

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	ufo	2
1.3	ugh	2
1.4	ultima 4	3
1.5	ultima 6	4
1.6	ultima 7	5
1.7	ultimate body blows	6
1.8	ultimatesoccermanager	6
1.9	un squadron	6
1.10	under pressure	7
1.11	Die unendliche Geschichte II	7
1.12	Die unendliche Geschichte	7
1.13	universe	8
1.14	uninvited	14
1.15	uninvited_unger	15
1.16	unreal	18
1.17	The Untouchables	18
1.18	uridium 2	19
1.19	uropa 2 cd	19
1.20	utopia	19

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)

U **UFO** Bilder

Ugh !

Ultima 4

Ultima 6

Ultima 7

Ultimate Body Blows (CD32)

Ultimate Soccer Manager

UN Squadron

Under Pressure

Unendliche Geschichte, Die

Unendliche Geschichte II, Die

Universe

Uninvited Bilder Test(s)

Unreal Bilder

Untouchables, The

Uridium 2 Bilder

Uropa 2 CD Bilder

Utopia

1.2 ufo

Spielname: UFO - Enemy Unknown

Hersteller: Micro Prose (1994)

Genre: Strategie / Simulation

Screenshots:

1

2

3

4

5

Hex-Spielerei

Mit einem Hex-Editor die Datei "liglib.dat" in einem beliebigen Game-Ordner manipulieren. Die ersten 4 Bytes auf 7f ff ff ff ändern. Spielstand laden und siehe da, man hat so viel Geld, daß man es kaum ausgeben kann.

1.3 ugh

Spielname: Ugh

Hersteller: Play Byte

Genre: Geschicklichkeit

Levelcodes

01 FREISCHTIEL

02 SELBSTLÄUFER

03 HENNABREGGEL

04 PFANNEHEISS

05 SOICHGOMBASEPP

06 2PFUNDHACKFLEISCH

07 DOGODDERDEIG

08 SPAMSPAMBEANSNSPAM

09 SEMPRINI

10 PROFJRJGUMBY

11 CONFESS

12 MITTERMEIER

13 DIESCHNICKIANGST

14 INTRESTINGPEOPLE

15 INSURRANCESKETCH

16 ITSTHEARTS

17 ?

- 18 HAROLDTHESHEEP
- 19 PICASSOONBICYCLE
- 20 SPANISHINQUISITION
- 21 LUIGIVERGOTTI
- 22 JIMMYBUSSARD
- 23 KENCEANAIRSYSTEM
- 24 JOHANNGAMBOLPUTTY
- 25 TRAINSPOTTING
- 26 BICYCLEREPAIRMAN
- 27 IRUINGCSALZBERG
- 28 THEENDBERG
- 29 HOWTOFLINGANOTTER
- 30 THECATSATONTHEMAT
- 31 CONFUSEACATLTD
- 32 DISTRACTABEE
- 33 MITTELSCHMERTZ
- 34 INSPECTORTIGER
- 35 LOOKOUTOFTHEYARD
- 36 FISHYREQUISITTTTE
- 39 SPRINGSURPRISE
- 43 SCOTTOFTHESAHARA
- 46 EWANMCTEAGLE
- 49 NOTGOODENOUGH
- 53 THESENSIBLEPARTY
- 56 ARTHURTREE
- 59 RONOBUIOUS
- 63 KENBIGGLES
- 66 TIDDLES
- 69 ALBATROSS

1.4 ultima 4

Spielname: Ultima 4

Hersteller: Origin

Genre: Rollenspiel

Hints:

Den Sextant sowie das Objekt zum Öffnen von verschlossenen Türen bekommt man im Guild Shop der Stadt Vesper. Der Sextant steht allerdings nicht im Warenverzeichnis. Wenn man im Shop gefragt wird,

was man haben möchte, so drückt man einfach D, und man erhält den Sextanten, sofern man 900 Goldstücke hat. Die Magic Keys gibt es auch in den Guild Shops. Es ist von großer Wichtigkeit, daß man nie aus einem Kampf flieht, denn das Kämpfen gehört zur Tugend Valor (Tapferkeit), die man zum Lösen des Spiels braucht.

1.5 ultima 6

Spielname: Ultima 6

Hersteller: Origin

Genre: Rollenspiel

Cheat:

Den Kumpel Lolo anquatschen und dann dreimal das Wort "SPAM" eingeben, danach noch "HUMBUG" eingeben.

Sodann wird man von einem sehr nützlichen Cheat-Menü belohnt.

