



# aktueller software markt

## SPECIAL

Sonderausgabe Nr.13 1991  
öS 80  
Sfr 9,80  
DM 9,80

### SECRET SERVICE

#### TIPS & LÖSUNGEN

### Wing Commander



Lkhi Settlement, Northern Hemisphere, Fozzilia

Secret Missions I & II  
- komplett gelöst

### Eye of the Beholder

### Wizardry VI

### Golden Axe Warrior

### Megatraveller

und vieles mehr...

## SUPER!

### Heart of China

### Lösungs-Comic!

Die grafische Alternative

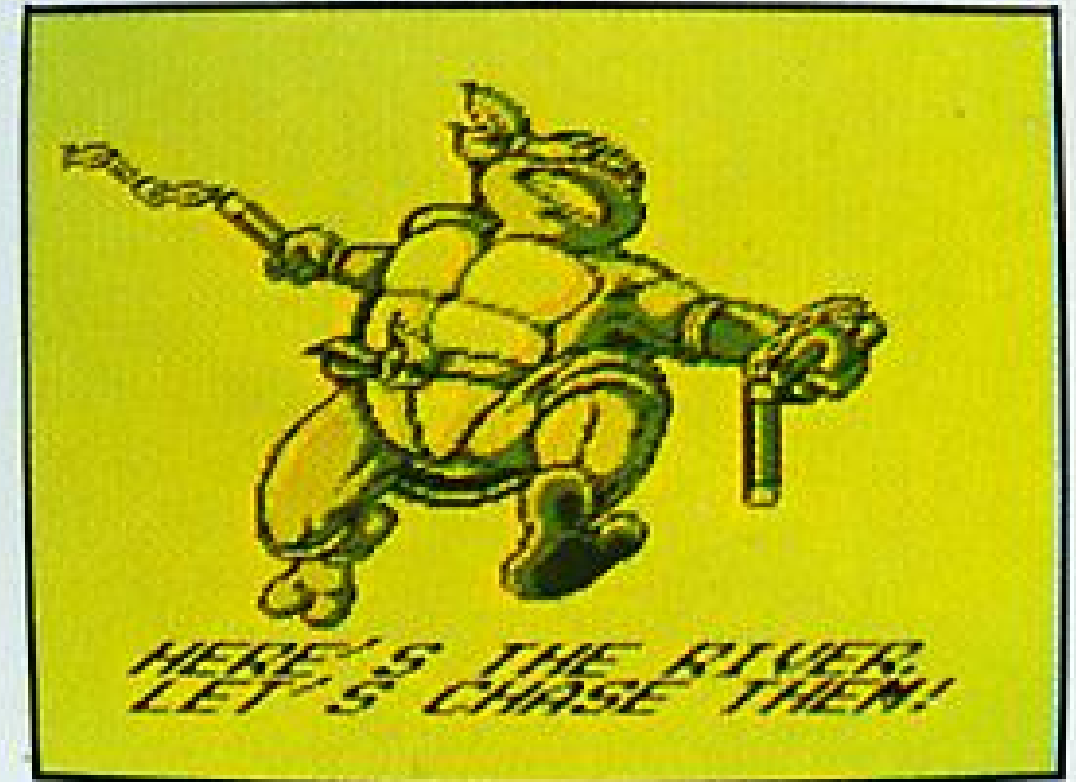
## ACTION

... und im Sonderteil:

Große  
Markt-Analyse  
mit Daten,  
Fakten, Zahlen  
& Meinungen

# Das ist das Original

TEENAGE MUTANT HERO  
**TURTLES**



Ihr wollt Spaß!

Ihr wollt Euch nicht mit öden Spielen langweilen.  
Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft.  
Ihr wollt das Original.  
Mit **deutscher Spielanleitung**, damit klar ist,  
wie's geht.

Das sind die superstarken Spiele von KONAMI.  
Action, Abenteuer, Spannung, Spaß.  
Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles.

Viele weitere Spiele gibt's: Motocross Maniacs,  
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis, Castlevania  
und Quarth, der neueste Top Hit.  
Alle Spiele in Original Qualität.



Teenage Mutant Hero Turtles TM Mirage Studios, USA.  
All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI  
under license from Mirage Studios USA.  
Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

Und was will Euer Game Boy?  
Den Case Boy von KONAMI.  
Da ist er sicher geschützt.  
Super für unterwegs.



# KONAMI

## Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77



# Gefährlich, erotisch, grausam und weise

..., so ist er eben, vielseitig unheimlich, mal einem Gaukler gleich, mal Casanova, heute verführerisch, gestern ein Monster, und morgen? Der Teufel - stets interessant, nie berechenbar und nur selten gehört. Als Verkörperung des Bösen steckt er oftmals im Detail, ist Auslöser phobischer Angst, und die 'essen ja bekanntlich Seele auf'.

Im Computer-Spiele-Bereich ist alles anders: Als 'Böser' ist er bei Hersteller und Händler ein gern gesehener Gast.

Ob in Erscheinung des Beholder 'Xanathar', als Magier 'Death Adder', als 'Rebecca', 'Konrad Kiefer', 'Merigo' oder schlicht als Warlock, der Teufel ist stets zu Diensten. Freilich verliert er dabei sein wahres Gesicht, seine Power und das gewisse etwas, welches ihn doch eigentlich so interessant machen könnte. Hand aufs Herz: Jene Rollen, oberflächlich, schemenhaft, scheinen 'ihm' wohl kaum gebühlich. Wo bleibt da die Tiefe, der Scharfsinn, die Innovation?

Gemessen am Gegebenen hingegen präsentiert sich unser 13.Special voll im Glanz teuflisch guter Spiele und Lösungen.

Den Auftakt bereitet diesmal die SEGA-MASTER-Story um den GOLDEN AXE WARRIOR. Einer gegen 'Death Adder'. Gewagt? Wohl kaum, denn dieser Alleingang verspricht, spannend zu werden. Auch die anderen bereits erwähnten Galgenvögel (und das sind längst nicht alle) reichen sich in dieser Ausgabe die Hände: So 'berichten' wir über EYE OF THE BEHOLDER, WIZARDRY VI, MEGATRAVELLER, ALTERED DESTINY, B.A.T. und, und, und.

Als besonderen 'Äugen-Schmaus' haben wir die Lösung zu HEART OF CHINA aufbereitet: grafisch, alternativ. Mehr sei nicht verraten, denn - und das ist sicher - die Heftmitte wird für sich sprechen. Und noch ein Highlight:

WING COMMANDER. Wir haben beide SECRET MISSIONS lösen können - ging höllisch gut zur Sache. Noch Fragen? Keine? Und wenn doch, nun, ASM weiß Rat: Ja, Ihr könnt uns bald persönlich auf die Füße treten, auf der AMIGA '91 in Köln. Ich denke, wir seh'n uns...

*Grüns Mats*

(Matthias Siegl)



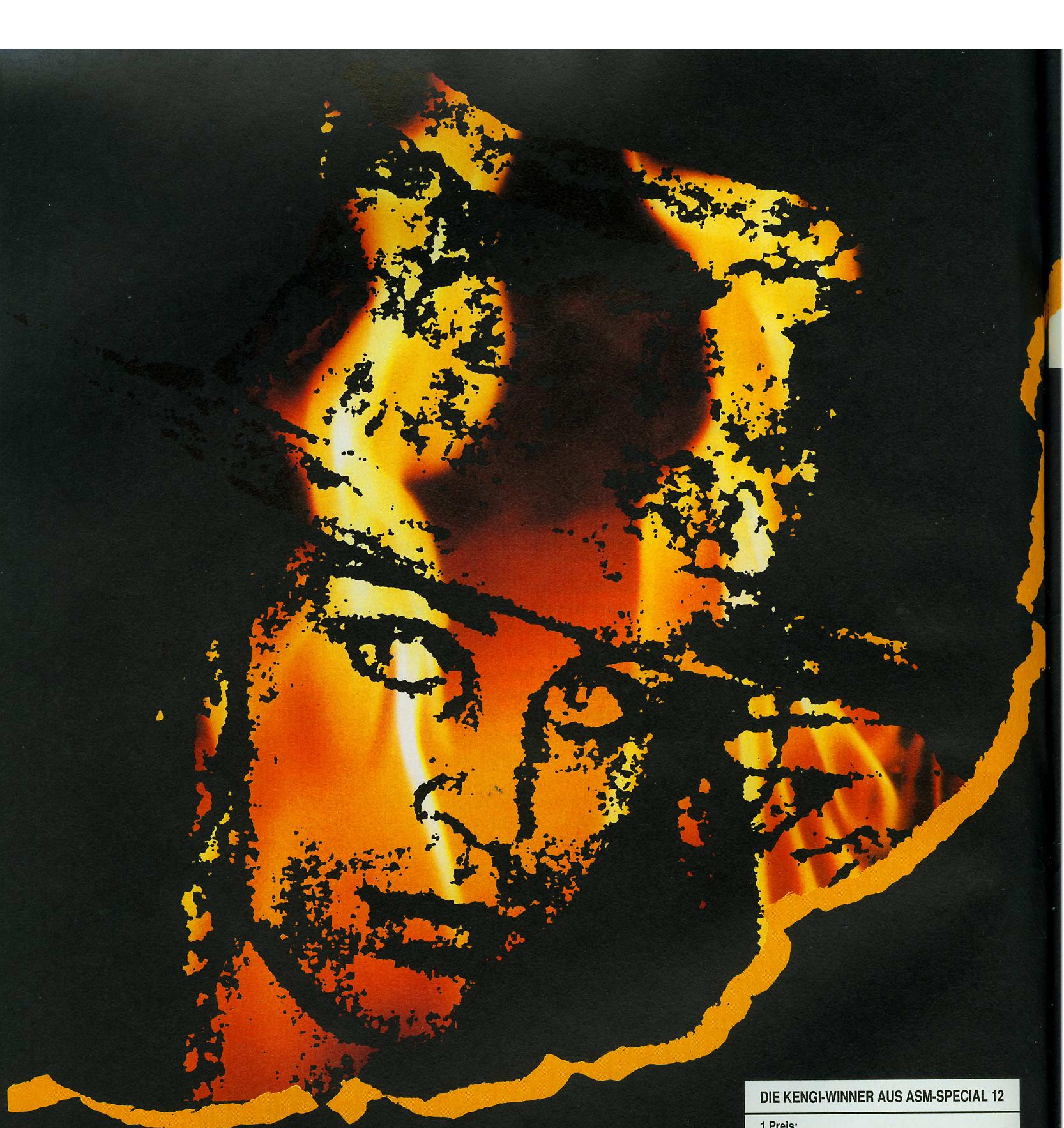


FOTO: MATTHIAS SIEGK

#### DIE KENGI-WINNER AUS ASM-SPECIAL 12

**1.Preis:**

Jörg Voigtberger, 6457 Maintal 4.

**2.-11.Preis:**

Malte Geuting, 5513 Tawern, Björn Mergemann, 5024 Pulheim, Achim Bolm, 3342 Schladen/Harz, Sandra Melchior, L-7333 Steinsel, Johann Essenmacher, A-4690 Schwanenstadt, Oliver Brinkmann, 2161 Deinste, Benjamin Köhler, 4030 Ratingen 1, Thorsten Haas, 6083 Biehesheim/Rh., Ralf Danster, 6600 Saarbrücken 6 und Jenny Hock, 5800 Hagen 1.

**12.-21.Preis:**

Stefan Koch, 3200 Hildesheim, Steffen Beil, 6424 Ilbeshausen, Petra Greiss, 6718 Grünstadt, Thomas Zimorski, 6701 Birkenheide, Timo Stallmann, 7730 VS-Schwenningen, Tim R. Bucker, 5160 Düren/Niederau, Marcus Körner, 4286 Südlahn-Oeding, Thomas Peters, 4000 Düsseldorf 12, Ian Breidenbach, 4040 Neuss 1 und Peter Dobrowolski, A-1100 Wien.

# INHALT

## RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
COMIC	41
TIPS & TRICKS	94
NEWS	18
COMPETITION	55,81
USER-REPORT	111
GEWINNER (SPECIAL 12)	4
ASM-BAZAR	124
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

## KOPFNÜSSE/KARTEN

GOLDEN AXE WARRIOR	
RARE DIAMONDS	6
B.A.T.	
ES WIRD EINMAL IN TERRAPOLIS	12
ALTERED DESTINY	
DYNAMISCHE FREIZEIT- GESTALTUNG	22
WING COMMANDER	
THE SECRET MISSIONS I	32
CRUSADE -THE SECRET MISSIONSII	72
ENCHANTER	42

## WIZARDRY VI

BANE OF THE COSMIC FORGE	48
HEART OF CHINA	
HOW TO PLAY ... (LÖSUNGS-COMIC)	63
MEGATRAVELLER	
...UND DAS GUTE	
SIEGT DOCH!	82
COUNTDOWN	86
EYE OF THE BEHOLDER	
WATERDEEP-PHOBIA	114

## INSIDE GAMING

LEXI-CROSS	97
------------	----

## SPECIAL PROFILE

SCHNELL AUF DIE POINTE KOMMEN: MATHIAS NEUMANN: PROJEKTJÄGER, FILME- MACHER, COMIC-ZEICHNER	28
---	----

## SONDERTEIL

FEUER FREI!	
WILDE ACTION - KURZE NÄCHTE	102

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Christian Widuch

### VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

### CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegk (mats, verantw.)

### REDAKTION

Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Michael Anton (man), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Manfred Kleimann (M.K.), Ulrich Mühl (uli), Klaus Trafford (kate)

### COVER

Thomas Thiel

### LAYOUT

Annette Braun (Ltg.)

### COMIC

Stefan Bayer, Mathias Neumann

### ILLUSTRATION

Stefan Bayer, Heinrich Stiller

### FREIE MITARBEITER

Thorsten Dietrich, Wolfgang Fröde, Eric Grob, Wolfgang Heidorn, Hannes Kruppa, Steve Kups, Ronald Pirotte, Stefan Schachler

### FOTOS

Archiv für Kunst und Geschichte, Berlin (1), Mauritius Bildagentur, Mittenwald (3), Redaktion

### ANZEIGENLEITUNG

Britta Fiebig

### ANZEIGENVERKAUF

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel: (089) 439 10 87, Fax: (089) 439 10 80

Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.5, ab 1. April 1991

### REPRÄSENTANT IM AUSLAND

Großbritannien

Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown  
10/11 The Green Business Centre

The Causeway, Staines, Middlesex TW 18 3AL  
Tel: (0044) (784) 469 900, Fax: (0044) (784) 469 996

### ANZEIGENVERWALTUNG

Anja Pröger (Ltg.), Tel: (05651) 300 17, Fax: (05651) 300 18

### PRODUKTION

DMV Daten & Medien-Verlag  
Widuch GmbH & Co.KG

### REPRODUKTION

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

### DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

### VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

### ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben) Inland DM 35,-, Ausland DM 42,-

Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank, 3500 Kassel, zu leisten. Bankverbindung: Empfänger: Tronic Verlag, Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG, S.W.I.F.T.-Code: DGBKDEFF520, Telex: 992446 dgbk d

Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

### ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach, Andrea Richhardt, Telefon 05651/3 00 11

### SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an: Anja Pröger,

Tel: (05651) 300 17, Fax: (05651) 300 18

### VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon (05651) 300 11  
Telefax (Verwaltung) (05651) 300 14  
Telefax (Redaktion) (05651) 300 15  
Bildschirmtext (BTX) (05651) 300 16-1

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos kann keine Haftung übernommen werden.

**A**lso der Süden. Dorthin, präziser: in Richtung der Stadt Saylun werden mich zunächst meine müden Füße tragen. Dort sollen mir die etwas schwächeren Monster (*wie schwach kann ein Monster eigentlich sein?*) bei meinen ersten Kampferfahrungen zur Freude (*ha! ha!*) gereichen. Da Monster oft Brot oder Fleisch mit sich führen, bietet es sich an, mit dem Proviant der Besiegten meinen Lebensmesser aufzufüllen. Ferner fallen ab und an einige Horns (*für meinen Geldbeutel*), Füllungen für die 'Magic Pots' (*zur Anwendung von Zaubersprüchen*) oder auch mal eine Sanduhr (*die für ein paar Augenblicke die Bewegung aller Bildschirmgegner einfriert*) ab. Ach ja: Hat man alle Gegner auf dem Screen plattgemacht, braucht man 'nur' noch ein wenig Glück, und - huuuuusch - taucht aus dem Nichts eine Höhle auf, welche so manch' nützliches Item im Inneren verbirgt...

### 'Further Instructions'

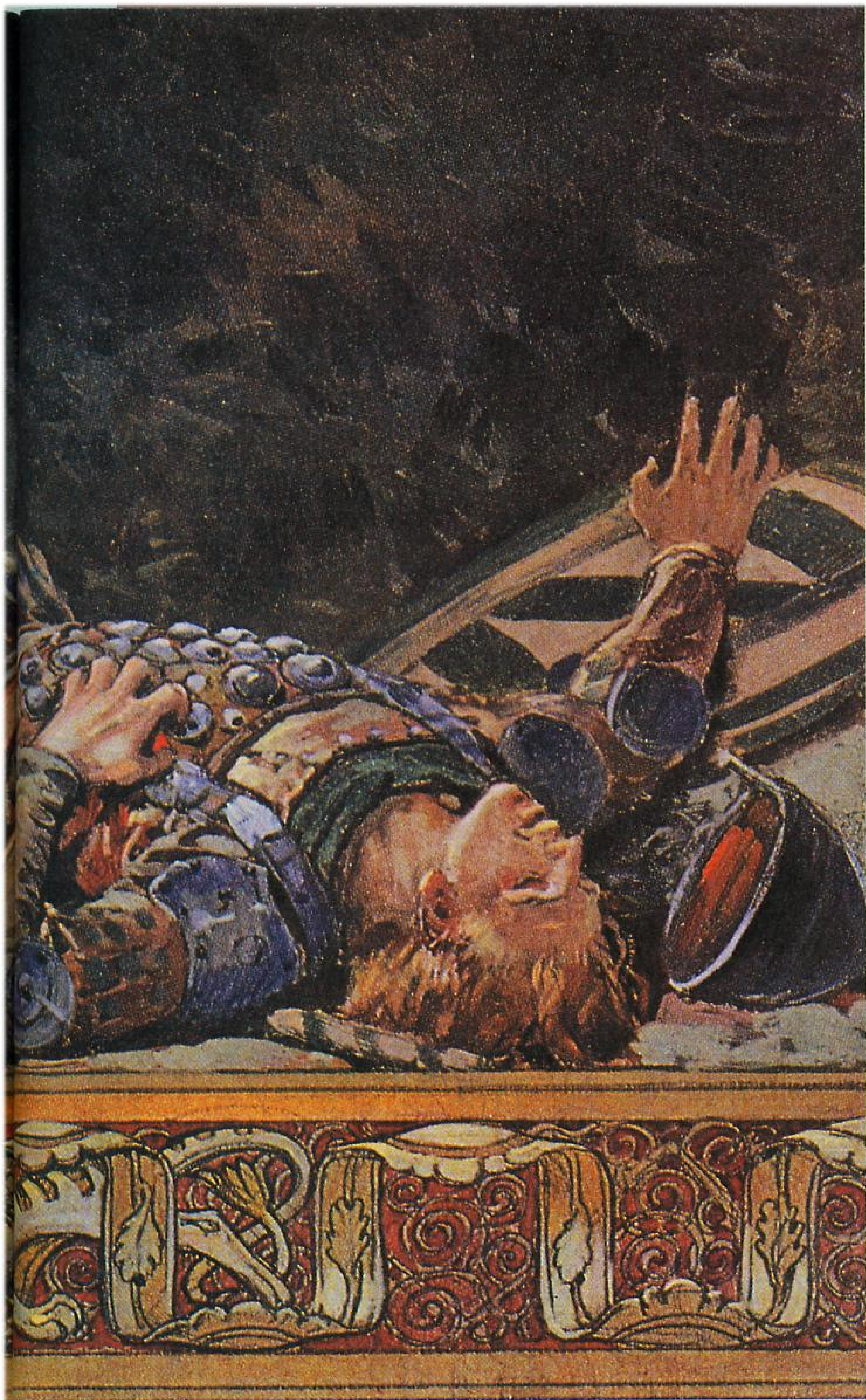
Eine neue Info: **1.** Etwas westlich gelegen befindet sich die Stadt Riksas. **2.** An einem See im Süden hält sich Gillian, der Zwerg, auf (*na und?*). **3.** Man kann auf ein Gebäude mit einem Kamin stoßen. Hier gibt's 'nen 'Golden Apple', gratis, versteht sich, der den Lebensmesser wieder auf volle Stärke bringen wird. Das ist besonders dann ratsam, wenn gerade keine 'Inn' in erreichbarer Nähe ist.



# Rare Diamonds

Die Suche nach den neun Kristallen beginnt auf dem Kontinent Firewood. Ich erreiche zunächst die Stadt Miliver. Hier kann ich noch nicht allzuviel in Erfahrung bringen, wenigstens aber einiges über die Monster, welche im Norden von Firewood wohl stärker sein sollen als im Süden. Horrido!





## Die Goldaxt für den Sensesmann

Ein Tip: Gerade zu Spielbeginn sollte man sich der 'Gratis-Inns' in Miliver und Saylun bedienen. Dies sind auch die Orte, an welchen man sein Spiel bei den Weisen (*Sage*) so oft wie möglich absichern sollte.

### Die Labyrinth

Bevor ich mich nun zu Gillian, dem Zwerg, begeben, besorge ich mir zunächst ein Gratisleben auf **J12** (siehe Karte). Dann dringe ich in **Labyrinth I** vor, um mir die 'Battle Axe' zu beschaffen. Gerade die Labyrinth, und im besonderen die auf den Kontinenten Nendoria und Altorulia, verbergen oft Fallen in Form von Truhen, Speer- oder Schußfallen. Verschlossene Türen lassen sich auf verschiedene Weise öffnen: mit Schlüsseln, dem

Bekämpfen aller Gegner, die sich momentan auf dem Screen tummeln, aber auch mittels Zerstörung der Blöcke oder dem bloßen Berühren von Lampen.

Diese Methoden sind auch wirksam zum Beseitigen von Hindernissen, um Brücken sichtbar zu machen und Teleporterfelder (*für den Transport in geheime Räume*) zu entdecken. Innerhalb schwierigerer Labyrinth muß ich oft etwas in einem Raum tun, damit sich in einem anderen Raum überhaupt etwas öffnet (*was zum Entdecken wichtiger Items unerlässlich ist*).

Zurück zur 'Battle Axe'. Mit dieser Waffe kann ich nicht nur kämpfen, nein, sie dient vielmehr auch zum Fällen von Bäumen. Hinter den dicken, alten Stämmen verbergen sich nicht

selten weitere Höhlen, in welchen ich dann auf Shops, Sages, 'Gratis-Inns' oder Horns treffe. Ich kann also nach Herzenslust im Walde randalieren und fällen, fällen, fällen, ...ohne den netten Herrn vom Naturschutz fürchten zu müssen. Doch: Trotz Randalie nie vergessen: bei Sages Spielstand sichern, bei 'Gratis-Inns' den Lebensmesser auffüllen.

### Der erste Kristall

Begeben ich mich nun zum Zwerg Gillian (*G14*), bekomme ich von ihm gegen einen 'Golden Apple' die erste 'Thunder Magic' geschenkt. Die 'Thunder Magic' ist eine sehr gute Distanzwaffe, aber nur dann einsetzbar, wenn gefüllte 'Magic Pots' vorhanden sind. Ich holze zunächst mal etwas im Walde herum und sammle jede Menge Horns, wobei ich mir in Riksas im dortigen Geheimshop (*Bäume fällen*) vorsorglich einen 'Golden Apple' für 40 Horns zulege (*warum eigentlich 'Horns'?*).

Im Shop auf **J15** erwerbe ich mir für 250 dieser Horns das 'Knights Shield' und verfüge damit dann über volle 'Magic Pots' und einen frisch aufgefüllten (*wenn nicht, dann dieses in Saylun nachholen!*) Lebensmesser. Als Notreserve fungiert mein 'Golden Apple'...

Hach, was bin ich gerüstet! So wage ich mich sogleich an den ersten Endgegner im *Labyrinth I* heran und fordere ihn zum Kampf heraus. Ich bediene mich dazu kurz der 'Thunder Magic' (*für spätere Endgegner eignet sich auch die 'Fire Magic'*), kämpfe quasi aus der Distanz (*weil's sauberer ist; sollte man bei Endgegnern im übrigen stets tun*) und halte für eventuell kritische Situationen den 'Golden Apple' (*zum Auffüllen meines Lebensmessers*) bereit. Ich will ja nicht prahlen, aber das '1:0' war mir von vornherein sicher.

Der Sieger (*also ich*) wird nicht nur mit dem ersten Kristall belohnt, son-

dern erhält (bei jedem Sieg gegen ein Endmonster) zusätzlich ein Zusatzleben (oder: -herz). Nett ist auch die Geste, daß Lebensmesser und die 'Magic Pots' plötzlich wieder prall gefüllt sind.

Mit gestiegenem Selbstbewußtsein und ähnlich vorbereitet begeben sich mich in die **Labyrinth II** und **III** ('Golden Apple' gratis auf C9) und beschaffe mir so den zweiten und dritten Kristall, die Fackel (Torch - zum Beleuchten dunkler Gänge im Labyrinth) und ein 'Magic Robe' (zum Überwinden von Gebirgen auf unbekannten Pfaden).

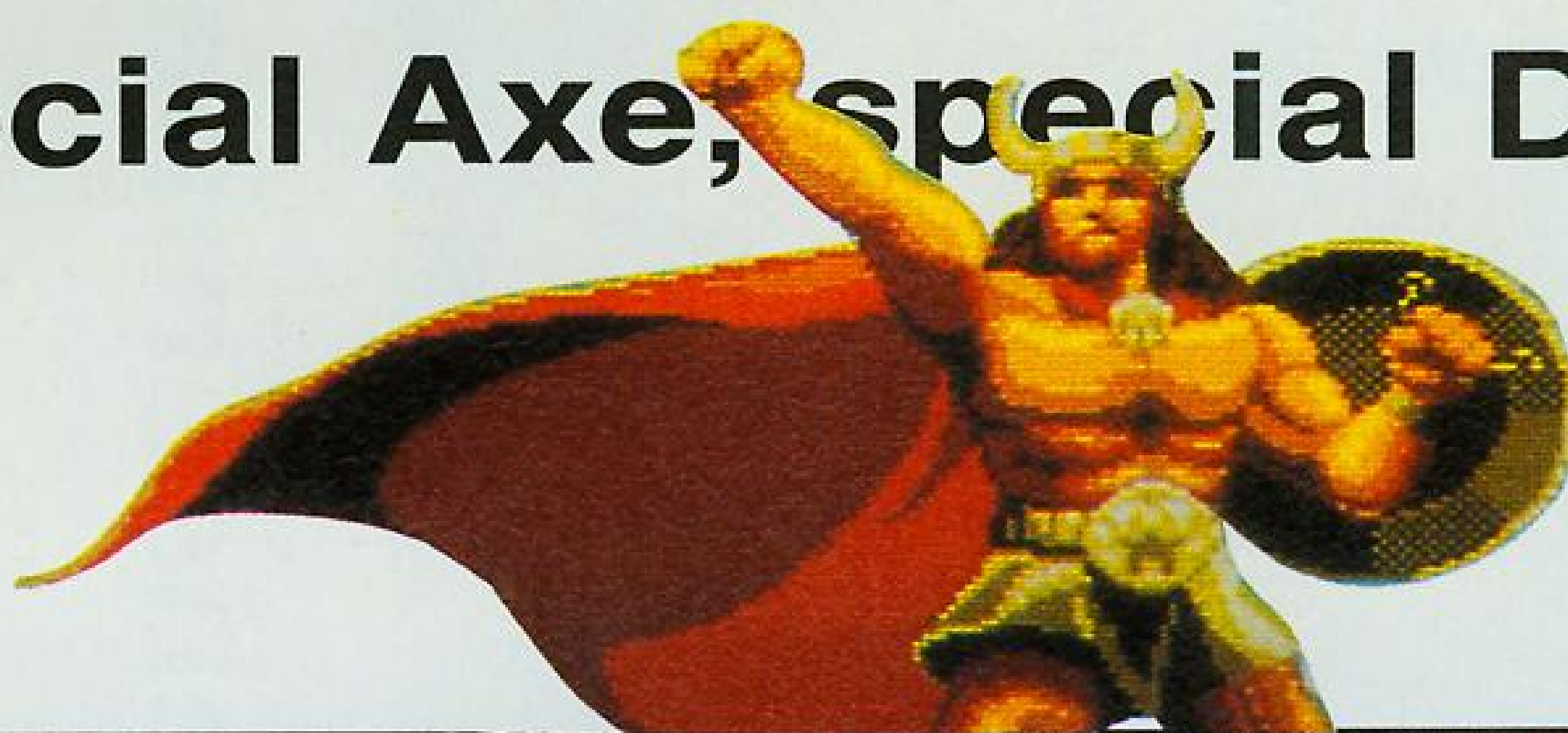
Auf **D10** ('Magic Robe' benutzen!) kann ich für 50 Horns die erste Erdmagie zum Pulverisieren von Felsen (für die Suche nach versteckten Höhlen!) käuflich erwerben. Auf **A5** versuche ich nun, das 'Long Sword' zu erlangen (der Typ rückt das Ding nur bei gewissem Spielfortschritt heraus!), da sich diese Waffe zum Kampf noch etwas besser eignet als die 'Battle Axe'. Jaah, und um den Gegner so gut und effektiv wie möglich verkrümmen zu können, hole ich mir bei Gillian - ohne nun sadistisch wirken zu wollen - gleich noch die zweite 'Thunder Magic' ab.

## Durch die Wüste des Todes

Zum Weiterkommen habe ich nun zwei Routen zur Auswahl: die eine über **X1** ist kostenintensiv, weil ich zehn Huhns - äh, Horns, hinblättern soll; die andere gibt's zum Nulltarif, denn sie führt durch die Wüste des Todes (wie, erläutert die Legende). So oder so gelange ich also in den nordöstlichen Teil von Firewood. Dort warten auf **I1** ein Zusatzleben und auf **H2** mit einer 'Plate Mail' auch eine verbesserte Rüstung. Um an die 'Plate Mail' zu kommen, habe ich mal wieder die Aufgabe, alle Bildschirmgegner zu bezwingen. Da die Biester diesmal doch schon stärker sind, als ich anfangs angenommen habe, tue ich gut daran,

## KOPFNUSS

# Special Axe, special Deals...



### Legende zu den Labyrinthen

	= Bildschirm-Ausschnitt. Die verstärkten Linien stellen Wände ohne Türen dar.
	= Hindernisse, die den Screen-Ausschnitt teilen, sind oft passierbar.
	= Hier lauert der Endgegner. Will man den Kristall erhalten, muß man den bezwingen.
	= Ausgang.
	= Teleporterfelder liegen oft unter Blöcken verborgen. Gleiche Nummern weisen auf Verbindungen zwischen den einzelnen Feldern hin.
	= Schlüssel erhält man meist dann, wenn alle Bildschirmgegner besiegt sind.
	= Eignet sich zum Kampf - ist aber in erster Linie für's Bäume fällen wichtig.
	= Hiermit kann man Gebirge über bestimmte, zu suchende Pfade, überwinden.
	= Zur Fortbewegung über Flüsse und Seen.
	= Zur Fortbewegung über Meere (Start und Landung nur von Häfen) Brücken sind unpassierbar.
	= Erleuchtet dunkle Räume innerhalb der Labyrinth.
	= Zum schnellen Laufen.
	= Mit der 'Ice Bell' erkennt man, ob Felsen zerstört werden können. Dazu kann man die Lavafelder von Nendoria einfrieren, so daß man diese gefahrlos passieren kann.
	= Zeigt die Welt aus der Vogelperspektive und den Standort von Death Adder.
	= Immer benutzbarer Schlüssel für Türen in Labyrinthen.
	= Die einzige Waffe, mit der Death Adder besiegt werden kann.
	= Hier ist der böse Oberwicht.

mir einen 'Golden Apple' parat zu legen.

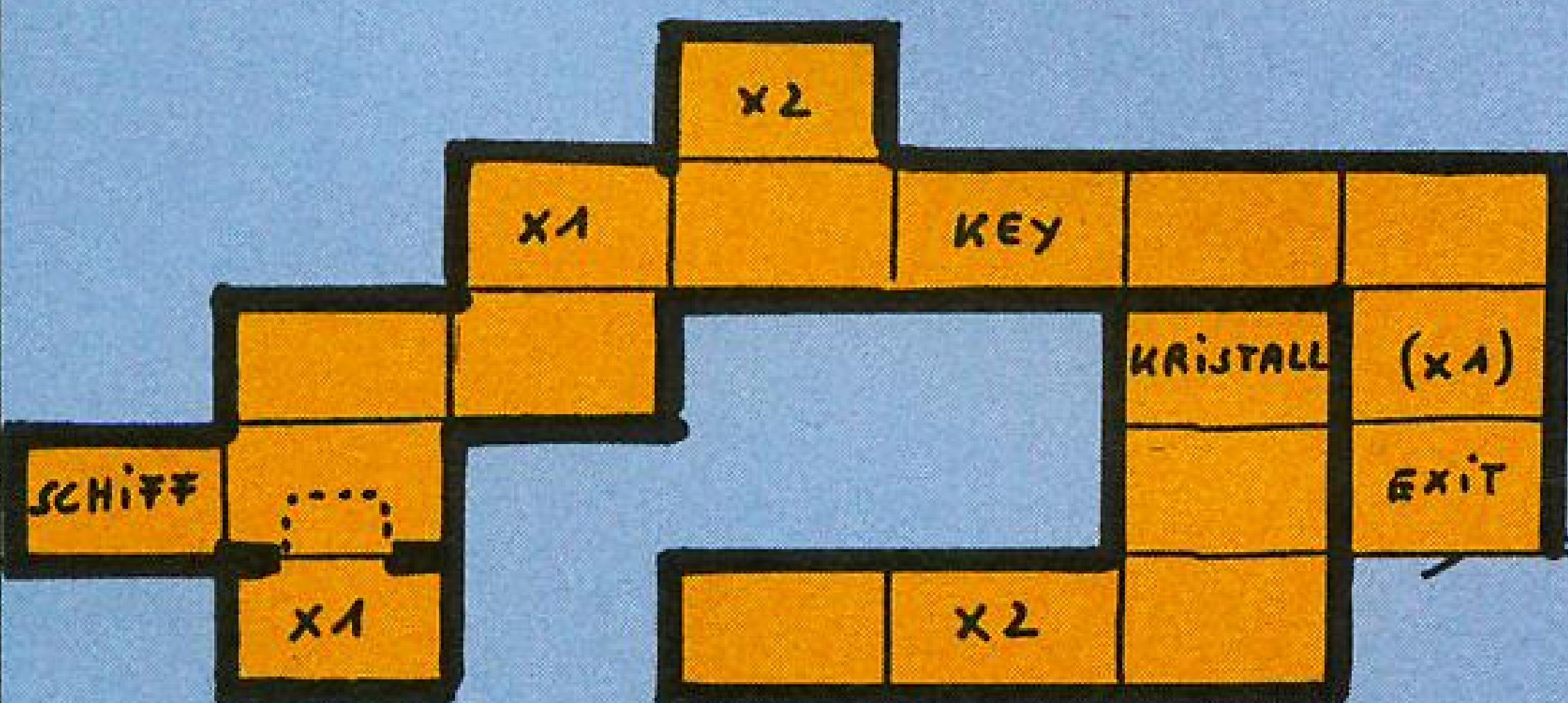
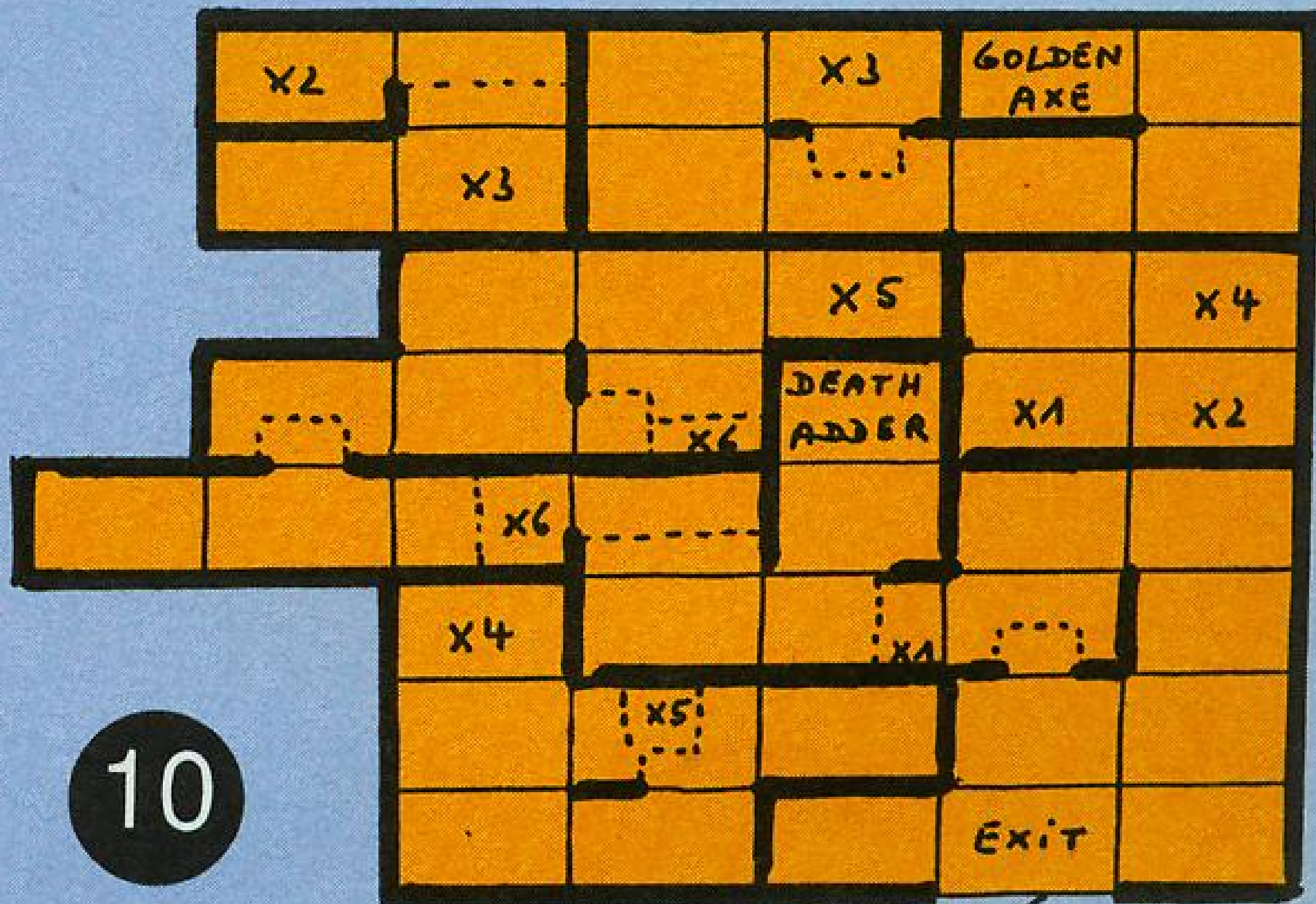
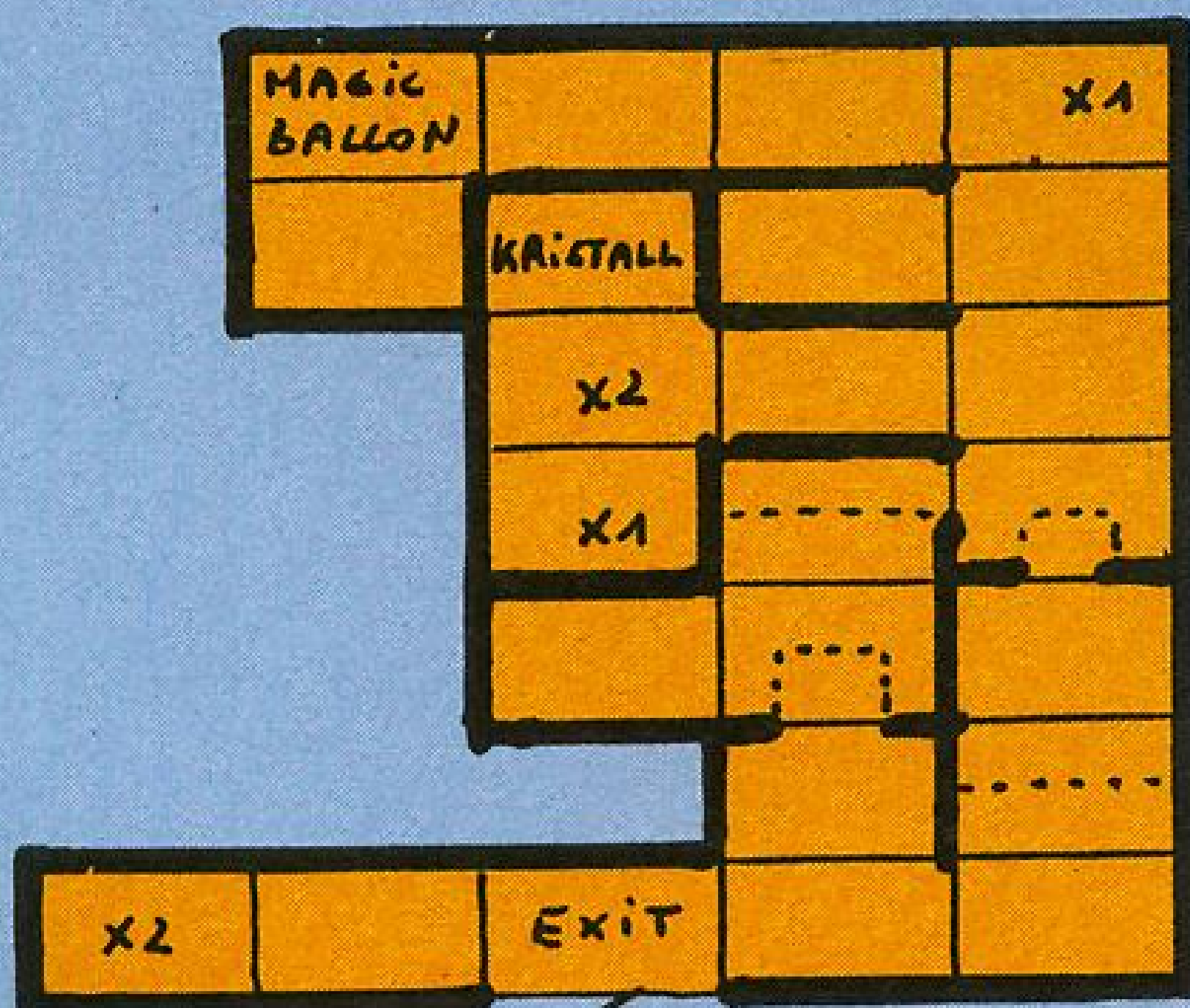
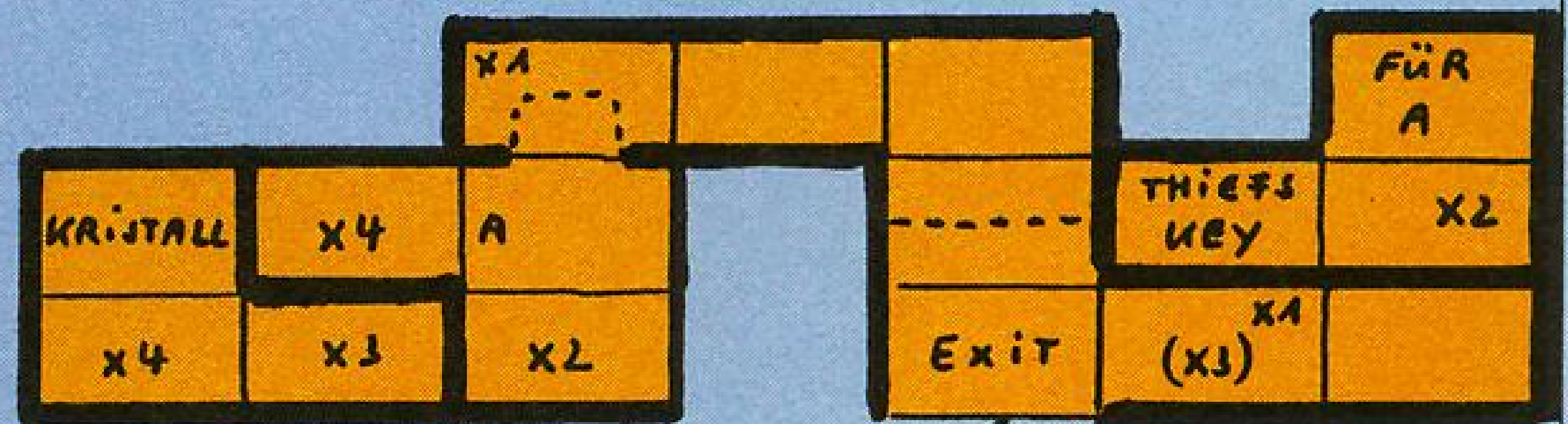
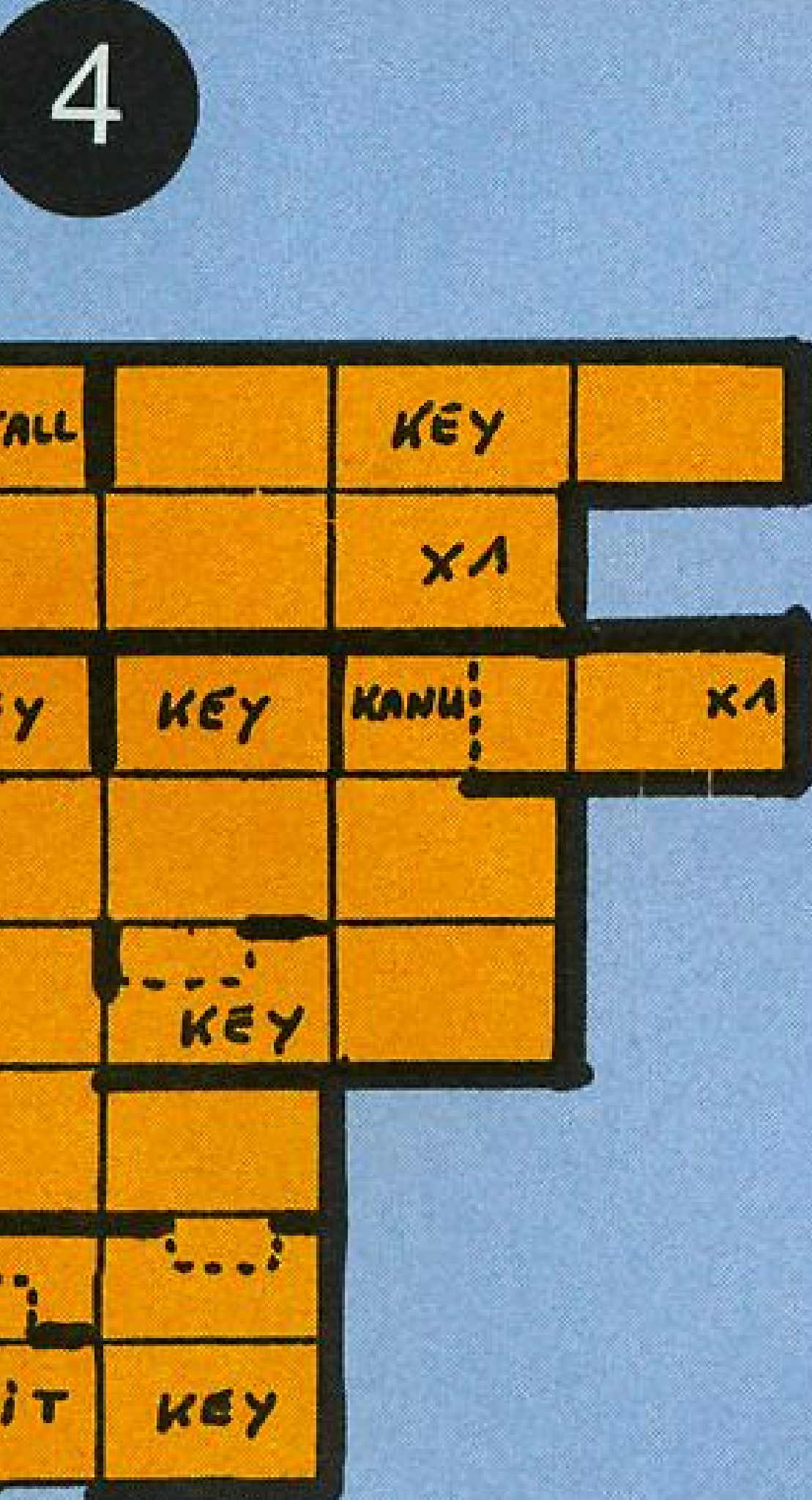
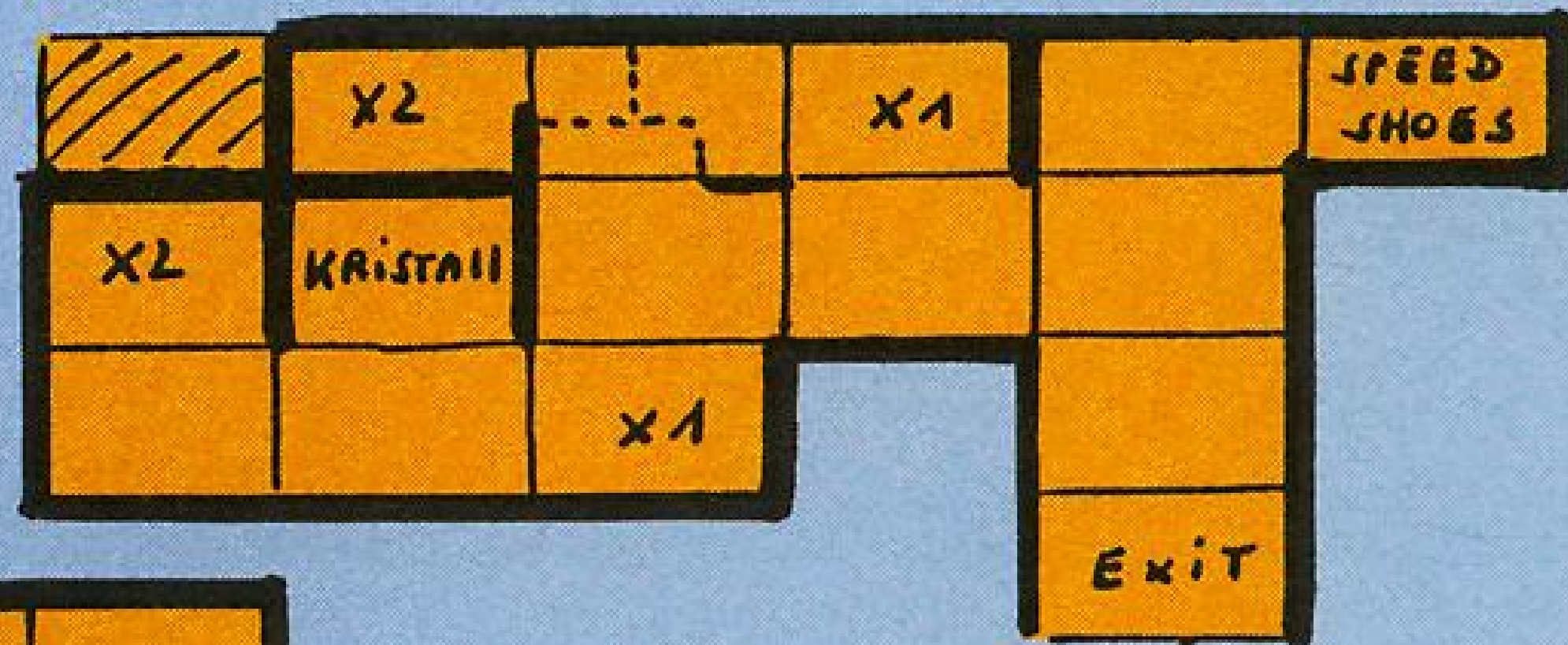
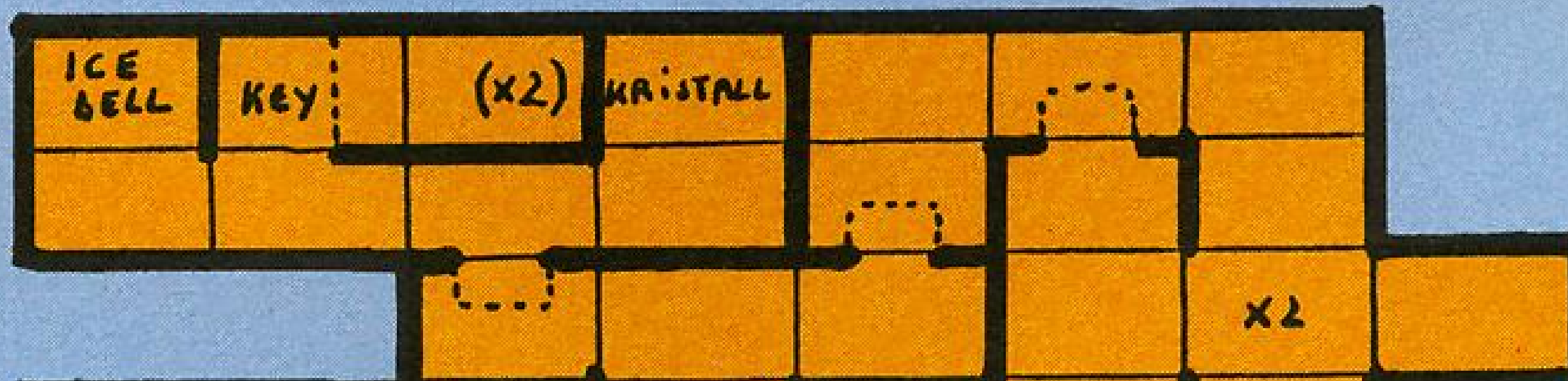
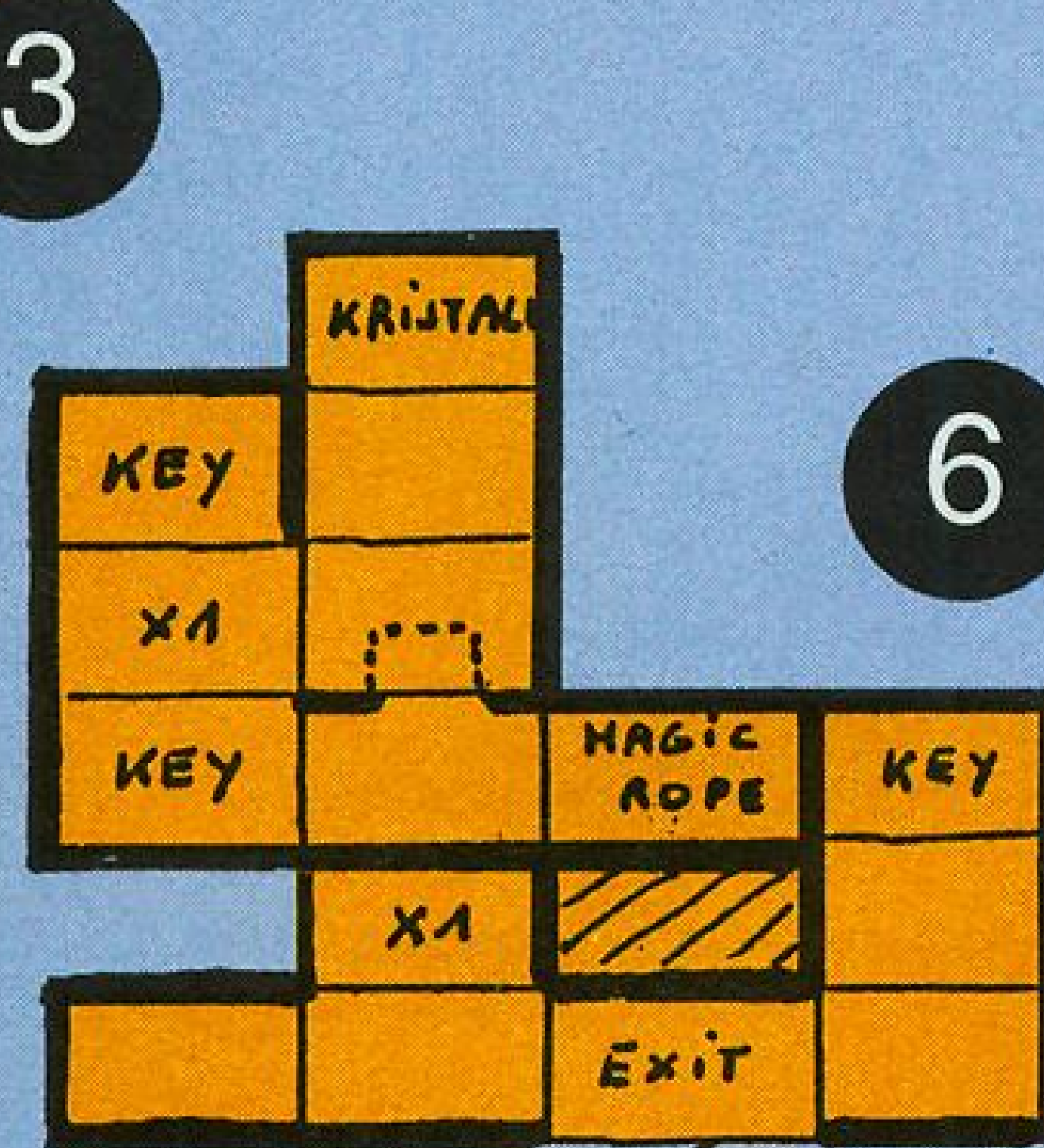
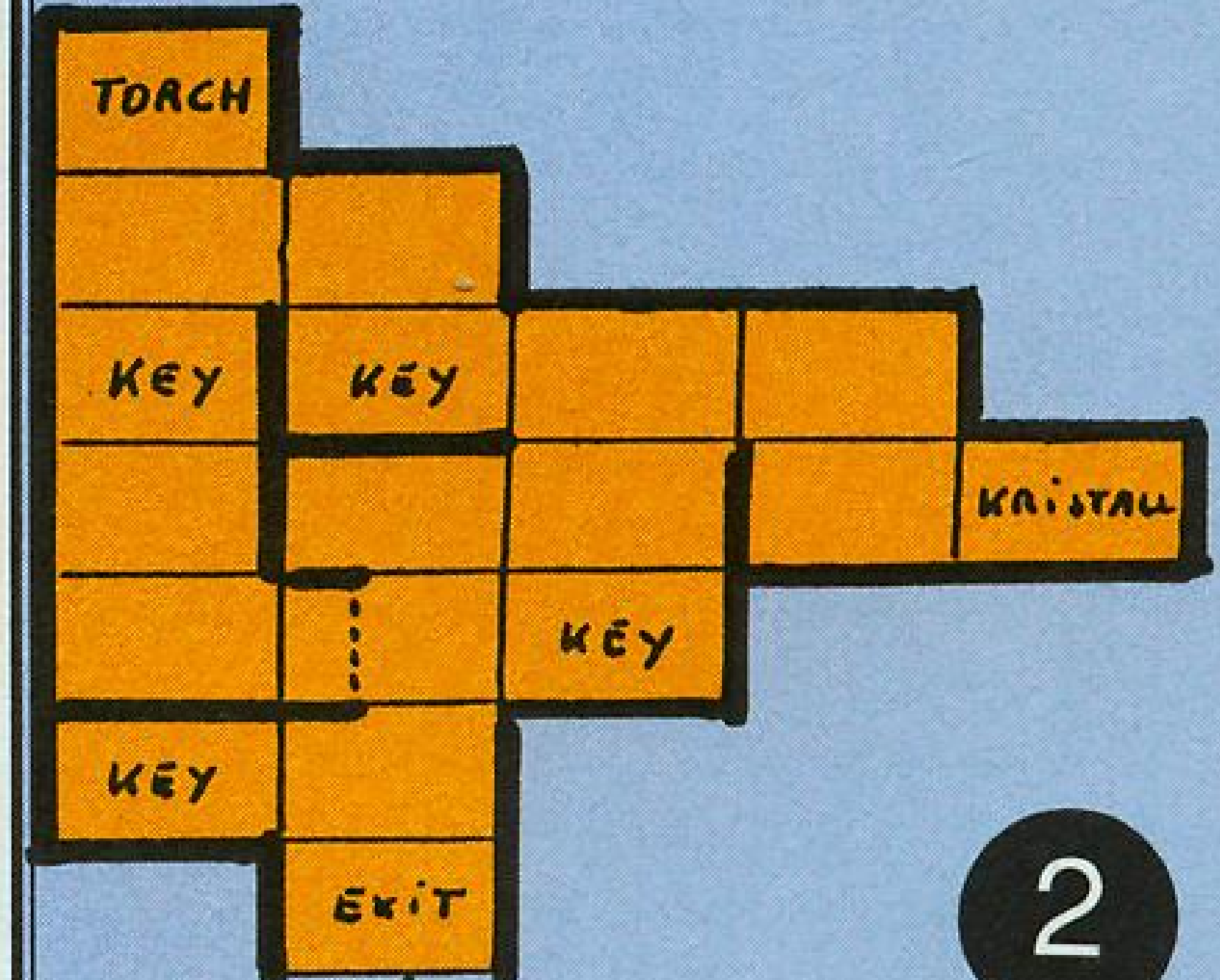
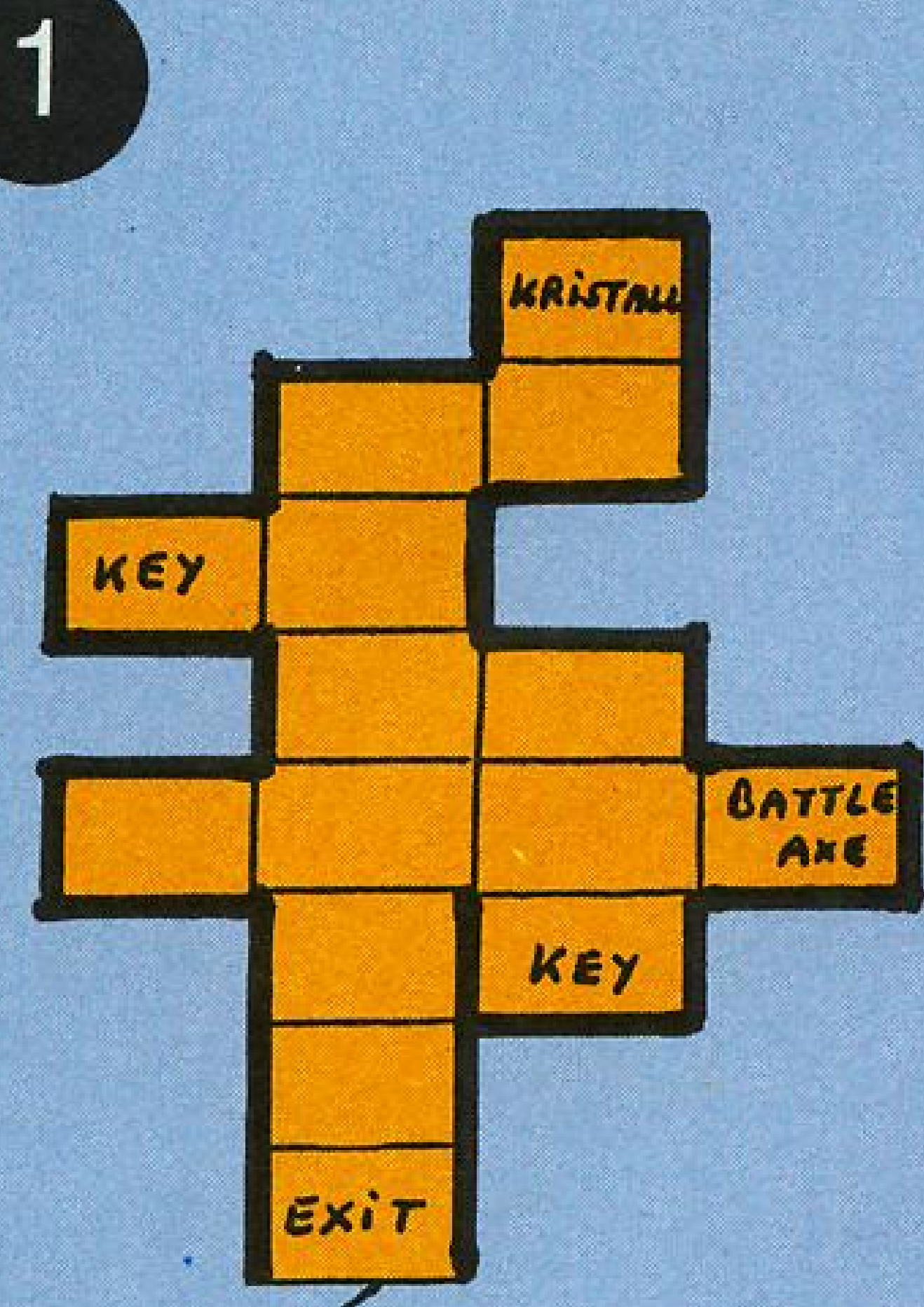
Nach besagter Vorbereitung geht's nun in alter Frische zu **Labyrinth IV**. Hier finde ich neben dem Kristall auch das Kanu zum Befahren von Seen und Flüssen. Ich begeben mich ins Zwergendorf. Westlich vom Dorf gehe ich auf einen Grabstein zu, an welchem

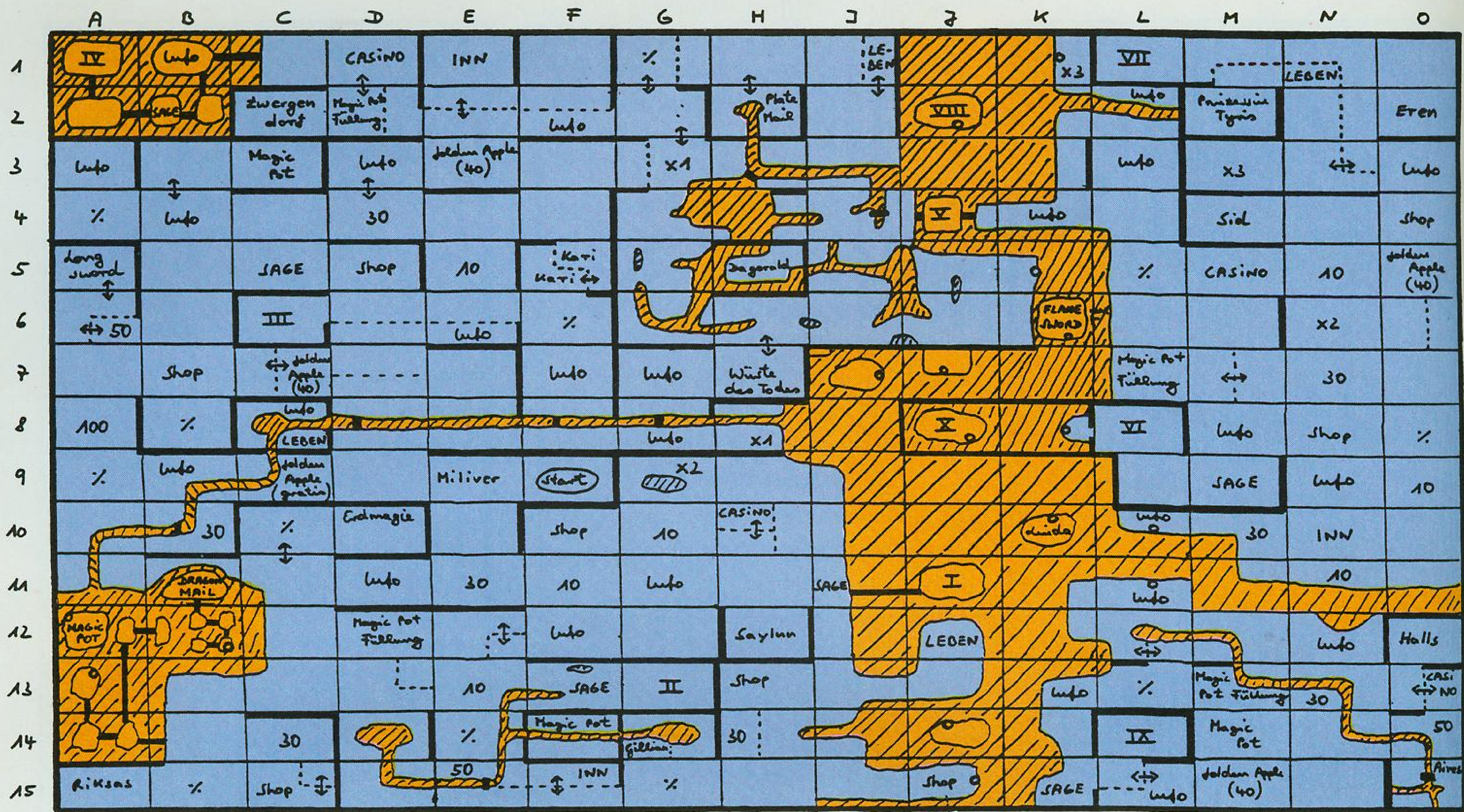
ich mich doch tatsächlich ein wenig bereichern kann: Satte 100 Horns, die da unter dem Stein rumliegen, können mir zur Freude gereichen (so'n Toter hat also doch manchmal was für sich...).

