UXVE 874 ALEMAD 875 UNWIAF
876 MEQUAT 877 UPABAC 878 FEITAK 879 UHWOAG 880 PEUX 881 SUMEAD
882 ERSOAF 883 TTSUAT 884 EGADAC 885 CCIIAK 886 IIUXAG 887 MNLY
888 PIFEAD 889 NEDOAF 890 ISTTAT 891 LYAKAC 892 INPIAK 893 LLUMAG
894 JILL 895 THLEAD 896 DOLOAF 897 AACCAT 898 LOAGAC 899 ACISAK
900 OMUBAG 901 AKTH 902 OOETAD 903 AGOMAF 904 OPMMAT 905 AMAMAC
906 UMIMAK 907 EMUGAG 908 UBLD 909 HENEAD 910 UGOWAF 911 LEVEAT

912 QUALAC 913 ETWIAK 914 TUUHAG 915 NEABAB 916 NGEAD 917 ITWOAF
918 MMNEAT 919 SIMEAC 920 VEJIAK 921 TISUAG 922 UXACAB 923 IMIAD
924 DDOPAF 925 WILYAT 926 GHHEAC 927 SODOAK 928 LDTUAG 929 MOAKAB
930 ABPIAD 931 HOUMAF 932 ADLLAT 933 OWLEAC 934 AFLOAK 935 WONGAG
936 ATAGAB 937 UXTIAD 938 ALUBAF 939 UNGHAT 940 MEETAC 941 UPHOAK
942 FEMMAG 943 UHATAB 944 PEIMAD 945 SUUPAF 946 ERLDAT 947 TTERAC
948 EGOWAK 949 CCMNAG 950 IIALAB 951 MNINAD 952 PIUHAF 953 NE
954 ISEGAC 955 LYOOAK 956 INNEAG 957 LLEMAB 958 JIJAD 959 THQUAF
960 DOAC 961 AAIAC 962 LOOPAK 963 ACLYAG 964 OMHEAB 965 AKDOAD
966 OOTUAF 967 AGAK 968 OPSIAC 969 AMUMAK 970 UMDDAG 971 EMLEAB
972 UBMOAD 973 HENGAF 974 UGAF 975 LETIAC 976 QUUNAK 977 ETGHAG
978 TUPEAB 979 NEHOAD 980 NGCCAF 981 ITAT 982 MMISAC 983 SIUPAK
984 VETHAG 985 TIERAB 986 UXOMAD 987 IMMNAF 988 DDAM 989 WIINAC
990 GHUGAK 991 SOAAAT 992 LDNEAB 993 MOOOAD 994 ABNEAF 995 HOEM
996 ADJIAC 997 OWQUAK 998 AFACAT 999 WOITAB

Die "CHALLENGE GAMES"

0 VERDANT 15 WINDS 29 ELECTRIC
2 WALLS 16 WAVE 30 ILLUSION
3 FIRE 17 WALL 31 ESCAPE
4 BASALT 18 FUSE 32 SABOTEUR
5 PAPAL 19 MIGRATE 33 RITES
6 HEAT 20 HURDLE 34 GUARDS
7 OBVIOUS 21 SEIGE 35 EXTINCT
8 BULLFROG 22 SFICE 36 PATHWAY
9 SURROUND 23 CONU 37 RUNNER
10 RANGER 24 MUSHY 38 TWIN
11 MAGNET 25 GAUNTLET 39 ORCHARD
12 SURFIN' 26 UWORLD 40 ROCKY
13 DIAGS 27 SPLINTER 41 FRYING
14 BANDITS 28 CELTIC

1.75 ports of call

Spielname: Ports of Call

Hersteller: Aegis (1987)

Genre: WiSim

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6

7

8

9

10

Hints:

Am Anfang sollte man sich das Schiff für vier Millionen kaufen, die Hypothek dann so schnell wie möglich abzahlen. Sobald möglich, das Schiff zu 12 Millionen kaufen, danach das zu 60 Millionen. Darauf achten, daß man bei hohen Preisen verkauft und bei niedrigen Preisen kauft. Beim teuersten Schiff ergibt sich so eine Spanne von 20 Millionen.

