

Peter Schmitz & Christian Schmidt

TopWare

**Lösungen,
Taktiken, Tips,
Tricks und
Cheats zu
allen Spielen**

GAMES GOLD



X GAMES

R SOFTWARE - DAS OFFIZIELLE BUCH ZUR SOFTWARE - DAS

**GAMES
GOLD**

**GAMES
GOLD**

X GAMES

Schmitz, Peter:

Games Gold : Lösungen, Taktiken, Tips, Tricks
und cheats zu allen Spielen / Peter Schmitz/Christian Schmidt. –
Haar bei München : X-Games, 1996
ISBN 3-8272-9016-3
NE: Schmidt, Christian

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

10 9 8 7 6 5 4 3

2000 99 98 97

ISBN 3-8272-9016-3

© 1997 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten
Lektorat: Birgit Ellissen

Einbandgestaltung und Herstellung: Martin Horngacher
Satz: text&form, Fürstenfeldbruck

Druck: Ebner Ulm

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Printed in Germany



Die Spiele (alphabetisch geordnet)

1869	20
Alone in the Dark 2	27
Alone in the Dark 3	38
Anstoß	51
Battle Isle I	57
Carnage	60
Championship Manager 93	61
Colossus	63
Command Adventures: Starship	64
Das schwarze Auge 1 (Die Schicksalsklänge)	68
Das schwarze Auge 2 (Sternenschweif)	74
Der Aufstand der Dinge	81
Der Clou!	83
Der Druidenzirkel	87
Der Planer	98
Dynatech	108
Eight Ball Deluxe	110
Eye of the Storm	113
Flight Sim Tool Kit	116
Football Manager 3	120
Humans 1	121
Humans 2	121
Ishar 1	124
Ishar 2 – Messengers of Doom	131
Ishar 3	138
Leisure Suit Larry 6 – Reiß auf oder schieb ab!	150
MIG 29	161
Minigolf	163
Oldtimer	166



Oxyd Extra	171
Prototype	174
Robinson's Requiem	180
Shadowlands	185
Split Screen Soccer Manager	192
Stack Up	193
Super Space Invaders	195
Supremacy	197
The Machines	200
Victory	202
Virtual Corporation	208
Whale's Voyage	218
Whale's Voyage 2	229
Wolfsbane	236



Die Spiele (nach Spieltyp geordnet)

Adventures

Alone in the Dark 2	27
Alone in the Dark 3	38
Command Adventures: Starship	64
Leisure Suit Larry 6 – Reiß auf oder schieb ab!	150
Robinson's Requiem	180
Wolfsbane	236

Rollenspiele

Das schwarze Auge 1 (Die Schicksalsklänge)	68
Das schwarze Auge 2 (Sternenschweif)	74
Der Druidenzirkel	87
Ishar 1	124
Ishar 2 – Messengers of Doom	131
Ishar 3	138
Shadowlands	185
Whale's Voyage	218
Whale's Voyage 2	229

Strategiespiele

Battle Isle I	57
Supremacy	197
Victory	202



Wirtschaftssimulationen

1869	20
Anstoß	51
Championship Manager 93	61
Der Clou!	83
Der Planer	98
Dynatech	108
Eye of the Storm	113
Football Manager 3	120
Oldtimer	166
Split Screen Soccer Manager	192
Virtual Corporation	208

Action- und Ballerspiele

Flight Sim Tool Kit	116
MIG 29	161
Prototype	174
Super Space Invaders	195
The Machines	200

Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Carnage	60
Colossus	63
Der Aufstand der Dinge	81
Eight Ball Deluxe	110
Humans 1	121
Humans 2	121
Minigolf	163
Oxyd Extra	171
Stack Up	193



Die Spiele (nach CD geordnet)

CD 1

Leisure Suit Larry 6 – Reiß auf oder schieb ab! 150

CD 2

Das schwarze Auge 1 (Die Schicksalsklinge) 68

CD 3

Das schwarze Auge 2 (Sternenschweif) – CD 1 74

CD 4

Das schwarze Auge 2 (Sternenschweif) – CD 2 74

CD 5

Der Druidenzirkel 87

CD 6

Alone in the Dark 2 27

CD 7

Alone in the Dark 3 38

CD 8

Ishar 1 124

Ishar 2 – Messengers of Doom 131

Ishar 3 138

Whale's Voyage 2 229

CD 9

Battle Isle I 57

Shadowlands 185

Supremacy 197

Victory 202

Whale's Voyage 2 229



CD 10

1869	20
Colossus	63
Der Clou!	83
Der Planer	98
Dynatech	108
Oldtimer	166

CD 11

Eye of the Storm	113
MIG 29	161
Prototype	174
Robinson's Requiem	180
Super Space Invaders	195

CD 12

Virtual Corporation	208
---------------------	-----

CD 13

Carnage	60
Command Adventures: Starship	64
Stack Up	193
The Machines	200
Wolfsbane	236

CD 14

Anstoß	51
Championship Manager 93	61
Football Manager 3	120
Split Screen Soccer Manager	192

CD 15

Der Aufstand der Dinge	81
Eight Ball Deluxe	110
Flight Sim Tool Kit	116
Humans 1	121
Humans 2	121
Minigolf	163
Oxyd Extra	171



Vorwort

Eigentlich sollte es leicht fallen, ein Vorwort zu diesem Buch zu schreiben. Schließlich wird wohl jeder in der »Gold Games«-Spielesammlung von TopWare etwas finden, das ihm gefällt.

Zu über 40 Spielen haben wir Lösungstips und Cheats gesucht (meistens auch gefunden) und der Installation richtig auf den Zahn gefühlt. Das Ergebnis: Ältere (etwa 2 oder 3 Jahre) Software stellt moderne Betriebssysteme und Rechner vor riesige Probleme.

Also gibt es Tips und Tricks zum »Tunen« des Speichers und die zwei Konfigurationen, mit denen auf unseren Testrechnern die Programme liefen.

Zu den meisten Adventures gibt es außer allgemeinen Tips, die man immer verwenden kann, auch Komplettlösungen, für den Fall, daß man einen klassischen »Hänger« hat und nicht mehr weiterkommt.

Strategiespiele haben Lösungshinweise erhalten, damit man loslegen kann, ohne erst noch ewig Überlegungen anzustellen, die dann vielleicht doch nur begrenzt funktionieren.

Als Unterstützung und »Flankierende Maßnahme« gibt es wieder jede Menge Cheats, mit denen man die Dinge »verbessern«, »ausgleichen« oder »beschleunigen« kann.

Und damit man sich leichter zurechtfindet, haben wir drei verschiedene Inhaltsverzeichnisse (alphabetisch, nach CDs und nach Thema) gemacht.

Insgesamt hoffen wir, allen Lesern das Rüstzeug zu geben, mit dem man die Spiele angehen und lösen kann.

Christian Schmidt & Peter Schmitz
Oktober 1996

Kontakt

Ach ja, wenn Sie uns elektronische Post zukommen lassen wollen, dann erreichen Sie uns unter folgender E-Mail-Adresse: **72223.2633@compuserve.com**. CompuServe-Benutzer können natürlich auch direkt an **72223,2633** schreiben oder uns im Markt&Technik-Forum besuchen (GO GERMUT). Wir freuen uns auf Ihre Mails!



Danke

Auch diesmal müssen wir zugeben, daß man ein solches Projekt nicht ohne die Unterstützung einiger Personen und Gruppen durchführen kann. Schon gar nicht in der kurzen Zeit, die uns zur Verfügung stand und bei der Menge an Spielen, die es zu bewältigen galt.

Deswegen ist die Liste derer, denen wir für die Hilfe bei der Entstehung dieses Buches danken wollen, auch etwas länger als normalerweise. Im besonderen gilt unser Dank den folgenden Personen und Gruppen:

Frau Ellissen vom **Markt&Technik-Verlag**, für die Hilfe und das Vertrauen in uns, daß wir das Unmögliche schaffen können, ein Buch über 43 Spiele in nur drei Wochen zu schreiben!

H.o.S.S., dem **Hofmann Spiele Shop Würzburg**, für einige wichtige Lösungshilfen.

Herbert Kahler, ohne dessen Archiv an alten Lösungstips und Cheats das Schreiben dieses Buch sicher länger gedauert hätte.

Ulrike & Günther Bogdan, für Rat, Tat, Übersetzung und Spielmarathon und die Beseitigung einiger Probleme.

Einer Person, die hoffentlich nicht mehr in der »mood indigo«-Phase ist, da sie mich (Christian) zwischendurch wieder aufbaute.

Und **Caro**, für das Verständnis und die Liebe während der heißen Phase (Peter).

Sowie:

Herrn René Friedrich von **Topware**,

Herrn Meinolf Schneider von **Dongleware**,

Frau Janet Welters von **GameTek** und

Herrn Niki Laber von **NEO Software Productions GmbH**



Speicherprobleme?!?

Allgemeines

Spiele älteren Datums haben leider ein Problem, jedenfalls in der heutigen Zeit. Das hat auch einen Grund: Vor ein paar Jahren (*Es war einmal* ...) wurden Spiele nicht unbedingt für eine CD-ROM geschrieben, und die Programmierertechnik kümmerte sich nicht um solche Kleinigkeiten wie die Nutzung des erweiterten Speicherbereichs. Es konnte sich sowieso niemand viel Speicher leisten, wenn man sich einen Rechner zum Spielen (!) zu Hause hinstellte. Nein, das war nicht in der Steinzeit, sondern noch vor drei bis vier Jahren, in der »Prä-Pentium-Zeit«.

Damit man trotzdem alle Spiele spielen kann, haben wir unser Wissen und die alten Tricks wieder aus der verstaubten Kiste geholt und stellen hier einige Methoden vor, mit denen man seinen Speicher wieder auf Vordermann bringen kann.

Alle Betrachtungen hier werden von der DOS-Ebene aus durchgeführt und beziehen sich auf MS-DOS 6.xx und das DOS-System von Windows 95. Sollten Sie ein anderes Betriebssystem nutzen, dann müssen wir Sie leider auf die entsprechende Sekundärliteratur verweisen.

Sollten Sie Fragen zu den einzelnen Befehlen haben, dann können Sie mit **help** die DOS-Hilfe aufrufen.

Wieviel Speicher ist denn frei?

Dies ist eine ausgezeichnete Frage. Die Antwort erhalten Sie, wenn Sie im DOS folgenden Befehl eingeben:

```
mem /c/p
```

Die Optionen **/c** (ausführliche Angaben) und **/p** (Darstellung seitenweise) sind nicht unbedingt nötig, aber recht nützlich.

Für die meisten Spiele sollten 580 Kbyte, also 593920 Byte Hauptspeicher frei sein. Mehr wären besser, aber das sollte reichen.

Grundregeln

Die *erste Regel* beim Verändern der Dateien *CONFIG.SYS* und *AUTO-EXEC.BAT* ist die wichtigste:

Bevor Sie irgendeine Veränderung vornehmen, machen Sie eine Sicherungskopie!

Die *zweite Regel* dient zur Erleichterung der Arbeit. Wenn Sie den Rechner nur gelegentlich zum Spielen benutzen oder andere wichtige Programme darauf laufen, dann

Fertigen Sie im Zweifelsfall eine Startdiskette an!

Fast alle CMOS-Setups (der Start der Hardware nach dem Einschalten des Rechners) fragen als Standardeinstellung erst das Laufwerk **A:** und dann die entsprechende Festplatte ab. Sollte dies bei Ihnen nicht der Fall sein, wenn Sie mit einer Startdiskette arbeiten, dann ändern Sie die entsprechenden Einstellungen. Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung zur Hardware (speziell der Hauptplatine). Fragen Sie im Zweifelsfall Ihren Händler.

Bleibt noch die *dritte Regel*, die Nerven retten kann:

Lassen Sie niemals ein systemfremdes Programm das System verändern!

Sie wissen nicht, mit welchen Mitteln das geschieht, und wenn der Schaden erst mal angerichtet ist, haben Sie den Ärger. Insbesondere bei älteren Programmen passen oft die Treiber nicht zu den modernen Betriebssystemen, und Sie bringen einen Abend damit zu, alles wieder in den Ursprungszustand zu versetzen.

Erstellen einer »Bootdiskette«

1. Legen Sie die zu formatierende Diskette in das betreffende Laufwerk ein.
2. Geben Sie den Befehl **format x: /S** ein, wobei x: für das Laufwerk steht, in dem sich die zu formatierende Diskette befindet. Die Option **/S** macht die Diskette »bootfähig«. Sollten Sie diese Option vergessen, dann wird der Rechner nicht von der Diskette starten. Wiederholen Sie in diesem Fall den Vorgang wieder ...

3. Folgen Sie den Anweisungen des Programms. Es ist vielleicht keine schlechte Idee, der Diskette einen Namen zu geben (den Sie auch auf die Außenseite schreiben sollten ...), z.B. »Game_boot«.
4. Kopieren Sie die Dateien *CONFIG.SYS* und *AUTOEXEC.BAT* auf die Diskette mit Hilfe der folgenden Befehle:

```
copy c:\config.sys x:\
```

und

```
copy c:\autoexec.bat x:\
```

Dann müssen Sie nur noch die beiden Dateien modifizieren, und es kann losgehen.

Programme

Es gibt eine ganze Reihe von Hilfsprogrammen, die für mehr freien Speicher sorgen, indem sie den vorhandenen Speicher neu verteilen. Der bekannteste Vertreter dieser Art ist »MemMaker«, der in MS-DOS ab Version 6 integriert ist. Rufen Sie dazu einfach von der DOS-Ebene das Programm mit dem Befehl **memmaker** auf.

Entfernen Sie später von Hand alle Speicheradressen in den beiden Dateien. In dem Beispiel

LH 1278, 16148 usw.

also die beiden Zahlen, da dies zu Überschneidungen mit dem Speicherbedarf anderer Programme führen kann (das schert die Speicherorganisatoren nämlich nicht ...).

Wenn Sie jetzt genug Speicher gewonnen haben, ist alles klar, wenn nicht, dann sollten wir jetzt ans Eingemachte gehen. Dazu betrachten wir am besten ein konkretes Beispiel.

Tuning am Beispiel

Beginnen wir am besten mit der *CONFIG.SYS*-Datei:

Die *CONFIG.SYS*-Datei

Hier eine »getunte« *CONFIG.SYS*-Datei. Wir haben Erläuterungen nach jeder Zeile eingefügt. Dazu benutzen wir den Befehl **rem**, der hier (und in der Datei) einen Kommentar kennzeichnet, d.h., die in der Zeile folgenden Anweisungen werden ignoriert.

```

REM DEVICE=C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE /DOUBLE_BUFFER
rem Das Programm Smartdrv stört die Leistung einiger Spiele,
rem deswegen haben wir es aus dem Ablauf entfernt.
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
rem Der Treiber himem.sys ermöglicht die Nutzung des erweiterten
rem Speichers für das Betriebssystem
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN /auto
rem Der Treiber emm386 ermöglicht die Nutzung des erweiterten
rem Speichers durch andere Programme, wie hier die Spiele. Die
rem Option Highscan ermöglicht dem Rechner die verstärkte Durch-
rem suchung des Bereichs. Die Option /auto aktiviert den Treiber
rem nur, wenn er später benötigt wird.
BUFFERS=20,0
FILES=30
rem Bei diesen beiden Befehlen handelt es sich um »Reservierungen«
rem für Verwaltungsplatz
DOS=UMB
rem DOS verwaltet nun den erhöhten Speicherbereich, der von
rem EMM386 zur Verfügung gestellt wird.
LASTDRIVE=E
rem Hier geben Sie an, wie viele Laufwerke Sie in Ihrem Rechner
rem betreiben. Jede überhöhte Angabe kostet unnötigen Speicherplatz.
FCBS=4,0
rem Hier wird festgelegt, wie viele Dateispeicherblöcke das
rem System gleichzeitig verwalten soll. Wenn Sie Probleme mit
rem dem Speicher haben, dann können Sie diese Zeile auch
rem löschen, um wieder ein bißchen Platz zu erhalten.
DOS=HIGH
rem DOS versucht nun Teile von sich selbst in den hohen Speicher-
rem bereich zu laden, um »unten« etwas Platz zu schaffen
COUNTRY=049,,C:\DOS\COUNTRY.SYS
rem Hier handelt es sich um den Treiber für die deutsche Tastatur.
rem Mehr ist nicht nötig, auch wenn Ihnen Ihr System etwas anderes
rem erzählen will ...
DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS
rem Hier wird der Maustreiber geladen. Die Maustreiber mit der
rem Endung .SYS sind in der Regel kleiner, als die mit der
rem Endung .EXE, die in der Autoexec.bat aufgerufen werden.
rem Verwenden Sie also lieber diese Treiberart.
DEVICEHIGH=C:\DEV\FDCD.SYS /D:MSCD000
rem Dies ist der Gerätetreiber für das CD-ROM. Das sieht bei
rem jedem Rechner etwas anders aus. Die Anpassung an das System
rem erfolgt in der Autoexec.bat

```

Nach dieser fast schon luxuriösen *CONFIG.SYS* nun noch das Modell »Sparta«, in dem nun wirklich kein Luxus mehr zu finden ist:

```
DEVICE=a:\HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF
rem Siehe oben, nur daß hier der Test des erweiterten Speichers
rem abgeschaltet wurde (bei 32 MB RAM dauert das ewig)
DEVICE=a:\EMM386.EXE RAM AUTO
DOS=HIGH,UMB
rem Es ist egal ob man die beiden Befehle wie oben in zwei Zei-
rem len schreibt oder hintereinander,
DEVICEHIGH=a:\cd\NEC_IDE.SYS /D:MSCD001 /P:170 /I:15 /V /N:1 /M:S
rem Dies ist der Gerätetreiber für das CD-ROM. Das sieht bei
rem jedem Rechner etwas anders aus. Die Anpassung an das
rem System erfolgt in der Autoexec.bat
DEVICEC=a:\gkb.sys
rem gkb.sys ist ein unglaublich kleiner und ausgereifter Tasta-
rem turtreiber, der nur etwa 400 Byte Speicher belegt (deutlich
rem weniger als country.sys)
lastdrive=h
Files=30
Buffers=20
rem Die letzten drei Zeilen sind identisch zur ersten config.sys
```

Die AUTOEXEC.BAT-Datei

Der nächste Schritt ist die Modifikation der AUTOEXEC.BAT. Dies geschieht nach demselben Muster.

```
@ECHO OFF
rem ECHO OFF schaltet alle weiteren Meldungen der Stapeldatei
rem (englisch: batchfile, daher die Endung .bat) ab. Der
rem »Klammeraffe« schaltet auch diese Meldung selbst ab
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
SET SOUND=C:\MMPRO
rem Hier wird die Soundkarte konfiguriert und eingestellt. Lassen
rem Sie das von der machen, sonst könnte es Probleme geben
PROMPT $p$g
rem Wie soll der Zeilenanfang jeder DOS-Oberfläche aussehen?
SET PATH=C:\DOS;D:\WINDOWS;C:\MOUSE;D:\MACH64
rem Pfade, in denen wichtige Treiber stehen
SET LMOUSE=C:\MOUSE
rem Eine spezielle Anpassung der Maus am Beispielrechner, kann
rem bei anderen Mäusen unnötig sein.
SET TEMP=C:\DOS\TEMP
rem In diesem Verzeichnis werden kurzzeitige, also temporäre
```

```

rem Dateien zwischengespeichert
LH C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
rem Der zweite Teil des Tastaturtreibers, damit man »Z« statt
rem »Y« erhält
LH C:\BIN\MSCDEX /D:MSCD000 /L:E
rem Nun wird das CD-ROM als Laufwerk E: initialisiert
LH doskey
rem Wieder ein unnötiges Beispiel der Faulheit des Users. Doskey
rem ist nicht nötig und verbraucht eigentlich nur Platz ...

```

Auch hier wieder unser Modell für Puristen:

```

@ECHO OFF
PROMPT $p$g
SET PATH=c:\;C:\DOS;c:\windows;c:\windows\command;C:\DOS\BAT
SET TEMP=C:\DOS\tmp
SET BLASTER=A220 I05 D1 T1
rem hier wieder die Einrichtung der Soundblaster-Karte
c:\dos\cd\mscdex.exe /d:mscd001 /m:10
rem der zweite Teil des CD-ROM-Treibers
lh a:\mouse\mouse.com
rem der Maustreiber (lh sorgt dafür, daß er in den oberen
rem Speicherbereich geladen wird.)

```

Wenn nichts mehr hilft ...

Sind Sie Besitzer eines Modems, dann können Sie im WWW neue Treiber »jagen«. Zum Teil können Sie da tolle Entdeckungen machen.

Die Beispiel-Dateien (ganz leicht modifiziert, damit Sie nur noch die Treiber einfügen müssen) finden Sie auch online und zwar im WWW beim Markt&Technik-Server (unter <http://mut.baumm.de/>) oder im **Markt&Technik-Forum** von CompuServe (**GO GERMUT**).

Achtung: Zum Zeitpunkt der Drucklegung war noch nicht geklärt, ob die Dateien ins WWW gestellt werden können. Bitte nicht enttäuscht sein, wenn es nicht klappt. Ins M&T-Forum von CompuServe kommen Sie auf jeden Fall!

Können oder wollen Sie nicht ins Netz, dann finden Sie in Ihrer Nähe bestimmt einen Computerclub oder einen anderen Treff, bei dem man weiterhelfen kann.

Acrobat Reader für DOS und Windows

Handbücher für über 40 Spiele beizulegen, ist zugegebenermaßen etwas unpraktisch. Denken Sie an die Druckkosten und das Gewicht, das die Packung dann bekommen würde. Aus diesem Grund wurden die Handbücher auf CD-ROM gebannt. Damit Sie sich die Texte ansehen und ausdrucken können, ist im Paket der *Acrobat Reader 2.0* von *Adobe* beigelegt. Mit diesem können Sie die Handbücher und andere Dateien im *.PDF*-Format ansehen und ausdrucken.

Leider hat der Reader ein oder zwei kleinere Schwächen. Die erste ist systembedingt. Nicht immer war es *TopWare* möglich, die Handbücher in elektronischer Form zu bekommen, also mußten die Texte eingescannt werden, worunter allerdings die Qualität leidet. Sie werden es merken, wenn Sie einen Teil der Handbücher ausdrucken. Besonders Nadel-drucker haben mit der schlechten Qualität ihre Probleme, da jede Seite als Grafik (Bild) ausgedruckt wird und dies sowieso die schwache Seite dieser Drucker ist.

Die zweite Schwäche ist viel unangenehmer: Die DOS-Version des Acrobat Readers funktioniert mit einigen Grafikkarten nicht. Punkt. Sollten Sie also nur wirre Zeichen auf dem Bildschirm sehen, dann können Sie sämtliche Schuld auf andere schieben. Vergessen Sie die Wutanfälle, unter denen Sie vielleicht zu leiden hatten. Aber die Windows-Funktion arbeitet einwandfrei und fehlerlos.

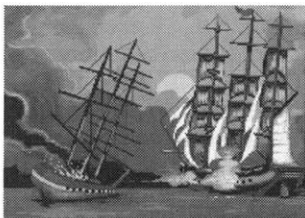
Folgen Sie der Installationsanweisung in der Beilage des Spiels, und es dürfte keine Probleme geben.

Sie brauchen nicht jedesmal die Anleitung auszudrucken, aber den einen oder anderen Blick sollten Sie schon einmal riskieren.

1869

Inhalt

Willkommen auf hoher See im aufziehenden Zeitalter der Dampfschiffe, der letzten Epoche der großen Segelschiffe, der Clipper. Sie sind ein junger Unternehmer und Reeder, der auszieht, die Weltmeere zu »erobern« (mit Geld und Gütern, nicht mit der schwarzen Flagge). Stechen Sie in See, und lassen Sie Ihre Teeclipper aus Indien und China sowie die Kohledampfer aus Kapstadt auf abenteuerliche Fahrt in Länder aufbrechen, die kaum ein Europäer je zuvor gesehen hat ...



Installation

Das Programm ist sehr gutmütig und bereitet unserer Musterkonfiguration keine Schwierigkeiten. Wir können diesen Punkt hiermit also sehr schnell abhandeln.

Die ersten Fahrten

Es gibt im eigentlichen Sinne zwei Startvarianten: die riskante und die einigermaßen sichere. Welche Sie wählen, hängt allein von Ihnen ab, wir stellen einfach beide vor.

Risiko

Ersteigern Sie ein Schiff in London, heuern Sie die entsprechende Besatzung an, und schicken Sie es leer nach Hamburg, wo Sie den Kahn mit soviel Waffen wie möglich beladen. Speichern Sie ab, und fahren Sie als nächstes in Richtung Krimhalbinsel (Odessa). Dort herrscht gerade Krieg, also lassen Sie sich unterwegs nicht von der Britischen Marine erwischen. Stellen Sie die Kapitänsorder auf hart, und versprechen Sie der Mannschaft eine Prämie, damit man über etwaige



Probleme hinwegsieht. Kommen Sie durch, können Sie einen satten Gewinn verbuchen, wenn nicht, haben Sie leider verloren (mit Waffen handeln ... schämen Sie sich!). Laden Sie also neu, um es erneut zu versuchen. Die Chancen stehen etwa 50:50.



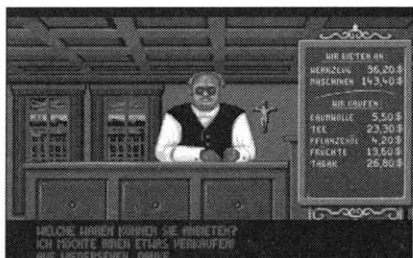
Sicher

Der Start erfolgt wieder in London. Von hier aus geht es dann mit Maschinen nach Barcelona. Dort verkaufen Sie, was machbar ist, bevor Sie mit Wein nach Kapstadt absegeln. Wählen Sie die Route über den Navigationspunkt Brasilien (wegen der Strömung), und bringen Sie von dort Kohle nach Le Havre. Hat man genug Geld für ein Dampfschiff verdient, kann man es in Kapstadt stationieren, wo man eine Filiale baut, und Australien und Indien damit ansteuern. Als Waren aus Europa sollte man Wein besorgen (Le Havre), den man in Kapstadt zwischenlagert.

Allgemeine Tips

Wenige schnelle Schiffe sind in der Regel besser als viele langsame. Rüsten Sie Ihre Flotte nach Möglichkeit immer mit den neuesten Modellen aus, und verschrotten Sie die alten. Es gibt einen netten Bug: Sie verkaufen einen Seelenverkäufer und kaufen ihn drei Tage später repariert wieder zurück. Der Preis ist geringer als eine Reparatur ...

Meiden Sie gerade zu Beginn die leichtverderblichen Waren, denn Sie müssen auf den langsamen Schiffen mit einem großen Verlust rechnen.



Wein ist für den Beginn die vielleicht sicherste Ware, denn er ist billig, lässt sich leicht transportieren und ohne Schwierigkeiten verkaufen.

Achten Sie bei einer größeren Flotte immer darauf, daß auch wirklich alle Schiffe unterwegs sind und nicht eines »vergessen« wird, weil es zeitgleich mit einem anderen in einem Hafen ankam.

Nutzen Sie die Stömungen und die Passatwinde aus, denn dann verkürzen sich die Fahrzeiten zum Teil erheblich.

Denken Sie an die Steuer, also verkaufen Sie Schiffe vor dem 31.12., und kaufen Sie erst im neuen Jahr.



Die Preisliste

Da jeder sein eigener Chef ist, folgt hier nun eine Preisliste, die eigentlich stimmen sollte, aber wer kann in diesen unsicheren Zeiten (1869) schon etwas garantieren?

Europakarte

Amsterdam:

Bietet:	Textilien:	12,90\$				
Kauft:	Kaffee:	19,80\$	Wolle:	5,10\$	Pflanzenöl:	4,40\$
	Zucker:	13,60\$	Elfenbein:	71,00\$	Kakao:	21,00\$

Barcelona:

Bietet: Wein:	3,40\$	Werkzeug:	93,80\$
Kauft: Baumwolle:	5,30\$	Maschinen:	153,30\$
Gewürz:	24,30\$	Edelholz:	13,50\$

Hamburg:

Bietet: Waffen:	69,60\$	Werkzeug:	95,60\$		
Kauft: Kautschuk:	21,30\$	Gewürze:	24,70\$	Edelholz:	14,40\$
Seide:	12,50\$	Wein:	4,10\$	Salpeter:	28,00\$

Le Havre (Werft):

Bietet: Wein:	3,50\$	Textilien:	13,30\$		
Kauft: Kohle:	9,60\$	Seide:	12,40\$	Baumwolle:	5,40\$

Lissabon:

Bietet: Wein:	3,40\$				
Kauft: Pflanzenöl:	4,40\$	Zucker:	13,20\$	Kaffee:	19,00\$

Liverpool (Werft):

Bietet: Maschinen:	145,20\$	Textilien:	13,20\$		
Kauft: Baumwolle:	5,40\$	Tee:	22,90\$	Elfenbein:	69,80\$
Edelholz:	14,20\$	Wein:	4,00\$		

London (Werft):

Bietet: Werkzeug:	96,20\$	Maschinen:	143,40\$		
Kauft: Baumwolle:	5,50\$	Tee:	23,30\$	Pflanzenöl:	4,20\$
Früchte:	19,60\$	Tabak:	26,80\$		

Odessa:				
Bietet:	Pflanzenöl:	3,20\$	Kohle:	6,30\$
Kauft:	Baumwolle:	5,40\$	Gewürz:	26,50\$
	Tee:	24,00\$	Edelholz:	14,70\$
Zucker:				
15,10\$				
Port Said:				
Bietet:	Baumwolle:	4,80\$		
Kauft:	Waffen:	79,50\$	Werkzeug:	99,30\$
Triest:				
Bietet:	Textilien:	12,90\$	Werkzeug:	94,20\$
Kauft:	Kakao:	21,50\$	Tabak:	28,50\$
Früchte:				
17,50\$				
Tunis:				
Bietet:	Früchte:	16,10\$		
Kauft:	Waffen:	79,50\$	Werkzeug:	99,30\$

Amerikakarte

Arica:				
Bietet:	Salpeter:	17,00\$		
Kauft:	Textilien:	16,90\$		
Cayenne:				
Bietet:	Edelholz:	9,50\$		
Kauft:	Werkzeug:	111,70\$		
Habana:				
Bietet:	Zucker:	10,30\$		
Kauft:	Edelholz:	12,50\$	Werkzeug:	113,10\$
Los Angeles (Werft):				
Bietet:	Werkzeug:	95,10\$	Textilien:	13,40\$
Kauft:	Baumwolle:	5,40\$	Wolle:	5,70\$
	Seide:	11,30\$	Tabak:	29,80\$
Edelholz:				
14,50\$				
Gewürze:				
25,70\$				
New Orleans:				
Bietet:	Textilien:	12,70\$		
Kauft:	Seide:	12,30\$	Maschinen:	153,90\$
New York (Werft):				
Bietet:	Waffen:	69,00\$	Maschinen:	144,20\$
Kauft:	Edelholz:	13,50\$	Kautschuk:	22,20\$
	Seide:	12,40\$	Kohle:	9,80\$
Salpeter:				
26,00\$				
Puerto Bello:				
Bietet:	Kaffee:	14,40\$		
Kauft:	Textilien:	15,70\$		
Rio de Janeiro:				
Bietet:	Kakao:	13,50\$	Kohle:	5,50\$
Kauft:	Maschinen:	160,10\$	Werkzeug:	11,70\$

San Franzisko:

Bietet:	Maschinen:	142,10\$	Werkzeug:	94,20\$		
Kauft:	Wein:	6,20\$	Früchte:	19,50\$	Kaffee:	12,50\$
	Tabak:	29,80\$	Kohle:	10,10\$	Zucker:	21,40\$

Savannah (Werft):

Bietet:	Tabak:	23,10\$	Baumwolle:	4,60\$
Kauft:	Maschinen:		Elfenbein:	

Afrikakarte**Aden:**

Bietet:	Kaffee:	8,50\$		
Kauft:	Waffen:	117,60\$	Wein:	6,30\$

Akkra:

Bietet:	Edelholz:	10,00\$	Elfenbein:	60,50\$
Kauft:	Werkzeug:	111,30\$	Waffen:	84,00\$

Lagos:

Bietet:	Kohle:	5,10\$
Kauft:	Werkzeug:	123,20\$

Luanda:

Bietet:	Kautschuk:	17,30\$	Edelholz:	9,30\$
Kauft:	Textilien:	15,70\$		

Kapstadt (Werft):

Bietet:	Kohle:	4,20\$	Zucker:	12,00\$		
Kauft:	Maschinen:	165,20\$	Textilien:	15,90\$	Tee:	16,50\$
	Tabak:	19,20\$	Wein:	4,80\$		

Moçambique:

Bietet:	Gewürze:	14,20\$	Elfenbein:	61,00\$
Kauft:	Werkzeug:	127,00\$	Wein:	6,30\$

Tanga:

Bietet:	Pflanzenöl:	2,40\$		
Kauft:	Werkzeug:	127,00\$	Waffen:	116,40\$

Asienkarte

Bombay (Werft):

Bietet: Baumwolle:	3,70\$				
Kauft: Werkzeug:	123,20\$	Maschinen:	168,10\$	Textilien:	17,80\$

Diu:

Bietet: Tabak:	13,50\$				
Kauft: Baumwolle:	3,60\$	Textilien:	17,80\$		

Colombo:

Bietet: Kautschuk:	11,30\$				
Kauft: Werkzeug:	123,20\$				

Macao (Werft):

Bietet: Seide:	9,30\$				
Kauft: Maschinen:	163,10\$	Textilien:	16,50\$	Wein:	7,40\$

Mandao:

Bietet: Gewürz:	13,50\$	Salpeter:	15,50\$		
Kauft: Werkzeug:	120,90\$				

Melbourne:

Bietet: Maschinen:	142,10\$	Textilien:	13,00\$		
Kauft: Kautschuk:	15,70\$	Wein:	7,30\$	Elfenbein:	68,80\$
Früchte:	24,10\$				

Perth:

Bietet: Kohle:	6,60\$				
Kauft: Werkzeug:	138,20\$	Textilien:	14,40\$		

Rangoon:

Bietet: Baumwolle:	3,70\$	Edelholz:	9,30\$		
Kauft: Textilien:	15,70\$				

Shanghai:

Bietet: Kohle:	4,20\$				
Kauft: Werkzeug:	131,10\$	Maschinen:	167,80\$	Textilien:	16,50\$

Sidney (Werft):

Bietet: Wolle:	3,10\$	Zucker:	12,20\$		
Kauft: Tee:	15,40\$	Edelholz:	10,10\$	Früchte:	24,10\$

Singapore:

Bietet: Kautschuk:	11,30\$	Kaffee:	13,90\$		
Kauft: Textilien:	16,80\$	Werkzeug:	120,90\$		

Für Ihre Notizen

Alone in the Dark 2

1994 war Alone in the Dark Teil 2 eines der aufsehenerregendsten Adventures seiner Zeit. State of the Art-Polygongrafik, knifflige Puzzles und knallharte Actionsequenzen wurden in einem Spiel vereint.

Um Ihnen die muntere Zombie- und Piratenjagd etwas einfacher zu machen, haben wir für Sie eine Komplettlösung zusammengestellt, mit deren Hilfe das Spiel »fast« keine Probleme mehr bereiten sollte.

Allgemeine Hinweise

Die kniffligsten Momente bei Alone in the Dark sind die Kampfszenen. Hier kann schon ein unvorsichtiger Augenblick oder eine fehlende Kugel das Aus für Ihren Helden bedeuten. Daher gilt die eiserne Regel: »Zu oft speichern gibt es nicht!«

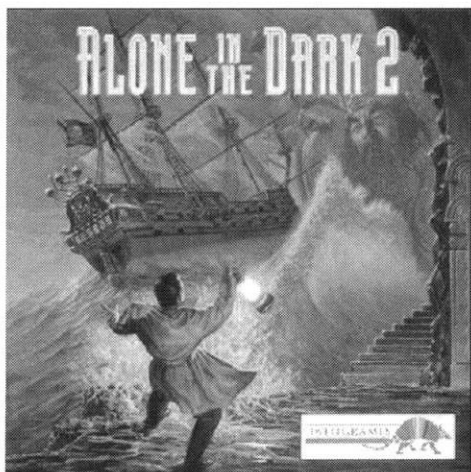
Speziell zu Beginn gilt außerdem: Vernichten Sie einzelne und/oder unbewaffnete Gegner mit Ihren Fäusten oder einem Schwert, und heben Sie sich die Munition für die schwierigen Gegner auf!

Wichtiger als man glauben möchte, ist auch die Positionierung Ihrer Spielfigur. Wenn etwas nicht so klappt, wie in der Lösung beschrieben, dann kann es daran liegen, daß Sie einfach etwas zu weit rechts, links, vorne oder hinten stehen. Korrigieren Sie Ihre Position, und versuchen Sie es erneut.

Lösung

Wie alles beginnt

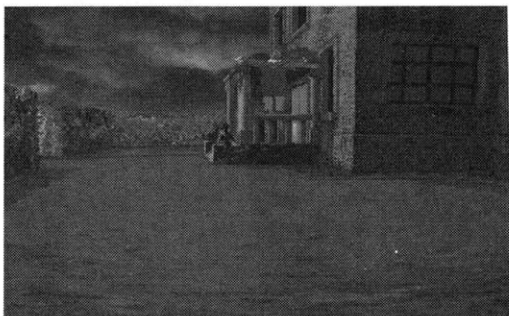
Nach dem Intro stehen Sie im Garten, über einem bewußtlosen Zombie, der binnen weniger Sekunden wieder aufwacht. Beseitigen Sie ihn mit ein



paar Schlägen oder Tritten. Sie finden: Thompson Maschin-pistole und Munition.

Auf dem Weg zum Haus begegnen Sie zwei weiteren Geg-nern!

Gehen Sie nicht zum Haus, sondern unter-suchen Sie die Löwenstatue am Rand des Labyrinths. Sie finden: einen Eingang unter der Statue.



Es geht abwärts!

Unten angekommen, kommt bereits der erste Gegner von rechts. Sie fin-den: ein Foto.

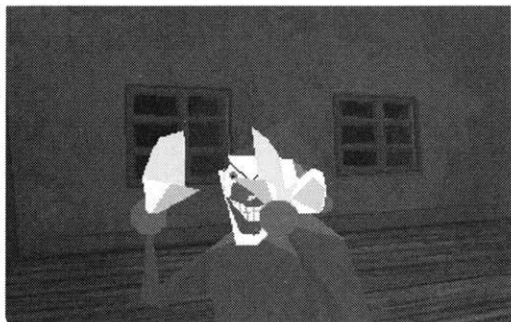
Gehen Sie die erste Abzweigung nach unten, wo sie dem nächsten Zom-bie begegnen. Sie finden: Seil, Spielkarte ...

Gehen Sie den Gang zurück und im Hauptgang geradeaus, bis Sie zur Kreuzung gelangen.

Begeben Sie sich nach oben, um einen weiteren Gegner zu beseitigen.

Gehen Sie weiter nach unten links, wo Sie auf den nächsten Gegner tref-fen. Sie finden ein Buch.

Gehen Sie geradeaus und dann rechts. Sie finden einen Haken. Achtung: Berühren Sie keine andere Karte als die Karo-Karte, sonst sterben Sie auf der Stelle. Besiegen Sie zwei weitere Gegner.



Benutzen Sie den Haken, er wird auto-matisch mit dem Seil verknötet.

Im Gewölbe müssen Sie den nächsten Gegner besiegen. Schieben Sie dann die Kiste etwas nach vorne. Sie finden eine Spielkarte und ein Notizbuch.

Benutzen Sie die Karte auf den Altar am hinteren Bildrand. Es erscheint ein Gespenst, das Sie KO schlagen müssen. Sie finden einen Säbel.

Klettern Sie die Stufen hinauf zum Heckenlabyrinth.

Wieder im Labyrinth

Gehen Sie nach links um die Ecke, dann den ersten Gang wieder links, um die Ecke und geradeaus, bis Sie an einem Busch mit einem Ge-



sicht vorbeikommen. Gehen Sie nach dem Busch den ersten Gang links. Hier begegnen Sie dem nächsten Gegner (ein Jäger). Die Äste besiegt man am besten mit dem Säbel.

Um zum Ausgang zu gelangen, müssen Sie erneut um die Ecke

gehen, aber Vorsicht, hier wartet schon der nächste Gegner. Sie finden: Papier und Energietrank.

Stellen Sie sich genau vor die Statue. Benutzen Sie den Haken am Seil, und der Durchgang wird geöffnet.

Im Keller

Sie finden: ein Fünf-Cents-Stück, eine Papiertüte, eine Kurbel.

Gehen Sie zu dem Toten. Sie finden: ein Buch, einen Pfeifenreiniger.

Stellen Sie sich vor die Tür, und benutzen Sie zuerst das Stück Zeitung und dann den Pfeifenreiniger. Sie finden einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel können Sie die Tür öffnen.

Im nächsten Raum wartet ein Gegner auf Sie, den Sie den Abhang hinunterstoßen können. Sie finden eine Schrotflinte.

Gehen Sie zur Standuhr, und stellen Sie sich seitlich davon hin (Achtung: Positionierung!). Benutzen Sie die Kurbel, gehen Sie durch die geöffnete Tür, und benutzen Sie den Aufzug.

Beseitigen Sie den nächsten Gegner. Sie finden einen Haken.

Öffnen Sie die weiße Tür, und betreten Sie den Raum. Sie finden ein Schneidebrett (Ersatzwaffe).

Öffnen Sie die nächste weiße Tür, und besiegen Sie zwei Gegner.

Schlagen Sie so oft auf die einzelnen Spielkartenblöcke, bis diese alle Karo zeigen. Jetzt öffnet sich die nächste Tür, hinter der ein weiterer Gegner erscheint.

Betreten Sie den Raum mit dem Spielautomaten, und benutzen Sie das Fünf-Cents-Stück. Sie finden zwei Jetons. In den Regalen finden Sie eine Flasche Whiskey und mehrere Bücher mit Informationen (Lesen!!!).

Beim Verlassen des Raumes treffen Sie auf den nächsten Gegner. Sie finden ein Weihnachtsmann-Kostüm (Zweck: keiner).

Im Hauptraum können Sie jetzt wieder die Treppe nach oben nehmen.

Im Haus

Besiegen Sie die Gegner, die im Haus auf Sie warten.

Achtung! Das Schwert der Steinstatue verfolgt und tötet Sie, wenn Sie zu nahe an ihr vorbeilaufen. Geben Sie dem Schwert ein Ersatzziel.

Finden Sie den Koch, der zwischen Küche und Treppe hin und her läuft. Gehen Sie nahe an der Statue vorbei, und stellen Sie sich dann schnell vor den Koch. Kurz bevor das Schwert Sie erreicht hat, treten Sie schnell

auf die Seite und überlassen dem Koch das Schwert ...

Gehen Sie in die Küche, wo Sie die restlichen Gegner beseitigen und das Gift und den Wein mitnehmen.

Benutzen Sie das Gift, um den Wein zu vergiften. Gehen Sie

durch den Hinterausgang in das Zimmer mit dem Weihnachtsbaum. Nehmen Sie vom Baum die Billardkugel, und verlassen Sie das Zimmer durch die nächste Tür.

Von der Halle aus gehen Sie über die Treppe in den ersten Stock.

1. Stock

Hier treffen Sie gleich auf einen Gegner. Öffnen Sie danach die Tür, und gehen Sie den Gang nach rechts hinunter. Öffnen Sie die erste Tür auf der linken Seite.

Auch hier wartet ein Gegner. Sie finden einen Stockdegen.





Wenden Sie die Billardkugel auf die Maschine an, die im Raum steht. Das Bücherregal schwingt zur Seite und legt eine Tür frei. Sie finden einen Derringer Pistole.

Verlassen Sie den Raum, und betreten Sie das Zimmer am Ende des Flurs.

Die Arme besiegen Sie im Fechtduell mit dem Stockdegen. Sie finden ein zeretztes Papier. Verlassen Sie den ersten Stock über die Treppe zum Erdgeschoß.

Gegenüber der Statue mit dem unfreundlichen Schwert befindet sich eine verriegelte Tür. Stellen Sie den vergifteten Wein vor die Tür (Achtung: Positionierung). Der Wein verschwindet, und kurz darauf kommen einige Zombies durch die Tür, die aber schnell ein Opfer des Gifts werden.

Die Tür ist nun offen.

Gehen Sie zur Jukebox, und wenden Sie die beiden Jetons auf sie an.

Am anderen Ende des Raums öffnet sich nun eine Tür. Vor der Jukebox finden Sie noch eine Dublone.

Im nächsten Raum finden Sie eine kugelsichere Weste. In der Halle nehmen Sie die Krone von der Statue.

Gehen Sie zurück in den ersten Stock, und betreten Sie wieder das Zimmer am Ende des Ganges. Wenden Sie die Krone auf den Kopf der Statue an, die in der Ecke steht.

Gehen Sie jetzt durch die Tür in der Nische. Sie finden dort ein Amulet, mit dem Sie unters Dach gelangen.

Unterm Dach

Sie finden eine Nachricht. Lesen Sie sie, bevor Sie den Raum verlassen.

Zwei Gegner warten auf Sie. Sie finden eine Granate und einen Schlüssel.

Gehen Sie durch den Torbogen in der Mitte des Raumes, und wenden Sie die Dublone auf die Spielzeugkiste an. Sie finden eine Quaste.

Verlassen Sie den Raum, und öffnen Sie die nächste Tür.

Stellen Sie sich jetzt schnell vor den Durchgang zum Schlangenraum, und werfen Sie die Quaste hinein. Der Clown-Gegner wird ihr folgen und von den Schlangen beseitigt werden.

Durchqueren Sie selbst das Zimmer (ohne von den Schlangen gefressen zu werden), und klettern Sie in den Kamin.

Wieder im Erdgeschoß, gehen Sie gleich in den ersten Stock zurück. Betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite.

Mit dem Schlüssel aus dem Dachgeschoß öffnen Sie jetzt die Tür am Ende des Raumes.

Nachdem Ihre Figur gefangen wurde, warten Sie, bis Ihr Bewacher gegangen ist, und benutzen den Haken mit der Tür, um zu entkommen.

Verlassen Sie den Raum, gehen Sie ins Erdgeschoß zurück, und versuchen Sie, das Haus durch die Vordertür zu verlassen.

Jetzt werden Sie gefangen genommen und auf ein Schiff entführt.

Auf dem Schiff

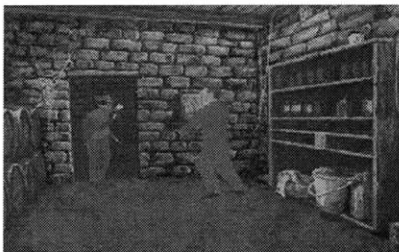
Nachdem Ihre Figur jetzt gefangen ist, steuern Sie nun das kleine Mädchen. (Sie kann sich gut verstecken, aber keine Waffen benutzen und keine großen Türen öffnen!)

Stellen Sie sich direkt vor das Holzgitter, und verschieben Sie es. Klettern Sie durch das Loch, und nehmen Sie im nächsten Raum das Sandwich, den Beutel mit Körnern und den Pfefferstreuer mit.

Die Körner wenden Sie auf den Papagei an, um einen Hinweis zu erhalten.

Verlassen Sie den Raum, und halten Sie sich links. Achten Sie darauf, daß Sie nicht von einem Piraten gefangen werden, sonst ist das Spiel beendet!

Sie gelangen in einen Raum mit einer kleinen Nische, in der Sie sich verstecken müssen. Sobald der Pirat den Raum betritt, verlassen Sie die Nische, um vor dem Piraten wegzurennen. Wenn Sie schnell genug sind, schaffen Sie es, die zweite Sprossenleiter nach oben zu klettern.



Sie kommen in ein Zwischendeck, in dem Sie kurz ausruhen können, bevor Sie noch ein Deck höher klettern.

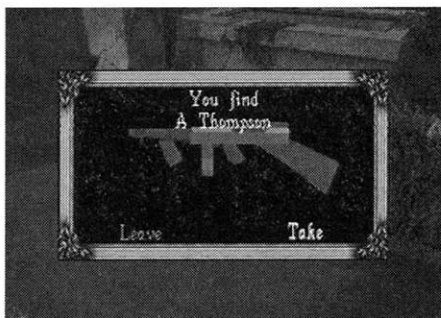
Hier müssen Sie sich in folgender Reihenfolge vorarbeiten, um nicht entdeckt und gefangen zu werden. Zuerst verstecken Sie sich hinter dem musizierenden Piraten, dann geht es weiter zur linken Kiste, dann zum

Faß rechts und schließlich zur Luke beim Faß. Hier finden Sie auch ein Sturmfeuerzeug.

Rutschen Sie am Seil an der Luke hinunter, öffnen Sie unten die kleine Kiste, und nehmen Sie die Kanone (eigentlich mehr ein Kanönchen) heraus.

Plazieren Sie die Kanone (sie wird automatisch richtig ausgerichtet), und benutzen Sie dann den Pfefferstreuer auf die Kanone, um sie zu laden.

Gehen Sie jetzt zur anderen Seite des Bettes, und suchen Sie dort, bis Sie einen Kapitänsstab entdecken. Nehmen Sie noch die Vase vom Regal, und gehen Sie zur Kanone zurück. Dort stellen Sie sich neben die Kanone und werfen die Vase.



Kurz darauf kommt ein Pirat herein. Jetzt müssen Sie schnell das Feuerzeug auf die Lunte der Kanone anwenden, und schon ist der Pirat außer Gefecht gesetzt. Beim Hinausgehen können Sie noch schnell die Glocke und den Hühnerfuß vom Tisch mitnehmen.

In der Küche müssen Sie in den Küchenlift mit der blauen Tür klettern. Klingeln Sie dazu mit der eben mitgenommenen Glocke, und der Aufzug öffnet sich. Klettern Sie jetzt schnell hinein, und Sie landen wieder sicher im Haus (mit einem neuen Schlüssel, den Sie automatisch einstecken).

Schon wieder im Haus ...

Öffnen Sie das kleine Schränkchen jetzt mit dem neuen Schlüssel, und nehmen Sie die Melasse und den Eiswürfelbehälter heraus.

Verlassen Sie die Küche, und warten Sie in der Halle, bis ein Zombie auf Sie zukommt. Benutzen Sie nun den Eisbehälter, damit der Gegner auf dem Eiswürfel ausrutscht (Position des Eiswürfels merken, Sie müssen später den gleichen Stunt nochmals durchführen!).

Gehen Sie jetzt die Treppe nach oben, und gießen Sie vor dem Gang rechts die Melasse aus. Damit schalten Sie nämlich gleich den nächsten Gegner aus, der an der Melasse kleben bleibt.

Jetzt gehen Sie ins Billard-Zimmer, wo Sie aus dem Billard-Tisch einen Jeton mitnehmen können. Nun geht es weiter ins Hinterzimmer, wo Sie

gegenüber des großen Stuhls den Kapitänsstab benutzen, um ein Buch und einen Schlüssel zu bekommen.

Wieder im Gang, halten Sie sich etwas links und benutzen in der Nische mit der auffälligen Bodenplatte erneut den Kapitänsstab, um sanft nach unten zu schweben.

Gehen Sie zur Küche, und stellen Sie sich hinter den Eiswürfel, den Sie vorher auf den Boden geworfen haben. (Hoffentlich erinnern Sie sich noch an die Position. Wenn nicht, naja, ich hatte Sie gewarnt!) Kurz darauf kommt ein neuer Gegner, der aber auch wieder auf dem Eis ausrutscht. Jetzt können Sie in aller Ruhe zurück in die Küche stapfen und dort durch Läuten der Glocke den Küchenaufzug wieder rufen.

... und wieder im Piratenschiff

Jetzt ist Ihre kleine Freundin an der Reihe, erwischt zu werden, aber Sie können ja Gott sei Dank nun unseren Großen wieder steuern.

Versuchen Sie, an den Schlüssel zu kommen, der in Ihrer Nähe liegt. Benutzen Sie ihn, um sich zu befreien, und schlagen Sie dann den Piraten nieder. Nehmen Sie sein Schwert mit, bevor Sie die Kabine verlassen. Die nächsten Gegner müssen Sie wie üblich beseitigen, um von einem der Jungs ein Stück Lunte mitnehmen zu können. Im Raum gegenüber finden Sie auf dem Tisch noch eine Zange, einen Schlüssel und einen Schürhaken am Kamin, die nur auf Sie gewartet haben.

Wieder im Gang können Sie mit dem Schlüssel die nächste Tür auf der linken Seite öffnen. Der nächste Gegner hat ein Fäßchen Schießpulver bei sich, das Sie ihm allerdings gewaltsam abnehmen müssen.

Jetzt gehen Sie zum Ende des Ganges und öffnen die Tür rechts. Dieser Gegner hinterläßt Ihnen etwas Munition und eine Weste. Wenn Sie das Faß im Zimmer etwas zur Seite schieben, finden Sie sogar noch eine zweite Weste.



Über die Leiter im Gang kommen Sie auf das nächsthöhere Deck.

Suchen Sie dort den Schlafrum der Piraten, und benutzen Sie das Fäßchen mit dem Schießpulver, das Sie dann automatisch an einer günstigen Stelle absetzen. Verlassen Sie

den Schlafrum durch die Tür, durch die Sie hineingegangen sind, und betreten Sie die Kabine gegenüber. Hier wartet wieder ein Gegner und außerdem eine Kanone. Gehen Sie zur Kanone, und wenden Sie sich der Seite zu, auf der einige Drähte heraushängen. Benutzen Sie jetzt die Zange auf die Drähte, und befreien Sie damit die Kanone. Nun müssen

Sie die Kanone um 180° drehen (Achtung: Position beachten, sonst klappt's nicht!). Wenn Sie die Kanone gedreht haben, müssen Sie noch die Lunte auf die Kanone anwenden und dann den Schürhaken auf die Lunte. Nach einem recht ansehnlichen Feuerwerk ist der Schlafraum etwas umgestaltet worden.



In dem Chaos finden Sie ein Säckchen mit Goldmünzen, das Sie im Gang benutzen, um zwei Zombies herzulocken. Sobald Sie sich der Gegner entledigt und das Metallkärtchen von dem einen Koch eingesteckt haben, können Sie durch die Tür treten, die die zwei offengelassen haben.

Mit der Karte öffnen Sie die letzte Tür, nur um gleich darauf von der Voodoo-Priesterin Schachmatt gesetzt zu werden. Das ist auch gut so, sonst käme unsere kleine Heldin nämlich nicht mehr zu ihrem großen Auftritt.

Während unser Großer also an der Decke hängt, müssen Sie den Voodoo-Stab auf die Statue anwenden, die daraufhin zur Seite rutscht und einen Geheimgang öffnet. Betreten Sie den Raum, und benutzen Sie den Hühnerfuß. Die Priesterin wird daraufhin kurzerhand exorziert ...

Nun ist unser Held wieder an der Reihe, denn es gilt noch, den Piraten-Chef zu besiegen.

Das Finale

Gehen Sie durch die Tür direkt hinter Ihnen und hinauf zum nächsten Deck.

Dort angekommen, warten schon ein paar unfreundliche Gesellen auf Sie. Versuchen Sie nicht, an das Schwert von One-Eyed-Jack heranzukommen, das schaffen Sie nicht rechtzeitig. Beseitigen Sie die Gegner also mit dem, was Sie noch haben!

Einer der Gegner hatte einen Haken, den Sie sich jetzt unter den Nagel reißen, um damit den Mast hinaufzuklettern (hoffentlich sind Sie schwindelfrei!). Auf dem Weg müssen Sie noch einen Gegner beseitigen, und dann springen Sie etwa von halber Höhe des Mastes hinunter aufs Deck.

Heil unten angekommen, greifen Sie sich das Schwert von One-Eyed-Jack und befreien dann das an den Mast gefesselte kleine Mädchen (die Zange benutzen!).

Schnappen Sie sich jetzt möglichst schnell die Lunte von der Kanone am anderen Ende des Schiffes, bevor das Schiff versenkt wird.

Obwohl er schon eine ganze Zeit im Weg steht, kümmern Sie sich erst jetzt um unseren einäugigen Jack, den Sie nur mit seinem eigenen Schwert besiegen können. Ein Tip noch: Nur weil er am Boden liegt, heißt das nicht, daß er tot ist!

Für Ihre Notizen

Alone in the Dark 3

Ein herzlicher Willkommensgruß

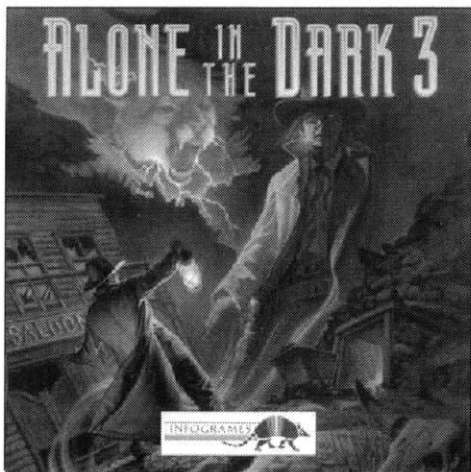
Ihr Abenteuer beginnt außerhalb der Stadt Slaughter Gulch. Sie können die Stadt erreichen, indem Sie über die Brücke gehen, die anschließend explodiert. Begeben Sie sich zum Saloon auf der rechten Seite. (Die Elwood-Brüder auf der Straße sollten Sie besser in Ruhe lassen!)

Vor dem Saloon steht ein **Benzinfaß**, das Sie gleich mitnehmen sollten. Im Saloon finden Sie in der rechten Ecke ein **Ölfaß**, auf dem mittleren Tisch einen **Schlüssel** und auf der linken Theke eine **Rassel**.

Kippen Sie den Inhalt des Benzinfaßes in den Filmprojektor, um einige Hintergrundinfos zu bekommen. Danach müssen Sie zweimal nach links gehen, bevor Sie in der linken Ecke einen kleinen dunklen Raum entdecken, den Sie umgehend betreten. Dort finden Sie eine **Zündholzschachtel**. Gehen Sie nach rechts hinter die Theke, wo Sie das Regal mit den Flaschen untersuchen. Sie finden eine **Flasche**, eine **Feldflasche** und etwas **Spiritus**.

Werfen Sie die leere Flasche an die Wand, nehmen Sie den **Jeton**, der herausfällt, und werfen Sie ihn in das **Klavier**, um noch mehr Hintergrundinfos zu bekommen.

Hinter der Theke hängt ein **Büffelkopf**, dem Sie das **linke Horn** nach unten drehen müssen. Dadurch wird ein Geheimgang freigelegt. Der folgende Gegner muß getötet werden,



damit Sie in den Besitz eines **Karo-As** und einer **goldenen Kugel** für eine Winchester kommen.