So langsam nähert sich die Erforschung Firewoods Ihrem Ende. Für die 100 Horns erhalte ich auf **D10** die



zweite Erdmagie (um noch mehr Felsen zerstören zu können, ra-tata-tatt...). Mit Hilfe des Kanus besorge ich mir auf **C8** ein weiteres Zusatzleben, aber nicht eher, bevor ich den Städtchen Dagorlad und Kari Kari einen kleinen Freundschaftsbesuch abgestattet habe: Im Kamin eines Gebäudes in Kari Kari finde ich ein 'Magic Oil', auf **C3** und **F14** staube ich die beiden 'Magic Pots' ab. Fast hätte ich es vergessen: Natürlich sind die Höhlen erwähnenswert, denn dort bekommt man Horns geschenkt. Dennoch öffne ich diese Höhlen nicht jetzt, um mir eventuelle, spätere Geldknappheit (wie beispielsweise in Nendoria) zu ersparen.





### Legende

	= Screen-Ausschnitt. Die verstärkten Linien geben an, wo der Bildschirm nicht verlassen werden kann.		= Man kann Waren meist günstiger als in Städten kaufen: Keys gegen verschlossene Türen, Öl gegen rostende Waffen, Fleisch für den Lebensmesser, Federn, um an den letzten Ort, an welchem ein game gesichert wurde, zu gelangen,...
	= Verstärkte Linien, die Land über Wasser verbinden, stellen Brücken dar.		= Die Zahl gibt die Menge der Horns (Geld) an, die man geschenkt bekommt.
	= Die Pfeile zeigen geheime Wege, die mit 'Magic Robe', Bäume fällen, etc. entdeckt werden können.		= Vorsicht, in diesen Höhlen wird man bestohlen und verliert Horns.
	= Ein Kreis zeigt den Standort eines Hafens.		= Gratis Lebensmesser auffüllen.
	= Um von diesem Feld aus nach H6 zu kommen, muß man wie folgt gehen: Südost, Nord, Nordost, Süd, Nord.		= Man erhält hier einen 'Magic Pot', gratis!
	= Weiße Gebiete stehen für Land, schraffierte für Wasser (Seen, Flüsse, Meere).		= Für 20, 30 oder 50 Horns erhält man hier zwei, vier oder acht seiner 'Magic Pots' wieder.
	= Gestrichelte Linien zeigen Hindernisse im Screen-Ausschnitt, die diesen teilen.		= Gegen 10 Horns erreicht man das x-Feld mit der gleichen Ziffer.
	= Römische Ziffern zeigen den Standort der zehn Labyrinth.		= Auf A5 bekommt man ein 'Long Sword', nachdem man Zwerg Gillian geholfen hat.
	= Spielbeginn.		= Auf D10 erhält man gegen 50 Horns die erste, gegen 100 Horns später die zweite Erdmagie zum Zerstören der Felsen.
	= Städte und Dörfer haben Namen. Man erhält hier Informationen, kann nützliche Items erwerben, das Spiel 'saven' oder in den Inns den Lebensmesser auffüllen (in Miliver und Saylun sogar gratis).		= Man trifft auf Gillian (G14), der einen 'Golden Apple' gegen die erste 'Thunder Magic' tauscht. Die zweite gibt's später gratis.

**Folgende Orte (bis auf J12 und J15) sind zunächst verborgen, können aber durch Fällen von Bäumen, Sprengen von Felsen oder das Vernichten aller Bildschirmgegner entdeckt werden...**

	= Man erhält Informationen.		= Prinzessin Tyris lehrt die erste 'Fire Magic'. Spricht man mit allen Kristallen vor, auch die zweite (auf M2).
	= Für 10 Horns Einsatz kann man hier sein Geld riskieren.		= Nur mit dem Schiff erhält man auf B11 die 'Dragon Mail' (beste Rüstung).
	= Man kann seinen Spielstand abspeichern.		= Hat man Gillian geholfen, bekommt man auf H2 die 'Plate Mail'.
	= Man erhält 'Golden Apples' gegen 40 Horns, auf C9 einen gratis. Damit kann man, auch während des Kampfes, seinen Lebensmesser auffüllen.		= Auf K6 kommt man in den Genuß des besten, des 'Flame Swords'.
	= Man erhält gratis ein Zusatzleben (-berz).		= Ist man im Besitz aller neun Kristalle, übergibt Linda auf K10 die Wasser-magie, der zum Auffüllen des Lebensmessers nützlich ist.

## Nendoria

Ich erkämpfe mir in **Labyrinth V** also den Kristall auf 'bewährte, gewöhnliche Art' und lasse nebenbei gleich die 'Speed Shoes' (*zum schnellen Laufen, wofür sonst!*) mitgehen. Wenn ich nun das Labyrinth - nach siegreicher Rängelei - verlasse, taucht auf **J4** eine Brücke auf. Die verbindet, wie praktisch, die Firewood mit Nendoria...

Nendoria, endlich: Es geht direkt zu Labyrinth VI. Doch Vorsicht! Ab jetzt tauchen Monster auf, die die Waffen oxidieren lassen. Das ultimative Gegenmittel: 'Magic Oil' (*auf Nendoria am billigsten in Shop N8*), bitte vorbeugend anwenden. Danke!

Entsprechend vorbereitet, erhalte ich dort neben dem sechsten Kristall ein sehr, sehr wichtiges Item: die 'Ice Bell'. Wer nun fragt, was denn schon so toll sei an einer öden 'Ice Bell', der lasse sich aufklären: Damit kann man (*nicht nur*) erkennen, welche Felsen zerstört werden können, sondern darüber hinaus die Lavafelder im Norden Nendorias einfrieren, so daß diese keine Gefahr mehr darstellen.

Im Dorf Sid bekomme ich - sofern ich den sechsten Kristall erobert habe - das 'Dragon Shield'. Mit oben geschilderter Hilfe durch die 'Ice Bell' schaue ich nun kurz im Dörfchen Eren vorbei, hole mir bei Prinzessin (!) Tyris (**M2**) die erste 'Fire Magic' ab und lasse mir zudem auf **N1** ein weiteres Extraleben verabreichen. Ist das 'n Service.

Ein weiteres Mal bereite ich mich vor, um dann im **Labyrinth VII** zu verschwinden. Dort befindet sich das Schiff, mit dem ich vom Hafen **L10** aus auf **K6** das stärkste, das Flammenschwert, abstaube. Anschließend finde ich mich auf Firewood im Hafen **K5** ein und besorge mir im Meer bei **B14** die 'Dragon Mail' (*auf B11*) und auf **A12** den 'Magic Pot'.

Auf inzwischen bestens bekanntem Wege ziehe ich mich nun zurück nach

Nendoria. Hier gelange ich gegen ein gewisses Honorar in Höhe von zehn Horns auf **M3**, dort nach **K1**. Auf eine (*viel zu*) kurze Seefahrt zum **Labyrinth VIII** folgt ein weiterer Kampf - um einen weiteren Kristall. Sehr wichtig ist hier der Universalschlüssel 'Thiefs Key' (*Profis bezeichnen ihn lie-*



Auf der Suche...



... nach den Kristallen...



...führt so mancher Weg...



...ins Dunkel.

*bevoll als 'Dietrich'!*). Mit dem bin ich nun auch für den dritten Kontinent, Altorulia, gerüstet. Ich erreiche ihn per Schiff über die Häfen **L10** und **L11**.

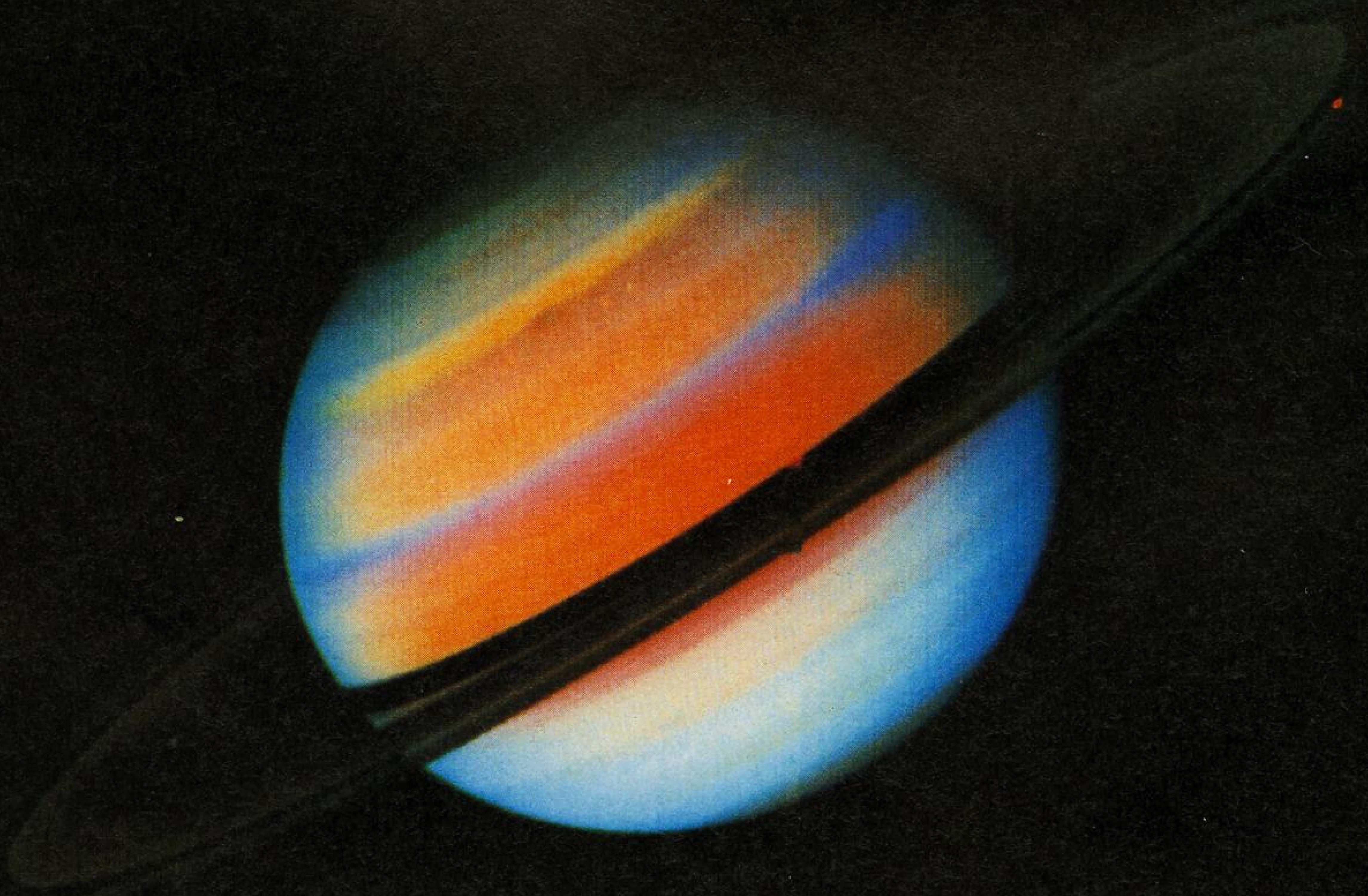
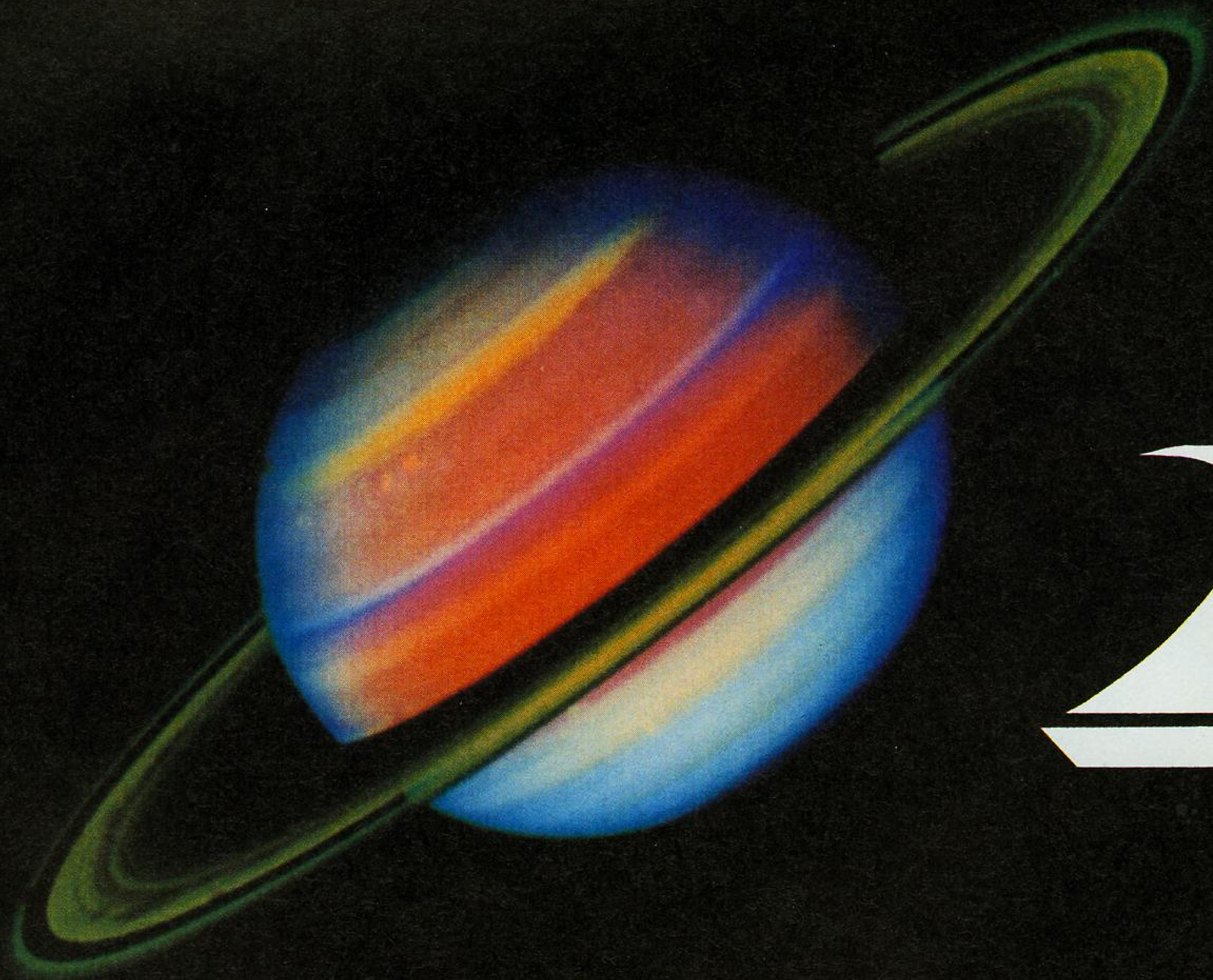
Von Westen her dringe ich tiefer ins Ländle ein, genauer: nach **L12**. Mit der 'Ice Bell' entferne ich hier den Grabstein, der den weiteren Weg ins Landesinnere versperrt. Ich nehme mir nur wenig Zeit für kurze Besuche in den Dörfern Halls und Aires, aber immerhin staube ich hier auf **M14** einen 'Magic Pot' mehr ab... **Labyrinth IX**: Der Kampf um den letzten Kristall beginnt. Innerhalb des neunten Labyrinths finde ich einen 'Magic Ballon', der mir unter anderem angibt, wo Death Adder anzutreffen ist.

## Bei Prinzessin Tyris

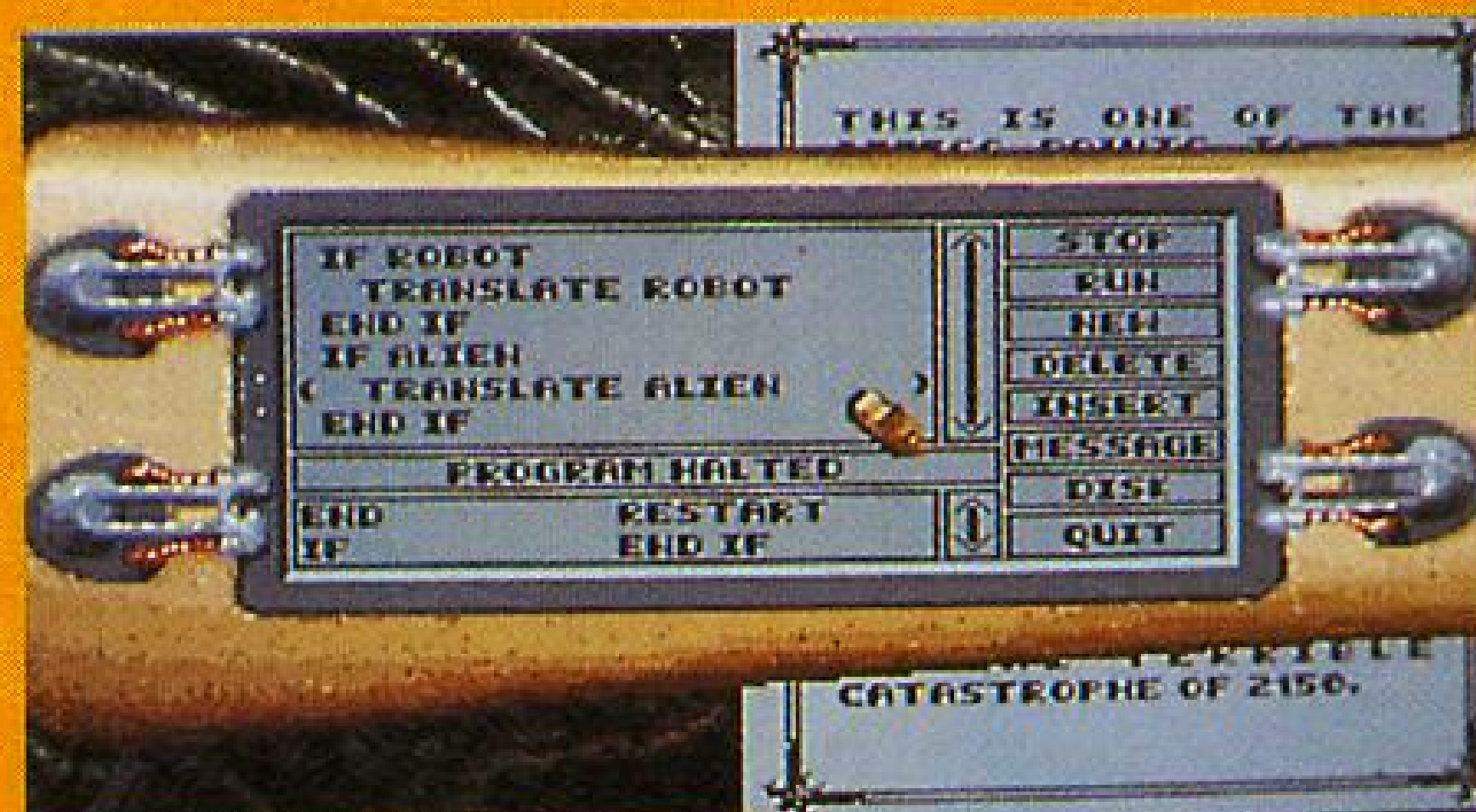
...erhalte ich mit den neun Kristallen jetzt die zweite 'Fire Magic'. Auf einer Insel (**K10**) bekomme ich von einer koketten Dame namens Linda die Wassermagie überreicht, mit welcher ich bei Bedarf meinen Lebensmesser etwas 'nachfüllen' werde.

Allerbestens ausgerüstet mit Leben, gefüllten 'Magic Pots', 'Magic Oil' und 'Golden Apple' kehre ich schließlich zu **Labyrinth VI** zurück: Nachdem ich das Bildschirmfeld betreten habe, taucht vor mir unter Donnergetöse ein Seezugang nach Westen auf. Und dort offenbart sich mir der Zugang zu... **Labyrinth X**. Hier finde ich die 'Golden Axe'. Nach eventueller Auffrischung all meiner Kräfte (*außerhalb des Labyrinths!*) dringe ich nun zu Death Adder vor und wage (*was bleibt mir auch anderes übrig, he?*) den Kampf. Death Adder läßt sich fieserweise ausschließlich mit der 'Golden Axe' bekämpfen. Während des Kampfes, im richtigen Moment, fülle ich mit Hilfe von Wassermagie und 'Golden Apple' meinen Lebensmesser noch einmal auf, und mache mein Gegenüber langsam alle... □

Ronald Pirotte



# Es wird einmal in Terrapolis



**G**enau 30 Figuren bestimmen in B.A.T. das Spielgeschehen. Während des Spiels sind sie keineswegs statisch, sondern bewegen sich auf logische Art und Weise. Sie können Objekte suchen (*und finden*), sie können stehlen, kämpfen, ja, manchmal schließen sie sich sogar zu einer Gruppe zusammen, stellen sie gewisse Gemeinsamkeiten untereinander fest. Dadurch können Informationen untereinander ausgetauscht werden, so daß jede Figur einer anderen Fragen stellen kann und noch während des Adventures das Neueste vom Neuesten erfahren kann.

Der Spieler wird von den Figuren auf jeweils unterschiedliche Weise betrachtet. Manche werden des Spielers Sympathisanten, andere hingegen werden ihm gegenüber eher aggressiv sein, ihn vielleicht bestehlen. Wieder andere werden dem Spieler auf Schritt und Tritt folgen, um ihn im geeigneten Moment wie eine streunende Hyäne zu überfallen.

**B.A.T. ist kein gewöhnliches Adventure. Die Väter dieses Programms nennen es ein 'verteiltes Adventure', was immer das auch sein mag. Es gibt hier in der Tat keine vorgegebene, keine Musterlösung. Viele Schritte können in beliebiger Reihenfolge getätigt werden. Es kommt viel eher darauf an, daß man sie tut.**



**Auf Schritt und Tritt muß sich unser Geheimagent gut umsehen (oben). Wo bliebe er ohne Bob, seinen programmierbaren Armcomputer (ganz oben)?**

Fotos (3): Amiga

# Der Stadtplan von Terrapolis

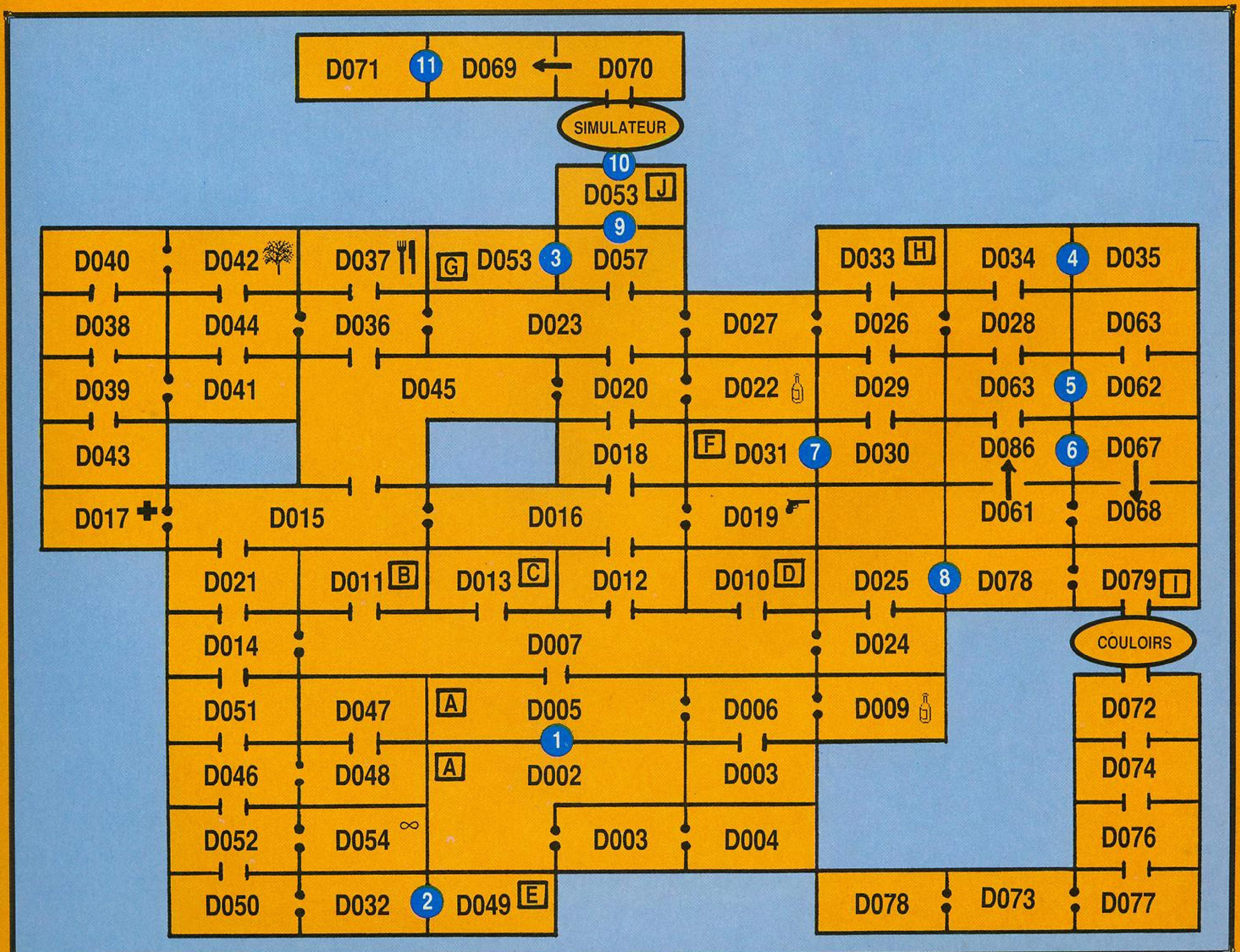
- 
- D001:**  
**D002:** Halle des Astroports.  
**D003:** Generalansicht der Toiletten des Astroports.  
**D004:** Innenansicht der Toiletten, in denen sich der Agent am Anfang des Spiels befindet.
- D005:** Halle des Astroports - Eingang zur Bar.  
**D006:** Bar - Generalansicht.  
**D007:** Platz vor dem Astroport.  
**D008:** Bar - Begegnung mit dem Kradokid.  
**D009:** Bar - Theke.  
**D010:** Fast-Bed (*Schlafmaschine*).  
**D011:** Mecafood (*Lebensmittel-Automat*).  
**D012:** Straße.  
**D013:** Wechselautomat - Credits (*Krells*).  
**D014:** Straße.  
**D015:** Straße - Zugang zur Apotheke.  
**D016:** Kreuzung.  
**D017:** Apotheker - man kann hier Pillen, Therapien, Life points (*'Generaloption'*) etc. erwerben.  
**D018:** Straße.  
**D019:** Waffenhändler - Waffen und Munition erhältlich.  
**D020:** Kreuzung.  
**D021:** Straße.  
**D022:** Bar.  
**D023:** Kreuzung der Schleuse.  
**D024:** Platz vor dem alten Gebäude.  
**D025:** Altes Gebäude.  
**D026:** Rote Meile - Zugang zu Spielhalle und Nachtclub.  
**D027 & D028:** Straße.  
**D029:** Im Nachtclub.  
**D030 & D031:** Tanzfläche.  
**D032:** Hotelrezeption.  
**D033:** Spielhalle.  
**D034:** Kinokasse.  
**D035:** Kinosaal.  
**D036:** Platz des künstlichen Parks.
- D037:** Chinesisches Restaurant.  
**D038 - D041:** Gärten.  
**D042:** Garten mit Fontaine.  
**D043:** Museum für Naturgeschichte.  
**D044:** Parkhalle.  
**D045:** Kreuzung.  
**D046:** Platz vor dem Polizeirevier.  
**D047:** Gefängnis.  
**D048:** Polizeirevier.  
**D049:** Hotelzimmer.  
**D050:** Platz vor dem Hotel.  
**D051:** Straße.  
**D052:** Straße, Eingang zum Elektronik-Geschäft.  
**D053:** /  
**D054:** Elektronik-Geschäft (*hier kann man Kraftfelder kaufen und BOB reparieren lassen*).  
**D055:** Schleuse, wo sich die Drags befinden.  
**D056:** Dragvermieter.  
**D057:** Schleuseneingang (*ein Polizist versperrt den Weg*).  
**D058:** Technikerraum, wo sich die R.I.L. (*es handelt sich um ein Informationsregister/ Infos über Selenia*) befinden. In den R.I.L. findet man Informationen über die Station Epsilon, Vrangors Station.  
**D059 & D060:** /  
**D061:** Crisa Kortakis' Gesicht.  
**D062:** Eingang zum XIFO.  
**D063:** Tisch des XIFO - Merigo setzt sich an diesen Tisch.  
**D064:** /  
**D065:** Straße.  
**D066:** Eingang zu Crisa Kortakis' Turm, der von einem Hulktronik bewacht wird.  
**D067:** Aufzug des Turms.  
**D068:** Crisa Kortakis' Raum.  
**D069:** Eingang zu Vrangors Labor - mit dem Code.

- D070: Kuppel der Epsilon-Station.
- D071: Vrangors Labor.
- D072: Unterirdische Stadt.
- D073: Verschlussene Tür.
- D074: Unterirdische Stadt.
- D075: Kontrollraum.
- D076: Unterirdische Stadt.
- D077: Unterirdische Stadt.
- D078: Oberer Eingang zu den Korridoren.
- D079: Unterirdischer Eingang zu den Korridoren, Zugang zum Speed Track (Fortbewegungsmittel innerhalb der Korridore). □



mats/nb

Auf den Wunsch der jungen Dame sollte man eingehen. In der Bar erfährt man interessante Neuigkeiten.



Um die Welt in B.A.T. realistischer erscheinen zu lassen, kann man sich hier einiger Dinge bedienen, die auf den Kern des Adventures keinen direkten Einfluß haben (*Bars, Kino, etc.*). Die auf der Karte (!) numerierten Kreise stellen Aktionen dar, die der Spieler tätigen kann. Ein Kreis mit Punkt stellt eine Aktion dar, die bei Eintritt vonstatten gehen sollte, um zum Ausgang gelangen zu können. Kreise, die mit einem '+' versehen sind, deuten auf die Notwendigkeit der ein oder anderen Aktion bei Eintritt hin, um die Aktion beim Ausgang tätigen zu können. Ein Beispiel: Man muß die Aktionen '15' und '2' erledigt haben, um zu Aktion '3' überzugehen. Die zahlreichen Verzweigungen (*auf der Karte*) am Ausgang weisen darauf hin, daß die Aktionen in beliebiger Reihenfolge geschehen können. Doch nun Schluß mit blinden Aktionen, jetzt kommt die Action ins Geschehen...

## Ominöse Begegnungen

Irgendwann in Terrapolis. Ich begegne dem Agenten des B.A.T. in den Toiletten des Astroports. Dort überreicht er mir Waffen, eine Kreditkarte, ein Hologramm von Merigo, ja, und noch ein wenig mehr. Ein wenig heikler wird die Begegnung mit Lydia. Sie ist von 1 Uhr bis 6 Uhr des Morgens vor Ort... Ganze 50 Krells benötige ich, um in dem Privatclub Einlaß zu bekommen. Wird mir dieser gewährt, muß ich mich mit einem guten Score auf dem Parkett beweisen. Per Videophone ist eine dritte Begegnung vereinbart worden: Crisa Kortakis. Ihre Nummer hat mir Lydia beim Dragvermieter verraten - für den Fall, daß ich keine 5500 Krells besitze. Crisa füllt meine Kreditkarte und überreicht Lydia ein Juwel.

Eine Frau in der Bar (D022): Sie kennt die Rasse der Kreatur, die Merigo gesehen hat. Zeige ich dieser Kreatur Merigos Hologramm und schenke ihr 40 Krells, verrät sie mir, wann sie

Merigo gesehen hat. Weiterhin ist die Kreatur im Besitz einer XIFO-Karte. XIFO ist die Bar, in welcher Merigo verkehrt. Er verkauft mir die Karte.

## Im XIFO

Ich gehe direkt ins XIFO und stoße prompt auf Merigo. Es kommt zu einer heftigen Auseinandersetzung. Ich muß und kann ihn schließlich mit Hilfe eines Kraftfeldes bezwingen, so daß ich an einen Schlüssel gelange, der Lydia und mir die Tür zu den Gängen unter der Stadt öffnet (D025).

Die Kontrollstation im Untergrund: Lydia schafft es, mit ihrem Juwel ein System auszulösen, welches mir ermöglicht, die D.O.P.-Karte zu finden. Mit dieser Karte kann ich nun Vrangors Station per Simulator finden. Doch zunächst...

...kaufe ich mir beim Apotheker ein Röhrchen Pillen, die mich vor Krankheiten in den unterirdischen Gängen schützen. Eine wichtige Begegnung ist die mit Sloane, beim Bizzy-Game (*ein Gedächtnis-Spiel*). Ich schlage Sloane (*im Bizzy-Game*) und sie gesellt sich prompt zu mir - als Führer durch das ganze Adventure.

## Vrangors Labor

Am Zugang zur Schleuse hält sich der Dragvermieter samt Drags (*Simulatoren*) auf. Bei der Suche nach der Epsilon-Station und dem Versuch, selbige außer Betrieb zu setzen, treffen wir auf Vrangor. Als ich auf die Station zu schießen versuche, färbt sich eine der Seiten der Station schwarz. Also fliegen wir mit dem Drag in diese Richtung, landen und betreten die Station.

Dort bemühen wir uns um den Zutrittscode für Vrangors Labor. Ein Tip: Man untersuche dazu den Raum des technischen Personals für die Schleuse (D058). Den Code tippen wir von oben nach unten ein, kaufen später ei-

ne Nova, Munition, und mindestens ein Kraftfeld der Stärke 9. Danach sollte man weniger als 5500 Krells zur Verfügung haben.

## Beachtenswerte Hints

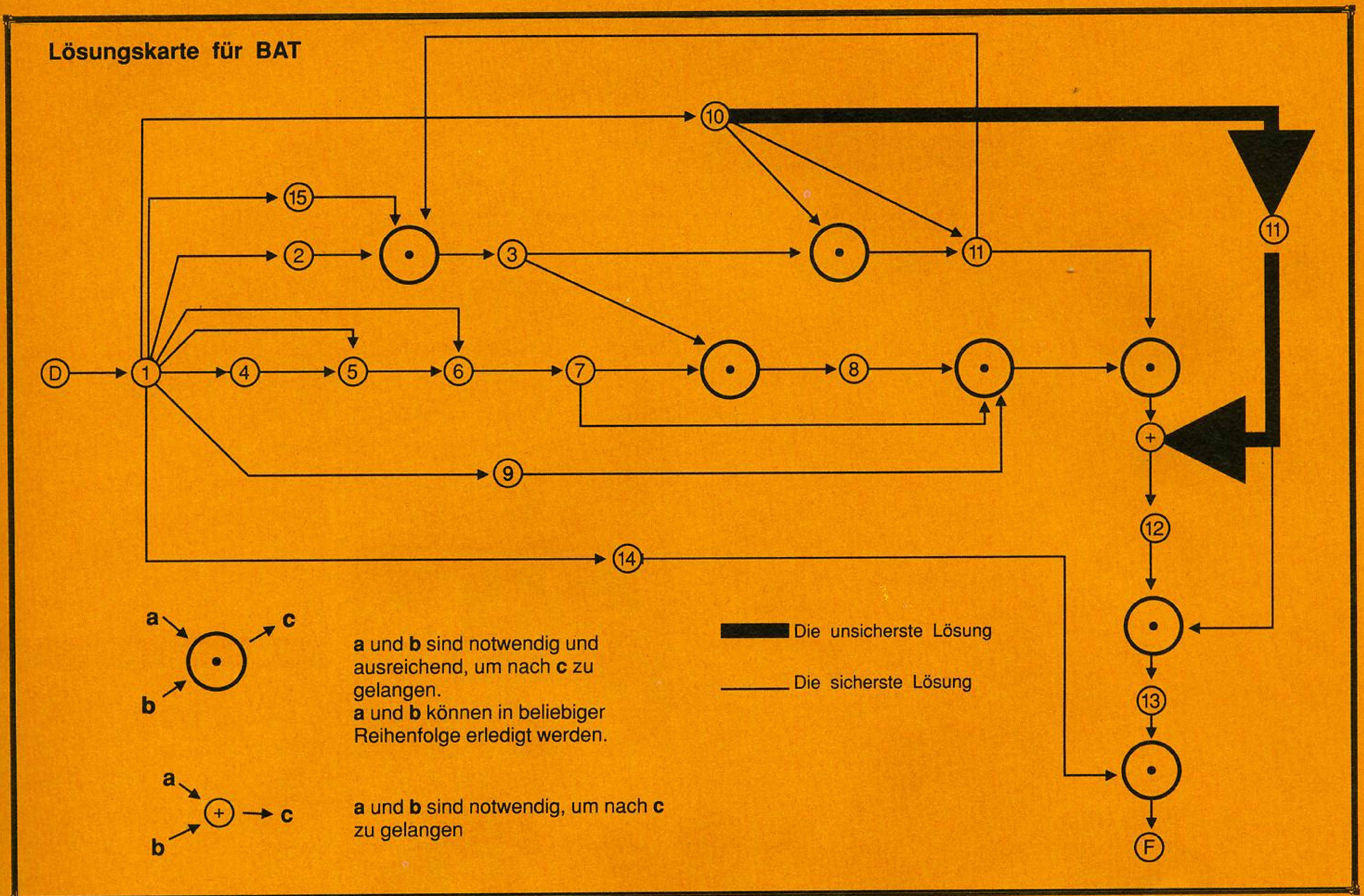
Hier nun einige Verhaltensweisen, welche ich zunächst nicht beachtet habe, was mir hier und da leicht zum Verhängnis wurde. Warmhalten also, und auf Eis legen... So hätte ich auf keinen Fall der Figur folgen sollen, die mir ein Meeting im Museum vorgeschlagen hatte. Positiv: Folgt man in der Stadt dem ersten Raumschiff, begegnet man zwangsläufig Vrangor. Man vermeidet so die mühselige Route durch die Unterwelt. Ferner kommt es vor, daß der Mann, der Merigo gesehen hat, die Karte nicht besitzt. Man findet sie entweder auf dem Boden oder eben bei jemand anderem.

Zur Astroport-Bar: Auf dem Boden befindet sich ein Kraftfeld. Dieses bitte gleich zu Beginn von B.A.T. an sich nehmen - schnellstmöglich, klar? Ja, und für Lydia, nun, da braucht man schon 'ne ganz gute Vitalität. Stärke anderer Art ist im ganzen Game angesagt, denn sog. Killerroboter sind darauf programmiert, dem Spieler zu folgen, ihn zu analysieren und dann anzugreifen, falls er geschwächt sein sollte. Jede kleinste Magenverstimmung, verursacht durch zuviel Speis' und Trank, kann schon lebensgefährlich sein. Eher spartanisch, aber gesund ernähren.

Was sonst noch nachteilig ist? Nun, Polizisten töten! Die haben meist Kollegen, die einem dann nicht mehr von den Fersen weichen werden und erst dann Ruhe geben, wenn man in der 'Kiste' liegt. Ach ja, langes Verhandeln mögen die Figuren gar nicht. Spontaneität und einen festen Willen eher, sonst brechen die Jungs schnell alle Connections ab

Matthias Siegl/nh





## Lösung für die Korridore

### Start

Richtung: untere Teil der Stadt → obere Teil der Stadt

- ▲ bis zur Tür im Hintergrund vorrücken und durch die Tür gehen
- ▲ um zwei Positionen vorrücken
- ◀ nach links gehen
- ▼ so weit wie möglich zurückgehen
- ▼ bis zur ersten Tür links vorrücken
- ▶ nach links gehen
- ▲ bis zur ersten Tür rechts vorrücken
- ▶ nach rechts gehen
- ▲ bis zur ersten Tür im Hintergrund vorrücken und durch die Tür
- ▼ bis zum Ausgang der Korridore zurückgehen

### Start

Richtung: obere Teil der Stadt → untere Teil der Stadt

- ▲ bis zur ersten Tür rechts vorrücken
- ▶ nach rechts gehen
- ▼ so weit wie möglich zurückgehen
- ▲ bis zur zweiten Tür rechts vorrücken
- ▶ nach rechts gehen
- ▲ bis zur ersten Tür links vorrücken
- ◀ nach links gehen
- ▲ bis zur ersten Tür rechts vorrücken
- ▶ nach rechts gehen
- ▼ bis zur dritten Tür rechts zurückgehen
- ▶ nach rechts gehen
- ▲ bis zur ersten Tür rechts vorrücken

- ▶ nach rechts gehen
- ▲ bis zur ersten Tür rechts vorrücken
- ▲ um vier Positionen vorrücken
- ◀ nach links gehen
- ▲ bis zur ersten Tür links vorrücken
- ◀ nach links gehen
- ▲ bis zur ersten Tür links vorrücken
- ◀ nach links gehen
- ▲ bis zur ersten Tür rechts vorrücken
- ▶ nach rechts gehen
- ▲ um drei Positionen vorrücken und nach rechts gehen ▶

Man verläßt automatisch den unteren Teil der Stadt und erreicht erneut, nach dem Ladevorgang, den oberen Teil der Stadt



Do the Bart, man!

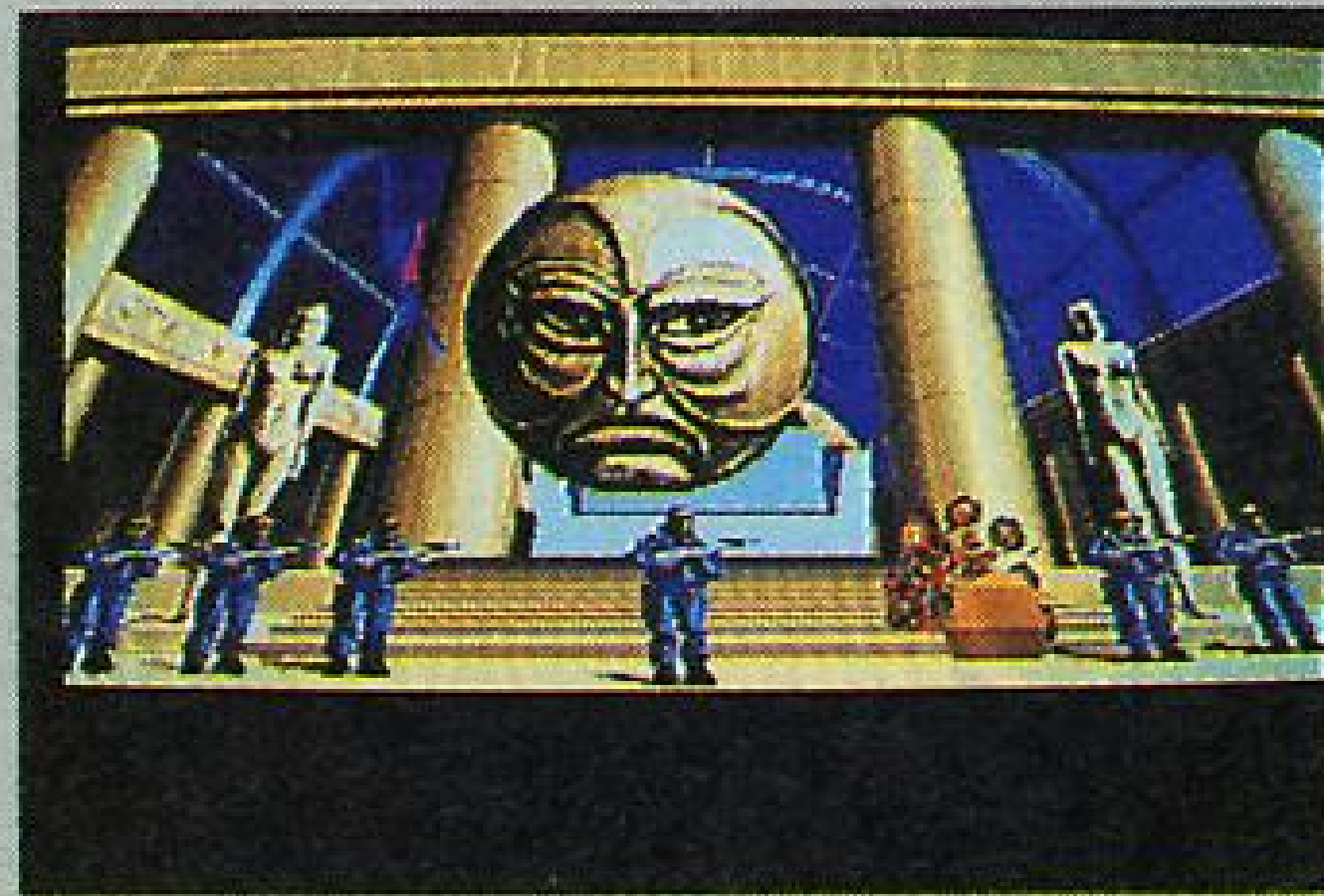
### Die Simpsons bei Ocean

Nachdem die Simpsons, diese Anarcho-Zeichentrick-Familie, den halben Erdball im Sturm erobert haben (ab Herbst wird auch das ZDF mitmischen), werden auch die Besitzer aller nennenswerten 8 und 16 Bitter in den Genuß dieser Wahnsinnigen kommen. **Ocean** produziert gerade **Bart versus the Space Mutants**. Wie würde Bart Simpson sagen? Pretty cool, Man!

### Kriegsbeil

### Tomahawk schlägt zu

**Tomahawk**, das kleine französische Softwarehaus im Vertrieb von **Bomico**, zeigte dieser Tage erste Shots seines neuen Strategie-Adventures **A.G.E.**. Die Story ist in ferner Zukunft auf dem Planeten Kaiser angesiedelt. Es gilt zu klären, warum Saar Soufl (nicht Soufflé), ein Hohepriester, gekidnapped wurde, warum



vom 31. Oktober 1991 bis zum 3. November 1991, wobei der Fachbesuchertag auf den 31. gelegt wurde. Wichtig für alle, die Freitag, den 1. November die Wunder der Amiga-Welt besuchen wollen: Da dieser Freitag ein Feiertag (Allerheiligen) ist, öffnet die Messe erst um 10.30 Uhr, schließt aber, wie gewohnt, erst um 18.00 Uhr.

### Kaffee und Kanonen

### CCS bringt Ché

Für einigen Wirbel wird **CCS** neues Strategiespiel sorgen. Hat sich die kleine Londoner Softwarefirma doch niemand geringeren als Ernesto 'Ché' Guevara als Hauptdarsteller ausgesucht. Schauplatz des politisch brisanten Stoffes ist der Guerilla-Krieg im Bolivien des Jahres 1966. Wie **CCS** das Thema verarbeitet hat, werden wir in einer der nächsten Ausgaben feststellen.

# on news

Da man bei **Ocean** anscheinend ein Faible für Filmkonvertierungen hat, dürfen *Terminator 2* und *Darkman* nicht fehlen.



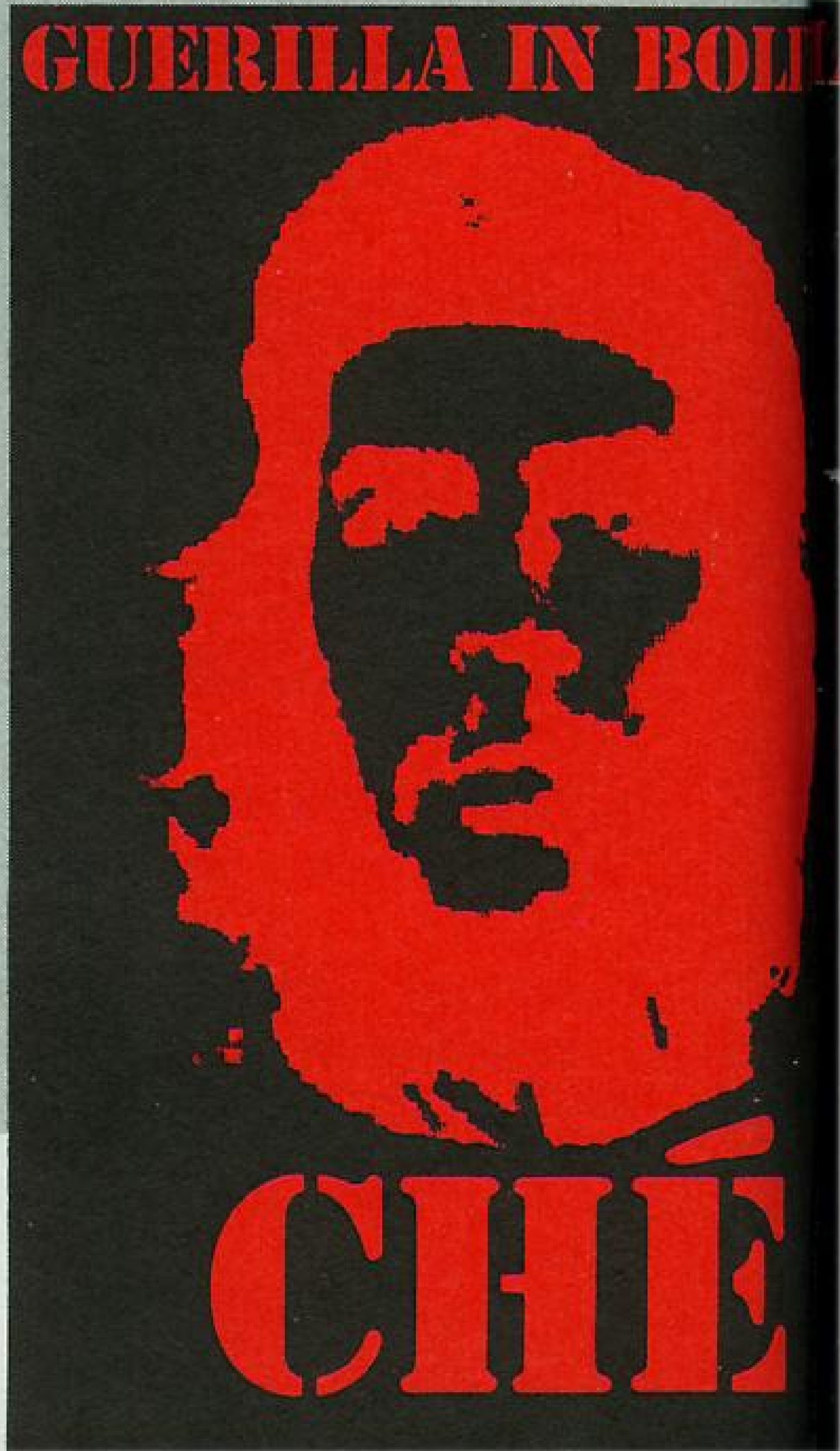
Der Terminator-Film mit Arnie in der Hauptrolle hat übrigens in den ersten fünf Tagen sage und schreibe 52 Millionen(!) Dollar eingespielt.

das Luftleitsystem außer Kraft gesetzt wurde und weshalb die eigene Freundin in die Unterwelt verschwunden ist. Fragen über Fragen also. Bis zu den Antworten, sprich Erscheinungstermin, wird es noch etwas dauern. Realisiert wird das ganze in einer Mischung aus Bitmap- und Vektorgrafik.

### Amiga'91

### Messen und Feiertage

Die **Amiga'91** in Köln öffnet in diesem Jahr ihre Tore





Rudi Rastlos

## Jäger aus Passion

**Rudolf Stefen**, in einschlägigen Kreisen mindestens ebenso bekannt wie Günni der Greifer (ihr wißt schon wer), ist trotz seiner 65 Jahre immer noch aktiv. Hat er doch vor einiger Zeit nach seinem Außerscheiden aus der BPS die Deutsche Gesellschaft für Jugendschutz gegründet. Mittlerweile sind einige Monde ins Land gegangen und die DGJ hat im November ihr erstes Jahrestreffen im schönen Bochum. So illustre Gäste wie z.B. Dr. Helmut Thoma von RTL-Plus oder Oberstaatsanwalt Peter Köhler aus Frankfurt werden anwesend sein. Zur Sprache kommen so wichtige Themen wie 'Indizierungsverfahren - Ein scharfes Schwert für den Jugendschutz' oder 'Beschlagnahmen und Einziehungsverfahren - Endgültige Lösungen durch Vernichtung'

Wir werden der heißen Schlacht am kalten Buffet natürlich auch beiwohnen. ■

## Totgesagte leben länger

### Cinemawares Auferstehung

Freunde von Riesenameisen, Doppeldeckern und furchtlosen Rittern aufgepaßt, Cinemaware ist wieder (oder noch immer) da. Ab sofort gehören diese Labels zu **Mirrorsoft**, die die komplette Produktpalette der rührigen Kalifornier exklusiv vertreiben. Somit steigt die Anzahl der von **Mirrorsoft** vertriebenen eigenen Labels auf stattliche vier Stück an. Titel wie *Rollerbabes*, *TV-Sports-Boxing* und *TV-Sports Baseball* gehören ebenso zu den Neuerscheinungen unter **Mirrorsoft**-Regie wie auch die Fortsetzungen von *TV-Sports-Football* und *Basketball*. Ein Veröffentlichungstermin ist leider noch nicht bekannt. ■



## Breites Spektrum

### Von Sherwood zu den Sternen

So läßt sich **Milleniums** neues Angebot umschreiben, das in den nächsten Monaten in den Regalen der Händler liegen wird. Zuerst gehts nach Nottingham zu *Robin Hood*. Nachdem dieser in den Kinos fröhliche Urständ feiert, war es ja nur eine Frage der Zeit, bis der

Rächer der Enterbten Einzug auf den Computern hält. Auf zu den Sternen mit *Strike 2*, einer Art Flug-Kampfsimulation auf 60 verschiedenen Welten. Dann wäre da noch das altbekannte *Moonshine Racers*, diesmal für den PC und *Chintos Revenge*, einem Action Adventure im asiatischen Raum. ■

## Microprose Teil 1

### Geoff ist wieder da

**Geoff Crammond**, bekannt geworden durch **Revs**, **Sentinel** und **Stunt Car Racer**, programmiert gerade seine neueste Rennsimulation. **Grand Prix**, so der Name der 'ersten wirklichen Formel-1-Simulation' (O-Ton Julia Coombs, Marketing Managerin von **Microprose**), beinhaltet alle 16 Rennstrecken sowie 26 Teams, von Ligier über Ferrari bis hin zu Mc Laren. Da man von **Microprose** akkurate Simulationen gewöhnt ist, ist es nahezu selbstverständlich, daß die Fahrzeuge die aktuellen Teamfarben tragen. Natürlich soll es auch wieder jede Menge einzustellen und abzustimmen geben. Ab November kann sich dann jeder, der einen Amiga oder Atari ST besitzt, als Nigel Mansell fühlen. ■



# MICRO PROSE



Microprose, Teil 2

## Unsichtbar, Version 2.0

'Wild' Bill Stealey hat offenbar mal wieder ein Plüschchen mit den Jungs vom Pentagon gehalten, denn **F117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0** ist in allen entscheidenden Punkten dem Vorbild angepaßt worden. So gibt es jetzt nur zwei Waffenbuchten statt vier. Auch der Zielbildschirm im Cockpit, der das Videobild der AGM-65-Maverick zeigt,

Volksgrafik

## Autokonzern steigt in Computerbranche ein

Wie man dem abgedruckten Ausriß entnehmen kann, mischt jetzt auch der Wolfsburger VAG-Konzern im heiß umkämpften PC-Markt mit. Was bietet diese ominöse 'VAG-Grafikkarte'? 6 Jahre Garantie gegen Durchrostung oder ABS für alle 386er? Vielleicht auch 16 Ventile, Kompatibilität zu den Mantas? Die Antworten auf so brennende Fragen weiß nur der Verfasser dieser Meldung, Mitarbeiter eines großen Softwarehauses. Leider handelt es sich nur um einen Tippfehler aber

**Lucasfilm** und **UBI-Soft** sind sich über eine Umsetzung des ersten Star-Wars-Filmes handelseinig geworden. Das Spiel wird, so Obi-Wan will, im Frühjahr 1992 in den Modulschächten stecken. Laut Christine Que-mard, General Manager von **UBI**, sind alle wichtigen Action-Sequenzen des Films

UBI SOFT

Entertainment Software

enthalten. Der Spieler kämpft sich also mit dem Rasenden Falken durch Asteroidenfelder oder attackiert mit einem X-Wing-Fighter den Todesstern. Inwieweit der Game-Boy dieses Action-Spektakel verkraftet, bleibt abzuwarten ■



sieht jetzt realistischer aus (eifrige Golfkriegbeobachter werden den Unterschied bemerken). Außerdem hat man dem Programm noch VGA-Grafik in 256 Farben und Soundkartenunterstützung spendiert. Erscheinen soll das Spektakel im Oktober.

vielleicht sind ja einige Herren in Wolfsburg hellhörig geworden? ■

Nochmal Amiga'91

## Vorverkaufsstellen

Ganz wichtig für Amiga-Freaks und solche, die es werden wollen - die **VORVERKAUFSTELLEN** für die Amiga'91 in Köln:

Theaterkasse im Saturn, Hansaring 97, 5000 Köln 1, Tel. 0221-238357

Theaterkasse am Rudolfplatz, Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1, Tel. 0221-238357 Der Vorverkauf findet in der Zeit vom 15. September bis 26. Oktober 1991 statt. Schriftliche Bestellungen können nur mit beiliegendem Scheck und ausreichend frankiertem Rückumschlag bearbeitet werden.

Alle Grafiken wurden noch einmal überarbeitet, um Vorteile der VAG-Grafik voll ausnutzen zu können.

V·A·G

Möge die Macht...

## UBI-Soft und die Jedis

Der Kampf der Jedi-Ritter gegen Darth Vader und seine Schergen wird demnächst auf einem Game-Boy ihrer Galaxie weitergeführt.

KölnMesse  
Halle 7  
Stand-Nr. A32  
31. 10.-03. 11. 1991  
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)  
Bitte besuchen Sie uns.

**AS**

# MEGA-PACK!!!

**JAHRGANG ASM '90**

**10 AUSGABEN  
KOMPLETT\***

**FÜR NUR  
60,- DM  
INCL. 1 SAMMELORDNER**



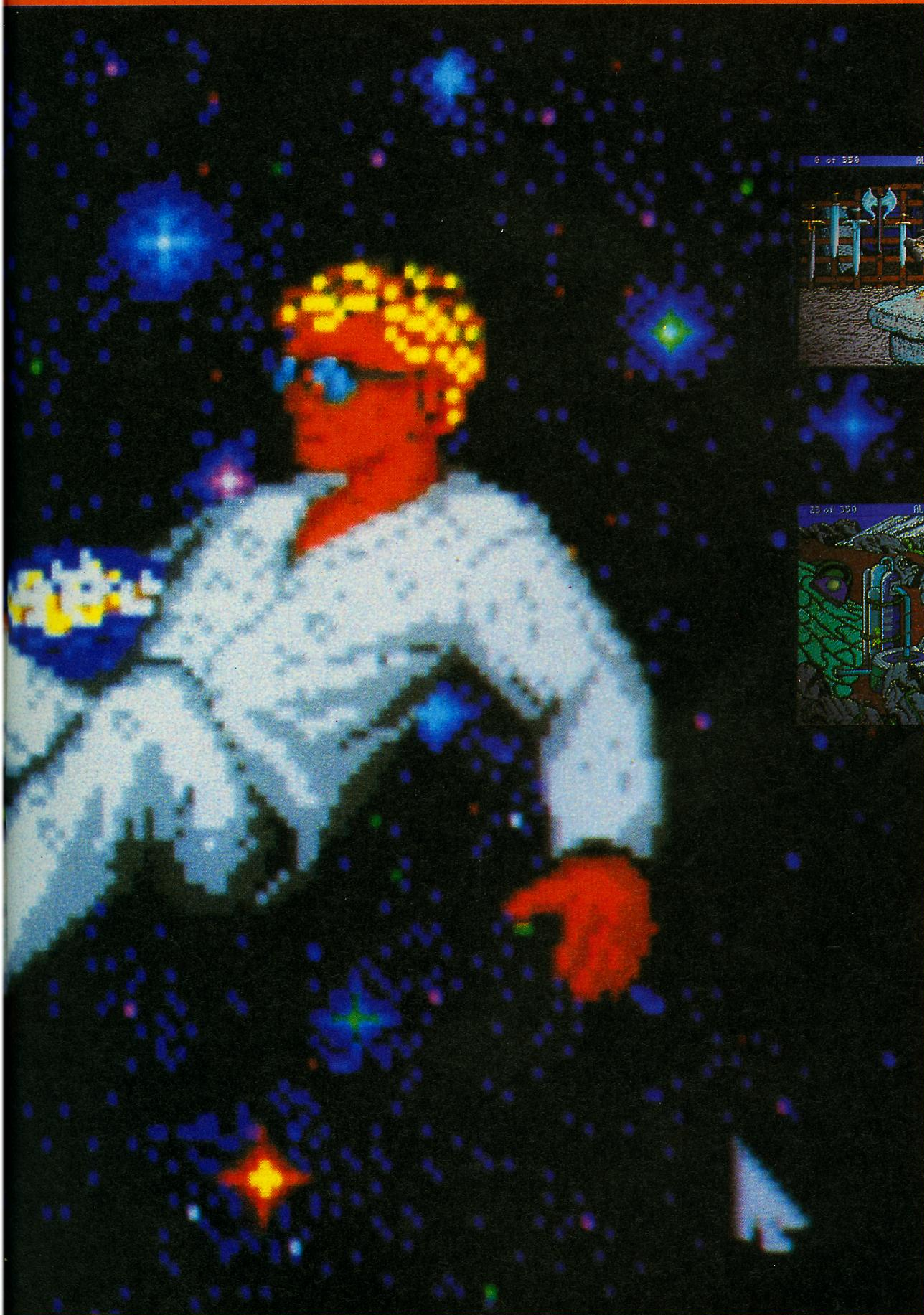
Bitte  
Bestellkarte  
benutzen!

▲▲▲▲▲▲ \* solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲▲

**Dynamische Freizeitgestaltung**

# ALTERED DESTINY

P.J.Barett wollte eigentlich mit seiner Freundin Trudy nur eine gemütlichen und intimen Feierabend verbringen - vorher aber noch seinen Fernseher aus der Reparaturwerkstatt abholen. Leider bekam er aber nicht seinen eigenen zurück, und das sollte Folgen haben. Beim Einschalten des TV gerät er in einen Sog und landet auf einer Welt mit Namen Daltere...



## Living in another World

Er ist zwar nicht die Person, die erwartet wurde, aber da die Zeit drängt, erfährt er etwas über die Aufgabe, die nun er erledigen muß. Auf einen Nenner gebracht: Er soll Helmar das Lichtjuwel entreißen, um der Instabilität der Welt ein Ende zu bereiten.

Die Landung in der neuen Welt findet auf einem Felsplateau mit seltsamen Pflanzen und fliegendem Samen statt. Ich gehe nach Osten und stehe vor zwei ungewohnten Strukturen. Die Treppe kann ich von hier aus nicht betreten, so gehe ich in die rechte "Hütte". Hier sehe ich Alnar, den Metallformer, den ich über seine Gegenstände befrage (ask about sword, ask about axe). Beides nehme ich an mich (take sword, take axe). Außerdem bitte ich Alnar, mir einen kleinen Käfig anzufertigen (Alnar, make cage, exit). Ich verlasse ihn, um mich weiter zu orientieren. Ich gehe zurück durch den kleinen Steintorbogen und wieder östlich, und erreiche jetzt die Treppe (8 Punkte).

Ich betrete das andere Gebäude, wo Tentro diverse Gegenstände bearbeitet, die ich mitnehme (take golden tube, sphere, take jar). Der Glasbehälter (jar) enthält eine Flüssigkeit mit sogenannten "Frag", die ich in die goldene Röhre verfrachte (point tube at frags). Danach betrachte ich die Röhre genauer und die einzelnen "Frag" (look in tube, examine square, examine small frag etc.).

Jetzt gehe ich wieder zu Alnar, um den Käfig zu holen (take cage, exit, 20 Punkte).

Und wieder geht es durch den Torbogen und ich sehe bei der großen Pflanze ein treppenartiges Gebilde, welches ich betrete und genauer untersuche. Drei Blätter mit dem Aussehen von vergilbten Pergament, mit seltsamen Zeichen, schweben in der Luft. Dank meiner Bildung (durchs Fernsehen) kann ich sie entziffern. Die Symbole besagen ungefähr: *Wahr sagen auf der schmalen Insel - komme später zurück*, und *Privatbesitz* (look, read sign, exit).

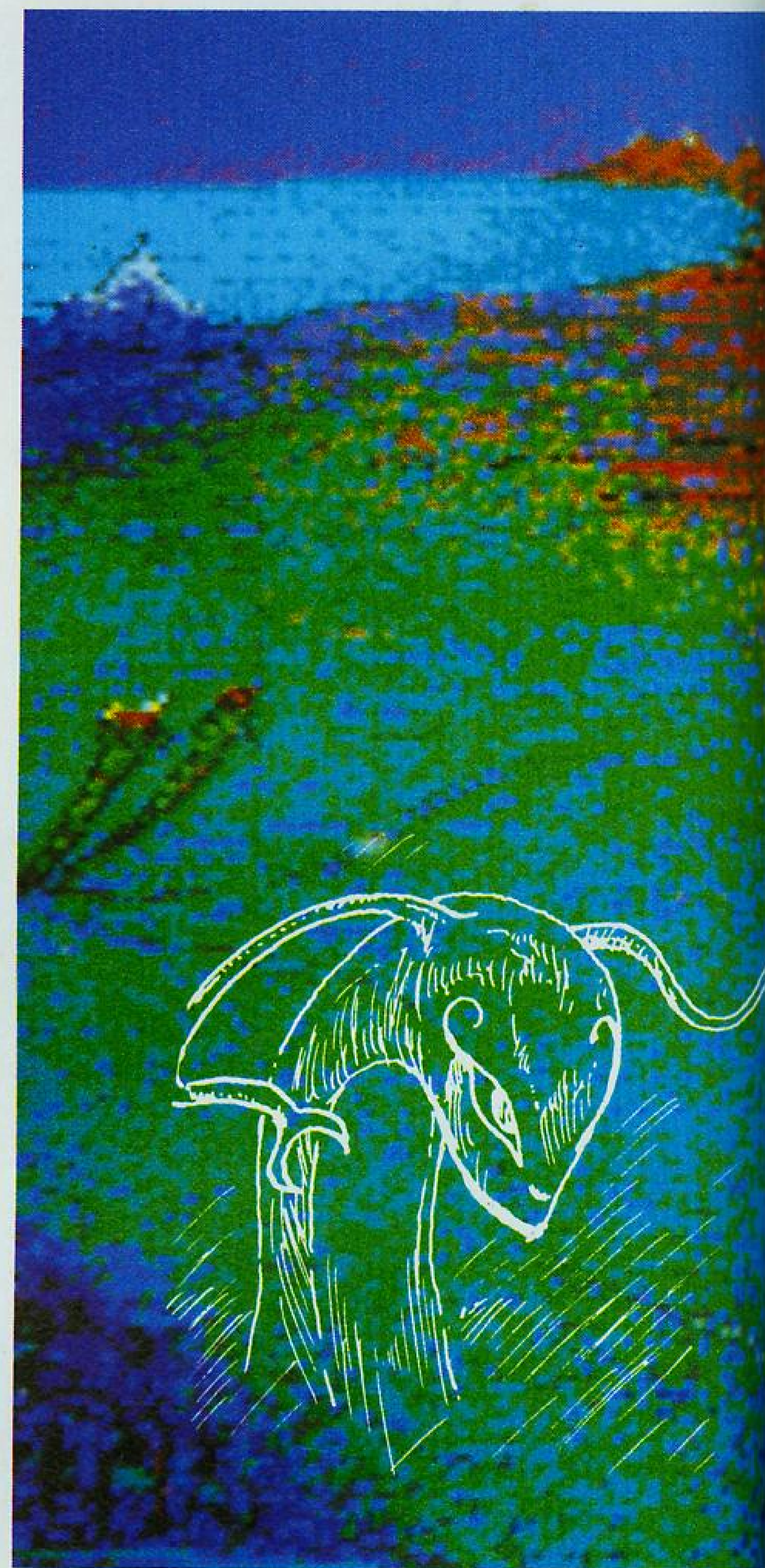
Danach gehe ich zum östlichen Plateau. Dort sehe ich kleine und große "Floater". Die großen kommen von unterhalb des Felsens und die kleinen bewegen sich von oben nach unten. Es müßte doch möglich sein, die "Floater" als Fallschirm oder Aufzug zu benutzen. Ich betrachte die Flugrichtung, um einen zu erwischen. Also bewege ich mich vorsichtig so weit nach rechts als möglich und warte bis das Fluggebilde ganz nahe ist. Zugepackt - und schon schwebe ich nach unten (take small floater, 27 Punkte).