Der Hafen von Vancouver ist sehr schwer zu bewältigen, die in Houston und Karachi sind dagegen einfach. Bei teurer Terminfracht sollte man kurz vor der Ankunft abspeichern, um bei Ausbruch einer Seuche noch einen Trumpf auf Diskette hat.

Die Strecken Houston-Calcutta, Vancouver-Karachi, Singapur-Buenos Aires und Hong Kong-Basra sind am einträglichsten. Auf den Strecken von und nach Point Hope sowie Lima-Buenos Aires trifft man häufig auf Eisberge, auf der Strecke Singapur-Buenos Aires muß man oft durchs Riff steuern.

Savefile verändern:

Savefile: (unbekannte Positionen ausgelassen)

Geldmengen immer nur in Tausendern!

Pos Type Inhalt

0000 UBYTE[32] "RDK TRAMP 1.0 (C) 1987,Muenchen",0

0026 UBYTE Spieleranzahl

003B Erste PlayerData

Ende UBYTE[8] "--RDK--",0

PlayerData(Größe 1118 Bytes):

0004 UBYTE[12] Playername,0

0010 UBYTE[12] Playername,0

001C UBYTE[12] Firmenename,0

002C LONG Bargeld

0030 ULONG Einnahmen aus Reederei

0034 ULONG Einnahmen aus Verkäufen

0038 ULONG Ausgaben allgemein

003C ULONG Ausgaben Zinsen

005A ULONG[200] Gelddaten der letzten 200 Tage beginnend mit letztem Tag
 anschließend Schiffsdaten
 SchiffData(Größe 120 Byte):
 0004 UBYTE[10] Schiffsname,0
 0014 UWORD Beschädigungsstatus(erste 2 Stellen der 4 stelligen Dezimalzahl sind % der Beschädigung)
 0018 ULONG Hypothek
 0048 UWORD Öl-Bunkerfüllung
 0065 UBYTE Geschwindigkeit der Fahrt
 0069 UBYTE Verbrauch während der Fahrt

1.76 power drift

Spielname: Power Drift

Hersteller: Activision (1989)

Genre: Rennspiel

Hints:

Schafft man es in einem Level 5 mal den ersten Platz zu fahren, dann darf man die letzte Strecke nochmal mit dem Motorrad durchfahren.

Irgendeinen Kurs außer D wählen und alle Goldmedallien gewinnen. Alle Goldmedallien sammeln und man wird auf einen Geheimkurs mit einer F-14 Tomcat (aus Afterburner) losgeschickt (keine Kollisionsabfrage!). Wenn man das gleiche mit Kurs D tut, so kontrolliert man das Super Hang-On Motorrad.

1.77 power drive

Spielname: Power Drive

Hersteller: U.S. Gold (1995)

Genre: Rennspiel

Levelcodes:

Kenia BUJULCBLG BBBVQR2QLDQ Mini Cooper

BQJULBUHLB BBBVQJBCQ0J Fiat Cinquecento

Schweden CBGBUF2UG BBB2NG3CQ05 Mini Cooper

CLGBSFLXLB BCKBLCCQ0L Fiat Cinquecento

Korsika CLNUNDUYG BBCUTHDCQ03 Mini Cooper

CUQUUHVGLB BC2PJDCQ0G Fiat Cinquecento

Arizona B&JBSB"RQB BCHDYFCQ0G Renault Clio

Finnland BYMBSCLMQ BBDHQ4GCQ0N Renault Clio

Australien BLDUJB2FY BBBVLBHCQ04 Ford Escord Crosworth

England 1 BQBUGGUJY BBCYTC8CQ0F Ford Escord Crosworth

England 2 BQDBGCBJY BBDDMJKCQ04 Ford Escord Crosworth

1.78 power monger

Spielname: Power Monger

Hersteller: Electronic Arts (1990)

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 90 %

Sound: 82 %

Motivation: 89 %

Screenshots:

1 11

2 12

3 13

4

5

6

7

8

9

10

Hints:

Wenn man bei diesem Populous-Nachfolger eine weit entfernte Stadt "besuchen" will, dauert das normalerweise ziemlich lange. Um diese nervende Wartezeit ein wenig abzukürzen, zoomt man das Gelände so nah wie möglich heran und klickt dabei mit <RIGHT MOUSE> auf das große Bild des Anführers. Der Geländeausschnitt zeigt jetzt immer den "Leader", und die Soldaten bewegen sich mit einer höheren Geschwindigkeit (auch auf der Übersichtskarte). Das bringt vor allem bei einem großen Heer den Vorteil, daß man nicht so schnell an Nahrungsmittelmangel leidet. Außerdem nimmt man damit der gegnerischen Armee die Möglichkeit aufzurüsten und unbesiegbar zu werden.

In ein Dorf gehen, es erobern, Spielgeschwindigkeit auf Max. stellen, erfinden, Pausenmodus, einige Minuten warten, zurückgehen, Spielgeschwindigkeit auf Minimum und schon hat man den gebrauchten (erfundenen) Gegenstand ohne viel Futter für die Meute zu verlieren.

1.79 The Power

Spielname: The Power

Hersteller: Demonware

Genre: Brettspiel

Cheats:

Zunächst ein paar nützliche Tastenkombinationen :

<CTRL> + Hintergrundscrolling wird gestoppt

<SHIFT> + <SHIFT> + <T> Zeit wird angehalten

<ALT> + <ALT> + <H> Alle Herzen gelten als bereits eingesammelt

<AMIGA> + <AMIGA> + <S> Einen Level weiter

Level Codes:

1 ----- 11 SURFIN 21 LAUNCH 31 HINOON 41 SLOWLY

2 LEVEL2 12 RACKET 22 M7MS49 32 NOBODY 42 BISNEZ

3 VISUAL 13 BULLIT 23 GALVAN 33 GOODIE 43 124816

4 COWBOY 14 QRAZZY 24 KLOWWN 34 OQZAYB 44 TARGET

5 URGENT 15 36F6FR 25 INDIGO 35 ELTRIC 45 AMZING

6 OOPSUP 16 UNLINK 26 JINGLE 36 187293 46 VOHDOH

7 TOPTEN 17 PIXXEL 27 JOGGER 37 QROVVY 47 Z97531

8 D14DH7 18 EUROPE 28 INSIDE 38 DOUBLE 48 WOODYS

9 ASDFGH 19 NEWTON 29 5P25PS 39 ROLLER 49 Y2X3W5

10 SOLONG 20 FREEZE 30 KNIGHT 40 CLOSET 50 XUQZOX

1.80 predator

Spielname: Predator

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Sollte die Energie in den Keller gehen, dann einfach <F10> drücken, um die Energie wiederherzustellen.

1.81 predator 2

Spielname: Predator 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Im Optionscreen nichts verstellen (alles so lassen, wie es ist) und das

Spiel wie gewohnt starten und anfangen, zu ballern.

Jetzt müßt Ihr in den Pausenmodus gehen und dort "YOU`RE ONE UGLY MUTHA" eingeben. Diesen Satz so lange eingeben, bis der Pausenmodus automatisch wieder verlassen wird, und Ihr (unbesiegbar) weiterballern könnt.

Falls das nicht funktionieren sollte, müßt Ihr den Satz mal ohne Space schreiben. (Amerikanische Tastaturbelegung : ` = ä und y = z)

1.82 prehistorik

Spielname: Prehistorik

Hersteller: Titus (1991)

Vertrieb: United Software

Genre: Jump`n Run

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 82 %

Sound: 62 %

Motivation: 82 %

Wo finde ich versteckte Items ?

Level 1

Bild 1 : versteckte Banane

Bild 3 : geheime Höhle

Bild 4 : versteckte Banane

Bild 9 : In der Höhle befindet sich ein Schutzschild

Bild 14 : In der linken oberen Höhle befidet sich ein Extraleben

Bild 15 : Das Wasserloch unten links ist voller Boni

Level 3

Bild 2 : versteckter Hamburger

Bild 9 : Extraleben in der Grotte links, und zwar in der mittleren.