Ab geht es nach unten, wo Sie eine **erloschene Lampe** finden. Im Keller ist es Kuh-Nacht. Um etwas sehen zu können, müssen Sie den Inhalt des Ölfasses in die Lampe kippen und diese dann mit einem Zündholz anzünden. Voilà! Jetzt sehen Sie sich ein »**Spätsteinzeitliches**« **Graffiti** an, das Ihnen die Lösung für ein späteres Problem verrät. Gehen Sie jetzt auf die andere Seite, wo Sie in der Ecke, hinter dem großen Faß einen **Stock** finden. Danach müssen Sie sich vor das linke große Faß stellen und dieses öffnen. Wenn die Tür aufgeht, benutzen Sie die **Rassel**, um die Schlangen herauszulocken. Betreten Sie dann das Faß, und klettern Sie die Leiter nach oben.

Im Kittchen

Wenn Sie in der Zelle sind, nehmen Sie von der Pritsche einen **Stein**, und gehen Sie zur Zellentür, die sich auf der linken Seite befindet. Vor dieser Tür hängt ein **Schlüssel**, den Sie nur mit Hilfe Ihres Stockes aufheben können. Um jetzt die Zellentür zu öffnen, müssen Sie den Schlüssel auf der linken Seite der Zellentür benutzen. Danach sollten Sie die Zelle schnell verlassen. Im Gang werfen Sie den Stein gegen die Wand und nehmen ihn anschließend wieder auf. Sie erhalten dann ein **indianisches Amulett**.

An der nächsten Abzweigung nehmen Sie den linken Gang. Auf dem Boden sehen Sie ein Pentagramm. Wenn Sie das Amulett schon besitzen, dann sind Sie in Sicherheit, ansonsten sterben Sie, sobald Sie über das Pentagramm laufen. Danach betreten Sie den rechten Raum. Dort sehen Sie auf der rechten Seite einen **Waffenschrank**, den Sie öffnen können. Nach kurzer Suche finden Sie im Schrank eine **Winchester**, die Sie natürlich mitnehmen.

Nach dieser Aktion müssen Sie sich umdrehen und zu dem kleinen Schränkchen laufen. Dort suchen Sie die Stelle zwischen dem Schränkchen und der Wand ab. Ihre Suche wird belohnt, denn Sie finden einen **Sheriffstern** und **Winchesterpatronen**.

Verlassen Sie jetzt den Raum, um sich in den großen Raum zu begeben. Gehen Sie dort zu dem Schrank, und verschieben Sie ihn, bis er vor der Holztür steht. Danach können Sie den Schrank öffnen und durchsuchen. Sie finden eine **Schrotflinte**. Hinter dem Schrank finden Sie eine Strickleiter, die zum Dach führt.

Über den Dächern ...

Auf dem Dach gehen Sie bis zur Abzweigung. Auf dem Weg dorthin finden Sie eine **Peitsche** auf dem Boden, die Sie mitnehmen sollten. Hinter der Abzweigung gehen Sie noch weiter nach vorne bis zu einem Laser, unter dem ein **Zauberstrick** liegt.

An dieser Stelle sollten Sie abspeichern, um nicht alles von vorne beginnen zu müssen.

Jetzt müssen Sie auf den richtigen Augenblick warten. Sobald der Laser aus ist, greifen Sie sich den Zauberstrick. Gehen Sie zurück zur Abzweigung und von dort aus weiter nach rechts. Auf dem Weg finden Sie eine **Eisenplatte**, die als Panzerung fungiert, einen **Patronengurt**, eine **Gatling-Kanone** und eine **Feldflasche**. Kurz darauf treffen Sie auf den »Lone Miner«, den Sie aber nur mit



einer goldenen Kugel erledigen können. Benutzen Sie die goldene Kugel mit der Winchester, und schießen Sie auf den »Lone Miner«. Bei seiner Leiche finden Sie einen **Sack mit Skorpionen**. Wenn Sie den Raum genau durchsuchen, stoßen Sie auch noch auf einen **Beutel mit Gold**.

In dem Raum, in dem die Gatling lag, finden Sie noch eine **Zündschnur**. Danach gehen Sie zurück zu der verschlossenen Tür, die Sie mit einem Schuß darauf öffnen können. Anschließend können Sie den Henkerraum betreten. Drinnen ist es wieder einmal dunkel, benutzen Sie also Ihre Lampe, um Licht zu machen. Danach drehen Sie sich nach rechts, woraufhin sich die Tür schließt. Benutzen Sie das Zauberseil, und der Henger und der Gehenkte fallen nach unten. Gehen Sie zum Rand der Fallgrube, und benutzen Sie den Sack mit Skorpionen. Dadurch öffnet sich die Tür wieder. Im Raum befindet sich ein **Hebel**, den Sie nun benutzen können. Dadurch schließt sich die Falltür, und Sie können sich auf sie stellen. Wenn Sie auf der Falltür stehen, müssen Sie den hinteren Teil der Falltür untersuchen, wo Sie ein Stück **Trockenfleisch** und eine **Dynamitstange** aufsammeln. Im Raum, in dem das Faß steht, benutzen Sie die Zündschnur und das Dynamit rechts neben dem Faß an dem Riß in der Wand. Zünden Sie das Dynamit an, und gehen Sie in Deckung!

Durch das entstandene Loch gehen Sie hindurch. Auf der anderen Seite angekommen, finden Sie auf dem Boden in der linken unteren Ecke einen **Indianerpfeil**. Folgen Sie dem Gang, bis Sie auf einen Mann treffen, der aus einer Tür herauskommt. Erledigen Sie diesen Mann, und gehen Sie dann nach links und an der linken Wand entlang. Hinten angekommen, wenden Sie sich nach rechts. Am Ende des kleinen Labyrinths kommen Sie zu einer Maschine, wo ein Zahnrad fehlt. Setzen Sie den Sheriffstern als Zahnrad in die Maschine ein, und benutzen Sie dann Ihre Peitsche wie eine Waffe auf dieses Gerät.

Die Maschine öffnet jetzt eine Tür im Nebenraum. Gehen Sie jetzt durch die Tür hindurch. Auf der anderen Seite angekommen, befinden Sie sich in einem anderen Gebäude. Hier sehen Sie vier Lampen an den Wänden, von denen Sie die hinteren beiden mit Streichhölzern anzünden sollten, woraufhin sich eine Tür öffnet. In dem dahinterliegenden Raum finden Sie ein **Zeitungsstück** und an der hinteren Wand einen **stummen Diener**. Beides nehmen Sie mit. Gehen Sie jetzt schnell zur Kuckucksuhr, und benutzen Sie dort das Stück Trockenfleisch, damit der Geier Ruhe gibt. Der Geist verschwindet, und Sie bekommen einen **Jeton**. Da der Geist durch ein Wandbild entkam, sollten Sie ihm jetzt folgen (durch das Wandbild). Sie finden sich in einem Schlafzimmer wieder.

Hier sollten Sie erst einmal die Kommode mit dem Spiegel untersuchen. Sie finden dort einen **Gummiball**, eine **30/30-Patrone** und eine **Perle**. Jetzt verschieben Sie den Spiegel. Dahinter finden Sie einen **Schlüssel**. Danach untersuchen Sie die linke Statue vorne beim Bett, wo Sie auf einen **Pfeil** stoßen. Diesen Pfeil müssen Sie dann an der hinteren Statue beim Bett benutzen. Dadurch öffnet sich die Tür wieder, durch die Sie hereinkamen. Öffnen Sie die rechte vordere Tür mit dem Schlüssel. Auf dem Gang vor der Tür finden Sie noch einen **falschen Ring**, den Sie nehmen und benutzen können, um an einen **Diamanten** zu gelangen. Im nächsten Raum, der sich eben geöffnet hat, müssen Sie den Diamanten mit der kleinen Drachenstatue benutzen. Dadurch erhält Sie eine **Schachtel Winchesterpatronen**. Außerdem können Sie in diesem Raum eine **Feldflasche**, ein **Tagebuch** und eine **Gebrauchsanweisung** finden. Danach verlassen Sie den Raum durch die hintere Tür.

Auf dem Balkon angekommen, werden Sie von einem Typen angeschossen, sobald Sie nach links gehen. Sie müssen also folgendes tun, um nicht zu sterben: Stellen Sie den Stummen Diener auf den Balkon, so daß der Gegner darauf schießen kann. Kurz darauf kommt er durch die Tür und stürzt mit dem Diener ab. Um in den Raum hinter der Tür zu gelangen, müssen Sie einen Teil der Tür umwerfen, so daß dieser über den Abgrund fällt. Danach begeben Sie sich in den offenen Raum, um dort die Fotos zu betrachten und den Tisch zu untersuchen. Sie finden einen

Schlüssel und in der rechten Ecke ein **Blitzlicht**, einen **Auslöser** und eine **Gebrauchsanweisung**. Danach verlassen Sie den Raum über die Veranda und gehen durch den Nachbarraum. Auf dem Gang sperren Sie die letzte verschlossene Tür mit dem neuen Schlüssel auf. Nachdem Sie den Raum betreten haben, benutzen Sie den Gummiball und den Auslöser, um das Blitzlicht funktionstüchtig zu machen.

Jetzt sammeln Sie das Ölfaß vom Boden auf und begeben sich in die Ecke auf der linken Seite neben dem Dartautomaten. Dort müssen Sie sich auf den Kreis stellen. Jetzt können Sie das **Blitzlicht** benutzen, woraufhin der nächste Gegner verschwindet. Danach gehen Sie von der rechten Seite zum Klavier und benutzen dort den Jeton, um weitere Hintergrundinfos zu erhalten.



Gehen Sie zu dem Dartautomaten, und schießen Sie auf die Zielscheibe, die sich daraufhin öffnet. Dahinter finden Sie eine **Feldflasche** und einen **Kriegsstab**. Danach öffnet sich eine Falltür, durch die Sie in eine Höhle gelangen.

Die Lavahöhle

Hier ist es wieder einmal zappenduster, benutzen Sie also Ihre Lampe, um etwas Licht in die Angelegenheit zu bringen. Danach laufen Sie schnell zum Ausgang, damit Sie von den Fledermäusen nicht erwischt werden.

Jetzt sollten Sie wieder abspeichern.

Sie befinden sich jetzt in einem Raum mit sehr vielen Säulen. Über diese müssen Sie bis zu dem Indianer. Benutzen Sie Ihren Kriegsstab, um den Indianer auf die Seite zu schieben. Nehmen Sie die **Patronen** und den **Schlüssel** mit, bevor Sie über die Säulen zurückspringen, und zwar so, daß Sie beim Hin- und Rückweg insgesamt auf allen Säulen waren. Schließlich kommen Sie zu einer einzelnen Säule. Von hier aus geht es nicht mehr weiter. An dieser Stelle müssen Sie das indianische Amulett benutzen. Daraufhin erscheint ein Medizинmann, der Sie zum Ausgang teleportiert.

Der Herrnsitz

Sie kommen in einem Haus an, wo Sie von zwei Gegnern angegriffen werden, die Sie erledigen müssen. Nach dem Tod des zweiten Revolverhelden finden Sie bei seiner Leiche einen **Schlüssel**, eine **Feldflasche** und einen **Zylinder**. Auf dem Gang finden Sie noch **ein Faß mit Silber-salz**, das später eine wichtige Rolle spielen wird. Danach müssen Sie nach links gehen, wo Sie eine Doppeltür sehen, die Sie mit dem neuen Schlüssel öffnen können.

Betreten Sie die Bibliothek.

Hinten im Raum befindet sich eine Büste, die man untersuchen sollte. Sie finden eine **Taschenuhr** und auf dem Tisch eine **Druckplatte**. Untersuchen Sie die Regale an der Wand, um in den Besitz eines **weißen Buches**, eines **Buches über Uhren** und eines **verschlossenen Buches** zu gelangen. Das verschlossene Buch können Sie mit dem kleinen Schlüssel öffnen. Es enthält Informationen über das weiße Buch. Wenn Sie in dem Raum eine Kerze anzünden, können Sie das weiße Buch lesen.

Mit der Taschenuhr öffnen Sie die rechte Tür im Erdgeschoß. Sobald Sie den Raum betreten, werden Sie bewußtlos geschlagen. Nachdem Sie Ihr Bewußtsein wiedererlangt haben, gehen Sie zu Morrison, der sich entschuldigt und Ihnen ein **Storyboard** gibt. Morrison verläßt den Raum, während Sie warten müssen, bis aus dem Fenster ein Feind erscheint. Erledigen Sie ihn, und schießen Sie danach mit der Winchester auf das Fenster. Setzen Sie nun noch der Statue den Zylinder auf, und Sie erhalten nochmals **zwei Schachteln Patronen**. Dann klettern Sie durch das Fenster und finden sich auf dem Friedhof wieder.

Friedhof

Auf dem Friedhof müssen Sie einen Steinblock mit einem Loch finden. Benutzen Sie den Kriegsstab, um sich zweier Gegner zu entledigen. Ein Lichtblitz fährt in das Grab von O.E.J. (na klingelt's???).

Laufen Sie zum Grab, und benutzen Sie das Karo-As. Klettern Sie durch die eben entstandene Öffnung nach unten. Sie finden eine Nachricht und kommen gleich darauf in der Küche des Herrenhauses heraus.

Und wieder im Herrenhaus

Wenn Sie den Tisch in der Küche untersuchen, dann entdecken Sie dort eine **Ölkanne**. Auf dem Boden finden Sie rechts eine **Filmrolle** und rechts auf dem Buffet einen **Beutel mit Pemikan**. Jetzt müssen Sie zum Kamin gehen und dort die Ölkanne benutzen. Daraufhin öffnet sich die Holzwand.

Im großen Ballsaal gehen Sie nach vorne zu den Zombies. Eine Untersuchung der Figuren fördert bei der Frau **Patronen** und bei dem Mann einen **Hammer** zutage. Danach laufen Sie zur Bühne. Auf der rechten Seite finden Sie ein Grammophon, das man untersuchen sollte. Sie erhalten dadurch ein **Notenblatt**, eine **Gitarrensaite** und einen **Tresorschlüssel**.

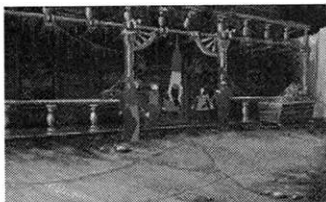
Laufen Sie jetzt zurück zur Küche, betreten Sie das Buffet von rechts. Im Geheimgang können Sie auf der rechten Seite eine Tür öffnen und durch diese hindurchgehen. Danach benutzen Sie an der gegenüberliegenden Tür die **30/30-Patrone** und den **Hammer**. Die Tür wird dadurch aufgesprengt. Betreten Sie den Raum, und gehen Sie zum Regal. Dort befindet sich auf der rechten Seite ein Modell eines Bahnhofs. Untersuchen Sie das Modell, und Sie finden einen **Plan**, einen **Sprengzünder** und eine **Glühbirne**. Auf der anderen Seite des Raumes befindet sich eine defekte Schneidemaschine, bei der Sie die Glühbirne benutzen.

Sehen Sie sich das Notenblatt an, um eine Nummer zu erhalten, und benutzen Sie dann die Gitarrensaite und die Filmrolle, um sich den Film anzusehen.

Im nächsten Raum entdecken Sie auf dem Tisch ein **Astronomiebuch** mit einigen wichtigen Informationen. Auf der anderen Seite des Raumes hängt ein grünes Bild an der Wand, das man untersuchen sollte. Dadurch öffnet sich das Bild, und Sie finden dahinter ein Codeschloß, bei dem Sie durch Drücken der Space-Taste die Zahl von dem Notenblatt (806) einstellen müssen. Danach können Sie zu der Tresortür gehen, wo Sie zuerst die Perle und dann den Tresorschlüssel benutzen. Ein Zombie kommt durch die geöffnete Tür und stiehlt Ihnen Ihr indianisches Amulett. Schnappen Sie sich den Fiesling, und erobern Sie sich Ihr Eigentum zurück! Gehen Sie jetzt zurück zum Tresorraum, und holen Sie sich die Patronen und den Koffer mit dem Geld der Hill Century. Lassen Sie den Koffer allerdings zu, er ist durch eine Falle gesichert. Klettern Sie durch das Fenster, um zur Scheune zu gelangen.

In der Scheune und im Bahnhof

In der Scheune wenden Sie sich an den dicken Mann, der Ihnen eine **Nachricht** überreicht. Diese sollten Sie lesen. Danach gehen Sie weiter zum Wagen auf den Schienen. Eine Untersuchung des vorderen linken Rades fördert **Patronen** und einen **Sprengkasten** zutage. Danach fahren



Sie mit dem Wagen zum Bahnhof. Verschieben Sie das Schild mit der Aufschrift »Station«, wodurch ein Eimer mit Farbe umkippt und der Mann auf dem Dachbalken einen Schlüssel verliert. Heben Sie den Schlüssel auf. Vor dem Schild befindet sich ein Haufen Latten, den Sie untersuchen sollten. Sie werden einen **Spanner** finden, mit

dem Sie dreimal auf die Glocke am Ausgang schlagen. Die Tür schließt und öffnet sich jetzt im Rhythmus dreimal schnell, einmal langsam. Während die Tür sich langsam schließt, können Sie durchlaufen.

Sobald Sie die Station verlassen haben, gehen Sie nach unten und benutzen (nach dem Sprengplan) den Sprengzünder an der linken Seite des dortigen Hauses und am Berg gegenüber den Sprengkasten. Die Explosion zerstört die Station.

Sie gehen zum Wasserturm. Bald darauf treffen Sie auf einen der Elwood-Brüder, bei dem Sie den Kofferschlüssel und den Koffer niederlegen. Daraufhin werden Sie von den Brüdern unfairerweise niedergeschossen und anschließend von dem Medizinmann freundlicherweise wiedererweckt. Allerdings ist Ihr Aussehen nicht mehr ganz so, wie es vorher war, denn Sie sind als Puma wiedergeboren worden. Um nicht ganz orientierungslos zu sein, erklärt Ihnen der Medizinmann, was Sie zu tun haben.

Der Puma und ich ...

Nachdem Sie die Höhle verlassen haben, befinden Sie sich auf dem Friedhof. Diesen müssen Sie durch das Gittertor verlassen.

Gehen Sie zum Saloon. Laufen Sie in den ersten Stock, springen Sie über das Loch, und rennen Sie durch das Fenster. Sie landen auf dem Dach des Sheriff-Gebäudes. Von dort springen Sie auf die Statue, wo Sie einen **adlerförmigen Goldklumpen** finden.

Gehen Sie zur Scheune, und suchen Sie in einer Seitengasse nach einem Teerfaß. Tauchen Sie eine Pfote in das klebrige Zeug und dann in das Faß mit Silbersalz. Dadurch verfügen Sie jetzt über eine Waffe, mit der Sie die

Werwölfe töten können. Sobald Sie das geschafft haben, können Sie zur Indianerhöhle zurückkehren, wo Sie die adlerförmige Statue ablegen müssen.

Born again

Sie erwachen aus Ihrem Grab und gehen Richtung Wasserturm. Zwischen den Eisenbahngleisen finden Sie einen **Colt** und zwischen dem verschütteten Mineneingang und dem Holzkreuz ein **Stück Seife**. Wenn Sie dann weiter zum Wasserturm gehen, treffen Sie Ihren Doppelgänger. Legen Sie den Colt vor ihm ab, bevor Sie auf ihn zugehen. Nach der Vereinigung dürfen Sie Ihren Colt wieder mitnehmen. Beim Wasserturm betreten Sie den Steg aus Holz, der in die Mitte des Wasserturms führt. Springen Sie von dem Steg hinunter. Unten angekommen, erwartet Sie ein schwarzer Zombie, den Sie erledigen müssen. Nachdem auch dieser tot ist, finden Sie eine **Drahtbürste** und Feldflaschen. Die Drahtbürste benutzen Sie neben der Falltür, um diese zu öffnen. Durch die Falltür gelangen Sie in die Mine. Hier müssen Sie so lange weiterlaufen, bis der Weg breiter wird. Irgendwann werden Sie in der rechten Ecke hinten etwas Grünes liegen sehen. Es ist ein **Blatt**, das Sie mitnehmen sollten. An der linken Wand befindet sich eine **Indianerbüste**, auf die Sie das Blatt benutzen können. Daraufhin öffnet sich ein Gang. Jetzt müssen Sie aus der rechten Ecke, vom Boden, das Heft aufnehmen und lesen. Gehen Sie durch den Durchgang, und nehmen Sie die Leiter nach oben.



Sie befinden sich jetzt im Schlafsaal der Arbeiter, wo zwei Gegner auf Sie warten. Wenn Sie diese erledigt haben, erhalten Sie einen **Pickel** und eine **Feldflasche**. Im nächsten Zimmer stoßen Sie auf ein **Papier mit Gedichten**.

Verlassen Sie das Zimmer durch die Tür am anderen Ende, und Sie stehen vor einem Abgrund. Gehen Sie jetzt zur rechten Wand und so nahe wie nur möglich an den Abgrund. Danach müssen Sie immer von rechts nach links sehr dicht am Abgrund laufen, und es erscheint eine Plattform, auf die Sie unbesorgt treten können. Der Graben um Sie herum befindet sich voller Lanzen. Sie müssen jetzt auf folgende Weise vorgehen: links, runter, links, links, hoch, links, hoch, links, hoch und runter.

Auf der anderen Seite der Grube angekommen, erledigen Sie einen Gegner und gelangen schließlich in die Bibliothek, wo schon wieder ein

Zombie beseitigt werden muß. Im Zimmer finden Sie eine **Nadel** und ein **Buch** auf dem Boden. Auf der linken Seite an der Wand entdecken Sie einen **Kerzenhalter** und nach eingehender Suche auch eine **Wasserkaraffe**. Jetzt verlassen Sie die Bibliothek, um zum anderen Ausgang zu gehen.

Auf der linken Seite des Ausgangs steht eine Wache. Sie müssen jetzt die Wasserkaraffe der Wache über den Kopf gießen. Daraufhin können Sie den Fahrstuhl betreten. Nehmen Sie das **Sparschwein**, und werfen Sie es an die Wand. Heben Sie dann das **beschädigte Sparschwein** mitsamt der **Lamelle für Proben** wieder auf. Legen Sie den Hebel um, woraufhin der Lift ins Obergeschoß fährt. Verlassen Sie jetzt den Fahrstuhl wieder. In der hinteren linken Ecke des Raumes werden Sie ein **Mikroskop** finden, auf dem Sie die Lamellen betrachten können. Nach einem kleinen Blick durch das Mikroskop erkennen Sie bestimmte Farben: Weiß, Grün, Blau, Rot. Jetzt sollten Sie im Raum vier Schalter mit verschiedenen Farben sehen.

Stellen Sie sich vor die Schalter, und verschieben Sie diese in der oben genannten Reihenfolge. Als Ergebnis dieser Aktion öffnet sich die Tür, wodurch Sie in den nächsten Raum gelangen. Hier müssen Sie den Tisch untersuchen. Sie werden eine **Giftflasche** finden. Wenn Sie jetzt die Giftflasche benutzen, dann erhalten Sie eine **vergiftete Nadel**. Um zum nächsten Raum des Labors zu gelangen, müssen Sie jetzt zur offenen Tür laufen und dann nach links gehen.

Links auf dem Tisch befindet sich eine **Retorte**, mit der Sie die Giftflasche benutzen. Daraufhin schrumpfen Sie ziemlich. Sie müssen jetzt die Zelle betreten, in der der Verrückte mit der Brille sitzt. In der Zelle werden Sie wieder groß. Töten Sie den Gegner mit der vergifteten Nadel, und untersuchen Sie danach die Zelle. Sie werden einen **Strohalm**, den **Gefängnis Schlüssel** und ein **Fläschchen Salmiakgeist** finden.

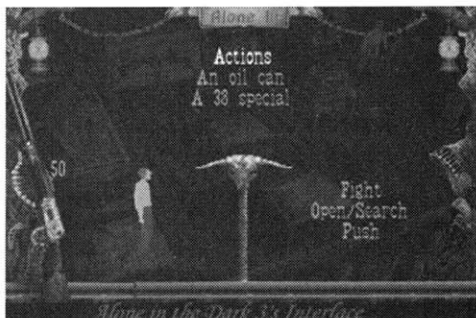
Jetzt können Sie das Gefängnis verlassen, indem Sie den Zellschlüssel benutzen. Draußen müssen Sie noch mal die Giftflasche mit der Retorte benutzen. Nachdem Sie wieder geschrumpft sind, gehen Sie nach oben durch das Mauselloch, bis Sie einen Abgrund erreichen. Alles muß jetzt sehr schnell gehen, sonst werden Sie wachsen und sterben. Am Abgrund benutzen Sie den Strohalm als Stab, um über den Abgrund zu springen. Nehmen Sie den Zaubertrank, und gehen Sie in den nächsten Raum. Dort will Sie eine Spinne angreifen. Halten Sie sich von ihr fern, gehen Sie zum Bach, und schütten Sie dort den Zaubertrank hinein. Sobald die Spinne davon trinkt, wird sie schrumpfen, und Sie können sie zerquetschen. Halten Sie sich übrigens unbedingt vom Netz fern!

Auf der rechten Seite des Netzes werden Sie einen **Leimtopf** finden. Leimen Sie sich die Hände ein, bevor Sie das Loch nach oben klettern, wo Sie einem neuen Gegner gegenüberstehen, dessen Kopf auf dem Tisch liegt. Laufen Sie zum Tisch, und werfen Sie den Kopf ins Loch. Der Gegner springt ihm nach und ist außer Gefecht.

In der hinteren Ecke des Raumes befindet sich ein Amboß, den Sie verschieben müssen. Sie finden dann einen **Bleibarren** und eine **Feldflasche**. Die Nische, die sich dort befindet, sollte auch untersucht werden. Sie werden eine **Winchester** entdecken. Jetzt betreten Sie den nächsten Raum, wo Sie von Cobra empfangen werden, den Sie aber mit der Winchester erledigen können.

Wenn Cobra tot ist, können Sie sich die **Ein-Dollar-Münze**, eine **Feldflasche** und die **Perücke** nehmen. Jetzt

gehen Sie zu dem Bild, das sich beim zweiten Ausgang links befindet. Hier müssen Sie die **Ein-Dollar-Münze** benutzen, damit sich die Tür öffnet.



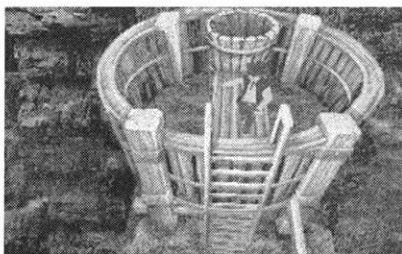
Dahinter befindet sich eine Leiter. Unten angekommen, befinden Sie sich dann vor einer Tür, wo Sie eine **Zündholzschachtel** finden werden. Danach gehen Sie durch die Tür, woraufhin Jed Stone flieht. Sie finden eine Nachricht, die Sie lesen, bevor Sie nach rechts um das rote Gesicht herumgehen, bis Sie vor dem Schmelztiegel stehen. Hier müssen Sie erst den Bleibarren und dann die Zündholzschachtel mit dem Schmelztiegel benutzen. Das Ergebnis ist, daß das flüssige Blei einen grünen Stein einhüllt und Emily den magischen Kreis verlassen kann. Danach begeben Sie sich zu der Stelle, wo sich der grüne Stein befand, und Sie werden dort einen **Stab mit Erz** finden.

Gehen Sie durch die nächste Tür, wo Sie in eine Falle tappen. Töten Sie den nächsten Gegner, und nehmen Sie sein **Messer** mit. Die andere Tür (mit Eisenspitzen) kommt langsam auf Sie zu, und Sie müssen das Salmiakgeist-Fläschchen gegen die verschlossene Tür werfen. Dadurch kommt Emily wieder zu Bewußtsein und betätigt einen Hebel, woraufhin Sie freikommen.

Das Finale

Als nächstes müssen Sie wieder zu der verschlossenen Tür gehen und dort die Perücke von Cobra mit dem Haken, der sich links über der Tür befindet, benutzen.

Im nächsten Raum laufen Sie zur Adlerstatue, die mitten im Raum steht, und benutzen dann den Erz-Stab auf der Statue. Dadurch werden die Elwood-Brüder vernichtet.



Nun müssen Sie nur noch Stone vernichten, dazu drehen Sie den **Wasserhahn** auf, nehmen und benutzen den **Gummihandschuh** und schneiden mit dem Messer das **Stromkabel** ab. Wenn Sie Stone jetzt noch ins Wasser locken (neben die Ausgangstür stellen), wird er elektrifiziert.

Nehmen Sie jetzt noch den **Sack Kohlen** mit, und gehen Sie zur Lokomotive. In der Lok begeben Sie sich zum **Heizofen**, wo Sie den Kohlen-sack und die Zündholzschachtel benutzen. Wenn das Feuer brennt, können Sie den Hebel rechts beim Heizofen umstellen und den Abspann bewundern.

THE END

Für Ihre Notizen

Anstoß

Worum es geht ...

Sie sind der Manager eines Bundesligaclubs nach englischem Vorbild. Das bedeutet, Ihnen obliegen nicht nur das Training und die Aufstellung, sondern auch die wirtschaftliche Kontrolle über den Verein. Sie können leider keinen allzugroßen Einfluß auf die taktische Aufstellung nehmen, also die Spitzen weiter nach außen/innen/vor/zurück usw., sondern Sie sind auf die Auswahl einer allgemeineren Taktik festgelegt.



Ihr Ziel ist es, nicht nur alle möglichen Pokale abzustauben, sondern auch Bundestrainer zu werden. Na ja, es scheint Ihnen also zu gefallen, von allen Seiten bessere Ratschläge zu erhalten, anstatt in aller Ruhe bei einem Klub der Bundesliga zu arbeiten. Über Geschmack läßt sich eben nicht streiten ...

Probleme bei der Installation

Hier können einige Probleme auftauchen: Erstens mosert das Installationsprogramm, wenn der EMM386-Treiber installiert ist. Das Programm geht dann von einem 386er-Rechner aus und meckert wegen der geringen Geschwindigkeit. Die einfachste Möglichkeit ist, alle Beschwerden zu ignorieren und trotzdem alle gewünschten Soundoptionen einzustellen.

Sollten dennoch die Animationen und die Kommentare von Marcel Reif Probleme bereiten, dann starten Sie das Spiel nicht mit *anstcd*, sondern einfach mit *anstoss*. Nun werden zwar keine Animationen mehr gezeigt, aber das Programm läuft stabil.

Speicherresidente Programmen können mit dem Maustreiber kollidieren, der dann nicht mehr fehlerfrei erkannt wird. Schließen Sie in diesem

Fall alle betreffenden Programme. Schlägt auch dies fehl, dann müssen Sie wohl oder übel einen neuen Maustreiber besorgen ...

Die erste Kalkulation

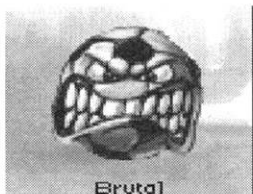
Zum Start jeder Saison erwartet der Ligaausschuß eine Saisonbilanz von Ihnen. Versuchen Sie, den Rahmen von 4 Millionen DM Minus einzuhalten. Um die Bilanz stimmig zu machen, erhalten Sie hier nun einige Tips:

1. Pokern Sie mit den Sponsoren nicht mehr als einmal pro Sponsor, sonst steigen diese aus. Sie brauchen deren Geld unbedingt, also übertreiben Sie dieses Pokerspiel nicht. Welcher Vertrag der richtige für Sie ist, müssen Sie entscheiden.
2. Können Sie die Kalkulation nicht einhalten, d.h. Sie stehen am Ende mit mehr als 4 Millionen DM in der Kreide, wird es wohl nichts mit der Lizenz für die nächste Saison.
3. Die Eintrittspreise sollten Sie nur unwesentlich anheben, es sei denn, das Stadion ist sehr klein. Kalkulieren Sie mit etwa 20000 Zuschauern pro Spiel, bis Sie in der nächsten Saison bessere Erfahrungswerte haben.
4. Prämien sollten in der Kalkulation die Rolle von Puffern übernehmen, um unerwartete Kosten aufzufangen. Ferner lassen sie sich vor wichtigen Spielen als Motivationshilfe einsetzen.
5. Trainingslager sind wichtig, um die Form der Mannschaft vor wichtigen Spielen oder in kritischen Situationen aufzubessern. Kalkulieren Sie also mit dem vollen Betrag von 900000.
6. Die Medizinische Abteilung sollte gut ausgestattet werden, denn je mehr Geld zur Verfügung steht, desto schneller werden angeschlagene Spieler wieder fit. Sobald das Geld verbraucht ist, machen sich Ausfälle sehr stark bemerkbar.
7. Übertreiben Sie es nicht in der Jugendarbeit. Ein Betrag von 500000 als oberste Grenze sollte genügen.
8. Wenn Sie international spielen, dann können bei Pokalspielen leicht 1000000 zusammenkommen, ansonsten gibt es gegen Amateurvereine nicht über 100000 Mark zu gewinnen.
9. Verpflichten Sie, wenn überhaupt, nur Spieler, die Ihnen weiterhelfen. Ergänzungen nutzen nicht allzuviel. Achten Sie bei den Vertragsverlängerungen auf ein vernünftiges Kosten/Nutzen-Verhältnis. Mittelmäßige Spieler mit Topverträgen setzen eine Preisspirale in Gang, die Ihnen das Genick brechen kann.

Das Stadion

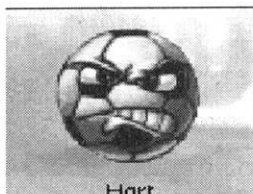
Lassen Sie vorerst die Finger vom Stadionausbau; verwenden Sie erst die Saisonüberschüsse für den Ausbau. Kurz vor Ende der Saison ist der richtige Zeitpunkt für den Ausbau gekommen, denn dann fallen die Umbaumaßnahmen in die Sommerpause.

Den Rasen sollten Sie nicht schlechter als »mittelmäßig« werden lassen, denn auf einem Rübenacker können Sie keinen Spitzenfußball präsentieren, der die Zuschauer ins Stadium lockt.



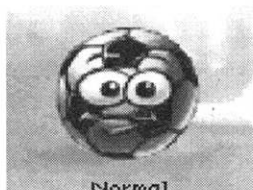
Das Training

Variieren Sie gelegentlich das Training – je nachdem, welche Taktiken Sie in nächster Zeit brauchen. Die verfügbaren Taktiken sind:



Freistöße

Ein Standardtraining, das zum festen Programm gehören sollte, denn Standardsituationen kommen in jedem Spiel drei- oder viermal vor. Deshalb sollten Ihre Mannen diese auch immer wieder üben.



Elfmeter

Das Training von Elfmetschern rentiert sich eigentlich nur vor Pokalspielen, wenn Sie unterlegen sind und auf ein Unentschieden hoffen, um dann im Elfmeterschießen zuschlagen zu können.

Alleingänge

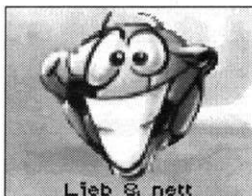
Hier wird den Stürmern und den Mittelfeldspielern beigebracht, wie man den Ball an den gegnerischen Spielern vorbei und ins Tor bringt. Auch die Konter einer defensiven Mannschaft werden gefährlicher, wenn diese Taktik trainiert wird. Bei chronischer Abschußschwäche der Asse im Sturm sollte man ruhig zwei oder drei Tage des Trainings darauf verwenden.

Tacklings

Die Tacklings bilden das Gegenstück zu den Alleingängen. Abwehrspieler und Mittelfeldakteure werden besonders in der Kunst unterrichtet, gegnerische Spieler vom Ball zu trennen und einen Gegenangriff einzuleiten.

Spielzüge ...

... sind eigentlich das, was vielen deutschen Mannschaften abhanden gekommen ist. Hier wird gezaubert und Fußball gespielt und nicht gearbeitet. Vergessen Sie die Spielzüge, wenn Sie kein erstklassiges Mittelfeld haben, denn hier liegt ein Großteil der Verantwortung. Die Zuschauer sind in der Regel begeistert, wenn Ihre Mannschaft nicht nur gewinnt, sondern gelegentlich auch noch schön spielt.



Abseitsfalle

Die Abseitsfalle steht und fällt mit einer stabilen Abwehr. Jede Veränderung der Hintermannschaft verschlechtert die Fähigkeiten Ihrer Mannen in dieser Kunst. Lassen Sie besser die Finger davon, wenn der Wert der Abseitsfalle nicht über 10 liegt (es sei denn, Sie haben Gottvertrauen und einen guten Torwart ...).

Gymnastik

Mit einer regelmäßigen Gymnastik vermindern Sie das Verletzungsrisiko der Spieler besonders zur Mitte der Saison (Winter), wenn die Spieler besonders anfällig sind.

Kondition

Meiner Meinung nach sollte Kondition wie Freistöße im Standardprogramm stehen. Denn nur mit der nötigen Ausdauer sind die Spieler in der Lage, in den letzten Minuten noch einmal richtig Dampf zu machen und gegebenenfalls ein Spiel noch umzudrehen und zu kippen.

Regeneration

Gegen »unterklassige« Gegner sollte man dieses Training einlegen. Denn die Mannschaft erhält die Gelegenheit, sich von den anderen Spielen zu erholen und neue Kraft zu tanken. Die Form und die Moral zeigen eben-

falls einen Anstieg. Je länger die Saison dauert, desto häufiger sollten Sie den Spielern die Möglichkeit zur Regeneration geben.

Einzeltraining

Das Einzeltraining ist für Spieler gedacht, die sich in einer Formkrise befinden bzw. neu sind und sich mit dem Team vertraut machen sollen. Auch Talente können auf diese Weise besonders gefördert werden.

Die Spiele

Die Taktik richtet sich nach den Spielern, die Ihnen zur Verfügung stehen. Achten Sie auch auf die Stärken und Schwächen des Gegners. Gegen einen »Wundersturm« kann eine Betonabwehr zwar mit Glück halten, aber ist es nicht vielleicht besser, bereits im Mittelfeld soviel Druck zu machen, daß das Spiel des Gegners lahmgelegt wird?

Bis auf die Extremeinstellungen beinhalten die anderen Taktiken nur unterschiedliche Gewichtungungen. Bei »offensiv« rücken die Mittelfeldspieler und die Abwehr weit auf, bei »kontrolliert offensiv« hält sich die Abwehr zurück und so weiter.

Die Position des Liberos sollte nur von dem Spieler übernommen werden, dessen Spielstärke plus Alter am höchsten ist. Spielt man auf Abseits, stellt der Libero eher ein Hindernis dar. Der Spielmacher sollte nur aufgeboten werden, wenn es tatsächlich einen erstklassigen Mittelfeldspieler (Wert mindestens 5, eher mehr) gibt.

Elfmeter sind Erfahrungssache. Der Spieler mit der meisten Erfahrung sollte schießen. Stürmer eignen sich besonders, denn jeder Treffer erhöht deren Form und Moral. Die Freistöße können einen jungen Mittelfeldspieler schnell zu besonderer Blüte führen und einen echten Fortschritt bringen.

Nutzen Sie während der Spiele die Möglichkeit, Spieler auszuwechseln, denn Stürmer und Mittelfeldspieler, die nicht spielen, verlieren schnell an Form. Die Wechsel sollten erst in der zweiten Hälfte erfolgen, denn sonst sinkt die Moral des ausgewechselten Spielers.

Variieren Sie ruhig die Taktik während des Spiels. Beginnen Sie z.B. auswärts vorsichtig, bevor Sie dann Mitte der zweiten Hälfte aufdrehen und offensiv spielen, um dem Gegner noch ein paar Bälle ins Tor zu legen. Diese Taktik funktioniert aber nur, wenn die Kondition stimmt. Sollte Ihre Mannschaft führen, drosseln Sie das Tempo und verlassen sich besser auf Konter, damit Ihr Team Kraft sparen kann.

Tips zu den Transfers

Es wurde zwar schon gesagt, aber es ist wichtig: Verpflichten Sie nur Spieler, die Ihnen weiterhelfen. Ergänzungen nutzen nicht allzuviel. Holen Sie in der Regel junge Leute, die ein Perspektive für die Zukunft haben. Spielern, die ihren Zenit überschritten haben, sollten Sie, wenn überhaupt, nur kurzfristige Verträge anbieten.

Verkaufen Sie diejenigen Spieler, die das Team nicht voranbringen und sowieso nicht spielen, denn diese verlieren nur dauerhaft an Wert.

Spieler aus dem Ausland können gut weiterhelfen, aber denken Sie an die Ausländerbeschränkung, die Ihr Team ansonsten quasi lahmlegt. Die Spieler mit dem Fragezeichen können sich als echtes Schnäppchen erweisen.

Alternative Problemlösungen (Schummeln)

Wie Sie wollen: Hier haben Sie die Möglichkeit, sich Geld ohne Ende zu verschaffen. Notieren Sie sich Ihren aktuellen Finanzstand, und speichern Sie das Spiel ab. Merken Sie sich die Nummer des Save-Games, bevor Sie das Spiel verlassen, und rufen Sie von DOS aus das Programm Edit auf. Laden Sie die Datei mit der entsprechenden Nummer und der Extension *.ANS. Suchen Sie nun einen entsprechenden Geldbetrag (Anstoß hängt als Extension an alle Zahlen die folgende Sequenz an: .000000). Die Zahlen sollten etwa in Zeile 13000 stehen (siehe Bild). Nun müssen Sie nur noch den entsprechenden Wert ändern und abspeichern. Sobald Sie Anstoss wieder aufrufen, werden die Änderungen automatisch eingebaut. Deshalb dauert das Laden des Spiels nun etwas länger. Das Ergebnis unseres Testspielers Schlingel sehen Sie unten:

stui	arbeiten	uchen	entfer	plionen	life
D:\ANSTOSS\GHEAT.ANS					
0.000000					
1.000000					
1.000000					
0.000000					
0441700.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
2000000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
1400000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
1000000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
1000000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
0.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
0.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
-1070000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
-3020300.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
5000000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
-1610000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
-3000000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
5000000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
-1311000.000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
0.000000					
1					
0					
1					

Kalkulation 1993/1994 für Schlingel			
	Kalkuliert	Kassenanhang	
Guthaben:	500.000 DM	500.000 DM	
Zuschauereinnahmen:	0.441.700 DM	1.453.300 DM	
Einzelne Pokalspiele:	1.500.000 DM	1.000.000 DM	
Verbung (Doppel):	1.800.000 DM	1.800.000 DM	
Fernseherinnahmen:	1.400.000 DM	25.700.000 DM	
Spielertransfers:	- 1.110.000 DM	- 1.110.000 DM	
Gehälter / Prämien:	- 12.000.000 DM	- 1.075.500 DM	
Stadionausbau:	- 0 DM	- 0 DM	
Verrechnung, Ned. Rd.:	- 2.050.000 DM	- 430.300 DM	
Sonstige Kosten:	- 1.070.000 DM	- 300.000 DM	
Gesamt:	- 3.320.300 DM	25.561.300 DM	
Tatsächliches Resultat:	+ 21.651.700		
		Anz. Heftspiele: 3	Punkte noch dabei.
		Zuschauerzahl: 2566	

Durch den unter den Erwartungen liegenden Zuschauerschnitt sind Differenzen gegenüber der Kalk. von -36412 DM zu beklagen. Bei gleichbleibenden Einnahmen hätten Sie am Ende der Saison einen Bilanzüberschuss von 21 Millionen DM.

Battle Isle I

Varianten des Spiels

Battle Isle war zum Zeitpunkt seines Erscheinens eine neuartige Strategiesimulation aus dem Hause »Blue Byte«. Es gehört nicht zu den Spielen, die klar erkennbare andere Wurzeln haben. Vielmehr wurde es selber zum Ausgangspunkt einer Spieleserie, die ihre Fortsetzung in History Line 1914-1918 und Battle Isle II fand.

Grundidee des Spiels

Sie sind der Befehlshaber einer Armee und haben Roboteinheiten unter Ihrem Kommando. In verschiedenen Szenarien gehen Sie gegen eine feindliche Armee vor, die Sie durch eine überlegene Strategie und besseres taktisches Verhalten besiegen müssen. Sie haben dazu eine Reihe von Einheiten zur Verfügung, die jeweils spezielle Fähigkeiten aufweisen und deren Kampfkraft von verschiedenen Faktoren, wie Gelände und Stellung zu anderen Verbänden, beeinflußt wird.

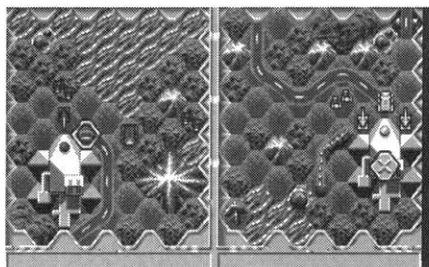
Um eine Schlacht erfolgreich zu beenden, müssen Sie in der Regel das feindliche Hauptquartier erobern.

Der Hauptbildschirm

Sie haben einen in zwei Teile geteilten Bildschirm vor sich. Auf der einen Seite sehen Sie Ihre eigenen Truppen und auf der anderen Seite einen Ausschnitt aus der Formation des Gegners. Unter diesen beiden Bildschirmen befindet sich ein einzeliges Feld, in dem die Meldungen des Rechners erscheinen.

Der Bildschirm ist leider nicht besonders übersichtlich, aber als Ausgleich dazu können Sie jederzeit eine Gesamtkarte anfordern. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Maus, Joystick oder Tastatur. Es gibt einen Zweispieler-Modus, in dem Sie sich mit einem Freund





die heißesten Schlachten liefern können.

Der Spielablauf ist in eine Bewegungs- und eine Angriffsphase unterteilt. Ihre Truppen können also nicht beides gleichzeitig machen. Während Sie Ihre Einheiten bewegen, kann der Gegner seinen Einheiten Ziele zum

Angriff zuweisen und umgekehrt. Da in der Computerberechnung erst geschossen und dann bewegt wird, kommt es vor, daß Ihre Befehle mangels Befehlsempfänger nicht mehr ausgeführt werden können.

Der Kampf und die Bewegung

Der Kampf und die Bewegung laufen nach dem bekannte Schema ab: Sie wählen die betreffende Einheit aus, und die erlaubten Ziele werden angezeigt. Nun müssen Sie nur noch das Zielfeld oder die Zieleinheit anwählen, und der Zug wird gespeichert. Sind alle Ihre Züge eingegeben, geben Sie das Signal zum Moduswechsel (Bewegung – Kampf). Haben beide Parteien ihre Eingabe beendet, werden die Befehle ausgeführt.

HELP?!

Als erstes sollten wir zwischen Strategie und Taktik unterscheiden. Die Strategie ist der große Plan, mit dessen Hilfe das Ziel erreicht werden soll. Die Taktik umfaßt die Vorgehensweise im Detail. Zum Beispiel soll der Gegner durch den Verlust von Fabriken und Depots so geschwächt werden, daß er keine Verstärkungen mehr in das Kampfgebiet bringen kann, wodurch ein Gegenangriff möglich wird: Das wäre die Strategie. Das genaue Vorgehen, welche der eigenen Einheiten denn nun welche Einheit des Gegners angreift, wäre die Taktik. Die Strategie bildet die Grundlage und ist daher auch wichtig, aber das Spiel wird eigentlich in den kleinen Gefechten, also der taktischen Abteilung, entschieden.

Einer der wichtigsten Punkte der Taktik ist die Stellung. Wenn sich Ihre Truppen in der besseren Stellung befinden, hat es Ihr Gegner immer schwer, sie anzugreifen. Ihre Stellung ist also der Schlüssel zum Sieg. Folgende Faustregeln zum Stellungsspiel geben Ihnen Hinweise, worauf Sie zu achten haben:

1. Meiden Sie offenes Gelände. Sie stehen da wie auf dem Präsentierteller, und Ihre Einheiten werden zu Schießscheiben.
2. Achten Sie darauf, daß Sie nicht eingekesselt werden können. Schwieriges Gelände an den Seiten macht es für Ihren Gegner schwerer, dies zu erreichen.
3. Sorgen Sie für Reparaturmöglichkeiten in der Nähe.
4. Die erste Reihe Ihrer Aufstellung bildet eine Art Pufferzone. Sie soll den Gegner stoppen. Einheiten mit hohen Verteidigungswerten und Flak-Geschütze sollten hier plziert werden.
5. In die zweite Reihe stellen Sie am besten bewegliche Fernkampfeinheiten wie leichte Artillerie.
6. Schwere Artillerie und Eisenbahngeschütze bilden die dritte Reihe.
7. Sorgen Sie für Rückzugsmöglichkeiten, damit angeschlagene Einheiten in die Fabriken oder Depots zum Reparieren gebracht werden können.
8. Ziehen Sie lieber eine Einheit etwas früher aus dem Gefecht, denn zerstörte Einheiten sind teurer zu ersetzen, als angeschlagene zu reparieren.

Als besonderes Bonbon hier die Codes der einzelnen Levels:

Battle Isle, Level-Codes

Ein-Spieler-Modus		Zwei-Spieler-Modus	
Level	Code	Level	Code
01	CONRA	01	FIRST
02	PHASE	02	GHOST
03	EXOTY	03	GAMMA
04	MOUNT	04	MARSS
05	FIGHT	05	EAGLE
06	RUSTY	06	METAN
07	FIFTH	07	FOTON
08	VESUV	08	POLAR
09	MAGIC	09	TIGER
10	SPACE	10	SNAKE
11	VALEY	11	ZENIT
12	TASTY	12	DONNA
13	TERRA	13	VESTA
14	SLAVE	14	OXXID
15	NEVER	15	DEMON
16	RIVER	16	GIANT

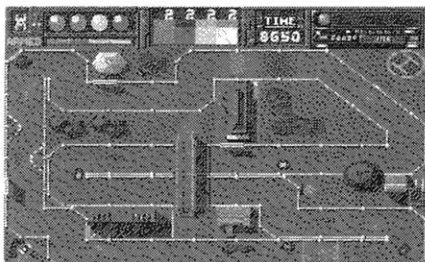
Carnage

Inhalt

Bei Carnage handelt es sich um ein Actionspiel für maximal zwei Spieler in Form eines Autorennens, in dem mit einigen fiesen Tricks gearbeitet werden kann.

Installation

Auch hier schaffen die Musterdateien etwaige Probleme aus der Welt. Das Spiel hat aber noch eine »interne« Installation, bei der Sie die Tastaturbelegung vor jedem Start festlegen und/oder verändern können.



Tips

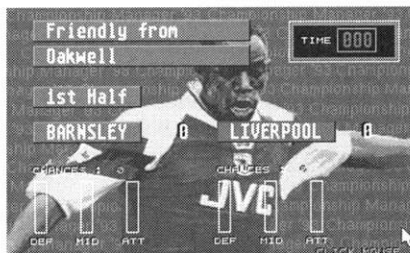
Allzuviel kann man nicht dazu sagen, also beschränken wir uns auf die folgenden Hinweise:

1. Wenn Sie mit der Joysticksteuerung zurechtkommen, dann herzlichen Glückwunsch. Achten Sie aber auf jeden Fall auf eine hundertprozentige Kalibrierung, denn das Spiel vergibt keine Fehleinstellung.
2. Belegen Sie die Tastatur so, daß Sie während des Spiels die Finger nicht von den entsprechenden Tasten nehmen müssen.
3. Minen machen sich am besten in engen Kurven oder Schikanen. Am besten sollten Sie diese »Dinger« auf der Ideallinie legen.
4. Sie haben nur eine begrenzte Menge »Nitro« (Benzinbooster) an Bord. Am besten nutzen Sie diese Ladung beim Start, um sich einen netten Vorsprung zu erarbeiten. Dies funktioniert natürlich nur, wenn Sie auf einer Geraden starten ...

Championship Manager 93

Inhalt

Wieder eine Fußballmanager-Simulation, aber diesmal mit dem gewissen Etwas. Sie kümmern sich weniger um die wirtschaftliche Seite, sondern mehr um den Sport. Dabei kann das Spiel ziemlich komplexe Formen annehmen.



Installation

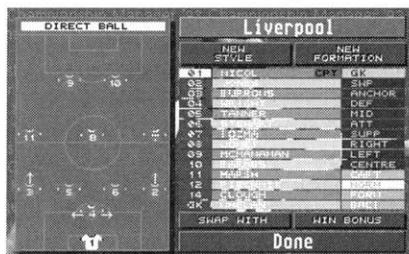
Das Programm läßt sich mit geringem Aufwand installieren. Nutzen Sie ganz einfach die Erkenntnisse aus dem Kapitel über das »Speichereinstellung«. Nervend ist aber die Codewortabfrage. Drucken Sie aus diesem Grund vor Spielbeginn die entsprechende Seite der Anleitung aus (oder raten Sie einfach gut ...).

Tips

1. Das Spiel ist nur in Englisch auf den Bildschirm zu bringen, also drucken Sie sich das Handbuch aus, wenn Sie in Englisch (mit den gesamten Fachausdrücken!) nicht richtig fit sind.
2. Sehen Sie sich danach alle Menüs an. Spielen Sie ein oder zwei Spiele unter dem Aspekt, etwas zu lernen, und nicht unbedingt gleich mit dem Ziel, den Highscore zu brechen.
3. Nutzen Sie die Testspiele, damit die Mannschaft Fitness und Spielpraxis erwerben kann.

Liverpool Squad														
Trns	Staf	Leag	Fixt	Accs	Info	Rspv								
1	BARNES J	MA L	MCBRIDE J	MA R	CL									
2	BURTON J	MA L	NICOL S	MA R	CL									
3	BURTON D	MA L	REID J	MA R	CL									
4	CLOUGH H	MA L	REID J	MA R	CL									
5	GOBBELING J	MA L	REID J	MA R	CL									
6	HARRIS S	MA L	REID J	MA R	CL									
7	HUTCHINSON D	MA L	REID J	MA R	CL									
8	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
9	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
10	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
11	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
12	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
13	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
14	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
15	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
16	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
17	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
18	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
19	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
20	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
21	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
22	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
23	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
24	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
25	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
26	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
27	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
28	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
29	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
30	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
31	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
32	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
33	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
34	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
35	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
36	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
37	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
38	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
39	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
40	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
41	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
42	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
43	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
44	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
45	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
46	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
47	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
48	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
49	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
50	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
51	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
52	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
53	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
54	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
55	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
56	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
57	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
58	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
59	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
60	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
61	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
62	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
63	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
64	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
65	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
66	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
67	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
68	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
69	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
70	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
71	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
72	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
73	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
74	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
75	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
76	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
77	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
78	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
79	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
80	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
81	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
82	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
83	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
84	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
85	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
86	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
87	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
88	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
89	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
90	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
91	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
92	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
93	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
94	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
95	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
96	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
97	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
98	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
99	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									
100	JONES L	MA L	REID J	MA R	CL									

4. Setzen Sie den Trainer und Beobachterstab ein. Die liefern wichtige Informationen über die nächsten Gegner.
5. Die Aufstellung sollte sich nach den Spielern richten, die Ihnen zur Verfügung stehen.
6. Wechseln Sie die Mannschaft regelmäßig durch, denn die Saison ist mit 38 Ligaspielen und drei Pokalwettbewerben sehr lang.
7. Kaufen Sie nur Spieler, die entweder eine wichtige Lücke füllen oder die Mannschaft entscheidend weiterbringen können. Hüten Sie sich vor Schnellschüssen und sogenannten »Sonderangeboten«!



Colossus

Inhalt

Bei »Colossus« handelt es sich um eine Spielesammlung, welche die drei klassischen »Computer-Brett-Spiele« vereint, nämlich Schach (Chess), Dame (Draughts) und Backgammon. Als weiteres »Schmankerl« gibt es dazu noch ein Bridgeprogramm, das man bemühen kann, wenn die entsprechenden Mitspieler fehlen ...

Installation

Hier taucht bereits das erste Problem auf: Colossus.bat funktioniert nicht so, wie es soll. Deshalb gehen Sie bei der Installation des Programms am besten folgendermaßen vor:

Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk.

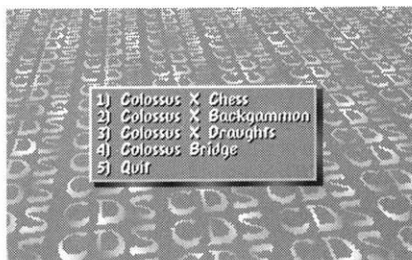
Gehen Sie mit `cd colossus` in das entsprechende Verzeichnis.

Tippen Sie hier `install d:`, wobei `d:` für das CD-ROM-Laufwerk steht und `c:` für die Festplatte.

Jetzt können Sie auf die Platte wechseln und mit dem Befehl `menu.bat` das Programm starten.

Wählen Sie nun einfach das entsprechende Spiel aus, bevor Sie loslegen.

Achtung! Es bleibt Ihnen leider keine andere Wahl, als das englischsprachige Handbuch auszudrucken, denn es gibt eine recht häßliche Kopierschutzabfrage zu Beginn jedes Spiels und leider keine Zusammenfassung aller Codes ...



Command Adventures: Starship

Inhalt

Zwölf Rassen teilen sich mehr oder weniger friedlich das Universum. Sie haben die Aufgabe übernommen, in einem Aufklärungsschiff neue Planeten zur Besiedelung vorzubereiten. Das Ganze geschieht natürlich auf rein marktwirtschaftlicher Basis. Je geeigneter der Planet, desto mehr Geld erhalten Sie für dessen Entdeckung. Leider gibt es einige andere Entdecker, die das gleiche Ziel haben, so daß Sie regelmäßig zu den Waffen greifen müssen.

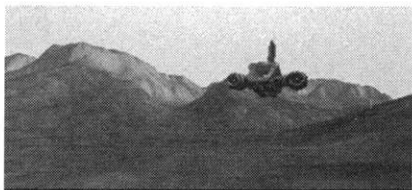
Installation

Das Programm verlangt recht viel Speicherplatz, aber die Musterdateien sollten dieses Problem in den Griff bekommen. Unter Umständen könnte die Soundkarte Probleme bereiten. Verzichten Sie unter diesen Umständen am einfachsten auf den Sound.

Tips zum Spiel

Tips zum Personal: Die Schiffsbesatzung

Sehen Sie zu, daß Sie eine vollständige Schiffsbesatzung an Bord haben. Legen Sie sich also eine komplette und eigenständige Bordbesatzung und ein eigenes »Away-Team« zu. Verlieren Sie ein Mitglied der regulären Besatzung auf einer Erkundungsmission, kann das weitreichende Folgen haben. Ohne Ingenieur wird das Schiff im All nicht repariert, und fliegen Sie mal ohne Navi-



gator zur nächsten Station (viel Glück!). Der Arzt flickt alle angeschlagenen Besatzungsmitglieder wieder zusammen usw. Jeder hat seine bestimmte und festgelegte Aufgabe.