## Die Suche nach dem Blatt

Mein Ziel von den Crossroads ist der Bottom of Hill, wo ich mir das Blatt holen werde. Vorher lege ich aber das Schwert und die Sphäre ab (drop sword, drop sphere, east, west, south, east, east, south, west, take leaf). Bei der Suche nach dem Blatt war mir eine Hängematte aufgefallen, die jetzt mein Ziel ist, um frische Kräfte zu sammeln (east, north, west, sleep, dream). Und ein Traum kann auch nicht schaden, denn ich befinde mich schließlich im "Dreaming Forest". Ich würde aber ewig weiter schlafen und träumen, wenn ich nicht den Willen hätte aufzuwachen. Aber es wäre keine bizarre Welt, wenn nicht seltsame Dinge geschehen würden. So schläft ein Teil



Altered Destiny: Hier werden die Punkte auch im Schlaf verdient



von mir weiter, während das 'andere Ich' aktiv wird. Mir fällt auf, daß die aufgetürmten Felsbrocken sehr instabil sind (wake up, push rocks). Ein Schubs und ich kann an dem Felsgeröll hinunterklettern (climb down, look). Hier sehe ich ein hasenähnliches Geschöpf (Kaylef), das offensichtlich aus

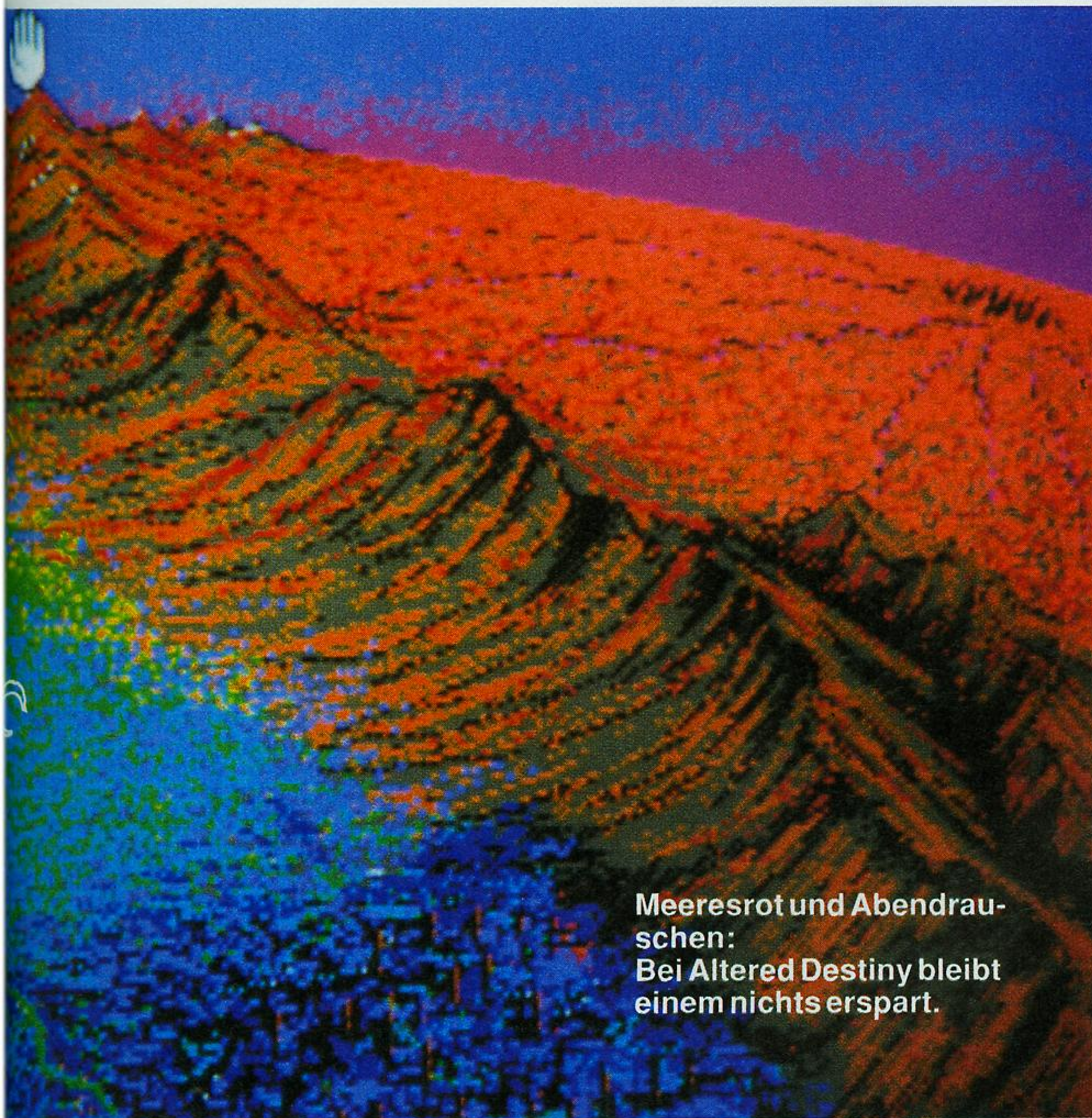




So lege man denn ein Blatt auf die Kreuzung ...



P.J. ist mächtig unterwegs. Wo wird er die nächsten Hinweise finden?



Meeresrot und Abendrauschen:  
Bei Altered Destiny bleibt einem nichts erspart.

## Ende der Tiefschlafphase

Nach kurzem Schlaf wache ich auf (wake up), denn ich habe ja eine Aufgabe zu erfüllen. Ich gehe zum Edge of Forest (w,n,o) und nehme hier den rechten Pfad zur Kreuzung. Das Schwert und die Sphäre kann ich noch nicht aufnehmen. Weiter geht es zur Tree Base (w,n,o). Beim Wasserfall klettere (climb up) ich nach oben und gehe zur südlichen Terrasse (s), wo ein Vogel nistet, den ich fangen will. Den Käfig rüste ich als Falle mit Köder aus (drop cage, set trap, bait cage with jar). Ich entferne mich etwas und warte, bis der Vogel gefangen ist (take cage). (88 Punkte)

Weiter östlich finde ich eine Muschel (take shell), die aber leer ist. Auf der Westseite der Terrasse (w,n) fülle ich die Muschel mit dem Wasser aus dem ruhenden Teich, klettere wieder hinunter und gehe zur Kreuzung (fill shell with water, climb down, w,s,s). Ich stelle mich am östlichen Hügel zwischen die zwei Röhren und warte bis der größere "Floater" erscheint, an den

Verzweiflung weint. Kaylef teilt mir mit, daß sich das Bild seiner Gefährtin auf der anderen Seite des kochenden Geysirs befindet und bittet mich um meine Hilfe.

Vielleicht kann ich tatsächlich etwas tun. Ich habe eine Axt, und Bäume sind ebenfalls in der Nähe. Ich fälle

zwei Bäume und gelange so auf die andere Seite, wo ich das Bild aufnehme und Kaylef übergebe. Zum Dank erhalte ich einen Spiegel (cut left tree, cut right tree, take picture, give picture to Kaylef, get mirror). Danach klettere ich hoch und schlafe weiter (climb up, sleep, 78 Punkte).



ich mich hänge (take large floater) und lande am Ausgangspunkt, wo das Abenteuer begann (97 Punkte).

## Auf nach Runes Island!

Beim Land Edge (durch Steinbogen, o, o) lege ich meine Axt ab, sehe mir das große Fluggebilde (Transporter) an und steige auf den Flugkörper (mit Mausclick oder Cursortasten). Runes Island, eine andere Fluginsel ist das Ziel. Hier residiert Vindah, der Wahrsager, den man befragen kann (ask about devination). Ich gebe Vindah den gefangenen Vogel und das Blatt (give bird to Vindah, give leaf to Vindah). Der Vogel beginnt, das Blatt zu markieren. Ich nehme es an mich und untersuche es (take leaf, examine leaf, exit, 117 Punkte).

## Die Platte & die Höhle

Der Transporter bringt mich wieder zurück, die Axt nehme ich auf (take axe) und schwinge mich auf einen schmalen "Floater". Auf der Kreuzung lege ich das Blatt ab und wende mich nach Süden (drop leaf). Im Boden eingelassen sehe ich eine Platte, die ich mir ansehe (look, look at plate). Vielleicht bewirken die "Frag" etwas, um den Sinn der Platte zu entdecken. So berühre ich die Platte mit der Röhre (mit Frags), und eine Öffnung wird sichtbar (point tube at plate). Die "Frag" nehme ich natürlich wieder an mich (take tube at frags, 127 Punkte).

Im Inneren der Höhle verfare ich ebenso und lege danach die Röhre ab (point tube at plate, drop tube). Ich nehme den rechten Pfad und treffe auf Lantra, mit der ich spreche (talk to Lantra, ask about crystals, ask about Lantra). Daraufhin gebe ich Lantra die Muschel mit dem Wasser, damit die Kristalle wachsen können. Zur Belohnung erhalte ich zwei Beutel, die ich mir näher betrachte (look, get small

pouch, get large pouch, examine small pouch, examine large pouch). Den kleinen Beutel lasse ich fallen und erhalte dadurch einen großen, runden Kristall (drop small pouch, take round crystal, 167 Punkte).

Ich gehe weiter in die Höhle hinein, die Treppen hinunter und komme in einen Raum, der einer Bibliothek gleicht. Nur werden hier keine Bücher, sondern Zaubersprüche aufbewahrt. Towhee fungiert hier als "Bibliothekar". Ich frage ihn nach den Schriftrollen (ask about scrolls, Towhee, give me scroll) und erhalte auch eine Aufzeichnung, die ich untersuche (examine scroll). Der Text bringt mich aber nicht weiter. So versuche ich es mit dem runden Kristall (give round crystal to Towhee) und erhalte eine weitere Aufzeichnung, die ich gleich lese (examine picture scroll). Der Text enthält eine Aussage, die mir später noch nützlich sein wird (184 Punkte).

## Weiter geht's, Pflanzen pflücken...

Ich verlasse den Raum (exit), lege die Scrolls ab, die ich nicht mehr benötige (drop written scroll, drop picture scroll), gehe die Treppe hinauf und weiter Richtung Westen und bin wieder beim Höhlenausgang. Die abgelegten Gegenstände brauche ich nicht mehr. Ich verlasse die Höhle und gehe nach Osten und zweimal nach Norden (On the Path). Hier sehe ich Yula, ein Wesen, das laufend seine Form ändert. Ich warte, bis das Gebilde sich in eine schleimige Masse verformt und halte mich auf dem Pfad. So verfare ich auch am Canyon Fork und betrete die westliche Abzweigung bis ich Canyon Heights erreiche. Die dortige Pflanze nehme ich mit (take plant) und gehe wieder zurück, bis ich die Kreuzung erreiche (199 Punkte).

Von der Kreuzung aus ist der Pool of Light mein Ziel, der sich in der Region der Weird Woods befindet, wo ich

seinerzeit die Muschel mit Wasser gefüllt habe (w,n,n). Vorher aber, bevor ich den Pool of Light betrete, suche ich das Wesen Hoppa, um mich mit Pollen besprühen zu lassen. (Man findet Hoppa in der näheren Umgebung. Meist östlich vom Pool. Der genaue Ort variiert. Die Punktzahl muß sich um 5 erhöhen. Bewährt hat sich: Kreuzung: w,n,o,o = Hoppa (204 Punkte).

## ...und ab ins Licht.

Jetzt betrete ich den Pool of Light, sehe mich um, lese die Botschaft und schwinge die Streitaxt, bevor ich die eine Hälfte der Plattform betrete (look, read message, wield axe) (Save!). Ich bewege mich auf den Gegner zu, weiche nach rechts aus, betrete die Plattform des Feindes und dränge ihn aus dem "Ring", worauf er in der brodelnden Masse verschwindet (221 Punkte).

Geschützt durch die Pollen des Hoppla kann auch ich mich in die brodelnde Flüssigkeit wagen und sehe ein Treppengebilde, das durch Plattformen verbunden ist. Eine Anhäufung von Steinen erweckt mein Interesse (look, look at mound of stones), da sie einen Hinweis enthält. Jetzt esse ich die Planze, die ich mir im Canyon geholt habe, um den "Hoppa-Effekt" aufzuheben (eat plant, 233 Punkte).

Vorsichtig gehe ich die Treppen hinunter, wo mich JonQuah erwartet. Es gibt nur ein Problem: Die Stufen reichen nicht bis zur Plattform. Da erinnere ich mich an den Beutel, der die Kristalle enthält, die sich ausbreiten. So werfe ich den Beutel in Richtung Plattform (throw large pouch) und kann über eine Kristallbrücke mein Ziel erreichen. Die Plattform bringt mich - wie ein Aufzug - durch die Röhre nach unten. Trotz meiner Beklemmung fallen mir seltsame Markierungen auf, die ich mir ansehe (look, read markings). Ein nicht gerade stabiler, mosaikartiger Untergrund ist ein weiteres Hindernis. Die Platten überquere

ich, indem ich nur solche, die mit einem großen Kreis oder mit vier kleinen Kreisen markiert sind, betrete, wie mir die Markierung verraten hat. Nur so erreiche ich - nach einer weiteren Talfahrt - den Pool of Darkness, wo ich von JonQuah einen "Silencer" bekomme, den ich im Kampf gegen Helmar einsetzen kann (look at silencer, 266 Punkte).

## Zurück im Canyon

Jetzt lasse ich mich fallen und bin wieder im Pool of Light. Mein Weg führt mich wieder zum Canyon, wo ich die Planze gefunden habe (w,s,s,n,n,Pfad,n,n). An der Gabelung (Canyon Fork) nehme ich den mittleren Weg (Canyon Depths, Canyon Heights, Canyon End, Canyon Heights, Canyon End, The Bones, west). Hier bei den Schädeln, lege ich alles bis auf die Schale ab (drop all, take bowl). Den Pfeil auf dem mittleren Schädel muß ich irgendwie erreichen. Ich gehe wieder in östlicher Richtung zu den Füßen des riesigen Skeletts. Am hintersten Fuß lege ich auch die Schale mit dem Popcorn ab und klettere hinauf (drop bowl, climp up). Die Schale wird inzwischen von dem gefräßigen "Kleeg" geleert. (Save!) Ich klettere nach links und kann den Pfeil nehmen (take arrow), gehe dann zurück und hinunter (climb down). Hier nehme ich die Schale und den "Kleeg" auf (take bowl,take Kleeg, examine Kleeg). Ich vergesse auch nicht, die anderen Gegenstände mitzunehmen. Die Axt brauche ich nicht mehr (296 Punkte).

Leider muß ich jetzt den beschwerlichen Pfad zurück gehen. Ich vergesse aber nicht, südlich im Canyon Fork meine Schale mit Schleim zu füllen, bevor ich zur Kreuzung gehe (fill bowl with slime,s,s,s; 301 Punkte).

Der nächste Ort ist jetzt der Bottom of Hill, wo ein Fußpfad in südliche Richtung führt (Crossroad, o, w, s, o, o, s, w). Bevor ich aber den Pfad betrete,

schalte ich den "Silencer" ein, um nicht vom Heuler in den See gezogen zu werden (turn on silencer). Dann betrete ich die Brücke, schwenke den Spiegel, schwing mich auf das seltsame Wesen mit Namen Boteman und presse sofort nach der Landung den Kleeg, der seine Gase absondert (wave/signal mirror, ride Boteman, squeeze Kleeg, 326 Punkte).

## Auf zum Finale!

Ich verlasse die Landeplattform und wende mich östlich, gehe auf die Terrasse in nordwestlicher Richtung und erreiche das Zentrum der Insel, wo mir ein blinkendes Augenpaar auffällt (look at creature). Von hier aus kann ich offensichtlich das Schloß nicht betreten. So gehe ich weiter in westlicher, dann südlicher Richtung, wo ich die Ruinen erreiche. Hier nehme ich gleich die nächste Biegung nach Norden und stehe vor einem Platz, der

früher als Versammlungsort diente (Gathering Place). Hier versperren mir Saugpflanzen den Weg. So schütte ich die Schale mit dem Schleim kurzentschlossen über mich (pour slime on myself) und kann so den Weg fortsetzen, um schließlich vor dem Schloßeingang zu stehen (331 Punkte).

Die Tür öffne ich mit dem Pfeil (unlock door with arrow) und betrete Helmars Reich, wo ich mich am Seil hochziehe (pull rope), bis ich einen Eingang sehe, den ich durch einen Sprung betrete (jump). Hier gehe ich gleich dreimal nach Osten und sehe in der Mitte eine scheinbar solide Wand, die ich einfach "durchquere". Der entscheidende Augenblick ist gekommen - ich stehe Helmar gegenüber. Bei der Wahl der Waffen nehme ich natürlich den Spiegel (mirror), der den tödlichen Strahl reflektiert. Und das ist Helmars **ENDE** (350 Punkte)! ■

Wolfgang Heidorn



Bei Alnar, dem hilfsbereiten Metallformer kann man sich zu Beginn des Spiels ausrüsten.



# Schnell auf die Pointe

# kommen

senbester seinen Abschluß. Ein ganz normaler Schüler, halt.

Nach der Schule absolviert er dann ein Lehrjahr als Schlosser, oder als Zeichner? Nun, tatsächlich fertigt Mathias zur Begeisterung Aller Lehrvorschriften in Comic-Form an und arbeitet nebenbei an seinen berühmterberühmten MNU-Comics (*Mathias-Neumann-Underground-Comics*). Er selbst umschreibt diese Phase als "erste, semi-professionelle Erfahrungen mit den Comics". Auf sein Schlosser-Lehrjahr folgt eine Ausbildung zum Maler und Lackierer, und während dieser Zeit erwirkt er den großen 'Neumann-ASM-Space-Rat-Durchbruch'.

Und was die Frauen anbetrifft, nun, bis heute ist der Kerl zu haben, völlig ledig also: keine Bälger, keine Alimente, eben ein "lockerer Loser" (*O-Ton: Neumann*).

Übrigens: Die Ratte entstand wesentlich früher, auf der Schulbank. "Damals hab' ich das Viech einfach mal gezeichnet und dann 'rumgefragt, was das sein könne: 'ne Ratte, vielleicht 'ne Weltraum-Ratte, haben die meisten gesagt. Naja, da hatten sie recht..." Heute ist Mathias Neumann einer der wenigen Comic-Zeichner Deutschlands, die sich (*mehr als*) ihr Brot mit dem Zeichenstift verdienen können...

**?** *Käme jemand - wider Erwarten - auf den Gedanken, Mathias Neumann zu karikieren, braucht dieser Jemand eigentlich nur zwei charakteristische Merkmale darzustellen: einen abgedrehten Kerl, der hessisch-frankfurterisch 'babbelt' und sich von Ratten ernährt. Haut das hin?*

Es geschah einst in einem kleinen Heckennest, einem 'Ableger' von Rodgau: Niederroden. Nur knapp am 'Rodgau-Monotone' vorbeigerutscht, zumindest aber als waschechter Rodgauer erblickte ein, der ASM nicht ganz unbekannter, Typ, am siebten siebten ('tschuldigung: 07.07.) vor 26 Jahren das Licht der Welt: Mathias Neumann. Paperlapapp. Mensch, das schreibt ja jeder. Schon tausendmal gelesen, Name und Datum variabel, Lull und Lall. Ja, und sein Vater war Schlagzeuger - ach ja, und Comic-Zeichner...

**E**iner der wenigen übrigens, die es dazumal wagten, 'ne Ratte zu zeichnen, eines der kleinen, von Vorurteilen geprägten, 'miesen Viecher'. Auch er muß schon nicht schlecht gewesen sein, vermochte er doch während des II. Weltkrieges seine Zeichnungen gegen Essens-Marken einzutauschen, und das sollte schon was heißen.

Wie der Vater, so der Sohnmann, könnte man jetzt überflüssigerweise einwerfen, wäre nicht die 'Ratte' des Vaters erst im Frühjahr dieses Jahres aus der Versenkung aufgetaucht. Wenden wir uns nun eher dem Jetztzeit-Künstler zu, bleibt mir vorab noch Folgendes erwähnenswert: Niederroden, das kleine Nest bei Rodgau, hatte nur sehr kurze Zeit Freude an dem Balg. Zwölfmal wechselt Mathias Neumann samt Familie, stets im Rhein-Main-Gebiet, den Wohnort, bis er sich mit 18 Jahren in Heusenstamm niederläßt. Bis heute. Folglich besucht er dann auch sechs bis sieben verschiedene Schulen, bleibt einmal sitzen, fliegt während der achten Klasse von der Schule und macht später als Klas-

**!** Oh Mann, oh Mann, was 'ne Frage. Immer, wenn ich mich selber hör', nun..., dann..., aber vielleicht stimmt das schon. Ich meine, das weiß ich ja nicht. Meinst Du, daß ich frankfurterisch 'babbel'?

**?** Ist es eine besondere, persönliche Neigung zu Ratten, die Dich zu solch' tierischer Modifikation hinreißen läßt? Warum eigentlich gerade 'Ziggy'?

**!** Ratten hatte bis dato speziell noch keiner gezeichnet im Comic-Bereich. Alle Welt macht in 'Mickey Maus', Hund oder Katze - niedliche Haustiere eben, 'Pets', wie die Amis sagen. Nein, ich wollte einfach das kleine, häßliche Viech zeichnen. Das war sowas wie 'ne Marktlücke, verstehst du. Ratten, das sind so miese Viecher, die keiner mag und die Menschen anfallen. Dabei sind die gar nicht schlimm. Ich hab' mir zum Beispiel 'ne ganze Zeit Wüsten-Springmäuse gehalten. Die sind Ratten schon sehr ähnlich, finde ich.

**?** Gibt es den Mathias Neumann, der sich nicht mit Ratten abgibt? Und was macht er dann? Um die Frage auf den absoluten Nenner zu bringen: Hast Du 'nen Computer? Wenn ja: was für einen, Peripherie, Konfiguration, Farbe oder nicht...?



**!** Ja, den gibt es. Und der hat auch 'nen Compi: Commodore Amiga mit Philips-Monitor, einem Mega-Byte Erweiterung und 'nem Epson-Drucker. Langt das?

**?** Nein! Inwiefern nutzt Du das Teil? Spielst Du damit?

**!** O.k, ich hab 'ne ganze Zeit damit gespielt, schieb' aber zur Zeit 'nen ziemlich großen Frust, der aber wohl mehr marktabhängig zu sein scheint. Die Spiele, die ich mir bestellt hab', kommen einfach nicht ran: 'Fate-Gates Of Dawn', 'Midwinter II', 'Sim Earth', und so. Ja, die ganzen 'Funny-Spiele' machen mich halt nicht an. Also arbeite ich mehr auf dem Teil: Für die Comics mache ich die Textverarbeitung, zeichne für Computerspiele, mache Drehbücher, und so weiter. Programmieren dagegen kann ich keine Silbe, das konnte ich früher mal, auf dem C-64. Aber ich spiel eben auch leidenschaftlich gern dran.

**?** Was ist an Deinen Comics (oder sind es Cartoons?) ASM-typisch?

**!** Die Space-Rat ist eben ein Semi-Funny-Comic, zugeschnitten auf die ASM. Man muß schnell auf die Pointe kommen. Ja, und dann kommen noch die langen Geschichten, die eher filmmäßig ablaufen. Wobei auch die Seitenstrips in der ASM-Special noch als Comic bezeichnet werden können - mit 'ner etwas längeren Hinführung zur Pointe, eben.

**?** Was unterscheidet eigentlich einen Comic von 'nem Cartoon?

**!** Cartoons, das sind entweder Zeichentrickfilme, oder Witze, die man auf der letzten Seite von Zeitungen bringt, sag ich mal, ja? Comics, das sind meist komische Erzählungen. Das steckt im Wort schon drin, komische Geschichten halt, wie beispielsweise Max und Moritz. Cartoon hingegen be-

inhaltet das Wort 'Toon', die Bezeichnung für die Filmfiguren, die 'Toons'.

**?** Wie kommt Mathias Neumann dazu, Zeichner zu werden? Ein Traum, bist Du so'n 'Musischer', oder wie bist Du da reingerutscht?

**!** Ich hab von kleinauf gezeichnet. Von meinem Vater hab' ich ein Plakat gesehen, das stammt aus '67. Da sind von mir Kritzel-Zeichnungen drauf. Ja, und in der Schule hat man mir gesagt: mach' doch mal 'n Comic. Das hab' ich gemacht. Als dann alle meine Comics kopierten, hab' ich mir schon gedacht, die müssen etwas haben. Nun, aber eigentlich verstehe ich mich als Filmemacher. Der Comic ist für mich ein Ersatz für Filme.

**?** Wann entstand also Dein erstes Werk?

**!** Ja, schon '67. Das ist mein ältestes 'Werk', was ich heute besitze.

**?** Was war das genau?

**!** Meinst, das kann ich heut' noch entziffern? Irgend so'n kleines Männchen, welches durch die Gegend springt.

**?** Gibt es in Frankfurt eine 'Künstlerszene'?

**!** Es leben einige in Frankfurt, die zeichnen. Die kenn' ich aber nicht, und folglich treffe ich mich auch nicht mit denen. Es gibt hier einen großen, alternativen Verlag. Die haben zum Beispiel Walter Moers' 'Das kleine Arschloch' herausgebracht. Und die meisten, hier ansässigen Künstler kenne ich halt über ICOM (Interessenverband Comic). Das ist so 'ne Art Comic-Gewerkschaft, zur Zeit noch inoffiziell. Soll aber noch werden.

**?** Wie bekannt ist 'Mr. Space-Rat' im Frankfurter Raum, in der Welt?

**!** Nö, die meisten Leute kennen die Serie, kennen aber nicht denjenigen, der dahintersteht. Ich lebe also mehr im Schatten meiner Werke. O.k., in meinem Freundeskreis bin ich natürlich bekannt, ganz klar...

**?** *Nur wegen der ASM-Ratte?*

**!** Hauptsächlich eben wegen der Ratte, weil die eben sehr publikumswirksam ist. Wenn mich andere Leute hier kennen, dann eher wegen meiner 16mm-Film-Aktivitäten, als Filmmacher eben. Mit der Kamera im Auto, auf dem Auto, auf der Straße, und so.

**?** *Du bist also nicht ausschließlich auf den Comic fixiert, will sagen: Es existieren auch noch andere Leidenschaften in Neumanns Leben.*

**!** Meine Filmgeschichte, daneben mache ich momentan Platten-Cover für eine Heavy-Metal-Band, 'Andeiron' heißt die. Ach ja, auch ich selbst bin in einer Band, mache Synthesizer. Diese Band allerdings hat einen eigenartigen Namen: 'Strafe Gottes' - längst nix Professionelles. Dazu müßte ich mehr Synthie üben. Ja, und dann sind da die Film-Projekte: einige, die nie beendet wurden, andere, die beendet wurden. Es ist schon die zweite große Leidenschaft. Da gibt es zur Zeit ein Science-Fiction-Projekt. Nun, es gab schon unzählige Projekte, meist im 16mm-Bereich. Jetzt gerade arbeite ich ausnahmsweise auch an einer 35mm-Geschichte, im Kino-Format. Arbeitstitel: 'Purple Haze', wie der alte Jimi-Hendrix-Titel. Darüberhinaus mache ich auch noch Story-Boards für Filme, ja, ja.

**?** *Kehren wir zu 'Ziggy' zurück: Die macht ja nun schon richtig Welt-(T)raum-Geschichte. In ASM fing alles an. Erinnern wir uns zurück, war das häßliche, kleine Wesen zunächst Hauptakteur Deiner*

*Strips. Dann vermehrte sich das Tierchen und 'schwups' - stand die Space-Rat für die ein oder andere ASM-Auszeichnung, wie Hitstern, Flop, ..., Modell. Doch damit nicht genug. Auf den ersten 'intergalaktischen' Comic-Band (der zweite, 'abgefetzte' kommt dieser Tage aus dem Druck) folgte das Maskottchen in Plüsch, inzwischen auf Computermessen, in Fachredaktionen sowie bei Redakteuren und vielen Lesern zuhause. Bleibt mir nur die Frage: Wie wird's mit 'Ziggy' weitergehen?*

**!** Ja, es wird gigantisch weitergehen. Es sind, wie schon erwähnt, nun drei Computerspiele in Planung. Mehr, als ich ursprünglich vorhatte. Dazu kann ich sagen: Es wird ein 'Funny-Game' geben, 'Jump and Run' halt, welches von den Jungs gemacht wird, die 'Nebulus II' programmiert haben. Das zweite wird ein Strategie-Game werden - ja, und das dritte soll dann das Grafik-Adventure werden, angelehnt an die Konzeption der Lucasfilm-Games. Bislang hab' ich die Programmierer dafür noch nicht gefunden, wenngleich letzteres mein Lieblings-Projekt ist. Dafür hab' ich auch extra eine Benutzerführung erarbeitet, die noch einfacher ist als die Lucasfilm-Games. Aber, all das ist noch geheim.

**?** *Und sonst?*

**!** Und sonst kommt irgendwann das Space-Rat-Album. Kann man sich vielleicht so vorstellen, wie'n Asterix-Comic-Band, oder so. Diese Reihe wird aller Voraussicht nach acht bis neun Teile haben. Viel aktueller noch ist das zweite Space-Rat-Buch, 'Abgefetzt', was schon bald, mit einer zwölf-seitigen Zugabe, im Handel erhältlich sein wird.

Darin gibt's jede Menge Gast-Auftritte. So wird unter anderem Whitney Houston dabei sein... Ja, und ganz am Schluß steht noch ein Real-Film an, aber... so weit sind wir wirklich noch nicht.

**?** *Wer wird Regie führen?*

**!** Verständlicherweise ich, das steht fest.

**?** *Gut, bei so viel 'Ratte' könnte man meinen, daß Mathias Neumann schon ein richtig reicher Onkel geworden ist. Ist dem so, oder liegen wir da total falsch?*

**!** Puh, also ich mein, Ihr liegt 'net' falsch, aber auch 'net' richtig. Ich bin schon einer der wenigen deutschen Comic-Zeichner, die von der Kunst echt leben können, ne? Davon gibt's im ganzen so vier oder fünf. Aber ans große Geld ist nicht zu denken, ...denk' ich.

**?** *Die Stifte sind stumpf, der Spitzer auch, die Pinsel abgebrochen, der Tuschefüller verklebt, das Wasser abgestellt. Ist das Neumanns Alptraum? Will sagen, was treibt der Kerl, wenn Papier und Zeichenkarton ausgegangen sind, und so?*

**!** Ich kann auch ganz gut ohne leben. Das Zeichnen ist also nicht zur Manie geworden, O.k., wenn ich in den Film-Bereich umschwenke, wird's schon eher zum Alptraum, wenn die Kamera ausfällt. Aber ohne Stift kann ich schon ganz gut leben.

**?** *Wird 'Ziggy' Dein ständiger Begleiter bleiben?*

**!** Auf jeden Fall, das kann man sagen, denn: Die Serie war eben mein großer Durchbruch, und wenn ich mal 'nen großen Film oder so was mache, wird die Serie dennoch und auch darin immer weiter leben, das ist sicher.

**?** *Mathias, ein Schlußwort!*

**!** Wann ist eigentlich Deadline für die nächste Special...?

Matthias Siegl

# 0,0000375

Pfennige täglich kostet eine  
ASM-SPECIAL\*, wenn man  
sie 20.000 Tage  
(oder 54,79452 Jahre) lang  
behält und liest –

**normalerweise!**

**AMIGA**  
Köln **DI**

KölnMesse  
Halle 7  
Stand-Nr. A32  
31.10.-03.11.1991  
(31.10.91 Fachbesuchertag)  
Bitte besuchen Sie uns.

Aber wen interessiert schon  
die Norm???

## DESHALB:

für lächerliche

# 10,- DM

**3er-  
Pack**

**Special 8  
Special 9  
Special 10**

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

\* zum Preis von 7,50 DM

# Wing Commander -

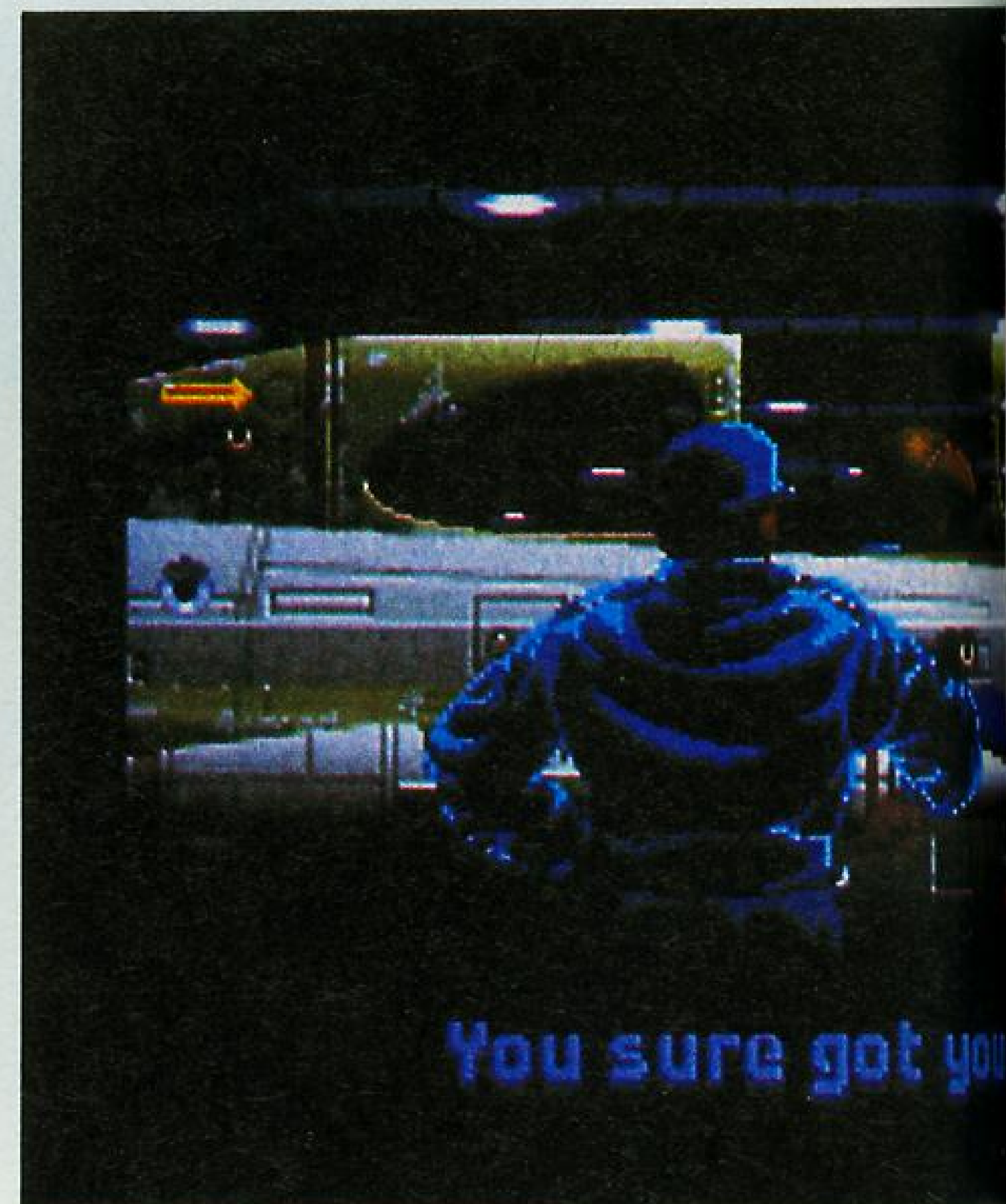


Hat man einen Krant mal so schön im Visier, sollte man nicht länger zögern, sondern ihm die Zähne zeigen.

Mittlerweile gibt es für den Bestseller **WING COMMANDER** von Chris Roberts zwei Disketten mit jeweils 16 zusätzlichen Missionen, den **SECRET MISSIONS**. Sie heben sich in ihrem Schwierigkeitsgrad deutlich von den bisherigen Missionen ab. Im folgenden habe ich ein paar Tips zusammengestellt, die das Überleben bei den Secret Missions erleichtern sollen.



Cinematisc gestaltet: Die Einsatzbesprechung.



Nach getaner Arbeit:



# The Secret Missions I

Viele der hier aufgeführten strategischen Kniffe gelten übrigens auch für die regulären Einsätze im Vega-Sektor (Vega Campaign) von Wing Commander. Zu jeder Mission gibt es eine kleine Karte, auf der die jeweiligen Besonderheiten eingezeichnet sind. Dazu kommen noch ein paar Tabellen mit Angaben über die genauen Typen und Zahlen der angreifenden Kilrathis.

Nach wie vor herrscht zwischen der Terran Confederation (das sind wir Erdlinge) und dem Empire of Kilrathi (dem Reich der kratzigen Kosmo-Katzen) ein unerbittlicher Krieg. Die Story der Secret Missions beginnt damit, daß die Tiger's Claw, ein supermodernes Trägerschiff, auf der Ihr stationiert seid, aus dem Vega-Sektor abkommandiert wird.

Das neue Einsatzgebiet liegt im Deneb-Sektor. Dort wurde die Kolonie

Goddard von einer Kilrathi-Flotte unbekannter Größe überfallen. Die Funkverbindung zur Kolonie war mysteriöserweise schon wenige Sekunden nach dem Notruf unterbrochen.

## Mission 1 ●●●●●●

Euer erster Auftrag besteht aus zwei Teilaufgaben. Zuerst sollt Ihr einen sogenannten Jumpoint sichern. Von dort wird das Versorgungsschiff Hickok, das mit einer kompletten Notfallausrüstung beladen ist, zur Goddard-Kolonie springen (Hypersprung).

Ihr habt dafür zu sorgen, daß die Hickok vorher nicht Opfer patrouillierender Kilrathis wird. Auf Eurem Rückweg ist außerdem ein Zusammentreffen mit der Marciano, einem kleineren Schlachtschiff der Venture-Klasse, vorgesehen. Man soll ihr bis zur Tiger's Claw Geleitschutz geben. Später soll die Marciano als Verstärkung bei eventuellen Gefechten um die Goddard-Kolonie dienen. Beim ersten Navigationspunkt begegnet man einem gegnerischen Lumbari-Transporter. Er wird von vier Salthis bewacht. Der Transporter flieht nach einer Weile mit einem Hypersprung aus dem System. Ich rate Euch deshalb zu folgender Taktik:

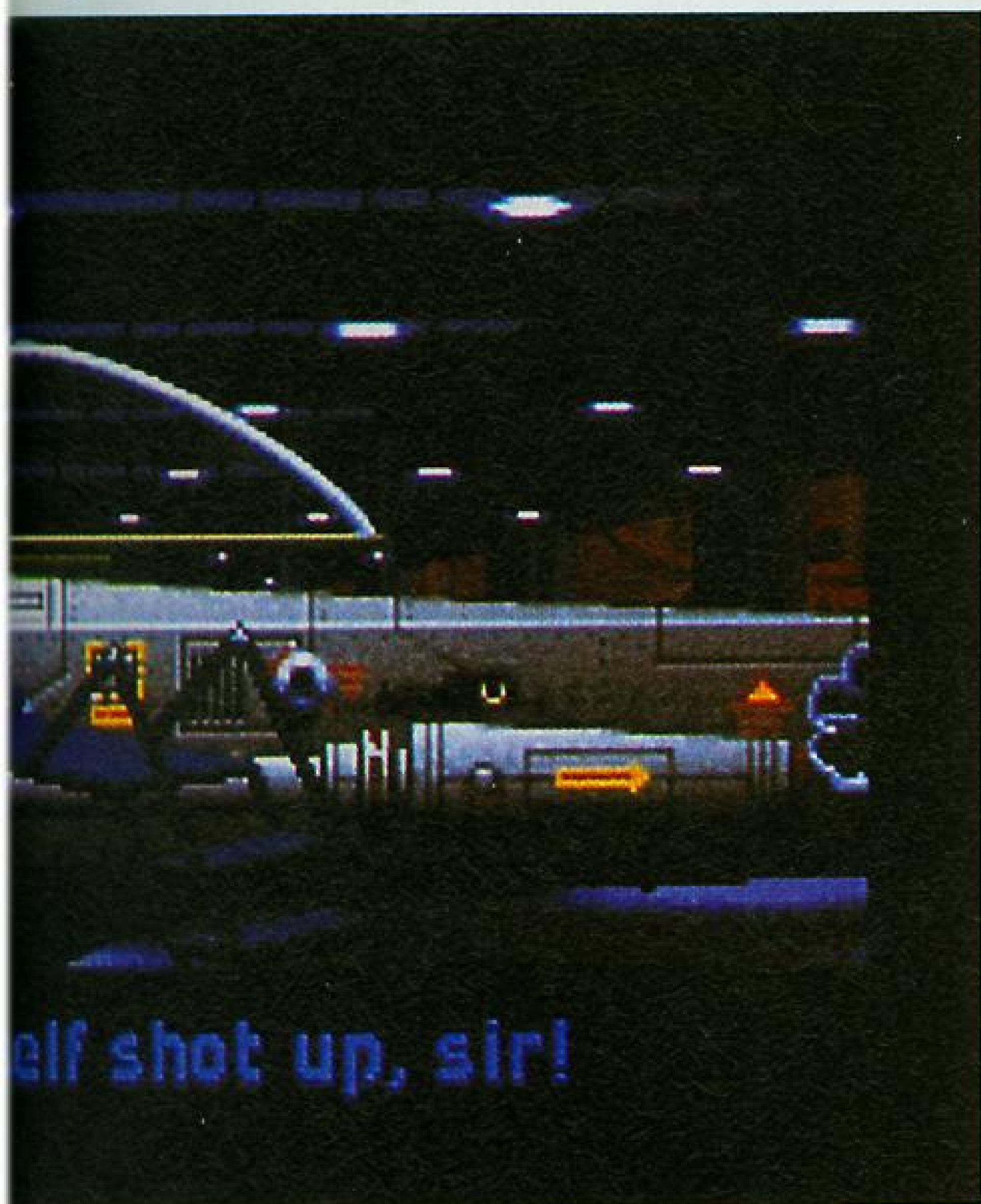
Ihr versucht von Eurem Zielsystem so schnell wie möglich ein "Target-Lock" für den Lumbari-Transporter zu kriegen. Dann funkt Ihr zu Hunter, Eurem Wingman, daß er den Transporter sofort angreifen soll ("Attack my target"). Dann kümmert Ihr Euch um die Eskorte, denn solange Hunter noch



Er hat sich stets bemüht...

beschäftigt ist, müßt Ihr ihm natürlich Feuerschutz geben. Da die Salthis nur mit schwachen Lasern ausgerüstet sind, ist keine besondere Taktik nötig, um sie früher oder später zu erledigen. Wichtig ist allein, daß Ihr Euren Wingman im Auge behaltet und ihn verteidigt. Wenn Ihr unterwegs zum nächsten Stop auf Eurer Route seid, müßt Ihr ein Asteroidenfeld durchqueren - eigentlich eine reine Geduldsprobe, da es leicht ist, den Gesteinsbrocken auch bei mittleren Geschwindigkeiten auszuweichen. Mit gezündetem Nachbrenner wird die Sache allerdings zum Glücksspiel.

Beim zweiten Navigationspunkt erwartet Euch die Hickok. Im Moment Eurer Ankunft stürzen sich drei mittelschwere Kilrathis auf das Versorgungsschiff. Da es nicht sonderlich viel verträgt, müssen die Angreifer schnellstmöglich ausgeschaltet werden. Dabei helfen Euch die wenigen Raketen Eures Raumschiffs, die Ihr hoffentlich bis zu diesem Zeitpunkt aufgespart habt. Wenn die Hickok das System verlassen konnte, ist Eure erste Teilaufgabe erfüllt. Die zweite Teilaufgabe ist einfacher zu erfüllen. Die Marciano ist nämlich wesentlich robuster, die Anzahl der Gegner bleibt aber



...wieder auf der Tiger's Claw.

gleich. Es macht also nichts aus, wenn Ihr sämtliche Raketen im Kampf um die Hickok abgefeuert habt.

## Mission 2 ● ● ● ● ● ●

Die Tiger's Claw befindet sich nun auf dem Weg zur Goddard-Kolonie. In dieser Mission müßt Ihr zusammen mit Hunter alle Kilrathis abschießen, die Euch auf Eurer Route begegnen. Schon gleich nach Eurem Start habt Ihr die Tiger's Claw zu verteidigen, die von mehreren Kilrathis überfallen wird. Achtet dabei auf den nötigen Sicherheitsabstand zu Eurem Mutterschiff.

Wenn Ihr Euch an ein feindliches Schiff dranhängt, das sich direkt auf das Trägerschiff zubewegt, kann es leicht passieren, daß Ihr beim nächsten Manöver mit der Tiger's Claw zusammenstoßt. Oft gelingt es selbst den Kilrathis nicht, im richtigen Moment abzdrehen, um eine Kollision zu verhindern. Die Hornet, in der Ihr sitzt, ist das zweitschnellste Modell der Terran Confederation. Paßt auf, daß Ihr nicht mit einem der langsamen Grathas zusammenstoßt. Der Schutzschild dieses schweren Kilrathi-Jägers ist nämlich in jedem Fall stabiler als Eurer.

Das Szenario am ersten Navigationspunkt ist exakt dasselbe wie in der vorangegangenen Mission, dementsprechend solltet Ihr einfach die oben be-

schriebene Taktik übernehmen. Auf dem Weg zum nächsten Stop müßt Ihr durch ein Minenfeld. Im Gegensatz zu Asteroidengürteln könnt Ihr Minenfelder ohne weiteres mit Höchstgeschwindigkeit durchqueren (also mit gezündetem Nachbrenner). So ist es sogar einfacher!

Beim zweiten Navigationspunkt trifft Ihr auf einen Dorkir-Transporter, der wie üblich nach einiger Zeit aus dem System flieht. Der Transporter wird von zwei Krants bewacht. In diesem Fall könnt Ihr getrost die Krants zuerst vornehmen. Ein gezielter Befehl an Hunter ist wohl kaum nötig, weil man die beiden Krants meistens so schnell weggefegt hat, daß für den Dorkir-Transporter Zeit genug bleibt.

## Mission 3 ● ● ● ● ● ●

An dieser Stelle kommt es zu einer entscheidenden Wende der Handlung. Die Goddard-Kolonie wurde von den Kilrathis vernichtet. Es gibt keine Überlebenden. Zum ersten Mal setzten die Kilrathis eine Geheimwaffe ein - einen Laser von solcher Kraft, daß ein einziger Strahl genügt, um Goddard zu zerstören. Die Tiger's Claw wird vom Kommandostab der Terran Confederation beauftragt, die feindliche Flotte mit der Geheimwaffe aufzuspüren und zu vernichten. Dabei ist es unvermeidbar, in die von den Kilrathis



Erst mit genügend MHz...



... entsteht das richtige Feeling.

besetzen Territorien vorzudringen. Dementsprechend ist das Risiko dieser Operation gewaltig hoch. Einige aus der Besatzung sprechen von einem Selbstmordkommando.

Zuerst habt Ihr die nähere Umgebung von feindlichen Schiffen zu säubern, bevor die Tiger's Claw die Grenze zum Kilrathi-Imperium passieren wird. Bei einem Jumpoint (er befindet sich beim ersten Navigationspunkt) jenseits des riesigen Minenfeldes habt Ihr die Gelegenheit, Eure Fähigkeiten im Kampf gegen größere Raumkreuzer unter Beweis zu stellen. Der Fralthei-Kreuzer wird von insgesamt sieben Jägern begleitet, die Ihr zuerst abschießen müßt, um dann in aller Ruhe das große Schlachtschiff auseinandernehmen zu können. Mit dem Raptor, den Ihr in dieser Mission fliegt, ist das ein Kinderspiel. Ihr verkürzt einfach den Abstand zum Ziel auf 2000 bis 3000 Meter, schaltet die Triebwerke ab und eröffnet das Feuer. Das gegnerische Schiff bewegt sich kaum und wehrt sich mit ein paar ungezielten Lasersalven, die einem aber für ge-



Ein Abschluß, der einem nicht entgehen sollte: Grathas.

wöhnlich nichts anhaben können. Falls die Schutzschilde dennoch zu stark strapaziert werden, ändert man kurzfristig den Kurs, wartet bis sie sich erholt haben und setzt dann den Angriff fort. Wenn man sicher gehen will, daß der Abschluß des Fralthi-Kreuzers auf das eigene Konto geht, dann untersagt man einfach dem Wingman (in dieser Mission ist es Angel, eine "Wingwoman") anzugreifen.

## Mission 4 ● ● ● ● ● ●

Die Tiger's Claw hat die Grenze überschritten und befindet sich nun im Kilrathi-Imperium. In dieser Mission besteht eure Aufgabe darin, zwei Transportschiffe (Draymans mit militärischer Besatzung) zu einem bestimmten Jumpoint zu begleiten. Die Draymans erwarten Euch bei eurem ersten Navigationspunkt. Wenn man dort ankommt, 'vertreibt' man schnellstens die Jalthis (insgesamt drei an der Zahl), die es auf die Transporter abgesehen haben. Da die Jalthis die stärkste Feuerkraft aller Kilrathi-Jäger besitzen, müßt ihr Euch schon beeilen, wenn ihr die Draymans nicht in Einzelteilen zum zweiten Stop auf eurer Route (dort befindet sich der Jumpoint) bringen wollt. Greift am besten auf eure Raketen zurück, damit Euch schnelle Abschüsse gelingen.

Der zweite Navigationspunkt liegt sehr dicht an der Grenze, also inmitten der Minenfelder. Hier genügt es nicht, mit Höchstgeschwindigkeit den Navigationspunkt zu erreichen und dann heimzufliegen. Da sich die Transportgleiter nur sehr langsam bewegen, bleibt Euch nichts anderes übrig, als sich an ihre Geschwindigkeit anzupassen und dann vorsichtig zwischen den Minen hindurchzumanövrieren.

Erst wenn beide Transporter das System heil verlassen haben, könnt ihr den Rückweg antreten.

## Mission 5 ● ● ● ● ● ●

In dieser Mission fliegt ihr einen Scimitar. Bossman ist euer Begleiter. Den Kilrathis ist es gelungen, den Transporter Falstaff zu kapern. Die Falstaff hat streng geheime Daten an Bord, die auf keinen Fall in die Hände der Kilrathis fallen dürfen. Da die Kilrathis den Transporter in ein anderes System bringen müssen, um dort mit der Entschlüsselung besagter Daten zu beginnen, besteht für die Terran Confederation noch die Möglichkeit, die Falstaff abzufangen und rechtzeitig zu vernichten. Diesen Job übernehmt natürlich ihr.

Am Jumpoint beim ersten Navigationspunkt wird die Falstaff attackiert. Insgesamt bewachen vier Krants den Transporter. Die Falstaff verläßt schon nach kurzer Zeit das System, weshalb Euch praktisch gar nichts anderes übrig bleibt, als die Kilrathi-Eskorte anfangs zu ignorieren und gleich den Transporter anzugreifen. Schnelle Abschüsse sind mit dem trägen Scimitar recht schwierig. Auch Bossman solltet ihr auffordern, sich um den Transporter zu kümmern.

Beim zweiten Navigationspunkt trifft man auf einen Ralari-Zerstörer. Seine Eskorte ist so harmlos, daß es völlig unproblematisch ist, ihm den Garaus zu machen. Damit wäre die fünfte Mission auch erledigt. Ich möchte hier noch erwähnen, daß man die Flugroute auch umdrehen kann, wenn man mit dem Jalthis-Wing Schwierigkeiten hat, dem man auf dem Weg zur Falstaff begegnet. Mir ist es schon passiert, daß diese Jalthis meinen Wingman so zusammengeschossen haben, daß er (entweder sofort oder nie) zur Tiger's Claw zurückkehrte oder beim Angriff auf die Falstaff nicht mehr einsatzfähig war.

Wenn ihr die Route 'Tiger's Claw - Nav 2 - Nav 1 - Nav 2 - Tiger's Claw' benutzt, umgeht ihr den Kampf mit den Jalthis.

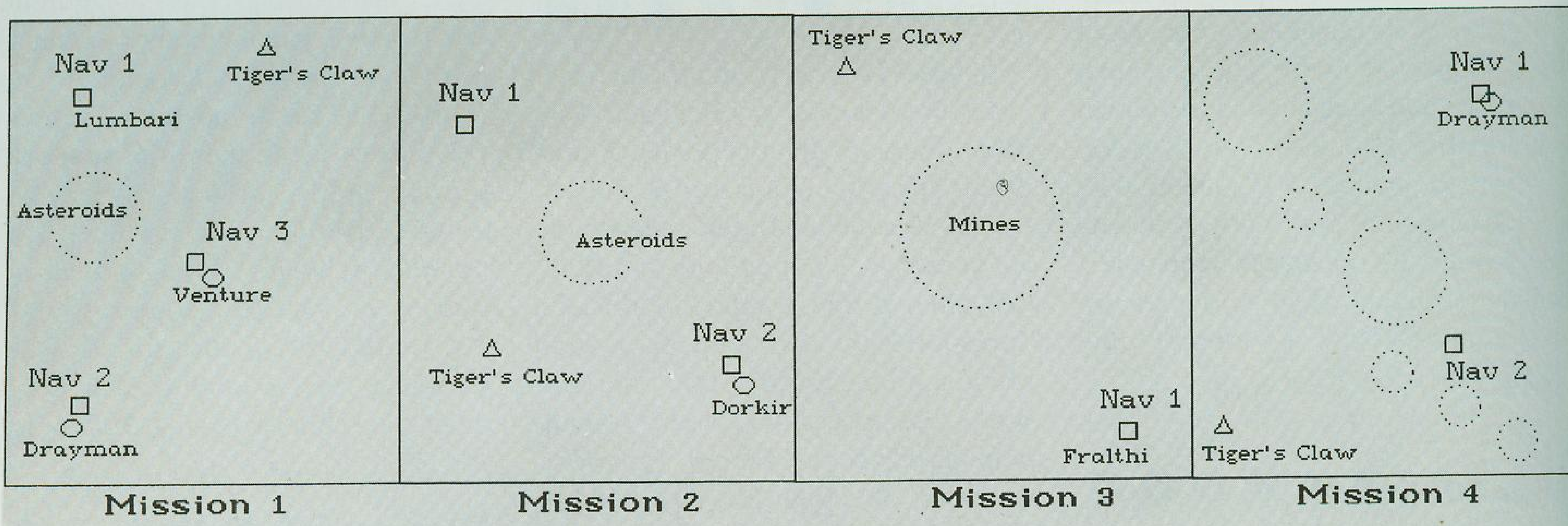
Jetzt hat sich der Spieß umgedreht. Der Terran Confederation ist es gelungen, einen Dralthis zu kapern, der mit wertvollen Daten und Informationen vollgepackt ist. In dieser Mission sollt ihr den Dralthis heil zur Tiger's Claw bringen. Die Kilrathis bemühen sich natürlich, dies zu verhindern. Beim ersten Stop auf eurer Route erwarten Euch ein Ralari-Zerstörer und ein Gratha-Wing. Hier müßt ihr Euch unbedingt zuerst um die Grathas kümmern.

## Mission 6 ● ● ● ● ● ●

Der Ralari-Kreuzer läuft Euch schon nicht davon. Beim zweiten Navigationspunkt holt man den gekaperten Dralthis ab. Drei angreifende Dralthis stiften in dieser Situation natürlich große Verwirrung, weil Dralthis nunmal immer gleich aussehen.

Wenn die Trackbox rot gefärbt ist, könnt ihr sicher sein, einen feindlichen Dralthis im Fadenkreuz zu haben, ansonsten lauft ihr Gefahr, den eigenen abzuschießen. Beim letzten Navigationspunkt versuchen neun weitere Dralthis ihr Glück. Ein Unternehmen mit dem Prädikat "Masse statt Klasse", denn die Dralthis sind für euren Scimitar eine ziemlich leichte Beute. Schließlich versucht noch ein Fralthi-Kreuzer eure Mission zu vereiteln. Er springt nach einiger Zeit direkt ins System und befindet sich dann am letzten Navigationspunkt eurer Route. Wenn man die Dralthis zuvor erledigt hat, kümmert man sich um den Fralthi-Kreuzer. Anschließend könnt ihr die Heimreise antreten. Auf keinen Fall solltet ihr über den ersten Navigationspunkt zur Tiger's Claw zurückkehren.

Allein der direkte Weg zur Tiger's Claw ist gefahrenlos. Ein weiterer Teil der Kilrathi Flotte (vier Jalthis und zwei Fralthi-Kreuzer), würde Euch auf dem Rückweg beim ersten Navigationspunkt wohl den Rest geben.

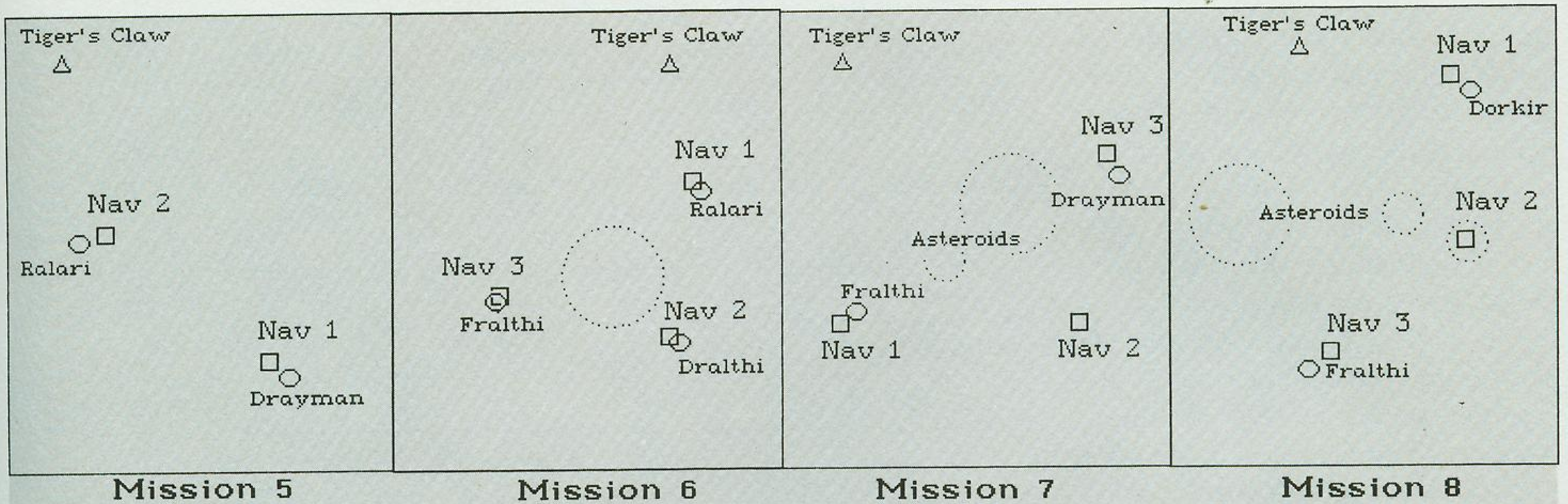


**Mission 7 ●●●●●●●**

In dieser Mission sollt Ihr einen Transporter zur Tiger's Claw eskortieren, der Euch beim letzten Navigationspunkt auf Eurer Route erwartet. Bei den ersten beiden Navigationspunkten werdet Ihr von einigen Kilrathis (unter anderem ein Fralthi-Kreuzer) angegriffen. Die eigentliche Besonderheit dieser Mission besteht darin, daß der Transportgleiter bei Eurer Ankunft von insgesamt sieben (!) mittelschweren Kilrathi-Raumschiffen attackiert wird. Da der Drayman aber auch nicht mehr aushält als sonst, müßt Ihr beim Abschießen der Angreifer schon echt flink sein. Auf Euren Wingman solltet Ihr Euch da lieber nicht verlassen, denn egal welche Befehle man Spirit gibt, meistens versagt sie kläglich. Ihr solltet eher darauf achten, daß Spirit nicht zu viel abkriegt, wenn Ihr die nächste Mission nicht alleine fliegen wollt.

Wenigstens ist der Raptor, den Ihr in dieser Mission fliegt, bestens bewaffnet. Die Neutron Gun und den Mass Driver aktiviert man natürlich gleichzeitig, um die Schußkraft auf ein Maximum zu erhöhen. Beißt Euch ja nicht an einem einzelnen Gegner fest. Alles was zählt, ist der Transporter. Bleibt immer in seiner Nähe!

Mission 1				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Goddard	Kappa	Hunter	Hornet	16
<b>Kilrathi</b>	<b>Nav 1</b>	<b>Nav 2</b>	<b>Nav 3</b>	<b>Nav X</b>
<i>Salthi</i>	4		3, 2	
<i>Krant</i>		3		3
<i>Lumbari</i>	1			
Mission 2				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Goddard	Kappa	Hunter	Hornet	13
<b>Kilrathi</b>	<b>Nav 1</b>	<b>Nav 2</b>	<b>Nav 3</b>	<b>Nav X</b>
<i>Salthi</i>	4			
<i>Krant</i>		2		3
<i>Gratha</i>				2
<i>Lumbari</i>	1			
<i>Dorkir</i>		1		
Mission 3				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Goddard	Epsilon	Angel	Raptor	15
<b>Kilrathi</b>	<b>Nav 1</b>	<b>Nav 2</b>	<b>Nav 3</b>	<b>Nav X</b>
<i>Dralthi</i>				3
<i>Krant</i>	3			4
<i>Gratha</i>	4			
<i>Fralthi</i>	1			



Mission 4

System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Border Zone	Epsilon	Angel	Raptor	10
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Krant				2, 2
Gratha				3
Jalthi	3			

werden soll. Um dem zu begegnen, werden mehrere Wings ausgesendet, die den Hinterhalt zerschlagen sollen.

Zuerst seid Ihr und Spirit an der Reihe. Beim ersten Navigationspunkt müßt Ihr unbedingt den Dorkir-Transporter zerstören. Die vier Salthis, aus denen die Eskorte besteht, sind zwar lästig, aber für einen Raptor keine echte Gefahr. Schließlich gelangt man

## Mission 8 ● ● ● ● ● ●

Die Kilrathi-Flotte hat plötzlich ihren Kurs geändert und steuert direkt einem Asteroidenfeld entgegen. Anscheinend haben sie das Eindringen der Tiger's Claw in Ihr Imperium bemerkt. Colonel Halcyon vermutet, daß die Tiger's Claw mit dem abrupten Kurswechsel in einen Hinterhalt in der Nähe eines Asteroidenfeldes gelockt

Mission 5

System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Midgard	Delta	Bossman	Scimitar	9
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Salthi		2		
Krant	4			
Jalthi				2
Ralari		1		

Mission 6

System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Midgard	Gamma	Bossman	Scimitar	21
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Dralthi		3	4, 5	
Gratha	2			
Jalthi				4
Fralthi			1	2
Ralari	1			

zum nächsten Navigationspunkt, der am Rand eines Asteroidengürtels liegt. Mitten im Asteroidenfeld, das Ihr durchqueren müßt, kommt es zu einem Gefecht mit drei mittelschweren Kilrathis. Natürlich sollte man hier auf den Nachbrenner möglichst verzichten. Die Gefahr, mit einem Asteroiden zu kollidieren, ist zu groß.

Der Hinterhalt beim letzten Navigationspunkt besteht aus fünf schweren Kilrathi-Jägern und einem Fralthi-

Kreuzer. Wenn der Gegner in so großer Überzahl erscheint, gehe ich immer folgendermaßen vor: Zuerst picke ich mir einen aus der Eskorte heraus (in diesem Fall ein Kilrathi-Jäger vom Typ Gratha) und hänge mich an ihn ran. Damit das gelingt, fliegt man am besten mit Höchstgeschwindigkeit frontal auf den Gegner zu und macht in dem Moment, in dem der Gegner an einem vorbei braust, eine scharfe Drehung um 180 Grad (dieses Manöver ist übrigens im Handbuch so nicht zu finden, ähnelt aber dem Fish-hook-Manöver). Jetzt befindet man sich in der Regel direkt hinter ihm.

In einer Distanz von ungefähr 1000 Metern bleibt man ständig an diesem einen Kilrathi dran und ballert aus allen Rohren, bis er genug hat. Dann wendet man sich dem nächsten Gegner zu. In bestimmten Situationen ist es allerdings unerlässlich, die Verfolgung des Gegners für kurze Zeit aufzugeben:

1.) Euer Wingman ruft um Hilfe. Je größer die Feuerkraft der Gegner ist, desto schneller müßt Ihr auf seinen Hilferuf reagieren.

2.) Der Gegner, den Ihr verfolgt, nähert sich einem großen Raumkreuzer oder einer Raumstation.

Gar nicht selten passiert es, daß die Kilrathi-Piloten im Eifer des Gefechts das Abdrehen vergessen und wie Kamikaze-Flieger ihr Ziel rammen.

3.) Ihr werdet von anderen Kilrathis beschossen. In diesem Fall solltet Ihr erstmal den Nachbrenner zünden, davonjagen und Luft holen. Wenn sich die Schutzschilde Eures Raumgleiters halbwegs regeneriert haben, setzt man den Angriff fort. Wenn man sich geschickt anstellt, läßt sich diese Situation aber auch gänzlich vermeiden.

Der von Euch verfolgte Kilrathi wird selbst einige Ausweichmanöver unternehmen, um Euch abzuschütteln. Je dichter Ihr an ihm dran seid, desto schneller könnt Ihr hierauf reagieren.

Mission 7				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Jotunheim	Beta	Spirit	Raptor	17
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Salthi	5			
Krant			4, 3	
Gratha		4		
Fralthi	1			

Mission 8				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Jotunheim	Gamma	Spirit	Raptor	14
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Salthi	4			
Krant		3		
Gratha			5	
Dorkir	1			
Fralthi			1	

Wenn Ihr zu dicht seid, riskiert Ihr allerdings einen Zusammenstoß. Die Kunst besteht darin, den richtigen Abstand zu finden und diesen zu halten. Das Reagieren auf die gegnerischen Ausweichmanöver reicht aus, um anderen Kilrathis keine Angriffsmöglichkeiten zu geben, da man hierbei selbst immer in Bewegung bleibt.

## Mission 9 ● ● ● ● ● ●

Der Schwierigkeitsgrad dieser Mission ist weitaus höher. Die Johann, ein großer Exeter-Raumkreuzer der Terran Confederation, wurde von den Kilrathis überrascht. Colonel Halcyon beauftragt Euch, die Johann zu verteidigen. Beim zweiten Navigationspunkt sollt Ihr sie treffen. Ich empfehle Euch, bei dieser Mission die Route umzudrehen, das heißt also, zuerst auf die Johann zuzusteuern. Unterwegs wird

man von acht Kilrathis angegriffen. In diesem Fall ist es vernünftiger, mit Höchstgeschwindigkeit an ihnen vorbeizuziehen, denn beim Kampf um die Johann muß Euer Raptor in tadellosem Zustand sein.

Wenn Ihr schließlich am zweiten Stop Eurer Route ankommt, trifft Ihr aber nicht auf die Johann, sondern auf die Gwenhyvar. Dieser Zerstörer wurde schon vor längerer Zeit von den Kilrathis gekapert. Mehrere Rapiers, die besten Kampffäger der Terran Confederation, greifen Euch an. Sie werden von Kilrathi-Piloten gesteuert. Die Gwenhyvar und ihre Eskorte muß unbedingt ausgeschaltet werden. Erst dann ist Eure Mission erfüllt.

Anschließend kehrt Ihr über den ersten Navigationspunkt zurück zur Tiger's Claw. Die anderen Kilrathis, denen man auf dem Heimweg begegnet, solltet Ihr Eurem Wingman zu Liebe

verschonen. Spirit gehört nämlich zum willkommenen Katzenfutter der Kilrathis.

## Mission 10 ●●●●●●

Ein großer Kilrathi-Kreuzer unbekanntes Typs wurde in der Nähe der Tiger's Claw aufgespürt. Ihr werdet damit beauftragt, das Schiff zu identifizieren, indem Ihr es von dem Zielsystem Eures Raptors kurz ablichten laßt.

Bei den ersten beiden Navigationspunkten gibt es, abgesehen von einem Ralari-Zerstörer, keine Besonderheiten. Paladin fliegt in dieser Mission an Eurer Seite. Zwar ist auch er kein Crack, aber immerhin ist er zuverlässiger als Spirit.

Wenn man am letzten Navigationspunkt ankommt, fliegt man mit Vollgas auf das unbekanntes Kilrathi-Schiff zu. Seid Ihr nämlich zu langsam, reagiert Euer Zielsystem nicht, und schon nach kurzer Zeit springt das Feindobjekt aus dem System. Mit den sechs (!) Jalthis, die sich ebenfalls hier aufhalten, legt Ihr Euch besser nicht an.

## Mission 11 ●●●●●●

Diese Mission ist meiner Meinung nach die schwierigste überhaupt. Alles deutet darauf hin, daß die Kilrathi-Flotte auf dem Weg zu einer Raumstation ist, um aufzutanken. Ihr sollt diese Raumstation zerstören. Ihre Position wurde gerade erst ausfindig gemacht. Leider werden die meisten Schiffe gerade repariert, weshalb Ihr in einem Scimitar (dem wohl schlechtesten Raumgleiter aus der Flotte der Terran Confederation) fliegen müßt.

Wieder einmal ist es unerlässlich, die Route umzustellen. Zuerst geht es quer durch die Minenfelder zum dritten Navigationspunkt, der den Standort der Raumstation markiert. Sobald man die

Raumstation im Visier hat, befiehlt man Paladin anzugreifen ("Attack my target"). Euer Ziel ist es ab jetzt, Paladin und Euch selbst am Leben zu erhalten, indem Ihr Euch gegen die vier Jalthis wehrt, die die Raumstation bewachen. Wenn Ihr drei davon abgeschossen habt, dann achtet darauf, den letzten nicht zu erledigen, bevor Paladin die Raumstation zerstört hat. Am besten bleibt man einfach am Schwanz des Jalthis ohne zu feuern und wartet ab. Sobald nämlich das erste Geschwader futsch ist, erscheint das nächste, das aus fünf schweren Grathas besteht. Spätestens dann sollte man die Flucht ergreifen und den zweiten Navigationspunkt ansteuern.