001 Leather Helm 009 Wooden Shield 017 Cloth Amour

002 Chain Coif 010 Curved Heather 018 Leather Amour

003 Iron Helm 011 Winged Shield 019 Ring Mail

004 Spiked Helm 012 Kite Shield 020 Scale Mail

005 Winged Helm 013 Spiked Shield 021 Chain Mail

006 Brass Helm 014 Black Shield 022 Plate Mail

007 Gargoyle Helm 015 Door Shield 023 Magic Amour

008 Magic Helm 016 Magic Shield 024 Spiked Collar

025 Guild Belt 037 Throwing Axe 045 Two-Handed-Axe

026 Gargoyle Belt 038 Dagger 046 Two-Handed-Sword

027 Leather Boots 039 Mace 047 Halbard

028 Swamp Boots 040 Moming Star 048 Glass-Sword

033 Sling 041 Bow 049 Boomerang

034 Club 042 Crossbow 050 Triple Crossbow

035 Main Gouche 043 Sword 051 Force Field

036 Spear 044 Two-Handed-Hammer 052 Wizard Eye

054 Magic Bow 061 Book Of The Circles 068 Ginseng Root

055 Arrow 062 Vortex Cube 069 Mandrake Root

056 Bolt 063 Picklock 070 Nightshade Mushroom

057 Spellbook 064 Key 071 Spider Silk

058 Spells 065 Black Pearl 072 Sulfour Ash

059 Codex 066 Blood Moss 073 Moonstone

060 Book Of Prophecies 067 Garlic Blub 074 Amulet Of Submission

075 Snake Amulet 083 Oil Flask 092 Silver Snake Venom

076 Ankh Amulet 084 Red Gate 093 Sextant
077 Gem 085 Blue Gate 095 Brunch Of Grapes
078 Staff 086 Gavel 096 Butter
079 Lightning Wand 087 Orb Of The Moons 097 Gargish Vocabulary
080 Fire Wand 088 Gold 099 Backpack
081 Stormcloak 089 Gold Nugget 100 Scythe
082 Ring 090 Torch 103 Pick
104 Shovel 128 Loaves Of Bread 149 Ship's Deed
105 Hoe 129 Potion Of Mead 151 Book
106 Wooden Ladder 130 Rolls 152 Scroll
114 Knife 131 Cake 153 Panpies
115 Wine 132 Cheese 154 Telescope
116 Mead 133 Ham 166 Sack Of Grain
117 Ale 135 Horse Corps 167 Sack Of Floor
127 Skilled 136 Skewer 169 Rubber Ducky
171 Fumarole
172 Spikes
173 Trap
178 Bucket
181 Chrum
Wenn man <RIGHT ALT> gedrückt hält und dann auf dem Zahlenblock "213"
eintippt, sieht man alles aus einer Art Vogelperspektive. Mit "214"
kann man durch ganz Britannia teleportieren lassen (zum Beispiel:
"133, 150, 0" bringt einen zu Lord British höchstpersönlich). "215"
schaltet die Uhr um eine Stunde weiter.

1.6 ultima 7

Spielname: Ultima 7

Hersteller: Origin

Genre: Rollenspiel

Hint:

Batlin gab ihm gerade den Auftrag, ein Päckchen zur Fellowship-Branch nach Minoc zu bringen. Avatar Markus wollte sich gerade nach den Äpfel erkundigen, die er vorher genascht hatte, als ihm Batlin noch ein Päckchen anbietet. Er verstaubt also das bereits vorhandene Päckchen im Rucksack, damit er seine Hände frei hat. Fragen wir Batlin nach dem anderen Päckchen, bekommen wir ein neues Präsent. Immer weiterfragen und wir bekommen alle Zauberzutaten und anschließend jeweils 75 Goldstücke.

Cheat:

Gebt mal nach dem Booten folgendes ein:

"CD ULTIMA"

"ULTIMA7 abcd", <ALT> + "255", <RETURN>

Achtet dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Während Ihr die Zahl "255" auf dem Nummernblock eingibt, haltet bitte die <ALT> gedrückt. Das Spiel wird normal geladen. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf <F2> und man landet in einem Cheat-Menü.

1.7 ultimate body blows

Spielname: Ultimate Body Blows

Hersteller: Team 17 (1994)

Genre: Beat 'em Up

Cheats:

In den Highscores eingeben:

MEANTEAM ergibt unendlich continues

HARDCORE Unsichtbarkeit

1.8 ultimatesoccermanager

Spielname: Ultimate Soccer Manager

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Wer als Namen " Make Belive " verwendet, aktiviert folgende Tasten:

- 1 : Match gewonnen

- + : 100000 Pfund

- E : Elfmeterschießen

Um seinen eigenen Namen verwenden zu können, startet man das Spiel neu, denn der Cheat ist bei Spielanfang immer noch aktiv.

1.9 un squadron

Spielname: UN Squadron

Hersteller: U.S. Gold

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Während des Spiels hält man die linke Alt-Taste gedrückt und betätigt die F7-Taste. Der Screen blitzt auf und man tippt eine Zahl zwischen 0 und 9 auf der normalen Tastatur ein.

Jetzt wird man in den angewählten Level katapultiert!

1.10 under pressure

Spielname: Under Pressure

Hersteller: Electronic Zoo

Genre: Action

Cheat:

Während des Spiels solltet Ihr "GRYMALKIN" zu Hilfe rufen. Folgende

Tasten bewirken wahre Wunder:

<F1> - <F4> Wahl des entsprechenden Levels

<1> - <8> Welche Waffe darfs denn sein ?

<9> Schutzschild

<0> Selbstmord

1.11 Die unendliche Geschichte II

Spielname: Die Unendliche Geschichte II

Hersteller: Linel

Vertrieb: Rushware

Genre: Actionadventure

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 46 %

Sound: 72 %

Motivation: 49 %

Paßwörter: "PHZANLO" und "QCFDQQB" und
"OEAUDCK", "OCVFIPH", "KWIPHRI"

1.12 Die unendliche Geschichte

Spielname: Die unendliche Geschichte?

Hersteller: ?