Die Taktiken im Raumkampf

Die erste Regel zu Beginn lautet:

Vorsicht ist der bessere Teil der Tapferkeit!

Gerade zu Beginn haben Sie keine Möglichkeit, ein besseres Schiff oder bessere Waffen für das Schiff zu kaufen. Munition ist auch teuer, also rennen Sie lieber so schnell Sie können.

Die Steuerung des Schiffes mit der Maus ist angenehm. Mit der linken Taste legen Sie einen neuen Richtungs(ziel)punkt fest, und mit der rechten schießen Sie. Das Geschöß explodiert am Zielpunkt, also denken Sie an den sogenannten »Vorhalt«. Je besser Ihr Waffenoffizier, desto besser treffen Sie.

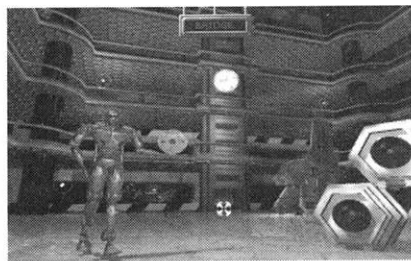
Tips zum Personal: Das Außenteam

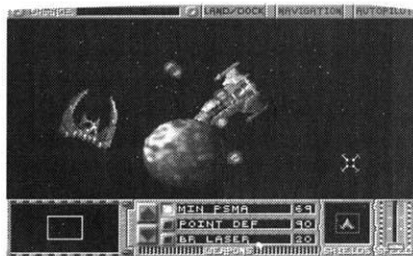
Sie brauchen mindestens einen Ingenieur (Engineer), wenn Sie einen Planeten besetzen wollen. Dieser muß alle vier Ecken der Karten »besuchen«, damit er das Sicherungsnetz aufbauen kann. Dazu muß er einen Augenblick in der Ecke ungestört zubringen. Je besser der Ingenieur ist, desto schneller erfolgt der Aufbau. Verzichten Sie aber auf einen Ingenieur der Klasse »Average« oder schlechter, denn oft scheitert er dann an seiner Aufgabe. Wird der Ingenieur verletzt, sinkt die Chance auf eine erfolgreiche Inbesitznahme des Planeten ebenfalls.

Alle anderen Positionen im Außenteam werden automatisch als Security (Sicherheitskräfte) geführt. Leider haben die Leute dann nicht die richtige Erfahrung im Umgang mit Waffen. An Bewaffnung sollten Sie sich wählen, was Sie sich leisten können und womit Sie am besten zurechtkommen. Bereichswaffen wie Granaten und die zugehörigen

Granatwerfer lohnen sich nur bedingt. Nicht jede Waffe zeigt gegen unterschiedliche Rassen die gleiche Wirkung. Rüsten Sie Ihr Team also im Idealfall mit zwei unterschiedlichen Waffen aus.

Ist einer Ihrer Männer schwer verletzt (roter Balken), dann ziehen Sie ihn (oder sie) auf





jeden Fall so schnell wie möglich aus dem Kampf zurück. Und suchen Sie einen Erste-Hilfe-Kasten.

Erst, wenn alle Feinde ausgeschaltet sind, kann das Sicherungsnetz erfolgreich in Betrieb genommen werden.

Taktiken des Außenteams

Verzichten Sie auf die Angriffsoption, denn in der Regel hatten wir bei den Testspielen mehr Ärger als Freude. Ziehen Sie die Mitglieder Ihres Teams besser in Position, sie verteidigen sich dann von alleine.

Auf eines können Sie sich immer verlassen: die Dummheit Ihrer Mitarbeiter. Ihre Leute laufen zwar um Mauern und Hindernisse herum, aber wenn sie schießen sollen, dann ignorieren sie die Wände (nicht, daß sie irgendwas besonderes treffen ...).

Der Gegner ist übrigens nicht besser. Ist ein Feind im Innern eines Gebäudes, stellen Sie sich an die Außenwand, und warten Sie, bis er seine Munition verschossen hat. Der »Köder« sollte aber zuvor seine Waffen ablegen (»Drop«), sonst schießt er auch ...

Teilen Sie das Team nicht unnötig auf. In der Gruppe können Ihre Mannen fast jeden Gegner zusammenschießen, einzeln gehen sie öfters »verloren« ...

Cheat

Das Leben als Raumschiffkapitän ist hart und gefährlich, aber am gemeinsten ist, daß man noch nicht mal genügend Geld hat, um sich ein »state-of-the-art« Raumschiff zu kaufen.

Da dieser Zustand nicht haltbar ist, haben wir einen Weg gefunden, Ihr intergalaktisches Konto aufzubessern. (Bitte machen Sie aber zuvor eine Kopie der entsprechenden Datei, um zur Not zur alten Version zurückkehren zu können, falls etwas schiefging.)

Starten Sie das Spiel und speichern Sie es ab. Laden Sie jetzt das Savegame (die Datei heißt `PLAYER.1`) in einen Hex-Editor, und geben Sie dort von Offset 20 bis Offset 22 (ganz am Anfang der Datei) die Zeichenfolge `FF FF FF` ein.

Wenn Sie das Spiel dann wieder starten, können Sie sich alles leisten, was Ihr Herz begehrt!

Für Ihre Notizen

Das schwarze Auge 1 (Die Schicksalsklinge)

Inhalt

Ihre Abenteurergruppe erhält diesmal den Auftrag, die sagenhafte Schicksalsklinge zu suchen und sie zum Hetmann der Thorwaler zu bringen. Als Besonderheit gibt es hier keine feste Handlungsfolge, sondern es liegt ganz an Ihnen, in welcher Abfolge Sie das Abenteuer lösen.



Installation

Die Installation ist einfach und sollte mit den Musterdateien kein Problem darstellen. Also wünschen wir Ihnen einfach ein nettes Spiel.

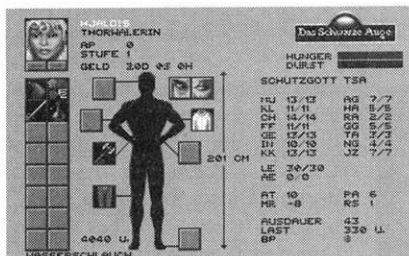
Allgemeine Hinweise

Es gibt eine Reihe klassischer »Dungeons«, die nur dazu dienen, den Charakteren zu Ausrüstung und Erfahrung zu verhelfen. Bevor wir zu den Lösungshinweisen kommen, hier nun einige Tips, die Geld und Ausrüstung betreffen:

Dietriche und Waffen sind nicht unzerbrechlich. Also sorgen Sie für ein »Back-Up«. Manche Gegenstände lassen sich hinterher in einer Stadt wieder flicken.

Nahrung und Kräuter lassen sich leicht finden und bringen gerade am Anfang gutes Geld in die leere Kasse. Wirselskraut eignet sich ausgezeichnet zur Heilung der Charaktere.





Untersuchen Sie gefundene Waffen mit dem Spruch »Analüs Arcanstruktur« auf Magie, oder lassen Sie das in der »Schule der Hellsicht« in Thorwal durchführen.

Nutzen Sie die Stärken der Charaktere in der richtigen Weise. Ein Magier gehört in der Regel nicht in die erste Reihe, ein Krieger mit Schwert und Ritterrüstung dagegen nutzt in der Mitte der Gruppe wenig.

In der Umgebung des Einsiedlersees finden Sie nicht nur eine Menge Kräuter, sondern auch einen Findling mit Hinweisen.

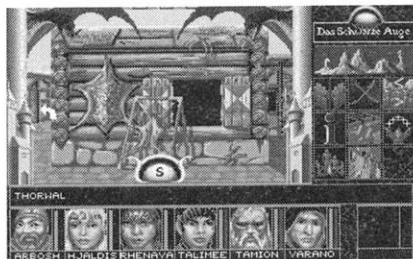
Der Weg zum Erfolg

Fragen Sie den Hetmann beim Einstellungsgespräch nach Geld, und er gibt Ihnen einen Warengutschein, mit dem Sie in aller Ruhe einkaufen können. Lassen Sie den Magier seinen Zauberstab etwas boosten, und schauen Sie sich erst die alte Zwingfeste an, bevor Sie dem einzigen Hinweis folgen, den Sie erhalten haben (Isleif Olgardsson in Felsteyn). Viele Leute haben ein Stück der Karte oder entscheidende Hinweise, viele verlangen eine Bezahlung in Form eines Gefallen, den Sie erbringen müssen. Hier die Liste der Personen mit den entsprechenden Gefallen und besonderen Gefahren:

Algrad Trondesdotter hat ihren Teil der Karte an Treborg Holberg verkauft.

Beorn Hjallason in Angbodirtal ist ebenfalls stolzer Besitzer eines Kartenfragments.

Eliane Windenbeck in Varnheim fordert die Zerstörung des Tempels in Hjalland. Das einzige Problem im Tempel ist ein Hebel im ersten Stock, der



von einem einzelnen betätigt werden muß, damit die anderen den Altar zerstören können. Die Statue sollten Sie als Beweis unbedingt mitnehmen.

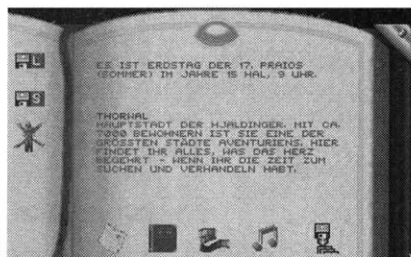
Hjore Ahrensson lebt in der Stadt Ottarje.

Isleif Olgarsson in Felsteyn.

Jurge Torfinsson hält sich in Skal auf.

Ragna Firunjadotter in Vidsand möchte sich nicht von ihrer Karte trennen, gestattet aber ein genaues Ansehen.

Swafnild Egilsdotter ist Seefrau, und deswegen hat sie auch keinen Platz, an dem man sie antreffen kann. Suchen Sie in den Hafenstädten nach ihr.



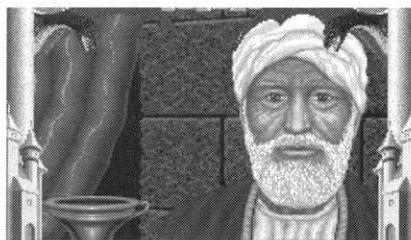
Tiomar Swafnildsson in Brendhil gibt seinen Teil der Karte nur auf eine Empfehlung von Umbik Siebenstein in Orvil heraus. Dieses Schreiben erhalten Sie, wenn Sie den bösen Druiden Gorah töten, den Sie zwischen Orvil und Ottarje finden. Beeilen Sie sich im Kampf gegen den Druiden, denn er bekommt während des Kampfs Verstärkung.

Treborg Kolberg hat einen Teil der Karte gekauft und ist als fahrender Händler unterwegs. Natürlich kann man seinen Teil der Karte erwerben.

Yasma Thinmarsdotter in Thoss erzählt von einer Ruine auf dem Weg von Rybon nach

Thoss, in der sich ein weiterer Teil der Karte befindet. Die Tür im Erdgeschoß der Ruine läßt sich mit dem Beutel aus dem ersten Kampf öffnen. Im ersten Stock führt der Weg nach oben durch eine Reihe von Geheimgängen und zwei Teleporter. Im zweiten Stock gibt es zwei Kämpfe mit einem Schwarzmagier, der erst nach der zweiten Niederlage sein Leben aushaucht. Hier findet sich auch die Karte.

Als Joker können Sie das Einhorn in der Nähe der Einsiedlersees betrachten. Es kann Ihnen einen Teil der Karte besorgen.



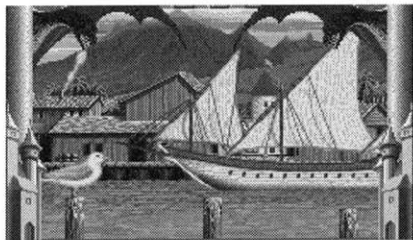
Weitere Etappen auf diesem Weg



Zwischen Phexcaer und Skezellen befindet sich eine Orkbehausung, in die Sie vordringen sollten, wenn einer der Helden einen hohen Wert in Sprachen hat. Dieser Charakter kann dann auf einer Statue das Wort »Tairach« lesen. Im selben Raum befindet sich eine Kiste, in der Sie diesen Namen eingeben sollten. Die zweite Kiste enthält einen geheimen Lageplan für einen Kriegszug der Orks zwischen Phexcaer und dem Einsiedlersee.

Hat man genug Kartenteile zusammengesucht, dann sollten Sie zwischen Vilnheim und Phexcaer auf die Suche nach der Burgruine gehen. Erkennt einer der Helden die entsprechende Stelle, müssen Sie den Fluß überqueren.

Schlagen Sie sich hinter dem Baum in die Büsche, und folgen Sie dem Pfad. Flechten Sie dann das »Boronrad«, bevor Sie den Fluß überqueren. Sie gelangen schließlich zu einem Gemäuer. Lassen Sie die Münzen liegen, denn diese sind verflucht. Durchsuchen Sie den Schutt in der Nordwestecke, und Sie finden einen Durchgang und eine Truhe. Hier ist ein recht komplexer Kniff mit zwei Hebeln zu lösen, bevor Sie weitergehen können. Schicken Sie die Gruppe zum ersten Hebel, und drehen Sie sie in Richtung Spiegel. Teilen Sie dann die Gruppe. Die neue Teilgruppe schicken Sie zum anderen Hebel, wo Sie die Gruppe ebenfalls in Richtung Spiegel drehen. Führen Sie nun die Gruppe wieder zusammen, und betätigen Sie beide Hebel und zwar jeweils von der Gruppe im gegenüberliegenden Gang. Im südwestlichen Raum der nächsten Ebene warten einige Untote, mit denen ein harter Kampf bevorsteht, der jedoch von Hyggelik vorzeitig beendet wird. Er übergibt der Gruppe »Grimring« die Schicksalsklinge. Im südwestlichsten Raum befindet sich noch ein Schatz, der auf einen Abtransport wartet.



Schicken Sie die Gruppe nach Phexcaer zum Erholen und Flickern der Ausrüstung. Dann bereiten Sie die Gruppe auf die große Schlacht gegen die Orks vor. Die Magier brauchen unbedingt Fernkampfwaffen, denn Magie wird nicht funktionieren. Einer der Helden sollte Grimring führen und mit ein paar Heiltränken ausgerüstet sein. Speichern Sie vor dem Aufbruch aus Phexcaer ab, und suchen Sie nach der Stelle, an der die Orks aufmarschieren wollen. Retten Sie die Menschen des Nordens vor dieser schrecklichen Gefahr, und lassen Sie sich wie gewohnt als Held und Retter feiern.

Für Ihre Notizen

Für Ihre Notizen

Das schwarze Auge 2 (Sternenschweif)

Inhalt

Der Nachfolger zum Computerrollenspiel »Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge« hat einen ähnlichen Aufbau und ist eigentlich der zweite Teil einer Rollenspieltrilogie am Rechner. Die Hintergrundwelt ist auch hier wieder »Aventurien«, das Land aus dem Fantasy-Rollenspiel »Das Schwarze Auge« (mit echten Personen). Es ist die Aufgabe Ihrer Gruppe, ein sagenumwobenes Artefakt, den Salamanderstein, zu einem Zwerg namens Ingramosch zu bringen, um einen erneuten Krieg zwischen Zwergen und Elfen zu verhindern.



Installation

Die Installation sollte mit unseren Startdateien keine Probleme bereiten, und das Spiel läßt sich dann auch gleich beginnen.

Allgemeines

Die ideale Gruppenzusammensetzung beinhaltet auf jeden Fall zwei Zauberfähige, hier am besten einen Waldelf und einen Magier, denn der Waldelf kann heilen, der Magier kann mit seinem verzauberten Stab eine Menge an sich schwerer Gegenstände simulieren und macht auf diese

Weise das Reisen schneller und angenehmer. Ein Zwerg würde sich auch gut machen, und zwei Kämpfer beliebiger Machart komplettieren das Bild. Mindestens einer der Charaktere sollte eine Frau sein, denn sonst geht es an einigen Stellen einfach nicht weiter. Nützliche Fähigkeiten



sind Schwerter, Fernkampf, Heilen, Pflanzenkunde und Feilschen. An Zaubersprüchen sollte man sich unbedingt die folgende Auswahl zulegen: Geister austreiben, Schmelze, Adler-Wolf. Ignifxius, Fulminictus, Penetrizzel, Analüs, Transversalis und Foramen.



Boosten Sie den Zauberstab so schnell wie möglich, und sorgen Sie immer für einen guten Vorrat an Wirselkraut und Jorugapflanze. Falschspielen und Taschendiebstahl können chronischen Geldmangel bekämpfen, aber speichern Sie dann lieber öfter den Spielstand ab.

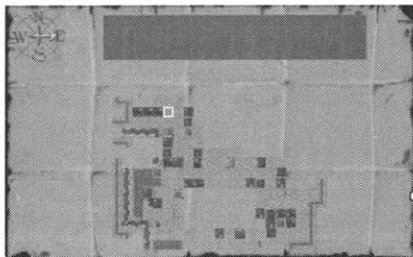
Die Lösung

1. Sie beginnen in der Stadt Kvirasim, wo Sie den Auftrag erhalten, den Salamanderstein zu suchen und zu Ingramosch nach Lowangen zu bringen. Es gibt auch ein zweites Angebot, daß Sie den Stein in Lowangen Vindoria Egelbronn bringen, gegen eine Entlohnung von 1000 Goldstücken und nicht nur für Ruhm und Ehre. Sie können es sich ja unterwegs noch überlegen. Den Stein sollen Sie in einer Zwergenbinge (Zwergenfestung) im Süden finden. In der Nacht erzählt ein seltsamer Fremde von der Klinge »Sternenschweif«, die Sie für diesen Fremden auffinden sollen. Am nächsten Morgen ist Markttag, und die Gruppe kann mit allen Gebrauchsgegenständen ausgerüstet werden. Sie brauchen Wasser, Nahrung, Schuhe, Waffen etc. Haben Sie die Stadt verlassen, sollten Sie der alten Dame helfen. Eine weitere Reisebekanntschaft auf dem Weg nach Gashok ist Iwain, der Neuigkeiten für Sie hat.
2. In Gashok werden Fremde mit viel Mißtrauen begrüßt. In der Nacht können Sie eine seltsame Zeremonie beobachten. Am Morgen wird das Schicksal des Müllers in der Stadt heftig diskutiert. Beim Besuch in seiner Mühle im Südwesten wird sich unser ungutes Gefühl bestätigen. Reden Sie mit der Kräuterfrau auf dem Markt, bevor Sie den Müller im Wald aufsuchen. Gehen Sie auf seine Bitte ein, und reden Sie mit der Kräuterfrau über Fremde. Wenden Sie sich danach an die empfohlene Person. Diese rückt auf sanften Druck die Adressen zweier weiterer Personen heraus, von denen Dergoen der gesuchte Schurke ist. Behandeln Sie ihn also, wie Sie üblicherweise alle Schurken behandeln, und besuchen Sie danach noch einmal den Müller. Die Reise wird in Richtung Südosten fortgesetzt.

3. In Finsterkuppen erholen wir uns zunächst und verwandeln alle Elfen in der Gruppe mit dem Zauber »Adler-Wolf« in Hunde, um den Bingenbereich im Westen der Stadt betreten zu dürfen. Nerven Sie den Geistlichen im Tempel lange genug mit dem Thema »Zwergenbinge«, dann gibt er Ihnen den Schlüssel.
- 3.1 Nach Betreten der Binge finden wir im Kohlebecken einen Ring, welcher vor Feuer schützt, und im Kamin, nach kurzer Kletterpartie, hinter einer Steinplatte einen Heiltrank und einen Schlüssel. Wieder nehmen wir alles im Raum mit und gehen ein Stockwerk tiefer.
- 3.2 Nehmen Sie alles mit, was Sie in die Finger bekommen können, vor allem die Kette und die Kurbel. Leider gibt es hier auch einige Fallen. In einem Raum werden Sie leider gefangen. Sie können den Mechanismus aber mit Kette und Kurbel wieder reparieren. Wollen Sie eine Truhe im nördlichen Raum »sichern«, dann erscheint eine absonderliche Gestalt, die ein Rätsel stellt (Lösung: »Elche«), einen Schlüssel hinterläßt und die Gruppe über die gesamte Ebene verstreut. Führen Sie alle wieder zusammen, und weiter geht's nach unten.
- 3.3 Graben Sie sich durch den zugefallenen Stollen, und Sie werden mit einem Pergament und einem Schlüssel belohnt. Lassen Sie den Toten lieber ihre Ruhe (und ihre Waffen), und ziehen Sie ein Stockwerk tiefer.
- 3.4 Halten Sie sich vom Wasser fern, darin wartet nichts Gutes. Aber im Osten können Sie als Kampfbeute ein Steinmedallion erringen, welches Sie sehr gut aufbewahren sollten. Drehen Sie das Wasserrad, und suchen Sie in den Rattenlöchern nach einem Heiltrank. Benutzen Sie die Treppe im Südosten zu einem netten Aufstieg.
- 3.5 Das Wasser, das hier den Weg versperrte, ist nun abgelaufen, und der Zwerg kann mit dem Brecheisen die Bodenplatte nach einigen Versuchen öffnen. Der Weg nach unten ist damit frei.
- 3.6 Der Schlüssel aus dem Kamin öffnet die Tür im Süden. Die Truhe im Süden enthält Lederkleider, die Sie am Ende dieser Exkursion wieder zurücklegen sollten, damit sich die Tür, die gerade zugefallen ist, erneut öffnet. Sie sollten nun einen einzelnen Helden bestimmen, der mit rotem Ring, Lederkluft,



brennender Fackel und dem Steinmedallion über die Hitzefelder geht. Die Fackel gegen das Symbol auf der Wand und dem Golem müssen Sie das Medallion geben. In den Kammern im Südosten findet sich der Salamanderstein. Der Golem



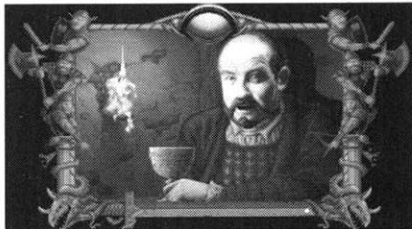
gestattet die Mitnahme im Tausch gegen das Schwert, welches er aus dem Medallion gefertigt hat. Jetzt sollte der Held schnell wieder zurück, denn sonst bleibt er hier eingeschlossen. Gehen Sie über die Treppen zurück, und hängen Sie den Schlüssel wieder an den Haken.

4. Lowangen wird leider belagert, und als Zoll müssen Sie fast die gesamte Ausrüstung abgeben. Gavron stiehlt Ihnen den Salamanderstein, und im »Weißen Haus« erfahren Sie, daß Ingramosch nicht hier ist. Ingramosch befindet sich entweder in den Blutzinnen oder in Tjolmar. Ailian erzählt von einem Geheimgang aus Lowangen hinaus. Nähere Informationen gibt es bei Dragan Escht, der aber nur drei Fragen (gegen drei Gefallen) zuläßt. Fragen Sie auf jeden Fall nach »Reisen« und nach »Gavron«. Halten Sie sich bei den Gefallen nicht länger als nötig auf, und gehen Sie nicht in das Haus von Meister Deringorn. In der Taverne »Orkentod« finden Sie Gavron, den Sie verfolgen und dann unter Druck setzen sollten. Die schwarze Jandra hilft bei dem Geheimgang weiter, indem sie die Gruppe an die Ordensburg verweist und eine Parole gibt. Sie erhalten die Passage durch den Gang für eine Gefälligkeit und zwei Charaktere als »Pfand«. Lassen Sie den Stein bei einer der Geiseln.
5. Der weitere Weg führt in den Sumpf. Im Südosten finden Sie eine Kiste, die Sie unbedingt studieren sollten. In der Mitte des Sumpfes wartet das Echsenvolk auf die Helden, die Ihnen weiterhelfen, wenn Sie das Monster »Schlinger« töten. Fragen Sie den Phex-Priester nach »Sternenschweif« (nachdem Sie großzügig gespendet haben). Im Südwesten der Sümpfe finden Sie eine alte Frau, die mehr über Agdan weiß. Als Gegenleistung möchte sie die Kristallkugel des Magiers. Der zeigt sich kooperativ, wenn die Themenwahl im Gespräch stimmt (Liebe, Leben, Treue). Leider wendet sich die Hexe gegen die Gruppe, also kümmern Sie sich um die Dame auf die übliche Weise. Im Norden des Sumpfes in einer Nische finden Sie eine Sumpfranze mit einem Goldring, die Sie mit

dem Netz fangen. Im Westen finden Sie das Kraut, von dem die Schriften erzählen. Die Person, die die Sumpfranze trägt, nimmt Kraut Nummer 18 und wendet es auf das Tier an. Nun brauchen Sie Agdan nur noch zu pflegen. Der Phex-Tempel bietet nach einer Spende weitere Informationen. Sie werden überfallen und sollten den Stein (ist sowieso eine Fälschung) weggeben. Ailian hat den echten Stein, den wir mit massiven Druck fordern.

6. Der nächste Abschnitt der Reise führt uns zu den Blutzinnen.
- 6.1 Räumen Sie alles ab, was Sie bekommen können, aber lassen Sie die Finger von der Hand neben der Scheibe.
- 6.2 In einer der Zellen finden Sie den toten Räuber, der die Fälschung klaute. Letztere nehmen wir auch gleich wieder an uns. Thurazz ist verlässlich, der Rest wird Ihnen bei nächster Gelegenheit die Kehle durchschneiden. Im Norden finden Sie einen besonders interessanten Ring, den Sie unbedingt mitnehmen sollten. Mit Hilfe des Speeres läßt sich die Schrankwand öffnen. Eines der Skelette hat eine magische Waffe. Trinken Sie den Trank aus der Phiole (ein Held), und der hebt im Alleingang das Nest der Spinnenbrut aus (der Trank macht immun).
- 6.3 Hier finden Sie eine Menge netter Sachen, aber nichts, was die Handlung weiterbringt.
7. In Tiefhusen sollte man die Taverne »Heile Welt« aufsuchen und hier so lange die Tische wechseln, bis Sie auf Jander treffen, der mehr über »Sternenschweif« weiß und Sie an Hansgar im Norden der Stadt weiterweist. Hansgar führt Sie dann (ohne daß Sie es wissen) in den hiesigen Phex-Tempel. Suchen Sie hier nach Geheimtüren, und schnappen Sie sich die Axt sowie Helm und Schild (in anderen Räumen). Die Geheimtür in der Wand öffnet sich auf das Lösungswort »Nacht«. Auf der nächsten Tafel müssen die drei Karten mit dem Fuchszeichen umgedreht werden. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und die Rezepte, dann geht es weiter nach Westen. Spenden Sie in die Opferschale großzügig, dann öffnet sich eine weitere Geheimtür, und Sie können den Tempel verlassen. Hansgar erzählt Ihnen nun wieder etwas, was aber nicht weiter wichtig ist ...
8. Tjolmar hat als besondere Attraktion das Gasthaus »Roter Lotus«. Hier teilt man Ihnen mit, daß Ingramosch im Westen ein Haus besaß. Nähere Informationen gibt Ihnen der Rahja-Tempel. In Ingramoschs Haus müssen Sie sich den Zutritt erkämpfen.

- 8.1 Im Haus selbst finden Sie einen Zettel (2 links, 4 rechts, 4 links), der sich auf die Wandverkleidungen bezieht. Horchen Sie an den ersten beiden Wandabschnitten, und klopfen Sie gegen den dritten, dann öffnet sich



- ein Geheimgang im Westen. Im Baum findet man einen Schlüssel (heilen Sie den vergifteten Helden) und zwei Schritte weiter im Westen einen Mechanismus. Teilen Sie die Gruppe, einer muß den Mechanismus betätigen, und der Rest kann das Gitter nach oben schieben. Ziehen Sie weiter nach Nordwesten durch das Gemäuer, und greifen Sie sich wie üblich alles, was Sie kriegen können. Befreien Sie die Kriegerin mit einem Schmelzzauber aus dem Eispanser, und sie schließt sich gerne der Gruppe an. Die Schlüssel öffnen die Truhe und die Tür. Im Osten finden Sie eine Statue, die Sie ebenfalls einstecken. Im Norden finden Sie eine Illusionswand, die die wahre Treppe nach unten verbirgt.
- 8.2 Schauen Sie sich den Schrank im Norden dreimal an. Den Bolzen-gang lösen Sie auf folgende Weise: Der Magier geht allein durch. Schützen Sie ihn so gut wie möglich! Dann teleportiert er sich zurück und teleportiert nun die gesamte Gruppe ans andere Ende des Ganges. Hinter einer Illusionswand finden Sie eine Menge Ausrüstung und vier Gänge mit vier Teilen eines Amuletts (frohes Metzeln). Mit den vier Teilen nähern Sie sich der Wand im Süd-osten, die sich nun durchschreiten läßt.
9. Im Tempel des Namenlosen bereiten Sie sich auf den großen Show-down vor. Eine mächtige Gestalt klaut den Salamanderstein. Im Westen findet sich ein Schriftstück, das es Ihnen ermöglicht, das Zahlenschloß im Osten zu öffnen (Kombination: 1945). Die Antwort auf die Frage im Säulengang ist »Arkandor«. Hierauf erhalten Sie freien Zugang zum Süden, wo Sie in einem Geheimfach einen Helm und eine Drachenklaue finden können. Öffnen Sie damit das Drachentor, und bereiten Sie sich vor dem Durchschreiten auf das Finale vor. Hinter der Tür befindet sich ein Drache, den Sie besiegen müssen. Nun »entsteinert« sich auch Ingramosch. Den Salamanderstein erhalten Sie wieder zurück (wird leider nicht nochmal erwähnt), dann können Sie sich durch den Gang im Norden absetzen. Jetzt gilt es zu feiern, denn der Frieden zwischen Zwergen und Elfen ist nun gesichert.

Für Ihre Notizen

Der Aufstand der Dinge

Jump & Run-Spiele sind normalerweise die Domäne von Spielkonsolen wie Nintendo oder Sega. Der Aufstand der Dinge beweist ziemlich eindrucksvoll, daß auch auf PCs gute Hüpf & Renn-Spiele produziert werden können.

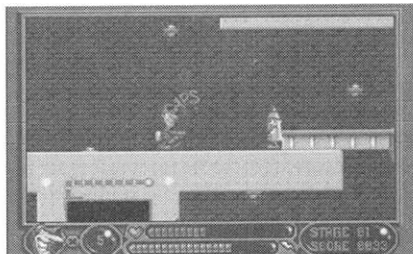
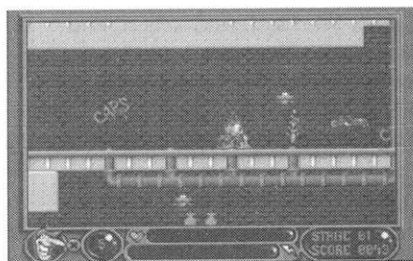
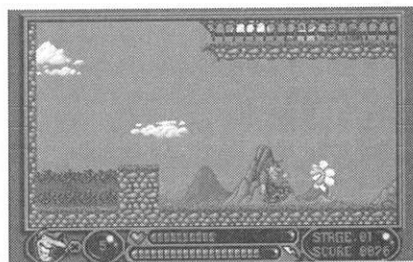
DADD schickt Sie über vier Welten (Fabrik, Natur, Eis, Weltraum) auf die Jagd nach etwas außer Kontrolle geratenen Gegenständen. Ziel ist es, alle »Dinge« zu eliminieren und die Energiestationen zu zerstören. Die einzelnen Welten bestehen jeweils aus fünf Levels (auch Stages genannt).

Cheat

Damit Sie auch sicher das ganze Spiel bis zur letzten Stage genießen können, ohne dauernd neu starten zu müssen, braucht es lediglich ein bißchen Hex-Hexerei!

Die Spiele werden bei DADD in Spielstandsdateien mit folgenden Namen gespeichert: DADD.1, DADD.2, DADD.3 ...

Starten Sie das Spiel, und speichern Sie es gleich ab. Laden Sie jetzt das entsprechende Savegame in einen Hex-Editor.



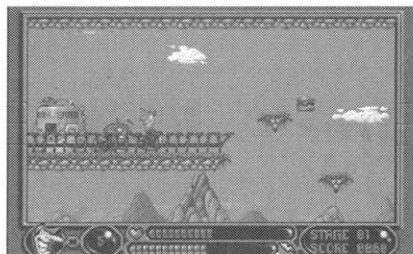
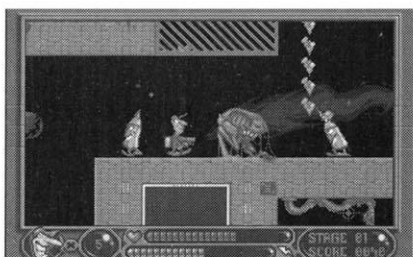
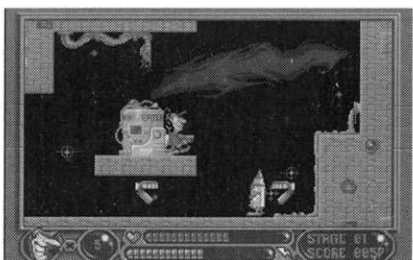
Bei Offset 01 finden Sie die jeweilige Welt, in der Sie sich gerade befinden. Geben Sie den angegebenen Hex-Wert ein, und schon sind Sie beim Neustart des Spiels in der entsprechenden Welt.

Welt	Hex-Wert
Fabrikwelt	01
Naturwelt	02
Eiswelt	03
Weltraumwelt	04

Bei Offset 02 finden Sie den jeweiligen Level (Stage), in dem Sie sich gerade befinden. Geben Sie den angegebenen Hex-Wert ein, und schon sind Sie beim Neustart des Spiels in dem entsprechenden Level.

Level	Hex-Wert
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05

Bei Offset 03 finden Sie den Wert für die Anzahl an Leben, die Ihre Figur noch hat. Da die Leben nur in einem Byte gespeichert werden, kann es maximal den Wert 255 annehmen. Geben Sie dazu den Hex-Wert FF ein, und schon sind Sie beim Neustart des Spiels »fast« unsterblich!



Der Clou!

Inhalt

Veteranen aus alten 64er-Zeiten werden vielleicht noch das Spiel »They Stole A Million« kennen. Der Clou! ist diesem Spiel sehr ähnlich. Sie (Matt Stuvysunt) sind ein aufstrebender junger Gangster im London des Jahres 1953, in einer Epoche, in der viele Gangsterromane über »Gentlemenverbrecher« spielen. Planen und begehen Sie raffinierte Diebstähle, und stehlen Sie aus dem Tower die Kronjuweln, um sich stilecht zur Ruhe setzen zu können.

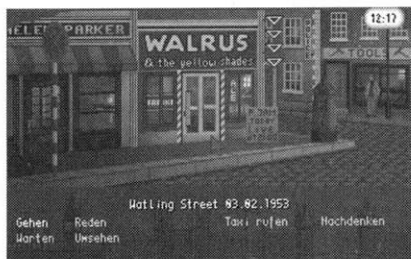
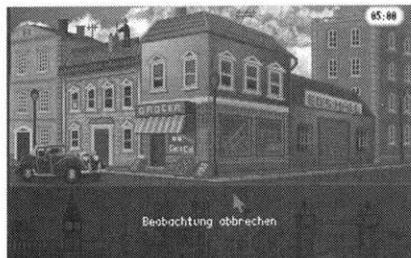
Installation

Leider gibt es hier einige Probleme, denn erstens braucht das Spiel 580 KB Hauptspeicher, und zweitens darf die Einstellung DOS=UMB nicht in der Config.sys stehen, was zu einigen Problemen bei moderneren Programmen (Windows 95) führen kann. Erstellen Sie sich also eine Startdiskette, dann können Sie eine Menge Probleme vermeiden.

Allgemeine Hinweise

Als erstes muß man sich etwas Startkapital besorgen. Geben Sie sich also im Hotel entweder als Mister Goldberg aus, gehen Sie zur Polizei, und melden Sie den Diebstahl Ihrer Börse, oder warten Sie vor dem Autohändler auf einen Herrn, der Ihnen einen Zuschuß zusteckt.

Besorgen Sie sich an Ausrüstung, was immer machbar ist, und lassen Sie die Wagen nach zwei oder drei Einsätzen



umlackieren. Ist ein Wagen zu auffällig geworden, dann verkaufen Sie ihn besser. Nutzen Sie Masken und Handschuhe.

Gegen Wächter sollten Sie mehrere »Angriffe« starten, denn wenn ein Wachmann nicht am Ende mit Hieben oder Chloroform betäubt wurde, schlägt er Alarm ...

Engagieren Sie nur die Leute, die Sie auch brauchen, denn sonst kann die Polizei zu viele Informationen und Tips bekommen.

Telefonieren Sie in Ihrem Hotel, um sich dann mit Herbert Briggs zu treffen, der Ihnen etwas Geld und einen Wagen gibt.

Die ersten »Brüche«

Der Kiosk

Das erste Ziel sollte der Kiosk sein. Besorgen Sie sich ein Brecheisen, und heuern Sie als Fahrer Justin White an, denn sie ist billig und recht gut. Beobachten Sie den Kiosk, und planen Sie dann den ersten Einbruch: Schnappen Sie sich das Brecheisen, bevor Sie die Tür aufmachen, um dann den Schrank an der Rückwand aufzubrechen. Inzwischen räumt Justin White die Kasse mit Hilfe des Brecheisens aus. Beide kehren wieder in den Wagen zurück und hauen ab. Es sollte keine Probleme geben. Als Hehler ist Frank Molaya hier erste Wahl.

Der Tante-Emma-Laden ...

... sollte das zweite Ziel sein, wieder mit der gleichen Partnerin, die nun schon billiger wird, denn schließlich gehören Sie zur Elite der Einbrecher. Auch hier gehen Sie vor und öffnen die Tür mit dem Brecheisen. Während Sie sich um den Nebenraum kümmern, räumt Justin White alles aus dem Verkaufsraum ab, was zu haben ist. Dann nichts wie ins Auto und ab wie der geölte Blitz!

Die Gebeine des Karl Marx

Auf dem Friedhof finden Sie die Gebeine des Begründers des Kommunismus. Nehmen Sie zuerst Kontakt zu Ludmilla Nervesaw auf, die für die Knochen 2000 Pfund bezahlen will. Als Komplizen brauchen wir nun jemanden, der nicht nur fahren, sondern auch noch prügeln kann: Die beste Wahl ist Thomas Groul, auch wenn er wegen seiner Dummheit viele Spuren hinterläßt. Das Brecheisen öffnet Ihnen das Tor, und Sie machen sich auf den Weg Richtung Grab. Wenn der Wächter seine Runde macht, schleicht sich Thomas hinter das Gebüsch im Norden und wartet dort, bis der Nachtwächter wieder an seiner Startposition steht. Dann schleicht sich Thomas aus dem Gebüsch und schlägt den Wächter

bewußtlos. Sie marschieren mit dem Brecheisen los und holen die sterblichen Überreste des Denkers. Nun müssen Sie nur noch verschwinden. Ludmilla wartet im Hotelzimmer auf Sie.

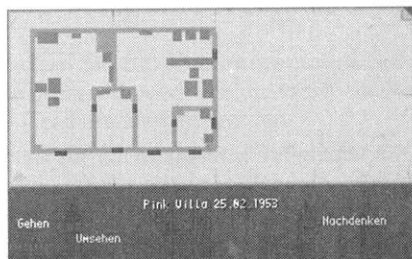
Das Chiswick House

Dies ist Ihr erster Drei-Personen-Job. Sorgen Sie also für einen neuen Wagen (ein Morris wäre ideal), und heuern Sie Tony Allen und Thomas Groul an. Bewegen Sie die drei Helden auf die Westseite des Gebäudes. Sobald der Nachtwächter den Raum vorne links kontrolliert hat, bahnt sich Tony mit einem Glasschneider den Weg ins Innere und schaltet die Alarmanlage aus. Thomas baut sich neben der Tür auf, um den Wächter bei seiner nächsten Runde auszuschalten. Tony verläßt den Raum und wartet neben Ihnen an der Seitentür. Sobald der Wächter die Tür auf seinem Rundgang kontrolliert hat, machen Sie sich mit einem Dietrich daran zu schaffen. Hat Thomas den Wächter versorgt, öffnen Sie die Tür und die beiden Alarmanlagen. Tony folgt Ihnen und schließt die Tür hinter sich. Nun schaltet er die beiden Alarmanlagen aus. Genau 10 Minuten nach Beginn der Operation betätigen Sie die Stechuhr mit der Stechkarte. Sind die Alarmanlagen ausgeschaltet, können Sie binnen zwei und einer halben Minute das Gebäude leerräumen. Den Hehler können Sie sich nun selber suchen ...

Die Mitarbeiter

Die verfügbaren Mitarbeiter bei den Verbrechen tauchen im Laufe des Spiels auf. Je besser diese Leute sind und je neuer Sie im Geschäft sind, desto mehr Geld verlangen sie. Auch die Zahl der beteiligten Personen hat einen Einfluß auf die Höhe des jeweiligen Anteils.

Hier eine Liste der Mitarbeiter, die im Laufe der ersten fünf Einbrüche zur Verfügung stehen. Ein »+« bedeutet, daß hier eine besondere Stärke der betreffenden Person liegt. Die Leute werden immer besser, je mehr Einsätze Sie auf dem Buckel haben.



Name	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Besonderheit
Allen, Tony	Elektronik +	Schlösser			
Briggs, Margrete	Safes	Schlösser			
Brook, Peter	Autos +	Elektronik			
Bull, Robert	Autos +	Elektronik +	Schlösser +		
Doil, Richard	Aufpassen	Safes			Barkeeper
Garcia, Miguel	Aufpassen +	Autos	Kampf +	Schlösser +	
Groul, Thomas	Autos	Kampf			Hinterläßt viele Spuren
Molaya, Frank	Aufpassen +	Autos			
O'Connor, Paul	Autos +	Kampf	Schlösser		
O'Keef, John	Elektronik +	Schlösser +	Safes		
Prof. Schmitt	Sprengstoffe +				
Rosenblatt, Samuel	Aufpassen	Elektronik	Schlösser	Safes	
Schmitt, Elizabeth	Safes	Sprengstoff			
Smith, Marc	Autos +				Vorsicht! Denunziant der Polizei
Smith, Thomas	Aufpassen	Safes			Barkeeper
Stuvysunt, Matt	Aufpassen	Elektronik	Safes	Schlösser	Der Spieler
White, Justin	Autos				

... da wir schon von Verbrechen reden ...

Der Cheat:

Der leichte Weg zum großen Geld: Laden Sie eine beliebige Spielstands-Datei (... \datadisk \tcmal*.dat) in den Hex-Editor, und tragen Sie ab Offset 350 die Bytes FF FF FF ein.

Der Druidenzirkel

Das Action-Rollenspiel Druidenzirkel glänzt durch seine wunderschön gerenderten Orte, Figuren und Gegenstände. An manchen Stellen kann es einen aber durchaus zur Verzweiflung bringen, nämlich immer dann, wenn man nicht mehr weiß, wie es weitergehen soll. Um diese Situationen so schnell wie möglich zu meistern, haben wir Ihnen hier eine Komplettlösung abgedruckt, mit deren Hilfe Sie eigentlich keine Probleme mehr haben dürften.

Bevor wir aber zum eigentlichen Spiel kommen, folgen hier noch einige grundsätzliche Tips.

Wie man kämpft

Als frischgebackener Held kann einem zu Beginn des Spiels leicht an dem einen oder anderen Gegner die Puste ausgehen. Damit das nicht so oft passiert, sollten Sie einige Kampfregeln beachten:

Wenn Sie nur noch die Hälfte Ihrer Lebensenergie besitzen, sollten Sie ausruhen, etwas essen oder einen Heiltrank zu sich nehmen, um wieder zu Kräften zu kommen.

Für jeden gewonnenen Kampf erhalten Sie 200 Erfahrungspunkte. Für jeweils 3000 Punkte steigen Sie eine Stufe auf, wodurch die Werte Stärke (und damit Körper), Reaktion und Geist angehoben werden.

Es empfiehlt sich daher, in der Arena im Niemandsland möglichst viel zu trainieren und auch Monstern, die immer wieder aufstehen, sobald Sie einen Ort verlassen haben, mehrfach einen Besuch abzustatten.

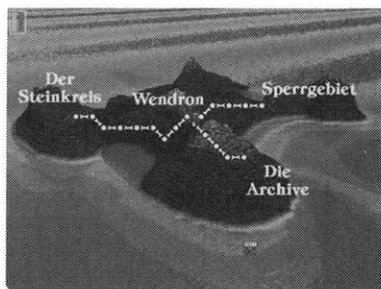


Wenn Sie während eines Kampfes auf die untere Hälfte des Gegners klicken, führt Ihre Figur einen tiefen Schlag aus. Dieser richtet deutlich mehr Schaden an als der Schlag von oben.

Wenn Sie das Gefühl haben, einem zu starken Gegner gegenüberzustehen, dann wenden Sie

zuerst ein paar Angriffszauber an, um Ihren Gegner zu schwächen, bevor er Sie angreift.

Sollten Ihnen einmal die Magiepunkte ausgehen, und Sie sind gerade im Niemandsland, dann gehen Sie einfach in die Arena, und besiegen Sie dort einen Gegner. Danach ist Ihr Punktekonto wieder gefüllt.



Die Magie

Zum Thema Magie kann man nicht viel erzählen, außer, daß man sehr viel üben muß, um sie richtig einzusetzen. Einen Tip gibt es allerdings. Schauen Sie sich jedes Buch und jedes Wandgemälde an, manchmal enthalten sie Hinweise auf neue Zaubersprüche!

Zauber	Elemente	Magiepunkte	Stein im Kreuz
Steinhagel:	Erde, Erde, Luft	2	weiß
Feuerball:	Erde, Feuer, Luft	4	weiß
Heilung:	Erde, Luft, Feuer, Wasser	7	weiß
Giftwolke:	Wasser, Feuer, Luft		weiß
Kälte:	Wasser, Wasser, Luft, Geist		schwarz
Hand:	Erde, Geist, Feuer, Geist		schwarz
Psychoterror:	Feuer, Geist, Feuer, Geist		schwarz

Cheat

Wenn Sie nicht zuviel Arbeit investieren wollen, bis Sie einen super ausgestatteten Charakter haben, dann gibt es auch noch eine weitere, etwas unfaire Möglichkeit, als nur lange zu spielen:

Nehmen Sie einen HEX-Editor, und öffnen Sie eine der drei Dateien, in denen der Spielstand gesichert wird (save.1, save.2 oder save.3), wobei die Zahl der Nummer entspricht, unter der das Spiel gesichert wurde). Editieren Sie die zweite, dritte und vierte Zeile wie folgt: Alle Zahlenpaare, die nicht 00 lauten, müssen in FF geändert werden. Und schon haben Sie einen riesigen Haufen Geld, Erfahrungspunkte, Geistspunkte usw.

Das Niemandsland

Den ersten Teil dieser Lösung finden Sie auch auf Seite 21 im Handbuch, aber damit Sie nicht soviel blättern müssen, haben wir sie hier nochmals abgedruckt.

Sie werden nach Wendron teleportiert und stehen zwischen zwei grünen Erdelementen. Zerstören Sie beide, bevor Sie den Ort in eine beliebige Richtung verlassen. Daraufhin finden Sie sich in einem kleinen Kämmerchen wieder. Im mittleren Regal befindet sich ein Buch mit dem Titel »Alchimistisches Allerlei«, das Sie sich näher betrachten sollten. Es enthält einen weißen Stein, den Sie auf das kreuzförmige Amulett anwenden, das sich schon in Ihrem Besitz befindet. Jetzt ist die Tür im Osten offen, und Sie können den Raum verlassen. Nach einem kurzen Gespräch mit den drei Druiden gehen Sie vom östlichen Ausgang des Hauses nach Norden.

Bei der dort liegenden Leiche finden Sie zwei Goldstücke und einen braunen Schlüssel. Rechts neben dem Gitter finden Sie eine Metallstange, mit der Sie das Tor aufbrechen können. Wenn Sie den Ort verlassen, wird das Schloß gegen ein neues ausgetauscht, und Sie können bei späteren Besuchen den soeben gefundenen braunen Schlüssel verwenden. Verlassen Sie den Ort nach Südwesten, und kämpfen Sie gegen den Mann, der Ihnen den Weg versperrt. Wenn Sie gewinnen, können Sie ihm 25 Goldstücke abnehmen.

Gehen Sie jetzt wieder nach Südwesten. Hier müssen Sie sogleich wieder gegen zwei Erdelementare antreten. Weiter geht's nach Südwesten, wo Sie bei der Leiche einen Papierfetzen finden (ein Gesundheitszeugnis), den Sie später für die Arenakämpfe benötigen. Wenn Sie diesen Ort nach Süden verlassen, stehen Sie genau am richtigen Punkt, um später zum Steinkreis zu gehen. Merken Sie sich also diesen Ort! Anschließend wandern Sie nach Südosten und von dort nach Nordosten. Das Erdelement hier kann beliebig oft erschlagen werden: Sobald man den Ort erneut betritt, ist es auch wieder da. An ihm sollten Sie so lange Ihre Kampffähigkeiten trainieren, bis Sie die 4. Stufe erreichen. Wenn Sie den Stein über dem Wesen untersuchen, finden Sie außerdem noch fünf Goldstücke.

Gehen Sie jetzt weiter nach Nordosten, und helfen Sie dem Händler, der gegen zwei Erdelemente kämpft. Danach gehen Sie nach



Nordwesten, wo Sie von der Wache gegen 15 Goldstücke einen Bücherausweis erstehen. Nun begeben Sie sich zurück nach Südosten, zweimal Südwesten und Südosten. Der Wache vor der Arena zeigen Sie das Gesundheitszeugnis, woraufhin Sie die Kampfarena betreten dürfen. Haben Sie fünf Siege errungen, bekommen Sie als Preis den ersten Steinstab. Laufen Sie nun wieder zu dem Erdelement nördlich der Arena, und verlassen Sie den Bildschirm nach Südosten. Sie stehen nun auf der Übersichtskarte der Insel. Klicken Sie auf die »Archive«, und Ihre Figur läuft los. Im Süden angekommen, betreten Sie das Gebäude und zeigen dem Bibliothekar den Ausweis. In den Büchern finden Sie eine ganze Reihe Dinge, einige Goldstücke in verschiedenen Büchern versteckt, einen Zauberspruch, das Buch »Relikte der Alten Welt« und »Das Buch des Durchgangs«. Die Bibliothek ist ein Hort des Wissens, lesen Sie also alles, was Sie können, um mehr über die mächtigen Druiden und ihre Forschung zu erfahren.

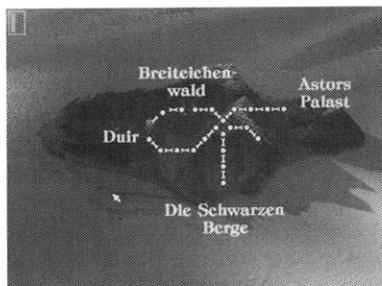
Kehren Sie nun zurück nach Wendron zu dem Händler, dem Sie gegen die Erdelemente geholfen haben, und übergeben Sie ihm das Buch »Relikte der Alten Welt«. Er wird Ihnen zum Dank den zweiten Steinstab geben. Laufen Sie jetzt zurück zum Gefängnis, öffnen Sie mit dem braunen Schlüssel das Gitter, und töten Sie den Wächter. Bei der Leiche im Norden finden Sie auch den dritten Steinstab und ein Armband.

Begeben Sie sich jetzt zu dem Ort, wo Sie das Gesundheitszeugnis gefunden haben, und wenden Sie sich nach Süden. Über die Karte laufen Sie bis zum Steinkreis, wo Sie die drei fehlenden Steinstäbe in die Säulen einsetzen. Die Stäbe müssen dabei im Uhrzeigersinn Norden, Osten, Süden und Westen anzeigen. Und schon gelangen Sie auf Astors Insel.

Die Insel der Erde

Sie verlassen den Steinkreis, nachdem Sie mit Astor gesprochen haben, und gehen nach Duir. Dort kaufen Sie bei dem Händler die Spitzhacke. Weiter geht's nach Westen. Betreten Sie das erste Haus, und nehmen Sie die zwei Flaschen Wein mit. Im Südosten findet ein Turnier statt. Weisen Sie sich wieder mit dem Gesundheitszeugnis aus, damit Sie den Ring betreten dürfen. Auch hier bekommen Sie als Preis wieder einen Steinstab. Verlassen Sie Duir wieder, um den Breiteichenwald zu besuchen. Im Osten finden Sie dort etwas Baumharz. Den Mann in der Hütte geben Sie die Weinflaschen, und nehmen Sie die, die er Ihnen gibt. Nun wandern Sie zum Strand (dem Ort ohne Namen auf der Karte). Dort heben Sie die Flasche auf, die im Sand liegt. Kaufen Sie dem Träumer den Eimer ab. Diesen füllen Sie mit dem Sand im Norden, bevor Sie wieder zurück zum Steinkreis gehen.

Begeben Sie sich nun zu Astors Palast. Besiegen Sie die beiden Elementare, und betreten Sie das Haus. Nachdem Sie sich auch des Wächters entledigt haben, dürfen Sie endlich mit Astor reden. Verlassen Sie den Raum durch die Tür im Südwesten, und gehen Sie den Gang entlang. Auch hier steht wieder ein Wächter! Im Südosten nehmen Sie den Stun-



denzeiger mit. Steigen Sie die Treppe hinab, und fügen Sie den Zeiger in die Uhr ein. Die Tür im Nordosten ist nun offen. Dort finden Sie eine Kelle und einen Heiltrank. Gehen Sie zurück zum großen Becken. Trinken Sie dort einen Schluck des Wassers im Trog. Danach fischen Sie mit der Kelle den zweiten Steinstab aus dem großen Becken. Im Nordwesten wird der Raum verlassen. Unter dem Gitter können Sie mit Hilfe der Kelle den schwarzen Stein herausholen, den Sie umgehend auf das kreuzförmige Amulett anwenden sollten. Weiter im Südwesten entdecken Sie ein fast fertiges Boot, eine Nachricht und ein Messer. Nehmen Sie die Nachricht und das Messer mit, bevor Sie wieder gehen. Zurück im Raum mit dem Wasserbecken, töten Sie den Wächter und gehen nach Südwesten. Den Schlüssel hinter der Tür nehmen Sie mit. Am Steinkreis schlagen Sie den Weg zu den »Schwarzen Bergen« ein. Besiegen Sie die drei Wachen, und nehmen Sie die Axt +2, die in der Erde steckt, mit, bevor Sie in die Mine gehen. Hier schlagen Sie mit der Spitzhacke das Eisenerz los, das sich an der Metallverstrebung im Nordosten befindet.

Gehen Sie jetzt wieder zurück nach Duir. Im Osten steht ein Mann vor seinem Haus. Ihm geben Sie den Dolch und die Nachricht aus Astors Palast. Daraufhin dürfen Sie sein Haus durchsuchen, was Ihnen ein Stück Seil beschert. Wenden Sie dieses Seil nun auf das Baumharz an, um ein pechgetränktes Seil zu erhalten. Das pechgetränkte Seil wenden Sie in Astors Palast auf das Loch im Boot an, woraufhin Astor erscheint und Ihnen den letzten Steinstab überreicht. Im Steinkreis setzen Sie erneut wieder die Stäbe in die Säulen. Die richtige Kombination ist diesmal (im Nordosten angefangen, im Uhrzeigersinn) Sommer, Herbst, Winter und Frühjahr. Durch den Riß in der Mitte des Kreises verlassen Sie die Insel jetzt und gelangen zurück zum Haus der Druiden.

Die Insel des Eises

Im Haus gehen Sie einen Stock tiefer und betreten das Zimmer im Westen (es liegt genau neben dem Zimmer, in dem Sie ankamen). Diese Kammer gehört Havnar. Durchsuchen Sie sie, und öffnen Sie die Truhe mit dem silbernen Schlüssel aus Astors Palast. Stecken Sie das Metallteil aus der Kiste ein. Ach ja, machen Sie sich nicht die Mühe, irgendwelche Bücher mitzunehmen, Havnar wird das nicht zulassen. Im Südwesten verlassen Sie das Haus und gehen nach Südosten. Mit der Spitzhacke können Sie hier 50 Goldstücke aus dem kleinen Stein hacken. Dann begeben Sie sich zum Steinkreis und verlassen das Niemandsland Richtung Insel des Eises. Wandern Sie zum »Großen Gletscher«, und töten Sie dort das Eiselement. Gehen Sie dann weiter zur Frostklippe (immer dem Weg nach). Sie finden eine Leiche und entdecken etwas Holunder. Im Südosten stoßen Sie auf einen Eiszapfen, den Sie mitnehmen sollten.

Gehen Sie zurück zur Leiche und dann einen Bildschirm weiter. Im Südwesten verlassen Sie den Ort. Jetzt stehen Sie wieder auf der Übersichtskarte und können nach Nordwesten zu Havnars Höhle weitergehen.

Dem Mann vor der Höhle überreichen Sie den Holunder, er wird sich dann auf den Weg ins Niemandsland machen. In der Höhle kaufen Sie dem Mann links den Eispickel ab. Schließlich betreten Sie das eigentliche Gebäude, töten alle Eiselementare und gehen nach rechts in die Bibliothek.

Hier finden Sie im oberen Stock einen Schlüssel und ein Buch. Leider müssen Sie dazu zuerst an dem Eiselement vorbei. Nun laufen Sie durch die Eingangshalle nach Südwesten, töten die Wachen und trinken aus dem Brunnen. Weiter im Südwesten, kommen Sie zu Havnar, nachdem Sie erst einmal an diversen Eiselementen vorbei sind. Sie können die Tür nicht sehen, aber wenn Sie ans Ende des Ganges klicken, erhalten Sie eine Meldung. Öffnen Sie die Tür mit dem Eiszapfen, und betreten Sie den Raum. Reden Sie mit Havnar, und nehmen Sie die Axt +4 mit, die im Boden steckt. Zwei Räume zurück, sehen Sie Blüten an den Wänden. Schöpfen Sie etwas Nektar aus der zweiten Blüte in das leere Fläschchen aus Ihrem Inventar. Zurück auf dem »Großen Gletscher« finden Sie die Leiche des Mannes, dem Sie den Holunder gegeben haben. Er hat einen Zettel bei sich. Diesen bringen Sie zum Bibliothekar und anschließend zu Havnar. Nun müssen Sie nochmals zur Frostklippe, um mit dem Eispickel ein paar Fläschchen aus dem Eis zu hauen.