Dort muß man sich noch um einen Lumbari-Transporter kümmern, bevor man den Heimflug über den ersten Navigationspunkt antritt.

## Mission 12 ●●●●●●

Die Tiger's Claw befindet sich jetzt dort, wo ehemals die Raumstation der Kilrathis stand. Zusammen mit Iceman (meiner Meinung nach ist er mit Abstand der beste Wingman) soll man die gegnerischen Schiffe eliminieren, die sich noch in der Umgebung aufhalten.

Ab dieser Mission fliegt man in einem Rapier, dem besten Raumgleiter, den die Terran Confederation zu bieten hat. Allein dieser Umstand macht Euren Auftrag schon erheblich leichter als zum Beispiel den vorherigen. Zudem ist Iceman verglichen mit Paladin, Eurem letzten Wingman, eindeutig der bessere Pilot. Bei ihm muß man sich eher darum sorgen, daß er noch ein paar Kilrathis für die eigene Abschußliste übrig läßt.

Ihr folgt Eurer Route auf dem vorgegebenen Weg. An jedem der drei Navigationspunkte befindet sich ein größeres Raumschiff mit seiner Eskorte. Bei

mir kam es noch nicht vor, daß auch nur ein Kilrathi mit einem Hyperprung aus dem System floh. Das liegt vielleicht daran, daß die Kilrathis, die Ihr in der Umgebung trifft, kaum noch Sprit haben und deshalb auf dem Weg zur Raumstation waren.

Ihr könnt Euch also bei Euren Angriffen getrost zuerst der Eskorte widmen, um dann in aller Ruhe die größeren Raumschiffe auseinanderzunehmen.

## Mission 13 ●●●●●●

Die Besatzung der Tiger's Claw arbeitet fieberhaft daran, die Sivar (das Raumschiff, das Ihr in Mission 10 fotografieren müßt) wiederzufinden. Allem Anschein nach hat dieses Schiff die Geheimwaffe an Bord, mit der die Kolonie Goddard zerstört wurde. Ihr erhaltet den Auftrag, insgesamt drei Navigationspunkte zu passieren, um nach der Sivar zu suchen. Wieder werdet Ihr an jedem dieser Navigationspunkte von einem größeren Gegner mit seinem Geleitschutz empfangen.

Beim dritten Navigationspunkt besteht das Empfangskomitee gleich aus zwei Fralthis-Kreuzern mit ihrer Eskorte, die sich aus vier Krants, vier Grathas und zwei Jalthis zusammensetzt. Zum Glück fliegen die einzelnen Typen der Eskorte nie gleichzeitig sondern nacheinander. Dennoch kommt Ihr nicht daran vorbei, die "kleineren" Kilrathis komplett zu erledigen, bevor Ihr Euch auf die beiden Fralthis stürzt.

Auf dem Rückweg umgeht man das Minenfeld, indem man die Route rückwärts fliegt.

Beim ersten Navigationspunkt taucht dann sogar noch ein Zerstörer vom Typ Ralari auf. Wenn Ihr diesen zusammen mit seinen Begeitern eliminiert habt, erhöht sich Eure Bilanz um bis zu 26 Abschüsse - je nachdem, wie viele Treffer auf Iceman's Rechnung gehen.

## Mission 14 ●●●●●●

Viele der gegnerischen Raumschiffe, die auf dem Weg zur Raumstation waren, wissen mittlerweile um ihr Schicksal. Da ihnen ohne Treibstoff keine Fluchtmöglichkeit bleibt, bereiten sie mehrere Angriffe auf die Tiger's Claw vor. Ihr erhaltet den Auftrag, zusammen mit Iceman die Stellung zu verteidigen. Obwohl die Kilrathis in dieser Mission zahlenmäßig weit überlegen sind, besteht kein Grund zur Panik. Die Tiger's Claw hält nämlich mehr aus als alle anderen Raumschiffe im Spiel.

Wichtig ist, daß Ihr rechtzeitig abdreht, wenn ein von Euch verfolgter Kilrathi die Tiger's Claw mit gezündetem Nachbrenner rammen will. Dieses Kamikazeverhalten der Kilrathis nagt natürlich stark am "Gesundheitszustand" Eures Mutterschiffs. Trotzdem nehmen die Angreifer in solchen Fällen den größeren Schaden, so daß ihr ihnen in der Regel nur noch den Rest geben müßt.

## Mission 15 ●●●●●●

In einem letzten Versuch, die Tiger's Claw zu zerstören, stellen die Kilrathis die stärksten Schiffe aus ihrer Flotte zusammen und fliegen ihrem Ziel entgegen. Ihr sollt verhindern, daß das feindliche Geschwader jemals die Tiger's Claw erreicht, indem Ihr es in einer Distanz vorzeitig abfangt.

Euer Wingman für diese Mission heißt Knight. Er ist ein zuverlässiger Kerl. Wenn Ihr an Eurem ersten und einzigen Navigationspunkt angelangt seid, werdet Ihr von einem Ralari-Zerstörer und seiner Eskorte empfangen, die aus sieben anderen Raumschiffen besteht. Da Ihr nach wie vor mit dem Ralari unterwegs seid, dürfte es hier überhaupt kein Problem sein, den Gegner rasch zu besiegen, ganz gleich mit welcher Strategie ihr dabei vorgeht.

Interessanter ist da schon die Rückkehr zur Basis. Im Moment Eurer Ankunft wird die Tiger's Claw nämlich von unzähligen schweren Kilrathi-Jägern angegriffen. Als großes Handicap kommt hinzu, daß mehrere Wings aus Euren eigenen Reihen bereits gestartet sind, um die Tiger's Claw zu verteidigen. Eigentlich könnte man meinen, dies sei ein Vorteil, aber dummerweise kann man nur seinem eigenen Wingman Befehle erteilen; die anderen

» **Wing Commander:  
Das mit Abstand beste  
Spiel der Galaxis** «

Wings tun und lassen was sie wollen. So kann es passieren, daß Ihr beim Verfolgen eines Kilrathis plötzlich von einem Ralari angeschossen werdet, der hinter Euch herfliegt und es auf das gleiche Ziel abgesehen hat.

Um diese ungünstigen Umstände zu mindern, braucht man aber nicht gleich auf die eigenen Verbündeten zu feuern. Es genügt, wenn Ihr zum Beispiel Euren eigenen Wingman mit dem Befehl "Return to base" zur Landung zwingt. Damit rettet Ihr womöglich sogar sein Leben. Um zu erreichen, daß Knight diesem Befehl gehorcht, beschädige ich meistens sein Raumschiff mit ein paar gezielten Laserschüssen, nachdem der Ralari samt Eskorte erledigt wurde. Dann verlange ich bereits beim ersten Navigationspunkt von meinem Wingman, die Heimreise anzutreten.

Wenn Ihr dann selbst bei der Tiger's Claw ankommt, ist Knight bereits in Sicherheit, und es befindet sich ein Ralari weniger im Kampfgetümmel.

## Mission 16 ●●●●●●

Die genaue Position der Sivar konnte endlich bestimmt werden. Jetzt ist die Stunde der Abrechnung gekommen. Zusammen mit Knight sollt Ihr die Sivar samt Geheimwaffe zerstören. Obwohl Ihr in den letzten Missionen einen großen Teil der gegnerischen Flotte vernichtet habt, ist der Widerstand der Kilrathis in dieser Mission gewaltig. Bevor man zur Sivar vorstoßen kann, muß ein Fralthi-Kreuzer mit seinen Begleitern erledigt werden. Die Eskorte der Sivar schließlich besteht aus sechs Krants (mittelschwere Kampffäger), sechs Grathas und fünf Jalthis (beides schwere Kampffäger).

Da die einzelnen Raumschiffotypen nacheinander auftreten, könnt Ihr zu dem alten Trick greifen: Ihr schießt zusammen mit Knight fünf Kilrathis ab, so daß noch einer übrigbleibt. Dann weist Ihr Euren Wingman an, die Sivar anzugreifen. Nun ist das letzte Raumschiff der Eskorte so lange in Schach zu halten, bis Knight den Job erledigt hat und die Sivar explodiert ist. Wenn Ihr anschließend immer noch Lust habt, gegen die anderen Schiffe der Eskorte zu kämpfen, müßt Ihr einfach dem letzten Kilrathi aus der ersten Staffel einen Gnadenschuß verpassen, und schon erscheint Nachschub. Wenn die Sivar erst einmal erledigt ist, kann man sich sowieso jederzeit aus dem Staub machen, falls es einmal brenzlich werden sollte. Beim letzten Navigationspunkt erwartet Euch die Tiger's Claw.

Wenn man ankommt, ist das Mutterschiff noch gegen vier weitere Kilrathis zu verteidigen, bis Ihr schließlich landen könnt, um Eure Lorbeeren in Empfang zu nehmen.

Viel Spaß mit Wing Commander und den Secret Missions wünscht Euch □

*Lt.Col. Hannes "Cat Killer" Kruppa*





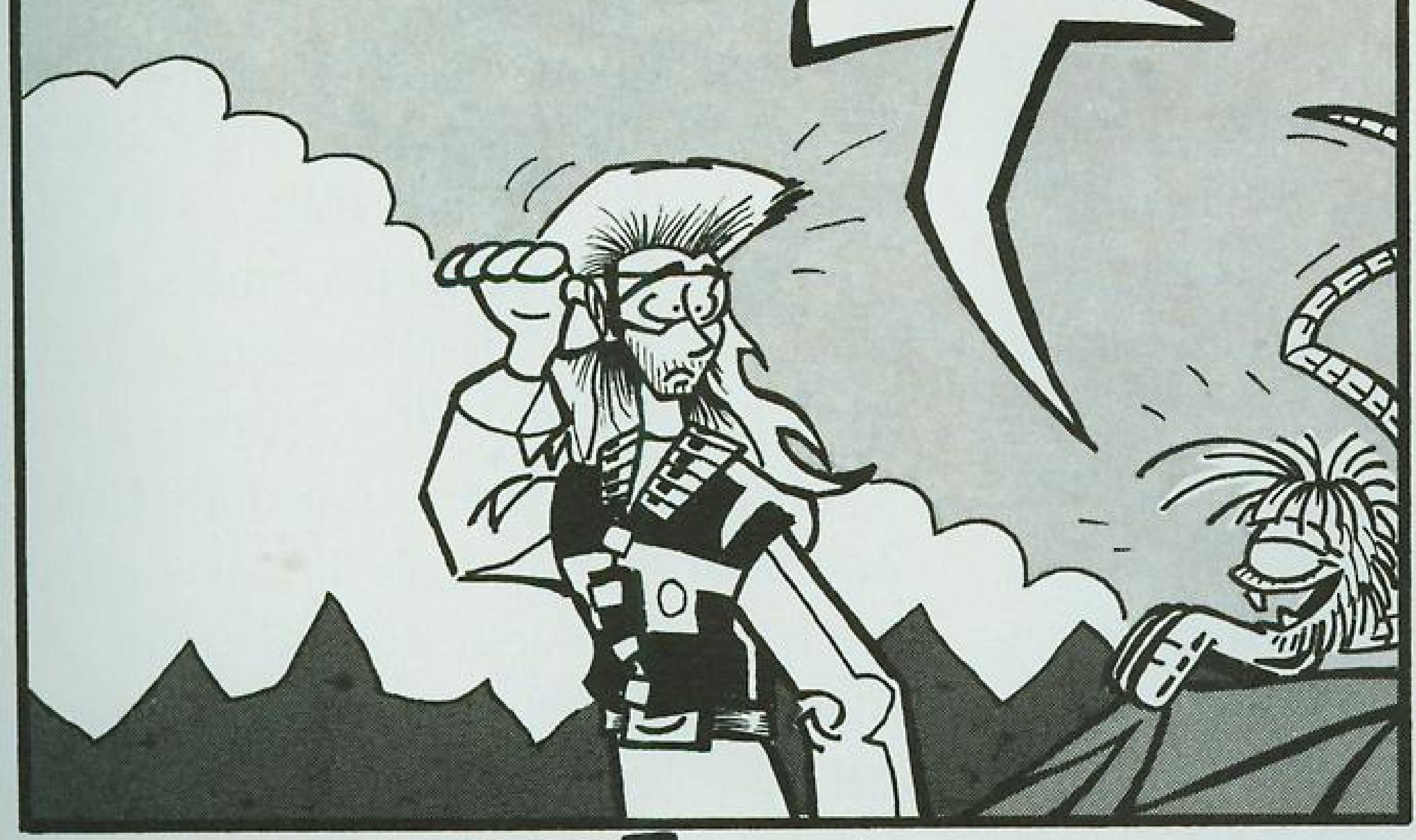
DA VORNE KOMMEN FÜNFZIG SCHWER-BEWAFFNETE RAUMPIRATEN!!! SCHNELL, ZIGGY! WAS SOLLEN WIR TUN?!



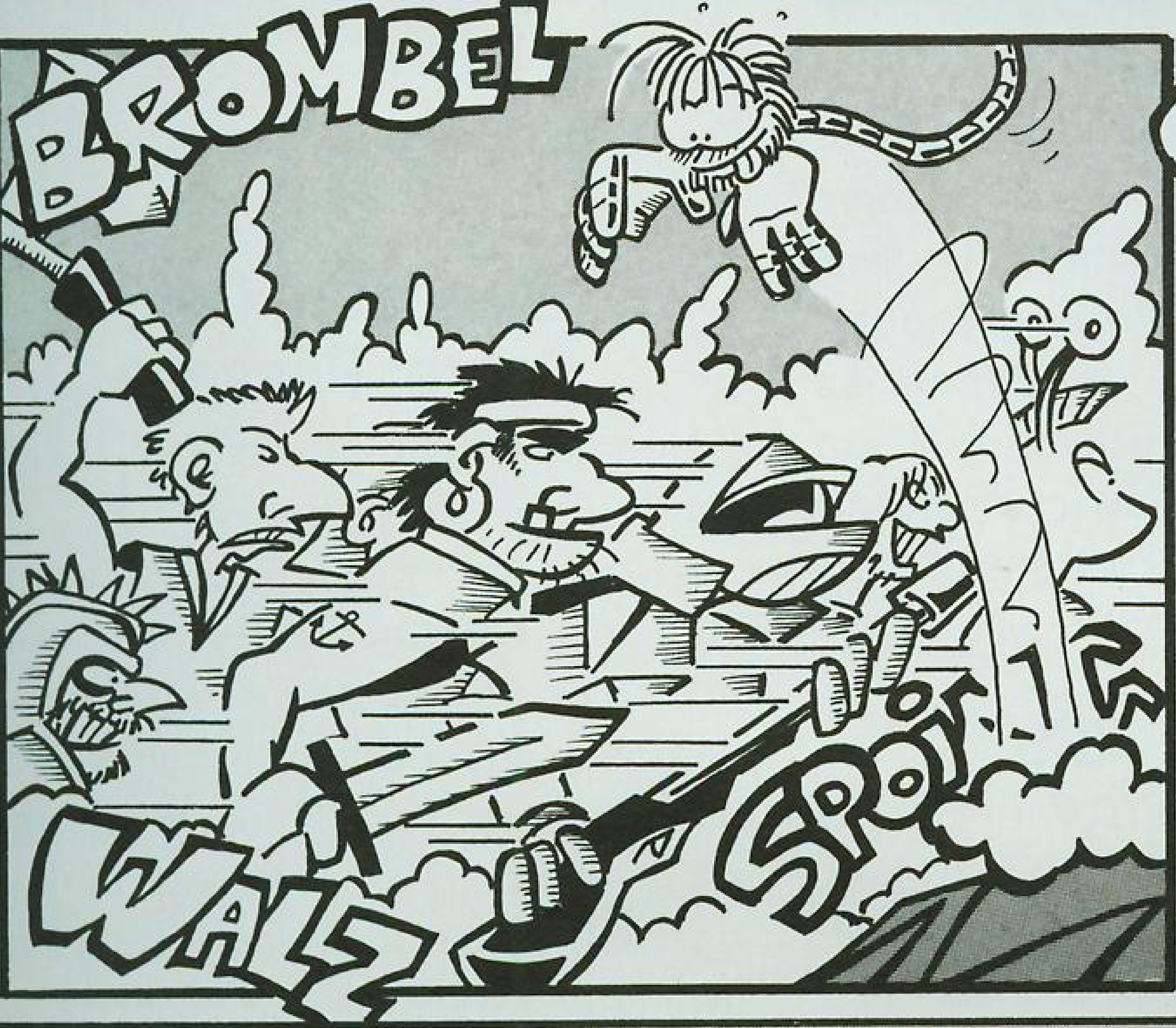
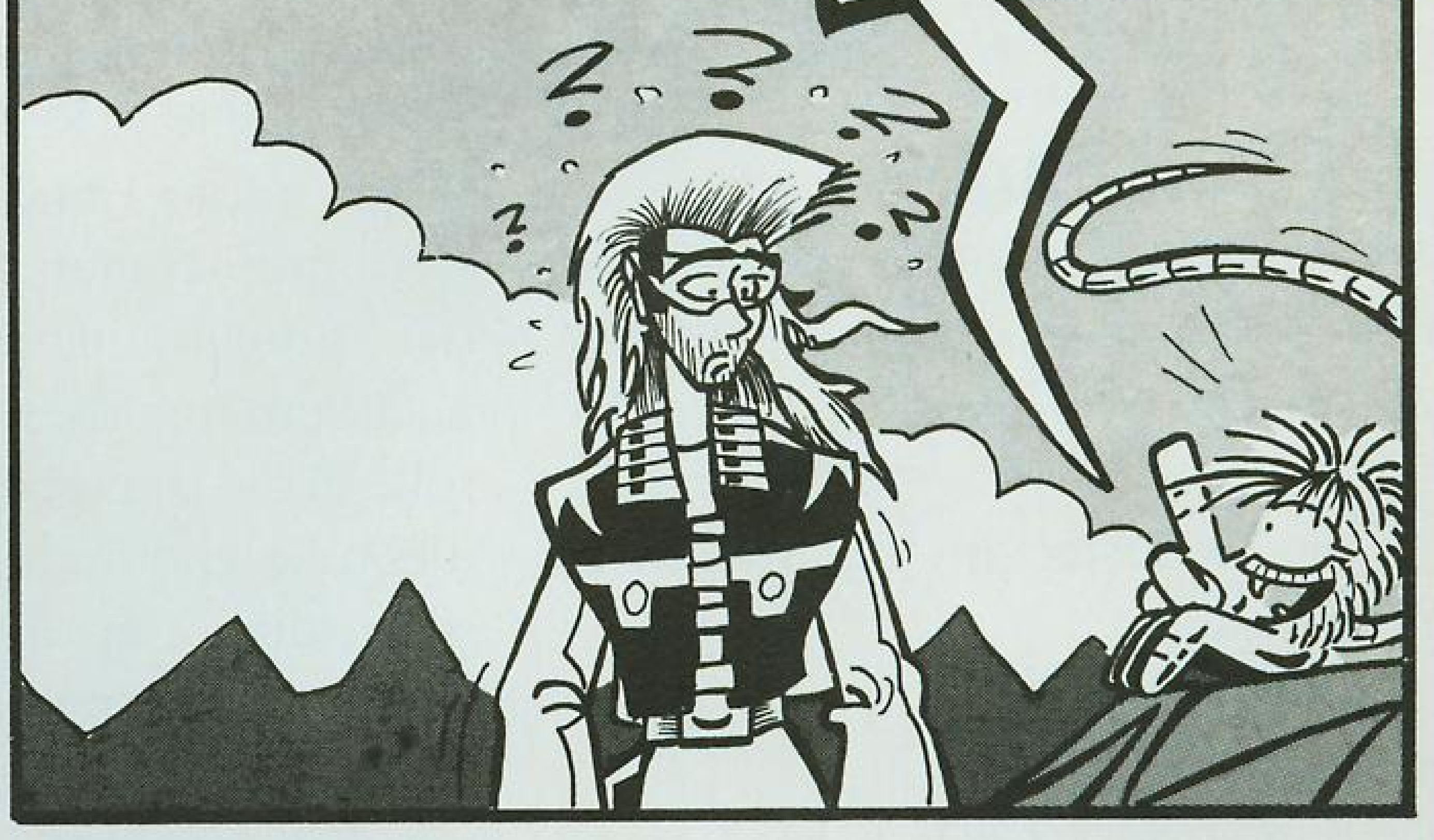
EIN KAFFEEKRÄNZCHEN?



RINGELPITZ MIT ANFASSEN?



'NE GUTE PARTIE STRIPPOKER?



ODER AUS DEM WEG GEHEN?



# ENCHANTER™

**In diesem Infocom-Adventure finde ich mich in der Rolle eines Zauberer-Neulings, der von dem Kreis der Zauberer beauftragt wird, den Bannspruch des bösen Zauberers Krill zu brechen. Ich muß das Schloß erforschen und Krills Geheimnisse lernen. Nur dann kann der böse Zauber Krills gebrochen werden.**

**E**s gibt insgesamt 400 Punkte zu erreichen. Die jeweilige Punktzahl steht in Klammern. Es gibt insgesamt 17 Zaubersprüche, die ich lernen muß. Die Bedeutungen der einzelnen Zaubersprüche werden im Anhang erklärt.

## Fork

Bevor ich mich an meine Aufgabe mache, lese ich zunächst das Zauberbuch, das sich in meinem Inventory befindet.

Ich bin im Besitz von folgenden vier Zaubersprüchen:

“Gnusto”, “Blorb”, “Nitfol” und “Frotz”.

Nach Westen zu gehen hat keinen Sinn, da die Straße endlos lang ist. Da ich in diesem Spiel regelmäßig hungrig, durstig und müde werde, muß ich mir zuerst etwas zu essen und trinken besorgen.

## Inside Shack

Im Backofen befindet sich ein Brotlaib, den ich ebenso mitnehme wie den Krug und die alte Laterne.

## Shady Brook

Hier muß ich den Krug mit Wasser füllen, damit ich genug zu trinken ha-

be. Falls das Wasser im Laufe des Spiels nicht reichen sollte, kann man den Krug hier wieder auffüllen.

## Deserted Village

Nun geht es daran, die erste Zauberrolle zu finden. Ich gehe nach Süden, wo ich auf eine Kreatur treffe, die eine Krone in der Hand hält. Bevor ich etwas unternehmen kann, werde ich aus der Bruchbude herausgeschmissen, nachdem mir die Kreatur eine Schriftrolle in die Hand gedrückt hat. Ich lese die Rolle und finde den “Rezrov”-Zauberspruch. Um diesen mehrmals anwenden zu können, muß ich ihn in mein Zauberbuch schreiben. Dies geht mit Hilfe des “Gnusto”-Zauberspruches (“cast Gnusto spell on Rezrov” oder einfach “Gnusto Rezrov”). Der Zauberspruch steht nun in meinem Buch, während die Schriftrolle verschwindet. Um den “Rezrov”-Zauberspruch anwenden zu können, muß ich ihn immer wieder neu lernen (“learn Rezrov spell”). Nun kann ich mich aufmachen, das Schloß zu betreten.

## Outside Gate

Da sich das eiserne Tor ins Schloß nicht öffnen läßt, wende ich den “Rezrov”-Zauberspruch auf das Tor an. (20/20).

Bis hier kann ich noch genug sehen. Da die meisten Räume im Schloß aber zu dunkel sind, brauche ich Licht. Dies geht mit Hilfe des “Frotz”-Zauberspruches. Diesen kann ich auf die Laterne oder auch auf jeden anderen Gegenstand anwenden. Da die Laterne sich als schwerer Gegenstand herausstellt, nimmt man am besten das Zauberbuch oder ähnliches (20/40).

## Forest, Swamp

Um in den Wald zu gelangen, muß ich mal wieder ein zugerostetes Tor (North Gate) öffnen. Der “Rezrov”-Zauberspruch klappt auch hier (das Lernen nicht vergessen!). Im Wald liegt die nächste Schriftrolle, die den “kreb”-Zauberspruch enthält. Dieser wird mit Hilfe des “Gnusto”-Zauberspruches ins Zauberbuch übertragen.

Am Sumpf wende ich den “Nitfol”-Zauberspruch auf die Frösche an, die mir den Hinweis geben, unter dem Blatt der Seerose zu suchen. Hier finde ich eine weitere Schriftrolle, die den “Cleesh”-Zauberspruch enthält, der mit dem “Gnusto”-Zauberspruch ins Zauberbuch geschrieben wird.

## Dungeon, Cell, Secret Passage

Nun gehe ich durch die “Halls of Mirrors” zum Verlies.

In den Spiegelsälen begegnet mir vielleicht ein Abenteurer, der später noch von Bedeutung sein wird. Auf dem Weg werde ich mit Sicherheit sehr durstig. Beim Text “You are very thirsty now. You’d better have a drink soon.” sollte man Wasser aus dem Krug trinken (15/55).

Im Verlies öffne ich die Tür zur Zelle, gehe hinein und lese die Schrift an der Mauer. Dabei entdecke ich einen losen Steinblock, den ich herausziehe ("pull the block"). Nun ist der Weg in den geheimen Gang frei. Hier liegt ein silberner Löffel, der nicht von Bedeutung ist, den man aber ruhig mitnehmen kann. Wichtiger ist die nächste Schriftrolle, die den "exex"-Zauberspruch enthält und den ich mit dem "Gnusto"-Zauberspruch in mein Buch übertrage.

## Gallery

Auf dem Weg in die Galerie lege ich in der South Hall meine Lichtquelle ab. In der Galerie kann ich jetzt ohne mein Licht das leuchtende Portrait eines Abenteurers erkennen, das von hinten mittels eines orangefarbenen Lichtes beleuchtet wird. Ich nehme das Portrait von der Wand (25/80) und finde in der nun frei gewordenen Nische eine weitere Schriftrolle. Sie enthält den "Ozmoo"-Zauberspruch, den ich in mein Buch übertragen muß. Zwischendurch esse ich ein Stück Brot (10/90) (Text: "You are very hungry now. You'd better have something to eat."). Ich verlasse die Galerie und hole meine Lichtquelle aus der South Hall. Da ich nun auch wohl müde bin, gehe ich in den

## Bedroom

Um ganz sicher zu gehen, daß das Zauberbuch während meines Schlafes nicht abhanden kommt, wende ich den "Blorb"-Zauberspruch auf das Zauberbuch an. Das Buch verschwindet in einem Sicherheitskasten. Nun lege ich mich ins Bett und schlafe automatisch ein. In einem Traum erscheint ein junges Mädchen, das offensichtlich eine Schriftrolle im Bett versteckt. Dabei spielt der Bettpfosten eine Rolle.

Nachdem der Traum zu Ende ist, stehe ich auf und untersuche den Bettpfosten. Ich entdecke einen Knopf, den ich drücke (20/110).

In einer kleinen Kammer im Bettpfosten befindet sich die Schriftrolle, die den "Vaxum"-Zauberspruch enthält, den ich in mein Zauberbuch übernehme, das ich zuvor aus der Sicherheitskiste genommen habe. Mein nächstes Ziel ist das. . .

## Closet

Hier nehme ich die Juwelkiste an mich, die aber so stark verschnürt ist, daß ich sie zur Zeit noch nicht öffnen kann. Jetzt geht es zum. . .

## Jewel Room

Hier finde ich ein Ei, das sich mit einfachen Mitteln nicht öffnen läßt. Der "Rezrov"-Zauberspruch funktioniert auch hier wieder (5/115).

Im Ei befindet sich eine völlig zerrissene Schriftrolle, die sich mit dem "Krebf"-Zauberspruch reparieren läßt. Also zunächst den "Krebf"-Spruch lernen, dann auf das Ei anwenden (10/125).

Nun kann ich die reparierte Schriftrolle lesen, die den "Zifmia"-Zauber-

```

Shady Brook                               Score: 0   Moves: 10
>a
You can't go that way.
>look
Trail
The trail turns a corner here, bending out of sight to the southeast and southwest. The ground is higher here than to the south, allowing you to make out the top of the Lonely Mountain, shrouded in clouds. No path from here leads up the mountain, however.
>sc
Trail Head
You are on the northeast side of the Lonely Mountain, walking a narrow path through rolling hills. On one side of the path is a sign and behind that, to the northeast, a winding path through the thick undergrowth. The trail continues to the southeast.
>sc
Shady Brook
The trail ends here. A ruined stone foundation marks the site of the Old Lingolf House, which presumably was a monument of some sort. The trail head is off to the southwest, and a small brook flows slowly by.

```

## Ohne Worte...

spruch enthält. Diesen übertrage ich auch in mein Zauberbuch. Mein nächstes Ziel ist der Strand. Rechtzeitig an Essen und Trinken denken!

## Beach

Hier befindet sich eine Schildkröte, deren Dienste ich unbedingt benötige. Um mit ihr sprechen zu können und um ihre Antworten verstehen zu können, wende ich den "Nitfol"-Zauberspruch auf die Schildkröte an. Ich möchte, daß sie mir folgt. Da Schildkröten aber sehr langsam sind, wende ich den "Exex"-Zauberspruch auf die Schildkröte an, der ihre Geschwindig-

```

Fork                                       Score: 0   Moves: 0
He recites a short spell and you appear. Belboz approaches, transfixing you with his gaze, and hands you the document. The other Enchanters await his decree. "These words, written ages ago, can have only one meaning. You, a novice Enchanter with but a few simple spells in your Book, must seek out Krill, explore the Castle he has overthrown, and learn his secrets. Only then may his vast evil be lessened or, with good fortune, destroyed."

The Circle rises and intones a richly woven spell, whose many textures imbue the small, darkened chamber with warmth and hope. There is a surge of power; you are Sent.

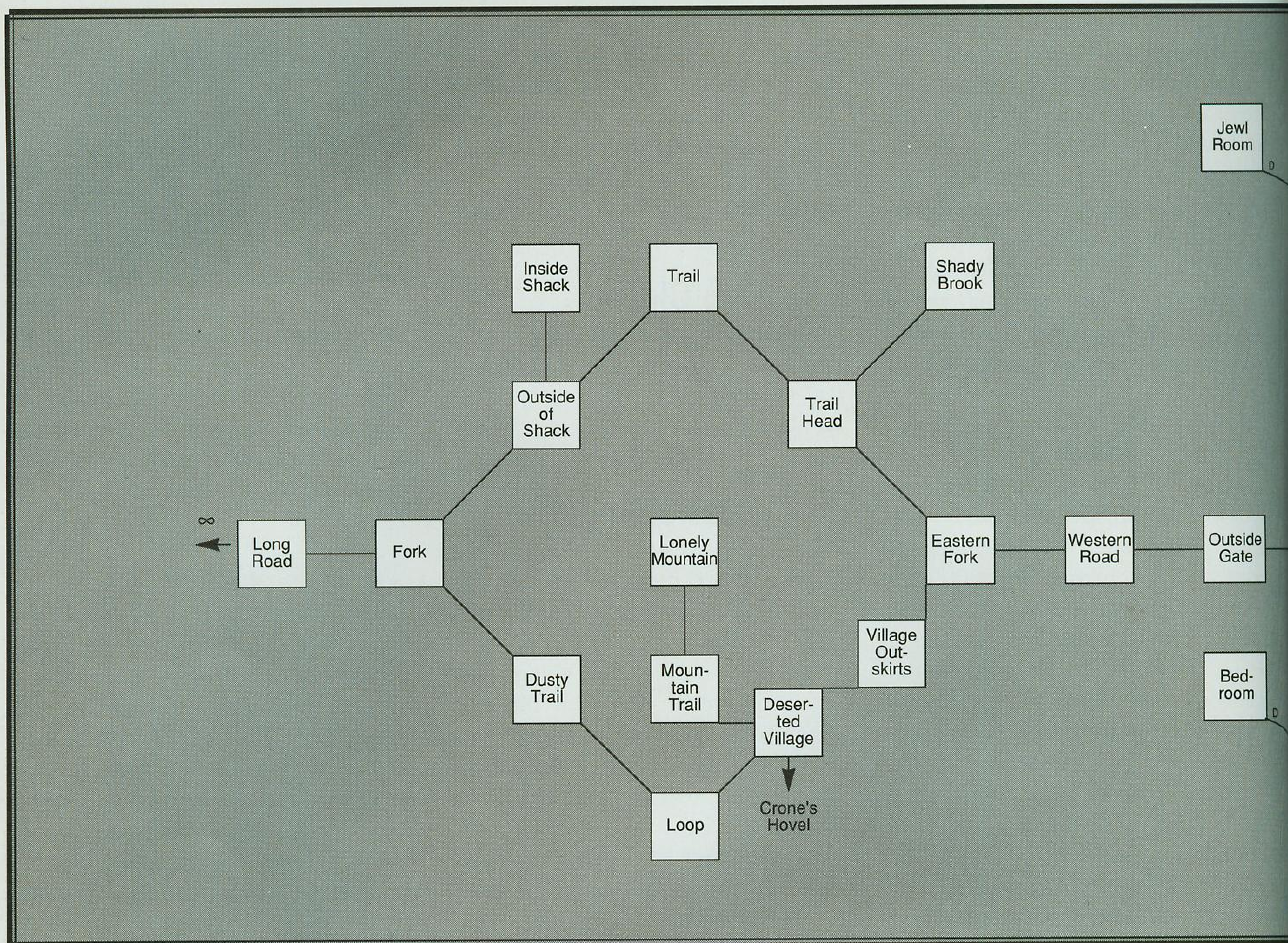
ENCHANTER: INTERLOGIC Fantasy
Copyright (C) 1983 by Infocom, Inc. All rights reserved.
ENCHANTER and INTERLOGIC are trademarks of Infocom, Inc.
Release 10 / Serial number 830810

Fork
You stand at a point of decision on a road which makes a wide fork to the northeast and southeast, circling the base of the Lonely Mountain, which looms high overhead to the east. A very long and winding road starts here and stretches out of sight to the west through low, smoky hills. The sun is rising over the lands to the east.

>nc

```

... wäre man bei den alten Infocom-Adventures aufgeschmissen.



keit steigert. Nun bitte ich die Schildkröte, mir zu folgen ("turtle, follow me"). Ich benötige ihre Hilfe im...

## Engine Room

Im Nebenraum, dem "Control Room" liegt eine Schriftrolle. Auf dem Weg dorthin muß man sehr schnell an einem riesigen Hammer vorbei. Mit Hilfe des "Exex"-Zauberspruches ist dies möglich. Man kann dann die Schriftrolle nehmen, der Rückweg ist aber unmöglich, da durch das Nehmen der Schriftrolle eine Falle ausgelöst wird, die Pfeile aussendet, welche einen töten. Also muß die Rolle von der Schildkröte geholt werden, denn ihr Panzer schützt sie vor den Pfeilen: "turtle, se, take the scroll, nw" (25/150).

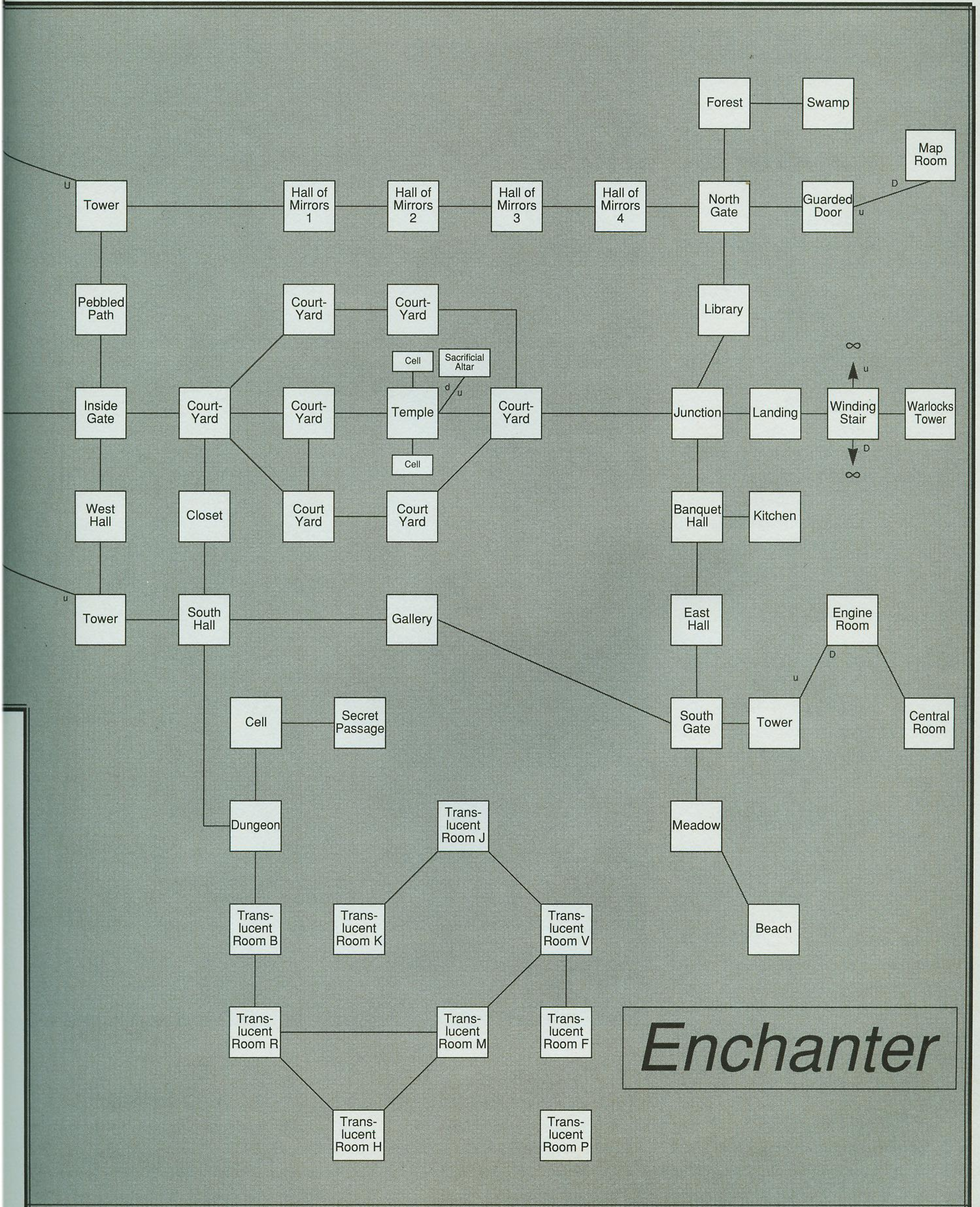
Um die Schildkröte nach getaner Arbeit zu entlassen, sagt man einfach "turtle, thanks") und sie verschwindet wieder an den Strand. Die Schriftrolle enthält den "Kulcad"-Zauberspruch, der von großer Bedeutung ist. Man kann ihn nur einmal verwenden und nicht ins Zauberbuch übertragen. Nun ist es Zeit, sich in den Tempel zu begeben.

## Courtyard, Temple, Cell, Sacrificial Altar

Bevor ich den Tempel betrete, muß ich den "Ozmoo"-Zauberspruch lernen und auf mich selbst anwenden, um mich vor einem unnatürlichen Tod zu schützen. Dann lege ich alle Gegenstände ab und betrete den Tempel.

Hier befinden sich hunderte von haarigen Gestalten. Der Boß hält einen Dolch in der Hand. Er befiehlt den Gestalten, mich in den Turm zu tragen und für die Opferung vorzubereiten. Zunächst werde ich automatisch in eine Zelle gebracht. Hier warte ich, bis die Gestalten wieder erscheinen und mich auf den Opferaltar legen (35/185).

Ich habe den Dolch in der Brust, der aber wegen des Zauberspruchs keinen Schaden anrichtet. Sobald ich wieder etwas unternehmen kann, verlasse ich den Altar ("down") und den Tempel nach Westen. Jetzt kann ich die abgelegten Gegenstände wieder aufnehmen. Mit Hilfe des Opferdolches kann ich nun das Seil zerschneiden, das die Juwelenkiste verschließt ("cut rope with the sacrificial dagger") (25/210).



Ich öffne die Kiste und finde eine Schriftrolle mit dem "Melbor"-Zauberspruch, den ich in mein Zauberbuch übernehme. Ich lerne ihn und wende ihn auf mich an, so daß ich unbeschadet durch den Tempel nach Osten gehen kann.

## Library

In dem staubigen Buch sollte man die beiden Geschichten lesen, die wichtige Hinweise enthalten: "read the legend of the unseen terror", "read the legend of the implementers". Nun untersuche ich die Rattenspuren ("examine the tracks") und finde ein kleines Loch in der Wand, in das ich hineingreife ("reach in hole") (25/235).

Ich erhalte eine weitere Schriftrolle, die den "Gondar"-Zauberspruch enthält, den ich in mein Zauberbuch übertrage. Da sich wahrscheinlich inzwischen wieder die Müdigkeit einstellt, kann ich auch hier in der Bücherei schlafen oder ins Schlafzimmer zurückkehren.

Nachdem ich ausgeschlafen habe, wende ich mich dem Problem mit dem Abenteurer zu. Bevor ich die Spiegelsäle betrete, lerne ich die "Zifmia"- und "Vaxum"-Zaubersprüche.

## Hall of Mirrors

Jetzt gehe ich solange in den Spiegelsälen eins bis vier hin und her, bis der Abenteurer erscheint und stehenbleibt. Dann wende ich sofort den "Zifmia"-Zauberspruch auf ihn an, damit er nicht wieder weggeht (10/245).

Um ihn freundlich zu stimmen, wende ich auch den "Vaxum"-Spruch auf ihn an. Jetzt gehe ich nach Osten - der Abenteurer folgt mir - bis zur

## Guarded Door

Diese Tür läßt sich mit meinen Zaubermitteln nicht öffnen. Ich zeige auf die Tür ("point at the door"), und der

Abenteurer trotz allen Gefahren und öffnet die Tür für mich (35/280).

Bevor ich ihm in den nächsten Raum folge, lerne ich noch schnell den "Cleesh"-Zauberspruch.

## Die Zaubersprüche in ENCHANTER:

Name	Funktion	Fundort
Gnusto	zum Schreiben eines Zauberspruches ins Buch	im Zauberbuch
Blorb	zum Schutz für einen kleinen Gegenstand in einer festen Kiste	im Zauberbuch
Nitfol	zum Sprechen mit Tieren	im Zauberbuch
Frotz	um einen Gegenstand zum Leuchten zu bringen	im Zauberbuch
Rezrov	zum Öffnen verschlossener und verzauberter Gegenstände	South of Deserted Village
Krebf	zum Reparieren von Schäden	Forest
Cleesh	zum Verwandeln eines Lebewesens in einen Wassermolch	Swamp
Exex	zum Beschleunigen von Dingen	Secret Passage
Ozmoo	um sich vor einem unnatürlichen Tod zu schützen	Gallery
Vaxum	um ein feindliches Wesen freundlich zu stimmen	Bedroom
Zifmia	um ein Wesen magisch herbeizurufen	Jewel Room
Kulcad	zum Vertreiben eines magischen Zaubers	Engine Room
Melbor	zum Schutz eines Zauberers vor böartigen Wesen	jewelled box
Gondar	zum Löschen eines offenen Feuers	Library
Filfre	um ein Feuerwerk zu veranstalten	Map Room
Izyuk	um wie ein Vogel zu fliegen	Winding Stair
Guncho	um das Opfer in eine andere Welt zu verbannen	Translucent Room P

## Map Room

Bevor der Abenteurer mit wichtigen Gegenständen verschwinden kann, nehme ich den Bleistift, die Karte und die lila Schriftrolle an mich.

Ist der Abenteurer gerade nicht im Raum, wartet man, bis er zurückkommt. Hat man diese drei Gegenstände an sich genommen, kann man sich des nun lästigen Abenteurers entledigen, indem man den "Cleesh"-Zauberspruch auf ihn anwendet. Er verwandelt sich in einen großen Wassermolch und verschwindet.

Die lila Schriftrolle enthält den "Filfre"-Zauberspruch, den ich aber nicht in mein Zauberbuch übertragen kann. Mein nächstes Ziel sind die halbdurchsichtigen Räume.

### Translucent Rooms

Ich betrachte nun die Karte, die die "Translucent Rooms" enthält (read map).

Es fällt auf, daß es zu dem Raum P keinen Zugang gibt. Ich gehe in Raum F, lerne den "Melbor"-Zauberspruch und wende diesen auf mich an. Er schützt mich vor bösen Wesen. Mit Hilfe des Bleistiftes ziehe ich eine Linie von F nach P ("connect F with P"). Die Wand nach SW öffnet sich und ich kann den Raum P betreten. Gleichzeitig habe ich aber den alten Schrecken freigelassen, den ich nicht entkommen lassen darf. Also versperre ich ihm den Weg, indem ich die Verbindungen von

Raum V nach M und von Raum B nach R ausradiere ("erase from V to M", "erase from B to R"). Das Radiergummi befindet sich am Bleistift.

Jetzt verbinde ich noch die Räume J und B, damit mein Rückweg gesichert ist, lege Bleistift und Karte ab und nehme die Schriftrolle.

Über die Räume F, V, J und B verlasse ich die "Translucent Rooms". Der Schrecken ist gefangen und die Schriftrolle ist in meinem Besitz (50/330).

Sie enthält den wichtigen "Guncho"-Zauberspruch, den ich nicht in mein Buch übertragen kann.

Eine Variante, die auch funktioniert:

Man startet in Raum M, verbindet P mit F und M mit P, dann löscht man die Verbindungen von M nach V und von P nach F. Jetzt kann man ungehindert in Raum P und die Schriftrolle an sich nehmen.

Nun bin ich zum Endspiel bereit. Um auf dem Weg nicht von bösen Wesen bedroht zu werden, sollte man den "Melbor"-Zauberspruch erneut auf sich anwenden.

### Landing, Winding Stair

Bevor ich die Wendeltreppe betrete, lerne ich die "Gondar"- und "Cleesh"-Zaubersprüche. Nun betrete ich die

endlose Wendeltreppe, auf der ich nicht nach Osten gelangen kann. Um den Zauber der Treppe zu brechen, wende ich den "Kulcad"-Zauberspruch auf die Treppe an (10/340).

Die Treppe verschwindet und läßt Ausgänge nach Westen und Osten erkennen. Da der Boden verschwindet, falle ich abwärts. Ich greife automatisch nach dem Geländer, das ebenfalls verschwindet, sich aber in eine Schriftrolle verwandelt, die den "Izyuk"-Zauberspruch enthält. Diesen wende ich sofort auf mich an, was meinen Fall aufhält, so daß ich nun nach Osten gehen kann (10/350).

### Warlock's Tower

Bevor ich zu Krill gelange, muß ich noch den Drachen beseitigen. Dies gelingt mit Hilfe des "Gondar"-Zauberspruches. Krill ist amüsiert und zaubert ein böses Wesen, das mich sofort bedroht. Dieses verwandele ich mit Hilfe des "Cleesh"-Zauberspruches in einen Wassermolch. Krill verliert die Geduld, und es ist höchste Zeit, ihn zu beseitigen. Dies klappt mit dem "Guncho"-Zauberspruch, den ich auf Krill anwende (50/400).

Das Spiel ist mit voller Punktzahl gelöst. □

Wolfgang Fröde

# Mit Zitronen gehandelt

In den Tropenwäldern der Erde leben viele unbekannte Tier- und Pflanzenarten.

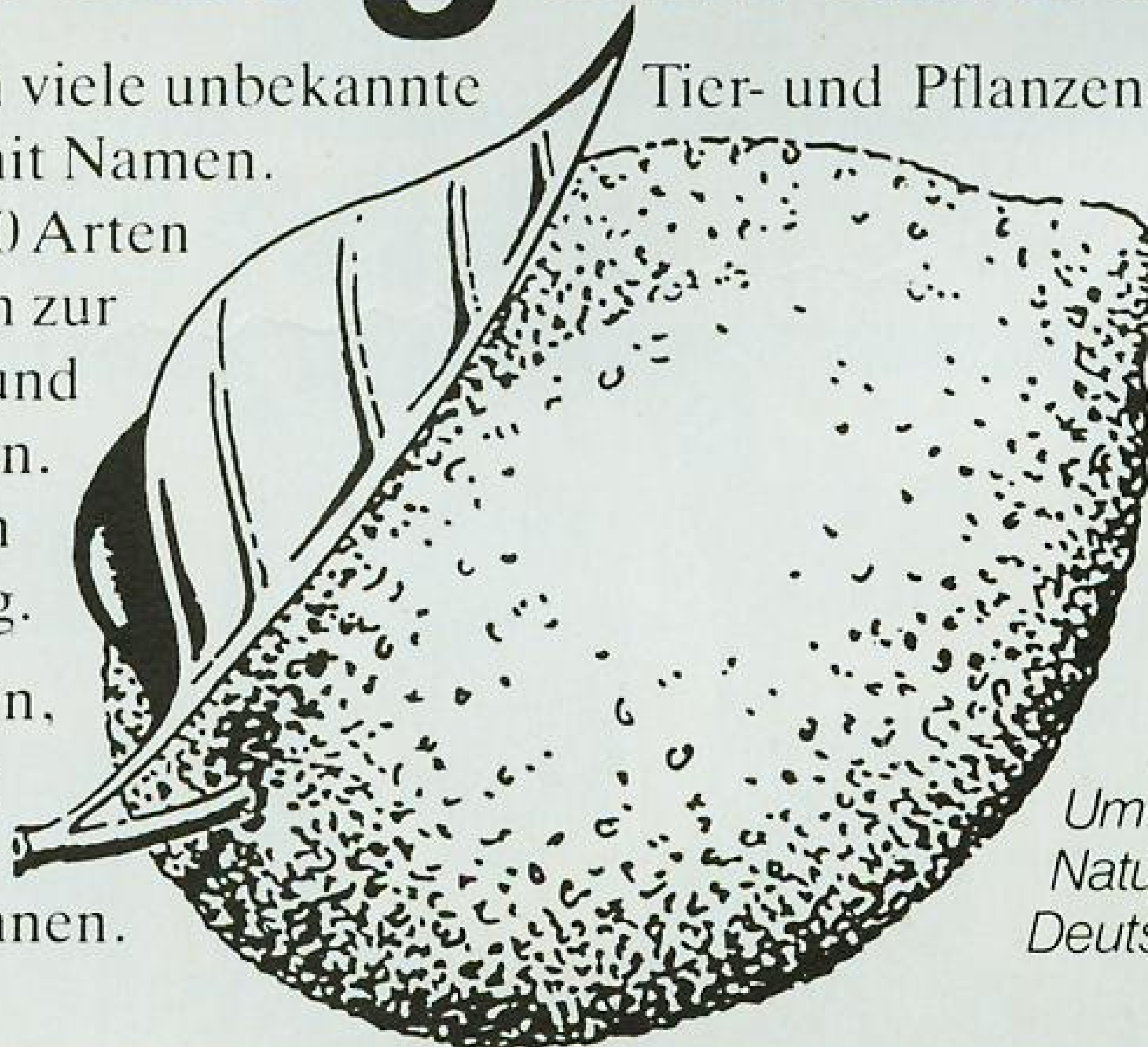
Gerade 1 Million kennt man mit Namen.

Und Tag für Tag werden über 20 Arten ausgerottet, weil riesige Waldflächen zur

Anlegung von Zitrus-, Kaffee- und Kakaopflanzungen vernichtet werden.

Die Folgen sind Naturkatastrophen und eine weltweite Klima-Veränderung.

Wenn Sie uns den Coupon schicken, sagen wir Ihnen, was wir zur Rettung der Tropenwälder tun – und wie Sie uns dabei helfen können.



Bund für  
Umwelt und  
Naturschutz  
Deutschland  
e.V.



BUND  
Im Rheingarten 7  
5300 Bonn 3

**BUND**

Absender

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bitte schicken Sie mir

- eine Beitrittserklärung
- Ihre Tropenwald-Aktionsmappe

**BANE****MIT****OFF****HAMMER****THE****UND****COSMIC****AMBOSS****FORGE**

Ich kann mir vorstellen, daß einige von Euch schon ganz gierig darauf sind, zu diesem recht komplexen und umfangreichen Rollenspielchen ein paar Hilfestellungen zu erhalten, die Euch das Leben in der Welt der geheimnisvollen kosmischen Schmiede etwas erleichtern. Soweit es meiner bescheidenen Ausdauer beim Zeichnen möglich war, gibt es zu allen wichtigen Schauplätzen dieses Mammutwerks natürlich auch detailliertes Kartenmaterial.



**Z**weifelt nicht an Euch oder an den Karten, wenn es Euch an manchen Stellen nicht gleich gelingt, eine Geheimtür oder ähnliches zu passieren, da dies teilweise nur von einer Richtung aus möglich ist und dieses Vorhaben anfangs einige Umwege durch andere Dungeons erfordert.

Nun denn, wie allgemein bei Spielen dieser Art üblich, sollte man sich zunächst einmal eine schlagkräftige Party zusammenstellen. Dabei wäre es nicht von Nachteil, wenn man die Verteilung der Charaktere auf Schlagkraft und Magie etwa im Verhältnis 50 zu 50 vornimmt.

## Die Party

Wie mir meine dienstbaren Geister zugetragen haben, findet man in den diversen Schatzkisten je nach Party-Zusammenstellung immer wieder andere nützliche Gegenstände. Meine Party bestand aus folgenden Leuten:

**1. Der Fighter.** Diesen Knaben habe ich gewählt, da er relativ schnell zu einer ansehnlichen Zahl von Hitpoints kommt, sowie so ziemlich alle Waffen und Rüstungen benutzen kann, die man im Verlauf des Spiels findet. Sobald er im Umgang mit seiner Waffe einigermaßen geübt ist, wird er sich schnell als unentbehrlich erweisen. Sorgt man beim Aufstocken immer schön dafür, daß sein Scouting-Skill steigt, dankt er es einem schon bald durch das unfehlbare Auffinden versteckter Gegenstände und Geheimtüren!

**2. Cleric.** Er kann in späteren Dungeons eine recht entscheidende Rolle einnehmen, da er durch seinen Dispell Undead-Spruch unter den Untoten beträchtlichen Schaden anrichtet. Ganz nebenbei ist der Typ auch ein ganz patenter Heiler. Als Kämpfer dagegen ist er lediglich in der Mittelklasse einzuordnen, hat jedoch in höheren Levels

ein paar recht passable Offensivspells wie Death oder Lightning in seinem Repertoire!

**3. Thief.** Ein Dieb ist unschlagbar im Knacken von Schlössern aller Art, seien dies nun Türen oder Schatztruhen. Mit seiner Hilfe habe ich bisher noch jede Falle entschärft, die mir vom Programmierer in den Weg gelegt wurde. Auch im Kampf nimmt er eine entscheidende Rolle ein, da er durch die Fähigkeit des Ninjutsu schon nach kurzer Zeit mehrmals zuschlägt und dabei dem bösen Feind eine beträchtliche Anzahl Schadenspunkte zufügt. Achtet man auf eine regelmäßige Steigerung seines Ninjutsu-Skills, wird er später bis zu dreimal pro Runde angreifen können! Ganz nebenbei wird der Lümmel mit einer Geschwindigkeit auf den jeweils nächsten Level aufgestockt, die schon fast an Zauberei grenzt...

**4. Alchemist.** Wer schon einmal einer Horde von Giant Ants gegenüberstand, wird recht schnell die Effektivität von Spells wie Fire Bomb, POISON Bomb und ähnlichen Nettigkeiten schätzen lernen. Im Umgang mit Pfeil und Bogen ist er nach kurzer Zeit fast unschlagbar, während er als Heiler beinahe die Qualitäten eines Clerics erreicht. Er wird später zu einer der mächtigsten Figuren des Spiels. Leider hat er aber, wie alle Magiekundigen, den kleinen Nachteil, daß er ziemlich viele Experiencepoints braucht, bevor er einen Level aufsteigen darf.

**5. und 6. Mage.** Ich habe deswegen gleich zwei Vertreter dieser Kategorie gewählt, da es später sehr oft vorkommen kann, daß einer der Jungs durch die Wirkung eines gegnerischen Spells oder sonstige Gemeinheiten kurzfristig außer Gefecht gesetzt ist. Ganz nebenbei gefiel mir auch die Möglichkeit, besonders hartnäckigen Monstern durch doppelt verfügbare Sprüche wie Fireball oder Prismic Missile recht fix den Garaus machen zu

können. Als Waffe empfehle ich für diese Klasse ebenfalls einen Short Bow.

Der **Ninja** ist ein weiterer Charakter, den ich in meiner Party zwar unbeachtet gelassen habe, den ich aber als Ersatz für den Cleric oder einen der Magier wärmstens empfehlen kann.

Er ist im Kampf dem Fighter nahezu ebenbürtig, kann aber im Gegensatz zu diesem schon nach wenigen Levels Critical Hits austeilern, die jedes Monster mittels eines einzigen Schlages fällen. Weiterhin kann der Bursche im späteren Verlauf einige Spells aus dem Bereich der Alchemie erlernen. Er hat auch ruck, zuck einen AC, der den meisten Gegnern nicht den Hauch einer Chance zum Treffer läßt. Der wichtigste Skill des Ninja nennt sich Kirikutsu.

So, genug zu den Charakterklassen. Experimentiert ruhig auch mal mit ein paar anderen Rassen und Berufen herum, da sich der Programmierer schon einiges an verschiedenen Eigenschaften hat einfallen lassen. Kommen wir nun also zur Schritt-für-Schritt-Lösung dieses wundervollen Spielchens. Ich habe das Ganze in verschiedene Sektionen unterteilt, um die Sache auch ein wenig übersichtlich zu halten.

## Spielstart: In der Burg

Man beginnt das Spiel im Erdgeschoß der Burg. Zuallererst sollte man sich nördlich halten und die im angrenzenden Raum befindlichen Schatzkisten ausräumen. Darin findet man einige Rüstungen und Waffen, die den am Anfang noch recht loserhaften Charakteren das Leben etwas erleichtern. Man sollte dieses Stockwerk nicht verlassen, bevor man mindestens auf Level 2 aufgestockt wurde. Dann kann man sich daran versuchen, mittels des Diebes oder des jeweiligen Schlüssels (in diesem Stockwerk sind dies die Iron Keys) die hier befindlichen Türen zu öffnen. Auch die insgesamt sechs

# BANE OF THE COSMIC FORGE

Treppen, die hier nach oben in diverse Türme führen, sollte man vorerst mal außer acht lassen, da dort einige recht gemeine Fallen existieren, die einen Anfängercharakter sofort töten!

Nachdem dieses Stockwerk gründlich erforscht wurde, kann man sich über eine beliebige Treppe nach unten begeben. Man befindet sich nun im Burgkeller auf Ebene 1.

## Der Burgkeller

Dort unverzüglich zu Queequeg marschieren. Bei ihm kann man sich verschiedene nette Rüstungen und magische Gegenstände kaufen, natürlich vorausgesetzt, man verfügt über entsprechende Geldmittel. Wenn der Dieb einigermaßen geschickt ist, kann man den Knaben auch ganz gut beklaugen und ihm anschließend seine eigenen Sachen wieder verkaufen. Er hat auch einige Informationen anzubieten, die man durch geschicktes Fragen aus ihm herauslocken kann.

Nun den Dieb alle Türen dieser Ebene knacken lassen. Aber Vorsicht, denn ich habe für diesen Level keinen einzigen passenden Schlüssel gefunden, so daß es schon einige Zeit dauern kann, wenn sich der Typ recht dumm anstellt. Am besten vor jedem Versuch, eine Tür auf diese Weise zu öffnen, erst einmal abspeichern, da man das Schloß recht leicht jammen

kann! Sobald die Charaktere nun ein wenig stärker sind, besorgt man sich folgende Gegenstände (siehe Karte):

- Rotten Cheese
- Wine Bottle
- Jailer's Key
- Deadman's Log

In dem Geheimraum ziemlich südlich findet man auch noch eine Chain Hauberk sowie ein Heraldic Shield, mit denen man den AC des Fighters ein wenig senken kann. Beim Equippen des Shields auf die Frage nach Aktivierung desselbigen auf jeden Fall mit "No" antworten, da das Teil sonst auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Nun mit dem Rotten Cheese zum Mausloch gehen und diesen davor benutzen. Nach dem daraufhin folgenden Kampf gegen ein paar recht üble Ratten, öffnet sich vor einem eine Geheimtür. Diesem Gang muß man folgen und die am Ende befindliche Schatztruhe plündern. In ihr befindet sich unter anderem ein ausgestopfter Hund. Nun wieder einen Stock nach oben gehen und alle vier Ecktürme erforschen. In einem der Türme befindet sich ein Typ, der vor der Party flieht und sich hinter einer Tür verbarrikadiert. Durch gutes Zureden mittels des Passworts "Snoopcheri" läßt er sich dann aber doch herab, die Party zu empfangen. Auch bei ihm lassen sich diverse Nettigkeiten einkaufen. Gibt man ihm den ausgestopften Hund, bekommt man von ihm als Dank einen Schlüssel, mit dem sich das Portal im Captain's Den öffnen läßt. Das Passwort für dieses bekommt man von Queequeg, wenn man ihm verrät, wo der Schatz von Captain Jolly Roger verbuddelt ist (Giant Mountain).

Der Konfrontation im Captain's Den sollte man jedoch vorerst noch aus dem Wege gehen, bis alle Charaktere mindestens Level 3 oder 4 erreicht haben, da das dortige Gemetzel doch recht happig ist!

Stattdessen wuseln wir wieder ins Erdgeschoß und von dort aus über die

mittlere Treppe einen Stock nach oben in die Gemächer des Königs und seiner Frau. Dort findet man neben einigen harten Kämpfen in einem Nebenraum zwei Key of Spades. Mit einem von diesen öffnet man die Tür zum Zombieturm.

## Der Zombieturm

Die Treppe dorthin befindet sich im Erdgeschoß nordwestlich des Brunnens. Dem Untoten dort sollte man den Garaus machen und seine Schatzkiste ausräumen. Wenn ich mich nicht sehr vertan habe, befindet sich in dieser ein weiterer Schlüssel.

Mit diesem sollte sich das rechte Portal im Keller, Ebene 2, öffnen lassen. Dort gilt es verschiedene Knöpfe zu drücken, bis sich im hinteren Teil des Raumes eine Falltür auftut. Ist dies geschehen, läßt man sich nach vorherigem Abspeichern in selbige hinunterfallen und bekämpft die dort unten residierende Giant Serpent. Dieser Kampf bringt in jedem Fall ca. 1500 Experiencepoints und eignet sich recht gut zum Aufstocken, da man nach Verlassen des Raumes immer wieder hineingehen und den Fight wiederholen kann, bis man den ersten Button noch einmal gedrückt hat.

Hiernach findet man an der Stelle, an der sich ehemals die Falltür befand, eine weitere Schatzkiste.

Wenn mich mein Gedächtnis nicht völlig im Stich läßt, findet man in dieser den Key für die Portale im Stockwerk des Königs.

## Zurück in der Burg

In der zweiten Ebene des **Castle** befindet sich der Altar of Ramm. An diesem muß man in folgender Reihenfolge die Knöpfe drücken:

- Goat's Head
- Goat's Head
- Flaming Orb
- Magic Stave
- Flaming Orb

Danach fällt man einen Stock tiefer und tritt gegen eine weitere Giant Serpent an. Im selben Raum befindet sich ein Dungeon Key, mit dem man nun endlich fast alle übrigen Portale des Kellers, Ebene 1, öffnen kann. In einem der großen Gefängnisräume liegt die Leiche des guten Jolly Roger, der uns seinen Decoderring hinterläßt. Mit diesem kann man das Deadman's Log entschlüsseln und erfährt dadurch einiges Wissenswertes.

Nun holt man sich den Bell Key, die Miner's Pick und räumt die versteckte Truhe leer (befindet sich hinter einer Wand, die man mit der MP beseitigen kann).

Jetzt geht man in den Captain's Den und zeigt Captain Matey und seinen Mannen, was eine Harke ist (das Paßwort lautet übrigens "Skeleton crew"). Auf sein Angebot zu einem 'Umtrunk' sollte man nicht eingehen, da dadurch nur einer der Charaktere unnötig geschwächt wird.

Nun öffnet man das Portal in der Mitte des Den und nimmt der dort liegenden Leiche alle Gegenstände ab. Darunter befindet sich auch ein Steel Hook, der später wichtig wird.

Wir sind nun soweit, daß wir wieder über das Stockwerk des Königs in den Glockenturm steigen und ganz oben die Fallgrube überqueren. Nun die dortige Tür mit dem Bell Key öffnen und das hinter dieser Tür versteckte Seil an sich nehmen. Das Seil verbindet man mit dem Haken und hat nun die Möglichkeit, mit dem daraus entstandenen Gebilde den Abgrund in Keller-ebene 1 zu überqueren. Vorher aber auf jeden Fall dem guten Queequeg noch einen Besuch abstatten und diesem eine Flasche mit Mystery Oil abkaufen!

Nach der Überquerung des Abgrunds gelangt man schließlich zu einer Art Aufzug, der einen in die Außenwelt befördert, die praktisch nur aus Brücken und Bergen besteht. Dort begegnet man recht bald einem



### Überraschung im Keller: Die Liegestühle sind gefressen worden!

Knaben mit Namen "Toll Troll". Dieser fordert einen Wegezoll für die Benutzung der Brücke. Man kann ihm entweder diesen Wunsch erfüllen oder ihm aber, wenn man genügend starke Leute hat, eins auf die Mütze geben. Nachdem man sich ein wenig mit der Außenwelt und ihren Monstern vertraut gemacht hat, ist es an der Zeit, den Zwergenminen einen Besuch abzustatten.

## Die Zwergenminen

Sobald man die Zwergenminen durch den Haupteingang betreten hat, verläßt man diese erst einmal wieder durch den auf der Karte markierten Ausgang, der zur Zugbrücke führt. Bei dieser verwendet man das Mystery Oil und drückt dann folgende Knöpfe:

- Safety
- Pump
- Coilwrap
- Truss
- Safety
- Winder

Jetzt ist der Weg zu den Giant Mountains frei, denen man bei Bedarf einen Besuch abstatten kann. Man findet dort ein paar Felsen, von denen man mindestens zwei mitnehmen sollte, sowie einen kleinen Schatz.