Genre: Actionadventure

Level Codes:

2 PZDBQZG

3 PJABXIZ

4 PJBIZIE

5 GQJIIIJ

1.13 universe

Spielname: Universe

Hersteller: Omnitrend

Genre: Strategie

Komplettlösung - UNIVERSE

Die Zeitmaschine des Großvaters hat es ganz schön in sich. Das muß auch der schockierte Boris feststellen. Ein Druck auf die falsche Taste, und schon sitzt er in einer bizarren Parallelwelt fest. Fortan wird es Eure Aufgabe sein, Boris aus dieser verzwickten Lage zu helfen und ihn sicher auf seinen Heimatplaneten zurückzubringen.

Auf dem fremden Asteroiden benötigt Ihr zunächst eine Platine, einen Felsbrocken und eine gebogene Eisenstange. Diese Gegenstände sind großzügig im Terrain verteilt. Deshalb könnte die Suche etwas längere Zeit in Anspruch nehmen. Auf dem Rückweg müßt Ihr auf das kleine Meteorstück springen, um den Abgrund zu überwinden. Bei einer näheren Untersuchung der Satellitenschüssel kommt eine Art Tafel zum Vorschein. Mit Hilfe der Eisenstange könnt Ihr diese Tafel aus der Verankerung reißen (einstecken). In die freigelegte Schaltkarte wird die gefundene Platine eingesetzt. Von nun an ist es Boris möglich, die Sprache sämtlicher Wesen des Sternensystems zu entschlüsseln. übrigens könnt Ihr die Schalttafel auch für die Aktivierung des Computers verwenden. Dabei muß unbedingt der Menüpunkt "Dienstkanal verbinden" angewählt werden, um die öffnung der " Raumkolonie Gavric " zu veranlassen. Unter dem Punkt " Filtersystem einstellen " läßt sich das Systems innerhalb der besagten Kolonie schließen. Somit könnt Ihr ruhigen Herzens die Brücke überqueren.

Am rechten Straßenrand liegt ein Nahrungsmittelbehälter, den Ihr mitnehmen solltet. Nach Analyse der beiden Rohre auf der linken Seite kommt Boris zu dem Entschluß, ein wenig am Ventilationsschacht herumzurütteln, um dort hinabsteigen zu können. Auf diese Weise landet Ihr erneut auf dem kleinen Meteor. Ganz nebenbei gingen diverse Müllartikel und ein Spiegel in Euer Inventar über.

Zurück in der Raumkolonie macht Ihr Euch auf den Weg zum anderen Stadtteil (hinten). Auf keinen Fall dürft Ihr Euch von dem garstigen Wachroboter erwischen lassen (nach vorn rennen).Sicherlich dürfte die Tür mit den Laserstrahlen bereits Euer Interesse geweckt haben. Um das Sicherheitssystem zu deaktivieren, genügt es, den Spiegel zur Anwendung zu bringen.Daraufhin erscheint ein Roboter und verweist Euch zu einer gewissen Silphinaa. Die besagte Frau ist im hinteren Haus anzutreffen. Zuvor muß jedoch die Schalttafel bedient werden. Nach einem interessanten Smalltalk gewährt man Euch Zutritt zum Haus. Im Laufe der Unterhaltung erscheinen plötzlich mehrere Sicherheitsroboter. Kopfüber stürzt

Ihr zur Hintertür und bearbeitet die Schalttafel mittels der Eisenstange. Im benachbarten Schlafzimmer solltet Ihr einen Blick in den Schrank werfen und schnell den gefundenen Anzug überziehen. Durch diese Aktion wandern einige nützliche Gegenstände ins Inventar. Der erhaltene Armbandcomputer dient dazu, die Schalttafel des Zimmers (bei dem Bett) gezielt zu manipulieren. Wichtig ist es, daß Ihr per Terminal die Fensterläden öffnet und schnellstens den Raum verläßt.

Draußen entdeckt Ihr einen abgestellten Raumgleiter. Das dazugehörige Sicherheitssystem kann nur mit dem Armbandcomputer überlistet werden. Im Innern des Fahrzeugs befindet sich ein Schlitz, in den die Schlüsselkarten eingesetzt werden müssen. Mit der Schalttafel neben dem großen Monitor kann die Maschine gezielt gesteuert werden. Leider wird noch der entsprechende Code benötigt. Ein Blick ins Handbuch unter der Rubrik " Der PTV-Gleiter " kann aber weiterhelfen. Nach der erfolgreichen Eingabe des Codes widmet Ihr Euch dem Navigationsbildschirm und wählt den Menüpunkt " navigieren " an.

Auf " Balkamos 7 " angekommen, wird der Navigationsscreen erneut in Anspruch genommen. Dabei werden die Punkte " hinunter zum Planeten " und " Quadranten wählen " (oberer, rechter Abschnitt) selektiert. Bei einem Erkundungsspaziergang auf dem unerforschten Planeten entdeckt Ihr eine Spraydose (runter, rechts) und einen Droiden (hoch, hoch, links). Der Droide wird sogleich mit dem Kanister aus dem Inventar kombiniert. Unterdessen haben ein paar freundliche Außerirdische Euer Raumschiff in Beschlag genommen. Verzweifelt macht Ihr Euch auf die Suche nach dem entführten PTV. Irgendwann werdet Ihr auch fündig, müßt aber irgendwie die Außerirdischen in die Flucht schlagen. Diese Aufgabe könnt Ihr getrost dem Kanisterdroiden überlassen.