Kehren Sie nun zurück zum Steinkreis. Stellen Sie die Steinstäbe in die folgende Reihenfolge: (im Nordosten angefangen, im Uhrzeigersinn) Körper, Flamme, Blut und Odem, und Sie gelangen zurück zum Niemandsland.

Die Insel des Feuers

Wieder im Haus der Druiden durchsuchen Sie die letzte Kammer, wo Sie die isolierte Kiste und das Buch mitnehmen. Über den Steinkreis geht es dann zur Vulkaninsel. Sie begeben sich nach Taranis. Dem Mann vor der Hütte im Nordwesten zeigen Sie den Armreif (den man von der Leiche vor dem Gefängnis hat). Dafür erhalten Sie eine Nachricht.

Nun gehen Sie nach Nordwesten zu den »Schwefel-Gruben«. Am zweiten Ort finden Sie 13 Goldstücke unter dem Stein rechts. Im Raum im Nordwesten, in der südwestlichen Ecke, entdecken Sie schließlich einen Schmelztigel, der mit dem Sand aus dem Eimer zu füllen ist. Im Südwesten heben Sie den Schutzhelm auf und gehen nach links. Den Ort weiter westlich können Sie nur betreten, wenn Sie den Schutzhelm zur Anwendung bereithalten. Gehen Sie zur Lava, und tauchen Sie den Schmelztiegel dann in die Lava. Der Sand wird zu Rohglas geschmolzen, das Sie dann aus dem Schmelztiegel nehmen können.

Das Glasstück wird dem Mann in der Dorfmitte von Taranis überreicht, er wird es zu einer Linse polieren. Nun bewegen Sie sich zum »Höllenfeuerkamm«. Am Ufer sieht man einen Zettel, den Sie für das Gefängnis benötigen.

Dem anscheinend Verrückten zeigen Sie die Nachricht vom Mann aus Taranis und anschließend die Nachricht aus der Flasche vom Strand. Er wird Ihnen daraufhin einen Dolch mit einer Botschaft von Lawson geben. Nun können Sie zu Curaks Schloß gehen.

Nachdem Sie sich den Weg ins Innere freigekämpft haben, nehmen Sie zuerst den Weg nach Südwesten. Dort finden Sie eine Axt +6. Auf dem zweiten Weg gelangen Sie schließlich zum Brunnen Curaks, aus dem wieder ein tiefer Schluck genommen werden sollte. Curak zeigen Sie den Dolch, bevor Sie seine Kiste im Nordwesten mitnehmen. Mit dieser begeben Sie sich wieder zu den »Schwefel-Gruben«, wo Sie die Kiste dem Ingenieur zeigen, der ein paar Fläschchen hineinpackt.

Zurück am Steinkreis, aktivieren Sie die Stäbe wieder in der richtigen Reihenfolge. Rechts angefangen, müssen diese im Uhrzeigersinn lauten: Sonne, Navan, Sterne und Mond.



Auf dem Stein steht "Winter".

Das Finale

Wieder im Niemandsland, begeben Sie sich zunächst zum Gefängnis. Dem Wächter zeigen Sie die Papiere vom »Höllengefeuerkamm«. Die Wache im nächsten Raum müssen Sie töten, da sie den Schlüssel für die Standuhr im Vorzimmer bei sich hat. Schließen Sie die Uhr auf, und legen Sie den Schalter im Inneren um. Daraufhin fährt im Nebenzimmer die Rampe herunter. Wenn Sie diese Rampe hinunterlaufen, gelangen Sie in einen großen Raum. Kämpfen Sie sich den Weg durch die Wachen zur mittleren Zelle frei, und helfen Sie dem Häftling. Er gibt Ihnen dafür seinen Wissenschaftlerausweis, den Sie dringend als Zugangsberechtigung für das Sperrgebiet benötigen.

Bevor Sie aber dorthin gehen, müssen Sie noch ins Hauptgebäude der Druiden gelangen. Den Zutritt verschaffen Sie sich mit dem »Buch des



Durchgangs«, das Sie in der Bibliothek gefunden haben. Im ersten Stock setzen Sie die Linse in das Fernrohr, woraufhin Sie die fertige Sternenkarte mitnehmen können.

Nun gehen Sie zum letzten Mal zum Steinkreis zurück. Sie können jetzt auf jede Insel gelangen, falls Sie noch etwas vergessen haben. Haben Sie allerdings

nichts vergessen, müssen Sie nur noch einmal zur »Frostklippe« zurück, um dort die aus dem Eis befreiten Fläschchen in die Kiste aus dem Kämmerchen des letzten Druiden zu packen. Die beiden Kisten mit den Fläschchen wenden Sie aufeinander an. Sie erhalten den benötigten Treibstoff für die Rakete im Sperrgebiet. Begeben Sie sich nun ins Sperrgebiet, und zeigen Sie dort den Wissenschaftlerausweis des Häftlings vor. Zwei Orte weiter im Osten steht die Rakete bereit. Westlich davon wartet schon der entflohene Häftling. Sie besteigen die Rakete und setzen zwei der drei fehlenden Teile ein: die Sternenkarte, das Metallteil oder das Erzstück (mit dem magnetischen Dolch). Wer jetzt bereits das letzte Stück einsetzen will, kann das Spiel hier erfolgreich beenden. Ansonsten verlassen Sie die Rakete wieder und sprechen noch einmal mit dem Häftling. Von ihm bekommen Sie einen Steinab.

Weiter geht es wieder ins Gefängnis. Diesmal lassen Sie die Zellen links liegen und laufen über den schmalen Grat. Bevor Sie die Treppe hinabsteigen, nehmen Sie das Fläschchen mit dem Nektar in die Hand. Im

unteren Raum finden Sie einen weiteren Steinkreis, in den der eben gefundene Steinstab natürlich sofort eingesetzt wird. So erreichen Sie ...

... die Insel der Luft

Zuguterletzt treffen Sie doch noch auf Lawson. Von ihm bekommen Sie einen schwarzen Stein. Als erstes müssen Sie wieder das weiße Juwel in das kreuzförmige Amulett einfügen, um vor den Auswirkungen des Steins sicher zu sein. Nun dürfen Sie sich entscheiden:

Entweder Sie töten Lawson und verlassen anschließend in der Rakete die Insel,

oder Sie töten die anderen drei Druiden und verlassen die Insel mit Lawson in der Rakete.

THE END

Die Gegenstände

In der folgenden Tabelle sind noch einmal alle für die Lösung wichtigen Gegenstände, ihr Fundort und ihr Einsatz aufgeführt.

Gegenstand	Fundort	Einsatz
Alchimistisches Allerlei	Kämmerchen, Wendron	enthält weißen Edelstein
Armband	Leiche, Wendron	Dorfbewohner, Taranis
Baumharz	Breiteichenwald	Mit Seil
Botschaft	Flaschenpost	Verrückter, Höllenfeuer K.
Brauner Schlüssel	Leiche, Wendron	Gefängnistor, Wendron
Büchereiausweis	Wache, Wendron	Bibliothekar, Archive
Dolch von Lawson	Verrückter, Höllenfeuer K.	Curak, Curaks Schloß
Eimer	Träumer, Strand	Sand, Strand
Eispickel	Person, Havnars Höhle	Frostklippe
Eiszapfen	Frostklippe	Tür, Havnars Höhle
Erzbrocken	Mine, Schwarze Berge	mit Messer
Fläschchen	Ingenieur	Schwefel G. mit gefüllte isolierte Kiste
Flasche mit Nektar	Flasche auf Blume in Havnars Höhle	Treppe, Gefängnis
Flaschenpost	Strand	Enthält Botschaft
Gefüllte isolierte Kiste	Frostklippe, Wendron	Mit Fläschchen
Gefüllter Schmelztigel	Mit Eimer	Lava, Schwefel-Gruben
Gesundheitszeugnis	Leiche, Wendron	Arena, Wendron; Ring Duir
Hitzebeständige Kiste	Havnars Schloß	Ingenieur, Schwefel-Gruben
Holunder	Leiche, Frostklippe	Person, Havnars Höhle
Isolierte Kiste	Kämmerchen Wendron	Flaschen, Frostklippe
Kelle	Astors Palast	Becken, Gitter, Astors Palast
Kl. Schlüssel	Wächter, Wendron	Uhr, Wendron

Gegenstand	Fundort	Einsatz
Linse	Rohglas, Taranis	Fernrohr, Wendron
Magnetischer Erzbrocken	Aus Erzbrocken, Messer	Rakete, Sperrgebiet
Messer	Beim Boot, Astors Palast	Mit Erzbrocken
Metallstange	Gefängnistor, Wendron	Gefängnistor, Wendron
Metallteil	Truhe, Wendron	Rakete, Sperrgebiet
Nachricht	Beim Boot, Astors Palast	Dorfbewohner, Duir
Pechgetränktes Seil	Aus Seil und Harz	Boot, Astors Palast
Relikte der Alten Welt	Bücherei, Archive	Händler, Wendron
Rohglas	Lava, Schwefel-Gruben	Dorfbewohner, Taranis
Schmelztigel	Schwefel-Gruben	Mit Sand aus Eimer
Schutzhelm	Schwefel-Gruben	Schwefel-Gruben
Schwarzer Stein	Gitter, Astors Palast	kreuzförmiges Amulett
Seil	Dorfbewohner Duir	mit Harz
Silberner Schlüssel	Astors Palast	Truhe, Wendron
Spitzhacke	Händler, Duir	Mine, Schwarze Berge
Sternenkarte	1. Stock, Wendron	Rakete, Sperrgebiet
Stundenzeiger	Astors Palast	Uhr, Astors Palast
Treibstoff	Isolierte Kiste, Fläschchen	Rakete, Sperrgebiet
Weißer Edelstein	Alchimistisches Allerlei	Kreuzförmiges Amulett
Wissenschaftler, Ausweis	Gefängnis, Wendron	Wächter, Sperrgebiet
Zettel	Höllenfeuer, Kamm	Gefängnis, Wendron

Für Ihre Notizen

Der Planer

Installation

Hier sollte es keinerlei Probleme geben, achten Sie nur auf genügend Platz auf der Festplatte.

Ziel des Spiels

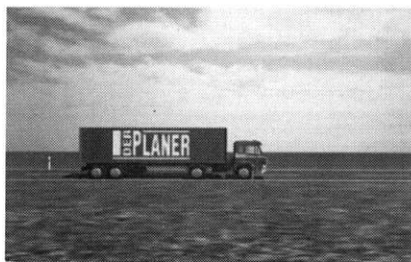
Das Handbuch drückt sich recht deutlich aus, wenn es um die Definition des Spielziels geht:

»Erst, wenn ich in Luxusgütern schwimme und sich mein privates Ansehen bei 100% befindet, kann ich in den wohlverdienten Ruhestand gehen.«

Es gilt also, den Traum jedes Kapitalisten zu erfüllen, also reich zu werden, und nach Möglichkeit auch noch mit diesem Reichtum zu protzen, so daß den neidischen Nachbarn die Augen übergehen. Erst, wenn ich das tollste Auto und die schönste Villa sowie einen Spitzenfußballverein mein Eigen nennen kann, bin ich zufrieden.

Erreichen will der Spieler dies durch eine Position als Manager, also Geschäftsführer einer Spedition, an deren Umsatz er beteiligt ist.

Um dies alles zu erreichen, sollte der Spieler aber sorgfältig auf seine Gesundheit achten, damit er nicht auf dem Flur der Spedition zusammenklappt. Erholen kann er sich zuhause bei seiner Familie. Allerdings sollte man auch im trauten Heim für eine angenehme Atmosphäre sorgen. Tun Sie Ihren Lieben also gelegentlich den Gefallen, und öffnen Sie Ihre Brieftasche.



Start des Spiels

Am Anfang war und bleibt die Jobsuche, so ist der Lauf des Berufsleben in der heutigen Gesellschaft. Auch der Planer macht da keine Aus-

nahme. Sie starten am Frühstückstisch und schauen sich die Stellenangebote in der Zeitung an. Hier finden Sie einen ersten Hinweis auf die Schwierigkeiten der Szenarien: Je höher die Chiffrezahl der Annoncen, desto kniffliger gestalten sich die Probleme der Spedition, die die Anzeige aufgegeben hat. Auch ein gespeichertes Spiel läßt sich hier natürlich laden. Nach dem Ausfüllen eines Vertrages geht man nach dem Wochenende gleich in die Firma und ans Werk.

Der Hauptbildschirm

Die untere Leiste des Hauptbildschirms bildet eine tragbare Büroeinheit, bestehend unter anderem aus einem Laptopcomputer, der ständig die wichtigsten Informationen bereithält und durch zusätzliche Software noch weiter ausgebaut werden kann. (Diese Software kostet leider Geld, aber Sie werden das schon hinkriegen. Schließlich haben Ihnen die Gesellschafter der Spedition auch Ihr Vertrauen ausgesprochen, als Sie eingestellt wurden ...) Daneben befindet sich ein Funktelefon, das dasselbe leisten kann wie Ihr Telefon im Büro, außer, daß es doppelt so viele Einheiten kostet. Was das Telefon leisten kann, wird später in der Beschreibung des Büros erläutert. Neben dem Telefon befindet sich ein allgemeiner Informationszeiger, von dem Sie die Uhrzeit, das Datum, das Firmenskapital, das Firmenansehen, Ihr privates Ansehen und Ihren Gesundheitszustand ablesen können. Durch Anklicken der Uhr im Gang wird die Zeit um fünf Minuten vorgestellt. Tut man dasselbe in einem Raum der Spedition, so unterbricht die Pausenfunktion das Spiel.

Die eigentliche Spielfläche bildet das Firmengebäude mit allen seinen Büros und Einrichtungen. Diese Büros sind im einzelnen:

Ihr Büro, in dem Sie das Telefon, eine Landkarte, eine Uhr, einen Computer, einen Drucker und eine Ablage finden. Das **Telefon** ist Ihr Draht zur Außenwelt, über den Sie mit anderen Speditionen oder Fluggesellschaften und Schiffahrtslinien Kontakt aufnehmen können. Der Versicherungsvertreter und die Hausbank lassen sich hier ebenso erreichen wie der LKW-Händler, der Angebote für Faxgeräte und Autotelefone für Ihre Wagen macht. Auf der **Landkarte** finden Sie alle Informationen, die Ihre Fahrtstrecken und die einzelnen Städte betreffen, die Ihre Laster anfahren. Durch Anklicken der **Uhr** kann die Zeit vorgedreht werden, denn nicht jedem macht es Freude, die Zeit in fast derselben Geschwindigkeit wie im richtigen Leben verstreichen zu lassen.

Der **Computer** hat ein eigenes Menüsystem mit dem Betriebssystem »Logi-Win« und ermöglicht es, Rechnungen zu bezahlen und Informationen über die eigenen LKW sowie Fahr- oder Flugpläne von Eisenbahn, Schiffahrtslinien und Fluggesellschaften abzurufen. Man kann

nachlesen, welche Frachten dringend erledigt werden sollten, und wen man anmahnen muß, eine Rechnung endlich zu bezahlen.

Durch Anwählen des **Druckers** können Sie sich die Informationen auch wirklich ausdrucken lassen, um auf diese Weise einen Überblick über Termine und Frachten zu behalten. Achten Sie darauf, daß Ihr Drucker auch OnLine geschaltet ist, sonst ist diese Option natürlich nicht zu gebrauchen.

Als letztes befindet sich auf Ihrem Schreibtisch noch eine **Ablage**, in der Sie von Zeit zu Zeit neue Aufträge und Rechnungen vorfinden werden, die Sie sofort bearbeiten sollten. Frachtversicherungen werden nicht gültig, bevor sie nicht bezahlt sind, und einige Aufträge haben einen Stempel »eilig«. Achten Sie darauf, daß Sie Ihre Stammkunden nicht verärgern, denn diese bilden eine wichtige Stütze Ihrer Spedition.

Im **Faxraum** befindet sich nur ein Faxgerät, mit dem Sie Aufträge bestätigen oder Ihren Fahrern neue Anweisungen erteilen können, wenn diese in einem Laster mit Faxgerät unterwegs sind. Auf diese Weise können Sie Ihnen neue Aufträge erteilen, ohne daß die Wagen erst in die Zentrale oder eine Filiale zurückkehren müssen.

Der **Manager** ist zu Beginn meist noch nicht angestellt. Er nimmt Ihnen einiges an Organisationsarbeit ab. Leider ist er nicht ganz billig, so daß Sie am Anfang wohl ohne ihn auskommen müssen.

Privates enthält die Kataloge und Angebote, die Sie dem Ziel des Spiels näherbringen. Hier finden Sie alles, was man sich an Luxusobjekten und Statussymbolen vorstellen kann. Von Autos, Villen und Schmuck über antike Münzen und wertvolle Gemälde bis hin zu besagtem Fußballverein, es ist nur eine Frage des Geldes ...

In der **Funkzentrale** werden Sie von Ihrer Telefonistin begrüßt, die Sie mit Nachrichten der LKW-Fahrer versorgt. Steckt der LKW in einem Stau, wird die Zentrale verständigt und damit die Telefonistin, die diese Angaben während der Arbeitszeit an Sie weiterleitet.

Auch die **Buchhaltung** ist zu Beginn oft nicht besetzt. Sollte eine Buchhalterin eingestellt sein, werden die von Ihnen gestellten Rechnungen von hier aus verwaltet. Darüber hinaus erhalten Sie hier einen Überblick über die Rechnungen, die in letzter Zeit zu bezahlen waren, und über Ihren finanziellen Status. Erst, wenn Sie die Stelle der Buchhalterin besetzt haben, erhalten Sie genaue Angaben über den Vermögensstand Ihrer Gesellschaft.

Die **Rechtsanwältin** gibt Hilfestellung beim Abschluß von Verträgen und verhindert so, daß Sie über die eine oder andere juristische Fußangel stolpern, die Ihren Gewinn wieder zunichtemacht. Sie verwaltet die

Verträge und übernimmt auch die Mahnverfahren gegen säumige Zahlungspflichtige. Ihre Anwältin kann bei einem Unglück Ihrer Laster die letzte Rettung sein. Es besteht immer die Möglichkeit, daß diese findige Dame eine Lücke in den Versicherungsverträgen findet und Sie so den schwarzen Peter (die Unkosten) an die Versicherung abgeben können. Auch bei Unregelmäßigkeiten, die von der Polizei entdeckt werden (Gefahrguttransport ohne ADR-Schein), steht Ihnen Ihr Rechtsbeistand mit Rat und Tat zur Seite. Auch diese Dame fehlt zu Beginn leider meist. Man könnte fast meinen, Sie wären allein in diesem Riesengebäude.



Wäre da nicht der **Grundstücksmakler**, der sich zur Untermiete im Gebäude befindet und bei dem Sie die nötigen Grundstücke kaufen können, um eine Filiale in einer anderen Stadt zu eröffnen.

Das Juwel Ihrer Firma ist ohne Zweifel der **Konferenzraum**, in dem Sie die Vertreter von

Fluggesellschaften und anderen Transportunternehmen empfangen können.

Einen **Personalchef**, der die Akten der Mitarbeiter verwaltet, haben Sie auch. Er führt Buch über die Krankmeldungen und ist für die Einstellung neuer Angestellter, vom Manager über Fahrer bis hin zur Putzfrau, verantwortlich.

Was noch fehlt, ist das Erdgeschoß, in dem sich die **Presseabteilung** befindet. Sie lesen hier die Zeitung, geben Werbeanzeigen auf und halten eventuell Pressekonferenzen ab.

In der **Werkstatt** werden Ihre LKW und Anhänger gewartet und wieder repariert. Die einzige »Einrichtung«, die standardmäßig vorgesehen ist, ist der Mechaniker, der die Wartung und die Reparaturen durchführt.

Und schließlich befindet sich im Erdgeschoß auch der **Fuhrpark**, wo Laster und Fahrer darauf warten, von Ihnen Aufträge zu bekommen. Um einen Transportauftrag auszuführen, weisen Sie dem Auftrag einen Laster und einen Fahrer zu, und ab geht's. Leider kann nicht jeder Laster jede Fracht transportieren, und nicht jeder Fahrer ist qualifiziert, Gefahrgut über Deutschlands Straßen zu kutschieren. Es ist eine Menge an Organisationstalent nötig, um alles optimal in den Griff zu bekommen.

Die letzte Einrichtung, die Sie hier finden, ist der Ausgang. Sie steigen in Ihren Wagen und fahren los. Das Ziel können Sie anhand der Karte in

Ihrem Handschuhfach wählen. Vom Besuch der Filialen mit dem Auto oder der Bahn über den Besuch eines Autohändlers, um einen neuen Laster zu erwerben, bis hin zur Fahrt zum Mittagessen nach Hause, ist hier alles machbar.

Die Zielsetzungen des Spiels

Abgesehen vom Grundziel, möglichst viel Geld in die Finger zu bekommen, um damit einen Haufen Dinge zu kaufen, die den Nachbarn neidisch und das Leben angenehm machen, stellen auch die Gesellschafter der Firma, bei der man gerade beschäftigt ist, besondere Anforderungen. Die einen wollen, daß der Fuhrpark erweitert wird, die anderen wünschen eine stärkere Einbindung in das Schienen- und Luftverkehrsnetz. Richten Sie sich nach den Wünschen Ihrer »Chefs«, denn die sind die einzigen, die Sie auf Ihrem Weg zur Spitze aufhalten können. Sollten Sie keine gute Arbeit leisten, dann bleiben die interessanten Stellenangebote außerhalb Ihrer Reichweite, da sich herumgesprochen hat, was für ein »Schaumschläger« Sie sind.

Zu anderen Speditionen sollten Sie trotz des Konkurrenzkampfes einen guten Draht behalten. Nehmen Sie einen Auftrag, den Sie wegen mangelnder Kapazitäten nicht ausführen können, trotzdem an, und geben Sie ihn an die Konkurrenz weiter. Man wird sich bei Ihnen revanchieren. Beachten Sie aber, daß dies nur funktioniert, wenn die andere Spedition noch genügend Zeit zur Planung hat. Fünf Minuten vor Ablauf der Lieferfrist ist es natürlich zu spät.

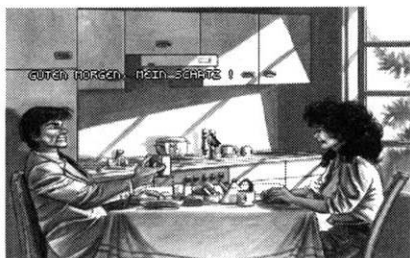


Stammkunden

Die Stammkundenkartei bildet die Basis Ihrer Spedition. Es ist ein guter Ausgangspunkt, sich einen großen Bestand an Stammkunden zuzulegen, denn so sichern Sie ein gewisses Frachtvolumen und sind nicht nur auf Anzeigen, die ziemlich teuer sind, angewiesen. Ein angenehmer Nebeneffekt ist, daß auf diese Weise auch die Speziallaster, wie Silo- oder Kühlfahrzeuge gut ausgelastet werden können.

Ausgangspunkt eines solchen Vertrages ist die Vereinbarung einer Konferenz über das Telefon. Zum ausgemachten Termin kommen die Verhandlungspartner zu Ihnen in den Konferenzraum, und die wilde Ver-

handlungsschlacht kann beginnen. Ihr Stammkunde garantiert Ihnen einen Transportumfang (Bezahlung) pro Woche (z.B. 40000 DM in Pritschenauftragswerten). Der für den Transport eines Stammkunden anfallende Frachtpreis wird auf diese Summe angerechnet. Wird der Frachtwert nach Ablauf einer Woche nicht erreicht, so erhalten Sie diese Mindestsumme. Weisen Sie zu viele Aufträge der Stammkunden zurück oder vergessen Sie die Bestätigungen, dann wird der Vertrag früher oder später gekündigt werden.



Wenn Sie im Büro eine Anwältin haben, dann sollten Sie unbedingt ihre Dienste nutzen. Sie schaut die Verträge durch

und vermeidet so juristische Fallen. Auch übernimmt Sie die Mahnungen zahlungssäumiger Stammkunden.

Werbung

Wer nicht wirbt oder einen großen Stammkundenkreis hat, der wird früher oder später Pleite gehen. Sie haben die Möglichkeit, jede Woche in verschiedenen Transport- und Logistikzeitschriften zu inserieren. Je nach Auflage (und damit Verbreitungsgrad) sind diese Anzeigen unterschiedlich teuer. Der Nutzen zeigt sich erst zwei bis drei Tage nach dem Erscheinen, denn die Anzeigen müssen erst einmal gelesen werden. Prinzipiell können Sie für jede Frachtart werben und sich überlegen, ob Sie für Eilaufträge (hohes Risiko, da enger Zeitrahmen für die Lieferung) oder »reguläre« Aufträge eine Anzeigenkampagne starten wollen.

Der zweite Teil der möglichen Werbung läuft über Ihre LKW. Sie können bei einem LKW-Händler die Planen und Aufbauten Ihrer Lastzüge und Wagen mit einem Werbeaufdruck lackieren lassen. Hier haben Sie wieder zwei Möglichkeiten: Sie bringen ein Logo Ihrer Firma an, oder Sie fahren für eine andere Firma Werbung. Im ersten Fall steigern Sie in bescheidenem Rahmen Ihren eigenen Bekanntheitsgrad, im zweiten Fall verdienen Sie sogar noch Geld mit dieser Werbung. Einen Wermutstropfen hat diese Sache dann aber doch noch. Wenn Sie einen Werbevertrag mit einer anderen Firma eingehen, dann dürfen Sie nicht einfach diesen Wagen abschaffen. Mindestens 210 der 270 vereinbarten Tage muß der LKW für Ihre Firma bereitstehen und gelegentlich auch genutzt werden

...

HELP!?!

Allgemeines

Rechnen Sie damit, daß einige Mitarbeiter erkranken können, auch der Personalchef ... Sie können mit Ihrem Laptop und seinen Akten den Betrieb immer noch am Laufen halten.

Neue LKW sind immer nur mit einer minimalen Haftpflicht versichert. Überlegen Sie sich, ob Sie hier nicht nachlegen wollen (telefonieren Sie also mal mit dem Versicherungsvertreter).

Keine Panikreaktionen, wenn die Züge länger dauern oder Ihr Computer scheinbar abstürzt ... Es dauert einige Zeit, die Geschäfte und Aufträge einer großen Spedition zu verwalten, und die eigens konzipierte »Rechnersoftware« für Ihren Laptop und Ihren PC im Büro ist doch nett gemacht ...

Verkaufen Sie nicht gleich Laster, nur weil Sie keine Aufträge für sie herbekommen. Klappern Sie die entsprechenden Firmen per Telefon ab, und versuchen Sie so, neue Stammkunden zu gewinnen, damit auch Ihre Spezialtransporter ausgelastet werden.

Überlegen Sie sich, ob Sie nicht lieber einen Wagen leasen wollen, statt ihn zu kaufen. Das hebt zwar nicht Ihr Stammkapital, aber die Unkosten sind geringer, und die Frachtkapazität könnte erhöht werden. Rechnen Sie immer mit einem spitzen Bleistift, ob sich ein Kauf lohnt.

Achten Sie beim Kauf immer auf die Frachtkapazitäten. Ein Sattelschlepperaufleger ist nicht viel billiger als ein Gliederzug, benötigt aber dafür noch eine Zugmaschine ...

Vergleichen Sie die Preise der Händler. Nicht immer ist der erste der billigste! Es lohnt sich, in eine andere Stadt zu fahren und dort nach Angeboten zu suchen.

Lösungshilfen

Und hier die private Einkaufsliste für den Geschäftsmann:

Luxusgut	Auswirkung auf privates Ansehen
Eigentumswohnung	+10%
Einfamilienhaus	+20%
Sportwagen	+12%
Ferienhaus	+11%
Lexika-Sammlung	+ 1%
Alte Standuhr	+ 2%
Fernseher	+ 2%
Videorekorder	+ 1%
Spielkonsole	+ 1%
Mercedes 560	+10%
Mercedes 190	+ 4%
Fußballclub	+30%
Pelzmäntel	+ 4% / 5 Stück
Schmuckstücke	+ 2% / 5 Stück
Van-Gogh-Bilder	+ 5% / 5 Stück
Picasso-Bilder	+ 9% / 5 Stück
Goldbarren	+ 2% / 5 Stück
Silbermünzen	+ 1% / 5 Stück
Golduhren	+ 1% / 5 Stück
Stereoanlagen	+ 1% / 5 Stück

Wie teuer sind die Wochenenden und welchen Effekt erzielt man damit?

Wochenendvergnügen	Kosten in DM	Stimmung: Sohn	Stimmung: Frau
Reise nach Paris	1800	+6	+8
Reise nach Rom	1400	+6	+5
Reise nach Prag	1200	+6	+5
Bekannte einladen	460	+5	+5
Casino	300	-2	+2
Vergnügungspark	250	+5	+1
Zoobesuch	60	+5	+1
Radfahren	20	+2	+2
Schwiegermutter	0	+1	+5
Gartenarbeit	0	-2	-2

Ach ja, stehen Sie am Wochenende nicht zu früh auf, sonst verlieren Sie Gesundheitspunkte (ab 09:00 Uhr sind Sie auf der sicheren Seite).

Hier noch ein paar weitere Tips:

Zweigstellen sollten Sie erst ab etwa 20 LKW eröffnen, vorher kosten sie mehr, als sie einbringen.

Eigene Werbung auf den Wagen ist nur sinnvoll, wenn diese auch in der Nacht unterwegs, also mehr als acht Stunden pro Tag auf den Straßen in Bewegung sind.

Interviews steigern den Bekanntheitsgrad der Firma (Sie stehen in einem Artikel auf Seite eins!). Allerdings nur, wenn Sie die Fragen der Reporter zufriedenstellend beantworten. Interviews werden bei folgenden Gelegenheiten fällig:

- LKW-Unfall,
- Zweigstelleneröffnung,
- Schließung einer Zweigstelle,
- Zugunglück mit versendeter Fracht,
- Schiffsunglück mit eigener Fracht und
- Flugzeugunglück mit eigener Fracht.

Folgender Tip zur Versicherung der LKW. Es bietet sich an, alle LKW Vollkasko mit unbegrenzter Schadenshöhe zu versichern, es sei denn, Sie spielen gerne auf Risiko. Bei Kleinlastern genügen 100000,- DM als Schadensobergrenze, da sich Schadensfälle meist unter dieser Grenze abspielen. Denken Sie an die Haftpflichtversicherung beim Neuerwerb eines Gepanss.

Für Ihre Notizen

Dynatech

Inhalt

Aus der Abteilung »klein, aber fein« erreicht uns Dynatech. Die Hintergrundstory ist einfach: Die Erde hat so gut wie keine Ressourcen mehr, aber eine Menge Hoffnung und eine Megacorporation namens »Dynatech«, die Industrieanlagen herstellt. Der (oder besser: die) Spieler (bis zu zwei gleichzeitig in Echtzeit auf einem Rechner) übernehmen eine

von 20 Firmen, die aufbrechen, um den Weltraum wirtschaftlich nutzbar zu machen. Es wird nicht geforscht oder erkundet, es geht einfach nur ums Geld. Eigentlich eine sehr wirklichkeitsnahe Simulation ...

Erst durch das Zusammenwirken der einzelnen Firmen kann eine funktionierende Wirtschaft entstehen, was einem dicken Bankkonto nicht abträglich erscheint ...



Installation

Es sollte überhaupt keine Probleme bei der Installation geben, denn das Programm ist äußerst genügsam.

Ein Bei-Spiel

Nach Gründung der Firma M&T Inc. stürzen wir zunächst zur Bank, um einen Kredit zu holen. Dann sichern wir uns an Transportaufträgen, was zu bekommen ist. Parallel dazu kaufen wir einen kleinen Stückgutfrachter und eine Erdölraffinerie, die wir auch gleich verpacken und mittels »Eigenauftrag« selbst verschicken. In der Zwischenzeit sollten wir nicht vergessen, die weiteren Transportaufträge zu sichern.

Während unsere Fabrik aufgebaut wird und die Ölförderung anläuft, sollte der Frachter im Dauereinsatz fliegen. Sobald das Geld reicht, soll-



Förderung abnehmen kann. Daher muß auch die weiterverarbeitende Industrie aufgebaut werden.

Mit der Annahme eines Lieferauftrages warten wir ab, bis der Ölpreis weiter gestiegen ist (etwa auf 12 Credits pro Frachteinheit). Dann nehmen wir an. Inzwischen müßte genug Geld vorhanden sein, um die Flotte um einen kleinen Tanker zu erweitern, der für Transporte zur Verfügung steht. Hier läuft mit Tankern nun das gleiche Spiel wie mit Stückgütern: Wir holen uns an Aufträgen, was auch immer wir bekommen können.

Mittelfristig sollten wir die Tankerflotte ausbauen («Nennt mich Onassis») und die Ölförderung durch zusätzliche Anlagen auf demselben Planeten vervierfachen.

Reicht das Geld, sollte als nächstes eine Kunststoffabrik oder eine Raffinerie gebaut werden, die man langsam weiterausbaut. Wie es langfristig weiterläuft, hängt von der Gesamtstruktur der Wirtschaft in der Galaxis ab. In der Regel gilt es, das Standbein »Transport« mit Zähnen und Klauen zu verteidigen, denn es bildet eine einfache und solide Grundlage.

Tips

Viele Tips braucht man eigentlich nicht zu geben, denn das Spiel ist recht einfach und gut spielbar, auch wenn es eine gewisse Hektik verbreitet. Starten Sie einige Probespiele, um sich mit den Zusammenhängen vertraut zu machen, und der Rest kommt von allein. Die Struktur der Produktionsanlagen ist einfach, aber ansprechend aufgebaut. Mit besonderen (persönlichen) Zielsetzungen und einer hohen Schwierigkeitsstufe kann man dem Spiel auch als »Profi« noch einiges abgewinnen.

te der zweite folgen, denn die Menge an Aufträgen läßt sich ohne zweites Schiff kaum abarbeiten.

Die Errichtung der Fabriken fremder Firmen sollte schnell erfolgen, denn nur dann entsteht auch ein Kundenkreis außerhalb der Erde, die nicht die gesamte



Eight Ball Deluxe

Flipper-Spiele haben in der Regel sehr hohen Suchtcharakter und den Nachteil, daß man eigentlich nicht viele Tips geben kann, außer üben, üben, üben.

Bei Eight Ball Deluxe ist das ähnlich. Man kann allerdings ein paar Tips zu den besonderen Einstellungen dieses speziellen Flippers geben.



Technisches

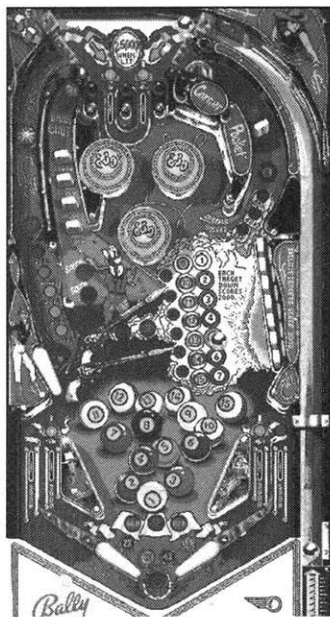
Die ganzen Sondereinstellungen können Sie im Schaltkasten des Flippers tätigen. Klicken Sie dazu im Pinball-Café auf die Anzeigetafel des Flippers.

- Reset** Mit diesem Button können Sie alle Optionen wieder in den Originalzustand zurückversetzen.
- Pitch** Mit diesem Regler verändern Sie den Anstellwinkel des Flippers. Je steiler er ist, desto schneller rollt die Kugel nach unten, je flacher er ist, desto langsamer rollt sie. Die einzelnen Stufen sind: 2°, 3,5° (Standard), 5°, 7° und 10°.
- Voltage** Hier stellen Sie die Spannung aller »Bumper« des Flippers ein. Je höher diese Spannung ist, desto stärker wird die Kugel von den »Bumpen« weggeschleudert. Die Voltzahl läßt sich stufenlos von 1 V bis 9 V verstellen.
- Auflösung** Eight Ball Deluxe ist ein SVGA-fähiges Spiel, bei dem Sie zwischen verschiedenen Auflösungen wählen können. Die VGA-Auflösung (320x240) funktioniert immer, die SVGA-Auflösungen (640x480, 800x600 und 1024x768) funktionieren nur, wenn Sie eine VESA-kompatible Grafikkarte haben und der entsprechende VESA-Treiber installiert ist. Viele modernen SVGA-Karten haben einen solchen Treiber schon im BIOS ihrer Karte installiert, ältere Karten benötigen einen separat geladenen Treiber wie z.B. UNIVBE.



Maus Hier können Sie einstellen, ob Sie die drei Flipper mit der Maus steuern wollen. Standardmäßig werden sie über die rechte und linke Shift-(Umschalt-)Taste gesteuert.

Sound Beim letzten Punkt können Sie wählen, ob der Sound des Spiels aus dem eingebauten Lautsprecher Ihres PC kommen soll oder aus der Soundkarte bzw. ob Stille herrschen soll.



Schummeln

Sie haben richtig gelesen, bei Eight Ball Deluxe kann man auch schummeln, und zwar mit Erlaubnis des Herstellers, wie auch bei den richtigen Flippern.

Wer hat bei einem realen Flipper nicht schon mal geruckelt und geschubst, damit die Kugel dorthin rollt, wo man sie haben will.

Nun, bei Eight Ball Deluxe geht das auch. Sie können entweder direkt von unten an den Flipper rumpeln oder in einem 45°-Winkel nach rechts oder in einem 45°-Winkel nach links.

Standardmäßig funktioniert das über folgende Tasten: Space (unten), Z (45° rechts), / (45° links). Da die Tasten für die Schubser von rechts und links aber auf einer deutschen Tastatur ziemlich ungeschickt liegen, können Sie diese selbst bestimmen. Dazu müssen Sie beim Programmstart folgendes eingeben:

8BALLDLX NUDGE*Z/*

wobei die beiden Sterne für die beiden neuen Tasten stehen. Als recht praktische Einstellung haben sich die Taste y für 45° nach rechts und die Taste - für 45° nach links herausgestellt. Dafür müßten Sie also beim Programmstart folgendes eingeben:

8BALDLX NUDGEYZ/-

Viel Spaß beim Flippern!

Eye of the Storm

Bei dieser actiongeladenen Handelssimulation auf dem Jupiter geht es gleich von Anfang an ziemlich heiß her, deshalb wollen wir Ihnen mit ein paar kleinen Tips und einem Cheat etwas auf die Sprünge helfen.

Installationsprobleme

Bei der eigentlichen Installation gibt es keine Schwierigkeiten, aber beim Einstellen der Grafikmodi kann es unter bestimmten Umständen zu Problemen kommen.

Manchmal kann es beim Programmstart passieren, daß das Bild doppelt dargestellt wird.



Eye of the Storm behauptet nämlich zu gern, daß es nicht genügend Speicher hätte, um den einen oder anderen hochauflösenden Grafikmodus zu unterstützen. (Warum es das bei einer Grafikkarte mit 4 MB VRAM, 32 MB RAM und 621 KB freiem Hauptspeicher sagt, wird auch uns für immer

schleierhaft bleiben.) Die einzige Lösung, mit der wir dienen können, ist, einen anderen Grafikmodus zu wählen (die Auflösungen bis VGA 320x 400, 256 Farben haben sich als problemlos erwiesen.)

Tips und Tricks

An dieser Stelle wollen wir Ihnen nur ein paar kurze Tips zum Start mit auf den Weg geben:

Ihnen wird für bestimmte Aktionen Geld auf Ihr Konto überwiesen, dies sind

- Kämpfe gegen feindliche Schiffe
- Das Kartografieren des Gebietes
- Das Erledigen von »Zuschaueraufgaben«
- Der Verkauf von Artefakten

Oben in der Mitte Ihres Cockpitfensters sehen Sie Ihren gegenwärtigen Kontostand. Sie werden daher sehr schnell erkennen, bei welchen Aktionen das Geld zu fließen beginnt.

Nutzen Sie Ihren Treibstoffvorrat soweit wie möglich aus. Jede Sekunde, die Sie länger draußen bleiben, erhöht Ihren Kontostand. Behalten Sie Ihren Treibstoffvorrat jedoch gut im Auge (der orangene Strich am unteren Rand des Cockpitfensters), da Sie unweigerlich abstürzen, wenn Ihnen der Sprit ausgeht.

Leere Brennstofftanks müssen Sie abwerfen, um neue einkaufen zu können.

Kämpfe gegen Jäger sind zwar lukrativ, aber wenn Sie zwei oder drei von ihnen zerstört haben, werden die restlichen Jäger auf Sie aufmerksam und versuchen, Sie zu eliminieren. Achten Sie also immer auf den Zustand Ihrer Panzerung (der rote Strich am unteren Rand des Cockpitfensters).

Es lohnt sich nicht, lebende Wesen einzufangen, um sie zu verkaufen, denn erstens gehören Sie zur Umweltschutzbehörde, und zweitens ist der Handel mit Lebewesen ohnehin illegal!

Manche Artefakte sind zu groß, um sie mit dem Netz einzufangen, aber vielleicht verändert sich ihre Größe ja, wenn man durch sie **hindurchfliegt!**

Entgegen der Information im Handbuch, wird man von der Heimatbasis nicht automatisch hineingezogen, wenn man nur ganz nahe an sie heranfliegt. Um auf der Basis landen zu können, müssen Sie genau ins schwarze Zentrum der Heimatbasis hineinfliegen, dann landen Sie automatisch.



Cheat

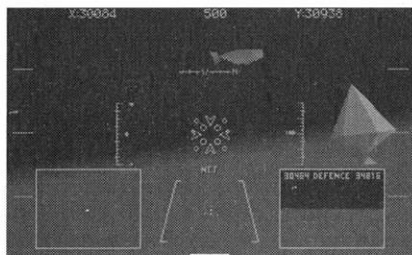
Um bei Eye of the Storm mit einem etwas größeren Finanzpolster starten zu können, müssen Sie eine kleine Änderung an einer der Savegame-Dateien vornehmen (SGA-MEX.EOS, wobei das X für 0 bis 9 stehen kann). Bitte machen Sie aber zuvor eine Kopie der entsprechenden Datei, um zur Not zur alten Version zurückkehren zu können, falls etwas schiefging.

Starten Sie das Spiel, und speichern Sie es gleich ab. Laden Sie jetzt das Savegame (in der Regel dürfte es die Datei SGAME0.EOS sein) in einen Hex-Editor, und geben Sie dort von Offset 1266 bis Offset 1268 die passende Zeichenfolge für die Menge an Geld ein, die Sie haben möchten (Liste siehe unten). Starten Sie das Spiel wieder, laden Sie das gesicherte Spiel, und schon sind Sie reich!

Hier eine Liste für verschiedene Geldsummen und den entsprechenden Hex-Wert, den Sie eintragen müssen. Zu Beginn werden an den genannten Stellen nur sechs Nullen stehen!

Geldbetrag	Hex-Wert
100000 Credits	A08601
500000 Credits	20A107
1000000 Credits	40420F
1500000 Credits	60E316
2000000 Credits	80841E
16777215 Credits	FFFFFF

Viel Spaß beim Schummeln!





Flight Sim Tool Kit

Haben Sie sich schon immer mal gewünscht, ein eigenes Flugzeug zu entwerfen oder eigene Landschaften für eine Flugsimulation zu kreieren? Flight Sim Toolkit (FST) bietet dazu die Möglichkeit.

Das Programm an sich ist so umfangreich, daß alleine eine Einführung in das Programm und seine vielen verschiedenen Optionen den Rahmen dieses Buches sprengen würde.

Da es beim Flight Sim Toolkit leider auch keine Cheats oder andere versteckte Tricks gibt, haben wir uns entschlossen, Ihnen eine ganze Reihe von Online-Adressen zusammenzustellen, bei denen Sie Updates, Informationen, neue Szenarien, neue Flugzeugformen und noch vieles andere finden können.

E-Mail

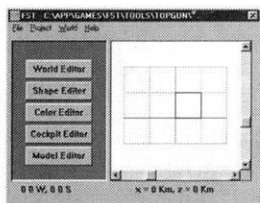
Die Firma Domark bietet FST-Benutzern an, einen englischsprachigen Design Guide zuzuschicken (per E-Mail oder Fax), in dem viele Tricks und Informationen zum richtigen Design von Flugzeugen gegeben werden. Schicken Sie eine E-Mail an domarkusa@aol.com mit der freundlichen Bitte um eine Zusendung des FST Design Guide per E-Mail, und lassen Sie sich überraschen!

Newsgroups

Es gibt inzwischen im Internet unzählige Newsgroups, so daß es zum Teil schon recht schwierig werden kann, die passende zu finden. Wir haben zwei brauchbare Newsgroups für Flight-Sim-Toolkit-Fans aufgestöbert. Leider sind beide nur in Englisch.

Das ist zum einen `alt.games.fst/`, eine Newsgroup, die sich, wie der Name schon sagt, ausschließlich mit dem Flight Sim Toolkit beschäftigt. Ein prima Ort für Fragen und Meinungsaustausch!

Als zweites gibt es dann noch `comp.sys.ibm.pc.games.flight-sim/`. Diese Newsgroup beschäftigt sich mit allen Flugsimulationen, die es für PCs gibt. Naturgemäß werden sich die meisten Leute in dieser Newsgroup entweder über neue Simulationen oder über die Microsoft-Flugsimulatoren unterhalten, aber man kann trotzdem viele interessante Infos bekommen.



CompuServe

Für alle CompuServe-Benutzer haben wir zwei besonders gute Nachrichten:

Das **Flight-Sim-Forum** auf CompuServe (GO FSFORUM) ist eines der am besten sortierten Foren, wenn es um neue Dateien oder Informationen für das FST geht.

Wir werden versuchen, die meisten der im Netz und in verschiedenen Online-Diensten verfügbaren Flight-Sim-Toolkit-Dateien in das **Markt&Technik-Forum** zu legen (GO GERMUT, in der GAMES-Bibliothek).

AOL

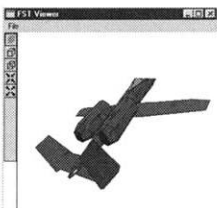
Auch bei Amerika On-Line findet der Freund von Flugsimulationen früher oder später die Orte, an denen die interessanten Infos und Dateien lagern. Damit Sie nicht zu lange suchen müssen, haben wir einige der besten Orte zusammengestellt. Auch hier gilt allerdings wieder: Die richtig guten Sachen findet man in den englischsprachigen Foren.

Schlagwort: EIDOS

Unter dem Schlagwort **EIDOS** finden Sie die neue Mutterfirma von Domark, den Machern des FST. Hier finden Sie auch ein Update für das FST und weitere Infos.

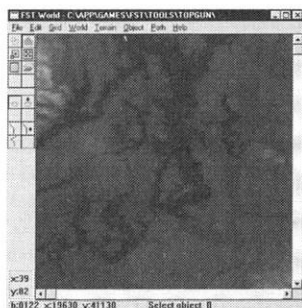
Schlagwort: Flight

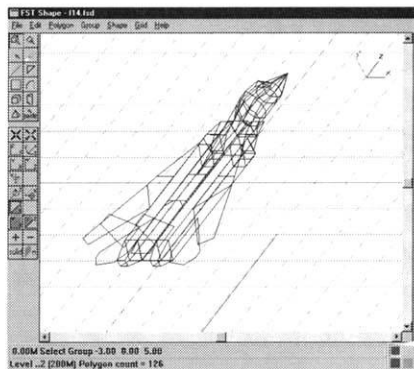
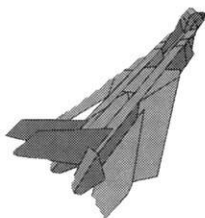
Flight (oder auch **fsrc**) führt Sie zum *Flight Sim Resource Center*, dem Ort, an dem Sie mit anderen Flugsim-Fans chatten können, wirklich brauchbare Dateien finden und auch das eine oder andere Schnäppchen machen können.



Schlagwort: GAMES

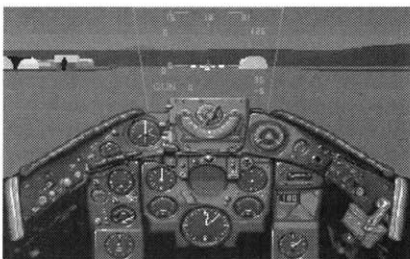
Mit diesem Schlagwort landen Sie im großen Spielbereich von AOL (Achtung, englisch!). Klicken Sie dort auf **SOFTWARE**, und suchen Sie dann nach dem Suchbegriff **FST**. Sie werden sehen, es gibt eine ganze Menge interessanter Add-Ons für das Flight Sim Toolkit.





Internet

Wie nicht anders zu erwarten, findet sich der größte Teil der Dateien und Informationen zu und über das Flight Sim Toolkit im Internet. Um Ihnen die Suche etwas zu erleichtern, haben wir einige der interessantesten Sites hier aufgeführt. Wir unterscheiden dabei in WWW-Seiten, auf die Sie mit jedem gängigen WWW-Browser zugreifen können, und in FTP-Server, für die Sie zwar auch einen WWW-Browser verwenden können, aber für die ein eigener FTP-Client (z.B. WS_FTP) von Vorteil wäre.



FTP-Server

Der wichtigste FTP-Server für Flugsimulationen ist:

[ftp.iup.edu/flight-sim/](ftp://ftp.iup.edu/flight-sim/).

Im Verzeichnis /fst/ finden Sie immer wieder neue und gute Erweiterungen, wie Szenarien, Flugzeugmodelle und ähnliches.

WWW

Im World Wide Web gibt es so viele Seiten, die sich mit Flugsimulationen beschäftigen, daß wir hier wirklich nur die aufführen können, die sich direkt mit dem Flight Sim Toolkit beschäftigen.

Bei <http://www.gamesdomain.co.uk/patches/fstupd.html> finden Sie das aktuelle Update für FST.

Auf den Seiten des FlightSim-Fans Cyberfish finden Sie eine Vielzahl von Flugzeugmodellen und Szenarien für das FST und viele Links zu weiteren interessanten Seiten. Die folgende Liste zeigt einige der Fishman-Seiten, die Dateien für FST beinhalten.

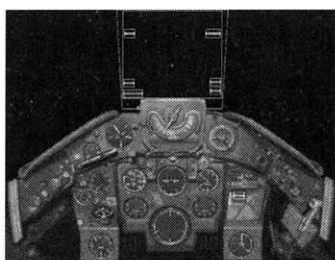
- <http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/default.htm>
- <http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/fl17a.htm>
- <http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/fst-u2.htm>
- <http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/fst-f86.htm>
- <http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/fst-yf23.htm>
- http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/fly1_0.htm
- http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/jfs1_0.htm
- <http://www.surf-ici.com/fishman/fs51/skybolt.htm>

Als letzte Seite schließlich haben wir uns noch die Flight Sim Central aufgehoben. Hier finden Sie Infos, Dateien zum Download und auch kommerzielle Produkte für alle Arten von Flugsimulationen.

<http://www.fscentral.com/>

Sollten Sie Probleme mit dem einen oder anderen Link haben, dann empfehlen wir einen der folgenden Suchserver,

- <http://www.hotbot.com>,
- <http://www.yahoo.com>,
- <http://www.yahoo.de> oder
- <http://www.altavista.digital.com/>



Football Manager 3

Inhalt

Hier spielen Sie wieder einmal den Manager einer (vorzugsweise) englischen Fußballmannschaft, die zu Ruhm und Ehre geführt werden soll.

Installation

Eigentlich sollten keine Probleme auftreten, denn das Spiel sieht aus, als wäre es für einen Homecomputer der Marke »Extraklein« geschrieben. Sollten Sie trotzdem Probleme haben, machen Sie sich nichts draus. Die Musterdateien lösen das Problem für die ganz Unermüdlichen.

Taktik

Schlagen Sie bei den übrigen Fußballmanagern (z.B. »Anstoß«) in diesem Buch nach. Die meisten Taktik-Tips und -Tricks von dort gelten auch für dieses Spiel.

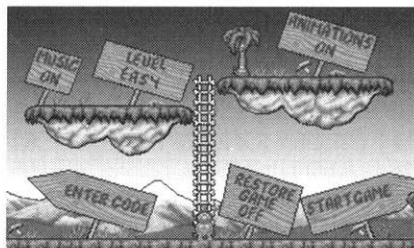
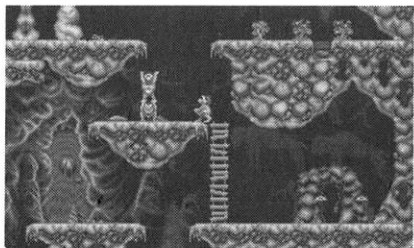


Humans 1 + Humans 2

Wollten Sie schon immer der Menschheit helfen, sich aus den dunklen Höhlen der Steinzeit in eine etwas zivilisiertere Bande zu entwickeln? Nun, bei Humans haben Sie jetzt die Gelegenheit. Dieses Geschicklichkeitsspiel mit den drolligsten Figuren seit den Lemmings garantiert einen ähnlich hohen Suchtfaktor wie unsere grünhaarigen Freunde.

Ach ja, sollten Sie sich fragen, wo auf der GOLD GAMES-CD das Spiel Humans 2 steckt, hören Sie auf zu suchen. Humans 2 ist eine Zusatzdiskette zu Humans 1, die nochmals 80 Levels enthält, und wird automatisch mit Humans 1 installiert.

Da Humans teilweise doch ziemlich knifflig ist, haben wir Ihnen hier die Level-Codes zu Humans 1 und Humans 2 abgedruckt. Die Level von Humans 2 befinden sich im Spiel einfach hinter den 80 Humans 1-Levels, der zweite Level von Humans 2 hat im Spiel also die Nummer 82, und der 80. Level von Humans 2 hat die Nummer 160.



Level-Codes, Humans 1

1	DARWIN	41	BONUS
2	ANDIE PANDY	42	BOUCING
3	GET A LIFE	43	NO MONEY
4	CARLOS	44	AS F
5	HOWIE	45	VISION
6	MOOBLE	46	SISTERS
7	CSL	47	FAST FASHION
8	THE HUMBLE ONE	48	CARGO
9	PIXIE	49	RAB C NESBITT
10	MILESTONE	50	RANGERS
11	WAR WAR WAR	51	RAINBOW
12	J MCKINNON	52	DOODY
13	UNLUCKY	53	MIGHTY BAZ
14	BLUE MONKEY	54	TIRED
15	RED DWARF	55	CONSOLIDATED
16	BAD TASTE	56	STAY HAPPY
17	THE KITCHEN	57	AMERICA
18	CJ	58	ANOTHER HAPPY DAY
19	SORT IT OUT	59	ISOLATION
20	SMART	60	PROMISED LAND
21	VILLA3BORO2	61	DAEMONSLATE
22	EARLY MORNING	62	BIG RAB
23	BORO4LEEDS1	63	MIAMI VICE
24	EASY LIFE	64	MARGARET
25	JIMS TIES	65	A34732473
26	PARKVIEW	66	HELP ME
27	NICEENEASY	67	THE EXILES
28	GREEN CARD	68	EIGHTLANDS
29	COOKIE	69	WINE AND DINE
30	MALCY MALC	70	NIN
31	RAVING BURK	71	TECHNOPHOBE
32	YOU GO IT	72	GETTING THERE
33	SGNIMMEL	73	TIME IS
34	MINISTRY	74	RUNNING OUT
35	MAD FREDDY	75	LORDS OF CHAOS
36	BIZARRE	76	NOW ITS DONE
37	FREE SCOTLAND	77	IM OUT OF HERE
38	APPLE JUICE	78	HERE TO A
39	PAYDAY	79	BETTER LIFE
40	BANANNA MOON	80	BYE BYE BYE

Level-Codes, Humans 2

1	DARWIN	41	TURBO NUTTER
2	DOOM	42	PERFECT PETE
3	SPYDER	43	RICK NINJA
4	480	44	WAYNE
5	BILLS	45	TASH
6	BROKE AGAIN	46	POUCH
7	OUR SHELF	47	WHINGEING
8	NO SUPPORT	48	SAD BOYS
9	MR PARROT	49	CRAMP
10	7 MILE WALK	50	GLUM
11	BLIZZARD	51	HASSLED
12	MINI EGGS	52	GOLD LABEL
13	KEEF	53	IMAGITEC
14	WORLDFOUROWN	54	ATARI CORP
15	ITS TOSH	55	DRAKEEAR
16	BESTEST BUDS	56	SOURFACE
17	O O CHILDREN	57	LURCH
18	BLUE STUFF	58	ENDOSCOPY
19	LEOPARD	59	JUST TAKES
20	UNCLE JOSEF	60	HAVE A BREAK
21	DANNEEE	61	3 NEGATIVES
22	LOOWEEZ	62	GIMME SHELTER
23	KATIEWOOH	63	BLOAT ON
24	RADCLIFFE	64	STAGGER HOME
25	IDONTLIKEBRAWN	65	I LOVE ME
26	GILL N GEDS	66	WHO D YOU LOVE
27	HOW MUCH	67	AAAAAARGH
28	THE SLOBS	68	SOS
29	MRS T	69	NIKKI
30	ALMANBURIE	70	PYTHON LEE
31	GALLOWS FIELD	71	MR FISTIE
32	PLAGUE PIT	72	SISTER BLUE
33	CANDLESTICKS	73	ARIES
34	BROWN SUGAR	74	TAURUS
35	BABBLE	75	FATEANDFORTUNE
36	BLATHER	76	DOES IT MATTER
37	TRADER	77	WHAT WE PUT
38	SCARY MAN	78	THIS IS IT
39	BOILED EGGS	79	SEE YA
40	NEED MORE	80	FOREVER

Ishar 1

Inhalt

Sie befinden sich in der mystischen Welt von Kendoria und sind der Kopf einer Heldengruppe, die die Gegend unsicher macht. Es wäre ganz nett, wenn es Ihnen gelänge, die sagenhafte Stadt Ishar aus den Klauen des Riesen Krogh zu befreien. Es würde sich ausgezeichnet in Ihrem Lebenslauf machen.



Installation

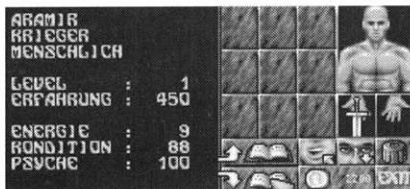
Die Installation sollte keine Probleme bereiten. Seien Sie beim Aufruf nicht zu schnell, sonst kommt Ihnen das Spiel spanisch (oder französisch) vor.

Allgemeine Hinweise

Wie in allen Abenteuern in der Computerwelt, sollte man immer für einen reichlichen Vorrat an Geld und Essen sorgen. Auch gelegentliche Pausen können den Gesundheitszustand der Mitstreiter erheblich verbessern. Nutzen Sie zu Beginn alle Trainingsmöglichkeiten, und suchen Sie Geldquellen (z.B. die Stadt Elwingil) ruhig mehrfach auf. Achten Sie bei den Hilfskräften darauf, daß sich kein Dieb oder Spion einschmuggelt, denn das könnte ein böses Erwachen geben. Prügler und Leute, die viel aushalten, gehören wie üblich in die erste Reihe, der Mann (oder die Frau) mit der Kohle weiter nach hinten.