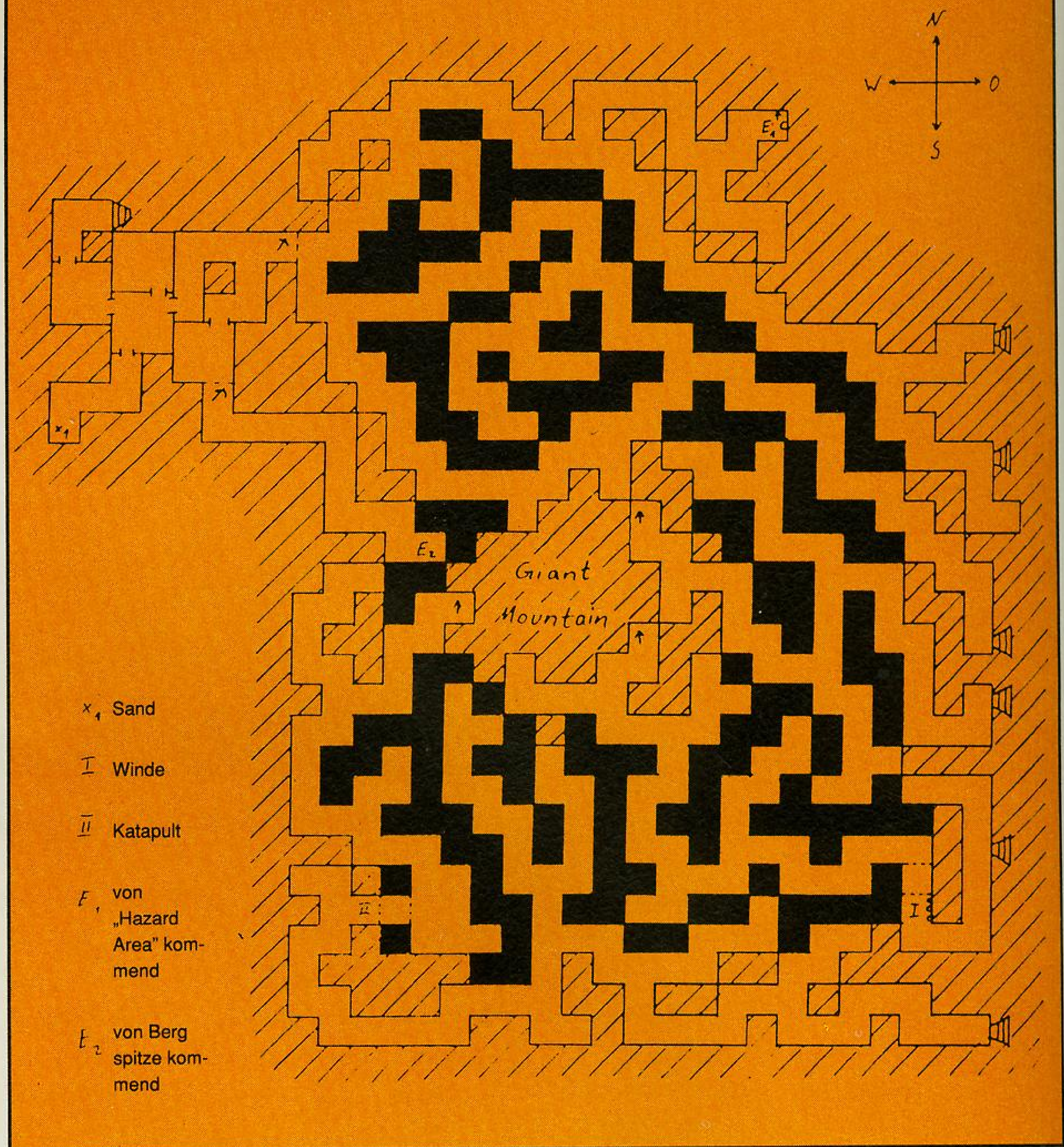
Und nun wieder ab in die Zwergenminen. Dort befinden sich fünf Rubberbeasts, die nach ihrer Liquidierung ein Stück Gummiband hinterlassen. Vier dieser Stücke fügt man zu einem großen Gummiband zusammen und begibt sich zum Katapult. Aus diesem entfernt man das defekte Zahnrad und ersetzt das alte Gummiband durch das neue. Das Zahnrad kann man sich beim Schmied reparieren lassen. Irgendwo in Ebene 2 der Minen findet man auch einen Miner's Chisel. Mit diesem geht man über die jeweiligen Treppen nach Ebene 2 zu dem Zauberer, der hinter einer Diamantenwand eingesperrt ist. Dort hackt man mit der Chisel in jede der gläsernen Wände ein Loch und beraubt dann seine sterblichen Überreste diverser Items. Man findet hier auch den Wizard's Key. Ir-

# BANE OF THE COSMIC FORGE

## Legende

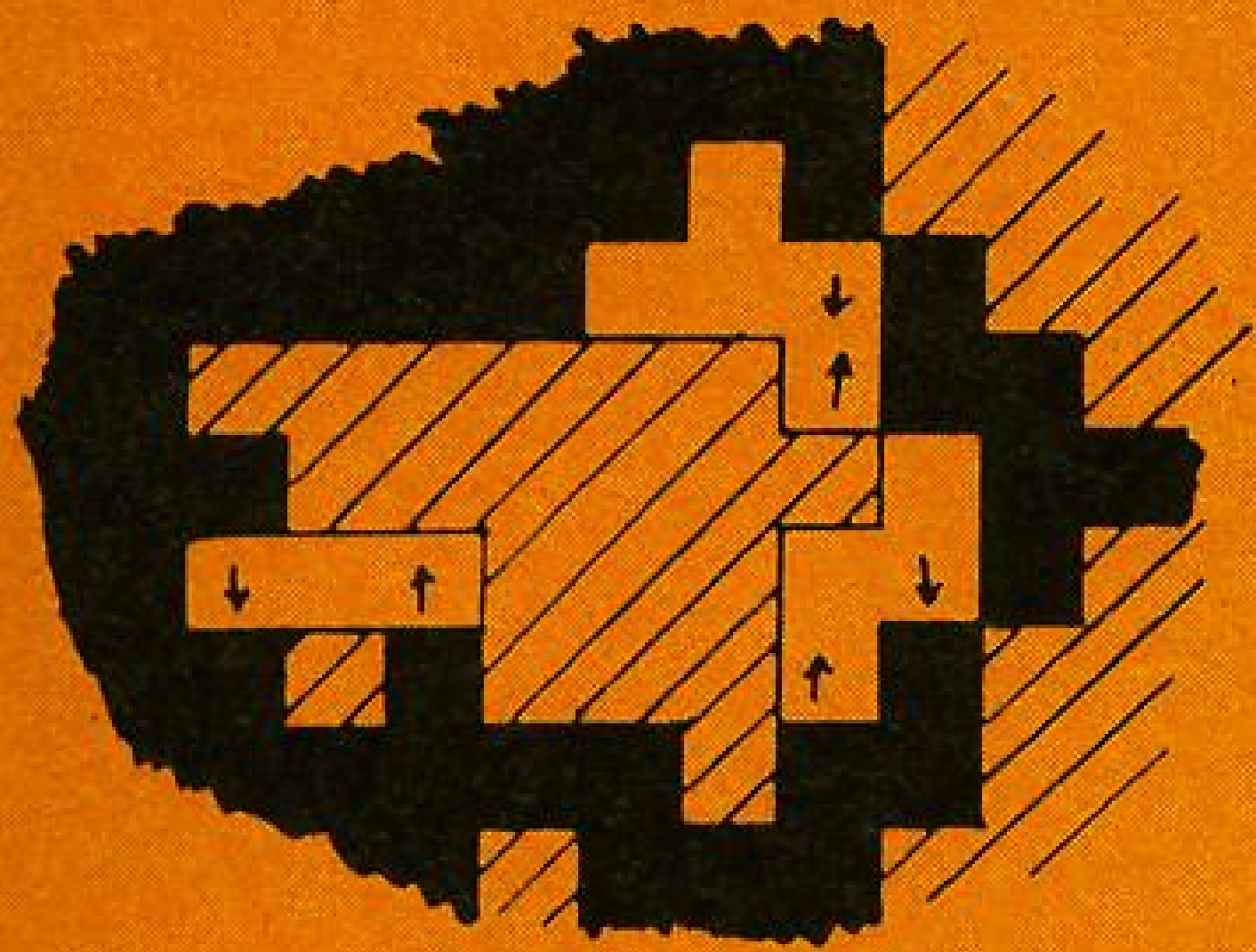
-  dicke Wand
-  Wasser
-  Loch/Abgrund
-  Treppe nach oben
-  Treppe nach unten
-  offene Tür
-  verschlossene Tür
-  Gegenstand
-  wichtiger Gegenstand
-  wichtiger Schlüssel
-  benötigter Schlüssel
-  durchlässige Wand
-  „Miner’s Pick“ wird benötigt
-  Falle
-  Wandschalter
-  Bodenschalter
-  Teleporter
-  Ziel von Teleporter
-  Brunnen (+ heilt / - vergiftet)
-  Eingang
-  NPC
-  wichtiger Feind
-  Weg führt nach oben
-  Weg führt nach unten

## Giant Mountain Level 0

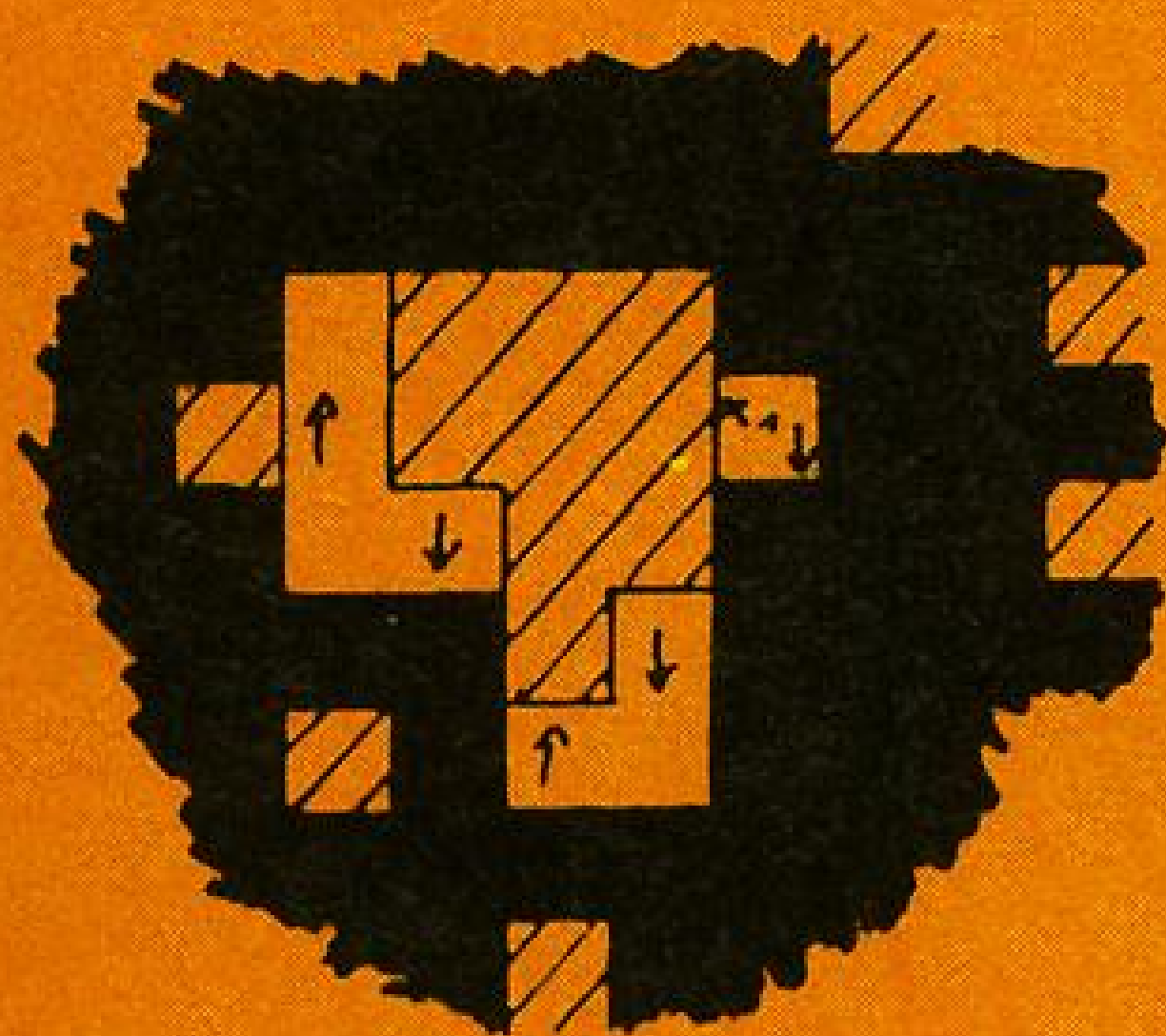


Im Keller sind lauter Hamster ...

Giant Mountain Level 1



Giant Mountain Level 2

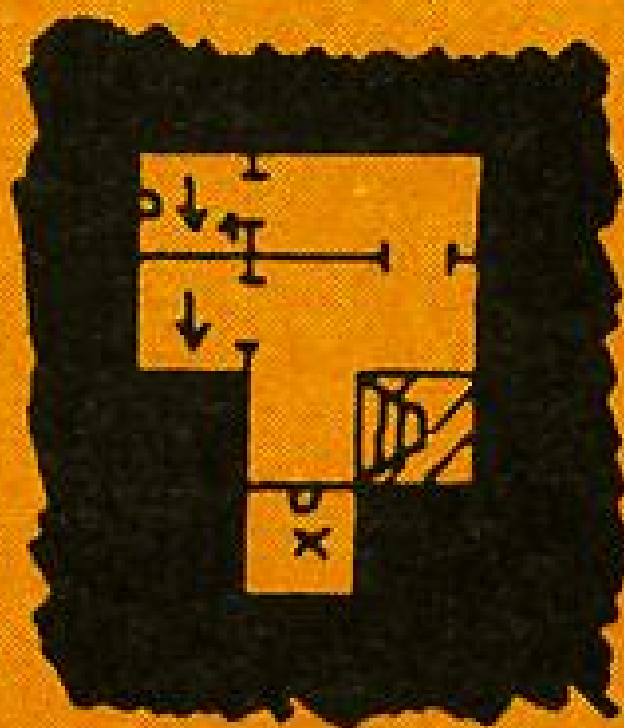


x, Boulders



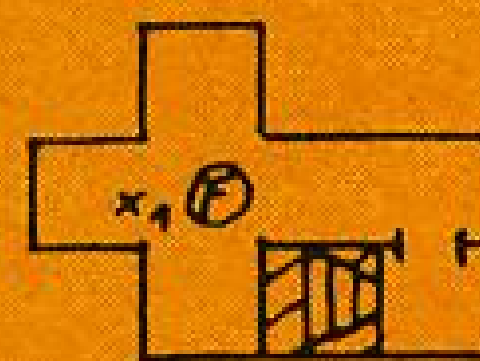
Zeit, mal wieder die Leitungen abzustauben

Giant Mountain Level 3



↓, runter zu E2 (Level 0)

Giant Mountain Level 4



x, Ruby Eyeball

ⓔ Guardian of the Rock

gendwo in der Mine liegt auch noch der Key of a Minor, mit dem man alle Portale in diesem Dungeon öffnen kann. Nun wieder zum Katapult und nach dem Ersetzen des Zahnrads solange mit den Boulders auf das Target schießen, bis man einen Treffer landet. Jetzt ist der Weg zu den Gryns Mountains begehbar...

Das 'Wizard's Den'

In diesem Dungeon, dem *Wizard's Den*, ereignet sich eigentlich vorerst nichts von Bedeutung. Man kann alle Portale mittels des Wizard's Key zum Öffnen bewegen. Diese Ebene ist durch die Dunkelzone mit Ebene 1 der Zwergenminen verbunden.

Es existiert auch noch eine geheime Verbindung zum Castle, die man allerdings nur vom Wizard's Lair aus öffnen kann. Wer möchte, kann sich ja auch ein bisschen mit Mystaphaphas unterhalten, der in einem der Räume gefangen gehalten wird.

Hier leben zwei recht unangenehme

Zeitgenossen, nämlich die Gebrüder Fritz und Klaus Gryns. Die beiden Knaben sind ihres Zeichens Riesen und dürften allzu unerfahrene Kämpfer für eine ziemliche Zeit beschäftigen. Hat man sie erledigt, begibt man sich sogleich ins nächste Stockwerk, wo der Wächter des Berges auf unsere wackeren Krieger wartet. Der Felsensteiner ist immun gegen fast alle Arten von Magie, was auf einen recht ausgedehnten Kampf hindeuten dürfte!

Verfügt man je-

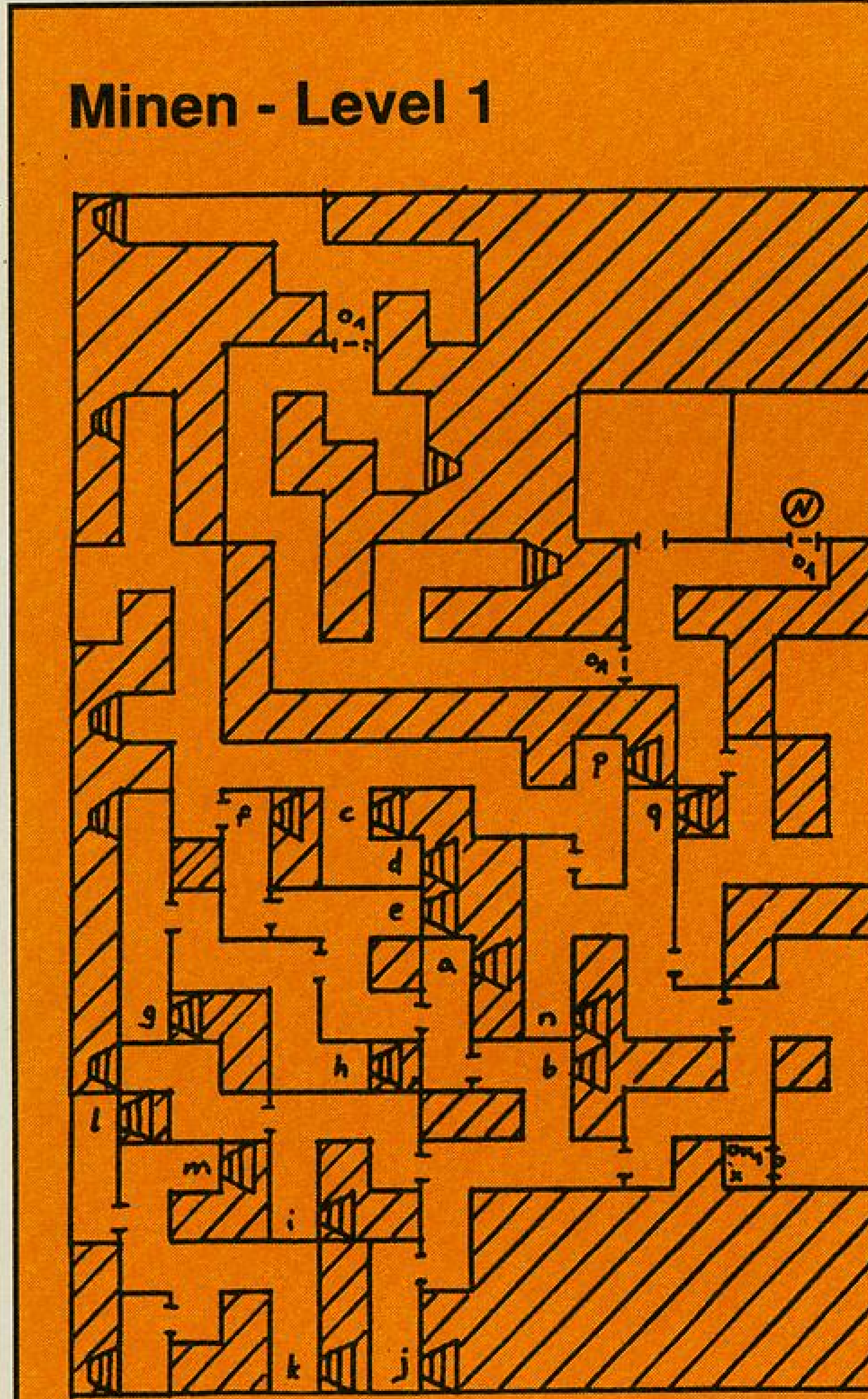
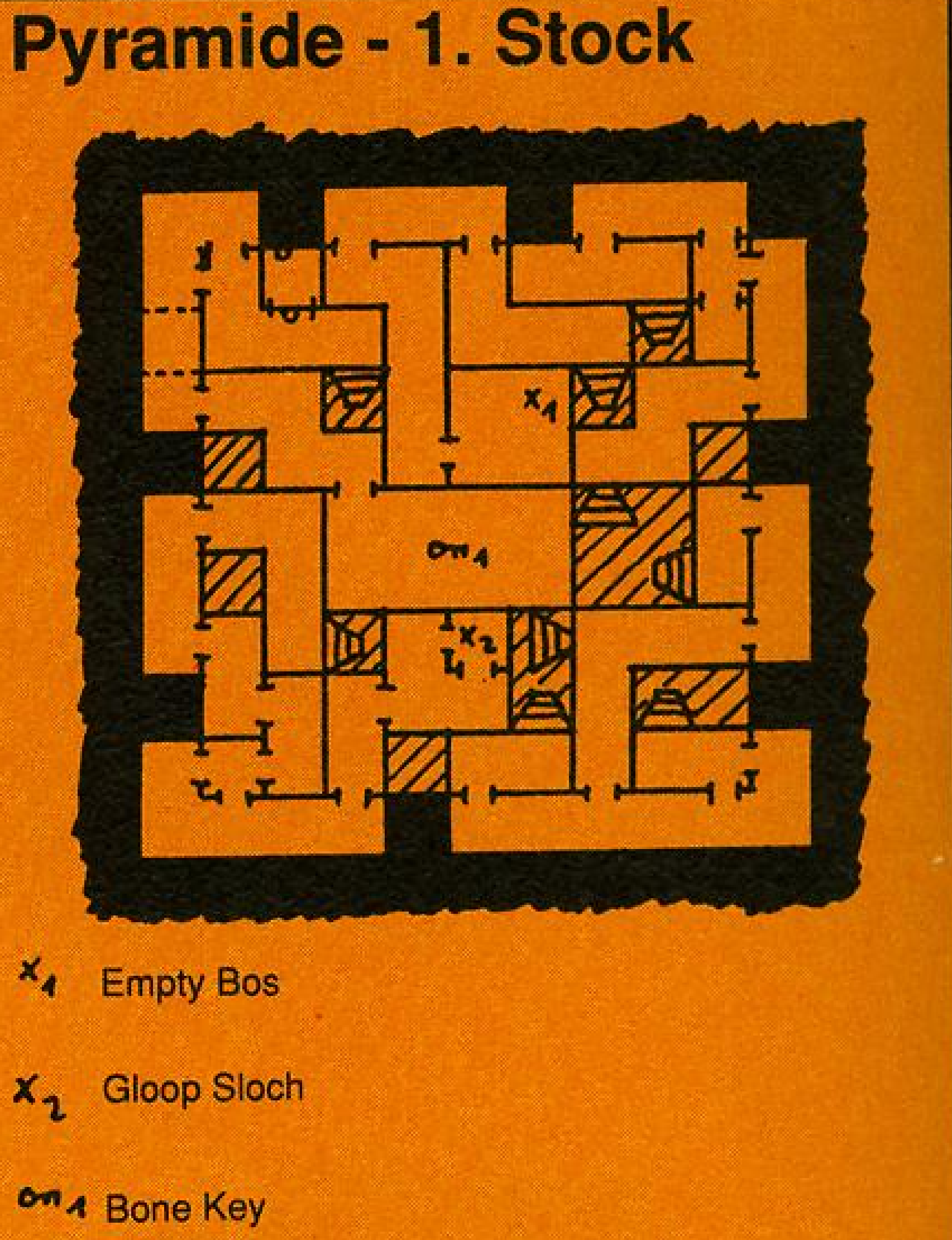
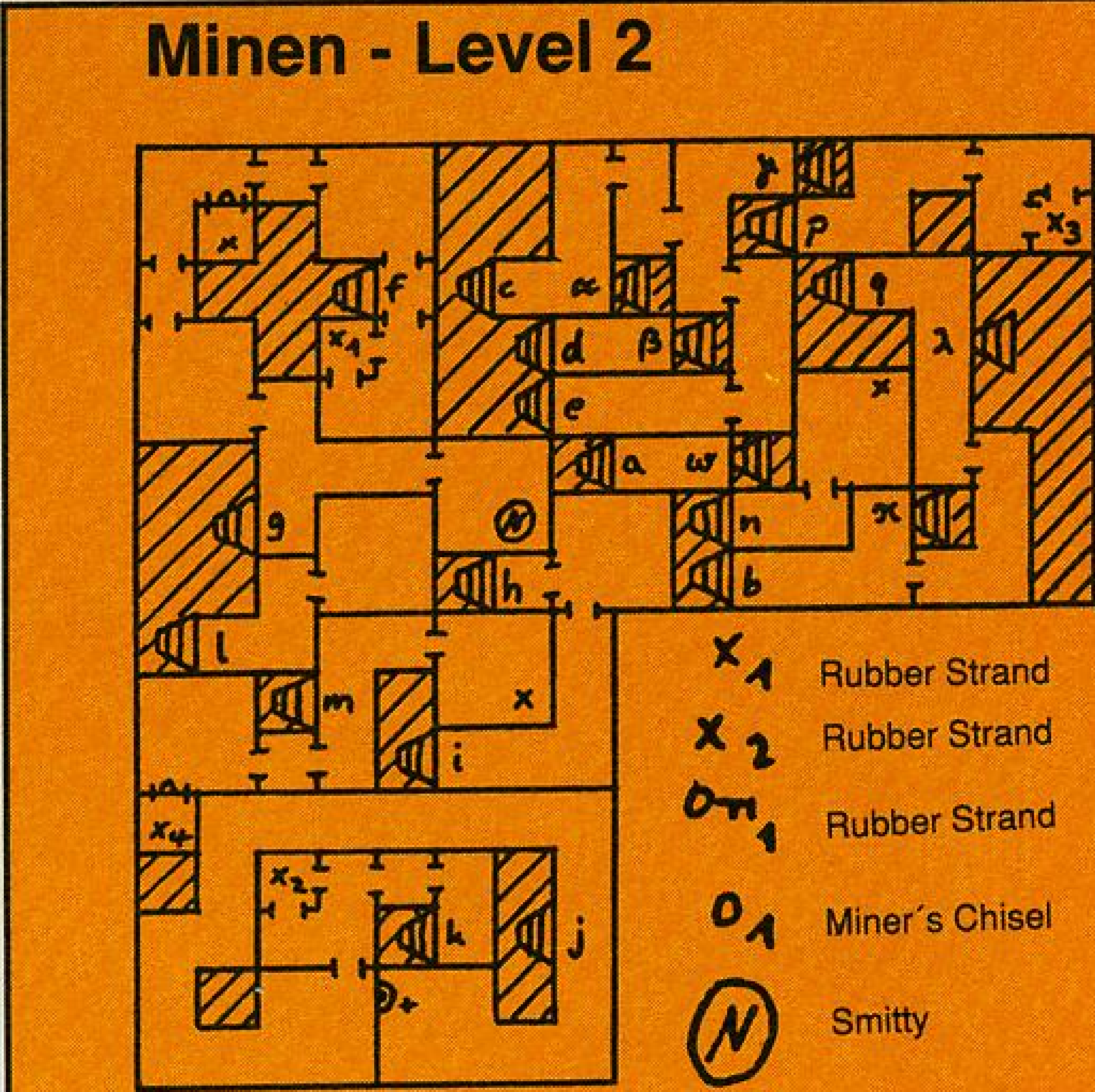


Anzeige

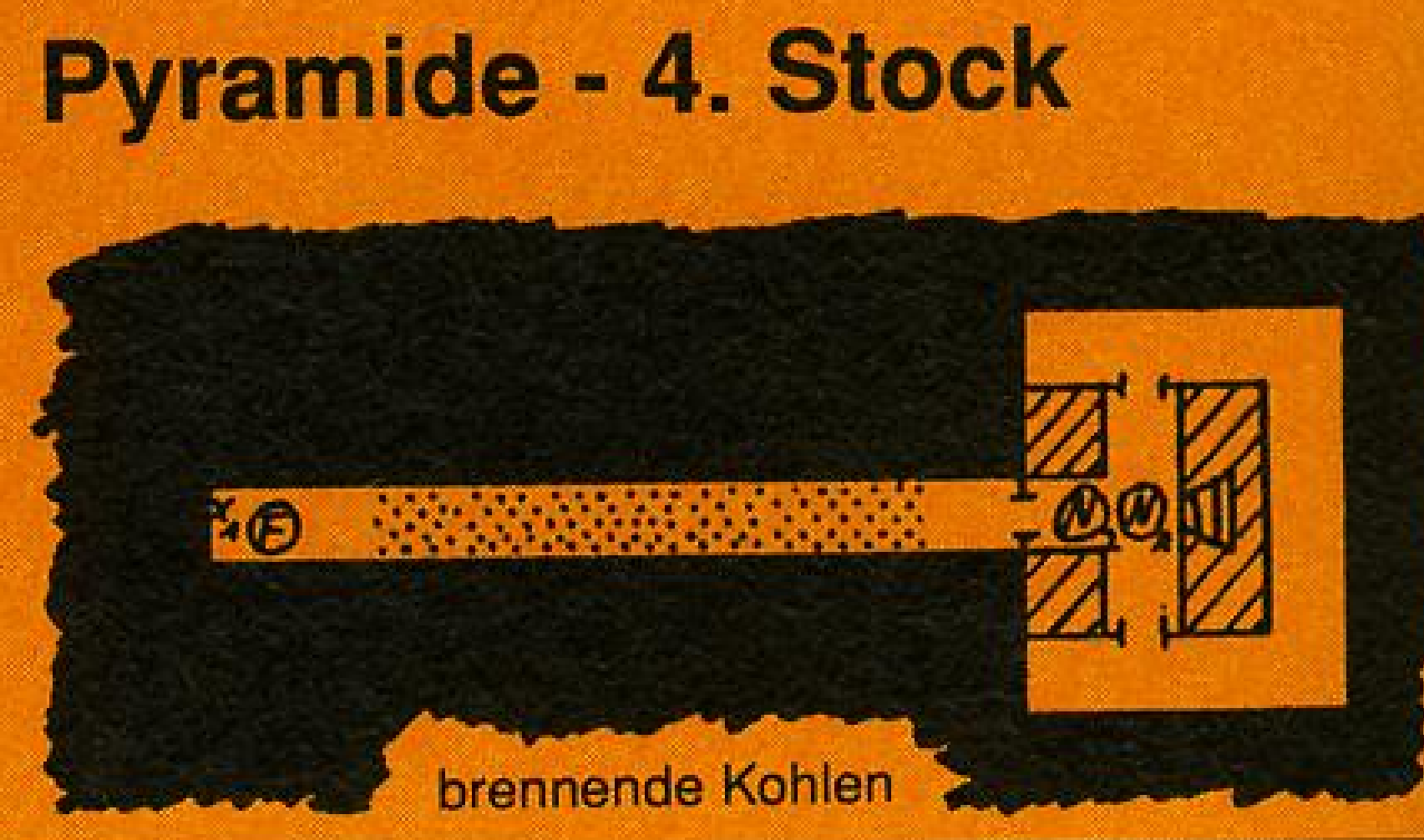
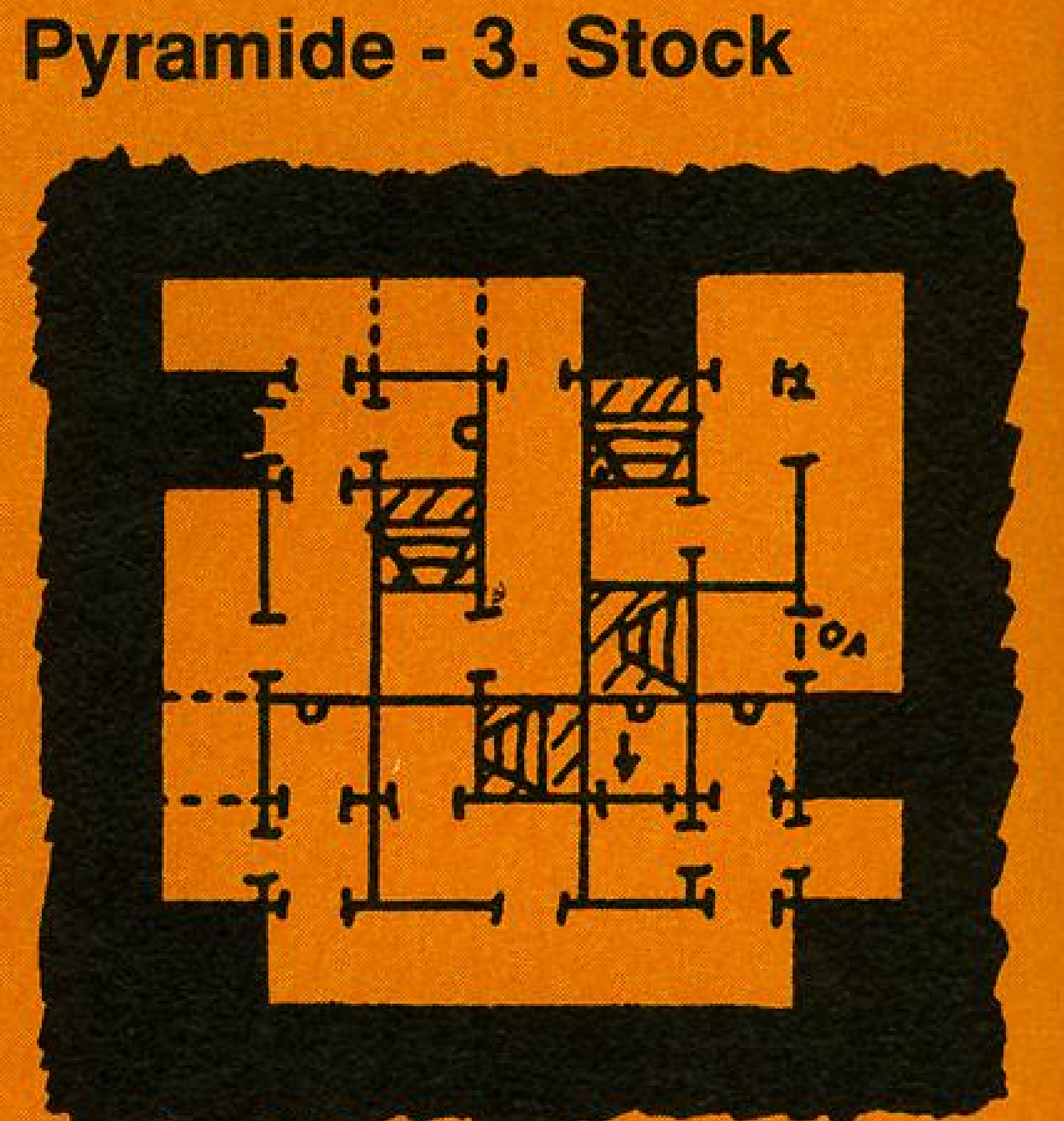
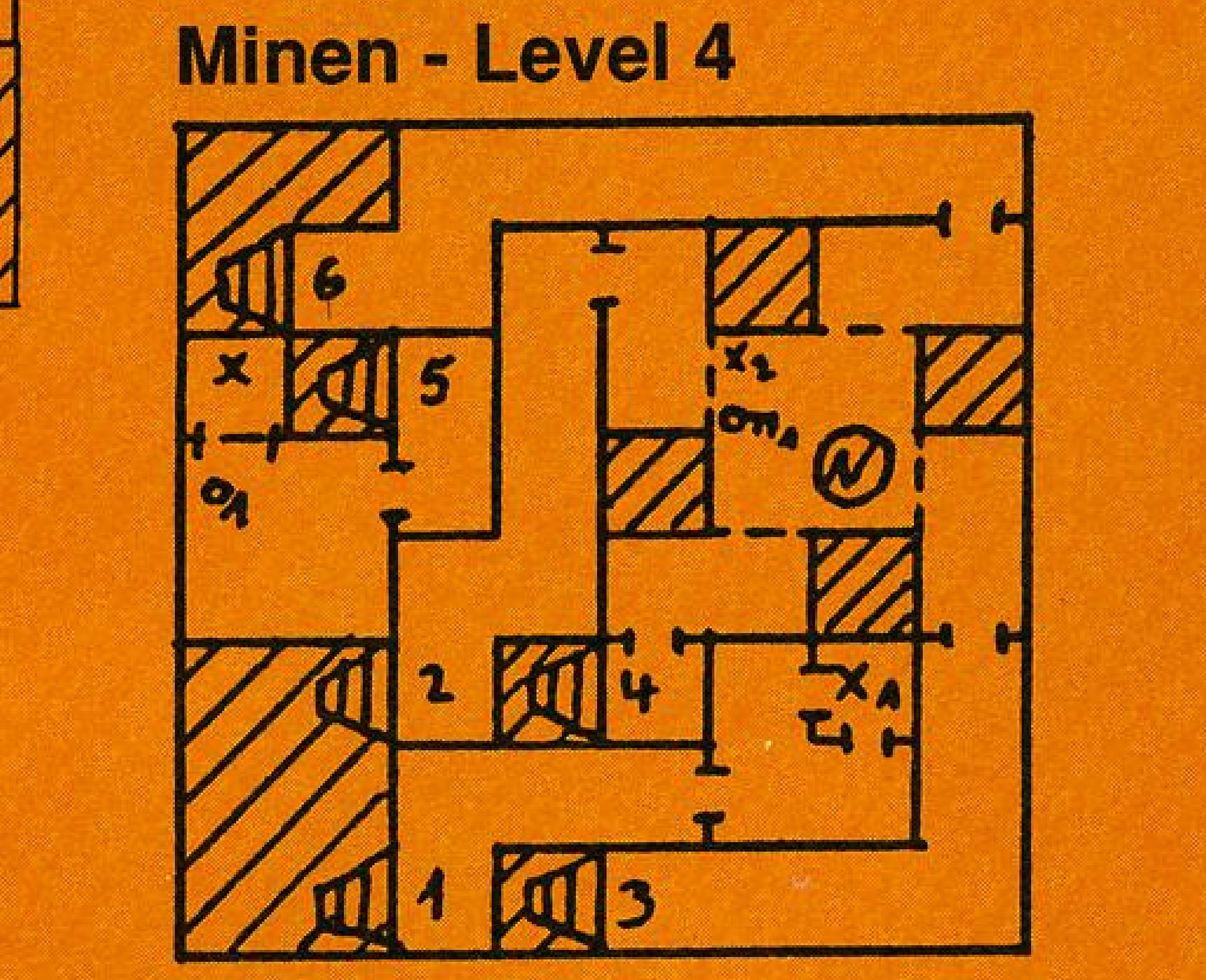
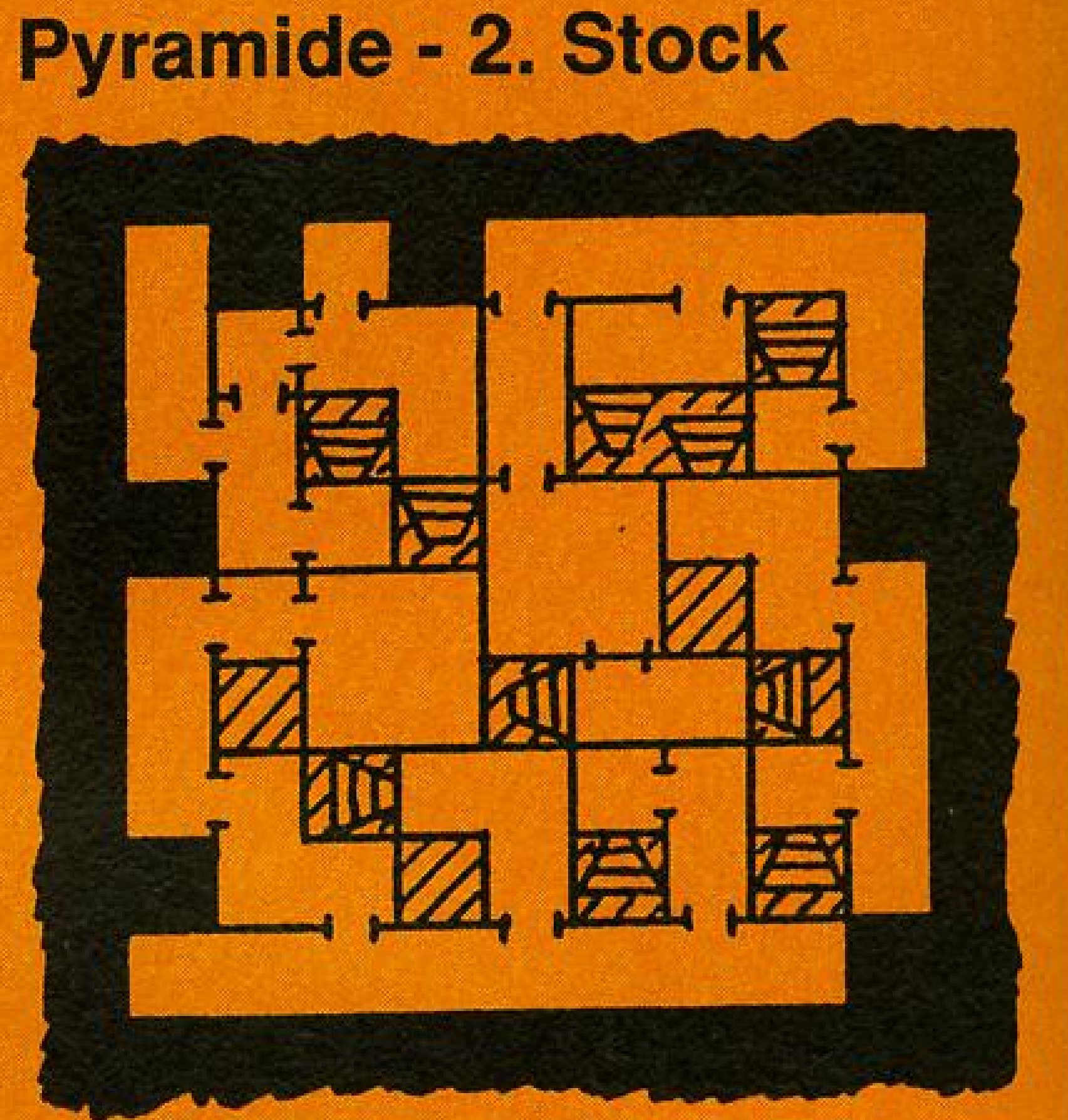
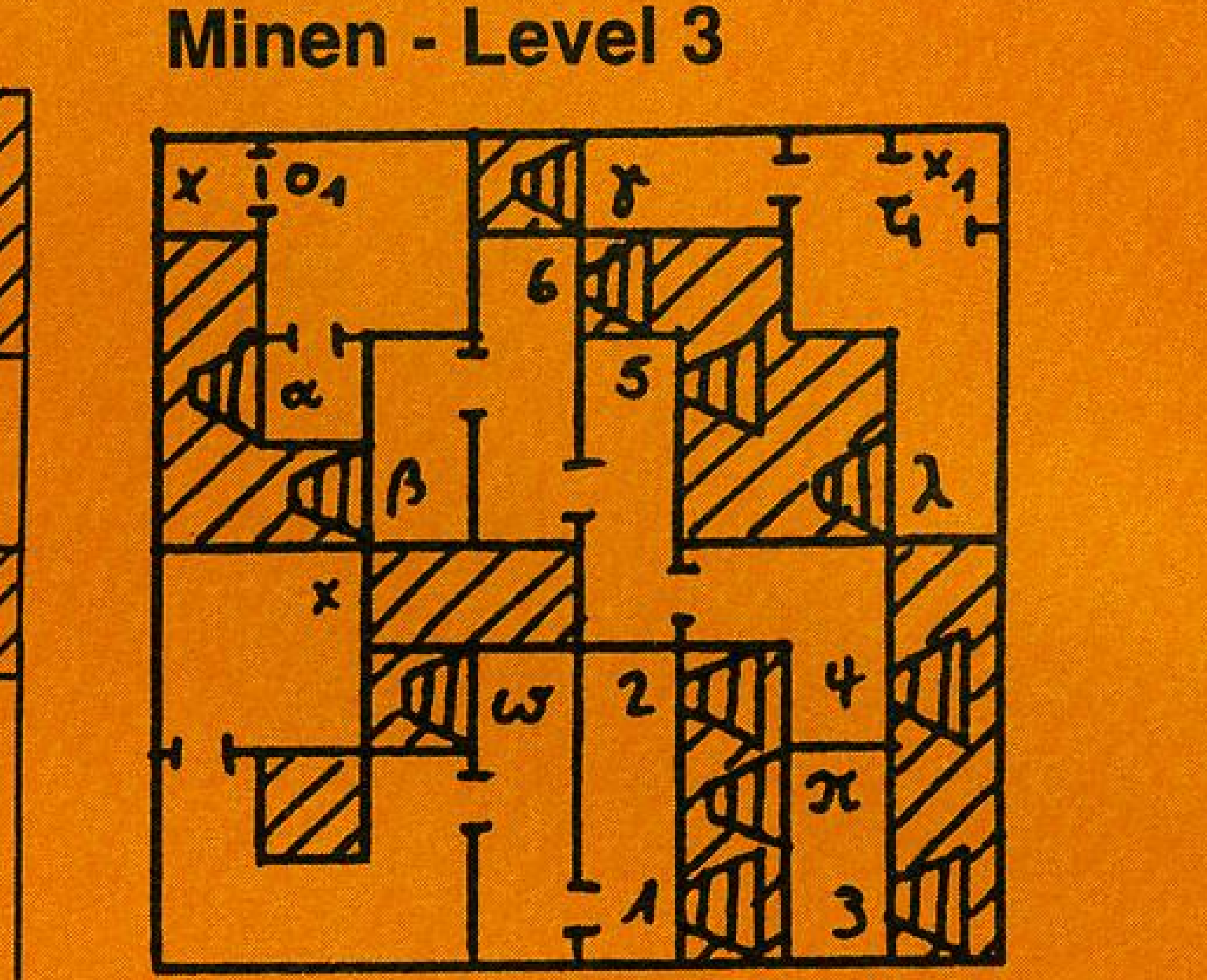
Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

TRONIC Verlag ● Postfach 870 ● 3440 Eschwege

# BANE OF THE COSMIC FORGE



Zusammenhängende Treppen in den verschiedenen Ebenen der Minen sind mit gleichen Buchstaben oder Zahlen gekennzeichnet.





Für Amiga...



...und ST.



# Mit 2 Fragen ins neue Rollenspiel- Zeitalter...

COMPETITION

1. Ergänzen Sie den Titel (u.l.) des neuesten Rollenspiels aus dem Hause reLINE: FATE - G.... O. D...

2. Wie heißt der Magier, der den Hauptdarsteller in die Parallelwelt entführt?

reLINE wissen's - wir auch!

Schreiben Sie also die richtigen Antworten auf eine Postkarte und ab an den Tronic Verlag, Postfach, 3440 Eschwege.

'Zeitreiseschluß' ist der 11. Oktober 1991, die Rechtswege sind - wie immer - ausgeschlossen.

Und hier... die Preise:

### 1. Preis:

1 'Ghettoblaster',  
1x das Game 'FATE - G.... O. D...',  
1x das Game 'Legend Of Faerghail' und  
eine 'CENTERBASE'-Audiokassette.

### 2. - 20. Preis:

je 1x 'FATE - G.... O. D...',  
dazu den im Studio abgemischten Soundtrack des neuesten reLINE-Wirtschafts-Games 'CENTER BASE' auf Audiokassette.

# FATE

## G.... O. D...

reLINE  
S O F T W A R E



# BANE OF THE COSMIC FORGE

doch über die Spells Missile Shield und Conjunction, dürfte einem raschen Sieg nicht viel im Wege stehen. Belohnt wird diese Aktion dann durch den Fund eines der beiden Edelsteine, die man in die Skull Door im Castle einzufügen hat!

Nun muß man den Berg wieder über den Hinterausgang verlassen, um so zur Pyramide zu gelangen.

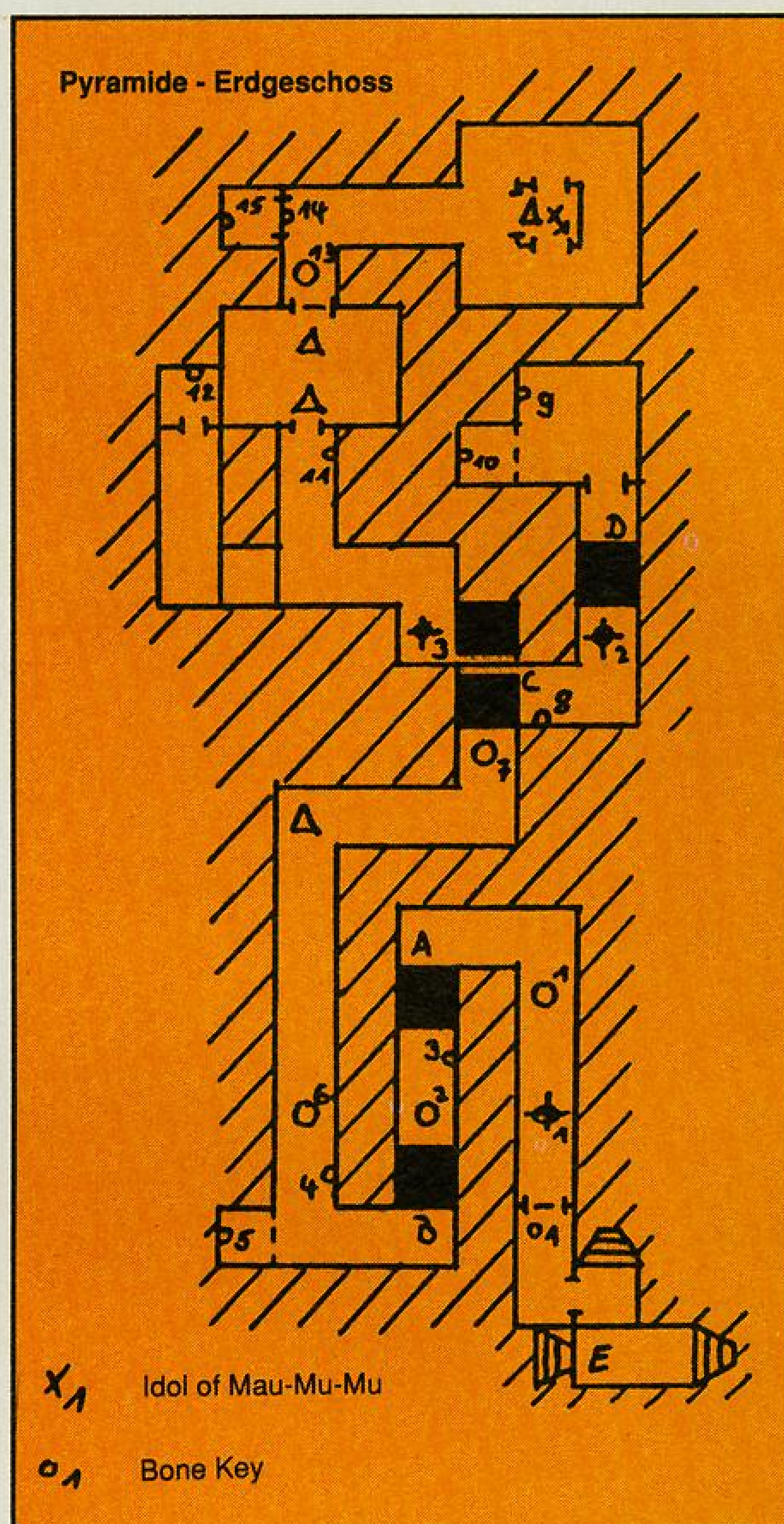
## Die Azulu-Pyramide

Um die Pyramide überhaupt erst betreten (und später auch wieder verlassen!) zu können, muß man mit Hilfe der Miner's Pick an den bezeichneten Stellen ein paar kleine Löcher in die Wände schlagen. Wie Ihr anhand der Karte wohl unschwer erkennen könnt, ist dieses Teil zwar recht klein, aber gemein! Bestimmte Passagen sind nur begehbar, wenn man vorher jeden einzelnen der über alle Stockwerke verstreuten Buttons gedrückt hat. Ganz nebenbei findet man hier noch zwei Schatztruhen, von denen eine einen leeren Sack enthält. Diesen füllt man im Erdgeschoß mit Sand und gibt ihm einem der hinteren Charaktere zur Verwahrung, bis er gebraucht wird.

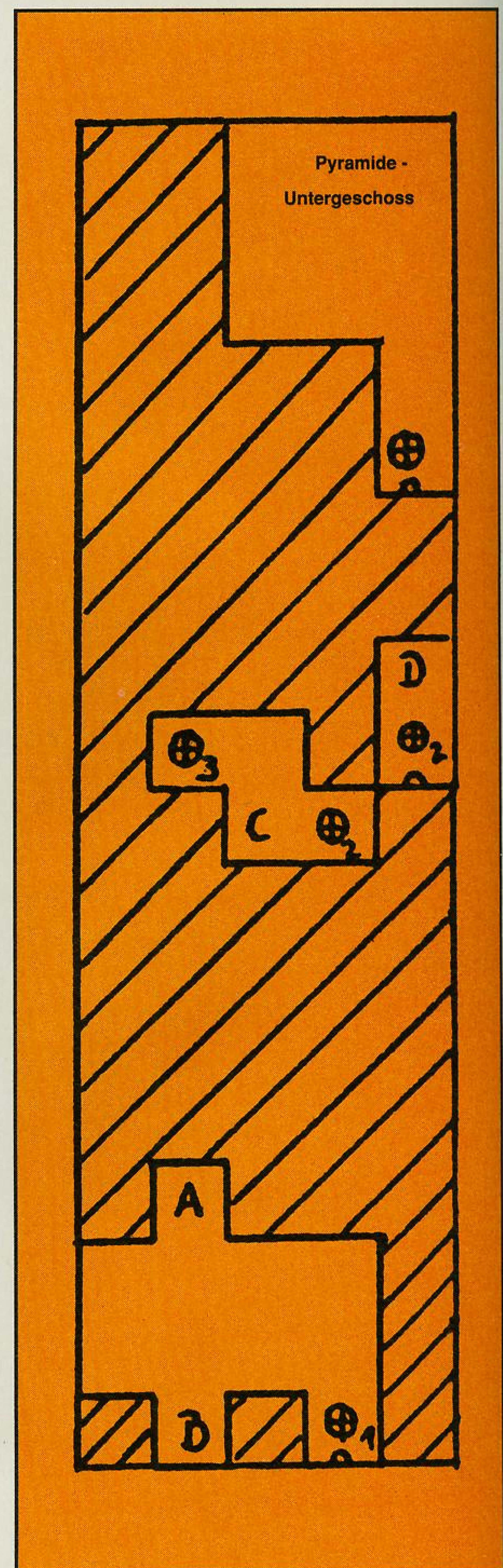
Nun geht man in den Raum mit dem Gloop Beast und schickt dieses in die klebrigen Jagdgründe. Es hinterläßt bei seinem Dahinscheiden ein wenig

Superkleber, der natürlich in keinem Haushalt fehlen sollte. Mit seiner Hilfe ist es nämlich nun möglich, die aus erfindlichen Gründen hin- und herspringende Schatzkiste im selben Stockwerk festzunageln und zu öffnen. In ihr befindet sich der Schlüssel für das Portal im 1.Stock. Die Treppe dorthin habe ich gnädigerweise gekennzeichnet. Es folgen ein paar nervige Kämpfe gegen die Pharaos of Phyre, die jedoch nicht allzu schwer zu besiegen sind.

paar nette Gegenstände, die den AC Eurer Helden ein wenig verbessern dürften. Hier befindet sich auch eine Statuette des Feuergottes Mau-Mu-Mu, die man gefahrlos an sich nehmen kann, wenn man dafür den (hoffentlich mit Sand gefüllten!) Sack an ihre Stelle legt. Mit Hilfe der Statuette ist es möglich, das Portal im 4.Stock zu öffnen.



Folgt nun einfach der Karte und drückt auf Eurem Weg alle Knöpfe und Fußbodenschalter, die Ihr finden könnt. Anschließend laßt Euch durch die entsprechend gekennzeichnete Falltür in die Tiefe plumpsen. Dort befinden sich nur zwei Buttons, die Euch entweder wieder nach oben teleportieren oder aber etwas tiefer in die Pyramide versetzen, wo ein Knabe namens Amun-Tut-Butt auf Euch wartet. Nach seiner Niederlage findet man ein





Über die dahinterliegende Treppe gelangt man nun zur Königin der Amazonen, die dreisterweise irgendein Präsent von mir erwartet, um in den Dunstkreis ihrer Gunst zu geraten. Wie es sich für einen ordentlichen Anhänger des "Den Teufel werd' ich!"-Clubs gehört, habe ich die Lady kurzerhand niedergemetzelt, was mir einen Spear of Death einbrachte, eine recht nette Waffe, die beim Zustechen zuweilen die Feinde zu vergiften pflegt!

Im selben Stockwerk trifft man nach dem Überqueren einer Lavabrücke schließlich den Feuergott selbst, den man mittels einiger kräftiger Hiebe schnell überzeugen kann, auch noch seinen Edelstein für unsere Skull Door herauszurücken!

Nun sucht man sich wieder den kürzesten Weg aus der Pyramide heraus und begibt sich zu erwähnter Tür im Castle...

Nachdem man die Juwelen in die Tür eingesetzt hat, läßt sich diese problemlos öffnen. Nun geht man nicht etwa gleich durch diese hindurch, sondern begibt sich zunächst einmal zu dem letzten noch verschlossenen Portal auf dieser Etage und öffnet es mit Hilfe des Wizard's Rings. Man befindet sich nun im Wizard's Lair.

### Das 'Wizard's Lair'

Die hinter der ersten Tür lauende Höllenkatzte ganz einfach im Vorbeigehen niedermachen und alle Schatzkisten ausräumen.

Das Wizard's Record liest man, und anschließend geht man durch die Geheimtür im Westen in das Arbeitszimmer des Meisters. Dort findet man in einer weiteren Kiste den Spyre-Key. Wer Lust hat, kann auch noch mit den dort herumliegenden Zauberzutaten herumspielen und sich dadurch einen weiteren Zugang zum Wizard's Den öffnen. Danach in den Turm neben dem Zombie-Turm gehen und das dortige Portal öffnen. Dahinter findet man neben dem Geist des Vikars das soge-

nannte Horn of Souls. So ausgerüstet, wuselt man wieder nach unten und geht durch die Skull Door. Eine Treppe tiefer beginnt dann auch schon die Wasserwelt.

### In der Wasserwelt

Sobald man sich in den Kreis begibt und ins Horn stößt, taucht ein Geselle namens Charon auf. Dieser fragt uns zunächst, ob wir Asche für ihn haben, was wir aber vorerst verneinen. Anschließend bezahlen wir ihm ein paar Goldstücke, und er bringt uns auf die Isle of the Damned.

### Die Insel der Verdammten

**Isle of the Damned:** Erst einmal das Obergeschoß abgrasen und alle Portale öffnen. Den Minos-Dämon liquidieren und alle Urnen einsammeln, deren man habhaft werden kann. Mit etwas Glück findet man nach dem Kampf gegen Minos ein Schwert namens Beastmaster, welches eine willkommene

Bereicherung für den Fighter darstellt.

Das Floß sollte man vorerst mal außer acht lassen und zunächst einmal den Keller der Insel aufsuchen. Alle dort befindlichen Untoten niedermachen, da es so manchen netten Ausrüstungsgegenstand zu finden gibt. Anstatt zu rasten und sich der Gefahr auszusetzen, von den ekligen Nightgaunts genervt zu werden, empfehle ich das regelmäßige Frequentieren der beiden im oberen Stockwerk befindlichen Brunnen, die Hitpoints und Magiepunkte regenerieren.

Irgendwo auf der Insel liegt das Book of Sirens herum, das man sich zu Gemüte führen sollte, um auf die spätere Frage der Sirenen antworten zu können.

Nun mit dem Floß auf die Isle of Sirens fahren, die immerhin nur ein einziges Feld groß ist. Dort die Frage der Nixen beantworten, und man bekommt die Water Wings, mit deren Hilfe man übers Wasser fliegen kann und somit nicht mehr auf den dummen Fährmann angewiesen ist. Diesen soll-

Anzeige

**Nur ein Genie beherrscht das Chaos**

... oder wissen Sie, wo Ihre 5/89 liegt?

TRONIC

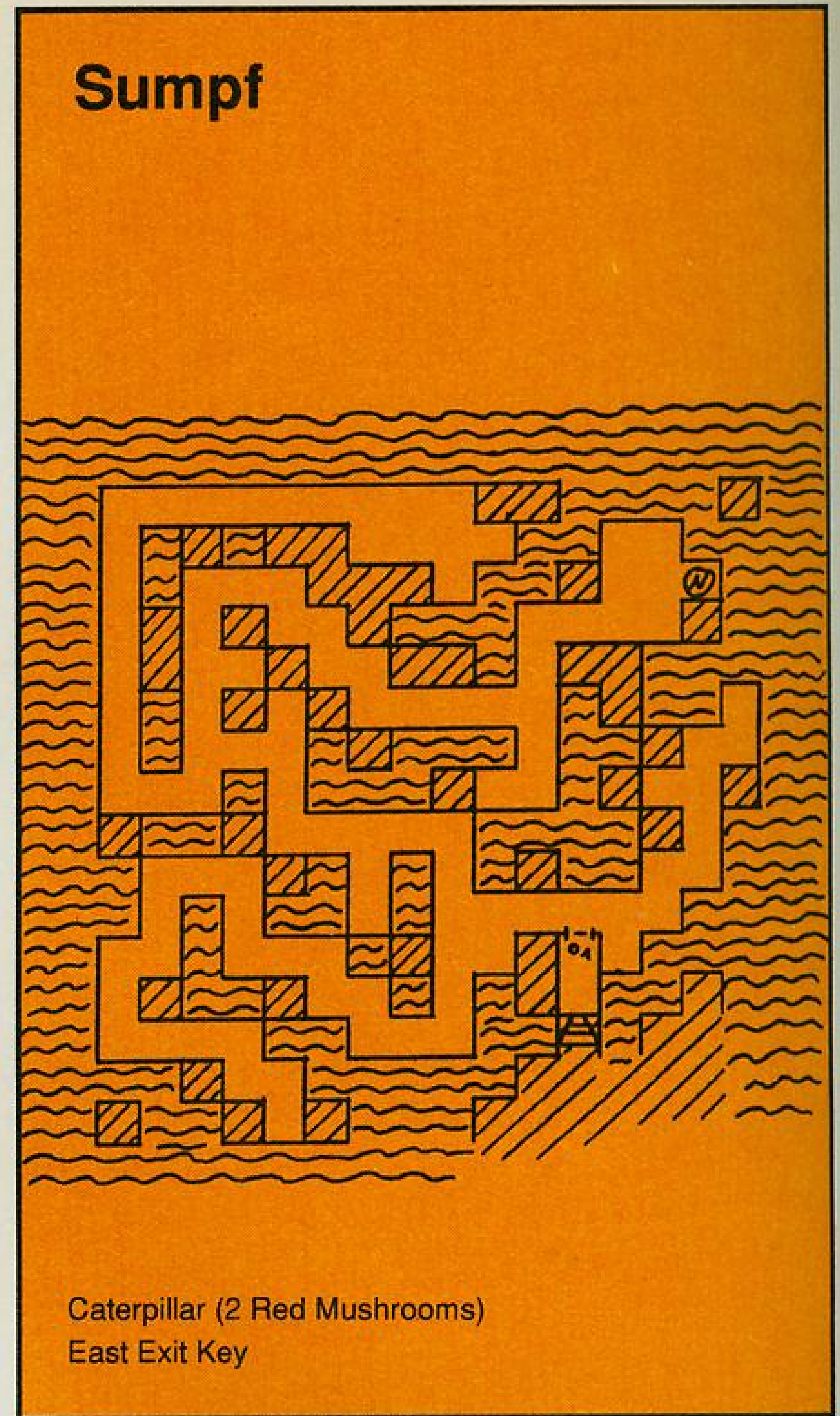
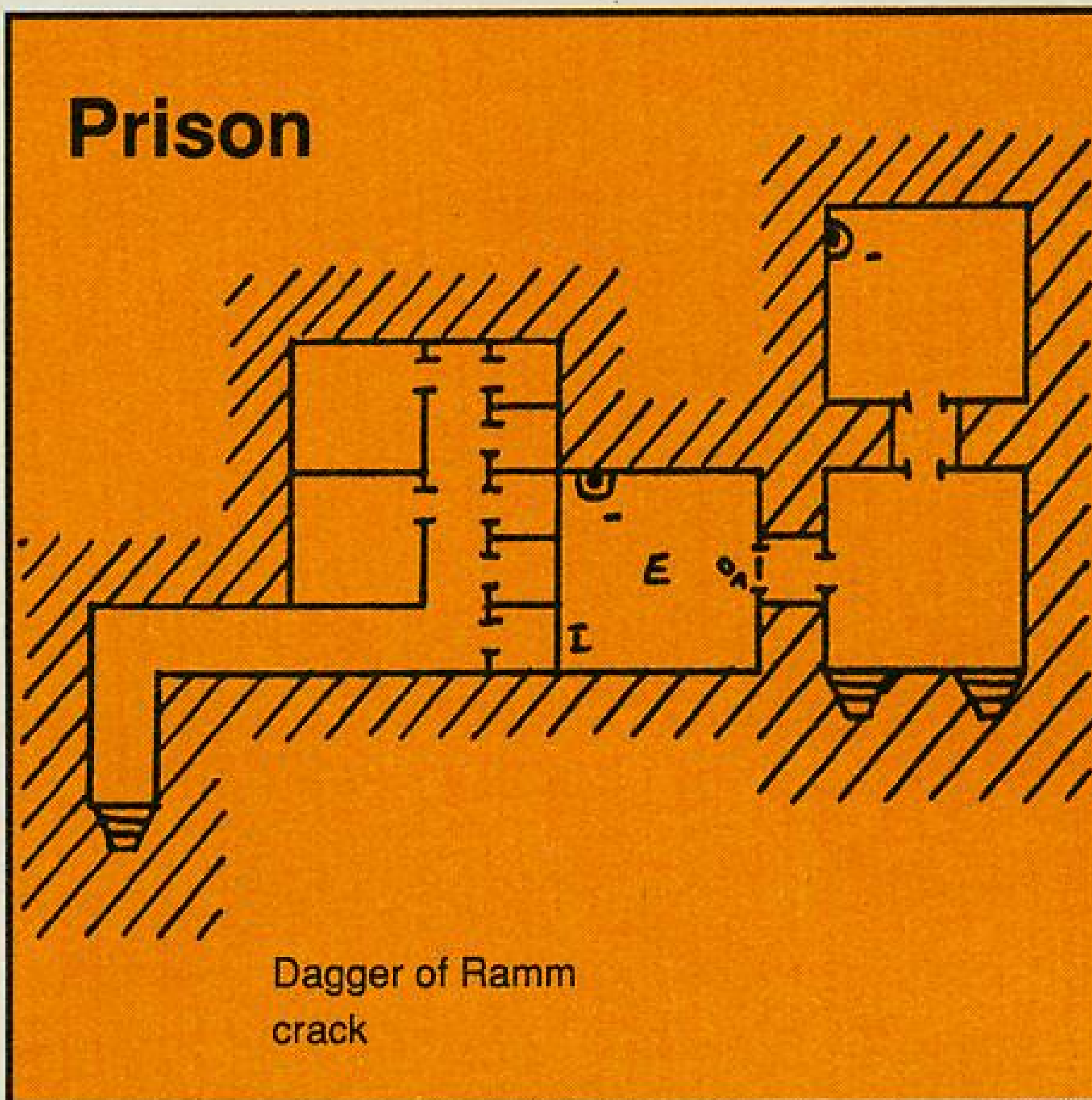
••••• Bitte Bestellkarte benutzen •••••  
**TRONIC Verlag • Postfach 870 • 3440 Eschwege**

# BANE OF THE COSMIC FORGE

te man aber trotzdem noch einmal rufen und ihm die gefundenen Urnen mit Asche übergeben. Als Dank dafür winkt eine nette Geldprämie sowie eine Aufstockung verschiedener Charakterwerte! Der gute Charon weigert



Über manches Nützliche stolpert man geradezu.



Noch ist Zeit, sich aus dem Staub zu machen, aber echte Abenteurer ziehen sich für gewöhnlich strategisch zurück...



# BANE OF THE COSMIC FORGE

“C” markiert. Der Junge teilt uns nach kurzem Gespräch mit, daß er seine Wasserpfeife irgendwo verlegt hat und verspricht uns eine nette Belohnung fürs Wiederfinden. Kein Problem!

Wir fragen ihn zunächst nach dem Bottle Oracle, woraufhin er uns die Funktion des Ganzen erklärt. Wenn wir ihn nun noch nach ein paar weiteren Informationen fragen, fällt ihm plötzlich wieder ein, daß er sein Pfeifchen auf der Isle of Keep deponiert hat. Dummerweise hat er jetzt aber auch noch seine Schließfachnummer vergammelt, ohne die wir dort über-

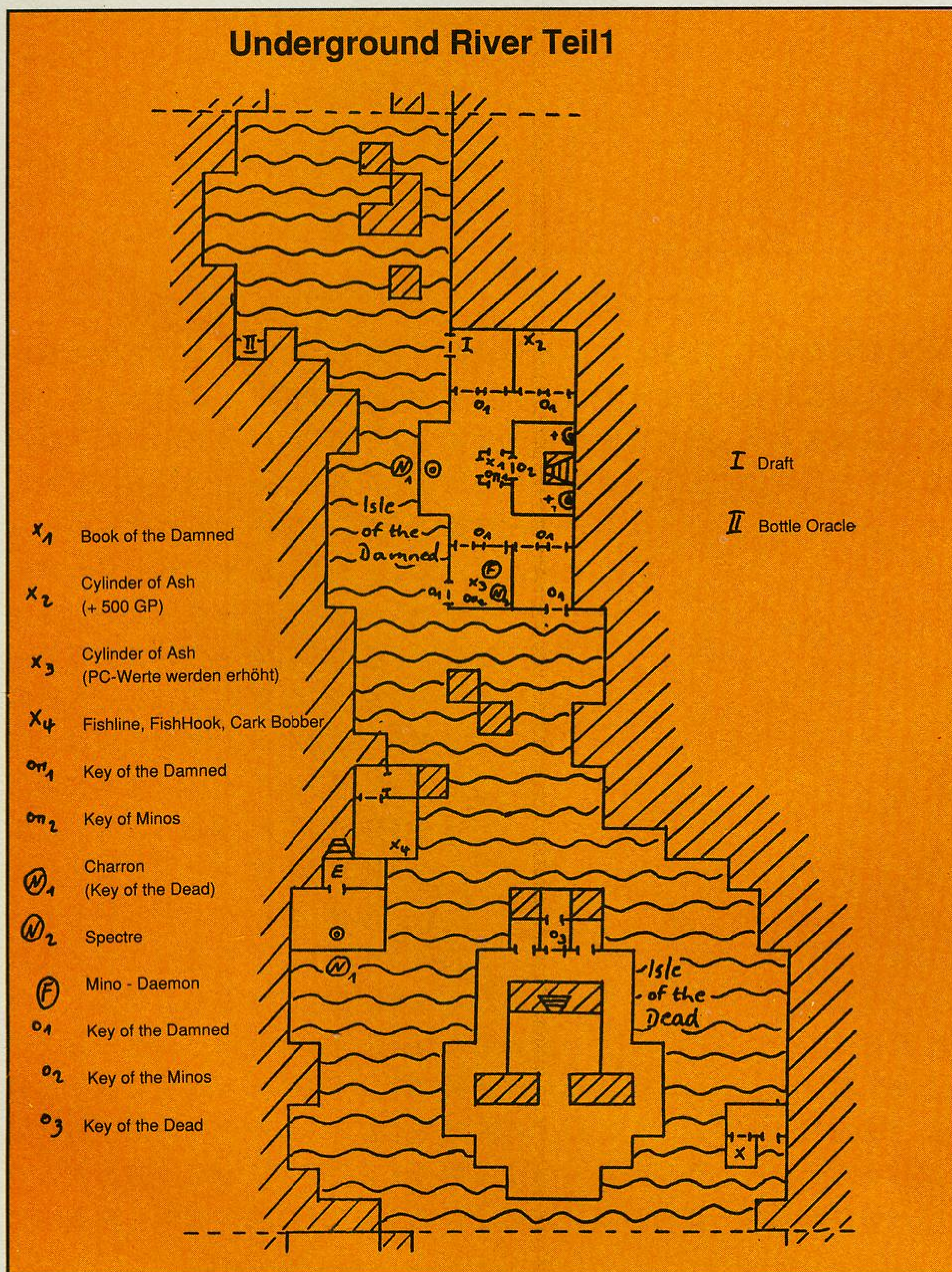
haupt nichts kriegen. Wir besorgen uns nun noch eine schriftliche Anfrage seinerseits für das Bottle Oracle (Nach Claim Number fragen!) und machen uns dann zu selbigem auf. Vorher aber keinesfalls vergessen, bei ihm noch ein wenig Weihrauch zu kaufen (Incense), da man sonst später auf der Isle of the Death seinen letzten Apfel gegessen hat!