Level 5

Bild 7 : Extraleben in der Grotte

Level 7

Bild 3 : Geheimer Tunnel in der Höhle der Sie wieder zu Bild 2 bringt.

Bild 7 : Geheimer Durchgang im Tunnel zurück zu Bild 5.

Bild 19 : In der letzten Grotte gibt es ein paar zusätzliche Geldeinheiten.

1.83 Der Preis ist heiss

Spielname: Preis ist heiss

Hersteller: ?

Genre: Quiz

Cheats:

Wenn man als Name "Ostspion" eingibt, kann man die einzelnen Spiele frei anwählen.

Wenn man beim Glücksrad kurz <LEFT MOUSE> drückt erhält man immer 90 Punkte auf dem Rad.

1.84 premier manager

Spielname: Premier Manager

Hersteller: Gremlin (1993)

Genre: Fußballmanager

Cheats:

Am Telefon folgende Nummern wählen

753423 am nächsten Spieltag Torwart, der jeden Ball hält

250967 starke Verteidigung

000123 oder

000122 starkes Mittelfeld

220769 gegnerische Abwehr schlecht

781560 Stärke des Teams auf 99 und 20.000 Money

1.85 premier manager 2

Spielname: Premier Manager 2

Hersteller: Gremlin Interactive (1993)

Genre: Fußballmanager

Cheat:

Wie schon im ersten Teil, kann man auch hier eine Telefonnummer wählen.

Sie lautet: 781 560.

Nach Eingabe der Nummer erscheint ein Spielautomat, mit dem man alle möglichen Cheats, Geld, und vieles mehr gewinnen kann. Der Einsatz kostet keinen Pfennig!

1.86 premier manager 3

Spielname: Premier Manager 3 Deluxe

Hersteller: Gremlin Interactive (1995)

Vertrieb: Gremlin Interactive

Genre: Fußballmanager

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 85 %

Grafik: 79 %

Sound: 69 %

Motivation 79 %

Gesamt: 80 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

Cheat:

Telefonnummer mit der man 500.000 Pfund erhält: 343343

1.87 premiere

Spielname: Premiere

Hersteller: Core Design (1992)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

Cheats:

Im Titelbild "SPARKPLUGS" eingeben und man hat unendliche Leben.

Mit <SPACE> kommt man dann in den nächsten Level.

1.88 primal rage

Spielname: Primal Rage

Hersteller: Time Warner Interactive (1996)

Genre: Beat 'em Up

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 61 %

Grafik: 80 %

Sound: 73 %

Motivation 77 %

Gesamt: 75 %

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Cheat:

Im Options-Screen gibt man " GETITON "ein und eine neue Option erscheint!

1.89 prince of persia

Spielname: Prince of Persia

Hersteller: Broderbound (1989)

Genre: Hack 'n Slash

Cheats:

Hier sind ein paar hilfreiche Tastenkombinationen:

<SHIFT> + <L> Level überspringen

<CTRL> + <A> Level neu beginnen

<CTRL> + <S> Sound on / off

<CTRL> + <R> Neubeginn beim Level des letzten Zwischenbildes

1.90 projekt x

Spielname: Project X

Hersteller: Team 17 (1994)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Hints:

Im zweiten Level kann man nach einer Zerstörung des Schiffes nach unten in den schwarzen Strich fliegen (solange das Sprite blinkt). Hier ist man sicher und wird nicht mehr angegriffen. An den zwei Stellen mit dem Wasserfall muß man das Speedup aktivieren und kommt somit unbeschadet durch.

Um an drei Extraleben zu kommen, sollte man folgendes tun: Am Ende des ersten Levels versperrt ein Klauenmonster den Ausgang. Sobald das Tierchen seinen Greifer geöffnet und gefeuert hat, sollte man durch die Mitte der beiden Ärmchen fliegen und schon ist man in einem Extra Game angekommen. Schafft man dieses, bekommt man drei Leben.

1.91 projekt x special edition

Spielname: Project X Special Edition

Hersteller: Team 17

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

<RIGHT MOUSE> gedrückt halten und <ESC> drücken. Der Bildschirm wird dann schwarz. Während man immer noch <RIGHT MOUSE> gedrückt hält muß man jetzt <RETURN> drücken um in die Levelauswahl zu kommen.