Hier die Lösung

Halten Sie sich ostwärts, bis Sie einen Mann treffen, der Ihnen eine Hinweis auf ein Dorf im Süden gibt. Nach dem Gespräch sollten Sie weiter nach Osten gehen, bis zum Ende des Sees, dann nach Süden. Jenseits des



Birkenhain liegt ein Tempel, in welchem sich eine Priesterin (Zauber: Heilen) anschließt. Gehen Sie wieder zu dem Mann und dann nach Süden, durch das Dorf zum roten Dimensionstor. Dort wendet man sich nach Nordwesten,

um einen Schatz zu finden. Gehen Sie zurück nach Anagarahn, dann nach Westen bis zum Wasser und schließlich nach Süden bis zum Haus, wo Sie eine Truhe finden.

In der Taverne schließt sich ein Ranger der Gruppe an. Die nächsten Schritte führen zum Ausrüster, denn fünf Lederrüstungen und Helme sollten unter der Gruppe verteilt werden (Brot nicht vergessen). Hören Sie sich die Geschichten von Akeer und Azalghorn an, bevor Sie zur Küste im Osten aufbrechen. Im Süden finden Sie eine Brücke, die in das Dorf Lotharia führt.

Im Süden des Dorfes befindet sich ein Birkenhain, in dem ein Geist »lebt«, der drei Tips zum Kampf gegen Krogh gibt: Man benötigt den magischen Talisman, die erschöpfte Hexe oder vier Runentafeln. Die erste der Tafeln liegt in östlicher Richtung am Wasser. Als nächstes geht

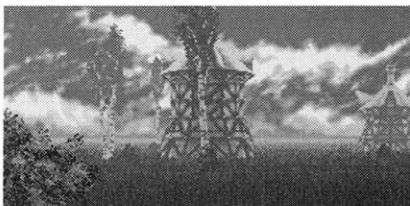
man zurück zum roten Dimensionstor in der Nähe eines Sees nördlich von Anagarahn. Dann begibt man sich nach Nordosten zur Bücke.



Auf der anderen Seite wartet ein recht gefährlicher Gegner zum Kampf, also sollte man sich vorher heilen und abspeichern. Nach dem erfolgreichen

Kampf ist der Zugang zum Dorf Fragonir frei. In der Taverne nimmt man zwei Priester (Dorian – Zauber: Brennende Hände – und Golnal) auf, entläßt den zweiten (Golnal) aber nach der Abgabe seines Geldes. In der zweiten Taverne ergeht es Sheelda wie Dorian und Fhironn wie Golnal, die Welt ist hart und ungerecht ... Frischen Sie die Vorräte auf, und verteilen Sie die restliche Ausrüstung. Dann übernachten und essen Sie. Überqueren Sie die Brücke im Südosten, und reden Sie mit den Bewohnern einer Hütte im Norden des Birkenhains. Im Südosten befindet sich wieder ein Schatz. Dann gehen Sie nach Süden über die Brücke nach Lotharia. Nachdem man die Vorräte ergänzt hat, wandert man wieder

zurück über die Brücke und die Küste entlang, bis man einen weiteren Schatz findet. Nördlich davon befindet sich der erste Dungeon.

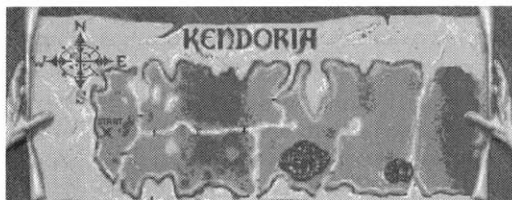


Im Dungeon selber befinden sich einige Überraschungen, positive (Ausrüstung, Schatz) und negative (ein Golem). Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist, und speichern Sie unterwegs häufiger ab. Wechseln Sie unter Umständen die Positionen und Ausrüstung durch. Unter anderem finden Sie auch die zweite Rune. Sieht die Gruppe sehr gerupft aus, dann sollten Sie lieber nach dem Dungeon Anagarahn oder Lotharia aufsuchen, ansonsten geht es weiter nach Osten. Unterwegs trifft man einen Zwerg, der die Gruppe durchaus bereichern könnte. Haben Sie es also wieder auf die Ausrüstung abgesehen, wie?! Im Südosten liegt etwas Geld ...

Im Norden wartet an einer Brücke ein Minotaurus, mit dem nicht zu spaßen ist. Spicken Sie ihn mit Pfeilen und Zaubern, bevor Sie den Rest in Handarbeit erledigen. Kehren Sie gegebenenfalls wieder in die beiden Dörfer zurück, ansonsten geht es über die Brücke nach Aragarth. Halten Sie sich nordwärts, bis Sie einen Herrn mit einer Keule (üble Gesinnung) und hinter ihm eine Schildkröte gefunden haben.

Durchqueren Sie Silmatil in östlicher Richtung, und halten Sie sich danach Richtung Südosten bis Baldaran und dann nordöstlich nach Zendoria. Sollte ein Gruppenmitglied umgekommen sein, finden Sie hier mit Mantar einen sehr guten Kämpfer. Ziehen Sie weiter gen Osten bis nach Halindor, wo man ein Langschwert und sieben Flaschen mit getrockneten Drachenknochen erwirbt. Halten Sie sich von Zeloran fern und übernachten Sie.

Erwan gibt Ihnen den Auftrag, seine Tochter aus Elwingil zu holen, also setzen Sie sich nach Süden in Bewegung. Sollten Sie Geldnöte haben, können Sie den Kampf hinter dem Stadttor mehrfach wiederholen. Suchen Sie nach Thorn im Westen der Stadt, lassen Sie sich die Informationen geben, und nehmen Sie die Mönchskutten mit. Entlassen Sie ein Mitglied der Gruppe (Kyrian), und gehen Sie zum großen Platz im Nordosten der Stadt, um Erwans Tochter zu retten. Ergänzen Sie die Ausrüstung, und übernachten Sie in der Kneipe. Meiden Sie weitere Gesellschaft. Bringen Sie Deloria zu Ihrem Vater, und entlassen Sie alle, die nicht wollen, daß sie sich von der Gruppe trennt. Engagieren Sie Zeloran (Zauber: Bindung), und stellen Sie ihn nach hinten, bevor Sie



sich wieder zur Stadt Elwingil aufmachen, um den Ritter »Unknown« anzuheuern. Westlich der Stadt, jenseits der Hecke treffen Sie auf einen Herrn mit Feu-

erschalen und Hörnern, den Sie am besten erst mit einem Zauber binden und dann schlicht überrennen. Schließlich machen Sie sich auf nach Norden nach Zendoria, und dann geht es weiter in Richtung Westen nach Baldaron.

Die nächste Etappe ist Urshurak im Süden, wo man wieder gut einkaufen kann. Auf einem Platz im Westen der Stadt können Sie Olbar treffen, der Ihnen Informationen über ein magisches Schwert in Baldaron zukommen lässt. Auch kann Zeloran seine magischen Fähigkeiten vervollkommen. Die nächste Wanderung führt nach Norden bis zu einer Hütte im Norden der Stadt Kandomir. Hier erhält man die Rezepte für magische Tränke, für die sich Zeldoran besonders interessiert. Nehmen Sie das Dimensionstor, um wieder nach Baldoran zu gelangen.

Der nächste Abschnitt führt zurück nach Aragarth. Weiter im Westen finden Sie eine Hütte in Osghirod. Dann marschieren Sie nordwärts, am Ende der Hecke, dann wieder nach Westen. Dort treffen Sie einen Metallgolem, den Sie binden und entsorgen. Als Bonus erhalten Sie den »visuellen Helm«.

In Fimnuirh, östlich von Lotharia, trifft man den Echsenmann Brozl, der aber dank des Helmes keine Probleme bereiten sollte. Vergessen Sie die Ringe nicht, denn die schützen vor Drachenatem. Der weitere Weg führt nach Aragarth. In einem Waldstück im Nordosten trifft man einen Händler, der einen Flakon mit Materialien für Zauber verkauft (unbedingt mitnehmen!). Den nächsten Händler finden wir im Birkenwald östlich von Zendoria, wo wir die Schildkröte eintauschen.

Nun gilt es, Geld zu machen. Elwingil ruft so lange, bis man über 20000 Goldstücke und Zeloran 10000 Punkte Erfahrung hat. In Halinor kann er dann den Spruch »Geistiger Schild« lernen. Gehen Sie nach Osten zum Dimensionstor, und behandeln Sie den Wächter wie bisher. Gehen Sie durch das Tor und dann weiter nach Süden durch Fulgrod.

An einem Waldrand im Norden Valathars trifft man auf Jarrel, der zwei weitere Zaubertränke verteilt, wenn man ihn zweimal anspricht. Folgen Sie dem Waldrand nach Süden, dann nach Osten, bis Sie ein Schwein auf einer Lichtung treffen. Hier wird der Trank »Schweine zurückverwan-

deln« gebraut und dem Schwein gegeben, welches sich daraufhin in die Hexe Morgula (Zauber: Blitz) verwandelt, die noch sehr mitgenommen wirkt. Geben Sie Sheelda noch einen Abschiedskuß, und lassen Sie die Hexe in der Mitte der Gruppe laufen.

Verlassen Sie den Wald in Richtung Westen, und folgen Sie dem Waldrand Richtung Norden, bis Sie auf den bösen Zauberer treffen. Zeloràn schützt die Gruppe mit dem Geistigen Schild, und Morgulas Blitze erledigen den Rest. Im Osten findet man dann den Eingang zum zweiten Dungeon.

Den Dungeon genauer zu beschreiben, ist ohne Karte etwas zwecklos, und die würde hier den Rahmen sprengen. Deshalb gibt es einige Schlüsselhinweise: Greifen Sie sich alles, was nicht angekettet ist. Sie



können wirklich alles gebrauchen. In einem Türenlabyrinth finden Sie einige Hebel, die Sie in der folgenden Reihenfolge zu betätigen haben (die Zählung erfolgt von Osten aus): die Hebel 2, 1, 1, dann öffnet sich eine Geheimtür mit einem weiteren Hebel, den Sie betätigen. Zum Abschluß noch einmal die Hebel 2, 1 und 3, und schon geht es weiter.



Sie sollten nun 20 Einheiten Salamanderöl haben, sonst gehen Sie nach Elingwil zurück, um nachzukaufen. Haben Sie ausreichend viel

davon, gehen Sie durch das Dimensionstor. Im Osten finden Sie einen Hebel an der Wand. Jetzt braut die Hexe für jedes Mitglied der Gruppe den Trank »Atemstillstand«, dann wird der Hebel betätigt. Man findet neben giftigem Gas eine Passage mit Schätzen und einen Hebel, der die Gaszufuhr abstellt. Dem Zauberer treten Sie am besten mit dem Zauber Geistiger Schild geschützt gegenüber. Schnappen Sie sich den Kerl in erprobter Manier. Den Talisman holen Sie sich unter dem Schutz des Zaubers Geistiger Schild. Im Raum vor dem mit dem Talisman befinden sich drei Hebel, die alle betätigt werden müssen. In dem Gang, der sich öffnet, findet man die dritte Rune. Die Hebel werden dann auf die Einstellung unten, oben, unten gebracht, und die Medusa im Gang wird nach bewährtem Muster entsorgt.

Bringen Sie die Gruppe auf den Status 100 in allen geistigen und körperlichen Werten, denn jetzt geht es rund! Der nächste Raum wird von einem widerlichen Drachen bewacht, der den Zutritt zur Tür hinter ihm verwehren will. Beseitigen Sie das Hindernis, und erholen Sie sich von den Strapazen.



Legen Sie die Mönchskutten an, bevor Sie durch das Dimensionstor schreiten, das der Drache bewachte. Sie gelangen nach Ishar, das Sie nun befreien können (Zauber »Anti Krogh«), unter Einsatz brutaler Gewalt!

Erholen Sie sich, und lassen Sie sich als Held feiern!

Tränke

Als besonderen Bonus hier noch einmal die Zusammenfassung der Zutaten und Tränke:

- SCHLOUMZ (körperliche Regeneration): Salamanderöl, Froschmistelzweig, Wasserspeierklaue, Wasserspeierklaue
- GHOSLAM (geistige Regeneration): Salamanderöl, Froschmistelzweig, Rattenhirn
- WORGAZ (Atemstillstand): Salamanderöl, Salamanderöl, Froschmistelzweig, Wasserspeierklaue, gepulverte Drachenknochen
- ARBOOL (Schwein zurückverwandeln): Krötenauge, Salamanderöl, Froschmistelzweig, gepulverte Drachenknochen

Cheat

Natürlich können wir auch mit einem Cheat dienen: Dazu brauchen Sie aber einen Hexeditor. Beginnend beim Sektor 01/232 finden Sie die Eigenschaftswerte der Einzelfiguren. Bei 07/409 und 410 ist der Goldwert der ersten Figur eingetragen.

Für Ihre Notizen

Ishar 2 - Messengers of Doom

Inhalt

Wieder einmal müssen Sie in die Rolle eines Helden schlüpfen und eine Gruppe Gleichgesinnter zum Sieg über einen Schurken führen, der die (nicht immer) idyllische Welt bedroht. Die Rolle des Schurken übernimmt diesmal ein Herr namens »Shandar«.



Installation

Eigentlich sollte die Installation wieder ohne Probleme machbar sein (siehe Musterdateien).

Allgemeine Tips

Es gelten im Grunde wieder die allgemeinen Hinweise für Adventures und Rollenspiele:

1. Regelmäßig speichern, damit man Unglücke »korrigieren« kann.
2. Die Charaktere werden im Verlauf des Abenteuers immer besser, also geben Sie ihnen auch etwas Zeit, und »verheizen« Sie sie nicht gleich. Nach jedem Kampf gibt es Punkte für die gesamte Gruppe, auch für die Leute in der zweiten Reihe. Priester und Magier brauchen in der Regel etwas länger, bis sie besser werden, aber es lohnt sich.
3. Gasthäuser und Kneipen sind wichtige Umschlagplätze für Informationen, lauschen Sie also regelmäßig.
4. Lassen Sie die Helden regelmäßig schlafen und essen, damit sie sich erholen können.

5. Vergleichen Sie gerade auf Zachs Insel die Preise in der gesamten Stadt, und kaufen Sie dann das beste (und teuerste), was Sie bekommen können.
6. Verteilen Sie das Geld in der Gruppe, dann steigt die Moral.

Die Komplettlösung

Kein Adventure ohne Komplettlösung, denn nichts ist ärgerlicher, als an einer bestimmten Stelle zu hängen und nicht mehr weiterzukommen.

1. Sie starten auf »Irvans Insel«. Gehen Sie zum Ort im Nordwesten des Startpunktes, und betätigen Sie die Pumpe im Dorf. Nehmen Sie Kudseac in die Gruppe auf, und entlassen Sie ihn wieder, wenn Sie seine Sachen genommen haben, im Zweifelsfall müssen Sie ihn töten. Gehen Sie in die Zwei Kneipen, und engagieren Sie Eliandr, Zoloran, Fandhir und einen weiteren Kämpfer. Kaufen Sie einen Bogen, ein Schwert, Pfeile und Verpflegung. Gehen Sie dann zum Hafen im Südsüdwesten, und erzwingen Sie eine Passage, indem Sie eine Geisel nehmen und dann dem Häuptling übergeben, der Ihnen daraufhin Ihre Mission erklärt. Zurück am Startpunkt des Abenteuers, finden Sie die Frau und nehmen den Anhänger. Im Dorf ergänzen Sie Ihre Ausrüstung. Gehen Sie im Wald so weit ostwärts wie möglich und dann nach Norden. Dort finden Sie schwarze und weiße Pilze. Im äußersten Norden finden Sie Löwenzahn und einige üble Insekten. Betreten Sie die nächste Lichtung von der Südseite, und kümmern Sie sich um die Orks. Den Häuptling sollten Sie mit Pfeilen spicken, um sich seinen Halsschmuck zu sichern. Im Dorf geben Sie den Schmuck dem Häuptling und holen das Boot.
2. Die nächste Etappe ist »Zachs Insel«. Im Nordosten finden Sie die Bibliothek, wo Sie ein Pergament über die Festung finden. Kümmern Sie sich um so viele Gegner wie möglich, und ergänzen Sie die Gruppe und die Vorräte. Dann geht es zum Hafen und Richtung Festung.
3. »Akeers Insel«: Hier befindet sich die Festung, an deren Erkundung Sie sich nun machen sollten. In zwei Sackgassen finden Sie einen Schatz und einen Schädel, den Sie mitnehmen sollten. Betätigen Sie die beiden Schalter in der nördlichen Sackgasse, dann öffnet sich eine



Geheimtür. In dem Raum dahinter finden Sie einen weiteren Hebel, den Sie betätigen sollten, denn dann öffnet sich im äußersten Südosten ein weiterer Geheimgang.

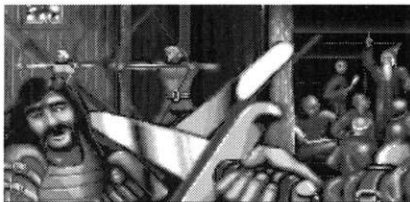
4. Zurück auf »Zachs Insel«, wird wieder eingekauft. Zwei Mönchskutten und fünfmal Fellkleider sollten schon dabei sein. In der Bibliothek schauen Sie sich die Pergamente über Tränke an und gehen dann nach Westen zur Bank. Töten Sie die Wachen in einer (!) Runde, und benutzen Sie die Tür gegenüber. Hier stehlen (nehmen) Sie 100000 Gold und deponieren 10% davon in der Bank gegenüber. Nun haben Sie Geld, um weitere Einkäufe zu machen: eine Elster, ein Affe, ein Adler und einen Papagei im Tierladen (Südosten). Gegenüber gibt es Weltklasserüstungen (Geld haben Sie ja jetzt ...). Kaufen Sie als nächstes fünf Seile (im Süden), und kaufen Sie von dem seltsamen Priester die Sprüche »HUMBOLG« und »JABLOU«. Verlassen Sie die Stadt Richtung Westen, dann die nächsten drei Kreuzungen nordwärts, dann nach Westen. Hier finden Sie eine Riesenwache, die beseitigt werden muß. Besuchen Sie den Nachtclub »Blue Velvet«. Lassen Sie sich ins Gefängnis werfen und die Elster frei. Als Dank bekommen Sie den Schlüssel für die Zelle. Schlüpfen Sie in die Mönchskutten, und betreten Sie den Durchgang in der Festung zwischen Mitternacht und vier Uhr früh. Gehen Sie am Mönch vorbei und in den Opferraum. Holen Sie den Schlüssel vom Gürtel des Mönchs, und suchen Sie die unsichtbare Mauer im Süden, die Sie überqueren. Dann entsorgen Sie die Wachen und verlassen das Gefängnis. Als nächstes holen Sie das Geld von der Bank und besorgen einen eisernen Schild.



5. Auf »Irvans Insel« sollten Sie an der Ostküste einen Magier finden, dem Sie die 10000 Gold von der Bank geben, und dann lassen Sie den Adler frei. Sie erhalten ein weiteres Pergament. Folgen Sie der Küste nach Westen bis zu den stehenden Steinen, und kümmern Sie sich um den Golem. Sie finden ein Relikt. Bekämpfen Sie den Golem nun noch ein zweites Mal. Zurück zum Hafen, und die Reise geht weiter.
6. Das nächste Ziel »Jons Insel« ist eine Bergregion. Hier kommen die Pelzmäntel zum Einsatz. Legen Sie die Rüstungen ab, und nutzen Sie die Seile zur Sicherung. Im Osten finden Sie im Schnee einen Kessel.

Gehen Sie weiter nach Westen, finden Sie ein Nashorn. Holen Sie sich das Horn. Wieder am Landeplatz brechen Sie zum zweiten Landeplatz der Insel im Nordwesten auf. Gehen Sie ostwärts, bis Sie auf einen Weg treffen, dem Sie in westlicher Richtung folgen. Töten Sie die Riesen, und nehmen Sie das lebende Schwert aus einer Höhle. Im Norden finden Sie einen Priester, dem Sie »HUMBOLG« geben. Nehmen Sie das Pergament mit. Zurück zur Küste. Lassen Sie das Schiff gegebenenfalls reparieren.

7. Auf »Thorms Insel« sollten Sie den Anhänger der toten Frau anlegen, bevor Sie der Straße links folgen, dann nach Norden und die zweite rechts. Hier finden Sie einen Ent (einen »Baummenschen«), dem Sie »JABLOU« zu trinken geben, dann nehmen Sie den Anhänger. Gehen Sie zum Dorf im Südwesten, und suchen Sie nach Informationen. Zurück am Hafen, gehen Sie in östlicher Richtung weiter, kämpfen gegen die Ewoks und bergen das Relikt. Wieder am Hafen, gehen Sie nach Nordwesten, wo Sie einen »Steindruiden« finden, auf den Sie das Horn anwenden. Wenn er aufwacht, geben Sie ihm den eisernen Schild. Nehmen Sie den magischen Schild mit, und suchen Sie im Norden nach der toten Frau und dem Schlüssel um ihren Hals. Ignorieren Sie das Labyrinth und die Adler.



8. Wieder auf »Zachs Insel« benutzen Sie den Schlüssel, um sich Zugang zur Stadthalle zu verschaffen. Nehmen Sie die Götze, und bringen Sie diese in den Tempel. Nehmen Sie den Luftelementaranhänger mit, und ergänzen Sie die Ausrüstung, wobei Sie etwa 7500 Gold behalten. Wieder geht es zur Festung.
9. Auf »Akeers Insel« folgen Sie der Wand linker Hand Richtung Norden. Im runden Gang suchen Sie nach der unsichtbaren Passage im Norden. Durch den Irrgarten (hier sind reichlich Schätze hinter Geheimtüren versteckt) kommen Sie, indem Sie sich immer nordwärts halten. Suchen Sie drei Waagschalen. Auf die ersten beiden legen Sie jeweils 3350 Gold. Wieder in den Katakomben sollte nun das Wasser abgelaufen sein. Im Südosten finden Sie einen Hebel, der einen Schatz im Nordwesten freigibt. Legen Sie das Amulett der Luftelementare an. Gehen Sie Richtung Nordosten, und bekämpfen Sie die Mumien mit Feuer und Blitz. Holen Sie sich den Schädel. Wieder geht es zurück in den Norden und weiter nach Osten. Hinter

einem versteckten Durchgang finden Sie einen Schatz und einen Schädel. Im Osten (wieder versteckter Durchgang) finden Sie schließlich das Gefängnis. Töten Sie den Wächter, und öffnen Sie mit dem Schlüssel alle Zellen. In einer der Zellen ist ein Schatz, in einer anderen ein blindes Mädchen, das Sie in die Gruppe aufnehmen müssen, d.h. der Bogenschütze oder ein Krieger muß weichen. In einer der Zellen ist ein Geheimgang zu einem verfluchten Raum. Charaktere, die vom Fluch betroffen wurden, können mit einem Spruch wieder geheilt werden. Hier finden Sie wieder ein lebendes Schwert. Im Südwesten finden Sie einen Geheimgang, den Sie mit Hilfe des Affen (loslassen) öffnen können. Sie gelangen an den Hafen und kehren wieder zum Haupteingang der Feste zurück.



10. »Akeers Insel« (2. Teil). Im Südosten finden Sie einen Gang mit Hebeln. Gehen Sie nun Richtung Nordwesten, und schalten Sie den Chaosmagier aus. Schützen Sie dabei die Gruppe mit dem Zauber Geistesschutz. Wieder gibt es einen Schatz und einen Schädel. Achten Sie auf einen zweiten Magier, und drücken Sie den Schalter unter den Adlerköpfen. Folgen Sie dem Geheimgang, und legen Sie in die sechs Schalen die sechs Schädel. Töten Sie die Wache, und nehmen Sie das Relikt. Nun geht es wieder zum Hafen.
11. Wieder auf »Zachs Insel« kaufen Sie fünf Abendgarderoben im Kleidergeschäft, die Sie auch gleich zusammen mit dem Anhänger des Ents anlegen. Nun können Sie wieder ins »Blue Velvet«. Sie finden ein weiteres Pergament. Gehen Sie nun mit 20000 Gold zwischen 01.00 Uhr und 02.00 Uhr in die Sackgasse der vier Türme. Geben Sie das Geld dem dubiosen Charakter, der erscheint, und nehmen Sie ein weiteres Relikt. Besorgen Sie die Zutaten für fünf Tränke der Marke »MILDONG«, und erholen Sie sich.
12. Wieder auf »Jons Insel« suchen wir nach einem Weg im Westen, dem wir folgen. Nach einem Streit mit den Zwergen betreten wir im Norden die Berge. Hier pflücken wir zwei Edelweiß (im Osten und Westen) und wenden uns nun von Startpunkt aus Richtung Osten. Erschlagen Sie die Geier. Wieder finden Sie ein Edelweiß. Die letzten beiden dieser Blumen finden Sie im Nordosten an einem verfluchten Ort. Hier trinken die Charaktere »MILDONG« und folgen dem Weg,

um eine weiteres Relikt zu sichern. Wieder geht es zum Hafen, wo Sie den Nordwestlandeplatz der Insel ansteuern.

13. »Jons Insel« (2. Teil). Folgen Sie der Küste Richtung Westen. Bekämpfen Sie alle Wachen, und entlassen Sie dann einen Helden. Betreten Sie die Berge im Osten, und töten Sie die Wachen. Plazieren Sie auf den fünf Säulen die fünf Relikte, woraufhin der Druiden erwacht. Nehmen Sie ihn in Ihre Gruppe auf, da er wichtige Anti-Feuer-Zauber beherrscht. Bereiten Sie sich auf den Abschluß vor (sorgen Sie also für genügend Nachschub).
14. Nutzen Sie auf »Otbars Insel« gegen das Feuerelementar die Schutzzauber des Druiden. In einem Irrgarten finden Sie eine Menge Gegner und Schätze. Dann nach Norden, wo ein böser Drache wartet. Hier sollten Sie wieder mit einer Menge Schutzzauber arbeiten, sonst klappt das Unternehmen nicht. Ist der Drache dann (endlich) beseitigt, gehen Sie weiter nach Norden und durch einen Geheimgang. Am Ende des Irrgartens finden Sie wieder einen Hebel, der den Zugang zu Shandars Festung öffnet. Achten Sie auf die Fallen in diesem Raum. Halten Sie sich erst an einen Slalomkurs und dann immer an der Wand entlang. Sacken Sie alle Schätze ein, suchen Sie nach einem Hebel, der einen Gang öffnet, und bekämpfen Sie den bösen Ritter und die Gorgone (Schutzzauber dringend empfohlen). Hinter der Gorgone befindet sich eine Quelle des Lebens, trinken Sie reichlich. Im Süden stoßen Sie auf ein weiteres Labyrinth mit Mumien und einer Hexe. Im Südosten des Irrgartens finden Sie einen Hebel, der wieder einen Gang öffnet. Jetzt sollten Sie die Löwen in den Katzenhimmel schicken. Das Gatter können Sie mit Hilfe der Falltür deaktivieren. Dahinter wartet ein weiterer Gang (im Süden) und ein weiterer Schalter (im Norden). Sie finden einen Magier, den Sie auf keinen Fall angreifen sollten. Hören Sie auf das, was er sagt. Stellen Sie den Papagei vor das Ohr im Gang, und der Weg wird freigegeben. Halten Sie sich immer am Rand der Gänge und Räume. Bevor Sie auf Shandar im Norddurchgang treffen, sollten Sie sich mit geistigem Schutzzauber ausrüsten.



15. Ist Shandar besiegt, können Sie zurückkehren und sich feiern lassen.

Für Ihre Notizen

Ishar 3

Inhalt

Das Ziel des Spieles ist es, den Drachen zu töten, bevor der böse Magier Shandar dessen Körper und damit die Welt übernehmen kann. Dies muß geschehen, bevor Magier und Drache zusammentreffen. Zeit spielt demnach eine wesentliche Rolle, und man befindet sich immer wieder in der Zukunft oder in der Vergangenheit. Das Zusammentreffen zwischen



Magier und Drachen wird irgendwann in der Vergangenheit stattgefunden haben, und der Spieler soll dies durch seine Zeitreisen verhindern.

Ishar III ist so aufgebaut, daß im Verlauf kleinere Aufgaben zu lösen sind. Die Reihenfolge, in der die Aufgaben gelöst werden, und die Zeit, in der

man es schafft, sind sehr wichtig. Da die meisten Lösungen innerhalb des Spieles verborgen sind, ist es hilfreich, über Hinweise, Gegenstände, Personen und deren Bemerkungen Buch zu führen.

Allgemeine Hinweise

1. Zusammenstellung der Gruppe

Wenn man nicht schon mit einer erfolgreichen Abenteurergruppe aus Ishar II startet, sollte man sich selbst eine neue Gruppe zusammenstellen, in der wenigstens 1 Paladin – er hat eigene Heilsprüche – oder 3 Kämpfer sind. Die Kämpfer sind taktisch am besten in der ersten Reihe aufgehoben, dahinter plziert man den Magier und den Priester. Behalten Sie immer die Zustandsanzeigen der Kämpfer im Auge. Es ist auch wichtig, die Stärkeanzeige zu beobachten, da Treffer bei reduzierter Stärke keinen Erfolg mehr zeigen. Stärke gewinnt man durch Essen zurück. Achten Sie deswegen immer auf genügend Vorräte. Man kann auch während eines Kampfes anhalten und essen, ohne getroffen zu werden.

Auch das Fenster mit den Zaubersprüchen sollte ständig offen bleiben, damit immer schnell ein Spruch zur Hand ist, wenn man ihn braucht.

Von Zeit zu Zeit möchten sich neue Charaktere der Gruppe anschließen. Dann muß man alte loswerden. Wenn sich die Gruppe dagegen wehrt, muß man den Charakter töten, z.B. indem man ihn ohne Rüstung und Waffen als Kanonenfutter in die erste Reihe stellt. Vergessen Sie nie, die Ausrüstung des alten Charakters zu entfernen, bevor er getötet wird. Diese geben Sie danach dem neuen Mitglied der Gruppe.

Heilen kann man Verletzte a) durch Heilsprüche und b) indem sie schlafen. Letzteres gibt allerdings nur wenige Punkte auf einmal zurück, so daß es empfehlenswert ist, die Charaktere vor dem Schlafen mit Sprüchen zu heilen. Jede Runde Schlafen gibt 50 Spruchpunkte zurück.

Die meisten Abenteuer sind an Orten angesiedelt, die in der Vergangenheit oder in der Zukunft liegen. Man erreicht sie, indem man durch Zeit-Portale geht. Einige dieser Portale müssen erst durch den Spieler entdeckt werden, andere werden einem von Figuren gezeigt. Da man nur in Inns schlafen kann, ist es manchmal notwendig, auch während eines Abenteuers wieder in die Stadt zurückzukehren, um sich zu heilen.

Ganz allgemein sollte man immer genügend Spielzüge gespeichert haben, damit man, falls die Gruppe zwischendurch stirbt, einfach auf ein »Savegame« zurückgreifen kann.

Vorsicht: Manche Monster regenerieren sich!

2. Geld und Erfahrungspunkte

Mit Erfahrungspunkten erhält man u.a. neue Sprüche, und die Stärke der schon vorhandenen steigt. Erfahrungspunkte bekommt man z.B., wenn man in »poor town« Diebe getötet hat. Aber Vorsicht vor den Dieben! Sie attackieren zum Teil unvermittelt und werden mit jeder errungenen Erfahrungsstufe auch besser. Es ist also auch bei erfahrenen Spielern immer noch möglich, durch einen dieser Diebe getötet zu werden. Ein Vorteil ist, daß sie an manchen Stellen immer wieder auftauchen, so daß man im Laufe der Zeit weiß, wo mit welchen zu rechnen ist. Um an die wenigen Schatztruhen in »poor town« heranzukommen, muß man wiederum an den Dieben vorbei. In »poor town« kann man sich etwas Geld verdienen, wenn man vom »The Hearth Inn« ein Päckchen ins »Noisy Lyra Inn« ausliefert.

Ganz allgemein lassen sich Geld, Vorräte und Waffen immer wieder finden, wenn man Gegner getötet hat. Vergessen Sie nicht, diese Dinge aufzusammeln!

3. Schlafen, Essen und Einkaufen – »poor town«

Sofort nachdem Sie zu Beginn des Spieles mit einem Mann (Astar) gesprochen haben, sollte die Stadt erkundet werden. Sie ist durch eine Mauer aufgeteilt in »poor town« (der Äußere Bezirk) und »rich town« (innerhalb). Es ist sinnvoll, erst einmal »poor town« zu erforschen, bevor Sie nach »rich town« gehen. Indem man durch die Stadt geht, werden Läden und Inns auf der Karte angezeigt. Sie erkennen sie an den Schildern, die über den Läden und Inns hängen. Die Läden haben zwischen 6 und 21 Stunden geöffnet, und man kann sich hier die wichtigsten Aus-



rüstungsgegenstände besorgen bzw. überflüssige Gegenstände verkaufen (einfach dem Verkäufer geben). Da nicht in jedem Laden alles verkauft wird, sollte man sich aufschreiben, welche Gegenstände in welchem Laden verkauft werden, um sich hinterher unnötiges Suchen zu ersparen.

Die Inns haben immer geöffnet. In ihnen kann man schlafen und essen. Es ist wichtig, in den Inns immer den Gesprächen zu lauschen. Man hört Neuigkeiten (Hinweise), und es können Charaktere angeheuert werden. Am besten führen Sie immer Buch über die Namen der Inns und der Personen.

4. »rich town«

Um in »rich town« eingelassen zu werden, benötigt man 4000 \$ für einen Paß. Tragen Sie ihn immer bei sich, er verfällt nicht. Neben Läden und Inns gibt es hier ein Theater, eine Bank (auf der man seine Wertsachen deponieren kann), eine Bibliothek und den Palast. Die Ladenschilder hängen hier gegenüber den Läden. Wegen der vielen Wachen gibt es in »rich town« keine Diebe. Es bringt nichts, die Wachen anzugreifen, es sei denn, Sie möchten das Spiel vorzeitig beenden. Die Bank und die Bibliothek haben nur tagsüber offen, und in den Palast kommt man zu Beginn noch nicht hinein. Das Theater hat nur nachts geöffnet.

Hinweise zum Spiel

1. In einem Laden Wein kaufen.
2. Der Astronom: Typhus Mernith, der Astronom, lebt in »rich town« (auf der Karte mit einem grünen Pfeil gekennzeichnet), und sein

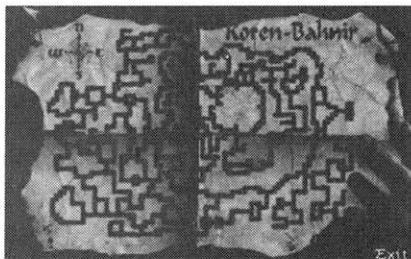
Laden hat immer geöffnet. Seine chronisch schlechte Laune bessert sich, wenn Sie ihm den Wein bringen. Dann wird er Ihnen ein Kartenspiel geben, das zu dem Magier Malther Fudius gebracht werden muß.

3. Malther Fudius lebt im Südosten von »poor town«. Obwohl Sie jetzt noch nicht bei ihm eintreten können, heben Sie die »scroll« vor seiner Tür auf und lesen sie.
4. Danach geht es in das »Silver Wolf Inn«. Sie hören sich um und kaufen Maltus etwas zu Essen. Er wird Sie zu dem Magier führen. Bleiben Sie hartnäckig! Irgendwann ist die Konversation zu Ende, dann ziehen Sie das Kartenspiel heraus (man kommt auch dran, wenn es verdeckt ist) und geben es ihm. Das wird ihn dazu veranlassen, Ihnen das erste Zeit-Portal (Portal 1) zu zeigen. Dieses Portal kann künftig frei benutzt werden. Sie müssen nur den Schlüssel zu Fudius' Haus behalten.

HINWEIS: Maltus darf Sie nicht zu dem Magier Malther Fudius führen, wenn Sie nicht vorher schon den Astronomen Typhus Mer-nith gefunden und gesprochen haben. Der Magier zeigt Ihnen nur dann das Portal, wenn Sie ihm die Karten geben, und ohne Maltus finden Sie nie wieder zu ihm zurück.

5. Durch Portal 1 gelangt man in einen großen Wald. Sie sind 73 Jahre in der Zeit zurückgereist. Zeichnen Sie den Weg mit, denn es gibt hier große offene Flächen, wo man sich verirren kann. Der Wald ist voll von Wespen und Libellen, die bekämpft werden müssen. Ziel ist es, den Waschbären im südöstlichsten Teil des Waldes zu finden. Er ist ein Magier, dem ehemals ein Spruch daneben gegangen ist, woraufhin er in den Waschbären verwandelt wurde. Er wird mit Ihnen reden und Ihnen eine Spruchrolle geben.
6. Zurück am Portal 1, zeigen Sie dem Magier die Spruchrolle. Von Malther Fudius bekommen Sie den Auftrag, einen Glaskolben zu besorgen, in dem man magische Tränke mischen kann. Außerdem sagt er, welche Zutaten benötigt werden. Gehen Sie zuerst den Glaskolben kaufen. Anschließend bekommt man im »Big Troffer Inn« eine Zutat, die sich »Keldonia Powder« nennt, vorausgesetzt, man hört einem Mann zu.
7. Mit den Zutaten und dem Glaskolben geht es wieder durch Portal 1. Zurück beim Waschbären, mischt man die Zutaten zusammen und gibt ihm den Trank. Er nimmt daraufhin seine menschliche Gestalt an und gibt Ihnen zum Dank ein Medaillon. Jetzt verrät er auch seinen Namen – Greem Dahilin.

8. Zurück in der Stadt, gehen Sie ins Theater. Wenn Sie dem Besitzer, einem Herrn Dahilin (aha!), das Medaillon zeigen, wird er Sie als den Helden erkennen, der ehemals seinem Großvater Greem Dahilin geholfen hat. Zum Dank wird er Ihnen Portal 2 zeigen. Da es sich innerhalb des Theaters befindet, kann man es von dieser Seite aus nur zwischen zwei Uhr und vier Uhr morgens benutzen. Von der anderen Seite ist es allerdings immer offen.
9. Bevor die Gruppe durch Portal 2 geht, sollte sie rasten, essen, schlicht alles tun, um sich wieder aufzupäppeln. Wenn alle wieder fit sind, kommt man durch das Portal in einen Sumpf. Sie sind 4322 Jahre in der Zeit zurückgereist. Ziel in dem Sumpf ist es, den Indianerhäuptling zu töten und ein großes Juwel zu finden. Die Tiger, die Sie daran hindern wollen, müssen Sie töten. Nehmen Sie die Felle mit. Man kann sie teuer verkaufen.
10. In der Stadt treffen Sie den Mann (Astar) vom Anfang wieder. Er wird Ihnen erzählen, daß sich die Stadt durch Ihr Eingreifen in der Vergangenheit etwas verändert hat. So gibt es jetzt einen neuen Park im Süden von »rich town«. Dort kann man einen Meteoriten sehen, dessen oberster Teil fehlt. Außerdem wird er Sie an die Bibliothek verweisen. Hier finden sich einige verschlüsselte Hinweise, die im weiteren Verlauf noch wichtig sein werden. Sie müssen wieder durch Portal 2 gehen.
11. Wenn Sie ein zweites Mal durch Portal 2 gegangen sind, finden Sie sich zwar im Sumpf wieder, aber 3725 Jahre in der Zukunft. Es haben ein paar Veränderungen stattgefunden, also modifizieren Sie die Karte. Wenn Sie lange genug suchen, finden Sie den fehlenden Meteoriten-Teil. Nehmen Sie ihn mit in die Stadt, wo Sie ihn auf den Meteoriten im Park legen. Vorsicht vor dem »chaos sword«! Sollten Sie es finden, benutzen Sie es auf keinen Fall. Der fehlende Teil öffnet Portal 3. Bevor man durchgeht, sollten Sie die ganze Gruppe mit Pelzmänteln und Seilen ausrüsten.



12. Portal 3 führt 1432 Jahre in die Zeit zurück. In den Bergen im ewigen Eis werden die Pelze Sie vor der Kälte schützen, und mit den Seilen verhindert man, daß die Gruppe abstürzt. Aufgrund der Hinweise aus der Bibliothek erkennt man eine seltsam aussehende Maschine.

Bringen Sie das Juwel des Indianers auf der linken Seite an. Später werden Sie noch ein zweites Juwel finden, das auf die rechte Seite gehört. Außerdem findet man noch drei Blumen. Vorsicht vor den Wölfen! Sie greifen von hinten an. Wenn Sie nicht jemanden schwer bewaffnet und gerüstet ans Ende plazieren, ist die Gruppe tot!

13. In der Stadt zurück, treffen Sie erneut auf Maltus. Sein Herr läßt Ihnen sagen, daß ein neues Portal im Nordwesten der Stadt aufgetaucht ist. Tauschen Sie die Pelze gegen Rüstung (die Seile kann man behalten), bevor Sie durch das Portal gehen. Hier müssen Sie vorsichtig sein und beachten, zu welcher Tageszeit es betreten wird. Zwischen 12 Uhr und 23 Uhr reisen Sie 9230 Jahre zurück, zwischen 0 Uhr und 11 Uhr 580 Jahre in die Zukunft. Die Reise in die Vergangenheit bringt im Moment noch nichts, da Sie jetzt noch nicht den Schlüssel zu der Tür haben, die gleich auf der anderen Seite auftaucht.
14. Also, ab in die Zukunft. Das Portal ist leicht zu betreten. Es gibt kaum Wachen, und die vorhandenen sollten schnell erledigt sein. Diese Zeitphase des Portals führt Sie in einen großen Dungeon, bestehend aus sechs Teilen. Es gibt zwar Treppen, doch da sich keine Ebene überschneidet, befinden sich alle Abschnitte quasi auf der gleichen Ebene. Seien Sie vorsichtig, falls eines der Schwerter oder ein Mitglied Ihrer Gruppe verflucht werden sollte. Diesen Fluch kann man mit einem »exorcism spell« beseitigen. Sollten Sie ein Schwert benutzen, während Sie oder das Schwert verflucht sind, wird es gegen die eigene Gruppe kämpfen!
- 14.1 Der erste Teil ist sozusagen die Eingangshalle. Hier ist nur wichtig, sich nicht von den Feuerbällen treffen zu lassen. Die einzige offene Tür ist die nach Süden und unten. Sie führt in den zweiten Teil.
- 14.2 Hier muß man gegen Skelette kämpfen und einen Schalter finden, den Sie umlegen. Er öffnet eine Tür auf der dritten Ebene. Neben verschiedenen Schätzen findet man auch noch zwei Schlüssel, von denen einer noch in diesem Teil benötigt wird.
- 14.3 Dann gehen Sie zurück durch die Eingangshalle nach Norden. Hier findet man die Tür, die der Schalter geöffnet hat. Wenn Sie einen »protection from fire spell« haben, ist nun die Zeit gekommen, ihn zu benutzen. Bevor man nämlich einen zweiten Schalter betätigen kann, muß ein Magier bekämpft werden. Danach gehen Sie in den sehr hell erleuchteten Raum. Durchqueren Sie den Raum zügig nach Norden, die Tür zur Rechten kann man ignorieren. Wenn Sie zu lange in diesem Raum bleiben, sind Sie eine zeitlang erblindet.

- 14.4 Der letzte Schalter hat Ihnen eine Tür nach unten in einen weiteren Teil des Dungeons geöffnet. Hauptgegner sind hier die Spinnen. Töten Sie sie, und suchen Sie nach den Schätzen, um einen weiteren Schlüssel zu erhalten. Finden Sie einen langen Gang, in dem große Felsen entlangrollen. Diesen Felsen ausweichend gehen Sie den Gang hinunter, bis Sie einen neuen Schalter gefunden haben. Diesen betätigen Sie, um eine Tür am Ende des Gangs zu öffnen. Hinter dieser Tür wird die nächste Tür mit einem der Schlüssel geöffnet. Dahinter befindet sich wieder ein hell erleuchteter Raum. Wenn Sie (schnell!) durch diesen Raum gehen, kommen Sie in eine labyrinthartige Aneinanderreihung von Türen.
- 14.5 Diese Türen öffnen sich nur zweimal am Tag für jeweils drei Stunden. Außerdem öffnen oder schließen sich einige Türen, wenn man sich den Uhren nähert, die in diesem Teil hängen. Hinter der ersten Tür – sie öffnet sich jeweils um 0 Uhr und um 12 Uhr – liegt eine Halle, die mit giftigem Gas gefüllt ist. Der Ausgang ist nicht so einfach zu finden, er liegt in etwa nördlich. Jetzt ist es wichtig, noch so viele »spell points« und »hit points« wie möglich zu haben.
- 14.6 Sie kommen in einen großen Raum, in dem Sie vielen Feuerbällen ausweichen und eine Wache bekämpfen müssen. Am besten benutzt man wieder den »protection from fire spell«. Wenn Sie erst nach Norden und dann nach Westen gehen, gelangen Sie an eine weitere Tür, die mit einem der Schlüssel geöffnet werden kann. Die Treppe runter führt in einen großen Raum, der mit Lava gefüllt ist. Hier befindet sich eine Frau (Thina) in einem Käfig, der von der Decke hängt. Der Raum kann sicher durchquert werden, indem man auf die Steine tritt. Doch seien Sie vorsichtig mit den Trittsteinen, auf die ein Kreis gemalt ist. Jedesmal, wenn man auf einen dieser Kreise tritt, senkt sich Thinas Käfig ein Stück. Man muß genau die richtige Anzahl Kreise betreten, damit Thinas Käfig auf Ihrer Höhe ist, wenn Sie in seine Nähe kommen. Dann wird sie herausspringen und sich Ihrer Gruppe anschließen wollen. Jetzt ist der Moment gekommen, sich von dem Priester zu trennen. Denken Sie daran, ihm seine Ausrüstung wegzunehmen und Thina damit auszustatten. Thina ist eine mächtige Priesterin, die Sie bitten wird, ihr auf der Suche nach ihrem Freund Zoltar behilflich zu sein.
- 14.7 Von dem Raum mit der Lava geht es wieder in Richtung des Raumes mit den Feuerbällen. Doch bevor Sie ihn wieder betreten, wenden Sie sich nach Süden. Hier finden sich weitere Schätze. Wenn es aussieht, als ginge es nicht mehr weiter, suchen Sie nach einer Geheimtür. Halten Sie sich südwestlich, bis Sie zu einer wei-

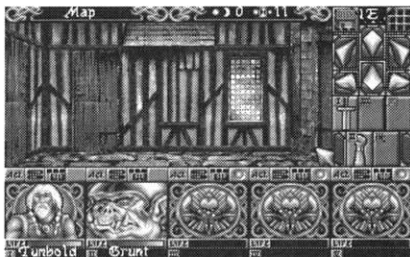


teren Geheimtür kommen. Wenn Sie auf die Wachen treffen, ist auch klar, warum Sie noch so viele »hit points« und »spell points« wie möglich haben sollten. Hinter der zweiten Geheimtür müssen Sie wieder Feuerbällen ausweichen, bevor Sie sich nach Süden wenden. Sollten Sie jetzt noch genügend Punkte haben, kämpfen Sie mit den letzten Wachen, ansonsten versuchen Sie, ihnen auszuweichen, und rennen in Richtung Süden, bis Sie in den ersten Raum mit Feuerbällen kommen (14.6.). Die Tür läßt sich nur zum Raum hin öffnen.

- 14.8 Begeben Sie sich zurück zum Portal und wieder in die Stadt.
15. Hier treffen Sie wieder auf Astar, der Ihnen erzählt, daß Sie Thinas Freund Zoltar im Palast finden können. Er gibt Ihnen dann den Auftrag, beide in den Wald zu bringen, der durch Portal 1 erreicht werden kann. Wie man in den Palast kommt, wird Ihnen in einem Traum eröffnet, deshalb schlafen Sie erst einmal in einem Inn. Aber das wird wahrscheinlich sowieso nötig sein. Jon erscheint Ihnen im Traum und sagt Ihnen, in welchem Haus Sie an die Uniformen der Palastwache herankommen. Der Schlüssel zu diesem Haus liegt in einem Brunnen am Haus. Dieser Brunnen befindet sich direkt hinter Ihnen, wenn Sie vor dem Haus stehen.
16. Achten Sie darauf, daß die Frauen der Gruppe Helme tragen, da Frauen im Palast nicht erlaubt sind und die Wachen sie dann auch trotz Uniform nicht einlassen werden. Nachdem sich Zoltar der Gruppe anschließen will, sollten Sie schon vorher einen der Kämpfer loswerden. Wenn Sie Zoltar gefunden haben, wird er erst mit Ihnen sprechen, wenn Thina ihren Helm abnimmt. Geben Sie Zoltar die Ausrüstung, und verlassen Sie den Palast in Richtung Portal 1.
17. Bevor Sie durch Portal 1 gehen, entfernen Sie Thinas und Zoltars Ausrüstung. Im Wald angekommen, werden die beiden die Gruppe verlassen, um sich hier niederzulassen.
18. Wieder in der Stadt, wird Ihnen Fudius ein zweites Juwel geben, von dem er sagt, es habe wohl jemand fallengelassen. Mit diesem geht man wieder durch Portal 3, nachdem ein neuer Kämpfer und ein neuer Priester angeheuert wurden. Sie haben sich ja am Anfang notiert, in welchem Inn man wen anheuern kann, oder? Außerdem denken Sie daran, die Rüstungen wieder gegen Pelze einzutauschen.
19. Da Sie sich den Weg zur Maschine hart erkämpfen müssen, gehen Sie am besten wieder in die Stadt zurück, nachdem Sie das zweite Juwel auf der rechten Seite angebracht haben. Um an einen magischen Gürtel zu kommen, sollten Sie ein weiteres Mal durch Portal 3 gehen. Sie sind jetzt wieder ein Stück durch die Zeit in die Zukunft gereist, und

einiges hat sich in den eisigen Bergen verändert. Neben dem Gürtel, den Sie sich anziehen, finden Sie in dieser »Eis-Zeit« zwei weitere Blumen. Sollten Sie an der Maschine vorbeikommen, werden Sie feststellen, daß die Juwelen verschwunden sind. Dies ist nicht weiter wichtig.

20. Nachdem Sie die Pelze in der Stadt wieder gegen Rüstungen getauscht haben, gehen Sie zum Portal 1. Sie befinden sich jetzt 50 Jahre in der Zukunft. Nachdem Sie sich an schwarzen Rittern und Magiern vorbeigekämpft haben, finden Sie Thinas



Enkel und dessen Frau. Vor ihrer Hütte wird Ihnen der Enkel eine Geschichte erzählen und Ihnen einen goldenen Schlüssel geben. Stellen Sie die Gruppe einen Moment vor seine Frau. Sie ist eine Hexe und wird einen Schutzspruch (»protection spell«) auf die Gruppe sprechen.

21. Der goldene Schlüssel öffnet jetzt die Tür hinter Portal 4 in der Vergangenheit, d.h., die Eintrittszeit muß zwischen 12 Uhr und 23 Uhr liegen.

- 21.1 Hinter der Tür kommen Sie wieder in den Dungeon, allerdings in der Vergangenheit. Er sieht also etwas anders aus. Hier finden sich neben anderen Gegenständen auch wieder Schlüssel. Tückisch sind die blauen Pfützen. Sie enthalten Gift und können nur schlecht umgangen werden. Manchmal hilft es, einen Schritt zur Seite zu machen, wenn der nötige Platz vorhanden ist. Sorgen Sie für »cure poison spells«. Bevor Sie den Gang mit den Feuerbällen hinuntergehen, biegen Sie in die südöstliche Ecke des Dungeons ab. Um dorthin zu gelangen, müssen insgesamt vier Schalter betätigt und ein Schlüssel benutzt werden. Machen Sie sich keine Sorgen, falls sich die Türen hinter Ihnen wieder schließen. Sie werden in einen quadratischen Raum kommen, in dessen Mitte eine Säule mit sechs offenen Fenstern steht. In diese Fenster sollte alles – auch die Waffen und Rüstungen – gelegt werden, was Sie so mit sich herumschleppen. Aber seien Sie vorsichtig. Die Fenster nehmen nur elf unterschiedliche Gegenstände auf. Also achten Sie darauf, daß Sie gleiche Gegenstände zusammenfassen. Alle Pfeile auf einen Haufen, das ganze Essen usw. Dies erreichen Sie, indem Sie auf die Zahlen klicken und nicht auf die Gegenstände. Man kann

die Gegenstände später auch wieder entnehmen. So erleichtert, kann der nördliche Gang betreten werden. Wenn Sie diesen Gang betreten, ohne sich vorher Ihrer Sachen entledigt zu haben, stirbt die Gruppe!

- 21.2 Im nördlichen Gang wird Ihnen ein Magier begegnen, den Sie mit Sprüchen töten müssen. Dann wird ein Schalter betätigt, der eine Tür im Süden öffnet. Jetzt können Sie wieder zurückgehen und die zurückgelassenen Gegenstände einsammeln. Sie gehen entlang des südlichen Randes des Dungeons in Richtung des Gangs mit den Feuerbällen.

- 21.3 Den Gang durchquert man, indem man den Feuerbällen ausweicht. Erwarten Sie nicht, daß Sie allen ausweichen können! Wenigstens einer trifft. Dann nehmen Sie den Ausgang im Süden. Dieser führt durch eine Tür, die mit einem Schlüssel geöffnet wird, in ein kleines Labyrinth, in dem Sie von Vampir-Fledermäusen angegriffen werden. Suchen Sie so schnell wie möglich den nördlichen Ausgang. Ein Magier beschwört immer größere Fledermäuse herauf, gegen die Sie kämpfen müssen. Es hat keinen Zweck, den Magier anzugreifen. Irgendwann gehen ihm die Spruchpunkte aus, und er verschwindet. Konzentrieren Sie sich auf die Fledermäuse!



- 21.4 Vom Labyrinth aus betreten Sie einen langen Raum, den Sie in nördlicher Richtung durchqueren. Plötzlich werden vor und hinter Ihnen Teufel auftauchen. Sie haben die Wahl zwischen Ausweichmanövern und nach Norden rennen oder kämpfen. Wenn Sie sich fürs Kämpfen entscheiden, betreten Sie eine der Geheimtüren, die sich links und rechts am Anfang des Raumes befinden. Dann haben Sie es nur mit jeweils dreien zu tun, und Sie verhindern damit, daß sie sich später von hinten an Sie heranschleichen.

- 21.5 Von hier aus gelangen Sie in einen Lavaraum. Auch hier gibt es Trittsteine, jedoch nicht so regelmäßig, wie in dem zukünftigen Lavaraum. In dem Sie auf die Steine mit den Kreisen treten, steigen die fehlenden Steine auf, und Sie können sicher den Raum in Richtung Norden durchqueren.



- 21.6 Im Norden erwartet Sie das letzte Abenteuer. Hier lebt der Drache, dessen Körper der böse Magier Shandar übernehmen will. Dieser Drache muß getötet werden! Dies ist nicht so einfach zu bewerkstelligen, da er 2000 »hit points« besitzt. Wenn Sie mit dem Drachen kämpfen, achten Sie immer auf

drei bis vier Schritte Abstand, da er mit Feuerbällen wirft. Benutzen Sie aus der Distanz »cold« als Angriffsspruch, dann belegen Sie die Kämpfer mit einem »protection from fire« und schlagen auf den Drachen ein. Bevor der Schutzspruch wieder weg ist, flüchten Sie schnell in sicheren Abstand. Der Schutzspruch, den die Hexe im Wald auf Sie gesprochen hat, hilft auch ein wenig. Zwischendrin sollten Sie immer wieder heilen und dann erneut angreifen. Gehen Sie rechtzeitig zurück in die Stadt. Sie haben einen Vorteil. Der Drache regeneriert sich nicht, während Sie in der Stadt sind, um zu essen und zu schlafen. Er wird Ihnen auch nicht folgen und während des Kampfes seine Position einhalten. Da Sie auf dem Rückweg wieder mit ein oder zwei Teufeln, Fledermäusen und Feuerbällen zu tun haben werden, warten Sie also nicht, bis es zu spät ist.

22. Das Spiel endet recht unspektakulär mit dem Tod des Drachen.

Für Ihre Notizen

Leisure Suit Larry 6 - Reiß auf oder schieb ab!

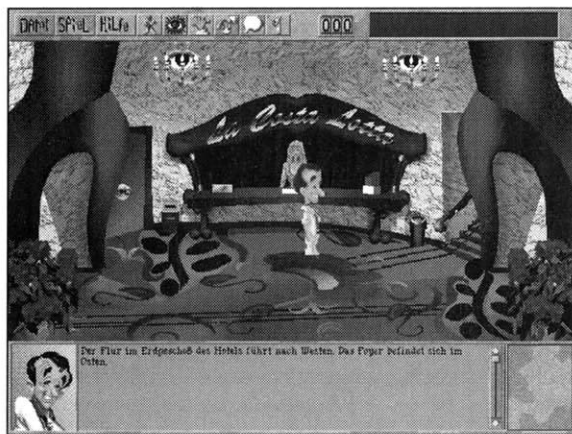
Spielziel

Auch in der sechsten Wiederholung der nicht ganz jugendfreien Geschichte um Larry Laffer, den erfolglosesten Playboy der Welt, ist das Ziel des Spiels mal wieder, für Larry die ganz große Liebe zu finden. Im Nobelhotel »La Costa Lotta«, wo Larry einen Auftritt in einer TV-Show gewonnen hat, trifft Larry auf viele mögliche Kandidatinnen, von denen es am Ende aber nur eine sein kann.

Um diese eine aber schließlich in die Arme schließen zu dürfen (und noch einiges mehr ...), muß Larry erst eine ganze Reihe von kniffligen Aufgaben der einzelnen Mädels lösen. Ihre Aufgabe ist es, ihm dabei zu helfen.

Tips

Reden Sie auf jeden Fall mit allen Mädchen, und zwar immer bis zum Ende, das ist wichtig, um auch sicher alle Informationen zu erhalten und nicht unter Umständen etwas wichtiges zu verpassen.





Speichern Sie so oft Sie können. Es tut nicht weh, und sollte mal was schiefgehen, können Sie ganz einfach kurz vorher wieder anfangen, ohne nochmal zwei Stunden spielen zu müssen. (Faustregel: mindestens alle zwei Unterhaltungen oder vier Aktionen abspeichern!)