## Endlich: Das Flaschenorakel

Um beim ‘Bottle Oracle’ etwas auszurichten, ist es zunächst einmal erforderlich, daß man folgende Gegenstände bei sich hat:

- Wine Bottle (liegt im Keller des Castles herum)
- Cork (findet man in einer Schatztruhe in der Wasserwelt; siehe Karte!)
- Special Message (das ist der Zettel unseres Raupenkumpels)

Nun setzt man das Ganze zusammen (mittels Merge im Review-Screen) und schmeißt das Zeug dann an besagter Stelle ins Wasser. Man findet die Flasche dann andernorts (siehe ebenfalls Wasserland-Karte) wieder und hat so die langersehnte Claim Number. Ich weiß nicht genau, ob diese von Spiel zu Spiel variiert, bei mir war’s die 38-23-36. Hat man nun schließlich die korrekte Nummer ausfindig gemacht, geht’s weiter zur Isle of Keep.



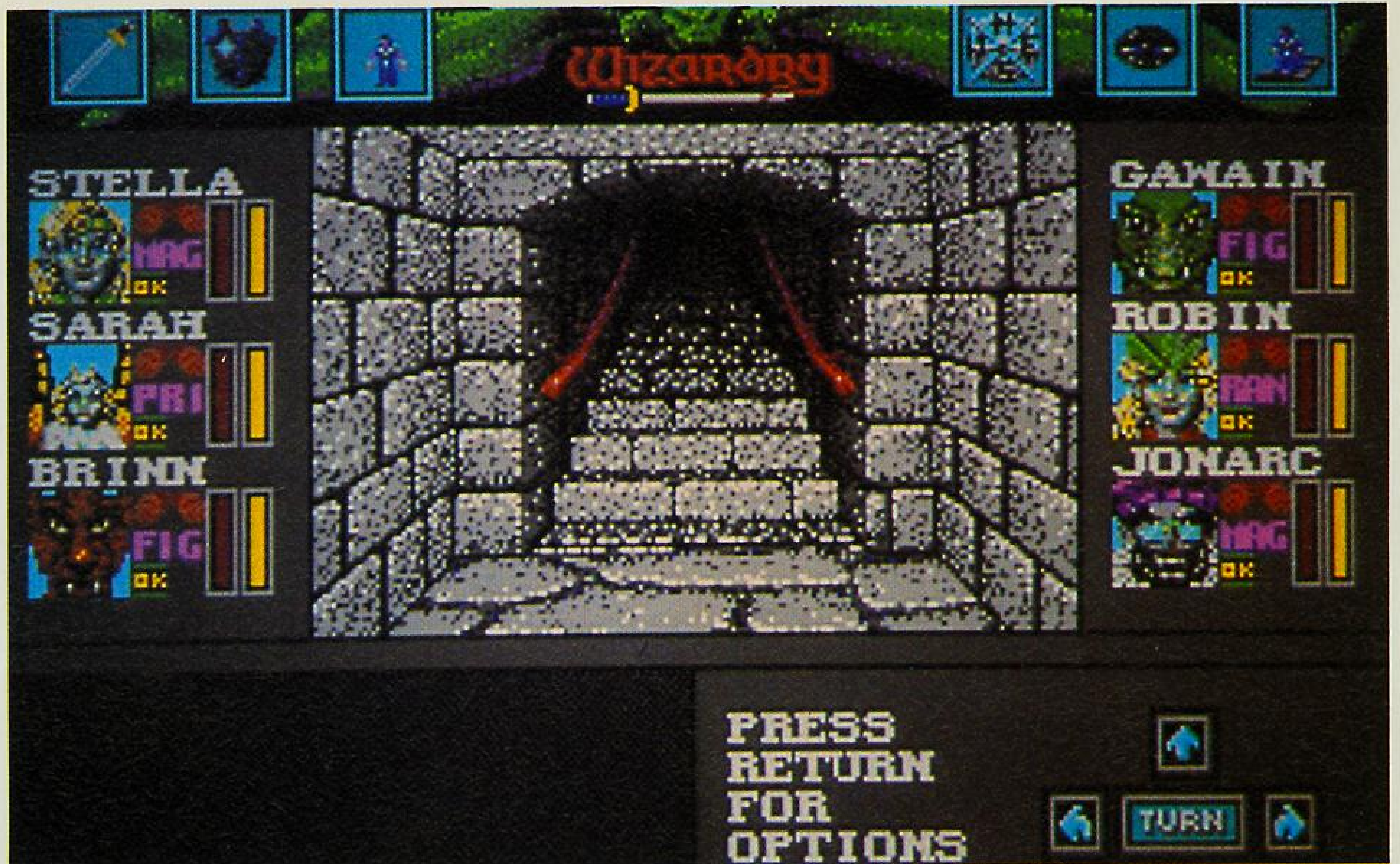
An der Wand ist eine Gallionsfigur.

## Auf der 'Isle of Keep'

Hier fragt man erst einmal den Clerk nach folgenden Dingen:

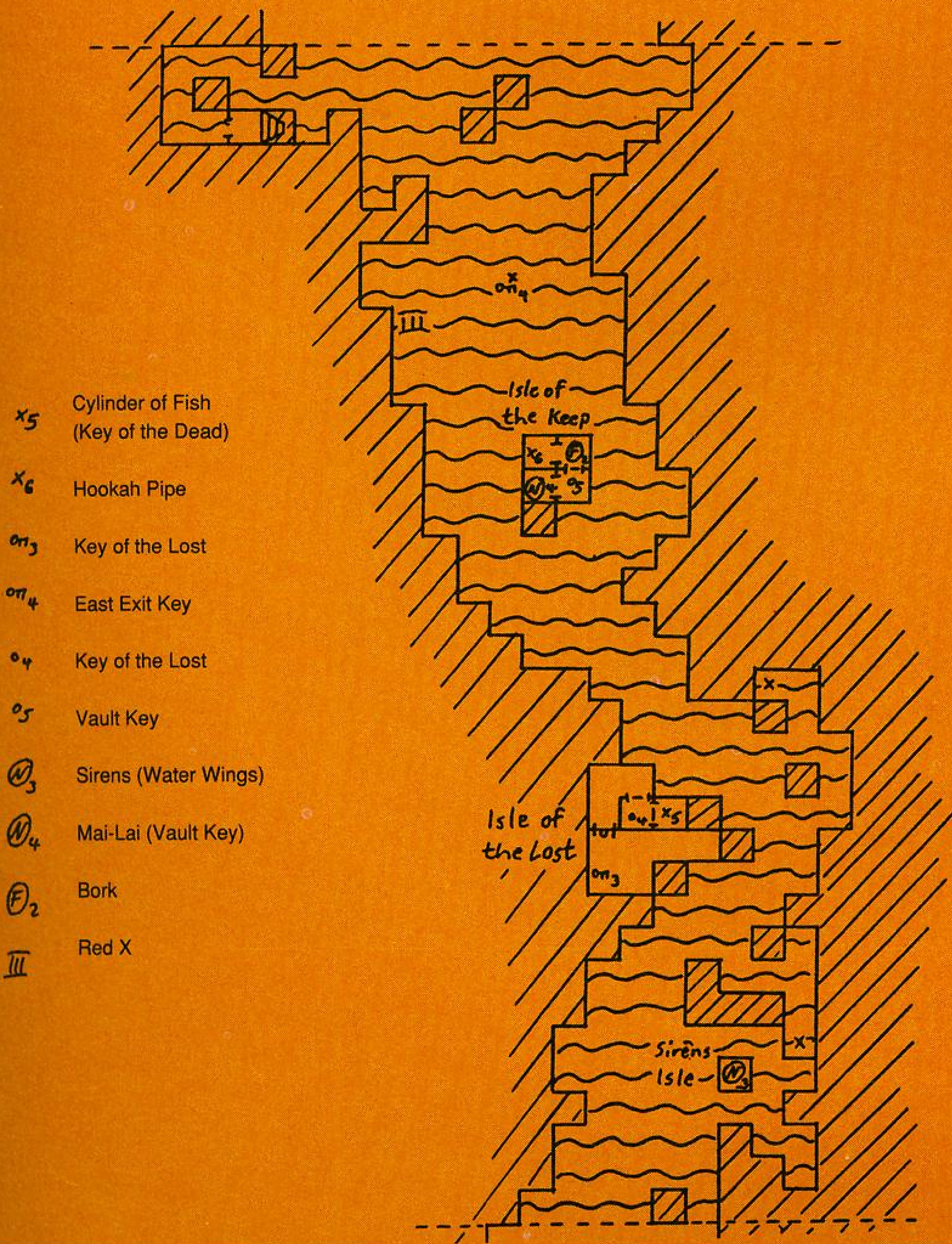
- Bork
- Reclamation

Nun gibt man ihm die Claim Number und geht ins Innere. Nach einem ziemlich happigen Kampf gegen den amoklaufenden Bork und seine Riesen-Kumpels kann man nun auch schon die Wasserpfeife an sich nehmen. Bringt man diese der Raupe zurück, bekommt man von ihr ein paar Stücke eines Pilzes, mit deren Hilfe man angeblich schrumpfen kann (Ich weiß nicht, irgendwie kommt mir das Ganze doch recht bekannt vor...).



Nach diesem Spiel brauchen auch die Härtesten eine Dungeon-Pause.

## Underground River Teil 2



Ansonsten kann man die Orte Swamplands, Isle of Keep, Bottle Oracle und Isle of the Lost nun abhaken, da es dort nun nichts mehr von Interesse zu finden gibt, wenn man von der mysteriösen Spur eines Hasen, welcher es offenbar sehr eilig hatte, mal absieht...

Mal sehen, was wir als nächstes auf der Liste haben...ah ja...

## Die Todesinsel

Wie der Name (Isle of the Death) schon sagt, besteht die Einwohnerschaft dieser Insel hauptsächlich aus Vertretern der unlebendigen Art. Die Details der Karte von Ebene 1 habe ich mir erspart, da man sich hier unmöglich verlaufen kann. Dafür gibt es aber eine megagenaue Karte des Kellers. Bin ich nicht nett? Anfangs begibt man sich erst mal zum Grab des unbekanntenen Kriegers und deponiert dort den letzten Cylinder of Ash. Daraufhin öffnet sich das Portal zum Korridor der ewigen Schreie. Schöner Name, eh? Bevor man diesen begeht, sollte man aber erst noch die Urne des guten Kriegers mit ein wenig Weihrauch umnebeln, da einem sonst im Korridor ein kleines Steinchen auf den Kopf pur-

# BANE OF THE COSMIC FORGE

zelt, das die Charaktere unverzüglich tötet. An der mit einem "K" gekennzeichneten Stelle befindet sich der Skeleton Key. Er paßt in die Tür um die Ecke. Dort erst einmal rechts halten und den geheimen Zugang zum Brunnen öffnen. Dieser regeneriert Hit- und Spellpoints, was die ganze Sache hier unten erleichtert, da man fast bei jedem 'Rest'en mit einem Angriff der Untoten zu rechnen hat. Die zahlreich in den Nischen herumliegenden Skelette sollte man alle untersuchen, da dort einige wichtige Schlüssel versteckt liegen. In jedem mit einem Buchstaben markierten Raum ist ein größerer Kampf gegen alles mögliche Getier zu bestehen. Wie ihr damit umzugehen habt, dürfte wohl mittlerweile klar sein, so daß ich darüber keine weiteren Worte zu verlieren brauche. Lediglich der Kampf (?) gegen den King of Bane stellt eine Besonderheit dar. Dieser Typ ist nämlich ein Vampir, der auf keine mir bekannte Art zu töten ist (Das Kruzifix findet man nämlich erst etwas später!).

Anyway, bevor man seine Gruft betritt, sollte man erst einmal alle Waffen, die die Partymitglieder mit sich führen, unequippen. Der Langzahn greift einen dann nach kurzer Begrüßung an und hat dabei die üble Angewohnheit, die Charaktere nach und nach zu hypnotisieren, so daß sie auf sich selbst eindreschen. Ohne Waffen ist der da-

bei bewirkte Schaden jedoch nicht fatal, und nachdem er drei oder vier Leute in seinen Bann geschlagen hat, verzieht sich der Typ auch schon wieder auf vampirtypische Weise, indem er sich in dünnen Nebel verwandelt. Anschließend findet man hier den Queen Key.

Wenn man damit nun ihren Leichnam aufsucht, bekommt man neben einigen wichtigen Informationen auch noch ein Kruzifix sowie einen Evil Key.

Wie es sich für ordentliche Abenteurer gehört, werden nun auch noch die übrigen Bewohner dieser Ebene in den Ruhestand geschickt, wobei sich die Rüstung und Bewaffnung des Fighters auf einen akzeptablen Wert bringen läßt. So findet man zum Beispiel nach dem Kampf gegen Sir Geoffrey Clayton ein Schwert namens Avenger, welches nach kurzer Eingewöhnungszeit ziemlich oft den beliebten Critical Hit austeilte! Nachdem auch der Kampf gegen Lord Haiyato und seine Ninjabande bestanden ist, kann man diesen Dungeon erst einmal zu den Akten legen...

Es gilt nun zunächst einmal, den Button im Raum der toten Queen zu betätigen, um den Zugang zu der lieben Dämonentochter Rebecca sowie ihrem untoten Vater zu öffnen. Wenn man nun der guten Rebecca begegnet, hat man zwei Möglichkeiten, das Spiel anders verlaufen zu lassen: Entweder läßt man das Kreuz fallen, dann kann man später das kampflöse Ende des Games genießen, oder aber man behält es und vertreibt damit den armen Lord Bane. Wie auch immer man sich entscheidet, man landet früher oder später im Gefängnis. Dort hat man nun auch zwei Möglichkeiten zu entkommen: Entweder zeigt man den Wächtern den Dagger of Ramm und entflieht dann über eine der beiden Treppen, oder man benutzt in der Ecke der Zelle den Red Mushroom und haut über die dortige Lücke ab in den Forest of Darkness...

## Forest of Darkness

Hier besorgt man sich erst einmal folgende Gegenstände:

- Holy H2O
- Holy Stakes of Wood
- Stones of Reflection

Um das Tor zum Temple of Ramm zu öffnen, equipped man einfach die Goat's Mask. Den Staff of Aram bekommt man, wenn man das Oracle of Delphi besucht. Auf die Fragen des Orakels antwortet man in folgender Reihenfolge:

"Who are you?" - "We are fascination."

"What are you looking for?" - "We seek divination."

Wenn man im Steinkreis die Tinkerbell benutzt, erscheinen ein paar Fairies. Dort kann man nun einige unnütze Gegenstände verkaufen, sowie einige brauchbare Potions erwerben. Nun betritt man den Temple of Ramm...

## Der Tempel von Ramm

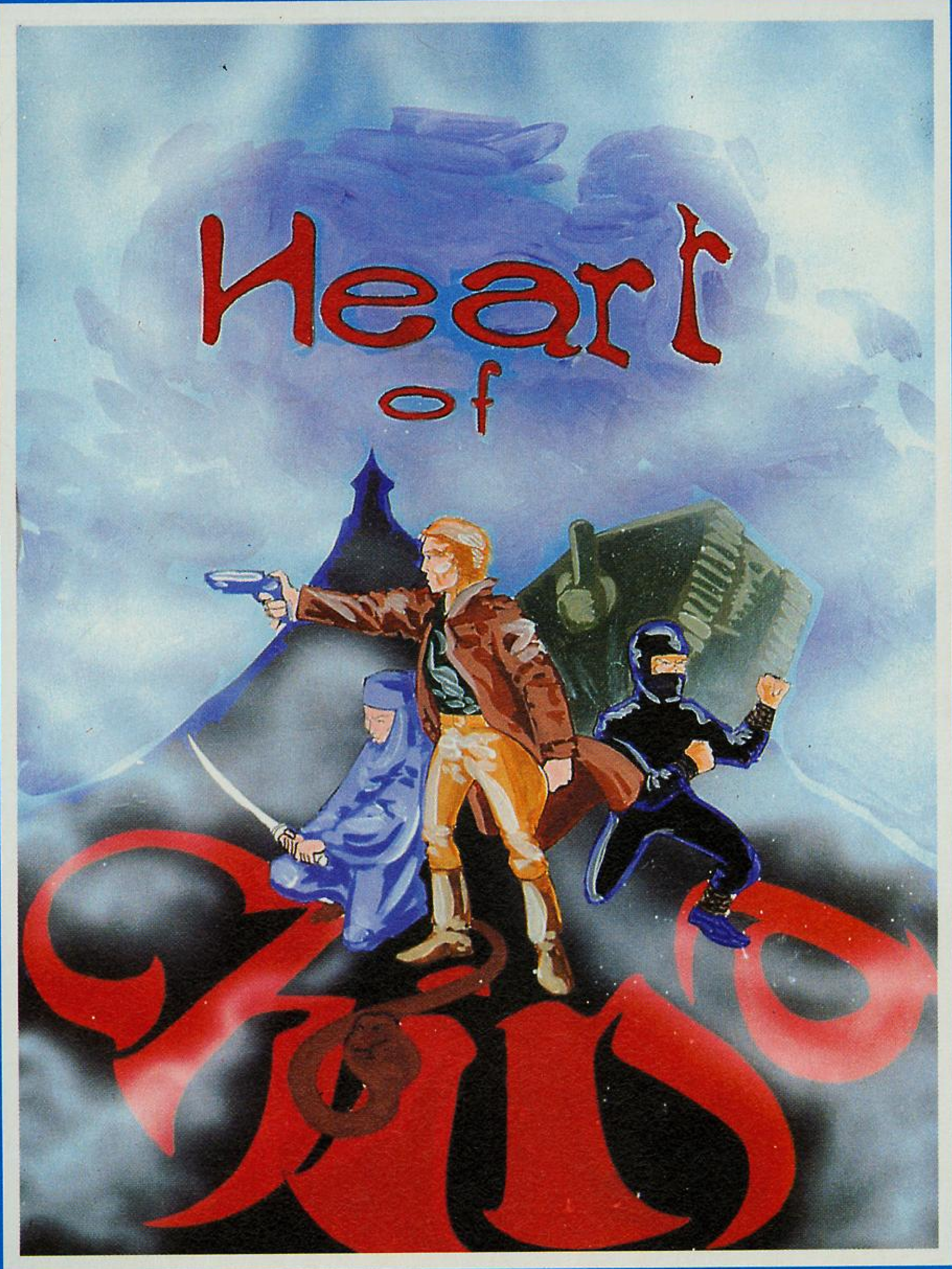
In diesem Dungeon ist das einzige Problem, über die zahlreichen Teleportertraps den Zugang zum Sanktum zu erreichen. Alle Teleports sind entsprechend auf der Karte gekennzeichnet.

## Das Heiligtum

Je nachdem, ob man das Kreuz damals auf der Isle of Death benutzt hat, entscheidet sich im Sanctum der eigentliche Lösungsweg des Spieles. Dieser Level ist nicht besonders groß, daher habe ich auf ausführliches Kartographieren verzichtet.

Viel Spaß noch beim Durcheilen dieser Ebene. Und das alles nur für Euch! Bin ich nicht nett? ■

*Peter Parker (Text) &  
Thorsten Dietrich (Karten)*



# How to play Heart of China



Es gibt Tage, an denen man am besten im Bett bleibt. Doch was tun, wenn das Bett versenkt wurde?



Lomax konnte nur wenig Rat geben. In seiner herzlichen Art legte er unserem Held nahe, sich der Hilfe des Ninja Zaho Chi zu versichern, und ferner mehr Energie zu zeigen!

Chi sollte in Hos Bar zu finden sein, doch Ho zeigte sich wenig kooperativ (1,3,1). Nach einem Streit mit Chis Freunden, tauchte der Ninja jedoch auf.



Ein Papierflieger kurierte Chis Angst.

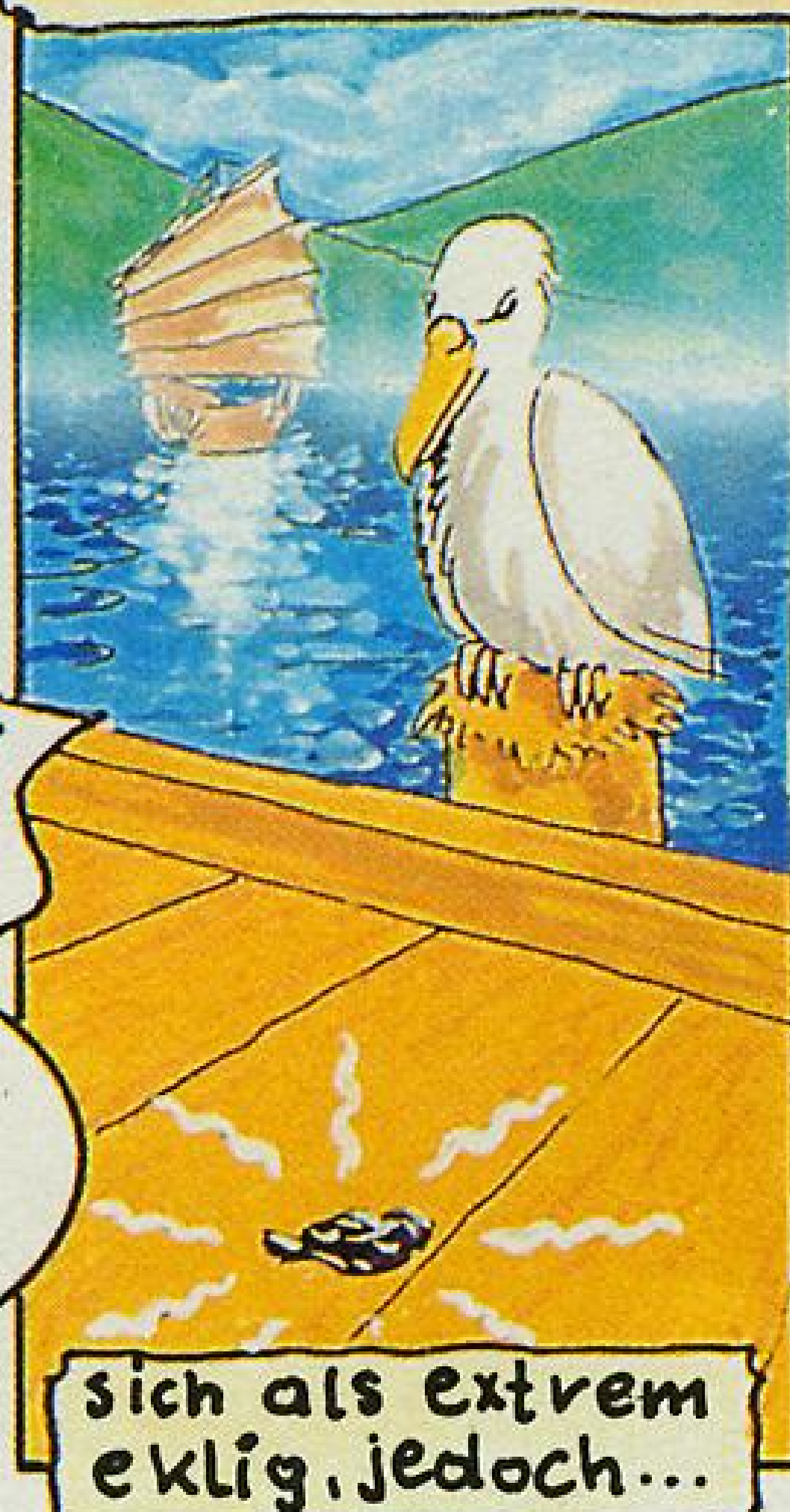
Die für den Heiltrank benötigten Mövenexkremente fanden sich an den Docks, nachdem Chi eine getrocknete Pflaume verfüttert hatte. Die Resultate dieser Aktion erwiesen...



wog Wu's Gegenleistung, ein Heiltrank, ein falscher Pass und eine Karte, das Erduldete auf.



In Master Wu's Kräuterladen war Chis Hilfe nötig. Wu benötigte jedoch eine bestimmte Zutat für das Gewünschte.



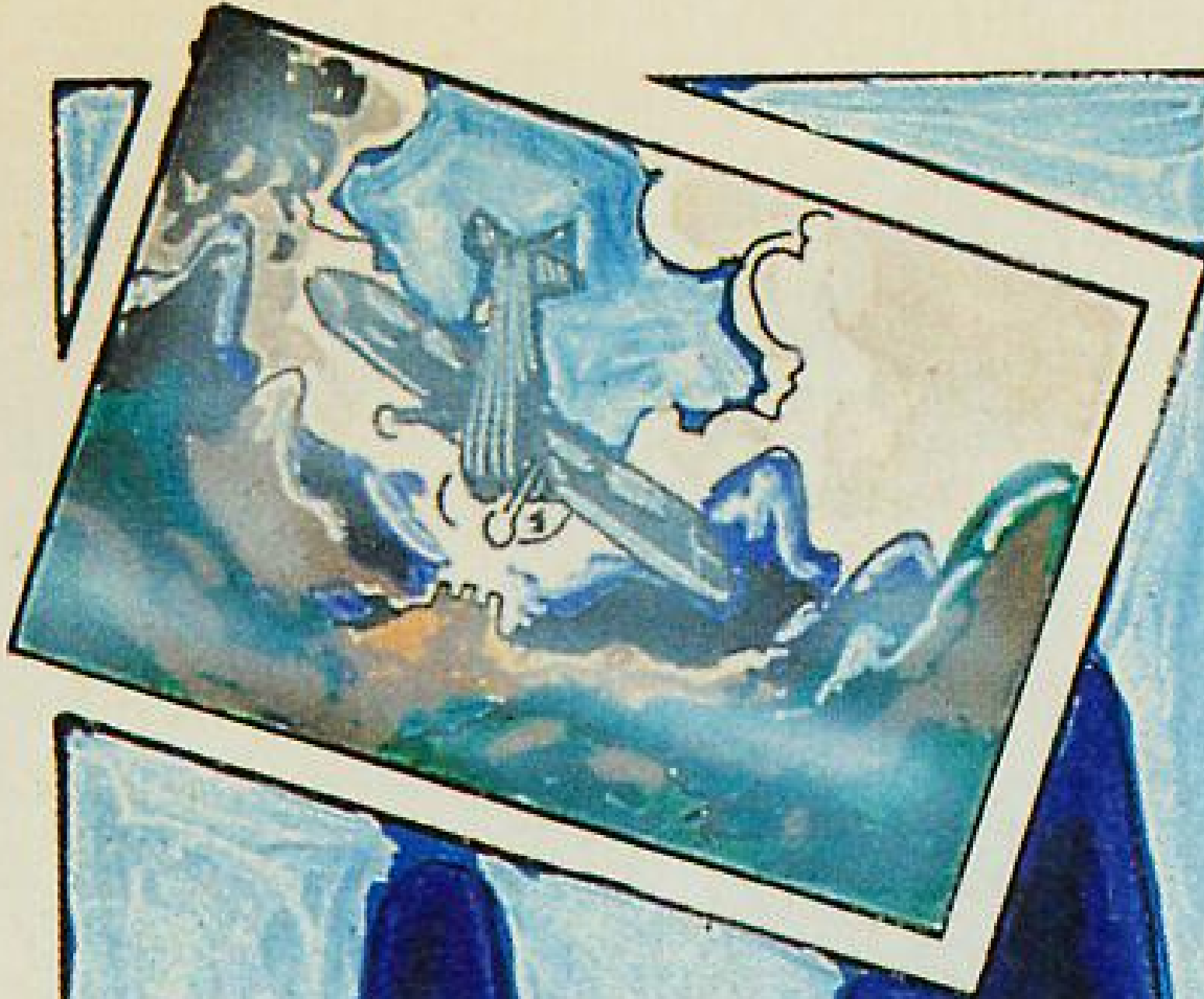
sich als extrem eklig, jedoch...



Am Flughafen wurde der Beamte mit oler...

... alten »Ich habe meinen Pass verloren« Nummer überlistet. Die Reise konnte beginnen.



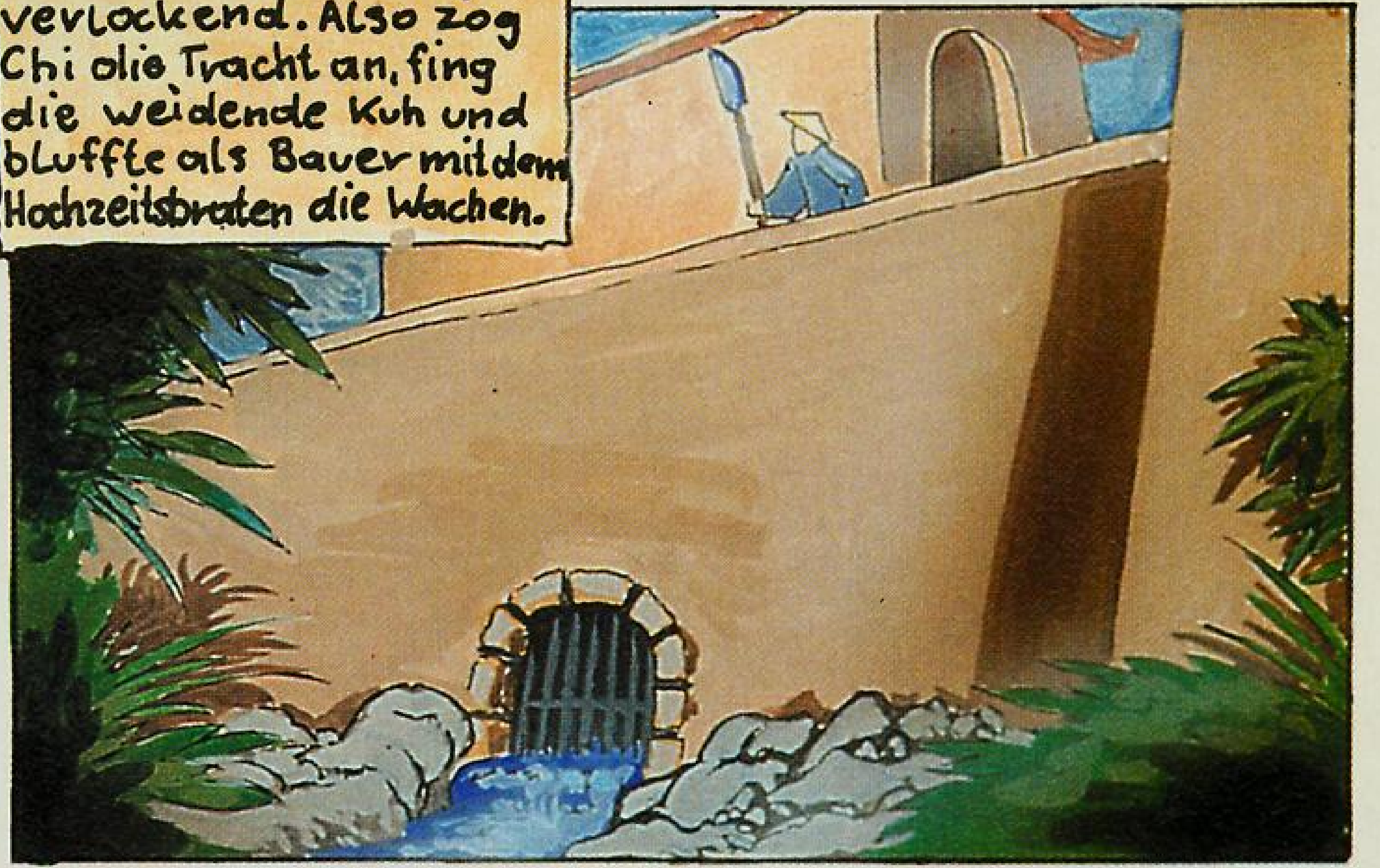


Nach der Landung versorgte sich Chi mit dem Enterhaken und der Brechstange. Ein vorbeigehender Bauer konnte zur Mitarbeit gewonnen werden und er trat Chi seine Bauerntracht ab.

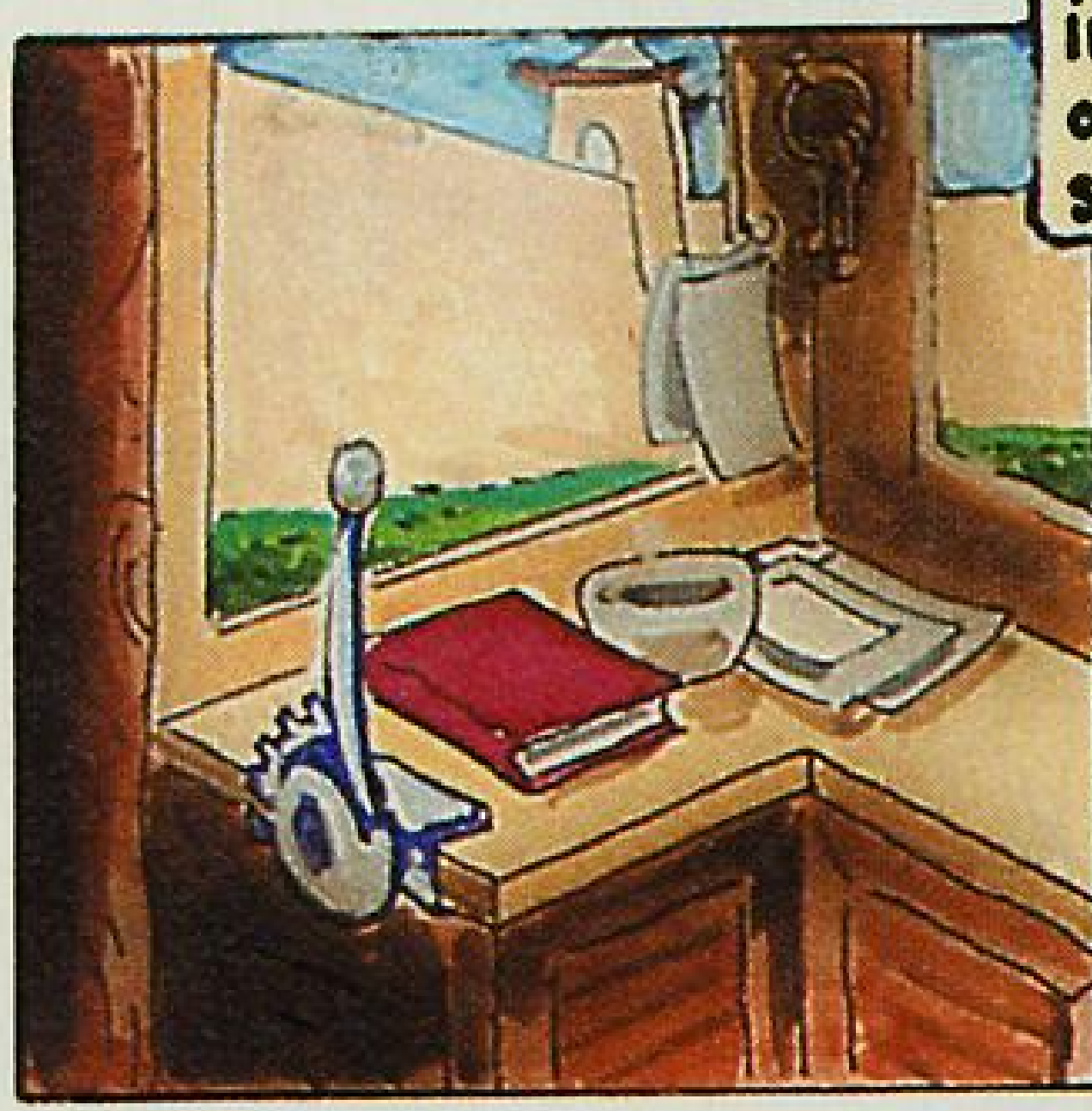


Das Haupttor wurde bewacht, und der Weg durch

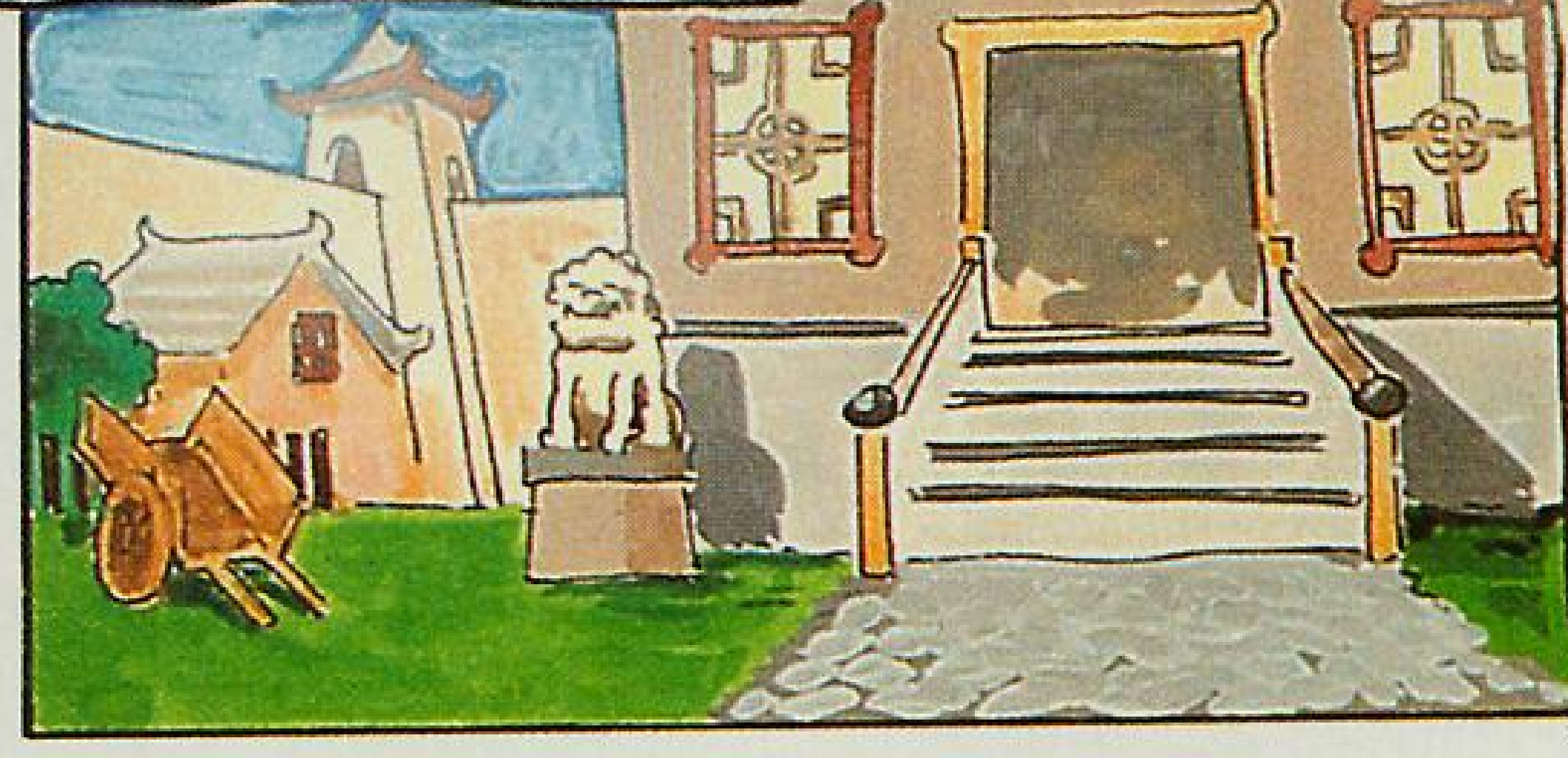
den Kanal war wenig verlockend. Also zog Chi die Tracht an, fing die weidende Kuh und bluffte als Bauer mit dem Hochzeitsbraten die Wachen.



Wieder in seine Ninjakluft geschlüpft half Chi Lucky mit Seil und Haken...



in die Festung. Der Schlüssel aus dem Wachhaus würde sich später noch als...



...sehr nützlich erweisen. Doch zunächst galt es, unbemerkt durch den Palast zu gelangen!



Um an den Wachen vorbei zu kommen mußte der Umweg durch den Speisesaal...

genommen werden. Die Weinflasche wurde mitgenommen und die Kerze umgeworfen.



Der Brand sorgte für Ablenkung. Der Hund in der Küche wurde mit dem Wein kaltgestellt.

Das Messer aus der Kammer wurde eingesteckt. Hinter dem Vorhang lag der...



Thronsaal. Dort wurde Kate von zwei Kobras bewacht. Eine konnte Lucky erschliessen, die andere jedoch biss Kate, noch bevor die zweite Kugel traf.



Die Vorhangschnur verhalf Lucky, der Kate trug, zur Flucht über den Balkon.

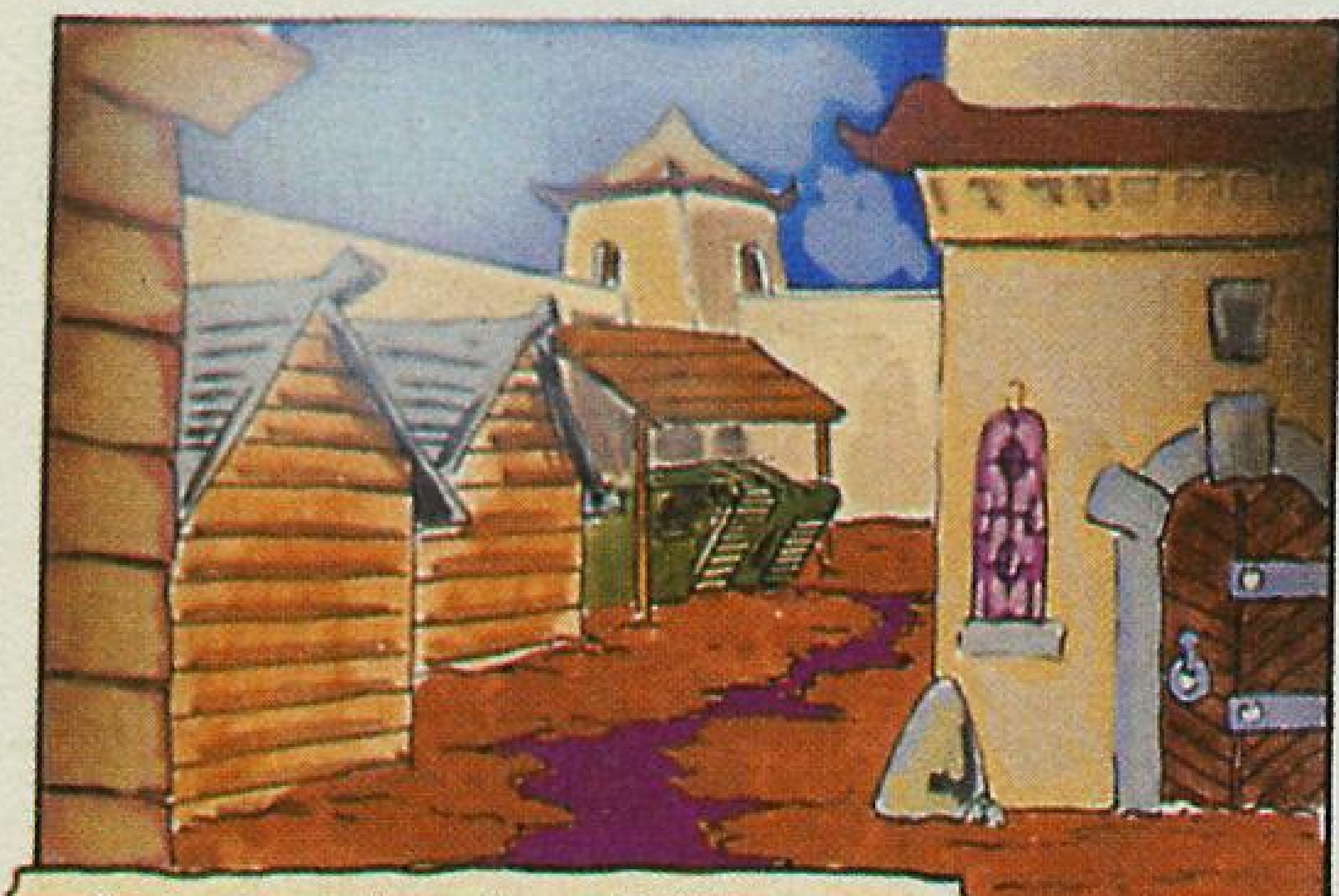


Mit dem Schlüssel konnte Lucky den Panzer starten, was der Gruppe zu einem enormen Durchbruch verhalf.



Chi deckte den Rückzug. und schon bald stand das Team vor einem Panzer, der offensichtlich der einzige Ausweg war.

Nach einer erbitterten Panzerschlacht erreichten die Helden das Flugzeug.





Rettung für die vergiftete Kate gab es nur in Katmandu!



Die Landung auf einem Gletscher wurde jedoch fast zu einer Katastrophe.



Während Lucky sich auf die Suche nach Hilfe begab, versorgte Chi Kate mit Decken, baute einen Windschutz und benutzte seine Heilkräuter



Die Drei wurden von Einheimischen gerettet. Während Kate geheilt wurde...

machten sich Lucky und Chi auf die Suche nach Transportmitteln. Mit einer Bastelei Chis und einiger Überredung konnte dem Jungen vom...



Schrottplatz Benzin entlockt werden. Im Telegrafenamnt wurde Lomax über die neue Lage informiert.



Nachdem der Schüler des Lama gehörig verwirrt wurde, erfuhr Lucky durch diesen von Bonjon, einem Tyrannen, der die heiligen Schriftrollen entwendet hatte.

Die Dorfbewohner wollten zwar helfen, verlangten als Gegenleistung jedoch die Beseitigung Bonjons.



Dieser jedoch wies alle Versuche Luckys zu vermitteln



Schmerzhaft zurück!

Also gab man dem Sherpa Sandav die Pistole und der Aufstand begann.



Nach Bonjons Sturz wurde das Flugzeug repariert und die Reise ging weiter.



Dort erwies sich das Tanken als problematisch. Während Chi beim Flugzeug blieb...



machten sich Lucky und Kate auf den Weg in die Stadt.



Im Offiziersclub informierte Lucky Lomax und handelte neue Bedingungen mit ihm aus (2,2,1).



Beim Verlassen des Clubs wurde Lucky vor den entsetzten Augen Kates von der Wache abgeführt.

Auf der Suche nach Lucky gelangte Kate zum Palast des Nabob, wo sie von der Wache den Grund für die Verhaftung erfuhr.



Die alte Frau hinter dem Palast gab zwar Tips, wollte aber nicht helfen.

Im Pfandhaus versetzte Kate ihren Schmuck (3, 2, 1, 2.)



Beim Hütchenspiel erhöhte Kate ihre Bauschaft auf über 300 Schekel.



Ein kleiner Unfall und eine nette Entschuldigung beim Obsthändler brachten Kate eine Blume ein. Beim Händler gegenüber kaufte Kate noch ein Kamel.



Dann ging es nochmal zum Pfandleiher, um eine Säge zu erwerben.



Mit der Blume gelang es auch, die Hilfe der Alten zu gewinnen.



Die Gitter vor Luckys Zelle waren mit geeigneten Mitteln leicht zu überwinden.



Auf dem Kamel flohen Kate und Lucky zum Flughafen, wo sie eine böse Überraschung erwartete...





Der abfahrtsbereite Orientexpress blieb das letzte Fluchtmittel...



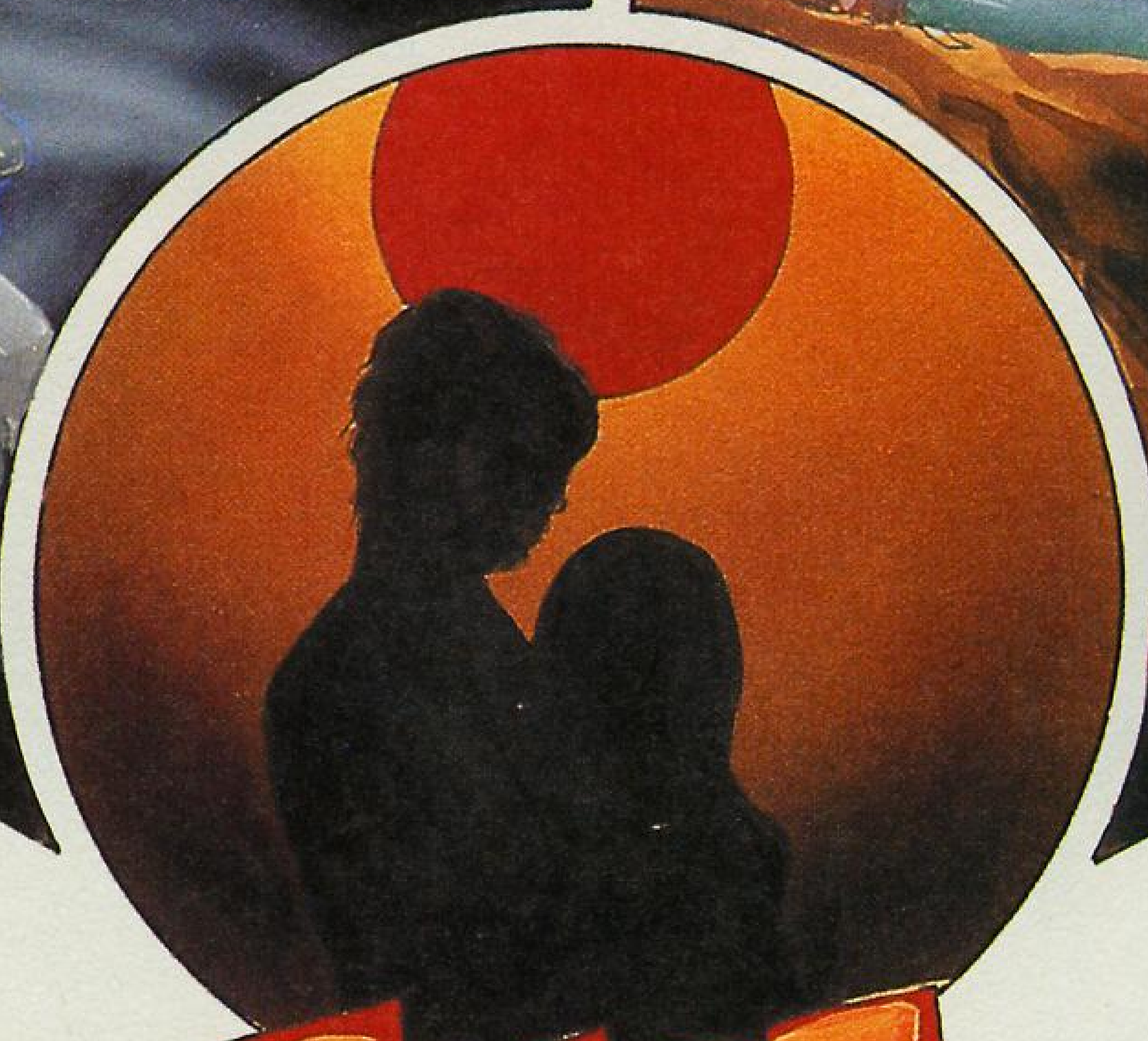
Eine ehrliche Aussprache (2,2,1,1) brachte Versöhnung zwischen Kate und Lucky. Die Harmonie



wurde durch das plötzliche Auftauchen von Tong gestört, und es entbrannte ein heftiger Kampf!



Nach dem Sieg über Tong kam es zum Happy-End und in Paris zu einer weiteren Überraschung!



**ENDE**

# Die "andere" Software für Personalcomputer



## ◆ VIREN

Die (un)heimlichen Botschaften der Virenprogrammierer

## ◆ DATEIKOMPRIMIERUNG

Die fünf besten Packer im Vergleich

## Geoworks

Windows-Konkurrent im Hörtetest

Shareware - so nennt sich ein Vertriebskonzept mit dem Motto: Erst kostenlos testen, dann kaufen. DOSshareware bietet als einzige Zeitschrift umfassende Informationen rund um den Sharewaremarkt - praxisnah und verständlich. Ob Anwendung, Spiel oder Utility - DOSshareware bringt für jeden etwas - alle sechs Wochen neu!

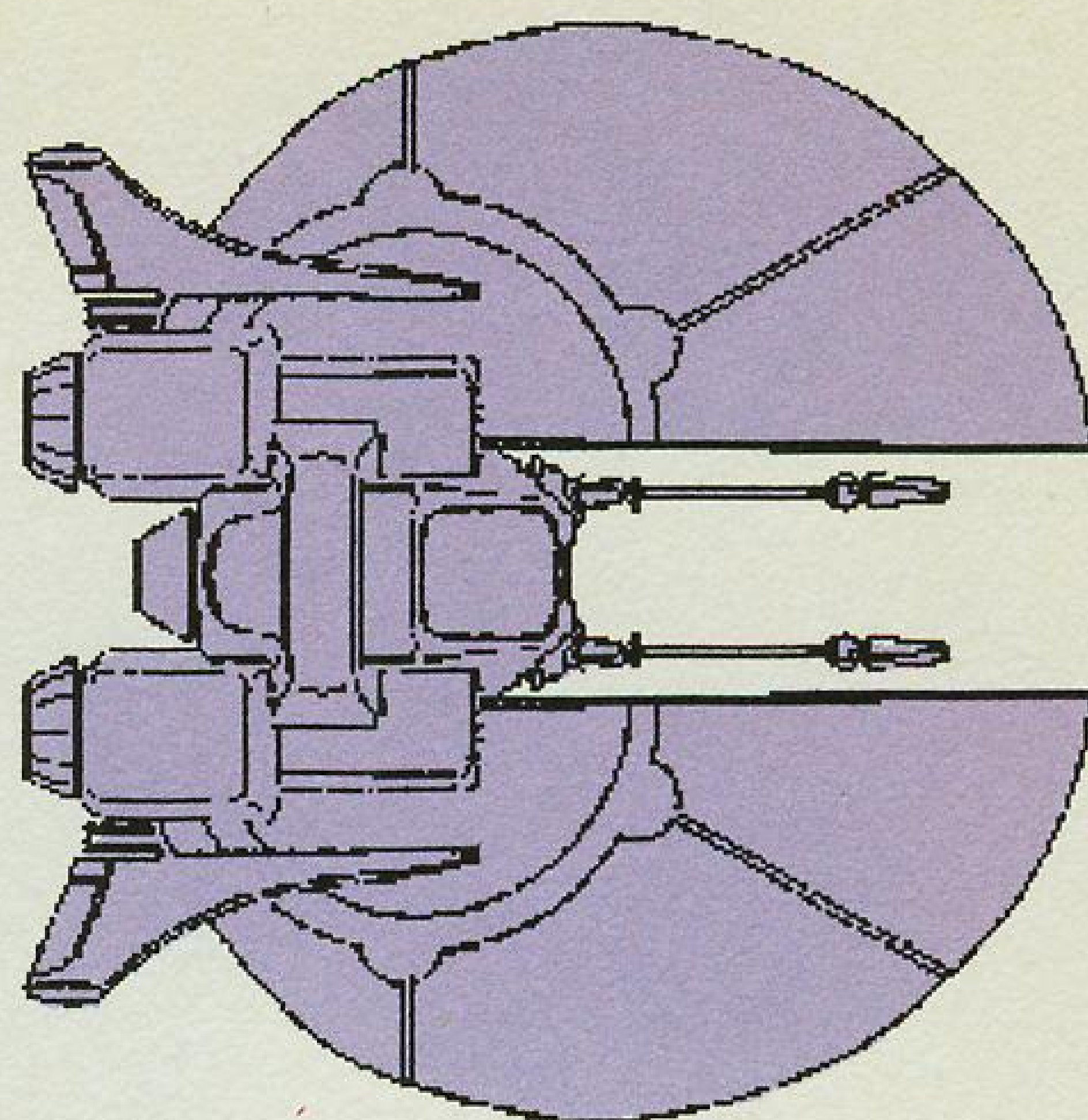
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG • Postf. 870 • 3440 Eschwege  
Tel: 0 56 51 / 3 00 11 • Fax: 0 56 51 / 300 14

# The Secret Mission II - Crusade

Diese Kopfnuß befaßt sich intensiv mit der brandaktuellen zweiten Zusatzdiskette für Wing Commander, den Secret Missions II. Zu jedem der insgesamt 16 neuen Einsätze findet Ihr eine kurze Beschreibung und ein paar Tips, wie Ihr die einzelnen Aufgaben am besten erfüllen könnt. Auf den Karten sind sämtliche Flugrouten eingezeichnet. Den Tabellen könnt Ihr Informationen über die Gegner der jeweiligen Missionen entnehmen. Los geht's!



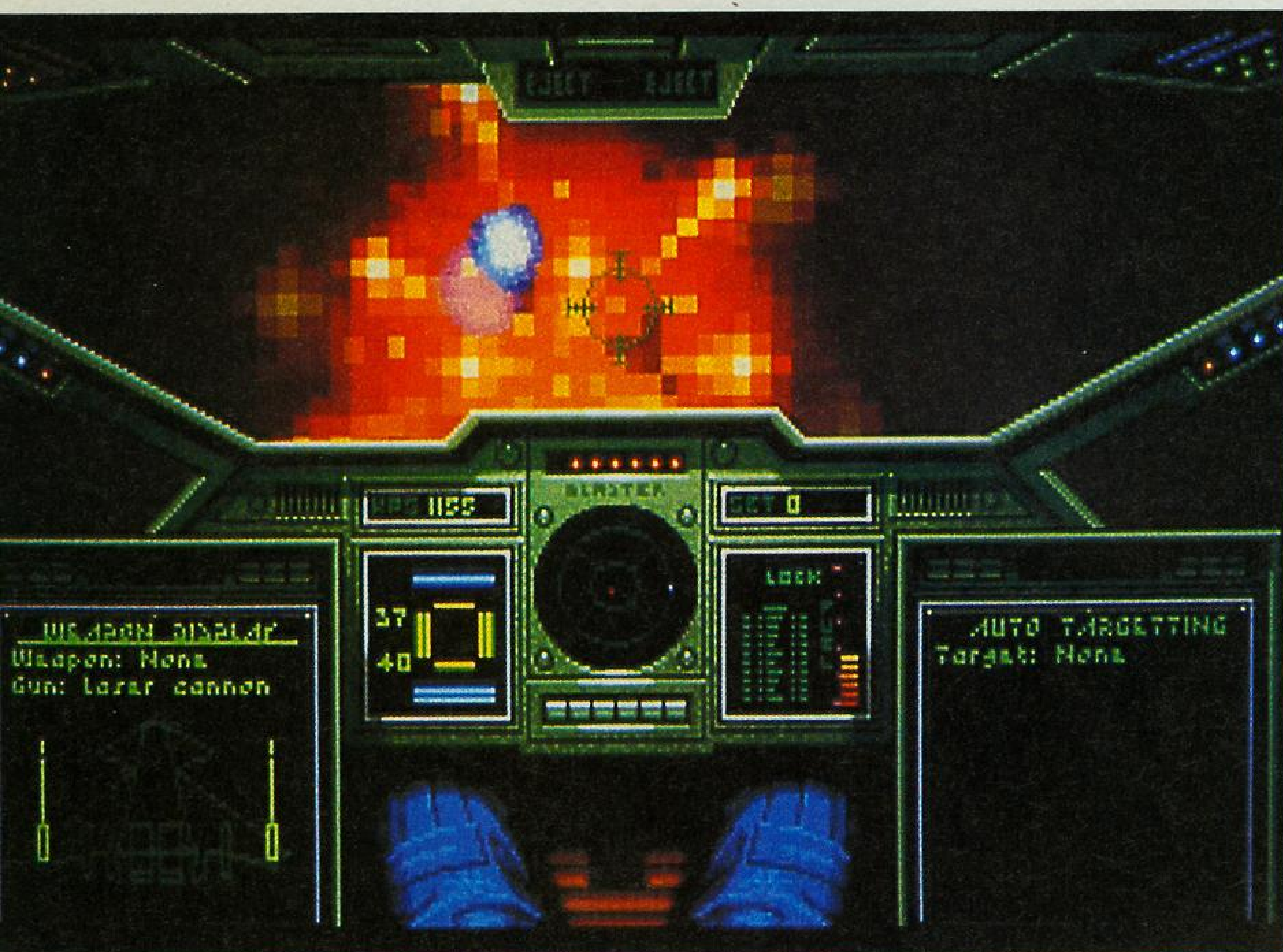




## Mission 1

Euer Mutterschiff, die Tiger's Claw, befindet sich im Firekka-System. Die Terran Confederation und die Einwohner von Firekka wollen sich gegen die Kilrathis verbünden. So besteht Eure erste Aufgabe darin, einen Exeter-Zerstörer mit Diplomaten an Bord zu einem bestimmten Jumppoint zu begleiten. Von dort wird die Perez de Cuellar, so der Name der Exeter, dann direkt per Hypersprung zum Planeten Firekka reisen, wo später das Bündnis zwischen Menschen und Firekkans vertraglich festgehalten werden soll. Colonel Halycon macht darauf aufmerksam, daß Ihr den Jumppoint in einem weiten Bogen anzufliegen habt, da der direkte Weg eventuell von Kilrathis blockiert wird.

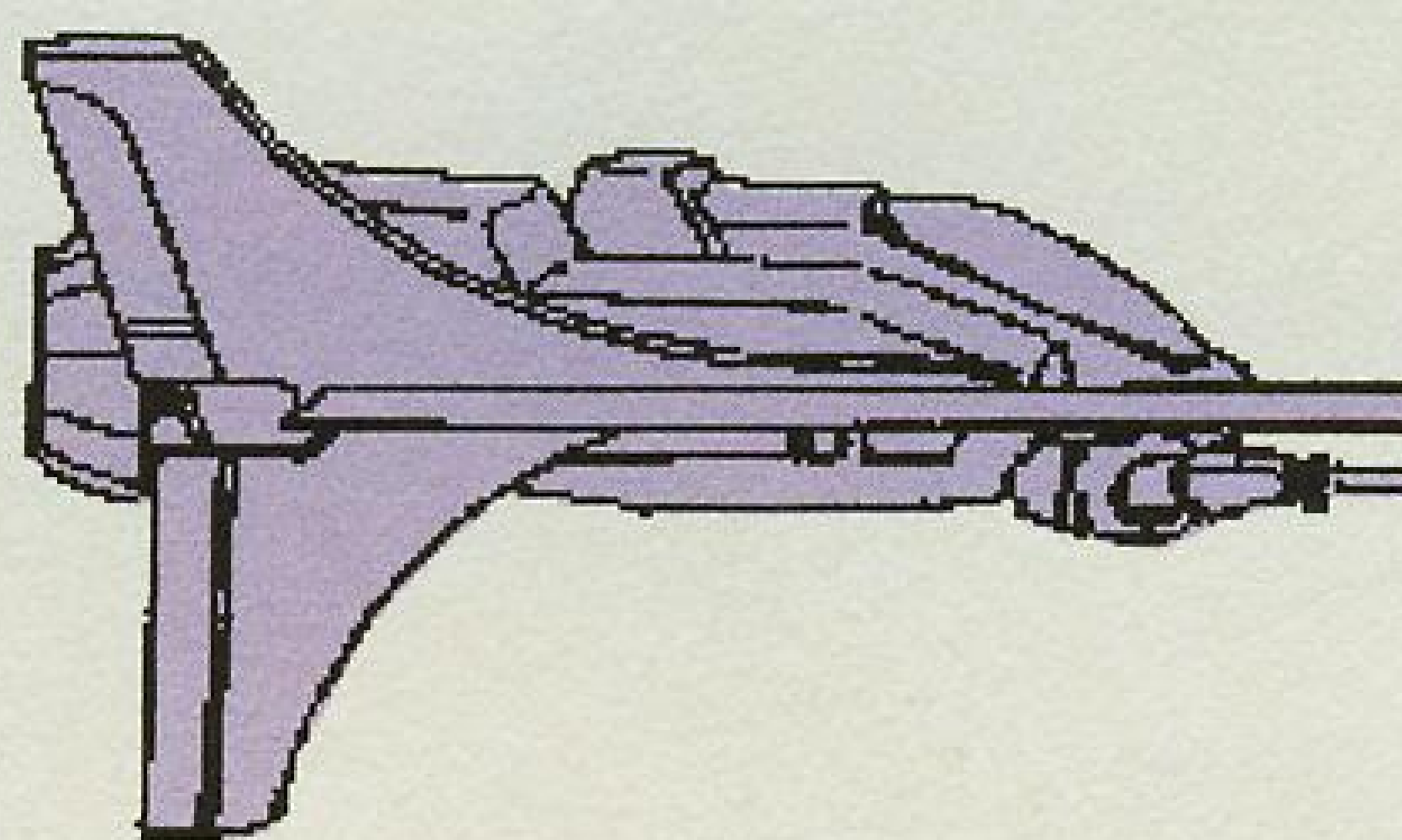
Dennoch fliegt Ihr nicht umsonst hinter der Perez de Cuellar hinterher, denn bereits bei Eurem ersten planmäßigen Stop greifen vier Kilrathis mit ihren neuen Dralthis an. Im Gegensatz zu früheren Missionen sind diese Kampffäger aber nicht mehr mit gewöhnlichen Lasern ausgerüstet, sondern mit schweren Mass-Driver-Kanonen. Die neuen Dralthis sind auch deshalb gefährlicher, weil sie viel besser



Wieder einer weniger! Bei den Secret Missions II hat man als Pilot alle Hände voll zu tun.

## *Dralthi Mark II*

**Class:** Medium Fighter  
**Maximum Velocity:** 400 kps  
**Ship's Weapons:**  
 Mass Driver Cannon (2)  
 Dart Dumb-Fire Missiles (2)  
 Javelin Heat-Seeking Missiles (3)



gepanzert sind. Die Hornet, in der Ihr sitzt, ist zwar leichter bewaffnet, dafür aber auch deutlich schneller. Zum Glück hält die Exeter einiges aus, weshalb Ihr Euch bei Eurer Jagd auf die Dralthis getrost Zeit lassen könnt.

Beim zweiten Navigationspunkt wird man von vier Salthis überfallen, die eindeutig schlechtere Qualitäten besitzen als die neuen Dralthis. Von allen Kilrathi-Jägern sind die Salthis am schlechtesten ausgerüstet.

Sobald die Perez de Cuellar das System verlassen hat, drehen die Angreifer meist ab. Eurer Trefferbilanz käme es deshalb zugute, wenn Ihr hier rascher vorging als gegen die Dralthis. Der Heimweg führt direkt zur Tiger's Claw. Wie es Halcyon bereits vermutet hatte, trifft Ihr hier auf weitere Kilrathis. Ein Convoy, bestehend aus einem Ralari-Zerstörer und seiner Eskorte, erwartet Euch.

Da Euer Auftrag bereits erfüllt ist und der Colonel sogar ausdrücklich dazu aufgefordert hat, bei einem größeren Aufgebot gegnerischer Raumschiffe auf der Stelle zurückzukehren und zu berichten, zündet Ihr einfach den Nachbrenner und fliegt der Tiger's Claw entgegen. Der Convoy wird Kernpunkt der folgenden Mission sein.

## Mission 2

Colonel Halcyon gibt bekannt, daß der veraltete Scimitar (ein Raumschiff mit dem Ihr viel im Vega-Sektor und bei den Secret Missions I zu tun hattet) endgültig abgeschafft wurde. Außerdem sagt er, daß es vor kurzem zu Gefechten mit den Imperial Guards der Kilrathis, den sogenannten Drakhais, kam. Die Drakhais bilden die Eliteeinheit der Kilrathi-Piloten. Ihre Raumschiffe sind auch besser ausgestattet als sonst üblich. Ihr erhaltet den Auftrag, den Convoy aus der ersten Mission wieder aufzuspüren und mit Infor-

mationen über Standort und Größe des Gegners heimzukehren. Beim ersten Navigationspunkt sind vier mittelschwere Kilrathis zu überwältigen, bis Ihr schließlich zum Convoy am zweiten Navigationspunkt gelangt. Dort halten sich drei riesige Fralthi-Kreuzer und einige Eskortenschiffe auf. Wenn Ihr mit Eurem Zielsystem jeden einzelnen Fralthi abgelichtet habt, sucht Ihr mit Höchstgeschwindigkeit das Weite, bevor Euch die Kilrathis auseinandernehmen. Euer Auftrag besteht nicht darin, den Convoy zu zerstören.

## Mission 3

Die Diplomaten sind heil angekommen und haben den Vertrag mit den Firekkans unterzeichnet. Damit hat die Terran Confederation einen starken Partner im Krieg gegen das Kilrathi-Imperium gewonnen.

Es hat sich herausgestellt, daß die Kilrathis, die sich in diesem Sektor herumtreiben, nicht zu einem Convoy gehören, sondern sich zu einer riesigen Flotte formieren. Da Firekka strategisch keine Bedeutung hat, rätselt der Kommandostab der Terran Confederation, welchen Sinn diese Aktion haben soll. Ihr erhaltet den Auftrag, der drohenden Gefahr durch die gegnerische Flotte entgegenzutreten und auf Eurer Route so viele Kilrathis wie möglich zu zerstören.