Im zurückeroberten Raumgleiter macht Ihr es Euch so richtig bequem und steuert per Bildschirm das " Jor-Slev 4 "-System an. Diesmal beamt Ihr Boris in den oberen, linken Quadranten. Dem freundlichen Alien (rechts) solltet Ihr vorsichtshalber den Felsbrocken vor der Kopf schleudern. Der hauseigene Droide ist dabei behilflich, die daraufhin erscheinenden Wesen einzufangen. Per PTV geht es weiter zum unteren, rechten Abschnitt des Planeten. In westlicher Richtung befindet sich ein alter Mann, mit dem ein Gespräch durchaus lohnenswert ist. Im Laufe der Unterhaltung wird das Thema " Nahrung " angeschnitten, worauf Ihr die eben gefangenen Blobs anbietet. Im Gegenzug könnt Ihr ein Stückchen Karvit in Empfang nehmen.

Nächster Anlaufpunkt ist das sogenannte " Pfallenop ". Während des Fluges taucht plötzlich ein Außerirdischer im Raumgleiter auf. Erst nach Übergabe des Karvits wird es Euch genehmigt, behutsam an das fremde Raumschiff anzudocken (Geschicklichkeitstest).

Im Innern des Raumschiffes werdet Ihr erneut vom Außerirdischen in Empfang genommen. Wieder bietet man ihm das Karvit an, wird aber mit dem Stunner in eine kurze Ohnmacht versetzt.

Die Erkundung der scheinbar unendlichen Raumstation steht als nächstes auf dem Plan. Dazu fliegt Ihr mit dem PTV zur " REF.40e "-Station. Dem ansässigen Arbeitsroboter gebt Ihr einen kleinen Schubs, um ungestört das Seil aus der Kiste entwenden zu können. Am Landeplatz " REF.789c " werft Ihr einen verschmutzten Blick in die Luke unterhalb des Raumschiffes. Nach der kurzen Zwischensequenz betritt Boris wieder seinen Raumgleiter und schwebt zur Station " REF.1h. ". Hier findet Ihr eine Thermosflasche mit einer recht seltsamen Flüssigkeit (rechts). Etwas weiter nordöstlich ist eine kleine Stadt namens " Kaleev Way " gelegen. Bei einem der dortigen Automaten (rechts oben) läßt sich ein Stückchen synthetischer Karvit bestellen. Zuvor muß jedoch der Ausweis in den linken Automaten gesteckt werden. In der örtlichen Taverne (links) macht Boris Bekanntschaft mit einem Sicherheitsoffizier, der einsam an der Bar sein Dasein fristet. Nach einem kleinen Plausch mit dem Wachmann könnt Ihr unbehelligt ein paar Getränke bestellen. Die erhaltene Flasche Weinbrand wird mit dem synthetischen Karvit vermischt. Der Offizier freut sich wirklich riesig über dieses Präsent und fällt prompt in eine tiefe Ohnmacht. Schamlos nutzt Ihr die Situation, indem Ihr das Sicherheitsabzeichen mitgehen laßt und schnellstens die Bar verläßt.

Mit der Rolltreppe gelangt Ihr direkt zum Ausgangspunkt der Expedition zurückbefördert. Hinter den zwei kleinen Pfeilern befindet sich ein Aufzug, mit dem Ihr befördert werdet. Während der Fahrt explodiert jedoch irgendein Gerät und der Fahrstuhl kommt zum Stoppen. In dieser verzwickten Situation kann nur das Seil weiterhelfen. Wieder festen Boden unter den Füßen führt Ihr eine Unterhaltung mit dem obdachlosen Landstreicher. Aus purem Mitleid schenkt Ihr ihm die Thermosflasche. Als kleines Dankeschön erhaltet Ihr einen weiteren Sicherheitsausweis.

Klar, daß Ihr irgendwann wieder nach oben zu Eurem PTV müßt. Aber wie? Kein Problem, denn Boris weiß sich zu helfen! Er stellt sich ganz links auf den erleuchteten Vorsprung und hangelt sich bis zum Fahrstuhl. Von dort aus erledigt dann der Droide die restliche Arbeit (mit oberen Rand benutzen). Auf der Straße trifft Ihr einen Mann (Heiler), dessen Hand von irgendwelchen Banditen gestohlen wurde. Hilfsbereit wie Ihr nun mal seid, versprecht Ihr ihm, die Sache aufzuklären. Es folgt ein spannendes Luftgefecht, in dessen Verlauf die drei Chaoten vom Himmel geholt werden müssen. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission landet Ihr mit Eurem Raumgleiter sanft auf dem dafür vorgesehenen Platz in Kaleev Way und fordert die gestohlene Hand von einem der gestrandeten

Luftpiraten ein. Der Heiler, der nun im Stadtzentrum anzutreffen ist, zeigt sich für den erwiesenen Dienst äußerst dankbar und spendiert den ersten Teil einer Sternenkarte. Eine weitere Zwischensequenz folgt. Später hangelt Boris blitzschnell am Seil des Aufzugs hinunter, um der nahegelegenen U-Bahn-Station einen Besuch abzustatten. Dort begeben Sie sich auf die Brücke und springen wagemutig auf einen der Wagons. Sobald der Wagen hält, hechten Sie auf den Stützbalken und hangeln vorsichtig daran herunter.