1.92 prophecyi-thevikingchild

Spielname: Prophecy I - The Viking Child

Hersteller: Wired

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

3 IMAGITEC

4 JOJO SRM, JOJO SRN, oder JOJO SRV

6 GUSTAVUS

7 NINJASOL oder NINJASDL

DENIS The Forest

THE BLIZ The Bridge

SHARKMAN The Labyrinth

NYMHARSY oder NYMHARSW The Desert

1.93 prophet

Spielname: The Prophet

Hersteller: Alive MediaSoft (1999)

Genre: Rollenspiel

Test(s) zu diesem Spiel von:

Andreas Guldner

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

1.94 prophet_guldner

Test the prophet

the prophet,ein rollenspiel für 1 spieler von alive mediasoft

Mindestausstattung:

da keine angaben vom hersteller wahrscheinlich alle amigas

Testsystem:

A4000/60 2/32MB CGFX

Inhalt der cd-box:

1 CD mit hauptprogramm,demos,nicht funktionsfähige dateien(beim anklicken wird immer moonbases verlangt!)

Installation:

das programm muss mit dem auf cd befindlichen script auf festplatte installiert werden.

der beginn

the prophet hat als" handbuch" nur die rückseite des cd-covers und damit ca die grösse einer din a3 seite.

nach kurzer vorgeschichte kann man zwischen laden und Neubeginn wählen,wobei ich von dem schnellstartcharakter nur abraten kann.Wenn man dann mit der ausgewürfelten figur zufrieren ist und ihr einen namen gegeben hat beginnt die irrfahrt.Trotz anderslautender geschichte ist unser heini nicht geheilt,so dass

wir zuerst die wunde versorgen müssen um nicht gleich zu verbluten. Als ausrüstung besitzen wir unsere kleidung, ein messer, ein medipack und eine wasserflasche. Warnung! wer jetzt glaubt wir könnten einfach herums pazieren und die stadt erforschen irrt sich gewaltig. Leider gewinnt man selbst gegen unbewaffnete gegner fast nie ohne schaden zu nehmen und die meisten erschlagen uns ohne dass wir uns wehren könnten. Diese superrealistischen kämpfe führen dazu dass es viele bereiche gibt die wir nicht betreten können weil wir ständig weglaufen müssen! Dummerweise kommt man an die geschäfte aber nur nach erfolgreichem kampf heran, was uns mit nur sehr spezialisierten figuren gelingt. Achtet man beim würfeln nicht auf hohe werte bei kraft, widerstandsfähigkeit und geschick wird es unmöglich auch nur einen kleinen teil des riesigen stadtgebiets zu erforschen. Die automatisch mitgezeichnete karte hilft zwar bei der orientierung, allein der fehlende kompass und die größe des gebiets erschweren den erfolg. Wirkliche innovationen bietet das spiel nicht auch wenn die verpackung anderes verspricht. Das system mit einem charakter ohne beruf zu beginnen und ihn dann selbst zu trainieren ohne die üblichen klassen gefällt bestimmt einigen, wird aber durch den extremen schwierigungsgrad der kämpfe und die fehlenden objekte wenn man mal einen kampf gewinnt nicht besser. Die probleme beginnen schon damit, dass selbst erfahrene spieler bald verzweifeln werden wenn die tollen sprüche der designer sich als haltlos erweisen und spielfiguren ohne sichern nach jedem schritt in sekunden von monstern zerrissen werden ohne dass man eingreifen kann.

Nachdem ich jetzt die probleme angesprochen habe kommen wir zum positiven. The prophet muss sich im bereich grafik nicht verstecken, kann aber damit fehlende sound-fx nicht wettmachen. Die steuerung ist sehr einfach gehalten und die schritt für schritt darstellung muss kein nachteil sein.