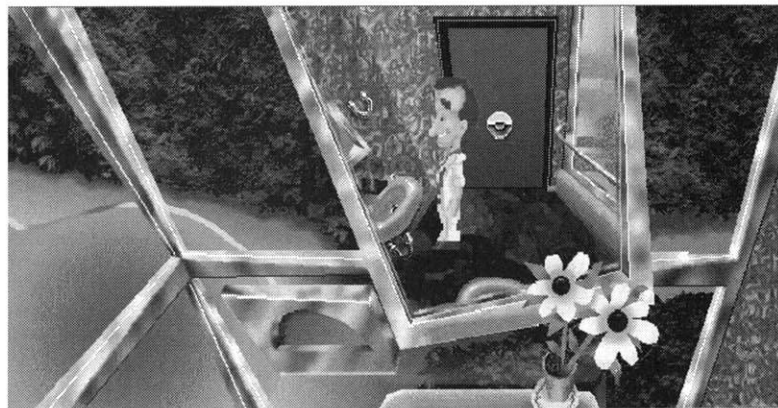
Larry und die Frauen: Akt 1

In der Hotelempfangshalle, wo das Spiel beginnt, unterhalten Sie sich als erstes mit Gammie, der Empfangsdame. Von ihr erfahren Sie, daß sie todunglücklich ist, weil die Anti-Cellulitismaschine kaputt ist. Sie versprechen Ihr, sie zu reparieren.

Bevor Sie in Ihr Zimmer im ersten Stock gehen, sollten Sie noch den Schlüsselbehälter links von der Rezeption durchsuchen. Nehmen Sie den Schlüssel aus dem Behälter mit, bevor Sie die Treppe rechts nach oben gehen. Ihr Zimmer ist die Tür ganz rechts unten.

Im Zimmer sollten Sie erst einmal die Telefonkartei durchlesen und jede Servicenummer anrufen, die darauf steht. Beschweren Sie sich telefonisch über fehlende Handtücher und Toilettenpapier. Verlassen Sie die Etage, und kommen Sie gleich wieder zurück, und schon sollte ein Servier-Wagen vor Ihrer Tür stehen. Jetzt holen Sie sich vom Wagen des Zimmerservice das **Toilettenpapier**, das **Handtuch**, die **Zahnseide**, (sie liegt auf der anderen Seite des Wagens!), die **Seife** und die **Handcreme**.

Zurück im Hotelzimmer, gehen Sie ins Badezimmer, drehen den Wasserhahn auf und melden den Schaden dem Installateur per Telefon (#76). Sobald der Klemptner den Hahn repariert hat und gegangen ist, verstopfen Sie die Toilette mit dem Toilettenpapier und verlassen das Zimmer. Gehen Sie kurz in die Empfangshalle und dann zurück in Ihr Zimmer, und rufen Sie den Installateur wieder an. Während er die Toilette wieder freimacht, nehmen Sie dem Installateur den **Schraubenschlüssel** und die **Feile** weg.



Die Mädels - Probleme und Lösungen

Gammie

Gammies Problem ist ihre Cellulitis, und deshalb muß Larry (wie er ja schon versprochen hat) für sie die Anti-Cellulitismaschine reparieren.

Reparaturanleitung:

- **Kolben nicht geschmiert**

Schmierfett aus dem Mülleimer in der Küche mitnehmen und damit den Kolben schmieren.

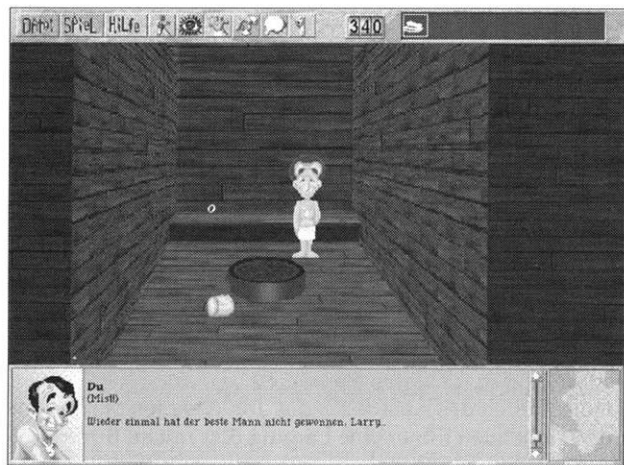
- **Filter verstopft**

Mit dem **Schraubenschlüssel** die Bolzen am Tank lockern und den Tank öffnen. Den verdreckten Filter herausnehmen. Den Filter in der Spüle der Küche reinigen, ihn wieder einsetzen und den Tank wieder verschließen.

- **Loch im Schlauch**

In den Fitnessraum, wo eine Frau an einem Bun-Shaker trainiert. Mit Thunderbird reden und den Raum kurz verlassen, um die Frau am Gerät loszuwerden. Am Bun-Shaker den Riemen lösen und mitnehmen. Mit dem Riemen den Schlauch reparieren.

Nun folgt noch ein Probelauf, und schon können Sie Gammie stolz von Ihrem Erfolg berichten. Gammie kommt sofort mit, um die Maschine zu testen (nicht vergessen, Gammie mit dem Kabel über der Liege zu verbinden!).



Jetzt möchte Gammie noch eine **Orange**, die Sie im Eis der Salatbar des Restaurants finden. Danach möchte sie einen **kalten Umschlag**. Den machen Sie, indem Sie ein Handtuch im Badezimmer oder Pool anfeuchten und dann in der Küche in den Kühlschrank legen. Verlassen Sie die Küche kurz, kehren Sie zurück, und nehmen Sie den kalten Umschlag mit zu Gammie. Zu guter Letzt möchte Gammie noch ein **Mineralwasser**. Dieses finden Sie auf einem Tablett vor einer Tür im Ostflügel des Hotels.

Nachdem Gammie verschwunden ist, gehen Sie zum Strand, wo Sie eine **Walfischöl-Lampe** finden. Diese füllen Sie am Hahn des Cellulitistanks, woraufhin Sie »**Die Lampe des Wissens**« erhalten. Aus der Bar nehmen Sie sich noch ein **Streichholz** mit, das Sie mit dem Reißverschlußicon entflammen. Damit können Sie nun die Lampe anzünden.

Rose

Rose möchte von Ihnen eine Blume geschenkt bekommen.

Gehen Sie in Ihr Hotelzimmer, nehmen Sie die **Blume** aus der Vase auf dem Tisch, und geben Sie diese Rose. Rose schenkt Ihnen dafür eine **Orchidee**.

Cav

Cav freut sich auf ein Treffen mit Larry und einem zweiten weiblichen Wesen in der Sauna.

Aerobic-Lehrerin Cav trägt einen **Ausweis** bei sich, der sie als Hotelangestellte ausweist. Um diesen zu bekommen, müssen Sie in den Aerobic-Saal gehen und dort auf die freie Matte klicken. Wenn das Training vorüber ist, reden Sie mit Cav, bis Sie den Ausweis irgendwann nehmen können.

Burgundy

Burgundy will nur eines: BIER!

Burgundy ist die Sängerin der Hotelbar. Hören Sie ihr eine Weile zu, und klicken Sie dann auf das Mikrofonkabel, damit Sie sich mit ihr unterhalten können.

Das **Bier** finden Sie im Camp der Angestellten.

Gehen Sie zum mit Strom gesicherten Zaun ganz im Osten, und öffnen Sie mit dem Magnetstreifen des Ausweises das Tor. Nehmen Sie im Zelt aus dem am Boden stehenden Eimer eine Ladung Bier mit zu Burgundy, und holen Sie eine zweite Ladung, sobald die erste vernichtet wurde.

Um sich mit Burgundy und Cav in der Sauna zu treffen, müssen Sie sich zuerst ein **Handtuch** beschaffen (wer geht schon im Anzug in die Sauna). Dieses bekommen Sie entweder beim Handtuchjungen Garry im Healthy Spa oder vom Wagen des Zimmermädchens.

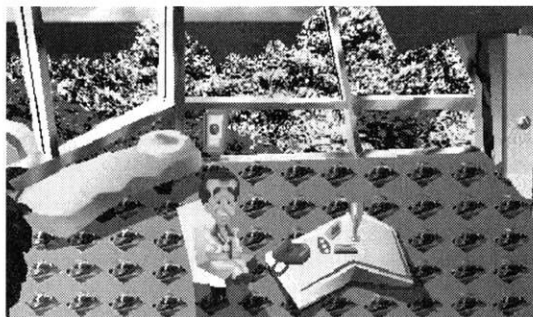
Gehen Sie nun in die Umkleidekabine, wo Sie den Schrank rechts unten öffnen. Klicken Sie mit dem Handtuch auf Larrys Kleidung, und er zieht sich um. In der Sauna reden Sie dann mit Cav und Burgundy, die sich nach einiger Zeit verabschieden und freundlicherweise einen **Armreif** zurücklassen.

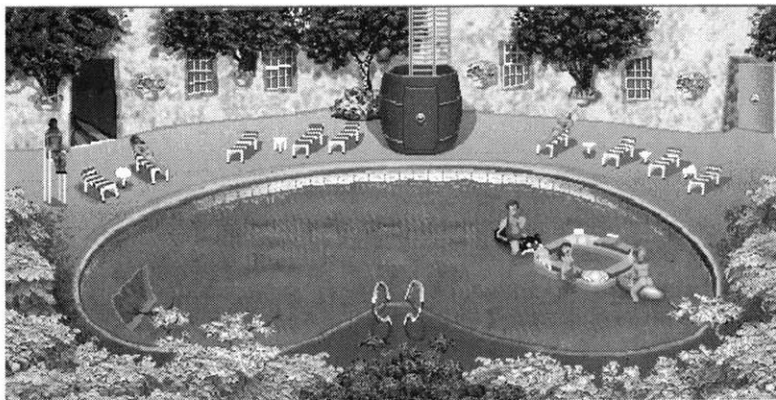
Nach einer erfrischenden Dusche und wieder im Anzug (öffnen Sie den Schrank, und klicken Sie dann mit dem Handtuch auf Larry) geht es weiter.

Shablee

Shablee ist Lehr-ling in der Make-Up-Schule im Keller. Sie will unbedingt ein neues Abendkleid für den Ball haben.

Gehen Sie in die Bar. Das **Kleid** findet man in der Gar-





derobe hinter der Bühne. Zuerst müssen Sie auf die Bühne klettern und dann den Vorhang ansehen, bevor Sie die Garderobe entdecken und dort das Kleid mitnehmen können. Wenn Sie schon in der Bar sind, nehmen Sie gleich noch ein neues **Streichholz** mit, Sie werden es brauchen können.

Geben Sie Shablee das Kleid, und verabreden Sie sich mit ihr für den Strand. Gehen Sie jetzt kurz in Ihr Zimmer zurück, wo inzwischen das **Kondom** auf dem Bett liegen mußte, das man am Anfang telefonisch bestellt hat (#75, vorher **alle** Karten auf dem Tisch lesen!).

Am Strand sollten Sie Shablee mehrfach hintereinander anfassen und mit ihr reden, bis der richtige Zeitpunkt gekommen ist. Klicken Sie dann mit dem Kondom auf Shablee, und erleben Sie eine kleine Überraschung. Einige Stunden danach finden Sie sich im Hotel wieder. Gehen Sie zum Strand zurück, und nehmen Sie den **Champagner** mit, Sie haben ihn sich verdient.

Gehen Sie zum Hotel zurück, und klicken Sie mit dem Champagner auf den Eisautomaten neben Ihrem Zimmer, um den Schampus wieder zu kühlen.

Charlotte

Charlotte liegt in einem der Schlammbecken. Sie will, daß Larry ihr sechs Batterien für ihre »Wärmflasche« besorgt.

Die **Batterien** bekommen Sie, indem man mit Al auf seinem »Taxi« (das Teil, das man immer durch die Gänge fahren sieht) bis zum östlichen Ende des Hotelkomplexes fährt. Steigen Sie ab, und schaffen Sie für Al



Platz zum Wenden. Al sucht daraufhin nach einem Streichholz, um eine Zigarettenpause einzulegen. Geben Sie ihm Ihr Streichholz, damit Al verschwindet. Öffnen Sie jetzt mit dem Schraubenschlüssel die Toilettenschüssel, und kappen Sie das Kabel zur Batterie.

Wenn Al wiederkommt, will er den Fehler beheben. Fragen Sie ihn, ob Sie helfen können, woraufhin er Larry seine Taschenlampe zum Halten gibt. Jetzt können Sie die Batterien daraus entfernen und die Taschenlampe wieder zurückgeben. Charlotte freut sich, die Batterien zu kriegen und lädt Larry auf ein Abenteuer im Elektroschockraum ein.

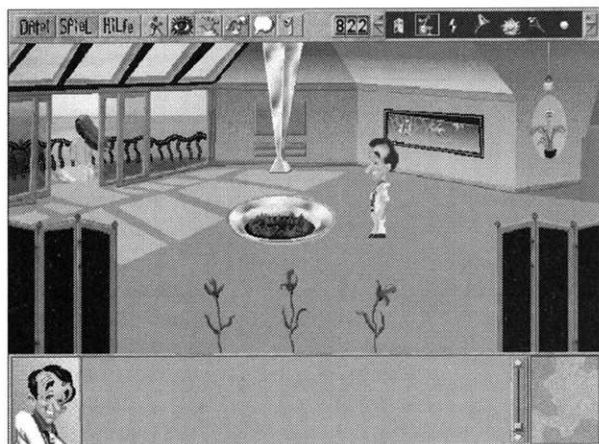
Um das Codeschloß am Elektroschockraum zu knacken, müssen Sie zuerst in der Make-Up-Schule das **Kabel** vom Boden mitnehmen und dann zurück zur Tür gehen. Entfernen Sie mit der Hand etwas Isolation von dem Kabel, und verbinden Sie es mit der Steckdose und dem Schloß (einmal mit dem Kabel auf die Steckdose und dann nochmals auf das Schloß klicken).

Jetzt ist die Tür offen, und Sie machen mit Char eine sehr elektrisierende Erfahrung. Als Larry in seinem Zimmer aufwacht, hat sich sein Goldmedallion in eine kleine **Goldstatue** verwandelt. Gehen Sie zurück in den Elektroschockraum, und nehmen Sie die **Perle** vom Boden mit.

Merrily

Merrily schwimmt an der Bar im Swimmingpool. Sie verlangt von Larry einen Nachschlüssel für den Bungeetower.

Klicken Sie mit der Hand zweimal auf die **Sonnenbrillenpackung** (die liegt auf der schwimmenden Bar), und bauen Sie sich aus dem **Brillen-**

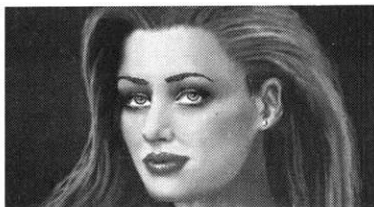


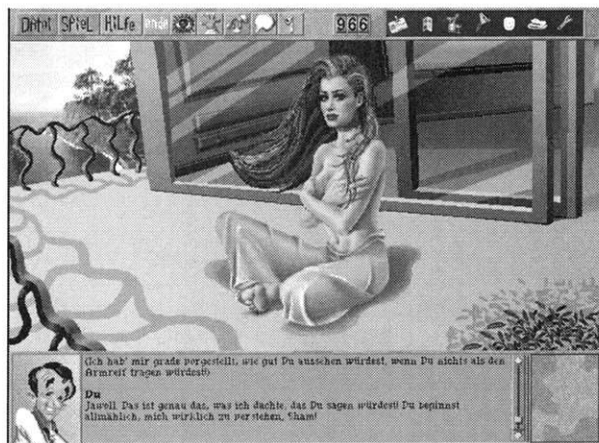
putztuch und der **Zahnseide** eine **Badehose**. Um an die Bar zu gelangen, brauchen Sie eine Schwimmhilfe. Nehmen Sie also die leere Biber-Floßhülle rechts vom Bungeetower, und gehen Sie damit in die Küche, um sie dort an dem linken Vorderreifen des Trucks mit Luft zu füllen.

Zurück am Pool, klicken Sie mit der Badehose auf Larry, um sie anzu- ziehen. Jetzt klicken Sie mit dem Floß aufs Wasser des Pools, um einzu- tauchen. Paddeln Sie an die Bar, und spendieren Sie dort Merrily einen Drink, indem Sie mit der Hand auf den Schwanz Ihres Bibers klicken. Als ID reicht Ihr Zimmerschlüssel.

Merrily erzählt Ihnen, daß sie einen **Nachschlüssel** für den Bungeetower haben will. Den **Originalschlüssel** bekommen Sie vom Bademeister am Pool. Klettern Sie auf den Turm, und klicken Sie dort mit dem Schlüssel auf die **Seife**, die Sie sich zu Beginn von dem Zimmerservice-Wagen genommen haben.

Klicken Sie jetzt mit der **Feile** des Klemptners auf den **Schlüssel**, den Sie ganz zu Beginn aus dem Schlüsselkasten an der Rezeption genommen haben, um so einen Nachschlüssel zu erhalten. Geben Sie den Schlüssel Merrily, die noch immer an der Bar im Pool sitzt, und verabreden Sie sich zu einem nächtlichen »Bunge- esprung«. Zusammen besteigen Sie den Tower. Dort gilt wieder anfassen, reden ..., bis Larry sich endlich ausziehen kann. Versu-





chen Sie das gleiche bei Merrily, und Sie bekommen von ihr die »Worte der Weisheit« zugeflüstert, bevor es mit Ihnen bergab geht.

Thunderbird

Thunderbird will neue Handschellen

Thunderbird ist im Bodybuildingstudio zu finden. Wenn Sie mit ihr sprechen, erfahren Sie, daß sie auf Fesselspiele steht und unbedingt neue **Handschellen** braucht. Die Handschellen finden Sie draußen im Wachhäuschen am Gürtel des Wachmanns. Doch zuerst müssen Sie zurück zu den Schlambädern. Dort klicken Sie mit der Hand auf die Blumentöpfe links von der Tür und dann mit dem Schraubenschlüssel auf die Kamera, wodurch Sie deren Position verstellen. Gehen Sie jetzt ganz in den Osten der Anlage (wo das Tor zum Angestellten-Camp ist). Nehmen Sie dort die Treppe nach unten.

Jetzt befinden Sie sich vor dem Hotel und gehen zu dem kleinen Wachhäuschen. Dort können Sie dem Wachmann die Handschellen abnehmen.

Geben Sie sie Thunderbird, die Larry daraufhin in ihrem Zimmer erwartet. Gehen Sie zu Thunderbirds Zimmer (im Westflügel), und spielen Sie dort ein paar tierische Spielchen. Wenn Sie wieder aufwachen, besitzen Sie ein **Hundehalsband mit einem Diamanten**. Den **Diamanten** bekommen Sie, indem Sie mit der Hand auf das Halsband klicken.

Shamara

Shamara ist der krönende Abschluß dieses Spiels. Um zu ihr zu gelangen, müssen Sie in die Küche gehen und sich dort in den kleinen Essensaufzug quetschen, der direkt ins Penthouse fährt. Shamara sitzt auf dem Balkon. Bei ihr können Sie nur landen, wenn Sie alle nötigen Gegenstände besitzen (**Die Worte der Weisheit, die Orchidee, die Goldstatue, den Silberreif, die Lampe des Wissens, den Diamanten, die Perle und den eisgekühlten Champagner**).

Unterhalten Sie sich mit ihr, und geben Sie ihr dann schließlich nacheinander alle Gegenstände. (Die Reihenfolge ist weitgehend egal. Sie müssen nur mit den Worten der Weisheit anfangen und mit dem Champagner aufhören.) Wenn Sie ihr alles gegeben haben, sind Sie endlich am Ziel, und es erwartet Sie eine Traumfrau und ein wahres Feuerwerk als Belohnung!

Für Ihre Notizen

MIG 29

Mig 29 gilt als einer der Klassiker der Action-Flugsimulationen. Auch wenn die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ist, macht es riesig Spaß, endlich mal in einem russischen Jet zu sitzen.

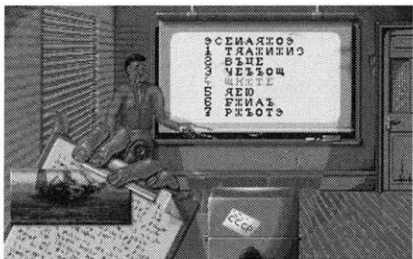
Die Szenarios

Bei Mig 29 gilt es, sechs verschiedene Szenarien zu bestehen, um als erfolgreicher Pilot geehrt werden zu können.

1. Training

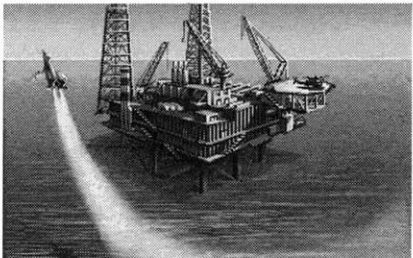
Hier sollen Sie lernen, was es heißt, eine Mig 29 zu fliegen. Machen Sie sich langsam mit den Instrumenten und der Steuerung vertraut, es kann Ihnen nichts passieren. Sollten Sie abstürzen, finden Sie sich auf der Startbahn wieder.

Als Gegner gibt es ein paar Bodenziele und ein ungefährliches Flugzeug.



2. Blue (Arktis-Szenario)

Ziel dieses Auftrags in der Arktis ist es, ein paar Fotos von einem gegnerischen U-Boot zu schießen. Achten Sie darauf, daß die gegnerischen Sea-Harrier Sie nicht vorher abschießen.



3. Yellow (China-Szenario)

Daß Rußland und China sich nicht besonders mögen, ist ja bekannt, aber hier kommt es zu einem virtuellen Zwischenfall, der die Beziehungen der beiden Staaten so ziemlich ruinieren dürfte.

Ziel dieses Auftrages ist es, alle gegnerischen Shenyang-Jäger abzuschießen. Der Schauplatz des Kampfes ist: 5000 m über der Chinesischen Mauer!

4. White (Ölfeld-Szenario)

Nun geht es aufs Meer hinaus. Sie sollen einen Schlag gegen ein Ölfeld durchführen. Ihre Ziele sind einige Ölbohrtürme und eine Insel mit Silos. Als Gegner treten einige Schiffe mit Luftabwehrraketen und -geschützen auf.

5. Red (Terroristen-Szenario)

In dieser Mission fliegen Sie einen Anti-Terror-Einsatz. Ihre Ziele sind Brücken, ein Zug, Lastwagen und Gebäude. An Gegenwehr sind vor allem Luftabwehrraketen zu erwarten.

6. Final (Abschluß-Szenario)

In der letzten Mission geht es schließlich so richtig hoch her. Ihr Auftrag ist es, ein gegnerisches Kernkraftwerk zu zerstören. Zu erwartende Gegner sind: -%-654-*-- Jäg\$/\$\$\$?=(=/) + + + Übertragung gestört + + + ; -)

Flugtip

Die Mig 29 hat ein ganz besonderes Flugverhalten, das sie zu einem überlegenen Kampfflugzeug macht, aber was sie einzigartig macht, ist eine Variante des Herbst-Flugmanövers, das man nur in der Mig 29 durchführen kann.

Beginnen Sie das Manöver im Geradeausflug bei etwa 500 km/h. Ziehen Sie Ihre Mig dann ruckartig in die Vertikale, und halten Sie sie dort.

Jetzt schalten Sie die Turbinen ab und warten den Rücksturz ab. Geben Sie jetzt vollen Schub, um die Maschine wieder in die Horizontale zu bekommen.

Wenn vorher ein Gegner hinter Ihnen war, dann ist er jetzt todsicher vor Ihnen und reif für den Abschluß.

Minigolf

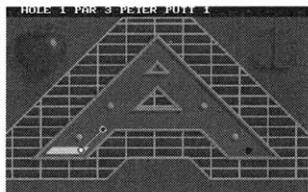
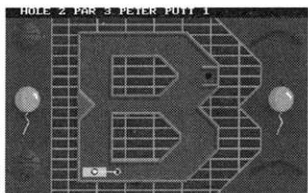
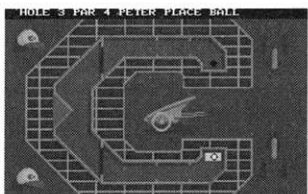
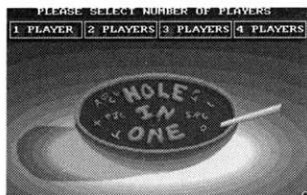
Wer liebt das nicht, an einem schönen Sommertag mit Freunden zum nächsten Minigolfplatz gehen und dort ein paar vergnügliche Stunden verbringen. Gut, aber was macht man im Winter oder bei Regen? Minigolf löst dieses Problem auf sehr einfache, aber nette Art.

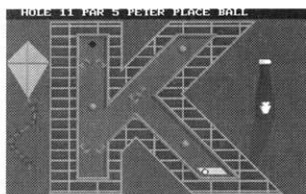
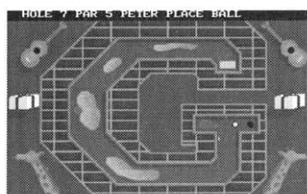
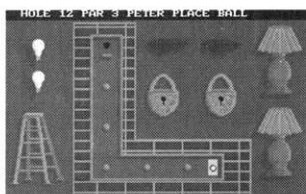
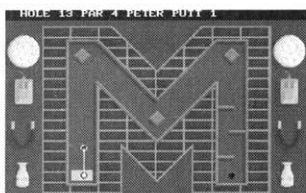
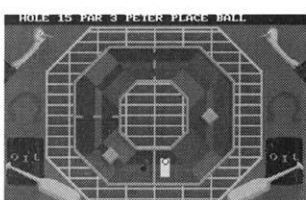
Bis zu vier Spieler können zwischen acht Minigolfkursen mit jeweils 18 Bahnen wählen.

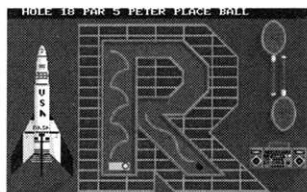
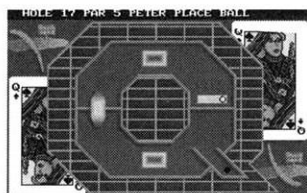
Der Vorteil dieser Version des Minigolfs gegenüber dem realen Spiel (außer, daß man nicht naß werden kann) ist, daß sich die Bälle und Banden wirklich hundertprozentig an die Gesetze der Mathematik halten (Einfallswinkel = Ausfallswinkel usw.).

Minigolf garantiert viele Stunden Spaß mit bis zu drei Freunden.

Um Ihnen eine kleine Anleitung zum Spiel zu geben, haben wir Ihnen die ersten zwei Kurse mit der Ideallinie der Bälle (als weiße Linie) abgebildet. Viel Spaß!







ScoreCard for Alpha. Click to Continue

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SUB	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOT	± PAR
PETER	2	2	5	3	2	2	4	4	4	28	3	4	3	4	3	2	3	4	4	58	-18
PLAYER 2																					8
PLAYER 3																					8
PLAYER 4																					8

HOLE	PAR	TITLE	HOLE	PAR	TITLE
1	3	A Is For Apple	10	3	J Is For Jet
2	3	B Is For BasketBall	11	5	K Is For Kite
3	4	C Is For Cap	12	3	L Is For Lock
4	4	D Is For Duck	13	4	M Is For Mouse
5	3	E Is For Eye	14	4	N Is For News
6	3	F Is For Fox	15	3	O Is For Oil
7	5	G Is For Giraffe	16	4	P Is For Pagoda
8	4	H Is For Hat	17	5	Q Is For Queen
9	3	I Is For IceCream	18	5	R Is For Rocket
SUB	32		TOT	68	

Oldtimer

Inhalt des Spiels

Willkommen im Jahr 1896! Sie haben es sich also in den Kopf gesetzt, die Welt mit einer neuen Erfindung namens Automobil zu beglücken und diesen pferdelosen Kutschenersatz populär zu machen ... Dann wünschen wir Ihnen viel Glück auf dem nicht ganz leichten Weg, denn 1927 ist das Spiel beendet.

Oldtimer ist eine Wirtschaftssimulation, die in der Gründerzeit der Automobilbranche spielt. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, nicht nur die besten Autos zu bauen, sondern auch einen Haufen Geld zu verdienen. Wie Wirtschaftssimulationen funktionieren, ist nicht immer ganz einfach darzustellen, deshalb ziehen wir ganz einfach ein Beispiel durch.

Installation

Hier dürfte es keine Probleme geben, das Spiel lässt sich problemlos auf die Festplatte bannen, nur die Videosequenzen werden von der CD geholt.

Gestartet wird das Spiel aus dem Verzeichnis, in welches es installiert wurde, mit dem Befehl old.

Ein Bei-Spiel

Spielstart

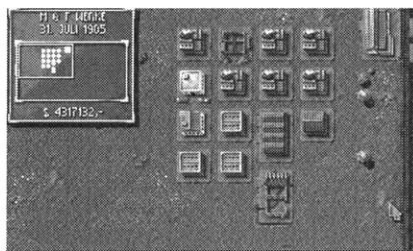
Zuerst denken wir uns einen Spielernamen und einen Firmennamen aus. In diesem Fall der Einfachheit halber Gustav und M u. T-Werke. Wir wählen als Nation Deutschland und sitzen damit in der Nähe Münchens, wo wir zu Beginn auch eine Verkaufsstelle unterhalten.



Das Büro

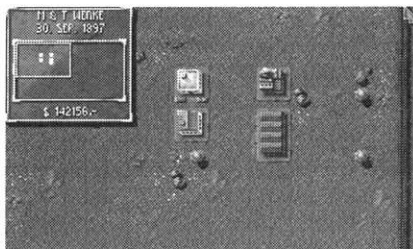
In diesem Raum laufen alle wichtigen Fäden zusammen, die für ein aufstrebendes Unternehmen wichtig sind. Die Tür im Hintergrund führt zur Personalabteilung, die wir im Moment noch nicht brauchen. Die Karte zeigt ein Vertriebs- und Zweigstellennetz in Europa, Übersee spielt im Moment nicht mit. Auf dem Schreibtisch befindet sich das Geschäftsbuch, dem später noch eine besonders wichtige Bedeutung zukommen wird. Die Fenster gestatten einen Blick auf das Betriebsgelände, den wir uns später noch gönnen werden. In den Regalen finden wir ein Lexikon, in dem die Geschichte des Automobils dargestellt ist. Die drei Schubladen sind für unterschiedliche Spieloptionen reserviert. In Schublade eins befindet sich eine sehr rüde Methode, das Spiel aufzugeben. Diese Option sollte immer ein Akt der Verzweiflung bleiben. In Schublade zwei sind die Speicher-, Lade- und Soundeinstellungen untergebracht. Und in Schublade drei wird schließlich das Geheimnis geklärt, was ein Firmenchef um die Jahrhundertwende zur Ablenkung im Schreibtisch hatte ...

Werfen wir nun einen Blick auf ...



... das Firmengelände

Hierher gelangen wir entweder durch Klicken der rechten Maustaste oder durch Anklicken der Fenster im Büro. Durch Klicken der rechten Maustaste öffnen wir ein Pop-Up-Menü mit verschiedenen Bauoptionen, denn im Moment sieht das Firmengelände mit einem Lager und der Verwaltung recht leer aus. Die Übersichtskarte lässt sich durch Anklicken und Bewegen verschieben. Als erstes sollte man ein Forschungszentrum errichten und eine Fabrik. Dann besucht man das Lager durch Anklicken, um sich nach den Preisen für Bauteile eines Mittelklassewagens zu erkundigen. Wir brauchen: einen Motor mit etwa 10 PS, ein Fahrwerk für die gleiche Leistung und eine Karosserie für die Mit-



telklasse. Danach heißt es warten. Wir können die Runden so lange beenden, ohne etwas zu tun, bis das Forschungszentrum fertig ist. Jetzt besuchen wir die zwei Mechaniker und gehen an die Schränke im Hintergrund, um dort einen Prototypen zusammenzustellen, dem wir den Namen »Modell 1« geben. Danach wird in der Fabrikhalle eine Produktionsstraße für unser Auto eingerichtet. Die Fabrik sollte für eine Kapazität von 10 bis 15 Fahrzeugen pro Monat ausgelegt sein.

Im Lager bestellt man nun die entsprechenden Motoren, Fahrwerke und Karosserien, indem man die Pop-Up-Menüs nutzt, um zuerst einen Artikel und dann eine Bestellmenge von 50 Stück festzulegen.

Ist die Fabrik eingerichtet, stellen wir in der Personalabteilung genügend Facharbeiter ein, um die Produktion auf vollen Touren laufen zu lassen. Vier Ingenieure sollte man sich ebenfalls gönnen, die in der Forschungsabteilung zuerst auf eine neue Karosserie angesetzt werden.

Dann heißt es wieder warten, bis der erste Monat verstrichen ist. Wir gehen in unser Büro und werfen einen Blick auf die Karte. Jetzt wählen wir eine Verkaufsstelle (hier München) aus und legen einen Preis für das »Modell 1« fest. Empfehlenswert ist ein Preis von etwa 5000 DM, denn erstens will man seine Investitionen wieder hereinholen, und zweitens muß man sich vor zu großer Nachfrage schützen, die man nicht erfüllen kann, denn dies sorgt für einen schlechten Ruf. Den Rabatt solle man auf 5 bis 10% einstellen. Werbung ist noch nicht unbedingt nötig, schonen wir also unseren Geldbeutel.

Einen Monat später sollte man einen Blick ins Hauptbuch werfen und unter den offenen Bestellungen nachschlagen. Hier sollten sich jetzt ein paar Aufträge befinden, die wir durch Anklicken erfüllen. Tip: Zuerst sollte man die Filialen beliefern, denn hier kann man am meisten Geld verdienen, Selbstabholer erhalten einen großen Preisnachlaß. Wird eine Bestellung nicht binnen drei Monaten geliefert, dann wird sie storniert, und der Ruf der eigenen Firma verschlechtert sich.

Zur Feier des Tages beginnen wir mit dem Bau einer neuen Produktionshalle, in der die neuen Karosserien hergestellt werden, die die Ingenieure liefern. Letztere sollen nun ein Fahrwerk für 15 PS und den zugehörigen Motor entwerfen. Ist die Karosseriehalle fertig, wird ein neuer Prototyp »Modell 1A« gebaut, der »Modell 1« ablöst. Sind das Fahrwerk und die Motoren fertig, bauen wir wieder neue Hallen dafür und stellen die Produktion auf das »Modell 1R« mit verbessertem Motor



und Fahrwerk um. Läßt die Nachfrage nach dem alten Modell nach, wird es zum »Dumping«-Preis verramscht.

Als nächstes entwickeln wir eine Kleinwagenkarosserie und bauen den entsprechenden Prototyp mit dem alten 10-PS-Motor und einem neuen Fahrwerk. Dieser Wagen sollte sich zum Billigpreis von 4000 DM mit kleinem Rabatt zum Selbstläufer entwickeln.



Wichtige und nützliche Tips

1. Achten Sie immer auf ausreichende Lagerbestände, und bestellen Sie rechtzeitig nach! Ist etwas nicht lieferbar, stockt die Produktion, bis das Teil wieder verfügbar ist.
2. Lassen Sie Ihre Leute 60 Stunden arbeiten, erhöhen Sie dafür aber den Lohn entsprechend. Die Maschinen werden dann besser ausgenutzt. Folgen Sie den Forderungen der Gewerkschaften, denn ein Streik kann üble Folgen haben.
3. Wenn Sie Rallyes fahren wollen, üben Sie vorher mit dem entsprechenden Prototypen. Die Gangschaltung ist übrigens die Leertaste ...
4. Errichten Sie Filialen im gesamten Land, und beginnen Sie langsam mit einer Ausbreitung in die Nachbarländer. Dort sollten Sie zuerst mit den Hauptstädten beginnen.
5. Achten Sie auf die Preisentwicklung beim Einkauf und Verkauf, und gleichen Sie die Preise regelmäßig an.
6. Immer dran denken: Klotzen, nicht kleckern! Haben Sie die Mittel, dann denken Sie in großen Maßstäben.
7. Sorgen Sie für Rücklagen, denn ein Brand kann Ihnen sehr zusetzen. Bei einem Preiskrieg machen die Rücklagen den Unterschied aus. Verramschen Sie die Wagen in der entsprechenden Region, und die Konkurrenz verliert an Image.
8. Modernisieren Sie das Werk in regelmäßigen Abständen. Wann immer eine Produktion umgestellt wird, sehen Sie nach, ob eine Modernisierung möglich ist.

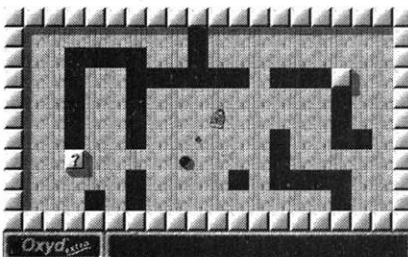
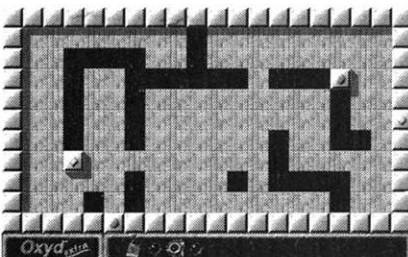
Für Ihre Notizen

Oxyd Extra

Das allseits beliebte Geschicklichkeitsspiel um eine nette schwarze Murmel, der der Spieler mit viel Reaktion und Geschick durch verschiedenste Levels helfen muß, geht mit Oxyd Extra in eine neue Runde. Ähnlich wie schon seine Vorgänger Oxyd und Per.Oxyd hat auch Oxyd Extra wieder 30 spannende Levels, die einen manchmal wirklich an den Rand der Verzweiflung bringen, so knifflig können sie sein.

Damit Sie aber nicht zu schnell verzweifeln, haben wir hier für Sie die Level-Codes für die ersten zehn Oxyd-Extra-Levels abgedruckt. Diese sollten eigentlich reichen, damit Sie ein Gefühl für das Spiel bekommen und trotzdem nicht immer wieder am selben Level hängenbleiben.

Mit mehr können wir leider nicht dienen, da die Codes für die Levels 11 bis 30 vom Spiel selbst generiert werden und damit bei jedem Spieler anders ausfallen. Aus diesem Grund haben wir Ihnen auch zwei extra Spalten in die Tabelle eingefügt, damit Sie gleich Ihre persönlichen Level-Codes selbst eintragen können.



Level-Codes

Lvl.	Code	Lvl.	Code	Lvl.	Code
1:	11111111	11:	_____	21:	_____
2:	24121965	12:	_____	22:	_____
3:	06223874	13:	_____	23:	_____
4:	27182818	14:	_____	24:	_____
5:	91929394	15:	_____	25:	_____
6:	11011299	16:	_____	26:	_____
7:	01928374	17:	_____	27:	_____
8:	01168742	18:	_____	28:	_____
9:	10011990	19:	_____	29:	_____
10:	17041963	20:	_____	30:	_____

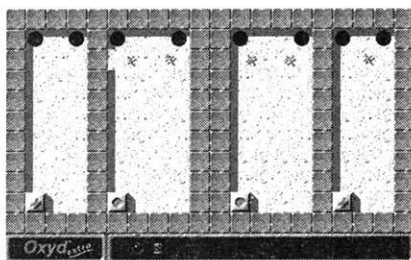
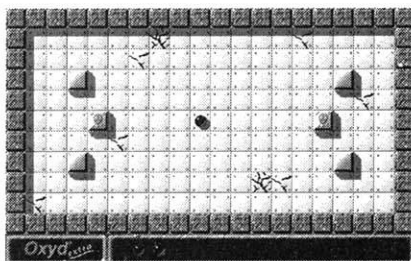
Bekannte Probleme

Bei Oxyd Extra hat sich ein relativ gemeiner Fehler eingeschlichen, der unter bestimmten Umständen auftreten kann und dann die meisten Levels mit Rotoren unspielbar macht. Grundsätzlich sind die Landschaften 6, 9, 15, 19 und 21 davon betroffen.

Dieser Fehler lässt sich nur über ein Update auf die Version 4.5 beheben. Dieses Programm finden Sie online unter folgenden Adressen:

`ftp://ftp.toad.net//home
/dongle/public_ftp/ftp
/oxex/pcexe_u.zip`

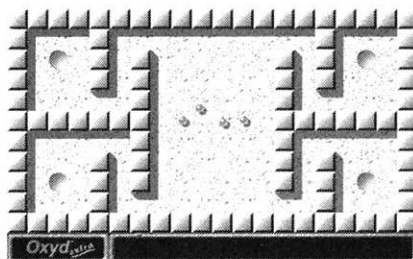
`ftp://dongleware.de//ftp
/oxex/pcexe_u.zip`



oder im Markt&Technik-Forum in CompuServe (GO GERMUT) in der GAMES-Bibliothek.

Shareware-Versionen von weiteren Dongleware-Spielen sowie Updates und andere Hilfen zu den Dongleware-Produkten finden Sie im Internet bei folgender Adresse:

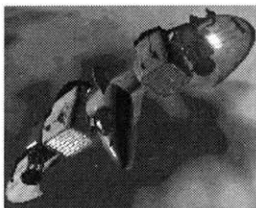
<http://www.dongleware.de>.



Prototype

Installationsprobleme

Bei der ersten Auflage der GOLD GAMES-CD hat sich leider ein Fehler eingeschlichen, der die Installation von Prototype unmöglich macht. Sollte also bei der Installation eine Fehlermeldung wie: INSTALL SCRIPT ERROR auftreten, dann keine Panik, der Fehler läßt sich wie folgt beheben:



Kopieren Sie das komplette Prototype-Verzeichnis von der CD #11 auf Ihre Festplatte, z.B. mit folgendem Befehl (hierbei ist das CD-ROM-Laufwerk D:\):

```
XCOPY D:\PROTO\*.* C:\PROTO_I\
```

Kopieren Sie jetzt noch die Datei INSTALL.BAT von D:\ ins Verzeichnis C:\PROTO_I

Nun kommt noch der letzte Schritt:

Weisen Sie mit dem Befehl SUBST dem Verzeichnis C:\PROTO_I einen neuen Laufwerksbuchstaben zu (der Laufwerksbuchstabe darf natürlich noch nicht verwendet werden).

```
SUBST E:\ C:\PROTO_I\
```

Wechseln Sie jetzt zum Laufwerk E:\, und geben Sie INSTALL ein. Achten Sie darauf, daß Sie bei der Installation alle Animationen auf die Festplatte kopieren. Nach dem Abschluß der Installation wechseln Sie wieder auf C:\ und heben die Zuweisung mit folgendem Befehl wieder auf:

```
SUBST E: /D
```

Jetzt haben Sie Prototype erfolgreich installiert und können ganz normal spielen.

Allgemeine Tips

Die erste Waffe, der Multischuß läßt sich in höchster Ausbaustufe am besten gegen Formationen, die von hinten kommen, einsetzen.

Die Fusionsfackel ist eher eine Nahkampfwaffe, die von bereits geübten Spielern eingesetzt werden kann, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Die Fackel ist besonders stark und kann auf einfachste Weise die gesamte gegnerische Formation vernichten. Nachteil dieser Waffe ist, daß man gegen Feinde, die von hinten kommen, völlig wehrlos ist.

Die Lenkraketen suchen sich ihr Ziel automatisch. Sie greifen daher nicht nur Gegner an, die sich vor unserem Raumschiff befinden, sondern auch jene, die sich seitlich oder hinter uns bewegen. Nachteil: Die Raketen sind nicht allzu stark, es werden zwei oder bei größeren Gegnern auch mehr Raketen benötigt, um einen Feind zu zerstören. Außerdem greifen Sie nicht nur Feinde an, sondern sie zerstören auch Powerups oder andere Extras.

Die Superwumme ist in höchster Stufe sehr gut gegen Feinde anzuwenden, die von rechts kommen.

Man sollte unbedingt häufiger von der SAVE-Option Gebrauch machen, damit man nicht immer von vorne anfangen muß, wenn man sein letztes Leben verloren hat.

1. Krater-Level

Mittelgegner

Erstes Problem für unser Raumschiff sind zwei Gegner mit grünen, langen Fangarmen. Die langen Arme greifen immer dann nach unserem Schiff, wenn wir uns auf gleicher Höhe mit dem Gegner befinden. Daher ist es am besten, wenn man sich zu Beginn am linken oberen Bildschirm befindet und die zweite Waffe, den Superschuß, aktiviert hat. Bevor der Gegner zuschlagen kann, bewegt man sich blitzschnell in die linke untere Ecke. Anschließend wartet man, bis der Gegner ebenfalls nach unten kommt. Nun fliegt man wieder in die linke obere Ecke. Währenddessen schießt man auf die Gegner. Natürlich muß das Timing stimmen, und man muß immer im richtigen Augenblick von ganz oben nach ganz unten wechseln. Aber wenn Sie dies ein paar Mal üben, stellt das sicherlich kein Problem mehr dar, und der gefährliche Feind wird vernichtet.

Endgegner

Am Ende dieses Kraterlevels kommt uns ein rotes Gebilde mit Zangen entgegen, das jeweils mit zwei gezielten Schüssen auf uns schießt. Gegen dieses Monster gewinnt man am einfachsten, wenn die erste oder zweite Waffe, der Multischuß bzw. die Superwumme, aktiviert ist und man sich in der Mitte des Bildschirms befindet.

Wichtig ist, daß man ständig in Bewegung bleibt, um nicht von den Schüssen getroffen zu werden.

Nach einiger Zeit beginnt der Gegner, sich um unser Schiff zu drehen. Dies läßt sich daran erkennen, daß er sich kurz vorher ein Stück nach hinten zurückzieht. Manchmal verharret er auf der linken Seite und schießt uns in den Rücken. Auch hier kann man ihn bekämpfen, indem



man entweder den voll ausgebauten Multischuß oder die Lenkraketen verwendet.

Wenn er sich wieder dreht, sollte man schnell ausweichen, da man ein Leben verliert, wenn man ihn berührt. Bevor man den Obermotz ganz vernichten kann, zieht sich der Feigling zurück und schickt

nochmals eine Welle Gegner. Dies bietet uns die Gelegenheit, unsere eventuell verlorengegangenen Waffen wieder aufzufrischen.

2. Wald-Level

Allgemein

Viele Gegner kommen nun auch von links und nicht nur mehr von rechts. Man sollte nach Möglichkeit alle Waffen ausgebaut haben, wenn man diesen Level beginnt, denn sonst wird es sehr schwer, den Endgegner in diesem Part zu bewältigen. Am effektivsten ist in diesem Level sicherlich die erste Waffe, denn sie gibt auch Schüsse nach hinten ab und kann daher wirksam gegen die von links kommenden Gegner eingesetzt werden.

Mittelgegner

Die ersten Aliens sehen aus wie rote, ballähnliche Gebilde, die sich immer wieder aufplustern, um anschließend einen langen Feuerstrahl abzugeben. Am besten plazierte man sich in dieser Situation in der linken unteren Ecke und beschießt die Gegner mit der vierten Waffe, den selbstlenkenden Raketen. Dies stellt die schnellste und einfachste Möglichkeit dar, die Formationen erfolgreich zu eliminieren. Diese Gegner kommen an zwei Stellen im Level vor.

Endgegner

Wenn das Schiff dem Ende des Levels zusteuert, wird es wieder schwer! Denn nun taucht ein großes, graues Gebilde mit Zangen an der Vorderseite auf. Am wichtigsten bei diesem Gegner ist es, daß alle Waffen komplett ausgebaut sind, denn sonst läßt sich diese Kreatur kaum bewältigen. Zu Beginn sollte man die erste Waffe aktivieren, um den Gegner zu beschießen, bis dieser sich nach rechts bewegt und dort seine Stellung einnimmt. Dann heißt es, schnell zu reagieren. Weiterhin ist die erste Waffe oder auch die vierte Waffe empfehlenswert. Nun muß man den Schüssen des Gegners ausweichen, indem man folgendermaßen vorgeht: Man bewegt das Raumschiff auf der linken Seite immer zwischen den Schüssen auf und ab. Jedoch nicht ganz nach oben, sondern nur bis zur Mitte, denn das Vieh dreht sich nach einiger Zeit. Das bedeutet, daß man sich nicht allzu weit oben mit dem Schiff befinden sollte. Wenn sich der Gegner dreht, bewegt man das Raumschiff nach unten und anschließend nach rechts. Nun muß man den Schüssen so lange ausweichen, bis sich der Gegner wieder auf die rechte Seite gedreht hat. Während dieser Zeit verwendet man am besten die Raketen.



Zwischendurch sollte man auch die Smartbombs einsetzen, die man mittels Leertaste auslösen kann. Diese fügen dem Gegner ebenfalls erheblichen Schaden zu.

3. Techno-Level

Allgemein

Es kommen auch einige kleine Gegner vor, die sich plötzlich in riesige Kanonen verwandeln. Hier ist es am besten, wenn man die zweite Waffe verwendet – die Superwumme!

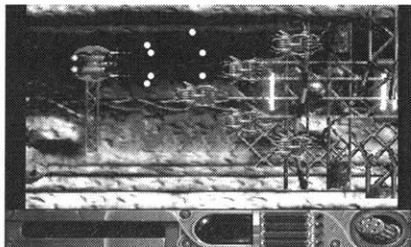
Mittelgegner

In diesem Level gibt es an drei Stellen Mittelgegner. Zuerst handelt es sich nur um ein großes Gefährt, das am unteren Bildschirmrand fährt. An den anderen beiden Stellen erhält dieses Gefährt Unterstützung

durch Gegner, die sich oberhalb befinden. Ein wirksames Mittel gegen das Fahrzeug am unteren Rand ist die Fackel. Die Gegner oben kann man am einfachsten mittels Multischuß oder Raketen aus sicherer Entfernung erledigen. Auch Smartbombs helfen in dieser Situation gut weiter.

Endgegner

Eine Riesenkanone stellt den Obermottz dieses Levels dar. Die Kanone dreht sich immer in die Richtung, wo sich unser Schiff befindet, und schießt aus allen Rohren. Die gezielten Schüsse sind teuflisch und erschweren eine Bekämpfung. Am einfachsten besiegt man den Gegner, wenn man am oberen Bildschirmrand immer von links nach rechts fliegt und gleichzeitig mit den Lenkraketen schießt. Doch Vorsicht: Man sollte sich nie zu lange direkt über der Kanone aufhalten, da sie sonst nach oben hochschnellt und das Raumschiff zerquetscht!



4. Lava-Level

Mittelgegner

Auch dieser Level hat drei Mittelgegner. Zuerst erscheint ein riesiges Alien, das nach einiger Zeit aus vollen Rohren zu schießen beginnt. Spätestens ab diesem Zeitpunkt sollte man sich aus der Schußlinie begeben haben. Auch hier sind der Multischuß und die Lenkraketen sehr effektiv. Beim zweiten und dritten Mittelgegner erscheint immer ein Alien mehr. Das bedeutet, beim dritten Mittelgegner hat man satte drei Aliens vor sich. Hier ist der Einsatz von Smartbombs zu empfehlen.

Endgegner

Der Obergegner des Lava-Levels ist der schwierigste Gegner im gesamten Spiel. Er verfügt über eine gewaltige Panzerung und drei riesige Zangen, mit denen er nach unserem Raumschiff schnappt, sobald es in Reichweite ist. Damit er uns auch auf Distanz bekämpfen kann, schießt er in regelmäßigen Abständen auf uns. Als erstes sollte man ihm mit drei Smartbombs Energie abziehen, um ihn anschließend mit dem Multi-

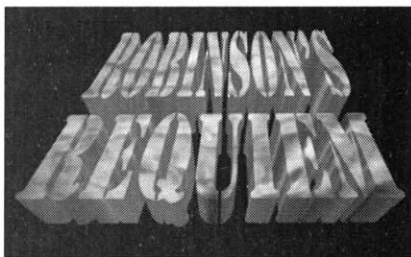
schuß oder der Superwumme frontal zu bekämpfen. Wichtig ist hier: Den gegnerischen Schüssen ausweichen, nicht zu nahe an den Gegner fliegen und schießen, was das Zeug hält!

Tips zum Speed-Level

Ausweichen lautet die Devise. Und das so schnell wie möglich! Es gibt einen wichtigen Tip. Hat man eine ausgebaute Waffe aktiviert, daß heißt, man schießt auch während des Ausweichens, dann passiert folgendes: Man verliert nur die Ausbaustufe der Waffe und nicht das Leben. Das kann weiterhelfen, auch den Speed-Level erfolgreich zu überstehen. Ein guter Tip zum Schluß: Oft abspeichern!

Robinson's Requiem

Um Ihnen bei diesem netten Science-Fiction-Adventure etwas auf die Sprünge zu helfen, haben wir Ihnen zusammengestellt, welche Dinge Sie auf welchen Karten finden können, sowie ein Paar Tips zu bestimmten Problemen zusammengetragen.



Die Karten

Dschungel

- Im Westen ist ein Werwolf mit einem Computer.
- Ein Robinson hat Streichhölzer, eine Batterie, ein Messer, einen Computer und einen Kürbis.
- Im Süden lebt ein Adler mit seinem Nest, in dem Federn und Eier zu finden sind.
- Regenwürmer leben in einer Nische im Süden.
- Bei einem Pass im Norden finden Sie ein Med-Kit und Kabel.
- Zwei Tiger leben im Dschungel, einer bewacht eine Höhle, der andere einen Baum.

Ali Baba's Höhle (ganz im Westen bei einem Tiger)

- In der Haupthöhle finden Sie einen Computer.
- In einem Gang im Norden gibt es Salpeter.

Höhle bei zweitem Tiger im Dschungel

- In einem Gang im Osten finden Sie einen Robinson mit einer Rasierklinge, einem Computer und einem Videospiel.

Höhle im Osten des Dschungels

- In einem Gang im Westen liegt ein Computer auf dem Boden.
- Um von hier in den Wald zu gelangen, müssen Sie durch ein Loch kriechen.

Sümpfe

- Fünf Melonen finden Sie in einem Pass im Norden, Trauben in einem zweiten.
- Von den Bäumen können Sie Lianen mitnehmen.
- Ein Robinson gibt Ihnen ein Amulett, außerdem besitzt er noch eine Flasche Whiskey und einen Computer.
- Wenn Sie den Tyrannosaurus getötet haben, bekommen Sie von der Frau im Sumpf eine Lampe.

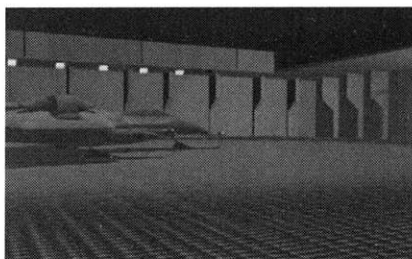
Canyon

- Bei der Leiche eines Robinsons (bei den Bisons) liegt einen Computer.
- Schamalho-Fleischklopse wachsen hier auf Bäumen.
- Ein weiterer Robinson besitzt einen Computer, eine Gasmaske und ein Laser-Gewehr. (Erst wenn Sie 17 Computer besitzen, können Sie die Gasmaske bekommen).

Plateau im Canyon

Das Plateau erreichen Sie, wenn Sie von der Mitte der Karte aus nach Westen gehen. Sie finden dort:

- Einen Tümpel
- Einen Flaschenkürbis an einem Haus
- Kartoffeln
- Eingebohrene mit Speeren
- Einen geopferten Robinson mit einem Computer



Höhle des Canyons

- Bei der Leiche eines Robinsons (in einem Stollen) liegt ein Computer.
- Eine Schildkröte lebt in dem Tümpel, Sie können sie essen und einen Helm daraus fertigen.
- Salz findet man ebenfalls gelegentlich.



Wüste

- Ein verrückter Robinson hat eine Leuchtpistole, Leuchtraketen und einen Computer.
- Warane bewachen die Leiche eines Robinsons, bei dem ein Computer liegt.
- Ein Triceratops bewacht ein Wrack, das eine Batterie beherbergt.
- Einige kleinere Läufer-Roboter und ein größerer Roboter warten hier darauf, von Ihnen zerstört zu werden.

Roboter-Höhle in der Wüste

- Tragen Sie eine Gasmaske, wenn Sie die Höhle betreten, oder Sie werden sterben.
- Das schwere Lasergewehr und ein Computer sind in einem Gang links.
- Ninas Computer finden Sie im Norden.

Wald

- Ein Robinson hat einen Laser, Kevlar-Handschuhe, Magazine und einen Computer.
- Bei der Leiche eines Robinsons (auf einer Lichtung im Nordwesten) liegt einen Computer.
- Einer der Centauren besitzt eine Axt und einen Computer.
- In dem Wald leben insgesamt vier Tiger.
- Von einem Apfelbaum können Sie eßbare Äpfel mitnehmen.
- Am Ende des Flusses können Sie Artischocken einsammeln.

Höhle im Wald (am Ende des Flusses)

- Ziehen Sie die Felle an, wenn Sie auf dem Floß sind, und Eidechsenhaut, wenn Sie im Wasser sind. Es ist sehr kalt hier!
- Wenn Sie gegen die Riesen kämpfen, müssen Sie unbedingt den Schildkrötenhelm tragen.
- Im linken Gang finden Sie Schwefel.
- Hinter einem Labyrinth finden Sie Kohle und einen Computer.

Tips

Problem:

Ich komme nicht an dem ersten Tiger vorbei.

Lösung:

Sie sind zu groß, versuchen Sie zu kriechen!

Problem:

Ich kann die Tiger nicht töten!

Lösung:

Besorgen Sie sich eine bessere Waffe!

Ein Laser benötigt einen Schuß, Bogen, Speer und Messer benötigen zwei Schüsse/Stiche.

Problem:

Ich kann die Höhlen nicht sehen und weiß nicht, wie ich eine Fackel mache!

Lösung:

Schauen Sie hinter den Tiger.

Sie brauchen einen Zweig und das Harz eines Baumes für die Fackel!

Problem:

Wie mache ich einen Bogen?

Lösung:

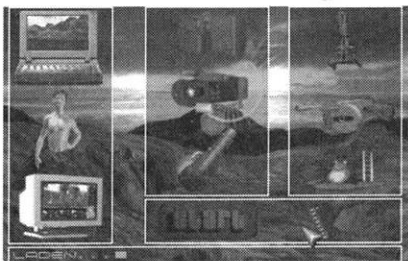
Sie brauchen einen Zweig und eine Liane!

Problem:

Wie mache ich einen Pfeil?

Lösung:

Sie brauchen einen Zweig und Federn!



Problem:

Wie mache ich eine Angelrute?

Lösung:

Sie brauchen einen Zweig, eine Liane, eine Sicherheitsnadel und einen Regenwurm!

Problem:

Wie mache ich Kleider?

Lösung:

Sie brauchen Häute, Kabel und eine Nadel!

Problem:

Der T-Rex jagt mich!

Lösung:

Es gibt einen Grund, warum der T-Rex nur nachts unterwegs ist, er haßt Licht!