Erst nach mühevoller Suche entdecken Sie auf dem Weltraumflughafen einen Ausgang (weiter unten). Voller Elan springen Sie auf die Schiene hinunter und laufen zur nahegelegenen Tür (rechts). Das dortige Luftfilterungsrohr wird mit dem Droiden kurzgeschlossen. In der benachbarten Abfertigungshalle muß der blaue Ausweis in den Automaten für Flugtickets gesteckt werden. Mit einer Fahrkarte zur Mekanthallor-Galaxie in der Tasche begeben Sie sich durch die linke Eisentür in den Abflugbereich. Um das Kraftfeld des Shuttles außer Kraft zu setzen, stecken Sie das Ticket in das dazugehörige Terminal. Außerdem wird noch ein wenig am Panel links neben dem Eingang des Raumschiffes herumgespielt. Prompt landen Sie im Inneren des riesigen Galaxiengleiters. Per Lift geht es in die erste Ebene des Raumschiffes. Unbehelligt können Sie einem Gespräch zwischen zwei Holzfällern beiwohnen. Später nehmen Sie an der Unterhaltung teil und läßt bestimmte Themen ("Heiler", "Sicherheitsdienst") anklingen. Weiter links befindet sich eine Tür, die sich mit dem dazugehörigen Tastenfeld öffnen läßt. Dahinter können Sie eine hologrammähnliche Botschaft in Empfang nehmen. Auch dem Interkom-Terminal (rechts) lassen sich einige interessante Informationen entziehen (Ebene 3, Kabine Myrell). Boris wird klar, daß er auf dem schnellsten Wege Myrell konsultieren muß. Also geht's per Aufzug in die dritte Ebene des Raumschiffes, in der sich die besagte Person aufhalten soll. Nur durch geduldiges Probieren an den Interkoms vor den Türen läßt sich die richtige Kabine ermitteln. Es folgt eine ausführliche Unterhaltung, in deren Verlauf der "Heiler" erwähnt werden sollte. Irgendwann erhalten Sie schließlich den zweiten Teil der geheimnisvollen Sternenkarte.

Vor dem Zimmer werden Sie bereits sehnsüchtig erwartet. Eine schwer bewaffnete Frau will mit allen Mitteln durchsetzen, daß Boris endlich in die ewigen Jagdgründe abwandert. Dem Himmel sei dank, daß gerade in diesem brenzligen Augenblick eine Detonation das gesamte Raumschiff erschüttert. Der nun bewußtlosen Lady sollten Sie sicherheitshalber das Gewehr und die PTV-Karte abnehmen. Den zur Karte gehörenden Raumgleiter finden Sie auf der Start- und Landebahn. Im Innern der Kapsel schalten Sie wie gewohnt den Navigationsscreen. Diesmal wird Kurs auf das "Ankarlon 5"-System genommen.

Vorsichtig läßt Sie sich in den linken, oberen Quadranten beamen. In östlicher

Richtung befindet sich ein Schrotthaufen mit einer nützlichen Metallstange - mitnehmen. Wichtig ist es, daß riesige Raumschiff einmal genauer unter die Lupe zu nehmen. Besonders das Terminal unterhalb der blinkenden Lichter dürfte Euer Interesse wecken. Mit Hilfe der Metallstange kann die dazugehörige Schutzhülle entfernt werden. Leider fehlt noch die nötige Energie, um das System in Betrieb zu nehmen.

Mit dem PTV geht es weiter zum " Daarlov-Korv "-System. Da sich der Treibstoffvorrat langsam dem Ende neigt, ist es ratsam, dabei die Route über den Planeten " Siruf 2 " zu wählen. Diesmal läßt Ihr Euch in den oberen rechten Quadranten hinunterbeamen. Etwas weiter östlich befindet sich ein Obelisk. In den unteren Teil dieses Gebildes wird ein Gerät, das zuvor aus der Sternenkarte und der Metallstange kombiniert wurde, eingesetzt. Prompt landet Ihr auf einem noch unbekanntem Planeten. Kurzentschlossen setzt Ihr Eure Reise in östliche Richtung fort. Irgendwann gelangt Ihr zu einer großen Lichtung, in deren Zentrum ein geheimnisvolles Juwel aufbewahrt ist. Fortan ist es Euer Anliegen, in den Besitz dieses machtverheißenden Schmuckstückes zu kommen. Das größte Problem stellen dabei die Laserstrahlen, die eine Art Schutzfeld um das Juwel bilden, dar. Ein prüfender Blick auf den Boden kann jedoch weiterhelfen. Es kommen 6 Bodenplatten zum Vorschein. Jede dieser Platten deaktiviert einen der Laserstrahlen. Innerhalb kürzester Zeit müssen nun alle Platten in der richtigen Reihenfolge betreten werden:

3 5 2 4 1 6

Anschließend werft Ihr von der sechsten Platte aus einen Stein auf das Juwel. Endlich könnt Ihr den Edelstein Euer Eigen nennen. Aus diesem Grund saust Ihr in Sekundenschnelle nach links, überwindet mit einem kräftigen Satz den Abgrund und betretet schließlich das Portal. Gerade noch rechtzeitig werdet Ihr nach Daarlov-Korv zurückgebeamt. Mit dem dort geparkten Raumgleiter macht Ihr Euch auf den Weg nach " Ankarlon 5 " (über Siruf 2).