Wertung:

Grafik: 65 % = annehmbar

Scrolling: ?? = schrittweise

Animation: 15 % = die figuren bewegen sich nur im kampf

music: 1 % = wo??

installation: 22 % = script(muss dass sein?)

handhabung: 58 % = einfache arbeit mit der maus

story: 40 % = standardstory

preis/leistung: 34 % = mehr schein als sein, im handel ca 80 DM

gesamt: 38 % = ein schwieriges spiel ohne viel neues

Fazit:

Nur für speicherwütige fans geeignet, in vielen punkten nicht ausgereift.

Game tested by:

Andreas Guldner

1.95 Pro Power Boat Simulator

Spielname: Pro Power Boat Simulator

Hersteller: Codemasters

Genre: Rennspiel

Cheat:

Während des Spiels geht man in die Pause und tippt " ZIGGY " ein.

Nach verlassen der Pause hat man unendlich viele Leben.

Mit der Help-Taste gelangt man in den nächsten Level.

1.96 psyborg

Spielname: Psyborg

Hersteller: Loricel

Genre: Rennspiel

Level Codes:

Systeme Welt 1 2 3 4 5 6 7

Anacreon 1 **** 1610 1510 1704

Krypton 2 7564 5027 5269 7235 4794

Kalgan 3 0413 9411 6855 9591 4269

Zorgon 4 4640 4412 2436 8883 5564 1902

Terminus 5 0722 4464 9802 9972 2972 5804

6 6619 7672 6785 0218 9336 3704 4970

7 3610 2349 3482 2613 7292 2022 4425

1.97 pucman's world

Spielname: Pucman's World

Hersteller: ?

Genre: Geschicklichkeit

Level Codes:

1 PUC

2 GATEWAY

3 XMASPARTY

1.98 puffysaga

Spielname: Puffy's Saga

Hersteller: UBI Soft (1991)

Genre: Action

Cheat:

<F5> und <F6> drücken und man ist in Level 7. Mit gehts in den Level

8 und nochmal mit gehts in Level 9.

1.99 puggles

Spielname: Puggles

Hersteller: ?

Genre: ?

Freezer: 0116AB - Leben

1.100 puggsy

Spielname: Puggsy

Hersteller: Psygnosis (1994)

Genre: Jump 'n Run

Level Codes:

THE COVE RED WOODS REDWOOD KEEP STAR FALL LAKE SPLINTER TOWN

777 726 503 377 726 743 376 726 742 376 326 746 757 306 356

137 125 743 137 135 347 135 135 347 325 135 347 224 125 747

066 172 404 066 172 404 066 152 404 026 172 004 026 172 000

DARKBLADE FOREST DIAMOND MINES DARKSKULL CASTLE DIAMOND MINES

747 306 376 747 226 376 347 266 776 247 246 576

220 125 747 120 125 707 121 035 707 031 225 707

026 172 200 026 572 200 326 552 200 326 552 302

1.101 punica game

Spielname: The Punica Game

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 HAFEN

2 BASAR

3 PYRAMIDE

4 SPINNE

5 GRAB

6 MUMIE

7 WASSER

8 SANDLOCH

9 OASE

1.102 push

Spielname: Push

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Bei «Press fire to start» nicht <FIRE> drücken, sondern den Joystick nach rechts einen Level vor

links einen level zurück.

Danach erst <FIRE>.

Könnt ihr den Level nicht lösen, drückt <ESC> und wiederholt das obige.

1.103 push it 2

Spielname: Push It 2

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

11 ADUV 21 NKKL 31 JJEW 41 EEOG

2 GSBJ 12 GSDA 22 NBVC 32 KHMN 42 TIUL

3 EHHD 13 ERIE 23 TEHK 33 IIFT 43 KGHE

4 WGJV 14 ETKJ 24 JGFD 34 WBHC 44 NVBC

5 EFJH 15 WROI 25 ETOU 35 FSEW 45 WRKF

6 SDMN 16 ANEW 26 GKMQ 36 KKLN 46 HOGI

7 HTML 17 DSLK 27 DFSG 37 TRUB

8 ECML 18 POIL 28 WURM 38 UURR

9 SXNE 19 GFDM 29 LKJH 39 REWB

10 WOMS 20 MNBW 30 WJDV 40 NHBV

1.104 pushover

Spielname: Push - Over

Hersteller: Ocean (1992)