Benutzen Sie die Leuchtpistole (Sie werden mehr als eine Leuchtrakete benötigen) und dann jede beliebige Waffe!

Problem:

Die Hasen sind zu schnell für mich!

Lösung:

Bauen Sie mit einem Zweig und einem Kabel Fallen!

Problem:

Die Höhlen sind zu kalt!

Lösung:

Machen Sie Feuer, und tragen Sie Kleidung aus Tiger-, Hasen- oder Bisonfellen!

Problem:

Das Wasser ist zu kalt!

Lösung:

Tragen Sie Kleidung aus Reptilienhaut!

Problem:

Ich kann den Triceratops nicht stoppen!

Lösung:

Ein Molotovcocktail könnte helfen: Sie brauchen dazu eine Whiskeyflasche, Salpeter, Kohle, Schwefel und eine Liane als Lunte.



Shadowlands

Inhalt

Wieder gilt es, als Abenteurergruppe einem Oberbösewicht das Handwerk zu legen (der hier passenderweise »Oberlord« heißt). Dieser bedroht das Land mit dauernder Dunkelheit.



Installation

Sehr einfach und problemlos. Halten Sie sich an die Angaben in dem entsprechenden »Tuning-Kapitel«, dann sollten keine Probleme auftreten.

Allgemeine Hinweise

Das Handbuch gibt eine Reihe allgemeiner Hinweise, die Sie doch bitte lesen, denn die Entwickler haben sich bei diesen Hinweisen schon etwas gedacht.

Lösung

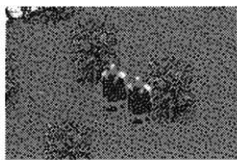
Die Jagd auf den »Oberlord« führt durch 13 Ebenen oder Levels, die hier im einzelnen vorgestellt werden:

Level 1 - »The Wilderness«

Hier sollte man alles (Äpfel, Stöcke) einsammeln und den Bogen in der Ecke außen rechts nicht vergessen. Dann folgt man dem Pfad, nimmt die Fackeln mit und gelangt in ...

Level 2 - »Dungeon«

Sammeln Sie die Fackeln ein, und löschen Sie die nicht benötigten, denn der Vorrat ist begrenzt. Ziehen Sie den Hebel, bevor Sie das Skelett mit den Stöcken schlagen und alles mitnehmen. Die Wasserflasche am Brunnen füllen Sie auf, um zu trinken (sollte man an jedem Brunnen tun). Die Silbermünze wird auf die Ritze in der Wand angewendet. Suchen Sie



nach dem versteckten Knopf, und betätigen Sie ihn. Das Schloß wird mit dem Schlüssel geöffnet und die Fackel bei der Figur deponiert (Lichtsensor), dann öffnen Sie die Türen und legen ein Gewicht auf den Bodenschalter. Das Skelett erschlagen Sie, sein Zeug nehmen Sie

mit. Gehen Sie zurück, und behandeln Sie die anderen Doppeltüren ebenso. Als Gewicht kann ein Charakter (lebend oder tot) verwendet werden. Hinter einer der Türen ist ein Spruch (Licht) verborgen. Am Brunnen müssen Sie alles wieder aufsammeln, bevor Sie weitergehen in

...

Level 3 - »Dungeon«



Bezahlen Sie den Lichtzauber, bevor Sie durch die Doppeltüren gehen und den Schalter betätigen. Einer der Charaktere geht in den Teleporter. Schlüssel wieder nehmen, und die anderen folgen durch den Teleporter. Der neue Schlüssel öffnet das Fallgitter, den Hebel (»Nicht Ziehen«) sollte man vermeiden. Nun alles einsammeln und alle Gegenstände auf die andere Seite werfen, dann schließt sich die Grube (gewichtsgesteuert). Alle Lichter löschen (Falle) und die Kiste mitnehmen (mit Hilfe des Schlüssels und des Buches). Zum Verlassen des Raumes: Schlüssel auf Fallgitter, **ein Paar Charaktere vor dem hinteren, ein Paar nach dem hinteren Schalter deponieren**. Die beiden hinteren werden in den nächsten Raum teleportiert. Die ersten beiden gehen durch die offene Tür und sammeln alles ein. Nun werden die anderen beiden befreit. Ein Skelett stellt sich wieder in den Weg, aber dahinter befindet sich der Schlüssel, um alle wieder zusammenzuführen. Die folgenden beiden Skelette entsorgen Sie, bevor Sie den geheimen Schalter suchen, der die nächste Tür öffnet. Mit einem Schild wagen Sie sich ins Dunkel, um dort einen Feuerball zu werfen, der die Gruben schließt (wieder ein Lichtschalter ...). Nun lassen sich Schloß und Fallgitter öffnen. Die Walküre traktieren Sie mit Feuerbällen, bevor Sie etwas kaufen (Tip: die dritte Kiste ist empfehlenswert!). Weiter geht's! Wieder muß sich jemand auf einen Schalter stellen. Auf dem Altar kann man seine Gegenstände wieder aufladen, auch Tote können wiedererweckt werden. Den Raum verläßt man durch die Betätigung des Doppelschalters an der Türaußenseite. Die Walküren kann man umgehen, die Goldmünze hier öffnet die nächste Tür. Hinter dem Schild »Says nothing. Reveals much« öffnet sich eine Tür, wenn Sie davortreten. Nehmen Sie die Kiste mit, bevor Sie mit dem Schalter die Doppeltüren aufmachen. Teilen Sie die Gruppe: Einer geht nach rechts, die andern nach links die Treppe runter zum ...

Level 4 - »The Prison«

Der Einzelkämpfer geht in eine Sackgasse. Die anderen finden zwischen der zweiten und dritten Fackel einen Schalter. Nun öffnet sich in der Sackgasse ein Geheimgang, den der Einzelkämpfer nimmt, um alles einzusacken. Die Willkommensfeier der Gruppe sollte kurz bleiben, denn es gibt noch einen Haufen Arbeit. Den letzten Bodenschalter sollte man vermeiden, da er die Gruppe wieder zum Anfang des Ganges schickt. Die Gruppe sollte die Nachricht »This Message is for everyone« lesen, dann die Münze verwenden und warten. Drei Leute betätigen die Bodenschalter und verschwinden. Der vierte sollte mindestens ein Magier der Stufe 4 sein, sonst könnte es Probleme geben. Die drei Helden finden sich in Zellen wieder und sollten dort auf die Mitinsassen ein Auge werfen ... Der letzte Held nimmt den Schlüssel und findet hinter der Tür links einen Wasserball-Zauber, mit dessen Hilfe man den Feuerdämon bekämpft. Hier sollte man nichts mitnehmen, nach links gehen und den Schalter betätigen. Nun ist der Teleporter für kurze Zeit aktiv. Gegenstände, die man hineinwirft, treffen auf Schalter, die die Gruben verschwinden lassen. Dann sammelt man die Sachen wieder ein und drückt den Schalter, der die Zellen öffnet. Nun geht es zweimal links bis zum Minotaurus, der nach kurzer, aber heftiger Diskussion eine Kiste freigibt (Prügel, Kampf). Hier ist ein Schlüssel, der die letzte Zelle öffnet, in der wieder ein Schlüssel liegt. Nun geht es nach rechts in den Speisesaal. Ein Schalter in der Ecke öffnet die Tür. Ergänzen Sie Ihre Vorräte, bevor Sie weiter in den Hauptschalterraum gehen (auf keinen Fall Schalter Nr. 4 betätigen). Killen Sie den Minotaurus, und drücken Sie die Schalter 1, 2 und 3. In einem der Gänge taucht ein Schlüssel auf, wenn ein Charakter darin wartet. Dieser Schlüssel öffnet den letzten Raum. Dieser führt schließlich zu ...

Level 5



Die Tür sollte nur von einem einzigen Charakter geöffnet werden, denn eine Fotolinse nimmt den Helden wahr und öffnet Türen, hinter denen Monster lauern. Ziehen Sie sich zurück, um die Wesen einzeln zu bekämpfen. Vorsicht mit Licht und Feuerbällen, denn dann kann der Lichtsensor alle Türen auf einmal öffnen. Einer der Dämonen hat einen Schlüssel, der eine Durchgangstür öffnet, hinter der man wieder einen Altar findet. Dann benutzt man den Teleporter, nachdem man einen Gegenstand auf dem Schalter zurückgelassen hat. Löschen Sie das Licht, und gehen Sie durch den zweiten Teleporter. Die Leute werden wieder getrennt, können aber jeder einen Schlüssel erobern, die wie folgt in die nächste Schloßkombination gehören: 1 in 4, 2 in 3, 3 in 2, 4 in 1. Die Hebel vereinen die Grup-

pe dann wieder. Jetzt muß sich die Gruppe in zwei Zweierteams aufteilen. Schalter 1 schließt die erste Grube, Schalter 2 die zweite. Einzeln können die Mannen die Hindernisse überwinden und durch das anschließende Fallgitter gehen. In der »Mystery Tour« kommt ein Vier-Stufen-Plan zur Ausführung:

1. Beide Fotorezeptoren betätigen
2. Alle Schlüssel sammeln, Licht aus und verschwinden
3. Skelett beseitigen, Kiste nehmen und alle Items bei »Please give generously« ablegen, dann durch die beiden Türen (die Items liegen wieder draußen ...)
4. Kiste einsammeln, Feuerball in Richtung des Pfeils schleudern, dann die Tür durch einen Warp X-Y-Z öffnen.

Weiter geht es zu ...

Level 6



Der Schalter für die Tür geradeaus befindet sich in einem Raum vorne rechts. Im Gang vorne links sollte man Feuerbälle schleudern, bis ein Schlüssel erscheint, welcher die Tür in dem Raum öffnet, der durch den Schalter aufgemacht wird.

Im Raum zur Linken der Startposition befindet sich der nächste Schlüssel. In den Raum kommt man durch schnelles Drücken der Hebel, bis sie sich in der Reihenfolge 2-4-3-1 befinden. Als Lohn aller Mühen erhält man wieder einen Schlüssel. Das Rätsel »I am one, act like six« kann man mit einer Kiste lösen. Dann geht es mit dem Teleporter nach ...

Level 7 - The Maze

Hier sollten Sie einfach auf einem Zettel mitzeichnen. Sie müssen eine Wand »wegschalten« (es gibt nur einen Schalter) und zwei Schlüssel einstecken. Ein Schloß ist noch zu öffnen, aber den Schlüssel gibt es in ...

Level 8 - »The Egyptian Level«

Werfen Sie drei Münzen in den Brunnen am Ende des Ganges, dann gehen Sie zu den Doppeltüren zurück, wo Sie den Geheimschalter betätigen. Man betritt einen »Raum der Sternzeichen«. Man sollte nun zwei Charaktere in der folgenden Reihenfolge auf den Sternzeichen platzieren: Capricorn (Steinbock), Aquarius (Wassermann), Pisces (Fische), Aries (Widder), Taurus (Stier), Gemini (Zwillinge). Jedesmal, wenn ein Schalter betätigt wurde, kann der Held, der den Schlüssel holen soll, einen Schritt nach vorne machen, ohne wieder am Anfang zu stehen. Nehmen Sie den Schlüssel, und gehen Sie durch die Türen. Um das nächste Problem (»Sacrifice«) zu lösen, geht einer der Helden ans Ende

des Korridors (ohne Items) und wirft einen Feuerball auf ihn. Der Altar saugt den zweiten Feuerball auf und öffnet alle Türen, durch die Sie einfach hindurchgehen. Das Opfer für den Geheimschalter »Send an appropriate sacrifice« ist ein gut getimter Feuerball durch das Teleportationstor. Nun geht es vorsichtig um alle Gruben herum, bis zum Alkoven mit Schlange und Fackel, wo sich wieder ein geheimer Schalter befindet. Man gelangt in einen Laden und sollte den Kauf des dritten Gegenstandes unbedingt vermeiden! Als nächstes müssen alle Wände mit den Schriftzeichen abgelaufen werden. Nachdem diese Aufgabe erfüllt ist, erscheinen alle noch fehlenden Schlüssel, die die nächste Tür öffnen. Der beste Kämpfer sollte ohne Ausrüstung in das Rätsel »Send me your champion« geschickt werden. Die andern betätigen den Geheimschalter und setzen dem Minotaurus mit der Fackel zu. Die gefundene Kiste enthält zwei Schlüssel. Dem zweiten Minotaurus gönnen Sie die gleiche Behandlung. Nun über die Stufen zu einem Teleporter, der in den Raum führt, in dem man seinen Champion verabschiedet hat. Vereinigen Sie die Gruppe wieder, und holen Sie die Kiste aus dem Geheimfach, bevor Sie weitergehen zu ...

Level 9:



Benutzen Sie das Schachbrett, um die Schalterfolge zu kopieren. Stellen Sie alle Leute so auf, daß diese jeweils einen Schalter erreichen können. Das nächste Hindernis (»Lightfalls«) läßt sich dadurch lösen, daß man eine Fackel in die Grube wirft (diese schließt sich) und dann alle Lichter löscht (alle Türen öffnen sich). Nun ein Feuerball in den Teleporter rechts, worauf wieder eine Grube verschwindet. Jetzt weiter bis zur nächsten Grube (»Fire Straight«), einen Feuerball über die Grube werfen und dann durch die entstandenen Teleporter gehen. Sie finden im weiteren Verlauf einige Schilder, die beim Lesen einen Teleportzauber auslösen. Probieren Sie ein bißchen herum, denn diese Kenntnis kann sich als nützlich erweisen. Auch hinter den Türen können sich nette Sachen verbergen (Schlüssel gibt es zwei). Weiter geht's über die Treppe nach unten ins ...

Level 10

Drücken Sie wieder alle Schalter, die Sie finden können. Gehen Sie die erste Tür rechts, dort finden Sie einen geheimen Schalter. Gehen Sie wieder zurück und nach rechts in einen kleinen Raum, wo Sie sich in die hinterste Ecke stellen. Dann öffnen sich die Wände beim Geheimschalter. Geht man links durch die geöffnete Wand, braucht man drei Goldmünzen, rechts genau 2,5 kg Gewicht. Die beiden Anubis-Verschnitte beseitigen Sie. Weiter geht es zu ...

Level 11



Nun geht man durch alle Türen, benutzt dabei alle Schlüssel und erhält den »Woodland Schlüssel«, der in Level 7 noch fehlte. Der Teleporter führt uns dorthin zurück. Nun muß man sich nur durch Woodland durchkämpfen und geht dann über die Treppe ins ...

Level 12 - »The Cave«

Hier findet man einen Teleporter, der einen schließlich ans Ziel bringt:

Level 13 - »The Temple«

Nun greift man sich den »Overlord«, eine vermummte Gestalt, und nimmt seinen Schlüssel (sein Pech, daß er diesen nicht freiwillig herausgibt) und betritt damit den Tempelraum.

Damit hat man die Gefahr abgewendet!

Für Ihre Notizen

Split Screen Soccer Manager

Inhalt

Und wieder ein Spiel, das sich mit den englischen Fußball-Ligen beschäftigt. Sie müssen sich um die wirtschaftlichen Belange des Vereins kümmern, dem Trainer Anweisungen geben, was denn nun trainiert werden soll, und die Mannschaft aufstellen.

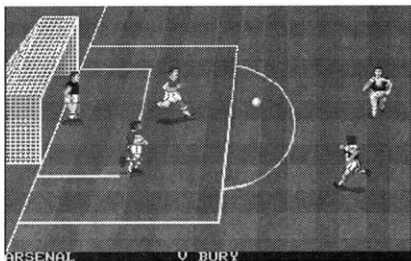


Installation

Sie sollte eigentlich kein Problem sein. Halten Sie auf der Platte C: etwa ein Megabyte frei, denn die abgespeicherten Spiele brauchen überraschend viel Platz. Eine andere Platte können Sie nur wählen, wenn Sie die Datei SSSM.BAT auf der CD umgestalten und an anderer Stelle speichern. Da sich dieser Aufwand eigentlich nicht lohnt und den Rahmen sprengt, belassen wir es bei diesem Hinweis.

Besonderheiten

Lassen Sie die Finger von der ESC-Taste! Denn sonst steigen Sie automatisch aus dem Spiel aus. Schlüsselszenen werden als »klassische« Animationen gezeigt.



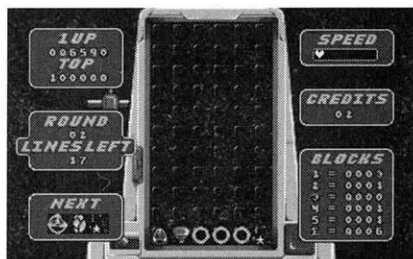
Stack Up

Was soll man über eine Tetris-Variante schreiben? Genau das haben wir uns auch gefragt, da man bei diesem Spiel weder cheaten noch eine genaue Lösungsstrategie geben kann. Was man allerdings machen kann, ist, ein paar Taktiken zu beschreiben.

Taktiken

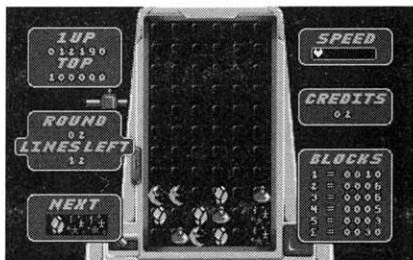
Bei Stack Up bekommen Sie immer Dreierbalken mit verschiedenen oder identischen Symbolen. Von diesen Symbolen gibt es fünf Stück (der Mond, die Raumkapsel, die Sterne, das Gelbe Etwas mit Augen, das Rote Etwas mit Augen). Durch Drücken der Space-Taste können Sie die Symbole im Balken durchwechseln, wobei die Symbole innerhalb des Balkens von links nach rechts verschoben werden.

Im kleinen Fenster links unten sehen Sie immer, welche Symbole im nächsten Balken enthalten sind.



Um einen Level zu gewinnen, müssen Sie, nach alter Tetris-Manier eine bestimmte Anzahl von Zeilen »auflösen«. Dazu müssen Sie mindestens drei (oder mehr) gleiche Symbole horizontal, vertikal oder diagonal in eine Reihe bringen.

Haben Sie das geschafft, lösen sich diese Symbole auf. Sollten auf diesen Symbolen andere gelegen haben, fallen diese nach unten, bis sie auf das nächste Symbol treffen. Bildet sich bei diesem Fall erneut eine Dreierkette, löst diese sich ebenfalls auf.

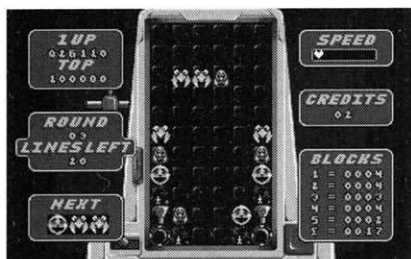
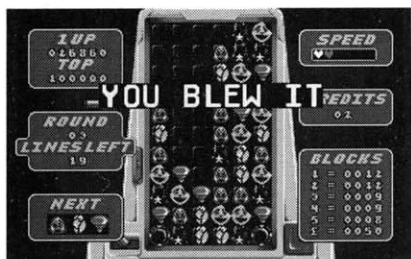


Genau hier sind wir beim Geheimnis von Stack Up. Es reicht nämlich nicht, immer nur auf eine Reihe zu schauen, sondern Sie müssen vorausdenken. Versuchen Sie möglichst oft, Diagonalen zu bilden, um Kettenreaktionen zu schaffen. Dazu müssen Sie natürlich darauf achten, daß

passende Symbole so liegen, daß sie beim Fallen Ketten bilden.

Das einzige Problem ist, daß man die nötige Ruhe meist nur zu Beginn des Spiels hat. Wenn die Balken erst einmal weit nach oben reichen, dann bleibt für gewöhnlich nicht mehr viel Zeit für Taktiken.

Versuchen Sie, senkrechte Ketten zu vermeiden, wenn Sie auch horizontale bilden können. Senkrechte Ketten zählen zwar auch, sie produzieren aber auch Platzprobleme, da man meist die restlichen zwei Symbole aus dem Dreierbalken nicht vernünftig unterbringt.



Ein letzter Tip noch: Wenn ein Teil eines Balkens irgendwo aufsetzt, dann können Sie den Rest des Balkens trotzdem noch nach rechts oder links weiterbewegen, das kann manchmal sehr nützlich sein.

Super Space Invaders

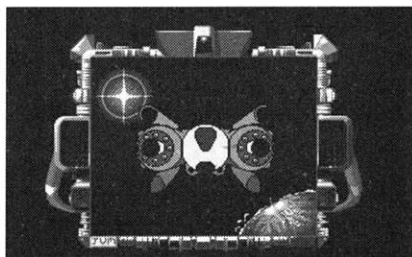
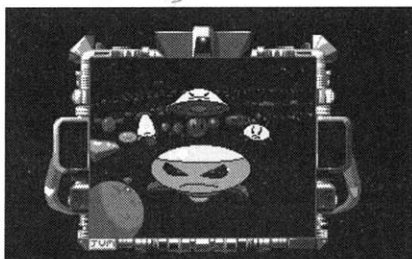
Mit Super Space Invaders ist endlich eine neue und verbesserte Version des Klassikers Space Invaders auf dem Markt. Das Spiel an sich ist zwar schon etwas betagt, aber es hat noch immer seinen ganz eigenen Flair.

Tips

Durch Abschießen des Mutterschiffs, das am oberen Bildschirmrand durchfliegt, können Sie Zusatzwaffen sammeln, die Sie durch Drücken auf die Taste A abfeuern können.

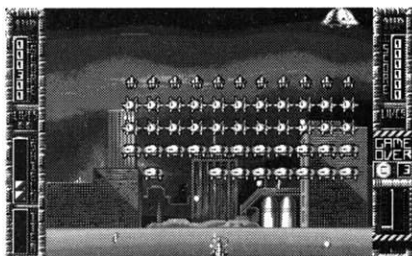
Wenn Sie die Zusatzwaffe einfangen, die Ihnen vier Schutzbasen gibt, dann sollten Sie daran denken, daß man sich hinter den Basen nicht nur verstecken kann.

Wenn die Invaders schon relativ nahe am Boden sind, dann schießen Sie auf die Basen, und sie werden sich langsam nach oben bewegen. Damit bringen Sie die Basen genau in die Laufbahn der Invaders, die zerstört werden, sobald sie mit den Basen kollidieren.



Cheat

Nach dem Intro erzählt das Spiel kurz die Geschichte, wie es zu den Super Space Invaders kam. Drücken Sie hier die Taste Q (Feuer), und Sie gelangen in den Optionsschirm, über den Sie zwischen dem einfachen und dem fortgeschrittenen Spiel hin- und herwechseln können.

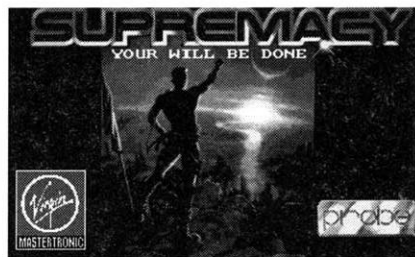


Tippen Sie hier nun KRIS ein, und Sie werden während des Spiels durch Drücken der F1-Taste zwischen den einzelnen Levels hin- und herschalten können.

Supremacy

Inhalt

Inhaltlich gibt es nicht allzuviel Neues. Sie sind der Boss einer Rasse in den Weiten des Universums und müssen Ihrem Volk die Vorherrschaft in den Weiten des Alls sichern. Als Besonderheit läßt sich sagen, daß Sie sich die Gegner nacheinander vornehmen und nicht, wie in den meisten Spielen, alle gleichzeitig.



Installation

Ohne Problem, wenn erst mal genug Speicher freigeschaufelt wurde. Hierzu verweisen wir auf die Musterdateien.

Allgemeine Tips

Jedes Spiel läuft etwas anders, deshalb gibt es eine Reihe allgemeiner Tips, die eigentlich immer wieder funktionieren:

1. Achten Sie bei Ihren Truppen auf Qualität. Klasse statt Masse lautet die Parole. Können Sie es sich nicht leisten, die Truppen optimal auszurüsten, dann senken Sie lieber die Truppenstärke. Bilden Sie die Truppen so gut wie möglich aus, bevor Sie sie in den Einsatz schicken. Das steigert die Überlebenschancen.
2. Beginnen Sie so schnell wie möglich mit der Umstellung des Heimatplaneten auf Rüstungsproduktion.



3. Die Anzahl der Schiffe ist auf 32 begrenzt. Sie sollten daher nicht zu viele Planeten gleichzeitig entwickeln, denn es können sonst Versorgungsprobleme auftreten. Fünf Planeten gleichzeitig sind noch recht gut zu verwalten.
4. Eine recht gute »Startausstattung« eines Planeten sind zwei Farmeinheiten, eine Mineneinheit und ein Solarsatellit.
5. Frachter sind überteuert. Arbeiten Sie lieber mit Battleships, denn diese bieten ein wesentlich besseres Preis-/Leistungsverhältnis.
6. Halten Sie die Steuern zu Beginn möglichst niedrig (nicht über 10%), damit die Bevölkerung schnell wächst. Mittelfristig sollten Sie auf 30–35% erhöhen.
7. Irgendwo spukt ein unsichtbares Raumschiff herum. Erfüllen Sie im Zweifelsfall die Forderungen, denn sonst können Sie unliebsame Überraschungen erleben.
8. Ist ein Planet radioaktiv verseucht, dann sparen Sie sich aufwendige Entwicklungen. Bestenfalls können Sie hier noch Truppen stationieren.
9. Lassen Sie auf Ihrem Heimatplaneten immer mindestens ein Platoon stehen, sonst ist das Spiel sehr schnell vorbei.
10. Rüsten Sie die Truppen sofort wieder auf, wenn sie vernichtet wurden. Nutzen Sie die Chance auf eine Verbesserung der Ausrüstung.
11. Sollte ein Meteoriteneinschlag bevorstehen, dann evakuieren Sie den Planeten, und bauen Sie ihn später wieder auf, dann verlieren Sie wenigstens nicht die Bevölkerung darauf.
12. Stationieren Sie auf den übrigen Planeten eine oder zwei Platoons, dann brauchen Sie sich nicht mehr ständig darum zu kümmern.
13. Verlassen Sie sich nicht auf irgendwelche Verträge, denn der Computer bricht sie immer wieder (egal, welche Rasse ...).



Für Ihre Notizen

The Machines

Söldner haben es bekanntlich sehr schwer. Jeder will ihnen ans Leder, und das Geld reicht vorn und hinten nicht.

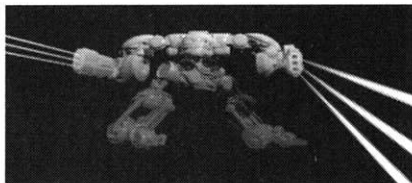
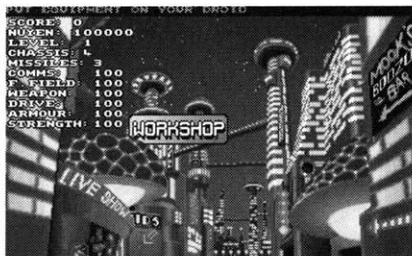
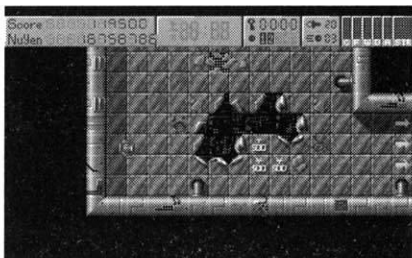
Tja, in einem ähnlichen Dilemma stecken Sie, wenn Sie **The Machines** spielen. Um Geld zu verdienen, müssen Sie in der Arena als Söldner kämpfen. Um aber in der Arena vernünftig abschneiden zu können, brauchen Sie neue Waffen und bessere Ausrüstung, die Sie nur für sehr viel Geld bekommen.

Um sich aus diesem Dilemma zu befreien, brauchen Sie lediglich einen Hex-Editor und ein Savegame des Spiels.

Starten Sie das Spiel, und speichern Sie es gleich ab. Das kostet Sie zwar 10000 NuYen, aber das sollte es Ihnen wert sein. Laden Sie jetzt das Savegame in einen Hex-Editor. (Die Spielstände werden in den Dateien Savedgm1.dta/ bis Savedgm3.dta/ gespeichert.)

Von Offset 104 - 106/ finden Sie die Werte für Ihren Kontostand. Wenn Sie hier FF FF FF/ eintragen, sind Sie steinreich!

Das ist aber noch nicht alles. Bei verschiedenen Offsets fin-



den Sie die Werte für den Zustand Ihrer Ausrüstung (jeweils bis 100%). Wenn Sie keine Lust haben, jedesmal nach einem Kampf in die Werkstatt zu rollen, können Sie die Reparaturen viel kostengünstiger erledigen:

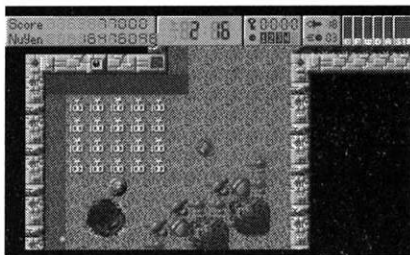
Bauteil	Offset	Hex-Wert für 100%
Weapons/Waffen	09	64
Drive/Antrieb	24	64
Comms/Kommunikation	49	64
Armour/Panzerung	101	63

Und zum Schluß noch die letzten drei Schummeleien:

Um die Anzahl Ihrer Raketen zu erhöhen, müssen Sie einfach den gewünschten Hex-Wert am Offset 100/ eintragen (10=0A/, 15=0F/, 20=14/, 30=1E/), wobei Sie tunlichst nicht mehr als 30 Raketen wählen sollten, um Ihren Droiden nicht zu überladen.

Um einen Highscore zu erschummeln, müssen Sie die Offsets 108 - 109/ editieren.

Um schließlich zum nächsten Level zu gelangen, geben Sie einfach am Offset F0/ den Hex-Wert für den gewünschten Level ein.



Victory

Mittelalterliche Strategiespiele sind spätestens seit **Warcraft** und **Die Siedler** groß in Mode. Topware hat mit Victory ein nettes und gut durchdachtes Spiel produziert, das durchaus mit den Großen dieses Genres konkurrieren kann.

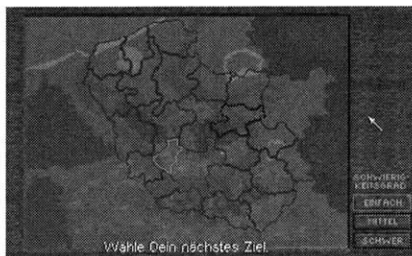
Wenn man sich erst einmal an die etwas umständliche Steuerung gewöhnt hat, dann macht das Spiel riesigen Spaß.

Tips

Um Ihnen den Start in das Spiel etwas zu erleichtern, haben wir Ihnen hier einige Übersichtstabellen zusammengestellt, mit deren Hilfe die Produktion etwas reibungsloser vonstattengeht.

Milch: Ihre einzige Ressource und Währung bei Victory ist Milch, die von glücklichen, grasenden Kühen stammt. Pro Scheune können Sie drei Kühe unterbringen, die dann brav in der Umgebung grasen und zur Scheune zurückgehen, um dort ihre Milch abzuliefern.

Alle Gebäude und Einheiten bei Victory kosten Milch. Den momentanen Milchstand sehen Sie rechts am Bildschirm in Form eines weißen Balkens. Dieser Balken ist mit mehreren Strichen unterteilt. Um Ihnen einen Überblick über die Produktionskosten zu geben, haben wir die Milchkosten für alle Einheiten in der nächsten Tabelle aufgeführt.

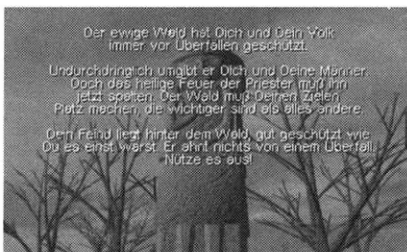


Produktionskosten

Ein Strich	Zwei Striche	Drei Striche	Vier Striche	Fünf Striche
Wege	Kuh	Bogenschütze	Lanzenwerfer	Ritter
Palisaden	Arbeiter	Krieger	Haus der Jäger	Magier
		Priesterin		Haus der Priester
		Scheune		Haus der Krieger
				Haus des Ritters

Produktionsübersicht

Die Möglichkeiten der Produktion sind bei Victory zwar nicht grenzenlos, aber doch etwas verwirrend. Aus diesem Grund haben wir Ihnen auch eine kleine Übersicht zusammengestellt, in der Sie erkennen können, was Sie in welchen Gebäuden bauen können und welche Gebäude Sie brauchen, um andere Gebäude zu errichten.



Worauf Sie besonders achten müssen, ist die Tatsache, daß Sie kein neues Haupthaus errichten können! Wird Ihr Haupthaus also zerstört, können Sie gewisse Gebäude nicht mehr bauen und haben damit das Spiel schon fast verloren.

Haupthaus => Scheune

(Wege)

(Kuh)

Haus der Jäger =>

(Arbeiter, Bogenschütze)

Haus der Priester

(Priesterin, Magier)

Haus der Krieger => Haus des Ritters

(Palisaden, Krieger, (Ritter)

Lanzenwerfer)

Taktiken

Für einen guten Start wollen wir Ihnen noch ein paar Tips mit auf den Weg geben:



Gebäude: Wenn Sie ein neues Gebäude errichten wollen, dann müssen Sie zuerst seine Produktionskosten bezahlen. Wenn Sie es dann platzieren, sehen Sie lediglich seine Rohstoffe auf dem Bauplatz liegen. Schicken Sie jetzt einen Arbeiter hin, und lassen Sie ihn das Gebäude bauen.

Beschädigte Gebäude können nur von Arbeitern repariert werden, auch während es angegriffen wird.

Ihre Kühe sind Ihre Einnahmequelle. Wenn sie von Gegnern verletzt werden, dann führen Sie sie (wie auch Ihre Kämpfer) zu der Opfer- und Gebetsstätte, um sie heilen zu lassen.

Verdorrtte Bäume können von den Arbeitern umgehackt werden, aber Vorsicht, die Bäume fallen immer nach links, wenn dort jemand steht (auch der Arbeiter, der den Baum fällt), wird er erschlagen! Gehen Sie die Bäume also von unten oder rechts an!

Palisaden sind nützliche Dinge. Sie können damit nicht nur Ihr Dorf schützen, sondern auch Gebiete weiträumig absperren. Wenn sich Ihr Dorf auf einer Insel oder Halbinsel befindet, dann können Sie die Zugänge (Brücken oder Landbrücken) durch kurze Palisadenstücke absperren. Da die gegnerischen Einheiten die Palisaden nicht angreifen, schaffen Sie sich (und vor allem Ihren Kühen) mehr Zeit, um Ihr Dorf auszubauen und mehr Einheiten zu produzieren.

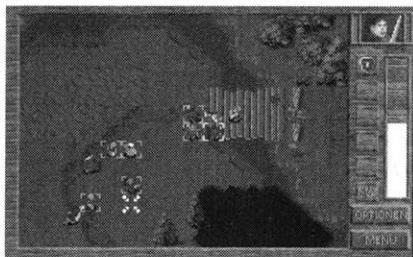


Noch ein Wort zu den Palisaden: Nur Arbeiter sind in der Lage, diese abzureißen und auch wieder aufzubauen. Wenn Sie also einen Durchgang durch eine Palisade benötigen, dann bringen Sie unbedingt einen Arbeiter mit.

Leveltips

In der Regel ist ein Level dadurch zu gewinnen, daß Sie alle gegnerischen Einheiten vernichten.

Nicht so beim **ersten Level**. Hier müssen Sie im gegnerischen Dorf ein Gebäude errichten, um weiterzukommen.

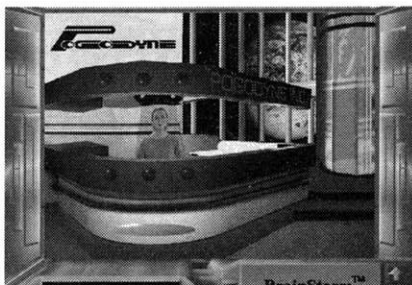


Für Ihre Notizen

Für Ihre Notizen

Virtual Corporation

Virtual Corporation ist für sich genommen etwas ganz Besonderes. Es ist nämlich das erste Spiel, das komplett sprachgesteuert gespielt werden kann. Da kommt gleich richtiges Star-Trek-Feeling auf, wenn man seinem Computer sagt »Gehe zu Pogodyne«, und der macht das auch noch! Schöne neue Welt, kann man da nur sagen!



Das Ziel von Virtual Corporation ist es, daß Sie sich vom Arbeitslosen zum Präsidenten der Firma Pogodyne Systems hinaufarbeiten. Da dieser Weg nicht nur schwierig, sondern auch manchmal ziemlich tödlich sein kann (so mancher Angestellte ist schon aus dem virtuellen Fenster gesprungen, wenn er in der virtuellen Firma einen virtuellen Fehler gemacht hat ...), haben wir Ihnen einige Tips und Tricks, einen nicht ganz fairen Cheat und eine fast komplette Lösung des Spiels zusammengetragen.

Tips und Tricks

Allgemeine Tips

- Mit der Taste F2 können Sie laufend Ihren Status überprüfen; achten Sie darauf, daß Ihr Streßpegel nicht zu hoch steigt und Ihr Energiepegel tunlichst nicht unter 25% fällt.
- Im Kraftwerk können Sie durch Klicken auf die verschiedenen Symbole verschiedene Energiemengen kaufen. Wenn Sie auf ein Symbol klicken, mit dem Sie mehr Energie kaufen würden, als Sie benötigen, hören Sie einen Warnton. Klicken Sie in diesem Fall einfach auf das nächstniedrigere Energiesymbol.
- Zu Beginn Ihrer Karriere ist es eigentlich nicht nötig, daß Sie sich großartig durch die Stadt bewegen. Der Club VeX ist erst interessant, wenn Sie Vize-Präsident sind. SuperSoftware und Googoplex kön-

nen Sie besuchen, GamesWorld sollten Sie besuchen (und unbedingt NetTracker spielen, bis Sie es im Schlaf beherrschen!).

- In regelmäßigen Abständen wird Ihr Computer in Ihrem Büro mit Viren infiziert. Es gibt zwei unterschiedliche Kameraden:

Der Pong-Virus: ein etwas unfaires Programm (was eigentlich alle Viren sind ...), gegen das Sie ein Videospiel gewinnen müssen, um es wieder loszuwerden, ansonsten zieht es Ihnen Geld von Ihrem elektronischen Konto ab! Ach ja, Sie können sich natürlich auch bei der Netzpolsizei eine Anti-Viren-Software kaufen, die Sie dann durch Drücken der Leertaste einsetzen, sobald der Virus Sie (bzw. Ihren Computer) infiziert hat.

Der Rätselmeister: Dieser Virus ist fast noch gemeiner als der Pong-Virus, da er sich nicht mit Anti-Viren-Software bekämpfen läßt. Entweder Sie lösen das Rätsel, das er Ihnen stellt, oder Ihnen wird Geld von Ihrem Konto abgebogen (achten Sie mal darauf, was die Bank für



horrende Gebühren verlangt!). Ach ja, sollte jemand von unseren Lesern auf die Lösung für folgendes Rätsel des Rätselmeisters kommen »Was ist ein Nußknacker in einem Baum«, der möge doch bitte dem Autoren eine kurze E-Mail schicken (pschmitz@usa.net), bevor ich an diesem blöden Teil noch ganz pleite gehe!

- Seien Sie in Ihrer Firma immer ehrlich und diskret, damit werden Sie die meisten Probleme sicher lösen können. Die Ehrlichkeit sollte aber nicht soweit gehen, daß Sie der Konkurrenz helfen!

Beförderungen (Mehr GELD will ich!)

Beförderungen sind, wie in der realen Welt auch, meist das einzige Mittel, um in großen Firmen nach oben zu kommen. Genauso verhält es sich bei Pogodyne.

Ein Personalauswerter beobachtet alle Ihre Aktionen und befördert Sie je nach Ihren Leistungen. Sie bekommen in der entsprechenden E-Mail jeweils erläutert, was Sie richtig und was Sie falsch gemacht haben.

Solange Sie noch nicht Vize-Präsident sind, können Sie Ihren Spielstand nur nach einer Beförderung abspeichern, und Geld bekommen Sie auch erst dann überwiesen.

Wenn Sie erst einmal Anwärter auf die Präsidentschaft von Pogodyne sind, können Sie den Spielstand jederzeit mit der Taste F11 speichern. Tun Sie das auch!

Urlaub (Reif für die Insel?)

Urlaub machen ist an sich schon relativ wichtig, um Stress abzubauen und seine Batterien wieder aufzuladen. Auch in Virtual Corporation können (pardon, müssen) Sie Urlaub machen. Sollte es nämlich mal passieren, daß Ihr Streßpegel zu hoch steigt, dann kommen ganz schnell die Männer mit den weißen Kitteln und dem netten weißen Wägelchen, um Sie mitzunehmen, und das wollen Sie doch nicht, oder?

Die Urlaubsmöglichkeiten unterteilt man in zwei verschiedene Kategorien:

1. Die aktiven, aber dafür billigen Urlaube wie Skifahren oder Windsurfen
2. Die passiven, aber dafür sehr teuren Urlaube wie Tiefseetauchen oder »Trip zum Mars«



Aktiver Urlaub

Windsurfen oder Skifahren klingt an sich ja nicht schlecht, aber die aktiven Urlaube haben einen ganz entscheidenden Nachteil, zu Beginn kann man sich nichts anderes leisten und kann aber trotzdem unheimlich leicht einen Unfall bauen.

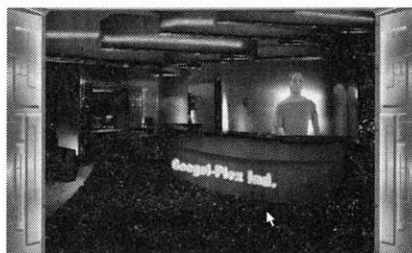
Passiert ein solcher Unfall, dann wird das Urlaubsprogramm automatisch beendet, und Sie sind wieder in der Stadt, ohne Geld, aber mit dem gleichen Streßpegel ...

Um Ihnen zumindest etwas Hilfestellung zu leisten, hier ein paar Tips zum aktiven Urlaub:

1. Sowohl beim Skifahren als auch beim Windsurfen steuern Sie Ihre Figur mit den Cursor-Tasten rechts und links und springen durch einen Druck auf die Leertaste.
2. Es ist eine reine Frage des Timings, ob man überlebt oder stirbt. Drücken Sie die Richtungstasten nur einmal und dann genau im richtigen Augenblick!
3. Drücken Sie die Richtungstaste, die Sie zur entgegengesetzten Seite des Ihnen entgegenkommenden Objektes bringt (wenn das Boot

oder der Surfer beim Surfen von rechts kommt, dann steuern Sie nach links).

4. Warten Sie auf langsamen Systemen auf eine kurze Verzögerung oder Unterbrechung, und drücken Sie dann die entsprechende Richtungstaste.
5. Sollte Ihnen der aktive Urlaub irgendwann auf die Nerven gehen, dann gibt es immer noch die Möglichkeit, sich etwas zusätzliches Geld zu erschlummeln. Wie, das erklären wir am Ende dieser Lösung.



Passiver Urlaub

Wenn man viel Geld hat, geht so manches leichter, auch das Urlaubmachen. Passive Urlaube sind lediglich Filme, die Sie sich in aller Ruhe ansehen können, während Ihre Figur gerade Urlaub macht. Der Vorteil ist, bei diesen Urlaube haben Sie Erholungsgarantie! Dafür kosten sie auch drei- bis sechsmal mehr als ein aktiver Urlaub.

Cheat

Um sich den Start ins virtuelle Berufsleben etwas zu erleichtern, können Sie gleich mit einem recht ansehnlichen Sümmchen auf dem Konto starten, und das geht so. (Bitte machen Sie aber zuvor eine Kopie der entsprechenden Datei, um zur Not zur alten Version zurückkehren zu können, falls etwas schiefgeht.)

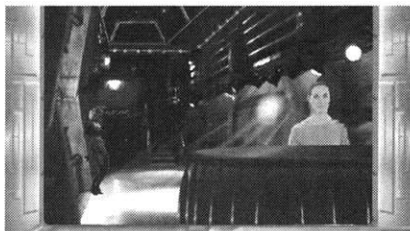
Starten Sie das Spiel, und spielen Sie, bis Sie das erste Mal abspeichern können. Laden Sie jetzt das Savegame (die Dateien heißen GAME1.DAT – GAME 4.DAT) in einen Hex-Editor, und geben Sie dort von Offset 1068 bis Offset 106A die Zeichenfolge FF FF 64 ein. Starten Sie das Spiel wieder, und schon sind Sie Millionär!

Lösung

So, beginnen wir mit der fast kompletten Lösung für Virtual Corporation. Warum eigentlich nur fast komplett, fragen Sie? Na, ganz einfach, manche Spiele brauchen einen gewissen Reiz oder Spannung, um interessant zu sein. Manche Spiele kann man trotz vorliegender Komplettlösung immer wieder spielen, ohne daß sie langweilig werden. Bei Virtual Corporation ist das leider nicht der Fall. Das Spiel ist sehr linear auf-

gebaut, und hat man es einmal gelöst, ist der größte Reiz vielleicht noch, das ganze mal im anderen Geschlecht durchzuspielen.

Aus diesem Grund haben wir uns entschieden, Sie bis zum Posten des Vize-Präsidenten zu begleiten. Den letzten Schritt, zur Präsidentschaft, wollen wir Ihnen aber selbst überlassen. Es dürfte auch nicht allzu schwer werden, da Sie von dem Punkt an laufend mit der Taste F11 abspeichern können.



Die fettgedruckten Textpassagen sind Aktionen, die Sie durchführen müssen, oder Antworten, die Sie geben müssen. Wenn das Telefon klingelt, klicken Sie mit der Maus darauf, um abzuheben. Wenn man Ihnen eine Frage stellt, dann können Sie die Taste F1 drücken, um eine Auswahl der möglichen Antworten zu erhalten.

Aller Anfang ist schwer

Nachdem Sie sich neu in das Spiel eingeloggt haben, müssen Sie bei Ihrer netten Bundesbehörde erst einmal einen virtuellen Körper leasen. Wählen Sie dazu entweder den männlichen oder weiblichen Körper zu 5000 Credits aus. Sie können später jederzeit wieder zur Bundesbehörde kommen und den Körper gegen einen schöneren austauschen (sofern Sie das Geld haben).

Gehen Sie zu Pogodyne, und bewerben Sie sich um Arbeit.

Während des Interviews werden Ihnen einige Fragen gestellt; entsprechend Ihren Antworten werden Sie einem Job zugeteilt. Beantworten Sie die Fragen in der folgenden Reihenfolge:

Ja, Ja, Wirtschaft, eine gute Arbeitsstelle, Ja, A, Ja, Keine Angabe

Kurz darauf sollten Sie eine E-Mail erhalten, daß Sie den Job bekommen haben (es müßte in der Regel ein Job am Empfang sein).

Gehen Sie zur Netzpolizei, kaufen Sie Anti-Viren-Software.

Gehen Sie zu Pogodyne, und betreten Sie den Aufzug.

1. Telefonanruf, (Gloria Gold) Oskar Braun, Ja

2. Telefonanruf, (Oskar)

3. Telefonanruf, Nein

Videokonferenz, Ja

Nachrichten über Pong-Virus

Pong-Virus bekämpfen

4. Telefonanruf, (Marion) Ja

5. Telefonanruf, (Linda) Nein

6. Telefonanruf, Nein

Nachrichten über ANARCHIE.ORG

Beförderung zum »Büroassistent – Verwaltung«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug

1. Telefonanruf, Nein

2. Telefonanruf, Nein

3. Telefonanruf, Ja

4. Telefonanruf, Ja

E-Mail 1 unbedingt lesen!

E-Mail 2 (Winston Smith), Antwort: 1 (Informationen schicken)

5. Telefonanruf

Rätselmann

Beförderung zur »Bürokraft«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

1. Telefonanruf, keine Ahnung

2. Telefonanruf

E-Mail 1 Bob Mayer

E-Mail 2 Bob Mayer

3. Telefonanruf, Ja

4. Telefonanruf, Ja

5. Telefonanruf, Linda und Oskar

Nachrichten über künstliche Intelligenz

Beförderung zur »Leitenden Bürokraft«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

Nachrichten über Googoplex

1. Telefonanruf, Nein
2. Telefonanruf, Nein
3. Telefonanruf, Nein
4. Telefonanruf, Ja, 1 (CTRL,ALT,INSERT)

E-Mail 1

5. Telefonanruf, Nein

Nachrichten über Net-Tracker

Beförderung zum »Abteilungsleiter«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

1. Telefonanruf, Ja

E-Mail 1

E-Mail 2, Antwort, 4 (Frage Claudia ...)

E-Mail 3, Antwort 1 (Erzähl ihnen ...)

Beförderung zum »Stellvertretenden Generaldirektor – Geschäftsbetrieb«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

1. Telefonanruf, Virtual Studio
 2. Telefonanruf
 3. Telefonanruf
- E-Mail 1 (Winston Smith), Antwort 1

E-Mail 2 (Winston)

Beförderung zum »Manager für M & E«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

E-Mail 1, Antwort 1 (weiterleiten)

E-Mail 2 (Jens)

E-Mail 3 (Bodo) Antwort 1 (Annehmen)

E-Mail 4 (Jim)

E-Mail 5 (betr. PowerOffice) Antwort 2 (Rückerstattung)

E-Mail 6 (Jim)

1. Telefonanruf (betr. Vertretung), 1 (Marion)

Beförderung zum »Leitenden Manager für M & E«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

E-Mail 1 (Marion)

E-Mail 2 (Winston) Antwort 1 (Annehmen)

E-Mail 3 (Stephanie)

E-Mail 4 (Gerd Berger) Antwort 3 (Geschäftsstrategie vorbereiten)

E-Mail 5 (Ingo)

Beförderung zum (1) »Generaldirektor M & E« oder (2) »Generaldirektor Geschäftsbetrieb«

Hinweis: Wir haben Position 1 (Generaldirektor M & E) zum Weiterspielen gewählt.

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zur Netzpolizei, und kaufen Sie Anti-Virus-Software.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

E-Mail 1 (Anonym), Antwort 2 (fortfahren)

E-Mail 2 (Anonym)

E-Mail 3

1. Telefonanruf (Gloria), 1 (Nein), 3 (Nein)

2. Telefonanruf, 1 (JA)

E-Mail 4 (Ingo), Antwort 1 (Fehlende Informationen)

E-Mail 5 (betr. PowerOffice) Antwort 2 (Rückerstattung)

Pong-Virus

Beförderung »Assistent des stellvertretenden Direktors M & E«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

Gehen Sie zu Pogodyne, betreten Sie den Aufzug.

E-Mail 1 (Ingo), Antwort 2 (Total Manager)

E-Mail 2 (Ingo)

Rätselmann

Beförderung »Prokurist M & E«

Speichern Sie das Spiel ab, überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist! Diese Prozedur sollten Sie nach jeder Beförderung wiederholen.

1. Telefonanruf (Boss), 2 (Aktien verkaufen)

2. Telefonanruf (Boss)

E-Mail 1 (Winston), Antwort 1 (Entscheidung akzeptieren)

E-Mail 2 (Winston)

E-Mail 3 (Gesellschafter von Pogodyne)

Beförderung zum Vizepräsidenten von Pogodyne Inc.

Von nun an können Sie das Spiel jederzeit durch Drücken der Taste F11 abspeichern. Überprüfen Sie jetzt Ihren Status, kaufen Sie Energie, und machen Sie Urlaub, falls es nötig ist!

Um Präsident zu werden, müssen Sie jetzt noch die vier Aufgaben erledigen, die Ihnen die Gesellschafter gestellt haben:

Wer ist der verrückte Hutmacher?

Wer ist der Rätselmann?

Wer hat Chris Qwerty umgebracht?

Achten Sie auf Marc Berger!

So, von jetzt an sind Sie auf sich alleine gestellt, aber keine Panik, Ihre netten Kollegen werden Ihnen schon helfen ...

Viel Glück!

Whale's Voyage

Beim Erstellen eines Teams ist es wichtig, auf ein ausgeglichenes Berufsbild zu achten. Es empfiehlt sich, je zwei körperlich und zwei mental orientierte Berufe zu wählen. In dieser Lösung gehen wir von einem Araner, einem Soldaten, einem PSI Magier und einem Kopfgeldjäger aus. Natürlich sind auch andere Kombinationen denkbar.



Berufe

Soldat

Ein Soldat sollte sehr kräftig und gesund sein. Seine Geschicklichkeit beeinflusst seine Treffsicherheit im Kampf. Man darf von einem Soldaten keine rhetorischen Ergüsse erwarten.

Empfohlener Schulweg: Militärgrundschule – Militärakademie.

Aufgabe: Targeter, Leader, Scout.

Gut geeignet als: Angreifer.

Araner

Ein Araner ist in allem gut, aber in nichts ausgezeichnet. Er muß ein gewisses Mindestmaß an Kraft, mentaler Energie und Gesundheit haben. Dafür erhält man einen gut kämpfenden Mönch, der auch zaubern kann und einigermaßen redegewandt ist.

Empfohlener Schulweg: Cybertech Mental School – Araner-Klosterschule.

Aufgabe: Targeter, Joker.

Gut geeignet als: Angreifer, Redeführer.

PSI Magier

Ein PSI Magier ist ein sehr schlechter Kämpfer und von schwacher Gesundheit. Dafür ist er in der Lage, auch die mächtigsten Sprüche zu benutzen (Brainblast, Wiederbeleben ...), und im übrigen sehr redegewandt.

Empfohlener Schulweg: Cybertech Mental School – PSI Science Institute.

Aufgabe: Merchant, Joker.

Gut geeignet als: Heiler, mentaler Angreifer. Zum Tragen der Extras (Kompas etc.), da er bei schweren Waffen bald überladen ist.

Arzt

Ein Arzt ist kein besonders guter Kämpfer, dafür äußerst redegewandt und gesund. Er beherrscht kaum Kampfsprüche, jedoch die Kunst des Heilens.

Empfohlener Schulweg: Cybertech Mental School – Hoodson Medicine School.

Aufgabe: Weighter, Merchant, User.

Gut geeignet als: Heiler, Redeführer. Zum Tragen der Extras (Kompas etc.), da er bei schweren Waffen bald überladen ist.

Biochemiker

Ein Biochemiker ist in der Lage, durchschnittlich zu kämpfen. Er kennt sich mit Essenzen aus und kann auch technische Skills anwenden.

Empfohlener Schulweg: Nagikamura Gakko – Chemie-Universität.

Aufgabe: Weighter, User, Scout.

Gut geeignet als: Techniker. Zum Tragen schwerer Sondergegenstände. Angreifer mit Kampfgasen.

Kopfgeldjäger

Ein Kopfgeldjäger ist das rauhe Leben der Gasse gewohnt. Er kann gut kämpfen, ist sehr schnell, nicht dumm und etwas redegewandt.

Empfohlener Schulweg: Straßenkind – Kopfgeldjäger-Vereinigung.

Aufgabe: Scout, Targeter, Weighter.

Gut geeignet als: Einbrecher, Saboteur. Zum Tragen schwerer Waffen und Gegenstände.

Closer

Als Closer ist im Grunde jeder geeignet. Man sollte einen Closer nur aktivieren, wenn man verfolgt wird, da man sonst jede Tür immer wieder aufmachen muß.

Auf der Whale



Als erstes muß man auf Castra landen, da man über keinerlei Finanzen verfügt. Man geht zu Greg Morgan (ganz im Westen in einer Nische nach der Einkaufspassage) und fragt ihn, was er hier tut und wie man ihm helfen kann. Da man noch kein Schrumpfdreieck auftreiben kann, treibt man sich noch ein bißchen herum.

Im Süden von Castra wird ein alter Mann von zwei Rowdies geschlagen. Man vertreibt die beiden und hilft dem alten Mann (George McMil) auf. Wenn man mit ihm redet, bekommt man seine Telefonnummer, die man notieren sollte.

Gelangt man zu Walter Wimm, dem Waffenhändler, erfährt man, daß seine Tochter Winnie verschwunden ist. Winnie befindet sich in der Nähe der Passage, wo man Greg Morgan getroffen hat. Man geht dort hin, holt sie und bringt sie zu ihrem Vater zurück. Als Dank bekommt man eine Schrotflinte, eine Pistole, eine Thermogranate und Magazine. Die Schrotflinte sollte der Soldat nehmen und laden. Die Granate und die zweite Pistole nimmt der Araner. Beide equippen die Waffen (der Soldat das Gewehr, der Araner die Granate), und der Soldat lädt die seine.

Etwa hier sollte man die zweite Stufe erreicht haben. Der Angreifer sollte sich automatisches Nachladen aneignen und auch gleich aktivieren. Der Kopfgeldjäger sollte lernen, Computer zu manipulieren. Alle anderen Skills kann man nach Gefühl verteilen. Man sollte jedoch darauf achten, daß vor allem mentale Skills, die sehr viel Energie kosten, erst in höheren Stufen angewendet werden können.

Wenn man das Geschäft verläßt, wird man von einem Dieb überfallen, den man abschießen sollte.

Nun macht man sich auf den Weg in das Geschäft von Max Flesh im Südwesten der Stadt. Man kann sich hier bereits einen Kompaß oder ähnliches kaufen, sollte jedoch noch mindestens 720 Credits zurückbehalten. Im Dialog erhält man den Auftrag, ein Herz nach Lapis zu einem gewissen Jack Nock zu bringen. Dieser Auftrag bringt 100000 Credits!

Man nimmt das Herz und stellt fest, daß bereits andere finstere Gesellen hinter diesem Organ her sind. Nun sollte man schleunigst fliehen (hoch zur Whale beamen).

Auf der Whale ruft man erst mal George McMil an, der als High-Tech-Händler über ein Schrumpfdevice verfügt, das er aus Dank via 3D-Fax schickt. Mit diesem Gerät beamt man sich wieder nach Penthe, um Greg Morgan aufzusuchen. Man schrumpft ihn und erfährt, daß auch er Jack Nock kennt und zu ihm möchte. Man hebt die CD auf, auf der Morgan gespeichert ist, und beamt sich zurück zur Whale.

Dort tankt man auf (ca. 700 Units), um bis Lapis zu kommen, und startet.

Auf Lapis trifft man unter anderem auf einen gewissen Krueger. Er beharrt darauf, alles besorgen zu können, was es gibt, benötigt aber immer drei Wochen, um es zu bekommen. Des weiteren erzählt er über eine neue Krankheit, die Hypo Coco heißt.