Diesmal kann das Terminal des abgestellten Raumschiffes (oberer, linker Quadrant) mit Hilfe des Juwels und des Armbandcomputers auf Trab gebracht werden. Dem Monitor kann man einige Levelzahlen entnehmen, der Rest ist jedoch unleserlich. Aus reiner Neugierde wählt Ihr Nummer 3 an. Ein seltsames Wesen heißt Euch daraufhin willkommen. Das Begrüßungsgeschenk fällt in Form eines Tarngerätes aus. Höflich dankend verabschiedet Ihr Euch und verläßt Ihr das Raumschiff. Frohen Mutes steuert Ihr mit dem PTV eine neue Galaxie an. In der " Makanthallor-Galaxis " führt Ihr einen informativen Small-Talk mit dem großen Man-Brute. Wenige Augenblicke später erhaltet Ihr die Nachricht vom baldigen Eintreffen des Sträfling-Raumschiffes " Colossus ". Halb so schlimm, denkt sich Boris, und pendelt per Transporterfeld (rechts) nach Cronos. Der

Empfang dort fällt weniger freundlich aus, denn zwei miesgelaunte Gauner machen sich mit seinem PTV aus dem Staub (immer 1. Antwort wählen).In der nahegelegenen Stadt (links) könnt Ihr dem wartenden Doshiv Euer leidgeprüftes Herz ausschütten. Der Mann ist sichtlich beeindruckt und führt Euch prompt zu einem geheimen Gang. Leider verwehren ein paar wachsame Roboter den Eintritt. Also bleibt Euch zunächst nichts anderes übrig, als zurück nach links zu gehen und ein Gespräch mit dem dortigen Roboter zu führen. Die etwas größeren Exemplare dieser Gattung (links unten) könnt Ihr ebenfalls in eine Unterhaltung verwickeln. Scheut nicht davor zurück, in einem etwas rüden Ton mit den beiden Kolossen zu reden! Dem kleinen Roboter erzählt, daß die beiden großen eine wichtige Nachricht für ihn hätten. Neugierig stattet er ihnen einen Besuch ab und kehrt äußerst empört wieder zurück. Kurzerhand fragt Ihr ihn nach dem Passwort und ob er es vergessen habe. Der leichtgläubige Roboter besucht seine Artgenossen ein zweites Mal, kehrt dieses Mal aber nicht zurück. Stattdessen könnt Ihr Euch aus seinen Einzelteilen die Batterien herausfischen. Urplötzlich ereilt Euch der Gedanke, das Tarngerät mit dem Juwel zu kombinieren und die Batterien in das entstandene Gebilde zu verfrachten. Ist dieses äußerst sinnvolle Experiment beendet, benutzt Ihr den Armbandcomputer mit dem aufgeladenen Juwel.Infolge dessen erlangt Boris die ersehnte Unsichtbarkeit. Auf diese Weise ist nun möglich, unbemerkt an den beiden Wachen vorbeizuschleichen. In westlicher Richtung trifft Ihr erneut den Baron. Es folgt ein kurzer Plausch, in dessen Verlauf Ihr einen Erkennungschip erhaltet. Auf dem Weg zurück zum Geheimgang solltet Ihr Euch erneut unsichtbar machen, um unbeschadet an den beiden Wachposten vorbeizugelangen. Einem der Roboter erteilt Ihr den Befehl, ein Loch in die Wand zu schießen. Endlich ist der Weg in den Palast frei. An einer bestimmten Stelle des Ganges müßt Ihr die Metallstange in den Felsen einsetzen, um die Wanderung fortsetzen zu können. Boris landet schließlich in einer Höhle, die mit einer niedlichen Eidechse ausgeziert ist. Geschwind werft Ihr den Erkennungschip an den Kopf des Reptils und springt über den Schwanz. Diese Übung können die unbeweglichen Roboter nicht nachvollziehen und enden kläglich im Rachen der Echse. Aus den Überresten fischt Ihr Euch erneut ein paar Batterien und setzt sie in das Tarngerät ein. Inzwischen ist der Ausgang der Höhle mit schwerem Geröll überhäuft. Demzufolge müßt Ihr das Rohr hinaufklettern und durch die Decke entschlüpfen. Um den MG-Salven des Wachroboters zu entgehen, solltet Ihr den Armbandcomputer mit dem Tarngerät benutzen. Unsichtbar kann Boris den Roboter (links hinten) drücken und dadurch eine Kettenreaktion auslösen. Die defekten Wachmaschinen stellen somit kein Problem mehr dar. Der im Sterben liegende Man-Brute (links oben) verrät Euch noch einige Geheimnisse, bevor er das Zeitliche segnet. Außerdem hinterläßt er Boris einen

Panzerhandschuh.

Etwas weiter in westlicher Richtung kommt es zu einem Gipfeltreffen zwischen Boris und dem machtgerigen Baron Kaleev. In die folgende Unterhaltung sollte auch der vergoldete Roboter einbezogen werden. Im Endeffekt wird das energispendende Juwel dem Roboter zugeworfen und ein daraufhin klassisches Happy-End eingeleitet.