Der erste und der letzte Navigationspunkt liegen beide in Asteroidenfeldern. Dort werdet Ihr von einigen "herkömmlichen" Kilrathis angegriffen. Die wirklich interessanten Gegner erwarten euch am zweiten Stop auf Eurer Route: ein großes Snakeir-Schlachtschiff und seine Eskorte, die aus drei Hhriss-Kampffägern besteht. Diese Raumschiffstypen kamen bislang noch nie vor. Ein Hhriss hat große Ähnlichkeit mit einem Jalathi, ist jedoch um ein Vielfaches schneller, mit Neutron Guns und Mass-Driver-Kanonen be-

waffnet und sogar noch besser gepanzert - ein fliegender Alptraum für jeden Wing Commander Piloten. Der Snakeir erinnert von der Größe her an einen Fralthi-Kreuzer, ist aber wesentlich robuster. Wenn Ihr ihm etwas anhaben wollt, müßt Ihr zuerst an der Eskorte vorbei. Also stellt sich die Frage: Wie ist so ein Elite-Kilrathi wie der Hhriss zu besiegen? Es ist nicht ganz einfach. Die Hhriss-Piloten benutzen aber jedesmal ein und dieselbe Taktik. Zunächst fliegen sie gemächlich frontal ihrem Ziel entgegen. Wenn das Ziel in Reichweite ist, beginnt der Hhriss mit geballten Lasersalven, wobei er sich ständig um seine eigene Achse dreht, um den gegnerischen Schüssen



Spannung,...



...Abenteuer,...



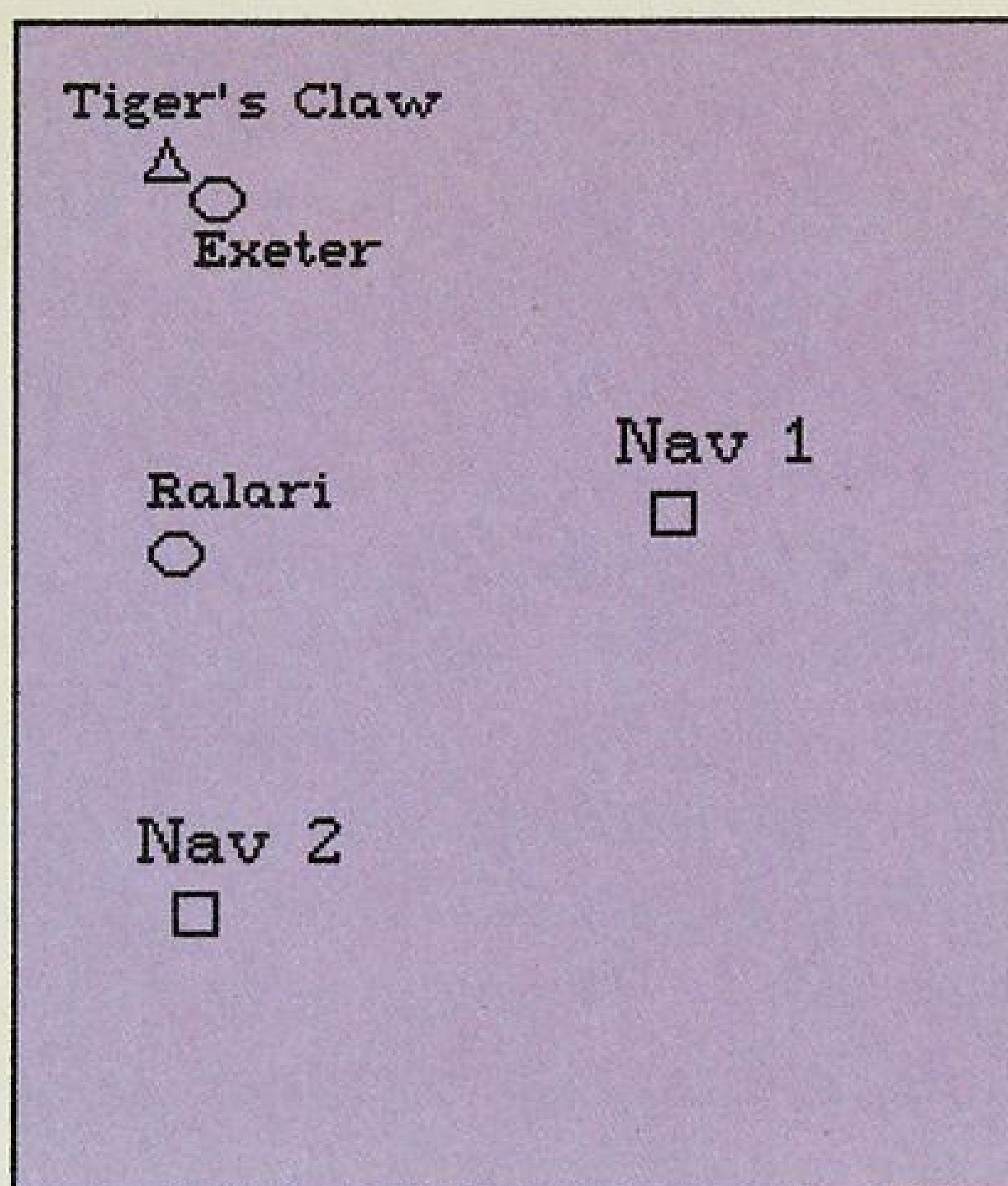
... und echt fetzige Sachen.

auszuweichen. Zwei volle Salven, die von einem Hhriss abgefeuert werden, können für Euch schon den Tod bedeuten. Wenn der Hhriss beim ersten Versuch keinen direkten Abschluß erzielen konnte, zündet er den Nachbrenner, fliegt einen sehr weiten Bogen, drosselt die Geschwindigkeit stark herab und fliegt dann erneut frontal auf sein Ziel zu - er wiederholt ganz einfach den eben beschriebenen Vorgang. Euer Ziel muß es von Anfang an sein, einem Hhriss niemals frontal gegenüberzustehen. Ihr müßt versuchen, den Hhriss sobald wie möglich von hinten zu erwischen. Wenn Euch das gelingt, bleibt Ihr dicht an ihm dran und feuert. Wenn Ihr zu weit weg seid, genügt eine enge Kurve des Gejagten, um den Speiß umzudrehen.

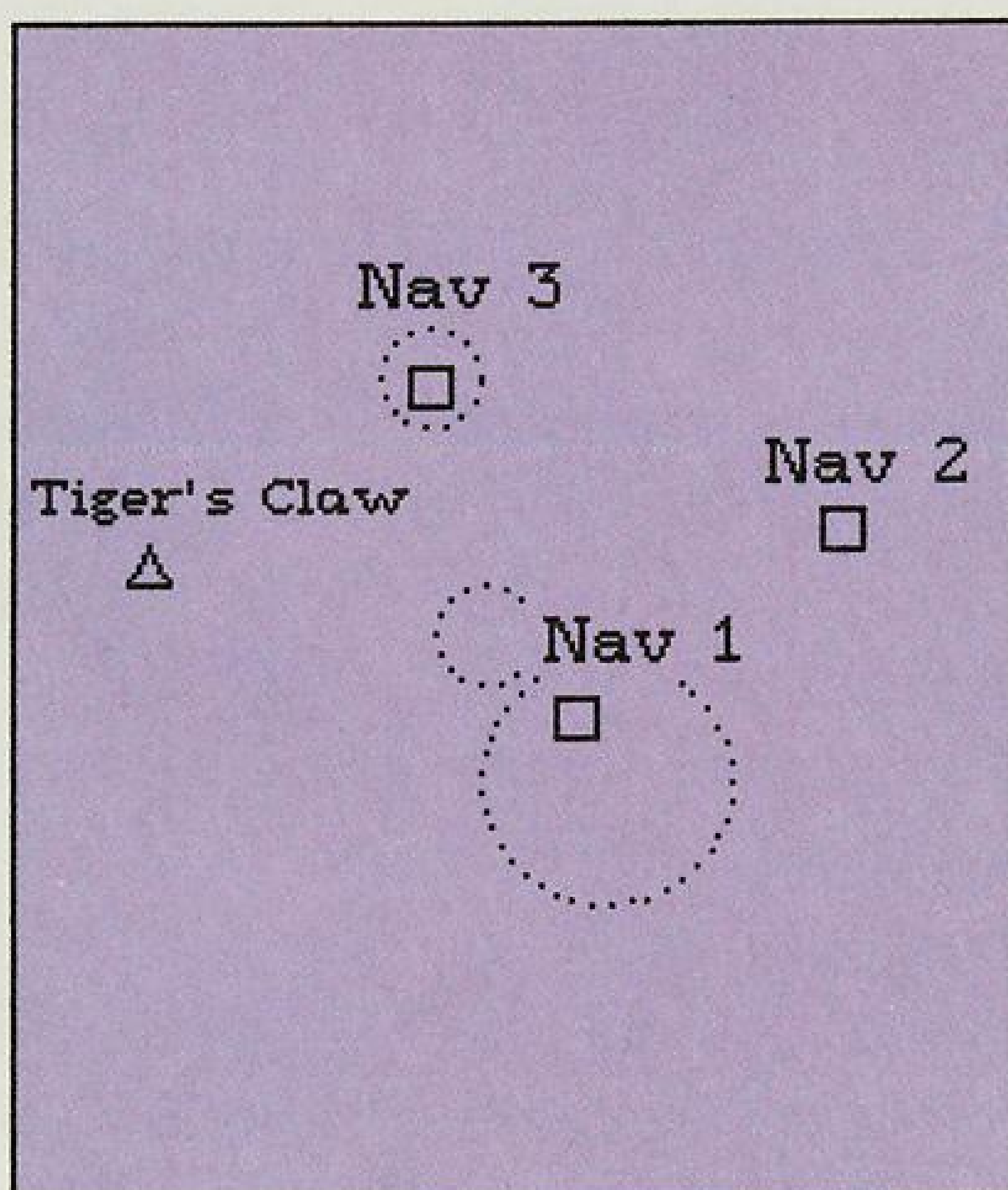
Wenigstens ist der Kampf ausgeglichen, denn der Rapier, den Ihr in dieser Mission fliegt, ist seinerseits das Glanzstück der Terran Confederation. Mit einem Snakeir könnt Ihr wie bei den übrigen großen Kilrathi-Schiffen verfahren: Man nähert sich einfach dem Ziel, bis es in Schußweite ist, schaltet die Triebwerke ab und eröffnet das Feuer. Wenn die Schutzschilder zu stark belastet sind, vergrößert man durch eine 180-Grad-Drehung mit anschließendem Zünden des Nachbrenners den Abstand und setzt dann wenig später den Angriff fort.

### Mission 4

Die Kilrathis ziehen sich aus den Vega- und Deneb-Sektoren zurück und



Mission 1



Mission 3

nehmen Kurs auf das Firekka-System im Antares-Sektor. Da nach wie vor unklar ist, was die Kilrathis vorhaben, sollen die Diplomaten vorsichtshalber evakuiert werden. Ihr habt dafür zu sorgen, daß die TCS U Thant und die TCS Trygvie Lie, zwei Exeter-Zerstörer

mit den Diplomaten an Bord, unbeschadet das System verlassen können. Dies ist auch schnell getan, dafür garantiert schon allein das kümmerliche Aufgebot an Gegnern. Zudem springen die Exeter-Zerstörer so rasch aus dem System, daß die Angreifer einfach abdrehen und sich zurückziehen. Interessanter ist da schon eher die Begegnung mit drei Jalthis in einem Asteroidengürtel am ersten Navigationspunkt. Verlaßt Euch hier nicht zu sehr auf die rettende Wirkung Eures Nachbrenners, den man normalerweise dazu benutzt, um aus heiklen Situationen herauszukommen, denn die Asteroiden können Euch zum Verhängnis werden. Die Gesteinsbrocken lassen sich übrigens durch gezielte Schüsse spalten. Den Weg durch ein Asteroidenfeld kann man sich nämlich auch freischießen.

### Mission 5

Die Tiger's Claw hat einen merkwürdigen Funkspruch erhalten. Der Kilrathi-Captain Ralgha, Kommandant eines Fralthis-Keuzers, bittet um Asyl. Zu seinem Raumschiff gehört eine Staffel von 20 Kilrathi-Jägern, die der Terran Confederation ebenfalls übergeben werden soll. Euer Auftrag ist es, den Fralthis heil zur Tiger's Claw zu bringen. Die einzelnen Eskortenschiffe werden von anderen Piloten der Tiger's Claw abgeholt. Bei Eurer Ankunft am ersten Navigationspunkt wird Captain Ralghas Schiff von einer kleinen Kilrathi-Flotte überfallen. Als erstes

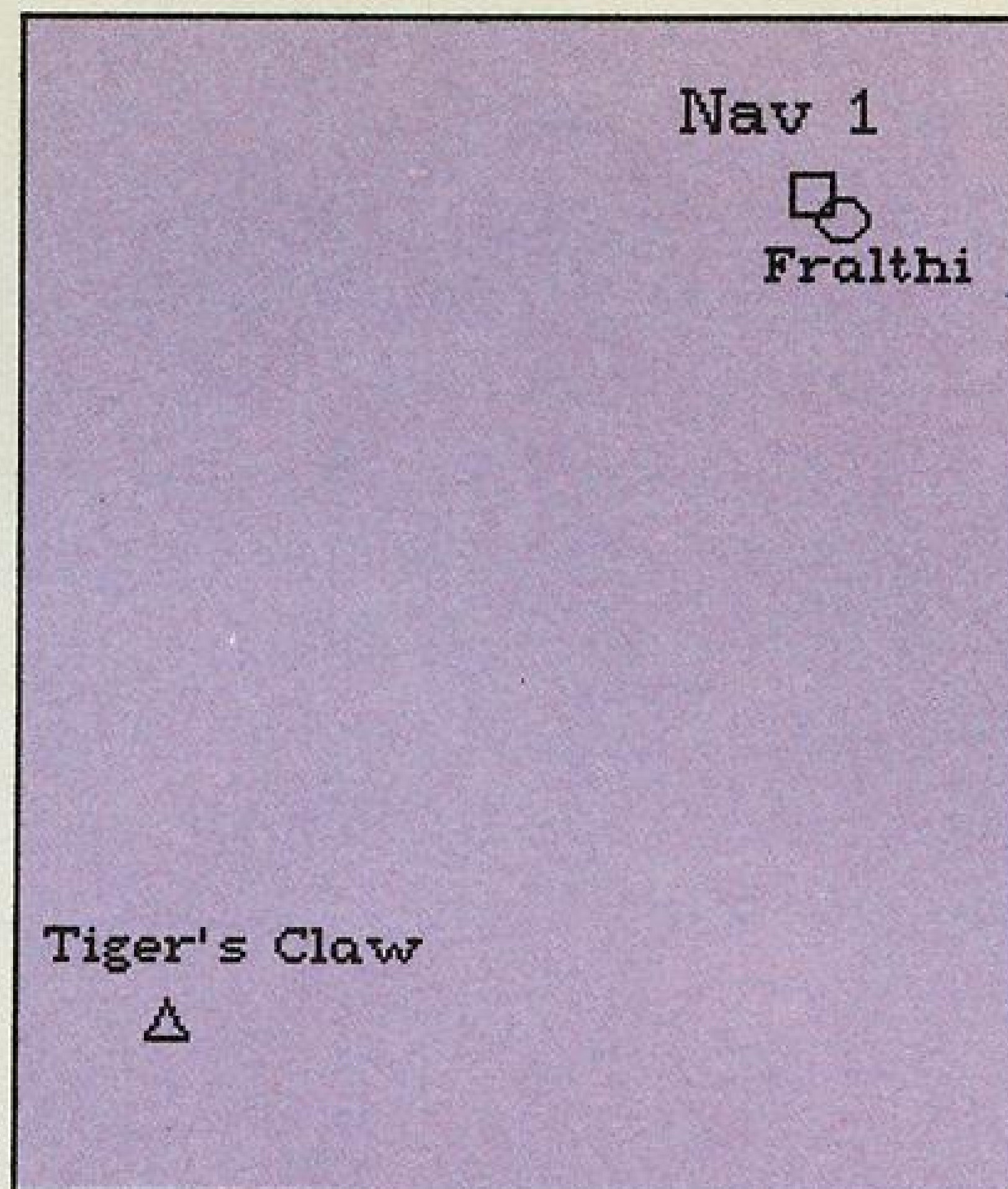
Mission 1					Mission 3				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis	System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Firekka	Alpha	Iceman	Hornet	12	Firekka	Epsilon	Knight	Rapier	13
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X	Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Salthi		4			Krant	3		3	
Dralthi	4				Gratha			3	
Gratha				3	Hhriss		3		
Ralari				1	Snakeir		1		

sind die Krants (mittelschwere Schiffe) auszuschalten. Diese können Eurem Fralthi weitaus mehr Schaden zufügen als das Flaggsschiff der Kilrathi-Flotte, ein anderer Fralthi-Kreuzer.

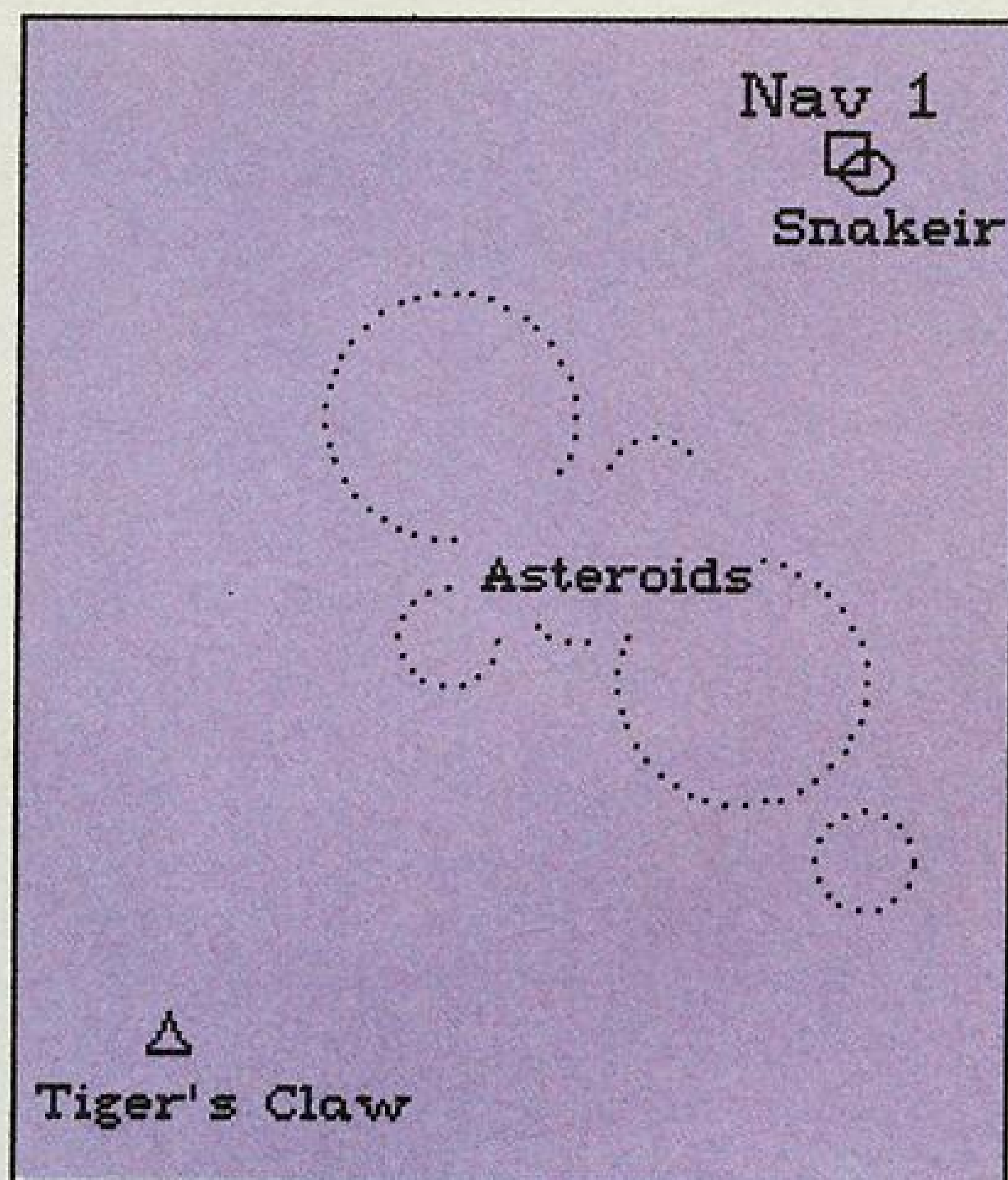
Ist der Gegner besiegt, könnt Ihr die Tiger's Claw ansteuern. Auf dem Rückweg greifen fünf Dralthis der neuen Bauart an. Ein Drakhai-Elite-Pilot führt sie an. Wenn Ihr ihn zuerst erledigt, kommt es manchmal vor, daß die restlichen Gegner die Flucht ergreifen. Deshalb solltet Ihr Euch den Drakhai höchstpersönlich vornehmen und nicht etwa den beschränkten Möglichkeiten Eures Wingmans Spirit überlassen.

## Mission 6

Der Oberbefehlshaber der Kilrathi-Streitkräfte Trakhath sendet einen Funkspruch an die Tiger's Claw. Darin erklärt er, weshalb sich die Kilrathis im Firekka-Sektor sammeln. In regelmäßigen Zeitabständen halten die Kilrathis eine festliche Zeremonie zu Ehren ihres Kriegsgottes Sivar ab. Diesmal sollen die Feierlichkeiten im Firekka-System stattfinden. Alle Ungläubigen hätten deshalb die Gegend schnellstens zu räumen, wenn ihnen ihr Leben etwas wert ist - so verlangt es die Religion der Kilrathis. Da zu wenige Einheiten der Terran Confederation im Firekka-Sektor stationiert sind, bleibt der Tiger's Claw nichts anderes übrig, als in ein benachbartes System zu fliehen. Die Evakuierung der Einwohner von Firekka hat bereits begonnen.



**Mission 5**



**Mission 7**

Euer Auftrag ist es, einen der Flüchtlingstransporte, der am zweiten Navigationspunkt auf Eurer Route wartet, zu einem bestimmten Jumptop zu begleiten. Ihr müßt ihn gegen vier Krants und vier Dralthis verteidigen. Um die Krants rechtzeitig auszuschal-

ten, verwendet Ihr am besten Eure Raketen. Die Dralthis, die danach angreifen, sind schon mit wenigen Lasersalven erledigt.

Auch gegen die Salthis beim dritten Navigationspunkt wären Raketen verschwendet.

Beim letzten Stop begegnet man der TCS Austin, die zum selben Raumschiffstyp wie die Tiger's Claw gehört. Die TCS Austin verläßt noch rechtzeitig das System, bevor die vier heranfliegenden Grathas ihr etwas anhaben können. Die Kilrathis drehen aber nicht ab, sondern nehmen dafür mit Euch vorlieb. Es liegt in Eurem eigenen Ermessen, ob Ihr die Grathas verschont und zur Tiger's Claw zurückkehrt oder ob Ihr sie alle macht.

Euer Auftrag ist jedenfalls dann erfüllt, wenn Ihr den Transporter erfolgreich verteidigt habt, und er aus dem System springen konnte.

## Mission 7

Da die Tiger's Claw-Besatzung nach den letzten Einsätzen stark dezimiert wurde (Bossman hat's zum Beispiel erwischt), werden zwei Aushilfspiloten von der TCS Austin angeheuert. Ihre Tarnnamen sind Jazz und Doomsday.

Die Tiger's Claw befindet sich nun im benachbarten Corsair-System. Ihr werdet damit beauftragt, mit einem modifizierten Dralthi zurück über die Grenze zu einer Kilrathi-Flotte zu fliegen, um sie zu fotografieren. Der Dralthi stammt aus der Eskorte von Captain Ralghas Fralthi-Kreuzer.

Colonel Halcyon hofft, daß Ihr

Mission 5

System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Firekka	Delta	Spirit	Raptor	13
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Dralthi				5
Krant	5			
Hhriss	2			
Fralthi	1			

Mission 7

System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Corsair	Beta	Jazz	Dralthi	20
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Krant	4			
Jalthi	4		5	
Hhriss			5	
Snakeir	2			

während Eures Fluges unerkant bleibt und unbeschadet mit den Informationen zurückkehrt. Am Anfang funktioniert der Trick auch einwandfrei. Jazz begleitet Euch übrigens in einem anderen Dralhti, einem "fliegenden Pfannkuchen", wie Iceman sie nennt. Sobald Ihr bei der Flotte angelangt seid, werdet Ihr von den Kilrathis durchschaut und angegriffen. Also bleibt Euch nichts anderes übrig, als schleunigst jedes große Schiff der Flotte mit dem Zielsystem einzufangen und anschließend zu verschwinden. Colonel Halcyon verlangt keine Heldentaten. Ihm genügen die Fotos und die Daten aus Euren Bord-Computern. Wer sich dennoch mit der Flotte einläßt, setzt vor allem das Leben seines Wingmans aufs Spiel. Jazz ist noch nicht so flugerfahren wie die Piloten der Tiger's Claw.

In einem Dralhti gibt es übrigens keinen Schleudersitz. Das heißt, daß Ihr entweder mit dem Schiff zur Tiger's Claw zurückkommt oder gar nicht.

## Mission 8

Die Terran Confederation plant einen Anschlag auf die Sivar-Zermonie, um dadurch die Kilrathis zu demoralisieren. Bald werden Bodentruppen auf dem Planeten Firekka landen, um dort die Sivar-Priesterinnen zu töten.

Ihr müßt mit dem Dralhti einen geeigneten Ort finden, wo die Bodentruppen später ins Firekka System unbehelligt eintreten können. Dazu müßt Ihr lediglich Eure Route abfliegen. Andere werden dann aus den Daten der in Eurem Schiff installierten Kameras ihre Schlüsse ziehen. Schon bei Eurer Ankunft am ersten Navigationspunkt kommen die Kilrathis dahinter, was gespielt wird und eröffnen das Feuer. Unter den Angreifern befinden sich übrigens auch zwei Rapiers, die zum Geschwader des gekaperten Exeter-Zerstörers Johann gehören (siehe

Kopfnuß zu The Secret Missions I, Mission 9).

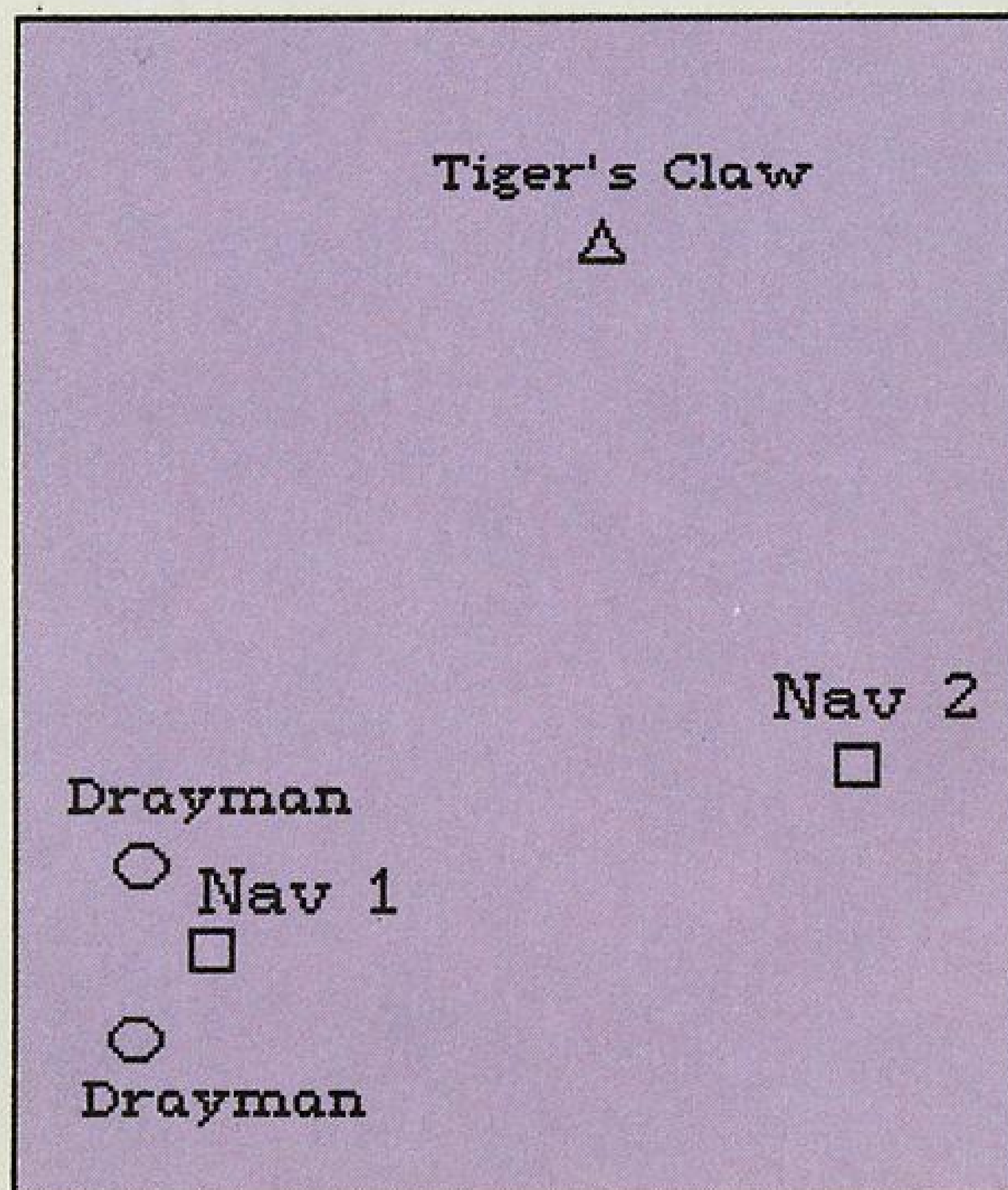
Wenn Ihr wieder bei der Tiger's Claw ankommt, entschließt sich Colonel Halcyon, die Dralthis noch einmal vor ihrem nächsten Einsatz überarbeiten zu lassen. Die Kilrathis benutzen offensichtlich ein spezielles Funksignal, um Freund und Feind voneinander zu unterscheiden. Es wird fieberhaft daran getüftelt, den Funkcode zu knacken.

## Mission 9

Zwei Draymans mit den Bodentruppen haben das Firekka-System erreicht. Die Tiger's Claw ist extra noch einmal angereist, um die beiden Transporter vor Angriffen zu schützen.

Ihr startet mit einer Hornet. Doomsday ist Euer Wingman. Am ersten Navigationspunkt trifft man auf die beiden Draymans. Im Moment Eurer Ankunft

Mission 9				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Firekka	Psi	Doomsday	Hornet	15
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Salthi	4			4
Dralthi		5		
Gratha	2			



Mission 9

greifen zwei schwere Grathas an. Hier solltet Ihr unbedingt Raketen einsetzen, denn bis Eure Laser den Panzer dieser Kilrathi-Jäger knacken könnten, hätten sie bereits beide Transporter abgeschossen.

Am zweiten Navigationspunkt greifen fünf Dralthis an, die es auf den zweiten Drayman abgesehen haben. Der andere springt nämlich schon am ersten Navigationspunkt zum Planeten Firekka. Verschwendet Eure Zeit nicht damit, einem einzelnen Dralhti hinterherzujagen. Am besten bleibt Ihr einfach dicht beim Transporter und haltet ihm von dort zusammen mit Doomsday die Angreifer vom Leib. Nach einiger Zeit reist schließlich auch der zweite Drayman mit einem Hypersprung weiter und begibt sich dadurch außer Gefahr.

## Mission 10

Ein weiterer Truppentransporter erreicht erst jetzt das Firekka-System. Eure Aufgabe ist es, ihn zur Tiger's Claw zu bringen. Ihr fliegt diesmal wieder mit einem Dralhti. Es ist tatsächlich gelungen, den Funkcode der Kilrathis zu knacken, so daß Eure Tarnung ab sofort um einiges besser funktioniert.

Wenn Ihr am ersten Navigationspunkt ankommt, flüchtet der Drayman vor mehreren Hhriss-Kampffägern mit einem Hy-



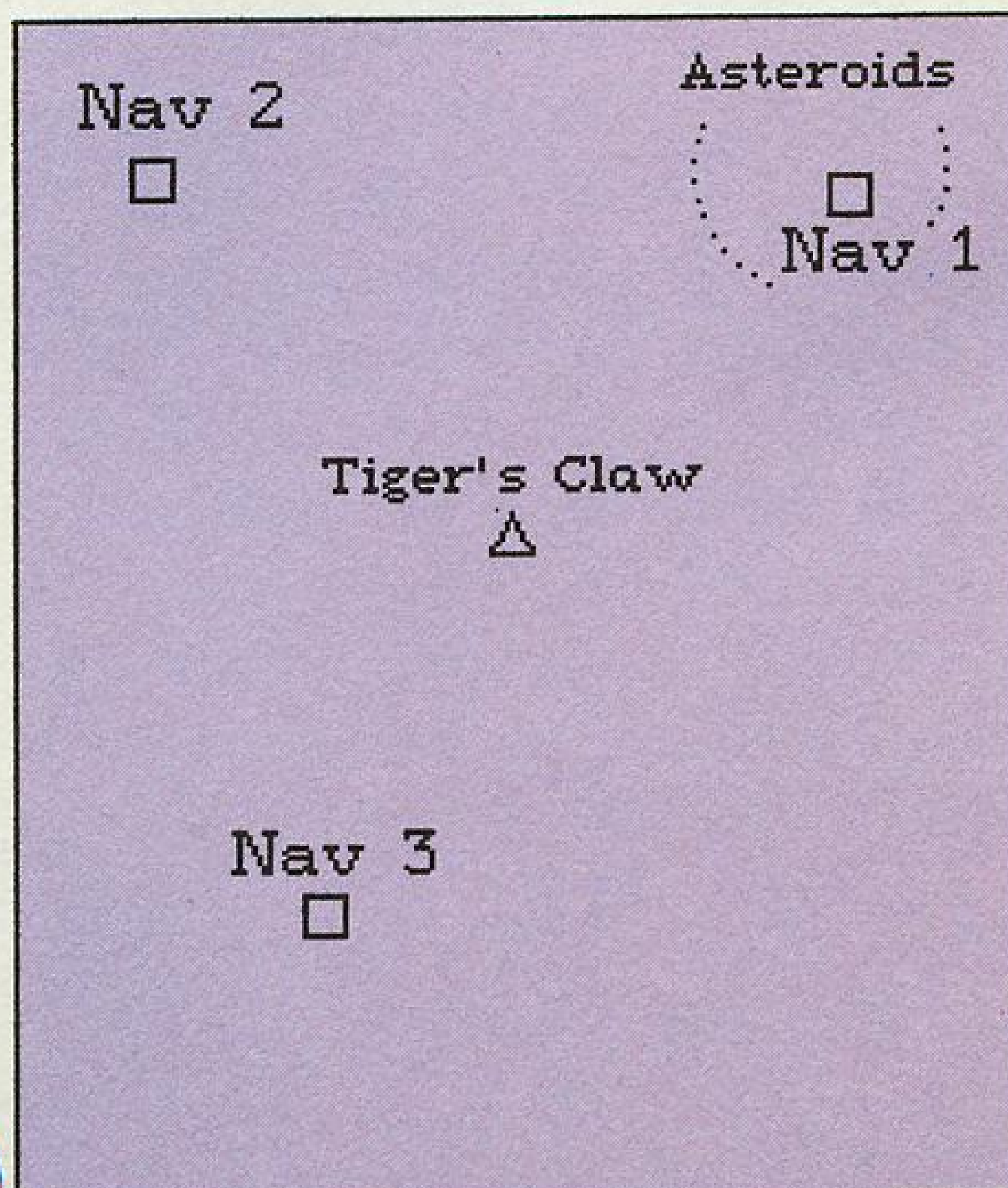
persprung zum zweiten Navigationspunkt. Wenn Ihr dort ankommt, wird der Transporter von drei Jalthis angegriffen.

Entgegen dem Ratschlag von Colonel Halcyon, Eure Deckung solange aufrecht zu erhalten, bis der Feind das Feuer auf den Drayman eröffnet, empfehle ich Euch, den Kilrathis sofort mit Höchstgeschwindigkeit entgegenzufliegen und anzugreifen. Wenn Ihr von den Raketen Eures Dralthis Gebrauch macht, könnt Ihr nämlich ohne weiteres verhindern, daß der Drayman überhaupt getroffen wird. Wenn einem das gelingt, kann man sich beim Kampf gegen die drei Krants, die auf dem Heimweg angreifen, entsprechend mehr Zeit lassen.

## Mission 11

Mission 11				
System	Wing	Wingman	Fighter	Kilrathis
Corsair	Sigma	Hunter	Raptor	23
Kilrathi	Nav 1	Nav 2	Nav 3	Nav X
Salthi				5
Dralthi		4		5
Gratha		3		
Jalthis			4	
Ralari		1		
Snakeir			1	

**Wenn gar nichts mehr hilft, bleibt nur ein Ausweg: Der Schleudersitz.**



**Mission 11**

Die Bodentruppen konnten unbeschadet auf dem Planeten Firekka landen. Unterdessen planen die Kilrathis einen Angriff auf die Tiger's Claw. Colonel Halcyon beauftragt Euch damit, die gegnerischen Schiffe in der Umgebung abzufangen. Diesmal werdet Ihr von Hunter begleitet. Jazz und Doomsday sind nämlich zur TCS Austin zurückgekehrt. Gleich nach dem Start ist die Tiger's Claw gegen insgesamt zehn kleinere Kilrathi-Jets (Salthis und Dralthis) zu verteidigen, was mit dem schwer bewaffneten Raptor ein Kinderspiel ist.

Am ersten Navigationspunkt erwartet Euch ein Ralari-Zerstörer mit seinen Begleitern, schweren und mittelschweren Kilrathi-Jägern. Nachdem Ihr alle Eskorten erledigt habt, kümmert Ihr Euch um den Ralari. Entsprechend könnt Ihr am zweiten Navigationspunkt verfahren, wo Ihr einem

Snakeir und seiner Eskorte (vier Jalthis) begegnet.

## Mission 12

Die Kilrathis haben die Ankunft der Bodentruppen auf Firekka bemerkt. Sie versuchen deshalb, eigene Soldaten auf dem Planeten abzusetzen, um so das Vorhaben der Terran Confederation zu vereiteln. In dieser Mission macht Ihr zusammen mit Hunter Jagd auf die Truppentransporte der Kilrathis. Zwei davon begegnen Euch zwischen dem ersten und dem zweiten Navigationspunkt auf Eurer Flugroute. Damit sie nicht entkommen, ignoriere ich zuerst die Eskorte, verlasse mich voll auf meinen Wingman und die Schutzschilde meines Raptors und erledige die Dorkirs (so die Typenbezeichnung der Kilrathi-Transportschiffe) zuerst. Dann erst kümmere ich mich in aller Ruhe um die restlichen Gegner.

Übrigens könnt Ihr hier auf den Einsatz von Raketen gestrost verzichten, da die Dorkirs auch nicht robuster als die Draymans der Terran Confederation sind.

Am zweiten Navigationspunkt kommt es dann noch zu einem Kampf gegen zwei Hriss, die Euch in einen Asteroidengürtel hineinlocken. Falls Ihr hier in Schwierigkeiten geratet, könnt Ihr den Gegnern auch mit gezündetem Nachbrenner entweichen und die Heimreise antreten. Eure Mission ist mit dem Abschießen der Truppentransporte jedenfalls erfüllt.

## Mission 13

Trotz großer Verluste haben es die Einheiten der Terran Confederation zusammen mit ein paar Soldaten der Firekkans geschafft, die Sivar-Prieste-

rinnen zu töten. Voller Zorn meldet sich darauf erneut Oberbefehlshaber Trakhath bei der Tiger's Claw und rät den Erdlingen dringend, sofort zu verschwinden. Andernfalls sehe man sich dazu gezwungen, Gewalt anzuwenden. Da die Kilrathis jedoch ohne den Segen Sivars nicht gerne kämpfen, bleibt Colonel Halcyon von dieser Drohung unbeeindruckt. Er beauftragt Euch damit, einem Truppentransporter Schutz zu bieten, der den Planeten Firekka gerade wieder verlassen hat. Auf dem Weg zu Eurem ersten und einzigen Navigationspunkt, wo Euch der Drayman erwartet, begegnet Ihr einem Ralari-Zerstörer.

Um die Mission zu erfüllen, ist lediglich der Transporter zu verteidigen, so daß es Euch freigestellt ist, den Ralari anzugreifen oder gleich weiter zu fliegen. Eure Raketen solltet Ihr jedenfalls für die vier Krants aufsparen, die es auf den Truppentransporter abgesehen haben.

Wenn Ihr zur Tiger's Claw zurückkommt, erwartet Euch gleich der nächste Einsatz.

## Mission 14

Die Terran Confederation kann dem Flottenaufgebot der Kilrathis im Firekka-Sektor nicht mehr lange Widerstand leisten. Die Kilrathis wissen das und freuen sich bereits auf die Vergeltungsschläge gegen die unterlegenen Firekkans. Die Besatzung der Tiger's Claw versucht, bei ihrem Rückzug den gegnerischen Streitkräften soviel Schaden wie möglich zuzufügen. Nur so haben die Firekkans im Kampf gegen die Kilrathis vielleicht noch eine Chan-

ce, mit einem blauen Auge davonzukommen.

Colonel Halcyon läßt seine besten Piloten in seinen besten Raumschiffen, den Rapiers, starten. In dieser Mission habt Ihr zusammen mit Angel gegen insgesamt 28 Kilrathis zu bestehen (mehr als in jeder anderen Mission!), die sich über die drei Navigationspunkte verteilen. Es ist besonders wichtig, daß Ihr den Dorkir-Transporter zwischen den beiden letzten Navigationspunkten und den Fralthi-Kreuzer am dritten Stop Eurer Route erledigt. Außerdem müßt Ihr natürlich alle Kilrathis abschießen, die Euer Mutterschiff angreifen. Vorher könnt Ihr nämlich nicht landen.

## Mission 15

Die Tiger's Claw beginnt mit dem Rückzug zum Vega-Sektor. Eine kleinere Kilrathi-Flotte blockiert den Weg zur Grenze. Da die übrigen gegnerischen Streitkräfte die Verfolgung bereits aufgenommen haben, um der Tiger's Claw in den Rücken zu fallen, bleibt keine Zeit für einen Umweg. Die Flotte an der Grenze muß aus dem Weg geräumt werden, und dafür habt natürlich Ihr zu sorgen. Euer Wingman bei dieser Mission heißt Maniac. Er ist schon seit den Gefechten im Vega-Sektor dabei (das sind die regulären Missionen von Wing Commander). Er ist der jüngste Pilot der Besatzung und fliegt einen unverwechselbaren Kamikazestil. Wundert Euch nicht, wenn es Maniac schon beim ersten Scharmützel erwischt. Das ist für Euch nicht weiter schlimm, weil die darauffolgende Mission auch ge-

nauso ohne Begleiter zu schaffen ist.

Die große Keilerei beginnt am zweiten Navigationspunkt. Dort habt Ihr gegen zwei Ralari-Zerstörer und vier schwere Grathas anzutreten. Wie gewohnt, kümmert man sich zunächst um die Eskorte und erst anschließend um die größeren Brocken.

Am letzten Navigationspunkt erwarten Euch fünf Krants und ein Snakeir. Letzterer flieht schon nach kurzer Zeit mit einem Hypersprung in ein anderes System. Es ist aber nicht weiter schlimm, wenn Ihr ihn entkommen laßt, denn mit dem Zerstören der beiden Ralaris ist Euer Auftrag erledigt.

Um dem Minenfeld auszuweichen, kehrt Ihr über den zweiten Navigationspunkt zurück. Wenn die Mission erfolgreich abgeschlossen wurde und Ihr auf der Tiger's Claw landet, erhaltet Ihr die Terran Medal of Valor, die höchste Auszeichnung, die die Terran Confederation zu vergeben hat.

## Mission 16

Es ist soweit. Die Tiger's Claw bereitet sich auf den Hypersprung zum Vega-Sektor vor. Einige Kilrathis haben das Trägerschiff erreicht und greifen an. Ihr startet mit einem Rapier, um die Tiger's Claw ein letztes Mal zu verteidigen. Mit diesem Raumschiff sind die zehn kleineren Kilrathis, die draußen auf Euch warten, schnell besiegt. Danach erscheinen noch zwei Hhriss Kampffäger, gegen die man am besten mit Raketen vorgeht.

Sobald Ihr gelandet seid, sind die Secret Missions II - Crusade durchgespielt. In einem kurzen Nachspann ist zu sehen, daß die Firekkans dank Eurer Unterstützung die Kilrathis vertreiben konnten. Eure Anstrengungen haben sich also gelohnt. Zum Glück ist das beste Computerspiel unserer Galaxis hier noch nicht beendet - Wing Commander II erscheint in Kürze. □

*Lt.Col. Hannes 'Cat Killer' Kruppa*





# Blutrot...

## ...verläuft die Spur des "Donner- falken"...

Nehmen Sie seine Fährte  
auf und stolpern Sie  
über einen tragbaren  
CD-Player  
oder eines von 26  
Games aus dem  
CORE-DESIGN-LTD.  
-Angebot. Als Trostpreise  
winken 50 THUNDER-  
HAWK Poster von  
CORE  
DESIGN  
LIMITED.

Gehen Sie also zur Attacke  
über und überwinden Sie fol-  
genden Stolperstein:  
**Wofür steht die Kennung  
'AH'  
innerhalb der Typenbe-  
zeichnung 'AH - 73M  
THUNDERHAWK'?**

Schwierig? Nun, dann richten Sie Ihre Fal-  
kenaugen doch mal in den gleichnamigen  
Testbericht in ASM 10/91!

Alles klar? Dann attackieren Sie uns mit der richtigen Lösung.  
Ihr Ziel:

Tronic Verlag, Kennwort:  
Lösungswort, Postfach, 3440 Eschwege.

Einsendeschluß ist der 11. Oktober 1991, die Rechtswege  
sind - wie immer - ausgeschlossen.



SPECIAL COMPETITION

# THUNDERHAWK AH-73M





# MEGATRAVELLER

...und das Gute  
siegt doch!

Man hat's schon nicht leicht, auch bei **MEGA-TRAVELLER** nicht. Wenn man mal wieder knapp davor steht, die Puste zu verlieren, könnte es ratsam, ja geradezu lebensrettend sein, sich die folgenden Zeilen genauestens durchzulesen und einzuprägen. So schafft man's eben doch:



**Z**unächst einmal gilt es, sich eine ausgewogene Mannschaft zusammenzustellen. Man ist ganz gut beraten, wenn man jeden Charakter einen anderen Dienstweg einschlagen läßt. Auf allen Dienstwegen außer 'Scout' (denn dort gibt es keine Ränge) sollte man nun versuchen, einen möglichst hohen Rang sowie eine umfassende Ausbildung in verschiedenen Waffengattungen zu erhalten.

## Auf ins Abenteuer

Bei der Raumgarde kann man sich hervorragende Pilotenkenntnisse verschaffen. Hat man nun alle Charaktere zufriedenstellend ausgebildet (keine Angst, wenn einige der Leute inzwischen ein recht hohes Alter erreicht haben!), kann es auch schon losgehen.

Das Spiel startet auf...  
EFATE RAUMDOCK.

Hier sitzen unsere Helden ahnungslos in einer Bar, als plötzlich eine Agentin namens Lenara auftaucht und uns einige Gegenstände übergibt, mit der Bitte, sie an einen Typen namens Arik Toryan zu übergeben, der auf Boughene in einer Bar auf uns wartet. Weiterhin bekommen wir von der Lady ein Schiff zur Verfügung gestellt, die INTERLOPER. Kaum hat sie uns den Auftrag erteilt, werden wir auch schon von ein paar Mieslingen im Dienste Konrad Kiefers angegriffen. Lenara flieht und läßt unsere Helden im Gewühl stehen. Nachdem wir das Gesindel niedergemacht haben, erforschen wir erst einmal den Rest des Planeten. In den diversen Shops sollte man sich nun mit besseren Waffen und Schutzanzügen versorgen, bevor man sich ins offene Gelände außerhalb der Stadt wagt.

Hier kann man diverse Kopfgeldjäger zur Strecke bringen. Anschließend sollte man auch ihre Erkennungsmarken einsammeln, da man später auf Alell ein paar stattliche Prämien dafür bekommt. Weiterhin gibt es auf Efate auch noch die Agrarstadt Seara, der man ebenfalls einen Besuch abstatten sollte. Dies ist jedoch nur mittels eines Grav-Fahrzeugs möglich, das man in der Stadt mieten kann. Im Hotel sowie im Museum liegen noch ein paar Juwelen herum, die man zwecks Aufbesserung seiner Finanzen mitgehen lassen sollte. Der Zutritt zu der Lagerhalle im Osten der Stadt bleibt uns mangels einer passenden Keycard vorläufig noch verwehrt, so daß es hier nichts weiter zu tun gibt. Unsere nächste Station ist der Planet Stur.

STUR/EFATE: Hier lohnt es sich, den Sumpf ein wenig zu erforschen, da man dort ein TG12-Gewehr sowie einen TG13-Kampfanzug finden kann. Dies ist die beste Rüstung, die es im ganzen Spiel gibt. Auch das Abschlichten einiger der hier lebenden Tiere ist recht lohnenswert, da die da-

bei zu erbeutenden Reptilienhäute auf anderen Planeten mit recht beachtlichen Summen honoriert werden. Ansonsten ereignet sich hier nichts weiter von Bedeutung. Weiter gehts nach Solon.

SOLON/EFATE: Hier befindet sich der Hauptstützpunkt von SMIRK, der berüchtigten intergalaktischen Verbrecherorganisation. Ein Besuch dieses Planeten ist zur Lösung des Spiels nicht unbedingt erforderlich, bringt aber einige recht nette Waffen.

SAN/EFATE: Hier befindet sich nur eine unwichtige Forschungsstation.

KRA/EFATE: Auf dieser Welt lohnt sich der Besuch der dort befindlichen Mine.

## Ein paar allgemeine Tips

Bevor ich nun zum nächsten Sonnensystem übergehe, hier noch ein paar allgemeine Tips:

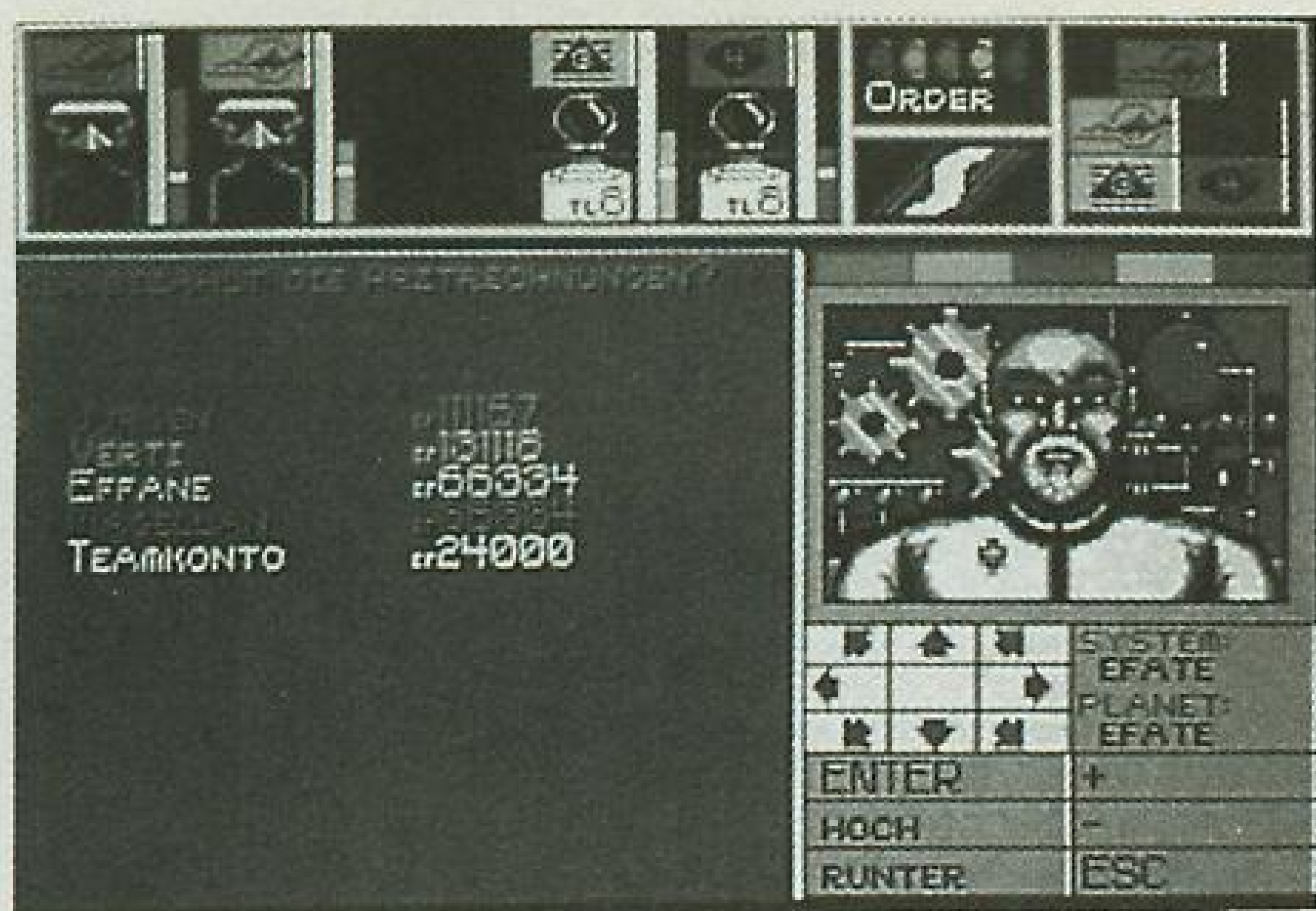
Um den Boughene-Sektor erreichen zu können, ist ein Sprung-2-Triebwerk erforderlich. Um die dafür benötigten Credits zu bekommen, sollte man sich eine Zeitlang als Pirat im Efate-System herumtreiben und Raumschiffe kapern. Auf diese Weise hat man das Geld recht schnell zusammen, geht aber auch ziemliche Risiken ein.

Man sollte immer darauf achten, daß alle Charaktere mit genügend Verbandskästen und Sauerstoff ausgerüstet sind. Auch den Vorrat an Granaten sollte man immer im Auge behalten.

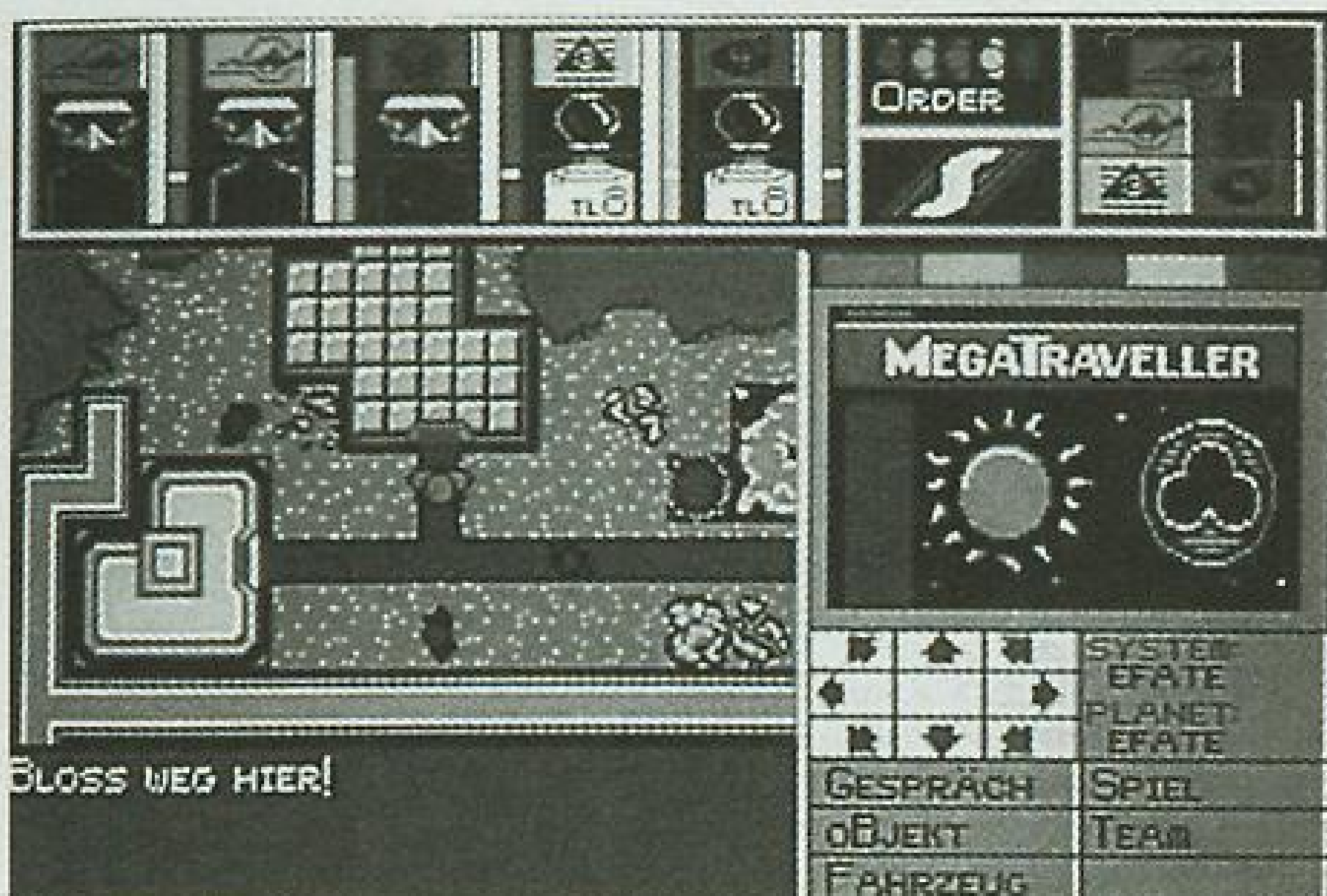
Bei der Software für den Schiffcomputer sollte man immer die teuerste Version des jeweiligen Programmes kaufen.

Eine weitere Möglichkeit, um schnell an Geld zu kommen, ist es, Waffen auf Planeten mit hohem Techgrad billig einzukaufen und auf Welten mit niedrigem Techgrad wieder zu verscherbeln.

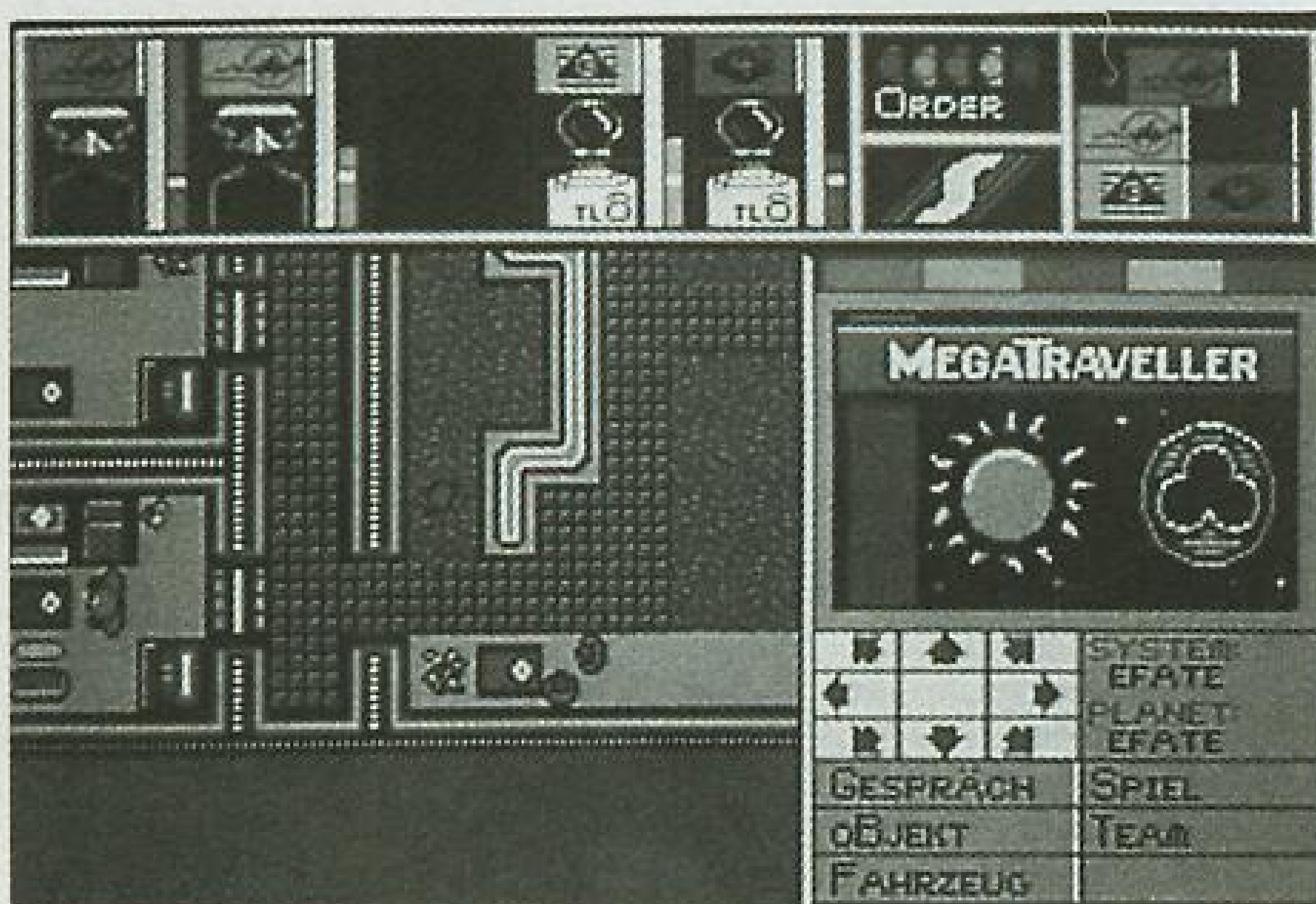




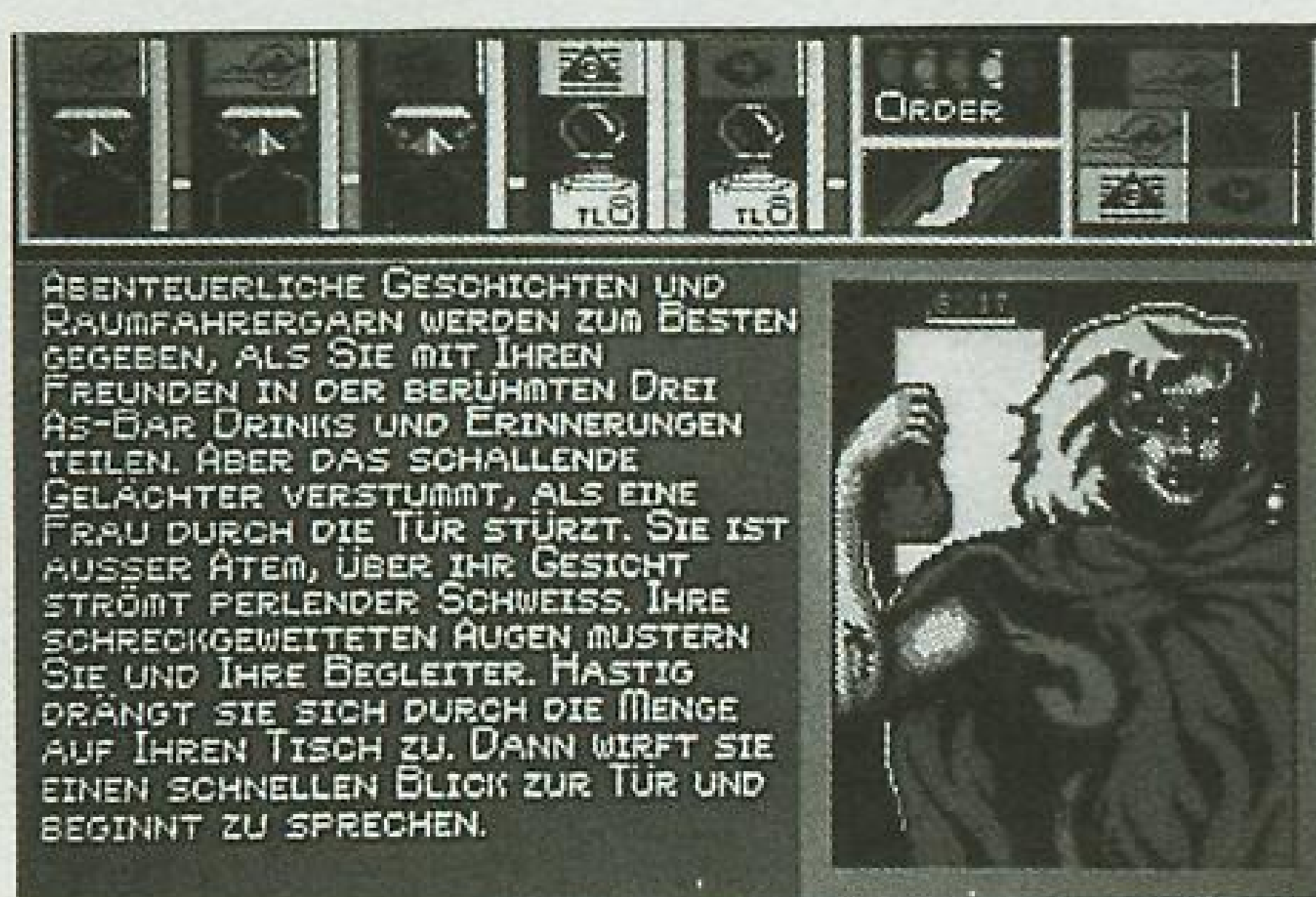
## Ständig auf der Suche...



## ...nach neuen Abenteuer...



## ...in einer Welt voller Gefahren...



## ...und knisternder Atmosphären.

Die risikoloseste, aber auch langweiligste Art, um Credits zu verdienen, ist der Handel mit Gebrauchsgütern. Diese Methode empfehle ich nur als Ergänzung zur Piraterie.

Man sollte sich die 'Interloper' so bald wie möglich mit Treibstoffschleusen und Raffinerieanlagen ausrüsten, da man dann kostenlos an Gasriesen auftanken kann. Auch auf Planeten

wird das Tanken billiger, da nun nur noch unraffiniertes Treibstoff gekauft werden muß, den die Anlagen des Raumschiffs selbst aufbereiten. Nun ab ins nächste System, und zwar ins.

## Louzy-System

QUAN/LOUZY: Dieser Planet ist die Heimat zweier Beduinenstämme, die sich emsig bekriegen. Man kann sich eine nette Belohnung verdienen, wenn man dem Chef des einen Stammes eine Skulptur wiederbeschafft, die der andere Stamm gestohlen hat.

ILANTIR/LOUZY: Wenn man ein wenig durch die einheimischen Ruinen schlendert, findet man nach ein paar Kämpfen einen Bodenprüfer, den man auf Arrica an einen Bauern verschern kann.

LOUZY RAUMDOCK: Auf dieser Welt sind wegen des zunehmenden Terrorismus' alle Waffen erlaubt. In einem Lagerhaus des Sharurshid-Konzerns trifft man hier auf Andolus Zelexian, auf dessen Ergreifung immerhin eine Belohnung von 175.000 Credits ausgesetzt ist. Nebenbei kann man hier einige Keycards erbeuten. Nun können wir weiter zum nächsten Raumsektor, den

## Uakye-System

SINO/UAKYE: Hier gibt es alle Waffen zu kaufen, unter anderem auch die nicht zu unterschätzenden TG12-Gewehre. Östlich der Stadt liegt ein Labyrinth, in dem man einige wertvolle Schätze finden kann. Aber Vorsicht, die dort lebenden Spacefledermäuse erwiesen sich als ernstzunehmende Gegner!

ARRICA/UAKYE: Dies ist der Planet der Bauern. Man kann hier seinen Bodenprüfer an den Mann bringen. Weiterhin ist auf dieser Welt ein gefürchteter Krimineller ausgebrochen. Hat

man diesen gefunden und eliminiert, kann man sich dafür im Zollager seine Belohnung abholen.