Vertrieb: Bomic

Genre: Puzzelspiel

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 72 %

Sound: 66 %

Motivation: 78 %

Level Codes

21 15878 41 31246 61 17982 81 30463
02 01536 22 14854 42 32270 62 16958 82 29951
03 01024 23 14342 43 31758 63 16510 83 31999
04 03072 24 10246 44 29726 64 16511 84 32511
05 03584 25 10758 45 30238 65 17023 85 31487
06 02560 26 11782 46 29214 66 18047 86 30975
07 02048 27 11270 47 28702 67 17535 87 26879
08 06144 28 09222 48 20510 68 19583 88 27647
09 06656 29 09734 49 21022 69 20095 89 28671
10 07680 30 08718 50 22046 70 19071 90 28159
11 07168 31 08206 51 21534 71 18559 91 26111
12 05122 32 24590 52 23582 72 22655 92 26623
13 05634 33 25102 53 24094 73 23167 93 25599
14 04610 34 26126 54 23070 74 24191 94 25087
15 04098 35 25614 55 22558 75 23679 95 08703
16 12290 36 27662 56 18494 76 21631 96 09215
17 12802 37 28174 57 19006 77 21247 97 10239
18 13826 38 27150 58 20030 78 20735 98 09727
19 13314 39 26638 59 19518 79 28927 99 44543
20 15362 40 30734 60 17470 80 29439

Codes für ein Spiel gleichen Namens?

10 WCSEEGHS
20 ITADHACI
30 BIDSJTFV
40 CSCGGWAI
50 SVAJICBC
60 DBWBEFST
63 TUVDSBTR

1.105 pussy quest

Spielname: Pussy Quest

Hersteller: ?

Genre: ?

Hint:

Um das Spiel zu lösen benötigt man folgenden Zahlencode: 1 - 3 - 2 - 1

1.106 putty

Spielname: Putty

Hersteller: System 3 (1992)

Genre: Jump & Run

Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 68 %

Grafik: 74 %

Sound: 66 %

Motivation 76 %:

Gesamt: 72 %

Level Codes:

CAPRI BURGER GAIA ORGAN PREY DREAMER CHRIS BAZGIBB

ARABIA JET MELON RHUBARB GONDOLA ARIES CHERRY FODDER

NICKEL SENNA

Cheat:

In der High-Score-Tabelle gibt man " HEADLIKEAHOLE ", gefolgt von RETURN ein.

Mit den Tasten F1 bis F10, SHIFT und F1 bis F10, Ctrl und F1 bis F10 kann man die einzelnen Level anwählen!

Freezer: C71C80 - Leben

1.107 putty squad

Spielname: Putty Squad

Hersteller: Alive Mediasoft / System 3 (1996-1999)

Genre: Jump 'n Run

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Levelcodes:

Level 2: CAPRI 7: RHUBARB 12: DREAMER 17: NICKEL

3: JET 8: ORGAN 13: CHERRY 18: ARABIA

4: BURGER 9: GONDOLA 14: CHRIS 19: SENNA

5: MELON 10: PREY 15: FODDER

6: GAIA 11: ARIES 16: BAZGIBB

1.108 puzzle boy 2

Spielname: Puzzle Boy 2

Hersteller: ?

Genre: Puzzelspiel

Cheat:

Mit dem Passwort "MVMP8PXNM9" hat man nur noch die letzten drei Level vor sich und kann dann alle 40 Level frei wählen.

1.109 puzznic

Spielname: Puzznic

Hersteller: Ocean (1990)

Genre: Geschicklichkeit

Cheat:

Wenn Ihr Euch ein Bild mal etwas genauer anschauen wollt, müßt Ihr <SPACE> gedrückt halten. Der Timer stoppt dann.

Level Codes:

48 ICHI NICH

49 IGAN BARO

50 PASS WORD

51 MINA SAMA

52 NO.O KAGE

53 DE.N ANTO

54 KASH IAGA

55 RIMA SITA

56 THAN KYOU

57 MAID OOKA

58 IAGE ITAD

59 AKIM ASHI

60 TEAR IGAT