Autor: Oliver Runge

1.14 uninited

Spielname: Uninited

Hersteller: Icom Simulations / Mirrorsoft (1987)

Genre: Adventure

Test(s) zu diesem Spiel von:

Wolfgang Unger

Screenshots:

1

2

3

Kurzlösung

- Stuhl mit Axt zerschlagen
- Den Blumentopf ohne Inhalt sollte man gießen
- Code für den geschlossenen Safe: 79-47-80
- Blumen vor das Grab legen
- Mit den Amulet kann man im Labyrint den finsternen Kerl verjagen
- Käfige öffnen und Tieren einfangen (Katze frißt Schalange)
- Wenn der große Kürbis kommt den Vogel fliegen lassen
- Im Badezimmer oben an der Lampe ist eine Öffnung, aber erst Wasser aufdrehen und überfluten lassen
- In der Eishöhle den Stern an Wand halten
- Die Wölfe mit Zauberspruch aus der Rolle verjagen
- Teufel mit Kreuz verjagen und Bruder nachspringen

Karte zum Labyrint:

*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*

||||

*_*_*_*

||||

*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*_*

||||

```

* * * * (Z = Zombies (einzelne kann man mit Amulett vernichten
|| Z || ABER DIE IN DER GRUPPE NICHT! - umgehen))
*_ *_ *_ *_ *_ *_ *_ *_
I . B (hier den Blumenstrauß am Grabstein niederlegen, und der
* * Geheimgang öffnet sich!)
I .
*_ *_ *_ *_ *_ *_ *_ *_
|||
* * *
|||
*_ *_ *_ *_ *_ *_ *_ *_
|||
* * * *
E (Eingang)

```

1.15 uninvited_unger

UNINVITED

Auf einer einsamen Landstraße verliere ich die Kontrolle über meinen Wagen, als ich bei strömendem Regen einer plötzlich auftauchenden Figur auf der Fahrbahn ausweiche. Der Wagen knallt gegen einen Baum. Als ich aus der Bewußtlosigkeit wieder aufwache, stelle ich fest, daß mein kleiner Bruder - mein Beifahrer - verschwunden ist. Er wird wohl Hilfe holen gegangen sein. Nunja, der Wagen ist ziemlich beschädigt, aber ich schein unverletzt. Glück gehabt! Ich werde mich also auf die Suche nach meinem Bruder machen, er wird wohl in das große Landhaus gegangen sein, dessen Umrisse ich durch das Unwetter erkennen kann. Nein, das ist mir nicht letzte Woche passiert, das ist der Beginn zu UNINVITED (was übersetzt "uneingeladen" bedeutet), einem wirklich guten Adventure. Das alte Landhaus bietet nämlich einige ziemlich unangenehme Überraschungen. Vom Bruder keine Spur, dafür macht der Spieler aber bald Bekanntschaft mit Zombies, Geistern aller Art, Spinnen, blutrünstigen Hunden usw. Unfreundliche Bewohner gibt es wahrlich genug. Auch diese NC wieder ein absoluter Top-Hit in meiner Serie Greatest Hits, die nun schon in Folge 14 geht.

Uninvited aus dem Hause ICOM Simulations/Mindscape ist ein absolut gelungenes Horror-Adventure. Das Spiel erschien bereits im Jahre 1987 für den Amiga und wird daher wohl vielen jüngeren Freaks kein Begriff mehr sein. Das ist jedoch meiner Meinung nach ein Fehler, deshalb schreibe ich jetzt auch diesen Artikel.

Ich wollte Uninvited eigentlich nicht in die Reihe der Greatest Hits Spiele aufnehmen, da ich dachte, daß Uninvited nicht mit neueren Amigas funktioniert. Auch dachte ich, daß es nicht möglich ist, das Spiel auf die Festplatte zu installieren. Dies ist jedoch beides nicht korrekt. Ich spiele seit ein paar Tagen wieder Uninvited - diesmal aber auf meinem A1200 mit HD. Was für ein Unterschied zu 1987, als ich es noch auf meinem A500 mit 512KB spielte! Das Spiel ist vollkommen mausgesteuert, man kann also wie bei vielen wesentlich neueren Adventures jede Aktion mit der Maus durchführen. Heute ist das nichts besonderes mehr, aber 1987 war das wirklich fantastisch. Man kommt mit wenigen Befehlen aus: untersuchen, gehen, nehmen, sprechen, öffnen, schließen, konsumieren, schlagen und benutzen. Mit dem Befehl benutzen (operate) kann man (fast) jede komplexe Handlung durchführen (benutze Schlüssel auf Tür oder benutze Streichholz auf Kerze usw). Der Ort, an dem man sich gerade befindet, wird mit einer Grafik angezeigt. Alle manipulierbaren Objekte können in der Grafik direkt angeklickt werden. Das Inventory ist ebenfalls ununterbrochen sichtbar am Bildschirm angezeigt. Auf dem unteren Drittel des Bildschirms befindet sich das Textfenster, wo alle Texte aufscheinen. Die Texte sind in englisch und wirklich gut. Es ist nicht sonderlich viel zu lesen, allerdings sollte man des Englischen schon so halbwegs mächtig sein, alleine um die andauern den Verarschungen zu verstehen. Das Spiel ist dank der relativ kurzen Texte auch für Lesemuffeln geeignet. Uninvited ist unheimlich spannend. Die Atmosphäre des alten Landhauses mit seinen vielen Rätseln ist überaus gut eingefangen. Auch Altmeister Alfred H. hätte es nicht spannender machen können. Ich kann nur jedem empfehlen, Uninvited mitten in der Nacht in einem dunklen Raum bei

laut aufgedrehten Lautsprechern zu spielen. Echt gruselig.
Wer da bei einem plötzlichen Donner nicht zusammenzuckt,
ist wirklich abgehärtet. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht
zu hoch, allerdings sind einige Rätsel doch etwas schwerer
zu lösen.