Man sucht Jack Nock (im treppenförmigen Haus im Nordosten der Stadt). Wenn man ihm das Herz gibt, erhält man 100000 Credits. Er behauptet auch, in der Lage zu sein, den Kontaktmann zu entschrumpfen. Sobald man ihm die CD gibt, stellt sich heraus, daß Greg Morgan ein



Verräter ist, der zu Jack Nock wollte, um ihn zu töten und das Herz zu bekommen. Greg Morgan muß man eliminieren. Jack Nock freut sich, daß die Party Morgan getötet hat und bittet darum, etwas später wiederzukommen.

Nun kann man sich mit dem erhaltenen Geld dem Handel

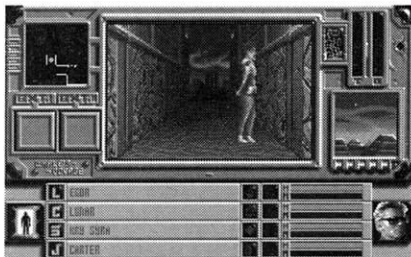
zuwenden. Sollte man noch keinen Economy Scanner besitzen, empfiehlt es sich, Rohstoffe von Lapis oder Inoid zu den technisierten Planeten, wie Castra, zu bringen und High-Tech-Waren zu den einfacheren Städten. Man sollte die Whale nach und nach mit Waffen und Schutzschirmen ausstatten, um gegen Piraten nicht wehrlos dazustehen.

Zurück nach Lapis und auf zu Jack Nock. In seiner Wohnung angelangt, stellt man fest, daß er getötet wurde. Man durchsucht die Leiche und findet einen Zettel mit einer Telefonnummer darauf. Das Herz ist nirgendwo mehr zu sehen.

Auf der Whale ruft man die Nummer an und erfährt von einer unfreundlichen Stimme, daß das Herz höchstwahrscheinlich auf Inoid gebracht wurde und man es holen soll.

Es empfiehlt sich, auf jedem Planeten die ortsansässigen Händler aufzusuchen und sich die neuesten Waffen zu besorgen. Um den Verlust zu minimieren, kann man die alten Waffen und die Gegenstände, die getötete Gegner zurücklassen, verkaufen. Magazine und andere Gegenstände kosten auf verschiedenen technisierten Planeten verschieden viel.

Auf Inoid angekommen, sucht man das Spital auf und spricht den unfreundlichen Schalterbeamten an, der einen nicht durchlassen will. Erst nachdem man sich als »mit Hypo Coco infiziert« ausgibt, bequemt er sich, Dr. Steinhag zu holen, der einen zur Untersuchung in einem Raum im Norden des Spitals einsperrt. Nun sollte man sich der nördlichen Tür zuwenden und diese mit einem Werkzeugkasten oder durch Computermanipulation öffnen. Im Raum dahinter befindet sich das Herz. Einstecken, rausgehen und die Tür wieder schließen. Man geht ein bißchen im Raum herum, bis Dr. Steinhag wiederkehrt und die gesunde Mannschaft rauswirft.



Zurück auf der Whale, ruft man nochmal die unfreundliche Stimme an. Man wird – nun etwas freundlicher – gebeten, wieder nach Lapis zu kommen und eine versteckte Mine aufzusuchen. Man erfährt die Koordinaten. Um dorthin zu gelangen, benötigt man einen Planet Glider und einen Glider Locator.

In der Mine trifft man den Kontaktmann namens Jenns Nippel ganz im Südwesten. Er erklärt, was es mit dem Herz auf sich hat und welche Rolle er in der Revolution spielt. Sobald man ihm das Herz gegeben hat, erhält man wieder 100000 Credits und ein neues Angebot, einen Frachter nach Nedax zu eskortieren.

Nachdem man sich auf die Whale gebeamt hat, ruft Commander Tenz, der Kapitän des Frachters, an. Auf dem Weg nach Nedax wird man von einer starken Truppe der Föderation angegriffen und sollte gut bewaffnet sein, um den Frachter zu retten.

Commander Tenz bedankt sich und bittet die Crew, auf Nedax in Aqua Kevin Grove aufzusuchen, der wichtige Informationen bereithält. In Aqua trifft man Kevin Grove (Bart und Glatze), der einem über den

Zusammenschluß der Piratenvereinigung mit der Revolution erzählt. Man wird gebeten, als Diplomat zwischen Sam van Varn, dem Piratenführer, und Mr. Wostock, einem hohen Funktionär der Revolution, zu vermitteln. Man soll Sam van Varn in Necth, einer weiteren Stadt auf Nedax, treffen.

In Necth angekommen, stellt man fest, daß man von vier Polizisten verfolgt wird, die gnadenlos versuchen, die Mannschaft zu töten. Wenn man den letzten erledigt hat, verliert dieser eine zerstörte Rüstung und eine ebenso defekte Waffe, die man mitnehmen sollte. In einer Bar im Norden Necths erfährt man von einem Barkeeper, daß ein Mann in seiner Bar war, der von Polizisten verhaftet werden sollte, dem es aber gelungen sei, zu fliehen. Auf dem Tisch, auf den der Barkeeper zeigt, steht ein Aschenbecher, in dessen Asche eine Rufnummer geschrieben wurde.

Auf der Whale ruft man diese Nummer an und spricht mit Sam Van Varn. Er mußte vor den vier Polizisten fliehen, die erstaunlich gut informiert über das Treffen waren. Er weiß, wie die Mannschaft aussieht, da er sie kämpfen gesehen hat, und wurde von Mr. Wostoc gebeten, nach Lapis in die Mine zu kommen, wo ein Jenns Nippel auf ihn und die Mannschaft wartet. Leider weiß er nicht, wie Jenns Nippel aussieht, und hofft, daß das Team bald nachkommt.

Wieder auf Lapis angekommen, muß man zu Jenns Nippels Nische gehen. Dort wird man von einem äußerst delikaten Unfall schockiert. Sam Van Varn hat Jenns Nippel getötet, da er ihn für einen Verfolger gehalten hat. Er ist sichtlich nervös und bittet die Crew, den Mord zu vertuschen, da sonst die Vereinigung von Piraten und Revolution gefährdet wäre. Man sollte die defekte Rüstung und die Waffe zur Leiche von Jenns legen. Wenn Mr. Wostoc erscheint, muß man ihm einreden, daß der Geheimdienst Jenns Nippel getötet hat. Nach gelungenem Gespräch beamen sich beide hoch, und die Mannschaft sollte zurück zur Whale gehen.

Dort erhält man einen Anruf vom Hauptquartier, wo man angenehm überrascht über den Erfolg der Crew ist. Greg Morgan konnte, bevor man ihn erledigt hat, wichtige Informationen auf den Sky Boulevard bringen. Diese Daten sind im Zentralrechner der Station gespeichert und müssen gelöscht werden.

Auf dem Sky Boulevard wird man von einer Armee von Beamten und Polizisten überrascht. Man sollte als erstes einen Ergerson suchen, der zwar weiß, wo der Computerraum ist, dafür jedoch ein automatisches Gewehr will. Von Ergerson erfährt man, daß die gesuchten Räume hinter dem Beamten Mr. Wellsgolf sind.

Mr. Wellsgolf will die Mannschaft jedoch nur durchlassen, wenn er ein blaues Formular bekommt. Nun sucht man einen Schalter, wo man besagtes Formular erhält. Um das Blaue zu bekommen, muß man jedoch erst das Gelbe holen; dafür wiederum das Grüne und für das Grüne das Rote. An das rote Formular gelangt man ohne Widerrede. Dafür erhält man das Grüne, dafür das Gelbe und dafür wiederum das benötigte Blaue. So kommt es, daß die Mannschaft kreuz und quer durch den Sky Boulevard laufen muß. Mit dem blauen Formular begibt man sich zu Mr. Wellsgolf, der das Formular zwar akzeptiert, jedoch noch 10000 Credits für sein Stillschweigen verlangt.

Nun gelangt man in den Rechnerkomplex, der jedoch von einer sehr starken Wache abgeschirmt wird. Reden hat hier keinen Sinn, man geht also so weit nach Osten, daß der Wachposten gerade nicht mehr zu sehen ist. Hier setzt man die CP4 Trap (erhält man z.B. auf Castra). Nun



geht man ganz in den Norden der Station, wo sich eine Stromsäule befindet. Hier dreht man mit einem Werkzeugkasten oder durch Computermanipulation das Licht ab. Es empfiehlt sich, ein Infrarot Device dabeizuhaben, um sich im Dunkeln nicht zu verirren, es geht aber auch ohne. Vom Wachposten, der in die

Falle gelaufen ist, ist nicht viel übriggeblieben. Nun geht man in den Computerraum und löscht die Daten mit dem Toolkit oder durch Computermanipulation. Dann nichts wie weg.

Auf der Whale ruft man wieder das H.Q. an und wird über die Maßen gelobt. Doch bevor man mehr erfährt, als daß das Hauptquartier auf Inoid ist, wird der Sprecher scheinbar getötet.

Auf dem Weg nach Inoid wird man von einem Piraten der Vereinigung angefunkelt, der in Schwierigkeiten ist. Man sollte alle föderalen Schiffe vernichten. Zum Dank erfährt man von Louis 17, einem kleinen Asteroide, der zwischen Nedax und Inoid versteckt ist, und wird dorthin eingeladen.

Auf Inoid sucht man das H.Q., das sich im Westen befindet. Dort findet man zwar keine Leiche, aber man stellt eindeutig fest, daß gekämpft und der Kontaktmann scheinbar entführt wurde.

Nun sollte man nach Louis 17 fliegen. Beim dortigen Orbithändler erhält man einige sehr nützliche (aber auch sehr teure) Extras für die Whale.

Auf dem Planeten sollte man auch den Händler John Freeze aufsuchen, der ebenfalls gute Waffen, vor allem aber eine Bombe verkauft. Auf Louis 17 ist nicht viel los, da fast alle zur Besprechung über die Revolution gegangen sind.

Sobald man Max Schimmel, den Piraten, den man gerettet hat, trifft, sollte man ihn über den Entführten ausfragen. Er weiß zwar nichts Genaues, hat aber einen Freund namens Erasmus, der immer sehr gut informiert ist. Dieser lebt in Wocony, einer zweiten Stadt auf Louis 17, hat rotes Haar und trägt schwarze Sonnenbrillen. Danach sollte man Max irgendein kleines Präsent geben. Daraufhin erfährt man, daß Erasmus nur dann bereit ist zu reden, wenn man ihm eine rote Sardine bringt. Man erinnert sich an Krueger, den Typen, der alles besorgen kann, und sucht ihn auf Lapis auf. Tatsächlich, er bietet eine rote Sardine an.

Mit diesem Fisch fliegt man nach Wocony und sucht Erasmus. Nachdem man ihm die Sardine gegeben hat erzählt er bereitwillig alles, was er weiß. Unter anderem, daß der Kontaktmann in Dymy, einer Stadt auf Arboris, gefangengehalten wird. Auf Arboris muß man Dymy erst suchen, da anfangs nur die Hauptstadt bekannt ist.

Das Gefängnis befindet sich ganz im Süden der Stadt. Der Eingang ist natürlich versperrt. Man stellt sich also in die Nische nördlich des Eingangs und wartet ein bißchen, bis ein Wächter kurz aufmacht, um Luft zu schnappen. Nun ist die Tür nicht mehr versperrt. Man sollte unbedingt den Sonic Absorber einschalten, um nicht mit der gesamten Wachmannschaft kämpfen zu müssen, und metzelt einen Wächter nach dem anderen dahin. In einer kleinen Kammer findet man eine Keycard, mit der man alle Zellen öffnen kann. In einer der Zellen ist Ems Krull, der Kontaktmann gefangen. Er erzählt, daß die Föderation unter General Noth über eine starke Flotte verfügt, die man nicht angreifen kann, weil sie von einem Cloaking Device geschützt wird. Dieses Device befindet sich in einer weiteren Mine auf Lapis. Man erfährt die Koordinaten und macht sich auf nach Lapis.



Um im Kampf gegen die große Armee, die in dieser Mine stationiert ist, bestehen zu können, sollte man über sehr gute Waffen und voll ausgebildete Charaktere verfügen. Hat man alle Soldaten geschafft bzw. umgangen, muß man die drei Rechner des Cloaking Devices mit dem Werkzeugkasten oder durch Computermanipulation außer Betrieb setzen. Danach erscheint General Noth, der sich jedoch sofort wieder wegbeamt.

Wieder auf der Whale, erfährt man, daß General Noth zum Sky Boulevard geflohen ist, und daß man mit einer Bombe im Computerraum die ganze Station zerstören soll.

Auf dem Sky Boulevard wird man von allen Seiten angegriffen. Der Beamer funktioniert nur direkt am Warplink. Sobald man im Computerraum ist, legt man die Bombe, die man auf Louis 17 gekauft hat. Nach Aktivieren der Bombe muß man schnell genug zurück zum Warplink und zur Whale (die verbleibende Zeit ist im Fenster sichtbar).

Von der Whale aus kann man mit Genugtuung die Explosion des Sky Boulevards und den Untergang des Beamensystems von General Noth verfolgen.

Für Ihre Notizen

Für Ihre Notizen

Whale's Voyage 2

Lösung

Zu Beginn des Spiels erhält man einen Anruf. Man wird beauftragt, nach Antolos zu fliegen, um dort Mr. Neft zu treffen, der eine Zollerklärung für die gefährlichen Güter verlangt (das radioaktive Material, welches sich seit Beginn an Bord der Whale befindet).

Auf Antolos muß man nun Mr. Neft suchen, der uns erklärt, daß er wegen der politischen Lage keine Zollerklärungen mehr erteilen kann. Er meint nur, daß wir auf Cybertech 1 einen gewissen Tyx After suchen sollen und dann von ihm eine Erklärung bekommen werden.

Auf Cybertech 1 trifft man dann auch auf Tyx After, der verspricht, die Ware zu übernehmen und sie nach Antolos zu bringen. Er will sich um alles kümmern und meint, daß wir beruhigt nach Antolos zurückfliegen können. Eine Erklärung haben wir zwar nicht bekommen, doch wir vertrauen ihm.

Wir fliegen zurück nach Antolos, wo wir erkennen müssen, daß wir betrogen worden sind, denn die Ware ist nicht angekommen. Wir bekommen einen Anruf von der Trading Inc., die uns drohen, wenn wir nicht binnen 24 Stunden die Ware abliefern.

Also fliegen wir wieder nach Cybertech 1. Wir suchen, finden jedoch Mr. Tyx After nicht. Seine Sekretärin teilt uns mit, daß er in einer Konferenz im oberen Stockwerk sei, sie jedoch nicht wisse, wie man dort hingelangt. Also bleibt uns nichts anderes übrig, als uns auf die Whale zurückzubeamen. Beim Hinaufbeamen bekommen wir ein Angebot von einer anonymen Person. Sie will uns helfen, wenn auch wir ihr helfen. Da wir nichts zu verlieren haben, beamen wir uns wieder auf den Planeten. Dort treffen wir dann in einer Ecke auf Winnie Wim vom 1. Teil des Spieles, die inzwischen zu einer hübschen Frau herangewachsen ist. Sie gibt uns eine Key-Card für den geheimen Aufzug, der in das obere Stockwerk führt. Als Gegenleistung



dafür bittet sie uns, daß wir ihren verschwundenen Vater suchen. Er wurde zuletzt auf Vulgo gesehen. Da wir in ihrer



Schuld stehen, werden wir ihr natürlich helfen. Aber zuerst gehen wir zum Aufzug und fahren in den 1. Stock, um dort Tyx After ausfindig zu machen. Wir finden ihn in einem verborgenen Raum. Er will, daß wir verschwinden, und ist auch nicht bereit, mit uns ein Gespräch zu führen. Schießt man jedoch kurz auf ihn, ergibt er sich und verspricht uns hoch und heilig, daß die Ware sofort wieder an Bord gebeamt wird und wir nun wirklich nach Antolos fliegen können.

Wir beamen uns wieder an Bord der Whale und stellen mit Zufriedenheit fest, daß er dieses Mal nicht gelogen hat. Wir fliegen nochmals nach Antolos und liefern dann endlich die Ware aus. Dennoch bekommen wir von der Trading Inc. eine Mitteilung, daß sie von uns 100000 Credits wollen.

Tip!

Sie sollten inzwischen Handel betreiben und die Whale aufrüsten. Denn es kommt immer wieder zu Zusammenstößen mit fremden Schiffen, wo man nicht immer verschont bleibt.

Gute Handelsroute

CHIRY: Einkauf von Öl, CDs und anschließend Flug nach Samrasa.

SAMRASA: Hier werden Öl und CDs verkauft und Leder u. Silber eingekauft, anschließend Flug nach Castra.

CASTRAS: Verkauf von Silber und Leder, Einkauf von Eisen, Flug nach Chiry.

CHIRY: Verkauf von Eisen und Beginn von vorne.

Zu Beginn kann man nur kleine Mengen kaufen, aber von Runde zu Runde wird immer mehr Gewinn gemacht, und man kann auch mehr einkaufen bzw. verkaufen.

Wir begeben uns auf den Flug nach Vulgo, da wir ja Winnie versprochen haben, nach ihrem Vater zu suchen. Auf Vulgo suchen wir dann nach Walter Wim, wir treffen aber nur auf eine Person, die uns mitteilt, daß er Walter zuletzt auf Crash gesehen hat. Da es sich um eine neue Destination handelt, gibt er uns die Koordinaten dieser Stadt.

Nach dem Hinaufbeamen versenden wir unseren Gleiter. Mit ihm suchen wir nun nach der Stadt auf den angegebenen Koordinaten. Diese Stadt wird ab jetzt der zweite Zielort auf dem Planeten Castra sein.

Nachdem wir uns auf Crash gebeamt haben, suchen wir den Händler auf. Er erzählt uns nur, daß ihm »sein Stoff« ausgegangen ist und es diesen nur mehr auf Bios gibt.

Wir fliegen nach Bios, wo es angeblich diesen »Stoff« gibt. Zuerst müssen wir uns mit dem Händler unterhalten, dann teilt er uns mit, daß er durchaus interessante Angebote zur Verfügung hat. Wir gehen dem nach und siehe da, er bietet uns Drogen an. Es handelt sich hierbei um eine soeben am Markt erschienene Designerdroge. Wir kaufen uns eine.

Mit der Droge an Bord fliegen wir wieder nach Crash zum Händler. Nach Übergabe der Droge wird er gesprächig, und es öffnet sich die Tür zum Hinterzimmer. Kaum haben wir das Zimmer betreten, entdecken wir auf dem Tisch einen Zettel. Er ist von Walter Wim und an seine Tochter gerichtet. Eine Nachricht, die wir leider nicht entschlüsseln können.

Da wir versprochen haben, jede Neuigkeit über das Verschwinden zu berichten, fliegen wir nach Cybertech 1 und suchen Winnie. Wir übergeben ihr mit Freude den Zettel. Und sie kann uns auch die Skizze entschlüsseln. Sie teilt uns mit, daß wir nach Chiry fliegen sollen.

Gesagt getan. Wir fliegen nach Chiry. Aber sofort nach dem Hinunterbeamten werden wir beschossen. Es sind die Kopfgeldjäger, die die Transportfirma auf uns angesetzt hat, weil wir die Ware nicht pünktlich geliefert haben. Wir wehren uns natürlich und müssen sie erledigen, wenn wir noch weiterleben und Walter Wim finden wollen. (Tip: zuvor Automatic Laser Gun und jede Menge Munition kaufen, damit wir das überleben, denn die Gegner sind sehr stark!). Wir sprechen mit einigen Leuten, können aber nichts in Erfahrung bringen. Wir treffen nur auf einen Mann, der völlig fertig ist, weil ihn seine Firma betrogen hat und hier irgend etwas nicht stimmt. Seine Firma befindet sich im oberen Stockwerk. Nachdem alle Kopfgeldjäger tot sind, läßt sich die Tür in der Ecke im Nordosten öffnen. Die versperrte Türe kann man nun entweder mit einem Werkzeugkasten oder mit der Fähigkeit »Schloß knacken« öffnen. Mit dem Aufzug begibt man sich nach oben, wo man feststellen muß, daß dieser Raum dunkel ist. D.h., man verwendet jetzt am besten



die Infrarotbrille, und schon kann man alles herrlich sehen. Wir gehen in einen Raum, wo ein seltsames Gebilde steht. Nachdem wir es betrachtet haben und herausfinden, daß wir nichts damit anstellen können, beschließen wir, nach Bios zu fliegen.

Flug nach Bios, denn dort haben wir vorher mit Kry Ger gesprochen, der uns gesagt hat, daß er alle möglichen Waren besorgen kann. Zu dieser Person gehen wir jetzt wieder, um ihm mitzuteilen, daß wir ein seltsames Gebilde entdeckt haben. Er erzählt uns, daß er das Gegenstück für die dreieckige Aussparung hat. Aber er hat es vergraben, weil es nur Unglück bringen soll bzw. auch bringt. Aber er gibt uns auch die Koordinaten durch. Es soll zwischen 20/55 und 25/55 außerhalb Bios vergraben sein. Wieder auf der Whale, schicken wir sofort unseren Gleiter los. Wir können das besagte Dreieck auf 24/52 finden.

Mit dem Dreieck fliegen wir wieder nach Chiry und gehen gleich in den 1. Stock zu dem besagten Objekt. Wir verwenden das Dreieck, und siehe da, es geht eine Türe im Nebenraum auf. Neugierig wie wir sind, betreten wir den Nebenraum und entdecken ein weiteres seltsames Gebilde. Und da wir nun auch wissen wollen, worum es sich handelt, fliegen wir wieder nach Bios. Vielleicht kann uns Kry Ger wieder Auskunft geben.

Doch dann passiert etwas Schreckliches. Bei dem Versuch, die Besatzung nach oben zu beamen, erhalten wir die Meldung »Der Beamer ist gestört!«. Was machen wir jetzt?! Und dann kommt die Riesenüberraschung. Wir werden plötzlich beschossen, und eines unserer Crewmitglieder wird entführt. Also bleibt uns nichts anderes übrig, als uns auf die Whale zu beamen und unseren vierten Mann zu suchen. Kaum haben wir uns hinaufgebeamt, bekommen wir einen Anruf. Es sind die Entführer. Sie fordern uns auf, die noch ausstehenden 100000 Credits zu zahlen, denn sonst sehen wir unser Mitglied nicht wieder. Also auf nach Antolos, wo die Geschichte begonnen hat.

Auf Antolos können wir niemand entdecken, doch wir haben die Möglichkeit, mit den Entführern zu telefonieren. Sie teilen uns mit, daß wir nach Irada fliegen sollen, und erklären uns auch, wo sie ihr Geheimversteck haben.

Auf Irada müssen wir ganz schön lange herumlaufen, bis wir das Geheimversteck der Kopfgeldjäger finden. Es befindet sich im Süden der Stadt. Noch bevor wir die Türe öffnen können, erreicht uns der Befehl, alles abzulegen, bevor wir eintreten. Und das müssen wir auch befolgen – wir müssen jedes kleinste Utensil ablegen, denn sonst wartet eine böse Überraschung auf uns. Nachdem wir das getan haben, betreten wir den Gang und gehen nach hinten zu dem Zimmer (wenn man vergißt, etwas abzulegen, wird man von zwei automatischen Gewehren beschossen). Dann stößt man auf die Tür zu den Entführern. Wir sprechen mit ihnen, und nachdem wir ihnen das Geld übergeben haben, bekommen wir unseren vierten Mann wieder.

Jetzt heißt es, sich umzuhören und weiterzusuchen, denn wir wollen ja Winnie helfen, ihren Vater wiederzufinden. Wir fliegen von einem Planeten zum anderen, und auf Samrasa werden wir fündig, denn wir bekommen einen Hinweis von einem Mann, der zu uns sagt: »Die Bet-tah werden ganz schön nervös!« Was er damit meint, wissen wir nicht genau, deshalb wollen wir dem auf den Grund gehen.

Wir fliegen nach Bios, weil wir noch Informationen bezüglich des neuen Objektes auf Chiry benötigen. Wir treffen auf einen neuen Mann namens »Ogly«, der uns etwas über das Objekt erzählen kann. Es ist mit einer Sage verbunden, bei der es sich um sog. »Geistesblitze« handelt. Diese kann man selbst erwerben. Er verweist uns an »Old Rafdeban« auf Snemise, der diese Kunst beherrscht und uns mehr darüber erzählen kann.

Also nichts wie hin nach Snemise, denn vielleicht bringt er uns ja diesen Zauberspruch bei. Gleich nach der Landung entdecken wir besagten Mann in einem Haus. Er ist bereit, uns diesen Zauberspruch beizubringen. Aber es gibt drei von diesen Blitzen. Und wir haben erst einen. D.h., wir brauchen noch zwei. Wir fragen den Mann, ob er uns einen Hinweis geben kann, wo wir die anderen zwei finden, doch er weiß nur noch von einem Mann, der diesen Zauberspruch beherrscht. Dieser ist auf Vulgo zu finden.



Auf Vulgo irren wir zuerst ein wenig herum, ehe wir auf die erwähnte Person treffen. Es ist Mr. Persaw. Er erzählt uns zuerst, daß es seiner Frau sehr schlecht geht und daß sie im Sterben liegt. Wir können ihr helfen, indem wir sie heilen (mit ihr sprechen). Als Dank für die Rettung seiner Frau lehrt er uns den zweiten Zauberspruch, den er vor kurzem erstanden hat. Wir fragen ihn, wo er diesen »Geistesblitz«

erworben hat, und er teilt uns mit, daß er ihn beim Händler auf Penthe gekauft hat. Wir bedanken uns und machen uns auf den Weg.

Wir fliegen nach Castra mit dem Zielort Penthe. Dort gehen wir sofort zum Händler, der uns leider mitteilt, daß er den dritten Spruch nicht beherrscht. Er hat nur einen »Geistigen Pfeil«, den wir uns natürlich auch aneignen müssen. Er verrät uns nur noch, daß der letzte Zauberspruch in der Hand der Kopfgeldjäger ist, die sich momentan auf Chiry befinden. Wir beamen uns auf die Whale und rufen die Kopfgeldjäger an.

Auf dem Flug nach Chiry werden wir von einer Kolonie von Feindschiffen bedroht. Leider können wir diesen Kampf kaum gewinnen, doch wir

schaffen es gerade noch rechtzeitig, uns nach unten zu beamen. Doch die Whale explodiert. Nun sind wir gefangen. Aber da wir uns vorher ordentlich ausgerüstet haben, werden wir hoffentlich diese Etappe auch überstehen. (Tip: vorher mit Plasma Gun und/oder Automatic Lazer Gun – auf Crash erhältlich – und Magazinen ausrüsten, empfehlenswert ebenfalls: Essenzen für mentale Energie – diese bekommt man auf Irada beim Händler.) Dann geht der Spaß erst so richtig los. Man wird von allen möglich Seiten beschossen und hat nur ein Ziel: Alle Kopfgeldjäger müssen erledigt werden. Haben wir auch den letzten besiegt, erhalten wir den letzten »Geistesblitz«. Nun begeben wir uns zu dem geheimnisvollen Beamer im oberen Stockwerk und benützen die drei Geistesblitze. Wir werden nun in eine fremde Dimension gebeamt, wo eine unbekannte Macht auf uns lauert. Schaurige Aliens wollen uns die letzte Lebensenergie aussaugen. Wir kämpfen uns durch den langen Gang bis zum Ende durch. An der hintersten Wand befindet sich der letzte Gegner, den wir mit Hilfe des »Geistigen Pfeils« auch noch besiegen ...

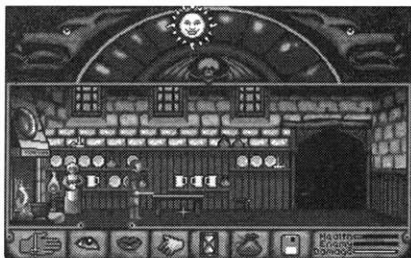


Für Ihre Notizen

Wolfsbane

Der Held des Spieles, Axel, wurde vor einem Dorf von einem Werwolf angefallen. Schwer verletzt kann er das Dorf betreten, welches schon seit einiger Zeit unter dem Bann des Werwolfs steht. Einige Passanten erzählen, daß eine »Seuche« um sich greifen würde. Andere sprechen von »dem Untier«.

Axels einzige Chance, sich von dem Fluch zu befreien, ist es, die Blutlinie zu durchbrechen, d.h. den Menschen ausfindig zu machen und zu töten, der ihn in der Nacht angefallen hat. Dazu hat er bis Mitternacht Zeit. Manche Bewohner zeigen sich kooperativ, andere wiederum sind nur zu einem »Ich spreche nicht mit Fremden« zu bewegen.



Technisches

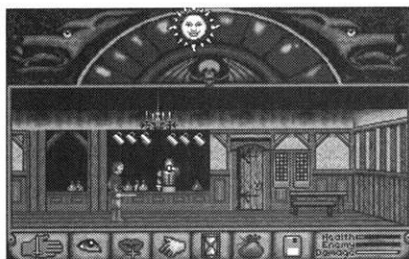
Die Spielzeit ist begrenzt. Axel hat bis Mitternacht Zeit, den Werwolf zu finden, ansonsten verwandelt er sich – Punkt Mitternacht – auch in einen Werwolf, und das Spiel ist verloren. Die Zeit wird am oberen Bildschirmrand durch eine Sonne angezeigt, die sich auf einem Himmels- halbkreis von links nach rechts bewegt. Nachdem die Sonne verschwunden ist, hat man noch Zeit, bis der Mond genau in der Mitte steht.

Normalerweise sieht man den Mauscursor als kleinen Stern. Wenn man an den rechten bzw. linken Bildschirmrand fährt, erscheint ein Richtungspfeil. Dieser Pfeil erscheint auch dann, wenn man durch ein Tor oder eine Tür gehen kann, selbst wenn diese im Moment noch verschlossen ist.



Mit der rechten Maustaste kann man zwischen den Icons »Auge« (= ansehen), »Mund« (= sprechen und essen) und »Hand« (=nehmen) hin und her wechseln.

Um seinen Status aufrechtzuerhalten, muß man essen. Das geschieht, indem man die Tasche anklickt, auf den »Mund« wechselt und den Gegenstand mit dem »Mund« anklickt. Dann erscheint ein Kommentar, ob das Essen gut geschmeckt hat oder nicht. Gut schmeckendes Essen regeneriert mehr »Punkte« als schlecht schmeckendes Essen.



Will man etwas aufheben, wechselt man auf die »Hand« und klickt den Gegenstand an. Aber Vorsicht: Das Spiel ist nicht mehr das Jüngste. Manchmal muß man einige Male aus leicht verschiedenen Positionen einen Gegenstand anklicken, damit es funktioniert.

Will man einen Gegenstand aufnehmen, der nicht zu bewegen ist, meldet sich ein »Du willst diese blaue Flasche nicht.« oder ähnliches.

Allgemein kann man sagen, daß Nahrung knapp bemessen ist. Man sollte gerade zu Beginn eher sparsam damit umgehen, da man ab einem gewissen Spielzeitpunkt keine Nahrung mehr findet. Deshalb muß man jedes Lebensmittel mitnehmen, das in der Gegend herumliegt und alles gut einteilen. Bier sollte man nicht trinken, da es einen nur schwächt.

Wenn man etwas auf das Handsymbol ganz links legt, kann man es benutzen. Es erweist sich als sinnvoll, gleich nach Betreten des Dorfes den Dolch in die Hand zu legen. Es gibt Schläger, die Axel ohne Vorwarnung angreifen und töten, wenn er sich nicht wehrt.

Im weiteren Verlauf des Spiels muß man verschiedene Labyrinth durchkämmen. Die Schwierigkeiten bestehen nicht in der Anlage der Labyrinth (sie sind mit einigermaßen System eher leicht zu überblicken), sondern zum einen in den Untoten (Skelette und Zombies), die getötet werden müssen, und zum anderen in den zum Teil komplizierten Schalterkombinationen an Türen. Sie werden noch im einzelnen erläutert. Die Untoten und auch die Schläger haben den Vorteil, daß sie, einmal beseitigt, nicht wieder erscheinen. Hat man also in einem Labyrinth etwas vergessen, beim ersten Durchgehen aber alle Skelette beseitigt, so werden beim zweiten und dritten Mal keine weiteren Untoten auftauchen.

Wenn man Personen in dem Dorf begegnet, sollte man immer versuchen, mit ihnen zu sprechen. Auch wenn man beim ersten Mal nichts erfahren hat, so können sich doch die einzelnen (vorgegebenen) Fragen später ändern. Deshalb sollte man mit den Personen mehrfach reden. Auch sollte man ihnen eine Frage unter Umständen mehrfach stellen, da sie z.T. unterschiedliche Antworten parat haben. So erfährt man von Motley, dem Narren, durch mehrfaches Stellen derselben Frage sehr wichtige Hinweise, die entscheidend sein können. Auch macht die Reihenfolge einen Unterschied. Heidi, die Kräuterfrau, wird ihr Arbeitsangebot erst dann machen, wenn man vorher beim Landhaus war und mit der Wache gesprochen hat usw.

Spielverlauf

1. Das Spiel beginnt am frühen Morgen. Axel betritt die Stadt. Direkt am Tor steht eine Wache, von der man allerdings keine wichtigen Informationen bekommt.
2. Auf der Main Street geht es zum »Slaughtered Lamb«, einem Inn, vor dem zwei Männer sitzen, die sich jedoch nicht mit Axel unterhalten wollen. Im Inn geht man an die Theke, bestellt ein Bier und nimmt die braune Lederflasche, die auf dem Tisch rechts neben der Theke steht.
3. Vom Wirt des »Slaughtered Lamb« hat man erfahren, daß in der Humboldt Street ein schwarzes Brett mit Arbeitsangeboten hängt. Also begibt man sich vom Inn zur Humboldt Street. Auf dem Weg sollte man sich vor Schlägern in acht nehmen, die mit gezücktem Schwert auf einen zukommen. Schnell erschlagen! Am Straßenrand zwischen »Slaughtered Lamb« und Humboldt Street liegen verteilt insgesamt drei Äpfel, die man aufheben muß. Außerdem begegnet man zweimal Motley, Sir Gerald's Narren, der einem wichtige verschlüsselte Hinweise gibt. Eines der Arbeitangebote in der Humboldt Street ist vom Schmied, das andere eine Suchmeldung für eine Küchenhilfe im Landhaus. Gehen Sie als erstes zum Schmied, dann zum Landhaus. Obwohl der Schmied keine Arbeit für Axel hat, ist die Reihenfolge wichtig.

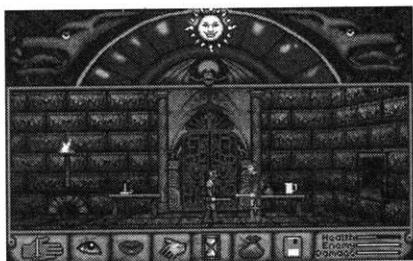


4. Die Wache am Landhaus will Axel ohne Bestechungsgeld nicht einlassen. Also geht man jetzt auf den Marktplatz, nimmt einen unbeaufsichtigt herumliegenden Käse mit und spricht mit Heidi, der Kräuterfrau. Sie macht Axel das Angebot, Geld zu verdienen, indem er eine Kräutersalbe ins »Bridge Inn« bringt. Es hat keinen Zweck, mit Heidi zu sprechen, bevor man am Landhaus war, da sie Axel das Arbeitsangebot erst macht, wenn er mit der Wache am Landhaus gesprochen hat.
5. Im »Bridge Inn« gibt man die Salbe dem Wirt und bekommt dafür Geld. Vor dem Inn darf man dann noch einem Passanten helfen, der gerade überfallen wird. Von diesem bekommt man Glückswürfel. Danach geht man zum Ostende der Straße, wo eine große Blume (»Wolfskraut«) steht, die gepflückt werden muß. Vorsicht: Wenn man sich von Süden nähert und nach Norden weitergeht, begegnet man direkt nach der Blume einem Schläger. Es ist also sinnvoll, nach der Blume abzuspeichern.
6. Mit dem Geld des Wirtes und den Glückswürfeln geht man wieder ins »Slaughtered Lamb«. In einer hinteren Ecke sitzt Booth, mit dem man um Geld würfeln sollte.
7. Mit dem gewonnenen Geld geht man dann wieder zum Landhaus und besticht Jorgen, die Wache. Ab jetzt kann man frei zwischen Dorf und Landhaus wechseln.
8. Liselotte, die Köchin des Landhauses will testen, wie stark Axel ist. Dazu muß er ihr einen Topf auf den Herd heben, was kein Problem darstellen sollte.
9. Ab jetzt kann man sich auch im Haus frei bewegen. Als erstes sollte man sich alle Bilder ansehen, insbesondere das, auf dem ein Grabmal dargestellt ist. Dieses Grab befindet sich auf dem hiesigen Friedhof. Es zeigt, wie man durch Berühren der rechten Sphinx/Gargoyle die Tür zum Grabmal öffnet. (Bevor man nicht das Bild gesehen hat, läßt sich das Grabmal nicht öffnen!) Jetzt geht man die Treppe hoch und holt hinter der ersten Tür Laken, die man Wilhelm der Türwache gibt. Dann kann man zur zweiten Tür rein und den Schlüssel holen, der auf einem Tischchen liegt.



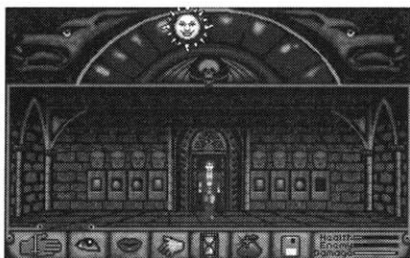
10. Gehen Sie die Treppe runter und öffnen Sie mit dem Schlüssel die Tür zum Salon. Im zweiten Raum steht ein sehr großes Bücherregal, gefüllt mit Büchern. Oben links läßt sich eines der Bücher bewegen (»Hand«-Icon), was einen Geheimgang öffnet. Unten rechts steht ein Buch, in dem 101 Anwendungen für Wolfskraut beschrieben sind.
11. Durch den Geheimgang kommt man in verschiedene Räume. In einem gibt es ein Buch zu holen, welches man auch lesen sollte. Im zweiten steht das fehlende Bild der Ahnengalerie. Es stellt »Rupert, Sohn des G-E-R-A-L-D« dar. Dies erfährt man, indem man das Bild ansieht und anfaßt. Außerdem liegt in einem der Räume ein Stück Brot.
12. Zurück in der Küche, liegt ein Schlüssel auf dem Tisch. Diesen nimmt man, bevor man die Treppe hochgeht zur letzten Tür links. Diese sperrt man auf und findet dahinter einen Diamantring, den man mitnimmt. Mit dem Diamantring schneidet man einen Glaskasten auf, der im Erdgeschoß steht und in dem sich ein Handschuh befindet. Den Handschuh nehmen Sie mit. Neben dem Glaskasten hängt ein Schwert an der Wand. Dieses sollte man auch mitnehmen.
13. Jetzt verläßt man wieder das Landhaus und geht nach Südwesten zur Kirche. Auf dem Friedhof begegnen einem zwei Zombies, gegen die man kämpfen muß. Ganz rechts findet man zwischen den Grabsteinen einen Pilz, den man einsteckt. Links neben der Kirche ist das Grabmal, das man auf dem Bild im Landhaus gesehen hat. »Hand«-Icon auf die rechte Statue, und damit öffnet sich das Grab. Durch die Katakomben gelangt man zu einem Seiteneingang der sonst verschlossenen Kirche. Vorsicht: In den Katakomben treiben sich einige Skelette herum!
- 14.1 In der Kirche trifft man auf Ludwig. Wenn er wegsieht, muß man den Pilz in sein Bier geben, um ihn einzuschläfern. Damit hat man freien Zutritt zum Altarraum der Kirche. Wenn man Ludwig nicht einschläfert, wird das Spiel abgebrochen, da er Axel für einen Räuber halten wird.
- 14.2 Im Altarraum der Kirche geht man direkt zum Altar. Dort steht ein Silberkrug. Nachdem (!) man sich den Handschuh angezogen hat, indem man ihn auf das rechte Handsymbol legt, kann man den Krug anfassen und mitnehmen. Bitte versuchen Sie nicht, den Krug ohne Handschuh anzufassen. Axel ist praktisch schon ein Werwolf, und damit verbrennt er, wenn er mit Silber in Berührung kommt!

15. Mit dem Krug geht man zum Schmied. Er wird daraus einen Dolch schmieden. Beim Verlassen der Schmiede erscheint ein Hexenjäger, der Axel anklagt und ihn daraufhin in den Kerker werfen läßt.
16. Im Kerker trifft man auf Quickfinger, der allerdings keine große Hilfe ist. Motley hatte jedoch gesagt, daß »vier nach oben und fünf rechts« die Freiheit bringt, und tatsächlich öffnet der vierte Stein von links unten und der fünfte nach rechts einen Geheimgang, durch den man entfliehen kann. Quickfinger flieht zwar nicht mit, gibt Axel aber eine Schriftrolle, die man zu Sly Fenric bringen soll.
17. Von der Zelle aus gelangt man durch ein Labyrinth, in dem man wieder gegen Zombies kämpfen muß, in ein Hinterzimmer des »Bridge Inn«. Sollte man sein Bier schon getrunken haben, muß man sich jetzt ein neues beim Wirt holen.
18. Damit geht man zum Schmied, um die Waffe abzuholen. Der Schmied möchte vorher etwas zu trinken. Geben Sie ihm den Bierkrug. Danach bekommt man den silbernen Dolch.
19. Als nächstes bringt man Quickfingers Schriftrolle zu Sly Fenric und bekommt dafür einen Satz Dietriche.
20. Wenn man nun den Wächter vorm Landhaus oder einen der Wirte nach etwas zu essen fragt, bekommt man die Mitteilung, in das Haus mit dem roten Kreuz zu gehen. Dies ist das Haus, das man von der Humboldt Street aus erreichen kann. Sollte man schon vorher dagewesen sein und jetzt wiederkommen, stellt man fest, daß jetzt ein rotes Kreuz auf die Tür gemalt ist und man es betreten kann. (Vorher war es verschlossen!) In dem Haus nimmt man alles mit, was sich bewegen läßt. Die Tür hinten rechts läßt sich nicht öffnen.
21. Wieder zurück zum Landhaus. Mit den Dietrichen läßt sich im ersten Stock die dritte Tür öffnen. Dort findet man einen weiteren Schlüssel. Dieser Schlüssel gehört zu einer Geheimtür im Gartenhaus des Landhauses. Dieses Gartenhaus befindet sich ganz rechts.
22. Durch den Geheimgang kommt man in ein weiteres Labyrinth. In dem Haus mit dem roten Kreuz hat man auch verdorbenes Fleisch gefunden. Dieses gibt man jetzt den Ratten, die über Axel herfallen



wollen. Es hat keinen Zweck, mit den Ratten zu kämpfen. Es sind zu viele, und man stirbt automatisch.

- 23.1 Das Labyrinth muß komplett durchgangen werden, um sieben Steine – vier eckige und drei runde – zu finden. Dabei muß man sich gegen Skelette wehren. An der letzten Tür befinden sich acht Öffnungen in der Wand. In die legt man die Steine in der Reihenfolge eckig – rund – rund – eckig – eckig – eckig – rund, beginnend von links. Damit öffnet sich die große Tür, durch die man in ein weiteres Labyrinth gelangt.



- 23.2 Durch dieses Labyrinth kommt man an eine Tür, an der seitlich Schalter angebracht sind. Wie schon Motley sagte, »Namen können Türen öffnen«. Die Schalter legt man so um, daß G-E-R-A-L-D erscheint.
- 23.3 Hinter der Tür kommt man wieder in labyrinthartige Gänge. Wenn Sie an einer Statue vorbeikommen, lassen Sie sie stehen! Diese Statue ist eine Falle. In einem späteren Höhlensystem wird man mit der Statue im Gepäck eine Brücke hinunterstürzen.
- 23.4 An der nächsten Tür ist wieder eine Schalttafel angebracht, diesmal mit Zahlen. Hier muß man Vielfache von π eingeben (3,14; 6,28; 12,56) und die anderen umlegen.

- 23.5 Durch die Tür betreten Sie das nächste Labyrinth. An der nächsten Schalttafel stellen Sie 13 ein (Motley sagt: »Manchmal kann die 13 eine Glückszahl sein.«). Durch die Betätigung der Hebel sollte der Fluß der grünen Flüssigkeit im nächsten Raum eingedämmt werden. Falls dies nicht beim ersten Mal geschieht, müssen Sie die 13 erneut einstellen.

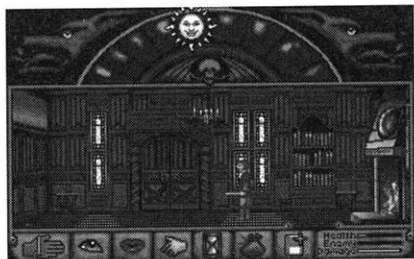


- 23.6 Jetzt geht es wieder durch eine Höhle, die bis auf die Untoten kein Problem darstellen sollte, es sei denn, man hat wider besseren Wissens die Statue doch mitgenommen.

23.7 Am Ende der Höhle gelangt man wieder an eine Tür, deren Hebel man erreicht, wenn man ihn mit dem Schwert aus dem Landhaus drückt.

23.8 Bei der nächsten Schalttafel müssen die zwei und die vier gedrückt werden. Im nächsten Raum sind zwei Ströme. Der Hebel dazwischen muß auf fünf gelegt werden.

24. Jetzt kommt man in das Versteck des Wolfes. Dort findet man noch zwei Schinken, die man mitnehmen sollte. Ein kleines Stück weiter begegnet man dem Werwolf. Der Kampf wird lange und hart sein. Man sollte also darauf achten, daß der Health-Status



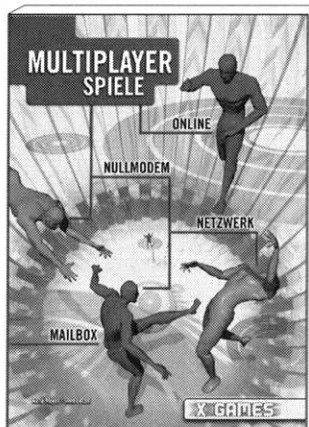
noch gut aussieht. Eine andere Möglichkeit ist, das Wolfskraut mit dem Cursor aufzunehmen und auf den Werwolf zu zeigen, damit bekommt man seinen Status wieder aufgefüllt. Dies geht allerdings nur einmal, da das Wolfskraut dann verschwindet. Wenn der Wolf getötet wurde, gelangt man dann schließlich durch eine Tür in eins der Fässer ins »Slaughtered Lamb«. Doch damit ist das Spiel noch nicht zu Ende. Der Werwolf hat sich dank seiner Regenerationsfähigkeit wieder etwas erholt und verfolgt Axel. Man sollte sich also nicht überraschen lassen. In dem letzten Kampf stirbt er dann endlich. Er verwandelt sich dann vor den Augen der umstehenden Dorfbewohner in den Menschen, der er war, und Axel ist von seinem Fluch befreit.

Für Ihre Notizen

Für Ihre Notizen

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Multiplayer Spiele

**Multiplayer-Spiele via Nullmodem,
Netzwerk, Internet**

R. Meyer / S. Letzel

Dieses hochaktuelle Buch setzt sich mit dem heißesten Thema auf dem Spielemarkt auseinander. Alle Mehrspieler-Möglichkeiten werden besprochen: Via Mailbox, lokales Netzwerk, Nullmodem und Internet. Sie erfahren alles über die neuesten und besten Spiele, die einen Mehrspieler-Modus unterstützen, und erhalten Lösungen und Tips zu Konfigurationsproblemen.

192 Seiten, mit großem Farbteil

ISBN 3-8272-9004-X

DM 29,95 / öS 219,- / sFr 25,-



Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

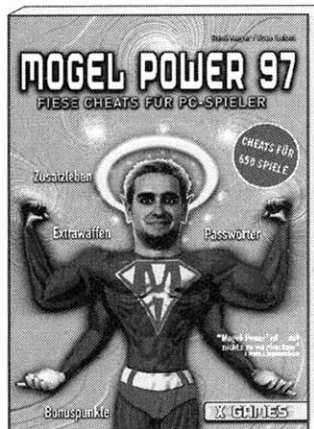
XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Mogel Power '97

R. Meyer / S. Letzel

Der X-Games-Bestseller auf dem aller-neuesten Stand, mit den aktuellsten Mogeleyen zu den neuesten Spielen, die umfangreichste Cheatsammlung im deutschsprachigen Raum. Jeder Spieler braucht das Buch!

240 Seiten

ISBN 3-8272-9011-2

DM 24,95 / öS 182,- / sFr 21,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Die Siedler II The Unofficial Guide

R. Meyer / G. Bigl

Der farbenprächtige »Guide« hilft Ihnen, Ihre Siedlungsgebiete prosperieren und feindliche Übermächte das Weite suchen zu lassen. Außerdem gibt es viele tolle Cheats und Mogeleyen, die Ihren Erfolg noch steigern. Ein Leckerbissen für Alt-Fans: (kleiner) Buchteil mit Siedler II!

128 Seiten, komplett in Farbe

ISBN 3-8272-9007-4

DM 24,95 / öS 182,- / sFr 23,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

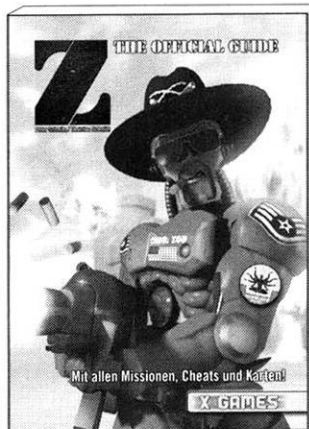
Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Z

The Official Guide

P. Schmitz / C. Schmidt

Sie spielen Z, den Roboter-Action-Strategie-Überraschungshit der Bitmap-Brothers, Sie wollen alles aus dem Spiel herausholen und jeden Trick wissen? Dann brauchen Sie diesen »Black-Guide«, den begeisterte Strategie-Profis für alle Z-Fans verfaßt haben.

128 Seiten, 2-farbig

ISBN 3-8272-9009-0

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 17,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

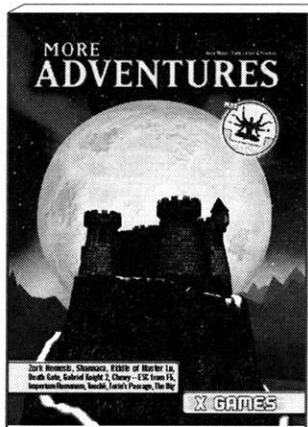
Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



More Adventures

R. Meyer / S. Letzel

Süchtige Adventures-Fans holen sich hier alles (Komplettlösung!), was sie brauchen zu: Zork Nemesis, Imperium Romanum, The Riddle Of Master Lu, Torin's Passage, Shannara, Death Gate, Chewy Escape from F5, Gabriel Knight 2, Touché, The Dig.

168 Seiten, 2-farbig

ISBN 3-8272-9010-4

DM 29,95 / öS 222,- / sFr 28,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

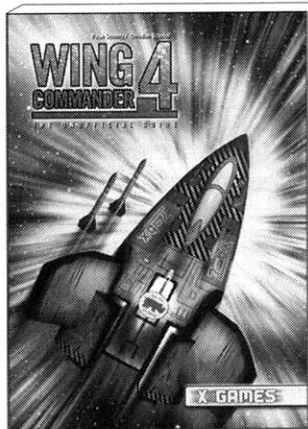
XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Wing Commander 4 The Unofficial Guide

P. Schmitz / C. Schmidt

Gestählte Wing-Commander-Profis liefern die Beschreibung aller Missionen, geheime Daten über Schiffe, Waffen und Gegner, Taktiktips für alle Situationen, versteckte Funktionen und einen Cheat. Das alles in vierfarbiger Kultbuch-Optik!

128 Seiten, komplett in Farbe

ISBN 3-8272-9005-8

DM 24,95 / öS 185,- / sFr 23,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

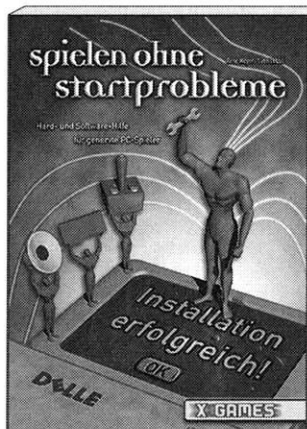
Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Spielen ohne Startprobleme

R. Meyer / S. Letzel

Sie suchen die Hotline zu Ihrem Lieblingsspiel? Sie bringen es nicht zum Laufen? Die Grafik sieht mies aus oder baut sich viel zu langsam auf? Hier finden Sie, was Sie brauchen: Alles zur neuen Spiele-Hardware, Modems mit integrierter Soundkarte, 3D-Beschleunigerchips, ISDN- und Netzwerkkarten. Und zusätzlich zum praktischen Frage- und Antwortteil für jedes Problem gibt's die hochaktuelle Adressenliste rund um die Spielbranche (»Webweiser«).

200 Seiten

ISBN 3-8272-9012-0

DM 24,95 / öS 182,- / sFr 21,-



Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

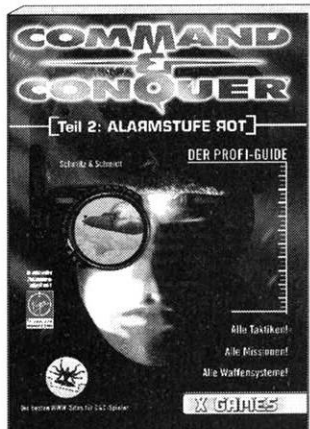
Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



C&C, Alarmstufe Rot Profi Guide

P. Schmitz / C. Schmidt

Ein Profi-Buch für den eingefleischten Command&Conquer-Spieler zum zweiten Teil des Westwood-Bestsellers. Viele Insider-Strategie-Tips und realistische Taktikschulungen machen dieses Buch zu einem Guide für jeden Freak, der auf besondere Finten aus ist und die Spielegrundlagen bereits beherrscht.

128 Seiten

ISBN 3-8272-9014-7

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 17,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

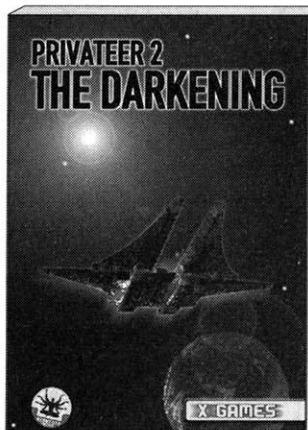
XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Privateer 2: The Darkening The Unofficial Guide

C. Schmidt / P. Schmitz

Hier bekommen Sie alle Lösungswege und die besten Taktiktips zum Weltraum-Action-Handels-Simulationshit, Karten von attraktiven Handelsrouten, Infos zu allen Schiffen, Stützpunkten und Planeten und und und ... Neueinsteiger und Kenner werden bestens bedient!

ca. 128 Seiten

ISBN 3-8272-9017-1

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 17,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

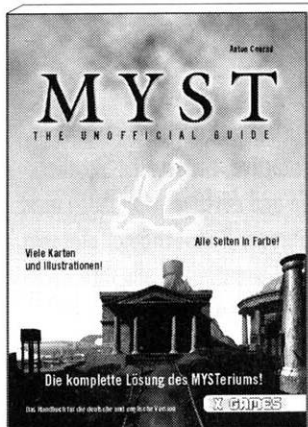
XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



MYST

The Unofficial Guide

Anton Conrad

Bücher sind der Schlüssel zu den Rätseln, und dieses Buch wird Ihnen helfen, in das MYSTERium einzudringen. Lassen Sie sich mit diesem Rätsel-Führer erfolgreich durch die geheimnisvollen Inselwelten aus Grafik-Illusionen und Sound geleiten. Finden Sie die verborgensten Orte, und lösen Sie die schwierigsten Aufgaben.

Für die deutsche und englische Version, für Windows und Mac.

168 Seiten, komplett in Farbe

ISBN 3-87791-791-7

DM 24,80 / öS 184,- / sFr 22,80



Ihre Bestell-Hotline:

(0 21 91) 99 11 00

Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

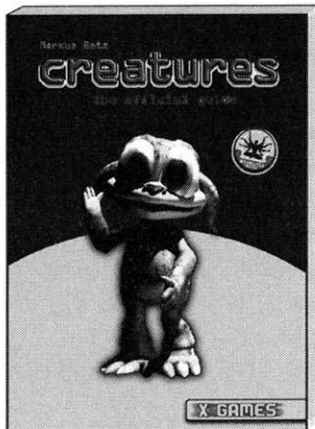
X GAMES

ist ein Imprint

der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Creatures The Official Guide

Markus Betz

Das offizielle Buch zur »Haustier-Simulation« von Warner Interactive. Hier finden Sie alles, was Online-Hilfe und dürrtiges Handbuch nicht bieten. Ein erfahrener Norn-Schöpfer gibt sein Wissen weiter und beantwortet alle Ihre besorgten Züchterfragen. Tips, Cheats und Hexereien gibt's extra dazu. So machen Ihnen Ihre »Sprößlinge« garantiert Freude!

ca. 128 Seiten, Farbteil

ISBN 3-8272-9018-X

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 17,-



**Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!**

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

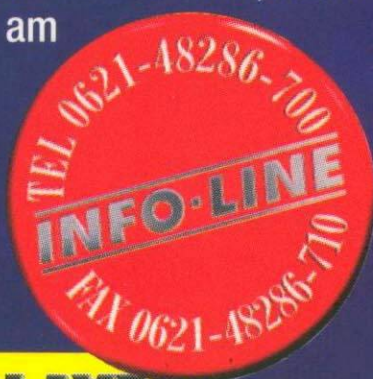
X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

GOLD GAMES

Das Buch zum Topware-Gold-Pack!

Zu jedem Spiel finden Sie Tips und Tricks oder Cheats oder eine Komplettlösung oder Profi-Taktiken oder alles zusammen. Außerdem gibt es praktische Infos zur Installation, Starthilfen, jede Menge Online-Adressen für Updates, Patches oder Cheatprogramme und natürlich viele nützliche Hinweise, wie Sie Ihren Rechner einrichten sollten, damit das Spiel am meisten Spaß macht.



PC PLAYER

Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis. Eine fantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.

TopWare

X GAMES

Auszug aus der Spieleliste:

- Battle Isle
- Anstoß
- Alone in The Dark II und III
- Das Schwarze Auge I und II
- Leisure Suit Larry 6
- MIG 29
- Whale's Voyage - I und II
- Shadowlands
- Ishar I, II und III
- Supremacy
- Football Manager 3
- Prototype
- Druidenzirkel
- Der Clou
- Flight Simulator Tool Kit
- Eight Ball Pinball De Luxe
- Der Planer

und 26 weitere Spielehits....

CompuServe: go topforum
Internet: <http://www.topware.com>

CompuServe: GO GERMUT
Internet: <http://www.mut.com>

ISBN 3-8272-9016-3



01995



9 783827 290168

DM 19,95 öS 146,-