Das Spiel ist mit einem Amiga mit 512KB gut spielbar.
Hat man einen Amiga mit 1MB zur Verfügung (wer hat das
nicht???), so kann man alle Grafiken, Sounds und Texte
vor Spielstart in das RAM laden, was zur Folge hat, daß
während des Spieles fast gar nicht mehr nachgeladen wird.

Das Spiel spielt sich dadurch überaus komfortabel und
flott. Wer eine Festplatte hat, kann es auch auf diese
installieren. Dazu sind allerdings Grundkenntnisse über
den Amiga erforderlich (assign sowie eine Änderung des
Files "resources") - ein HD-Installationsprogramm gab
es 1987 noch nicht. Schwierig ist es aber nicht. Schon
auf einem normalen A1200 mit HD kann man problemlos das
Spiel auf HD installieren und zusätzlich alle Grafiken,
Sounds und Texte in das RAM legen - schneller geht es
dann wirklich kaum noch!

Die Grafiken sind gut gezeichnet, die Soundeffekte sind
überaus stimmungsvoll (knarrende Türen, Donnerrollen usw...).

Grafische Meisterwerke wie bei Simon the Sorcerer darf man
sich aber natürlich nicht erwarten. Es gibt auch keine
eigene AGA-Version, haha.

Test in der ASM 8/9 1987 über drei Seiten: ASM-Hit,
Höchstnoten in Atmosphäre und Story. Das wirklich
faszinierende daran ist, daß ich dem auch heute (1996!)
noch voll und ganz zustimmen kann!

Fazit: Trotz seines Alters eines der spannendsten und
besten für den Amiga erhältlichen Adventures! Absolut
empfehlenswert!

benötigt: Amiga (512KB)

empfohlen: zumindest 1MB

Name: Uninvited

Genre: Adventure

Disks: 1

Sprache: englisch (nicht viel, aber anspruchsvoll)

HD+A1200: yep

andere Systeme: Macintosh (1987,s/w), Atari ST, C-64, Apple II sowie in der ordentlich aufgemotzten Deluxe-Version, die in den 90ern erschien, auch für PC (VGA) und Mac (Farbe). Der Vorgänger zu Uninvited war Deja Vu, ein hervorragendes Krimi-Adventure im Chicago der 30er. 1989 erschien Deja Vu II, das in Las Vegas spielt. 1988 erschien Shadowgate, ein Adventure in einem alten Schloß. Alle drei Spiele sind überaus gut, alles zu Uninvited Gesagte gilt auch für sie. Nur Shadowgate benötigt leider eine 68000-CPU.

Wolfgang Unger

1.16 unreal

Spielname: Unreal

Hersteller: UBI Soft (1991)

Genre: Hack 'n Slash

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4

Cheat:

Im Auswahlménú (das Bild mit den 3D-Kugeln) einfach "ORDILOGICUS" eingeben und man erhält unendlich Energie. Mit <RETURN> kommt man immer einen Level weiter.

1.17 The Untouchables

Spielname: The Untouchables

Hersteller: Ocean

Genre: Action

Cheats:

Im Titelbild "SOUTHAMPTONGAZETTE" (oder ohne doppel HH oder mit Space vor GAZETTE) eintippen. Nun kann man z. B. die Level mit <F10> überspringen.

Wenn man den ersten Level schafft, aber im zweiten hängenbleibt, gibt man anschließend im Titelscreen "FIRECRACKER" ein und kann beliebig oft im zweiten Level weiterspielen.

In Pausenmodus gehen und folgende Codes eingeben für den jeweiligen Level:

- 1 "Bride Rolls"
- 2 "Mac N Alley"
- 3 "Kid Zapping"
- 4 "A Nit in Time"

<HELP> drücken um in die Mitte des Levels zu kommen. (nur in Leveln 2,3,6 ?)

1.18 uridium 2

Spielname: Uridium 2

Hersteller: Graftgold / Renegade (1994)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshot:

1

Freezer: 0017C5 Raumschiffe (Spieler1)

001795 " (Spieler2)

1.19 uropa 2 cd

Spielname: Uropa 2 CD

Hersteller: Austex Software (1997)

Vertrieb: Vulcan Software

Genre: Action / Shoot 'em Up

Screenshots:

1

2

3

4

5

6

7

8

Cheat:

Begeht euch ins Status Window (F2 drücken) und gebt als Namen "iwannacheat" ein. Zum Cheaten müßt ihr dann "C" drücken, dies läßt dann ein Cheat-Menü erscheinen.

1.20 utopia

Spielname: Utopia

Hersteller: Gremlin

Vertrieb: Rushware

Genre: Strategie

Wertung (Amiga Game Power)

Grafik: 65 %

Sound: 60 %

Motivation: 71 %

Hints:

-Forschungs - und Militärausgaben immer im gleichem Verhältniss zueinander erhöhen. Auf diese Weise sprudeln die Erfindungen nur so.

-Baut unbedingt eine Ersatzbasis, da Ihr den Aliens bei Eroberung Eures Hauptquartiers sonst ausgeliefert seid.

-Baut viele Krankenhäuser (Menschen werden glücklicher und produzieren mehr Nachwuchs)

-Setzt am Anfang die Einkommenssteuer auf 20% und senkt diese dann langsam ab

-Benutzt lieber Sonnenkollektoren statt Kernkraftwerke zur Energieerzeugung (siehe Tschernobyl)