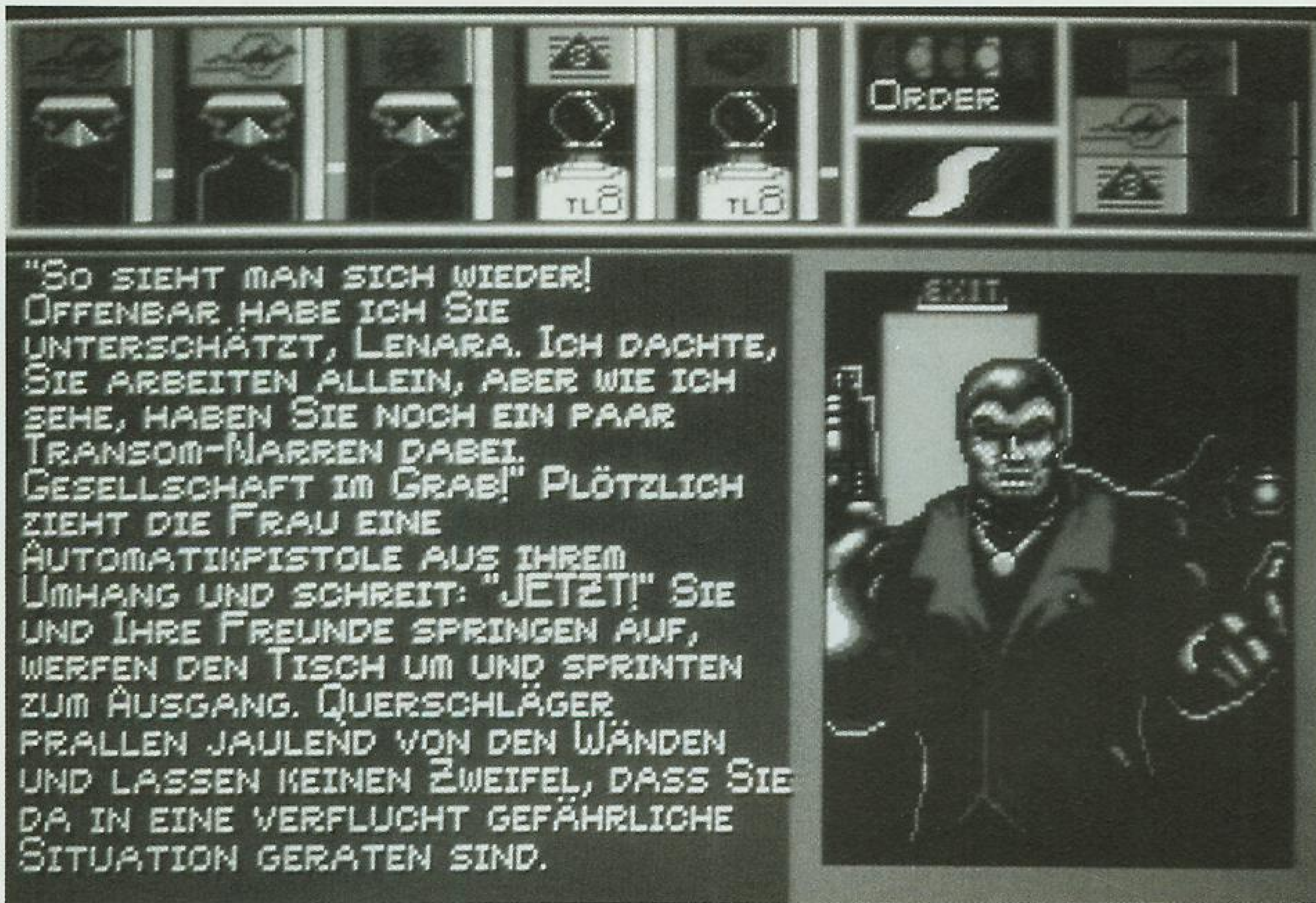
UAKYE RAUMDOCK: Wegen der hier herrschenden Bürokratie sind die Waffenkontrollen am Raumhafen sehr streng. Es gibt hier ausschließlich Bodenfahrzeuge zu mieten. Man kann sich ein bißchen was dazuverdienen, wenn man ein paar Typen den Gefallen tut und einige Pakete hin- und herbefördert. Und wieder ist ein Systemwechsel angesagt...

## Alell-System

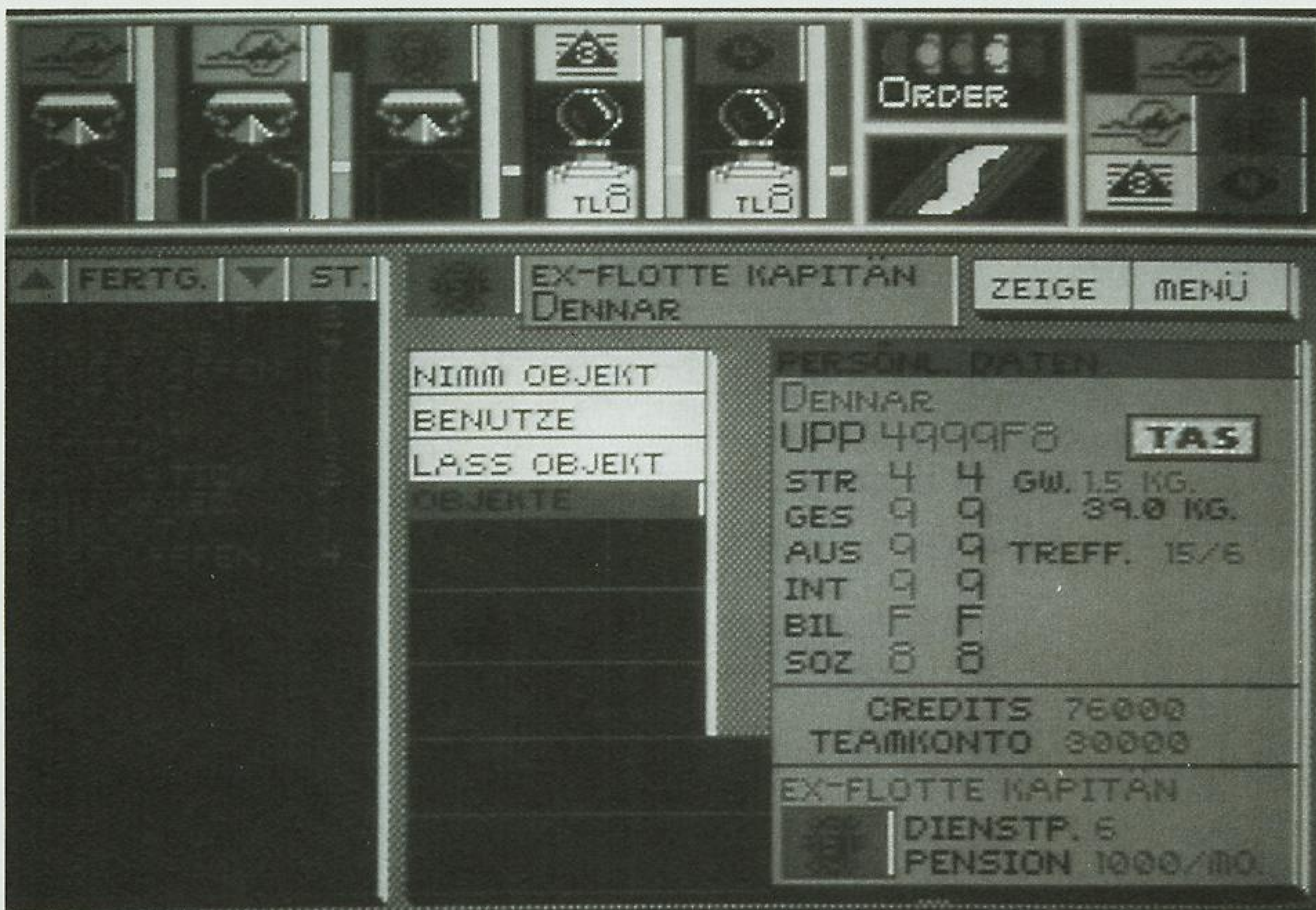
IROTH/ALELL: Diese Welt besteht zu 99% aus Wasser, so daß man wohl nicht umhinkommt, sich ein kleines Boot zu mieten. Im Südwesten befindet sich ein gesunkenes Schiff, in dem man einige wertvolle Edelsteine an sich bringen kann.

ALELL RAUMDOCK: Wenn man hier dem Sicherheits-Hauptquartier seine Aufwartung macht, kann man sich die Belohnungen für alle dingfest gemachten Kopfgeldjäger abholen. Weiterhin hat man hier die Möglichkeit, am großen Raumrennen teilzunehmen, bei dem es 10.000 Credits zu gewinnen gibt. Dazu muß man lediglich zuerst nach Strawn im selben System fliegen, wo man von einem Roboter eine rote Flagge bekommt. Nun fliegt man nach Anparr, wo man diese einem anderen Robot übergibt. Man erhält nun eine blaue Flagge, die man auf dem Alell Raumdock abgeliefert. Jetzt sollte man so langsam genügend Credits haben, um sich den langersehnten Sprung2-Antrieb kaufen zu können. Damit fliegt man dann erst einmal nach...

BOUGHENE RAUMDOCK: In der Supernova-Bar angekommen, erfährt man zunächst einmal, daß Arik Toryan schon seit längerer Zeit vermißt wird.



▲ Nach derart markigen Situationen empfiehlt es sich, erst einmal nachzusehen, ob man Schaden genommen hat. ▼



In seinem Hotel liegt eine Nachricht von einem gewissen Viktor Quamm (der rechten Hand des üblen Konrad Kiefer), daß wir ihn an der Brücke östlich der Stadt treffen sollen. Dort geraten wir in einen Hinterhalt Viktors, der stolz verkündet, daß er Arik nach Neaera entführt hat. Nachdem der widerliche Handlanger seinem gerechten Schicksal zugeführt wurde, kann die Reise auch schon weitergehen.

NEAERA/BOUGHENE: Am Raumhafen die Waffen auf keinen Fall abgeben, da ein paar recht schwere Kämpfe bevorstehen. Man eliminiert zunächst den Wächter vor der Forschungsstation und dringt dann in diese ein. Nun das erste Stockwerk abgrasen, bis man einen blauen Schlüssel findet. Mit diesem kann man dann in den Keller vordringen, wo man nach einigen weiteren Gefechten auf den entführten Arik

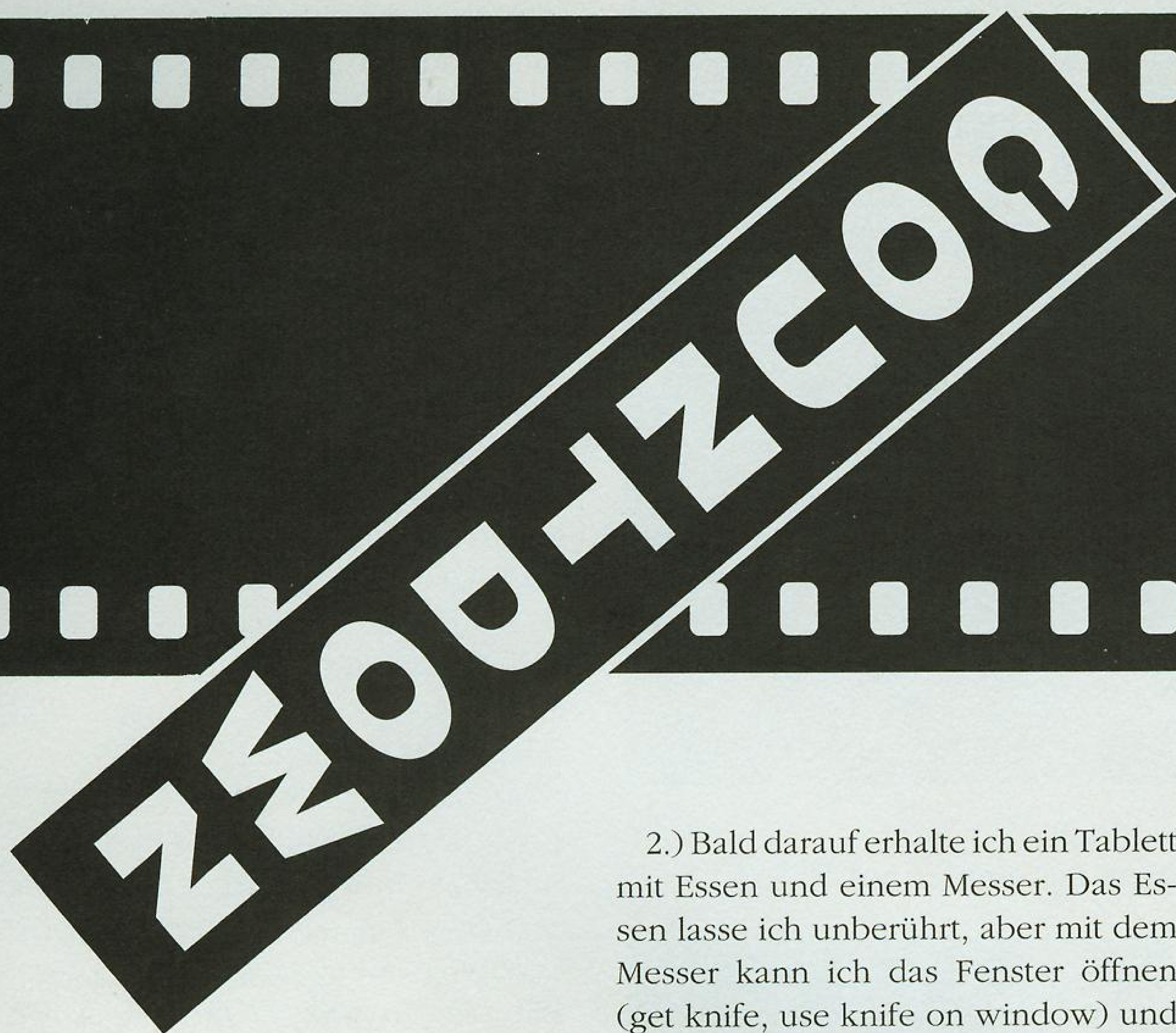
trifft. Nach dem Vorzeigen des zerbrochenen Siegels gibt uns dieser seinen Teil des Siegels und den Auftrag, damit nach Yres zu fliegen und seiner Vertrauten im Hotel den ganzen Gammel zu übergeben. Ein kleiner Systemjump später...

YRES RAUMDOCK: Dieser Planet wurde zur gelben Zone erklärt, da heftige Kämpfe zwischen den hier einheimischen Bewohnern toben. Im Hotel treffen wir auf Ariks Kontakt, der uns nach dem Vorzeigen des Siegels Ariks Codeschlüssel übergibt. Wir erhalten die Anweisung, die Codeschlüssel nach Akarrates zu bringen und dort Lenara auszuhändigen.

AKARRATES/YRES: Hier treffen wir auf Lenara, von der wir nach Übergabe der Codeschlüssel eine Keycard für die Lagerhalle auf Efate bekommen. Dort soll sich Konrad Kiefer mit seinen Spießgesellen versteckt halten. Nochmal kräftig aufgetankt und wieder ab nach...

EFATE RAUMDOCK: Tja, hier muß man lediglich in die Lagerhalle marschieren, Kiefers üble Gehilfen (die übrigens allesamt mit recht schlagkräftigen Raketenwerfern ausgerüstet sind!) besiegen und anschließend dem großen Meister selbst seinen Showdown liefern. Anschließend hat man das Spiel gelöst und kann sich noch ein paar Lobhudeleien des Oberkommandos anhören. Man erhält zum Abschluß auch noch eine Gewinnzahl, von der ich allerdings keine Ahnung habe, was man damit anfangen soll. Vielleicht ist sie für ein eventuelles Nachfolgerspiel gedacht. Anyway, here it is: ZDXTRQ400201XD02307800090490. Falls irgendwer durch diese Nummer zu Reichtum, Macht oder sonstwas kommt, erwarte ich natürlich eine angemessene Beteiligung... □

Peter Parker



2.) Bald darauf erhalte ich ein Tablett mit Essen und einem Messer. Das Essen lasse ich unberührt, aber mit dem Messer kann ich das Fenster öffnen (get knife, use knife on window) und mich hinausschwingen.

### Raus aus der Zelle, rein in die Zelle

**M**ein Name ist Mason Powers, eingeliefert nach einem Unfall mit Hirnschädigung. Zuständiger Arzt ist ein Dr. Hashish, der mich anscheinend von der Außenwelt isoliert sehen will. Ich muß irgendwie hier herauskommen.

Die Zellentür ist verschlossen, und ein Wächter ist durch das Zellenfenster beim Rundgang zu sehen. So beginne ich, meine Zelle zu untersuchen. Eine Tasse und einen Schlüssel (unter dem Bett) nehme ich an mich (get cup, get key). Mit der Tasse fange ich die Wanze ein, und ein loser Draht über der Heizung kann vielleicht auch nützlich sein (get bug, get wire). Nun nehme ich mit dem Wächter Kontakt auf (Kombination: help, pleasant, hassle) und frage ihn nach den Personen und der Anstalt. Die Wanze, die ich ihm anbiete, nimmt er gerne entgegen.

Auch das zweite Fenster (östlich) läßt sich öffnen, und ich betrete den Raum. Ich habe Glück, auf dem Gang ist kein Wächter in Sicht (die Wachleute bewegen sich bei ihrer Runde im Uhrzeigersinn und brauchen eine Minute um ihren Rundgang zu beenden. Wenn man sich hinter ihnen bewegt, wird man nicht gesehen). Den Gang laufe ich östlich, nördlich und dann westlich. Dort betrete ich die erste Tür. Im Raum befindet sich eine Gummipuppe, die ich natürlich mitnehme. Jetzt gehe ich den gleichen Weg zurück und über den Mauervorsprung wieder in die eigene Zelle.

Die Puppe lege ich auf das Bett (use dummy on bed), um meine künftige Abwesenheit zu tarnen. Jetzt hat man genügend Zeit. Im anderen Fall wäre man unweigerlich nach 6 Minuten entdeckt worden.

**In der Irrenanstalt, erster Teil: Ich erwache in einer Zelle und kann mich an nichts erinnern. Nachdem ich das Krankenblatt am Fußende des Bettes angesehen habe, (look chart) fängt das Gedächtnis langsam wieder an zu funktionieren.**

3.) Und wieder verlasse ich die Zelle, steige in den Raum und lande auf dem Gang. Ich betrete ungesehen die Abstellkammer schräg gegenüber und sehe mich um. Das Laken und die Schere nehme ich an mich (get blanket, get scissors). Um mich vor Entdeckung zu schützen, schlüpfte ich in den nächsten Raum (östlich). Hier finde ich den Patienten Leonard Spalding, mit dem ich über "Intercom" sprechen kann (help, pleasant). Da Leonard offensichtlich friert, gebe ich ihm das Laken (offer blanket, ask about) und kann ihn nun befragen. So erfahre ich u.a., daß ein Mitpatient und Kollege mit Namen Barrey Sacnussen eine alte Zeitschrift mit einem Artikel über dieses Gebäude gefunden hat und den Hinweis, daß vor vielen Jahren ein Fluchtweg angelegt wurde. Mit der nötigen Vorsicht verlasse ich Leonard, laufe die Halle Richtung Westen und betrete den Raum an

# Des Maulwurfs Ende



der Stirnseite. Die Zelle ist leer. Nur das Selbstportrait an der Wand sagt mir, daß ich mich in der Zelle von Barney befinde (look picture). Unter dem Kissen (move pillow) finde ich einen weiteren Schlüssel (get key), und unter dem Bild (move picture) einen Hinweis (look writing).

4.) Ich weiß, daß ich jetzt sehr vorsichtig sein muß, wenn ich mich weiter im Gebäude umsehen will. Es ist eine Frage des Timings, den Wächtern auszuweichen. Nordwestlich sind die Treppen, die ich hinaufgehe. Südlich, dann östlich betrete ich die nördlich gelegene Tür, bevor ich erwischt werde. Es ist ein Raum mit diversen Schränken. Die Blutlache auf dem Boden (look blood) bringt einen weiteren Erinnerungsfetzen. Einen Mord! Mit dem ersten Schlüssel (aus der eigenen Zelle) öffne ich den fünften Schrank von links. Darin befinden sich meine Sachen. Brieftasche mit ID-Karte, drei Dollars und die Adresse eines McBain. Unter dem Handtuch (move towel) auf der Bank ist ein Schlüssel, den ich an den Schränken ausprobieren. Der dritte läßt sich öffnen. Die darin befindlichen Stiefel nehme ich mit. Und weiter geht die Suche. Erst südlich, dann östlich ist ein Lagerraum. Mit der Brechstange (rechts aus der Schub-

lade) öffne ich die Box, um an den Haken zu kommen (use crowbar on box, get hook). Das Magazin auf dem Regal verschiebe und öffne ich (move magazine, open magazine).

5.) Jetzt gehe ich wieder zur Treppe und zwei Stockwerke tiefer. Den Gang laufe ich in östlicher Richtung und betrete den Operationsraum. Das Skalpell an der Dartscheibe nehme ich und gehe den Gang in südlicher Richtung zum letzten Raum an der rechten Seite. Wieder öffne ich die Box und entnehme die Taschenlampe. Weiter geht es den Gang nach links, hoch und in den ersten Raum links. Es ist das Büro des Anstaltsleiters.

6.) Dr. Hashish ist vom Alkohol müde und schnarcht. Nur ein Schuß könnte ihn wecken. Ein Blick in die Zeitung am Boden und in die eigene Akte im Schrank (linke Reihe, 2.von oben) bringen ebenfalls Licht in das Dunkel der Amnesie. Den Schlüsselring auf dem Schreibtisch stecke ich ein. Das Bild an der Wand wird weggerückt und offenbart die Kombination eines Safes.

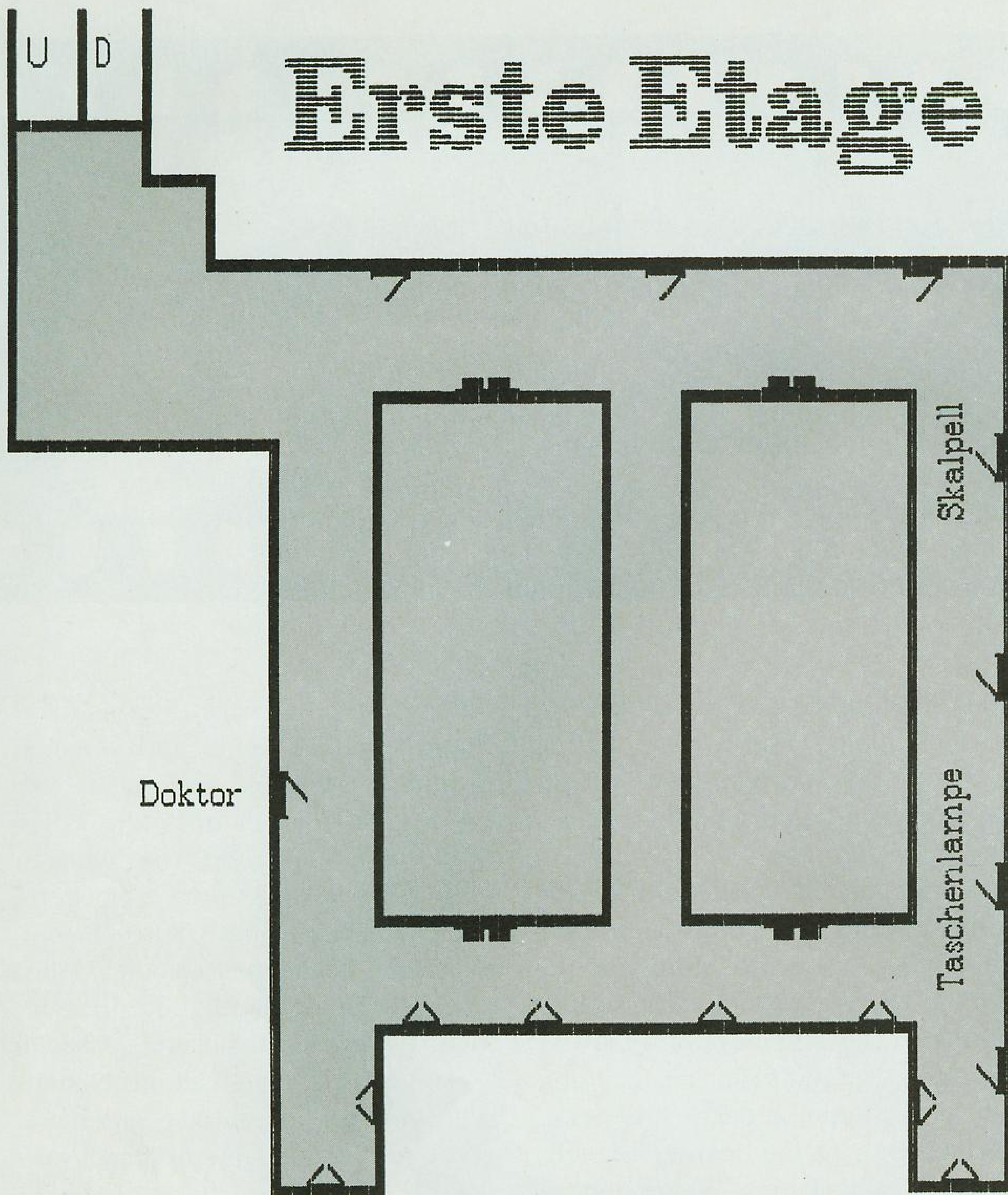
Jetzt untersuche ich das Buchregal und schiebe den Schmöcker über "Houdini" zur Seite (2.Regal von oben, ziemlich rechts). Ein Safe wird sichtbar. Mit der Kombination kann ich den Safe öffnen und den Inhalt entnehmen

(\$2.000). Ich setze Dr. Hashish das Skalpell an die Kehle und verlange Auskünfte (help, pleasant, hassle, ask about, evtl."hassle" bzw. die Folge wiederholen). Wichtig: Die richtigen Auskünfte von Personen zu bekommen, ist ein wichtiges Spielelement, um nicht "hängenzubleiben". Meist taucht nach einer Befragung ein neuer Name in der "Liste" auf und später im "Travel-Modus" neue Zielorte. Notfalls sollte ein alter Spielstand geladen und ein neuer Versuch unternommen werden.

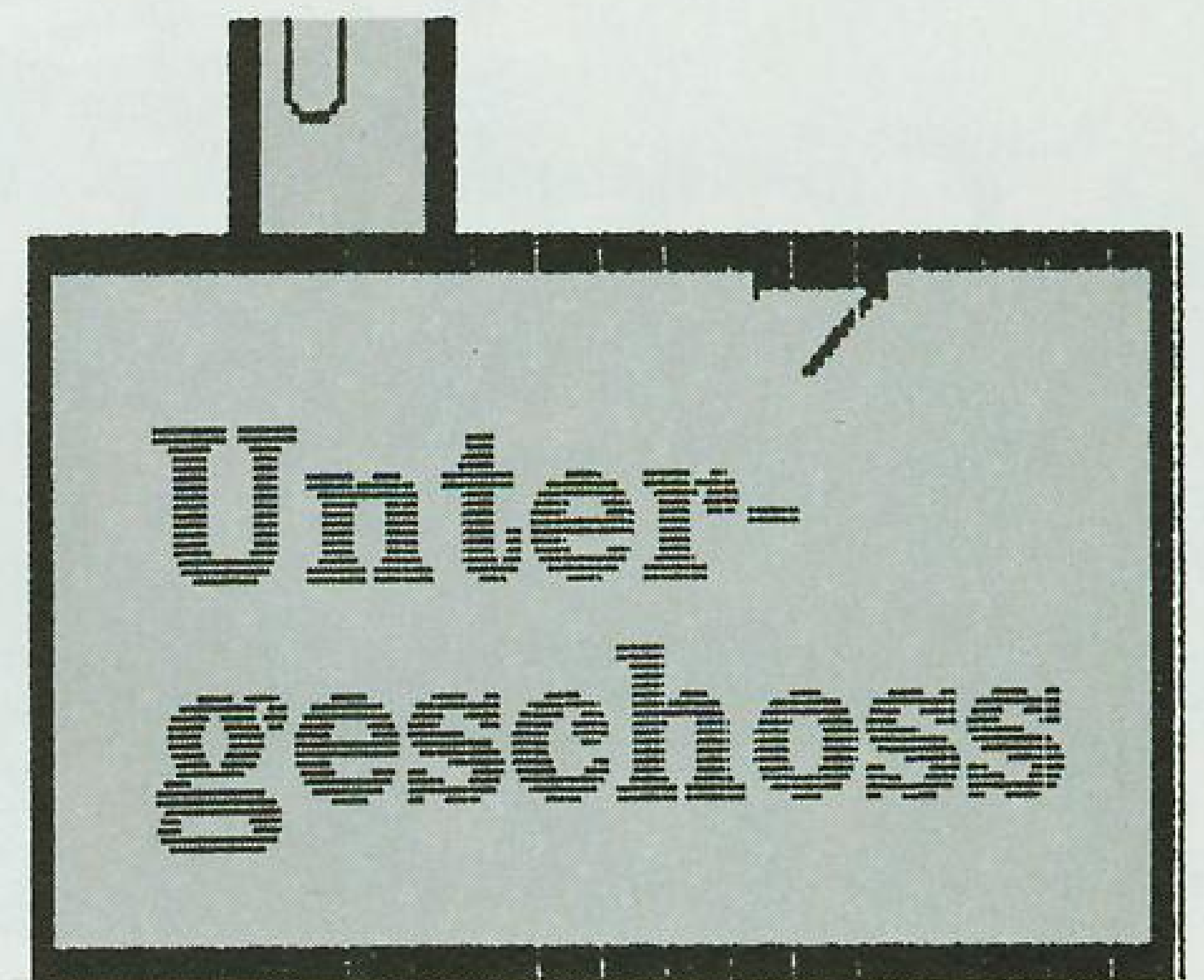
## Nichts wie weg hier!

7.) Jetzt wird es aber Zeit, das Gebäude zu verlassen. Raus aus dem Zimmer, den Gang nach oben und die Treppe runter. Die einzige Tür wird mit dem zweiten Schlüssel (aus Barney's Raum) geöffnet. Ich befinde mich in einem Kellerraum. Jetzt ist die Taschenlampe nützlich. Ich sehe mich um, verschiebe den mittleren Kohlenhaufen und finde eine Spitzhacke. Über den Kohlen öffne ich den Telefonkasten. Die Drähte werden mit der Schere zerschnitten (use scissors on phone box).

Östlich an der Kellerwand ist ein Spalt, den ich mit der Spitzhacke ver-



Ausgang zum  
Labyrinth



größere (use pick on hole). Ich habe den geheimen Ausgang gefunden - die Katakomben.

8.) Der kürzeste Weg ist folgender: runter, gleich wieder rechts, runter, rechts, rauf, links, rauf, rechts, runter, rechts, rauf (Casket - Save!).

Rechts, runter, rechts, rauf, rechts, rechts, rauf, rechts, runter (Wasser), rechts, runter, runter, links, runter, links, links, links (oberhalb sieht man

einen dunklen Abgrund), runter, links, runter, links, runter (oberhalb Wasser), rechts, runter (Wasser), links, runter, links (Wasser), rauf, links, rauf (rechts sieht man eine Pflanze), rechts (Wasser), runter, rechts, rauf (Wasser), rechts, rauf (Ausgang/Doorway). Ich bin bei einem Toten in einem Weinkeller gelandet.

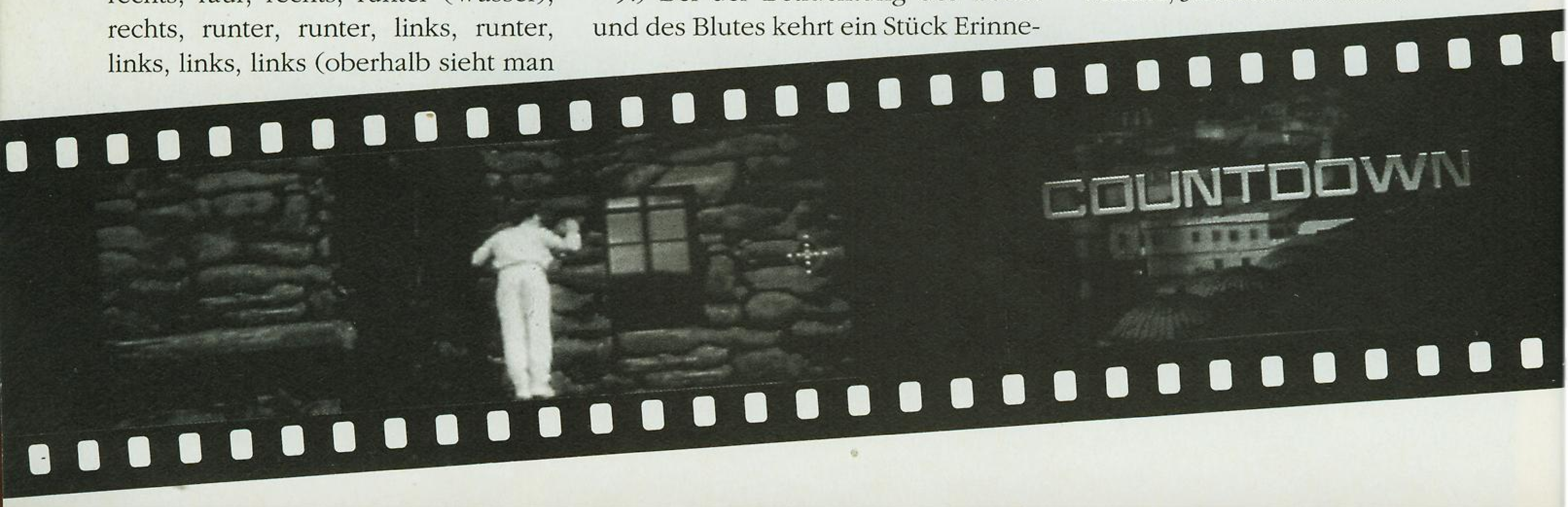
9.) Bei der Betrachtung des Toten und des Blutes kehrt ein Stück Erinne-

rung zurück (look man, look blood). Die linke Holzkiste schiebe ich zur Seite (move crate), dadurch wird eine Tafel sichtbar.

Kloster, gegründet MCDXXXIII (1433) lautet die Inschrift. Die rechte Kiste bewege ich mit dem Brecheisen (use crowbar on crate), was eine Weinflasche freilegt, die ich später noch benötige. Mit dem Lappen auf dem Boden reinige ich die Tafel über dem Toten (get rag, use rag on plaque). Die Inschrift gibt den Hinweis, wie man hinausgelangt. Aber wie ist das anzustellen? Von Weinflaschen ist die Rede. Ein Weinflaschenregal an der Stirnseite sehe ich mir genauer an. Die Flaschen stellen eine Art Kombination dar.

Folgende Bewegung der Flaschen hat Erfolg:

1. Reihe, 1. Flasche von links,
2. Reihe, 1. Flasche von rechts,
3. Reihe, 3. Flasche von links,
4. Reihe, 3. Flasche von links.





Eine Öffnung in der Wand wird freigelegt, durch die ich verschwinde. Endlich nicht mehr von Gefängnismauern umgeben, denn nichts anderes war die Irrenanstalt. Endlich frei. Zumal mit jedem Stück wiedergewonnener Erinnerung klar wird, daß man mich kaltstellen wollte und auch weiterhin will.

## Zweiter Teil: In der Außenwelt

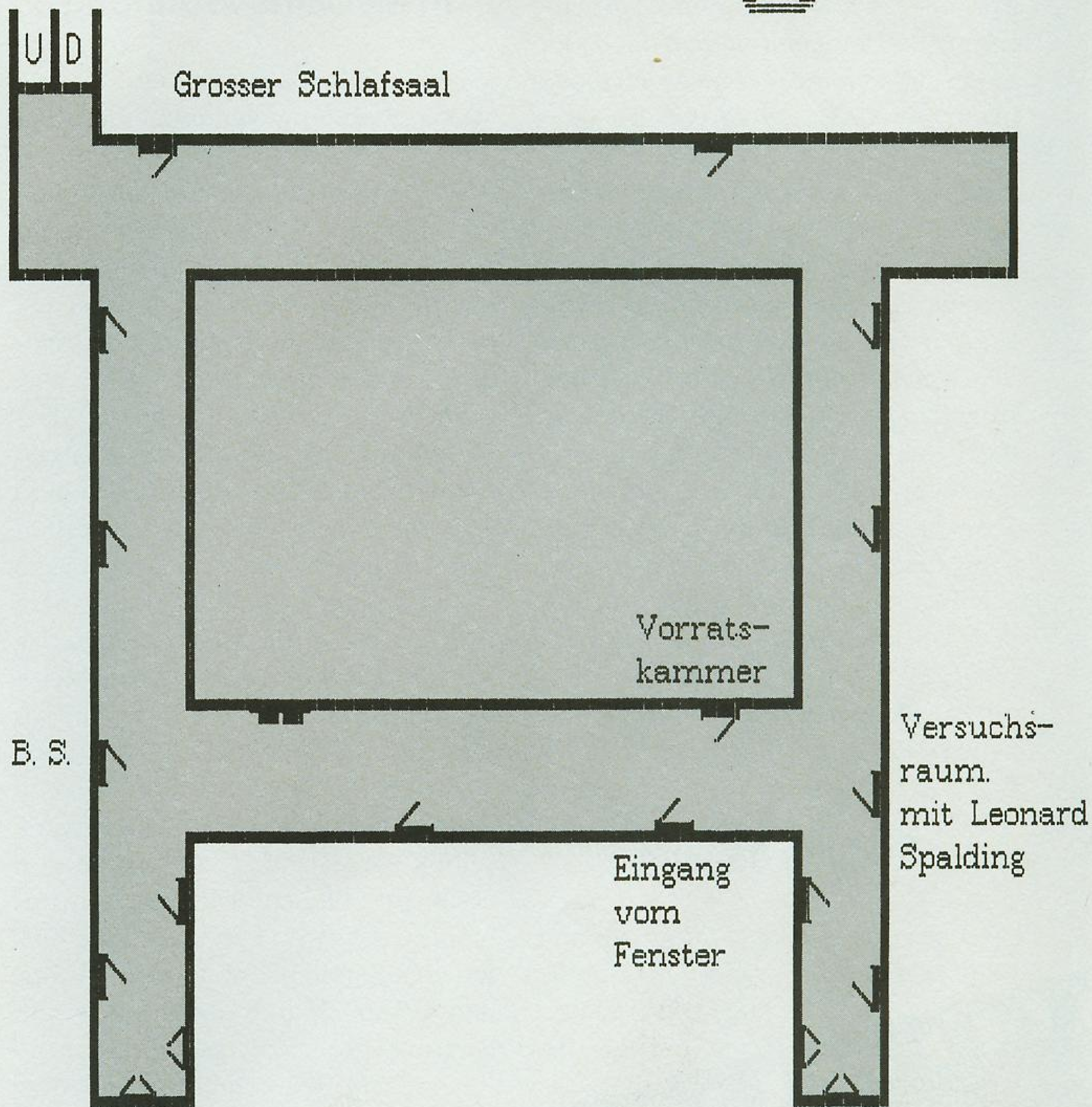
1.) Der Ausgang endet an einem Kliff. Äußerst links, an der nördlichen Wand kann ich hinaufklettern. Hier muß man etwas probieren, bis man den richtigen Punkt gefunden hat. Rechts von der Mitte ist auch eine Möglichkeit. Wenn man die Stiefel und den Haken nicht im Inventar hat, kommt man hier übrigens nicht weiter.

An der oberen Abgrenzung benutze ich den Haken (use hook on top) und stehe vor dem Haupteingang des "Sanatoriums". Das parkende blaue Auto erweckt eine neue Erinnerung (look car - wichtig!).

Da ich im Besitz der Schlüssel von Dr. Hashish bin, steige ich in sein Auto und überlege meinen nächsten Schritt (use keys on car). Wenn man meine Flucht noch nicht entdeckt hat, kann ich mich zu meinem Appartement wagen.

So reise ich mit dem Zug weiter. Mein Ziel ist die Türkei. Jetzt kann man im Game den Travel-Modus benutzen. Das ist aber nur möglich, wenn bestimmte Handlungen in der Anstalt er-

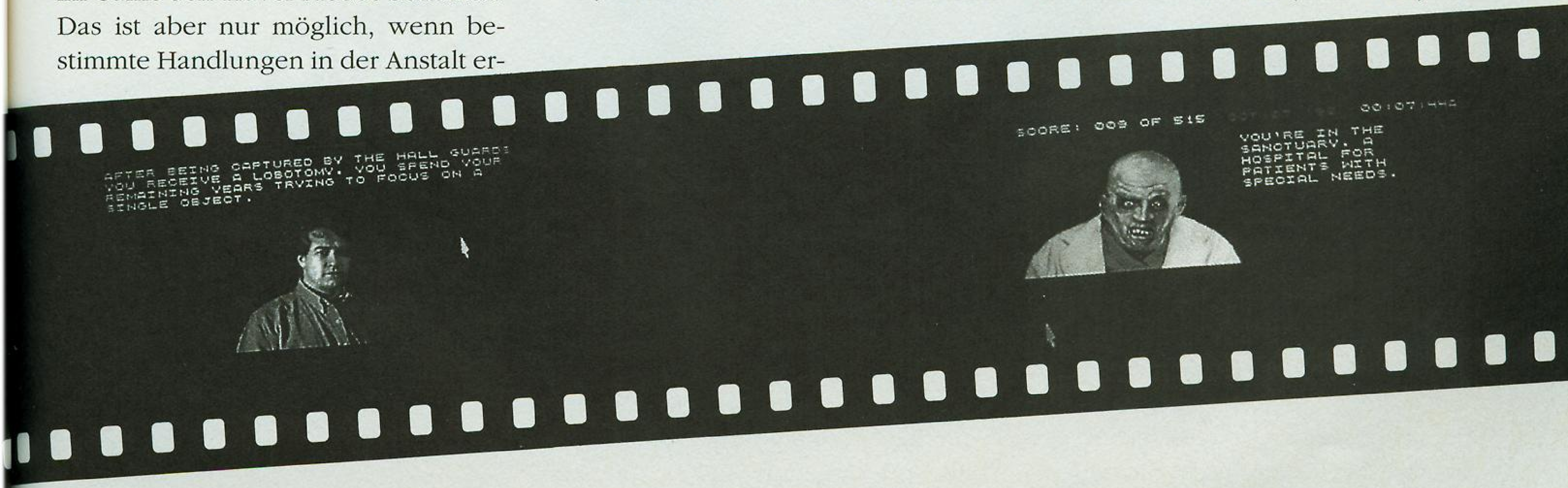
# Zweite Etage



folgten. Das gilt besonders auch für Personen, denen Auskünfte entlockt werden müssen.

2.) Beim Blick auf den Schreibtisch

in meiner Wohnung (look desk) verdichtet sich ein weiterer Erinnerungsfetzen. Auf dem Schreibtisch betrachte ich einen Notizblock (look work) und



neben dem Bett das Foto (look photo). Auf dem Fernseher entdecke ich eine Batterie, und unter dem Kopfkissen einen Schlüssel (get battery, move pillow, get key). Neben an in der Küche nehme ich den Computer an mich, der hinter einer Pflanze versteckt ist (move plant, get CAD). Oben im Küchenschrank finde ich noch einen Werkzeugkasten mit nützlichen Gegenständen, der ebenfalls jetzt zu meiner Ausrüstung gehört. Mit dem Schlüssel aus dem Wohnzimmer öffne ich die Vogelkäfigtür (use key on cage door). Mit dem Kracker vom Tisch füttere ich den Papagei (get cracker, use cracker on bird), der daraufhin einen Schlüssel fallenläßt, mit dem man die obere Schublade des Schreibtisches öffnen kann (use key on desk drawer). Die Schublade enthält auf einer Notiz das Paßwort für die Benutzung des CAD (*DOLPHIN*).

Der Kühlschrank enthält nur verdorbene Dinge.

## Endlich daheim

3.) Da ich weitere Informationen brauche, benutze ich jetzt den Computer, der via Satellit mit dem CIA

stet sind. Einige der Namen ergeben allerdings Fehlanzeigen.

## In McBains Wohnung

4.) Nun wird es aber Zeit, daß ich meine Wohnung verlasse. Vielleicht erhalte ich weitere Hinweise, wenn ich das Appartement meines (angeblich von mir ermordeten) Berufskollegen McBain aufsuche, der ebenfalls hier im Einsatz war. In der Wohnung sehe ich auf dem Schreibtisch eine codierte Notiz (look note pad, get note). Die zersplitterte Fensterscheibe und die Glasscherben (look window, look glass) erinnern mich an das Geschehen. Außerdem finde ich bei den Scherben einen Schlüssel. Auf dem Bücherregal ist ein Behälter mit \$5.000 und einem Paß (get box). Als ich dann noch das Regal verschiebe, wird ein Safe sichtbar (move shelf, look safe), den ich aber nicht öffnen kann. Jetzt wende ich mich der Statue zu und bewege den Schild (move shield). Eine Schlüsselbox wird sichtbar, an der ich den eben gefundenen Schlüssel ausprobieren (use key on key box). Eine Öffnung im Kamin offenbart daraufhin einen Computer und rechts unten ein Fach mit Sprengstoff (get explosive).

Ich schalte den Computer ein und le-

der Box (use explosive on safe, get box). Die Notiz lasse ich durch den CAD analysieren (use CAD, analyze) und vergrößere den Text, bis ich ihn lesen kann (enhance). Wenn man die Tastatur benutzt, sollte man darauf achten, daß das Pluszeichen bei der amerikanischen Tastatur rechts neben dem Fragezeichen liegt. Außerdem ist die Shift-Taste ebenfalls zu betätigen. Nur so ist es möglich nach "enhance" die Notiz zu vergrößern. Das Minuszeichen liegt links neben dem amerikanischen Pluszeichen, nur ohne Shift).

Nachdem ich die Notiz enziffert habe, kann ich eine Information über die Mossad-Agentin Rachel Akure einholen (research).

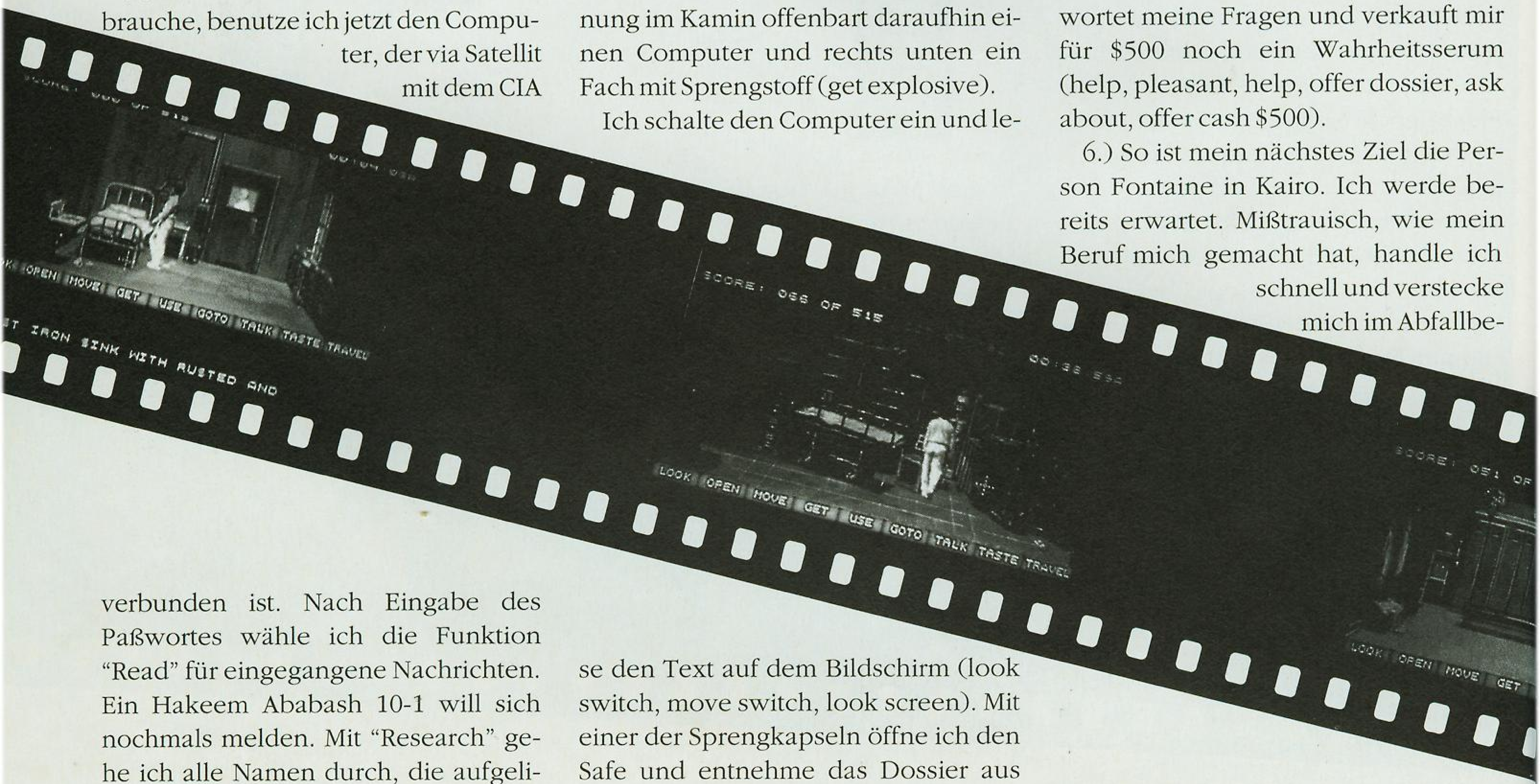
## Zu Besuch bei Loomis'

5.) Danach suche ich Lisa Loomis auf (help, pleasant, ask about). Ich verlasse sie und fliege nach Jerusalem, um Rachel Akure einen Besuch abzustatten. Vielleicht kann ich sie aus der Reserve locken, wenn ich ihr Informationen anbiete. Ich bitte sie, mir zu helfen und biete ihr das Dossier an. Sie beantwortet meine Fragen und verkauft mir für \$500 noch ein Wahrheitsserum (help, pleasant, help, offer dossier, ask about, offer cash \$500).

6.) So ist mein nächstes Ziel die Person Fontaine in Kairo. Ich werde bereits erwartet. Mißtrauisch, wie mein Beruf mich gemacht hat, handle ich schnell und verstecke mich im Abfallbe-

verbunden ist. Nach Eingabe des Paßwortes wähle ich die Funktion "Read" für eingegangene Nachrichten. Ein Hakeem Ababash 10-1 will sich nochmals melden. Mit "Research" gehe ich alle Namen durch, die aufgeli-

se den Text auf dem Bildschirm (look switch, move switch, look screen). Mit einer der Sprengkapseln öffne ich den Safe und entnehme das Dossier aus



hälter (open dumpster, go to dumpster). Als Fontaine nahe genug ist, benutze ich den Dartpfeil mit dem Serum (use dart on Fontaine). Jetzt kann ich in Ruhe meine Fragen stellen, ohne vorher eine Kugel einzufangen (talk to, hassle, ask about all).

7.) Danach fliege ich nach Athen, zum Hauptquartier des Schwarzen Dezembers. Eine mittelalterliche Burg ist ihr Domizil. Gegenstände wie ein Katapult und Foltergeräte sind der erste Blickfang. In regelmäßigen Abständen taucht ein Wächter auf, der ausgeschaltet werden muß. Ich verstecke mich bei der linken Zelle. Sobald der Wächter verschwunden ist nehme ich den Felsbrocken und verstecke mich sofort wieder. Das wiederhole ich mit dem Katapultarm (get rock, get catapult arm). Den Arm befestige ich an der Schleuder (use catapult arm with catapult). Dann bewege ich den Hebel, um dem Arm die richtige Richtung zu geben (move lever). Den Felsbrocken lege ich in die Schleuder (use rock on catapult). Jetzt unbedingt speichern! Ich warte am Katapult bis der Wächter wieder auftaucht. Sobald er direkt unter dem Steinbogen steht, betätige ich den Hebel, und er ist erledigt. Das Felsstück nehme ich wieder zu mir und betrete die Höhle des Löwen. (Save!)

## Daheim beim 'Schwarzen Dezember'

8.) Ich habe Glück und schleiche hinter dem Wächter in den östlichen Raum und warte bis er sich wieder westlich wendet.

Ich gehe nach Norden und gleich wieder östlich. Am Monitor, den ich entdecke, bringe ich eine Sprengkapsel an (use explosive on monitor). Bei genauem Timing eliminiert die Sprengladung Monitor und Wächter. Man muß etwas probieren, um den richtigen Zeitpunkt zu erwischen. Wenn man das HQ bei ca. 20 Sekunden betritt, klappt es meistens). Nach der Sprengung gehe ich wieder zum unteren (östlichen) Raum und spreche mit der Geisel (talk to hostage, ask about). Von dem Gefangenen erhalte ich ein Foto. Als ich mich im oberen Raum versteckte, hatte ich einen Wandsafe bemerkt. Momentan besteht keine Möglichkeit, ihn zu öffnen. Das Foto untersuche ich mit Hilfe des CAD, das heißt, ich vergrößere es. Ein Bildausschnitt zeigt mir an der Wand das Wort "Jackal" (use CAD, enhance) (Tastatur!). Außerdem frage ich die neuen Namen ab (research, Carlos, Jackal etc.).

## Barcelona erwartet uns!

9.) Carlos ist mein nächstes Ziel. Der Flieger bringt mich nach Barcelona. Ich hoffe, daß ich Informationen bekomme, wenn ich bluffe und Geld anbiete (bluff, bluff, pleasant, help, offer wine, ask about). Für 300 Dollar erhalte ich sogar noch Werkzeug, um den Safe zu knacken (offer cash, \$300).

10.) Mit dem "Lockpit Kit" im Gepäck fliege ich wieder zum HQ des Schwarzen Dezembers und öffne den Safe (use lockpit on safe). Noch ahne ich nicht, daß das Dokument, das ich finde, mir helfen wird, die Zerstörung einer ganzen Stadt zu verhindern. Die Untersuchung mit dem CAD (get mes-

sage, use CAD, enhance) entziffert eine Nachricht, die wie folgt lautet:

If it becomes necessary to disarm the device, turn each switch to its position prior to cutting the associated wire:

Blue 3 o'clock,  
Green 9 o'clock,  
Red 6 o'clock.

Remember to cut the wire in the agreed upon order.



... und auch diesen Ort verlassen wir.

Hier handelt es sich offensichtlich um eine Information, wie eine bestimmte Bombe entschärft wird.

11.) Carlos sprach u.a. von der Bar, wo eine Tänzerin mit Namen "Golden Desire" auftritt. So besteige ich diesmal den Zug und fahre nach Venedig. Den Barman überrede ich mit ein paar Scheinchen, eine Unterhaltung mit der Tänzerin zu arrangieren (talk to bartender, offer cash, \$500, ask about Golden Desire und Scorpio). Ein Blick in die Zeitung auf der Bar unterrichtet mich über eine Aktion des FBI gegen Terroristen (look newspaper).

12.) Im Nebenraum rechts sehe ich eine Bühne, im Hintergrund einen Umkleideraum (bewacht von einem Leibwächter) und einen Spielautomaten. Der Wächter scheint die Tänzerin, die gleich am Tisch beim Eingang sitzt, zu beobachten. So spiele ich erstmal (wichtig!) am Automaten. Ich habe



Glück und gewinne mit zweimaligem Höchsteinsatz mein Schmiergeld fast zurück (use cash on machine).

Danach unterhalte ich mich mit der Tänzerin (talk to woman, help, pleasant, ask about, leave). Den Wächter in ein Gespräch zu verwickeln wird unwirsch abgeblockt. Jetzt beobachte ich die Tänzerin und den Leibwächter. Letztere verläßt den Platz und ich husche in den Umkleideraum. Man sollte unbedingt, bevor man mit der Tänzerin spricht, am Automaten spielen. Das darf aber nicht zu lange dauern. Es kann sonst passieren, daß man nicht in

tender, ask about B.B.).

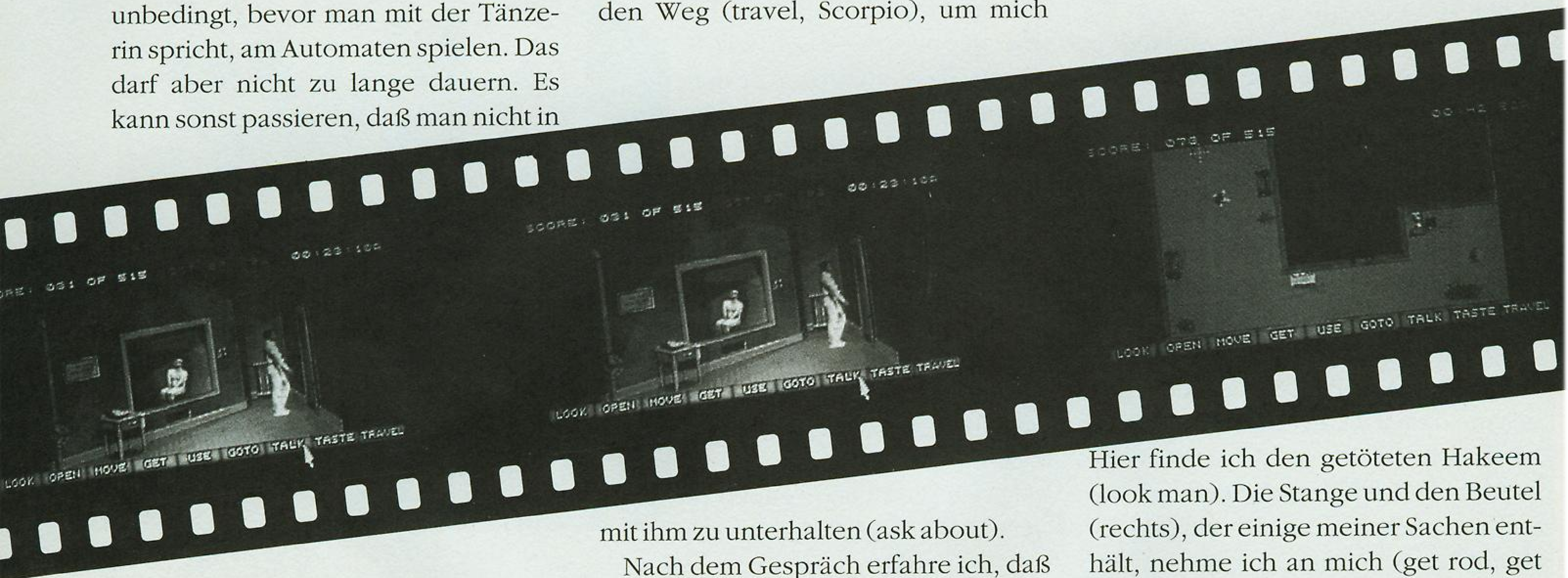
Da sich Buzz in Venedig befindet suche ich ihn sofort auf.

14.) Mit etwas Druck und Bestechung erhalte ich die gewünschten Informationen und einige Knock-Out-Kapseln (travel, Buzz B., hassle, hassle, help, ask about, offer cash, \$300, get capsules).

Da der Agent Scorpio bereit ist, sich mit mir zu treffen, mache ich mich auf den Weg (travel, Scorpio), um mich

Wand um (move lever). Der Tiger ist gefangen. Jetzt sehe ich mich in meinem Gefängnis um. Das Seil und der Haken (bei den Knochen) sind Dinge, die mir helfen hier herauszukommen (get rope, move bones, get hook).

16.) Ich stelle mich unter die Fensteröffnung, werfe den Haken (use hook on window) und klettere hinauf.



den Umkleideraum hineinkommt, auch wenn der Wächter seinen Platz verlassen sollte. Auch muß die Tänzerin noch auf der Bühne sein.

13.) Hier nehme ich die Schminkausrüstung mit (get makeup-kit). Mit dem Schlüssel auf dem Türrahmen öffne ich den Behälter mit den Theaterjuwelen, wo ein weiterer Schlüssel zu finden ist, mit dem man die rechte, obere Schublade öffnen kann (get key, use key on jewelry box, get key, use key on desk drawer). In der Schublade ist eine Art Karte mit einer Notiz, die über CAD sofort analysiert wird (get stationary, use CAD, analyze, stationary). In der Notiz taucht ein weiterer Name auf (Buzz Brezhnev).

Beim Betrachten des Tisches (look table) kommt wieder eine Erinnerung hoch. Danach betrete ich wieder den Zuschauerraum. Nach einem weiteren Spiel am Automaten frage ich den Barman nach Buzz Brezhnev (talk to bar-

mit ihm zu unterhalten (ask about).

Nach dem Gespräch erfahre ich, daß mich die CIA-Agentin Lisa in Rom erwartet (E-mail über CAD, read, travel, Lisa Loomis).

## Der Tigerkäfig

15.) Lisa teilt mir mit, daß der Informant Hakeem Ababash entdeckt worden ist. Ich soll Quinn treffen, der sich ebenfalls in Rom befindet. Bei Quinn treffe ich noch Earhardt (help, ask about). Nach dem Gespräch mit Quinn gehe ich zum Colosseum, um H. Ababash zu treffen, der aber nicht am Treffpunkt ist. Dafür erhalte ich aber einen Schlag, der mich ins Reich der Träume schickt.

Als ich wieder klar denken kann, befinde ich mich in einer unangenehmen Situation. Nach dem Fall handle ich sofort. Ich betrete den oberen Käfigeingang, der Tiger den unteren. Ich husche hinaus und lege den Hebel an der

Hier finde ich den getöteten Hakeem (look man). Die Stange und den Beutel (rechts), der einige meiner Sachen enthält, nehme ich an mich (get rod, get bag). Als ich den Sack bewege, finde ich eine Postkarte, die ich über meinen CAD vergrößere (move sack, get postcard, use cad, enhance). Durch die maximale (!) Vergrößerung entdecke ich einen "Micro-dot", der entschlüsselt wird und eine wichtige Information enthält. Die Blaupausen auf dem Tisch stecke ich ein, und die Zeitung wird kurz durchgeblättert (get blueprints, look newspaper). Doch wie soll ich entkommen? Eine Tür ist nicht zu entdecken. Aber man hat ja Hakeem hierher gebracht. Es muß also einen Eingang geben! So untersuche ich die Steinquader. Als ich den Stein neben dem Knie des Gefolterten bewege, wird eine Tür sichtbar. Ich entkomme! (move stone, open door, go to door).

17.) Mein CAD sagt mir, daß eine Botschaft für mich da ist. Sie ist von Lisa, die mich warnt. Gemäß der entschlüsselten Nachricht ist mein nächstes Ziel der Orientexpress in Belgrad.

Im Zug lese ich die Zeitung. Dann laufe ich nach rechts und entdecke neben dem Aschenbecher ein Papierknäuel, das sich als ein Telegramm entpuppt (look newspaper, look telegram, get it). Als nächstes betrete ich den Schlafwagen und gehe in den ersten Raum. Ich öffne das rechte Bettfach und entdecke eine weitere Leiche.

lich den Jackal, als Priester verkleidet. Ich muß irgendwie an seine Sachen herankommen. Ich spreche ihn an und versuche, ihn so zu bluffen, daß er auf Grund seines Berufstandes das Abteil für einen kurzen Augenblick verlassen muß (talk to priest, bluff, hassle, help). Als er das Abteil verläßt, mische ich eine der Kapseln in das Essen, verlasse sofort den Raum und verberge mich im nächsten (Nr.5). Ich warte etwas und gehe in den Raum zurück. Der "Priester" ist außer Gefecht gesetzt. Ich klaue den Diplomatenkoffer mit dem Geld und öffne das linke Bettfach, wo ich das Werkzeug entnehme (open attache, get attache, open compartment, get tool).

19.) Ich verlasse den Schlafwagen und komme zum Frachtwagen, den ich fast durchquere. Ziemlich am Ende des Waggons fällt mir ein sargähnlicher Behälter auf, den ich mit dem Werkzeug vom "Priester" öffne (look casket, open casket, use tool on casket). Der Behälter enthält eine nicht aktivierte Bombe, elektronisches Material und Sprengstoff als Zünder. Den Sprengstoff entwende ich (get explosive). Jetzt gehe ich wieder zurück und betrete nochmal das Abteil des "Priesters". Ich denke, was er kann, kann ich auch. So verkleide ich mich als Pfarrer, indem ich dem Bewußtlosen seine Kleidung nehme (get clothes).

### Dritter Teil: Der Countdown

1.) In Paris angekommen bemerke ich, daß ich von einer Frau verfolgt werde. Es ist Gina, deren Telegramm ich im Zug gefunden habe, die den Priester erwartet. Ihr Mißtrauen, weil ich nicht ganz der Beschreibung entspreche, versuche ich zu zerstreuen (pleasant, offer telegram, bluff, bluff, offer attache). Die Täuschung gelingt. Ich bin im "Untergrund" in der Nähe des Elysee-Palastes, wo die Anti-Terrorkonferenz stattfinden soll. Jetzt gilt

es, die andere Bombe zu finden und zu entschärfen. Ich gehe in den Nebenraum und nehme aus der rechten oberen Ecke das Zahnrad mit (get gear). Wieder zurück, befestige ich das Zahnrad auf der Welle (use gear on shaft) und drehe den Schalter (move switch). Jetzt kann ich im Nebenraum den Abwasserkanal betreten und zur Leiter gelangen (go to channel, go to walkway, go to ladder).

2.) Hier im Lagerraum sprengte ich die östliche Tür, halte Abstand und warte. Nach der Sprengung kann ich einen weiteren Lagerraum betreten. Dort fällt mir die Elefanten-Statue ins Auge, die ich wegrücke (use explosive on door, move elephant). Ebenso verfare ich mit dem dahinterliegenden Stein (move stone). Die Bombe wird sichtbar! (save!!)

### Wie man eine Atombombe entschärft

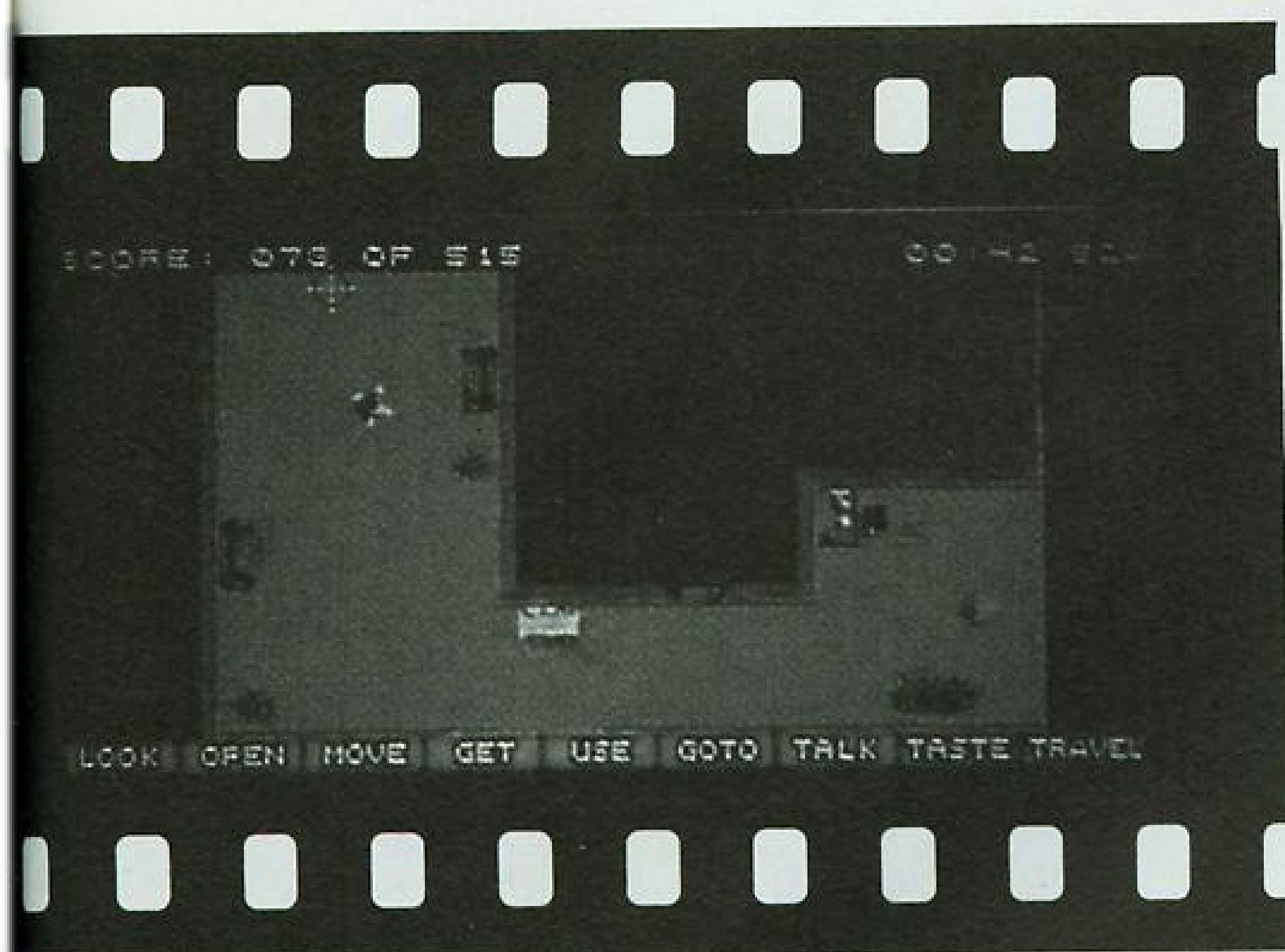
3.) Ich sehe mir die Bombe genauer an. Mit dem Schraubenzieher öffne ich das Paneel (look bomb, use screwdriver on screws = vier Schrauben). Jetzt hat man 120 Sekunden Zeit, um die Bombe zu entschärfen, wie es in der Notiz aus dem Hauptquartier des Black December zu lesen war.

4.) Entschärfung der Atombombe:  
a) use screwdriver on red switch (zweimal),  
b) use screwdriver on blue switch (dreimal),  
c) use screwdriver on green switch (einmal),  
d) use wire cutter on green wire,  
e) use wire cutter on red wire,  
f) use wire cutter on blue wire.

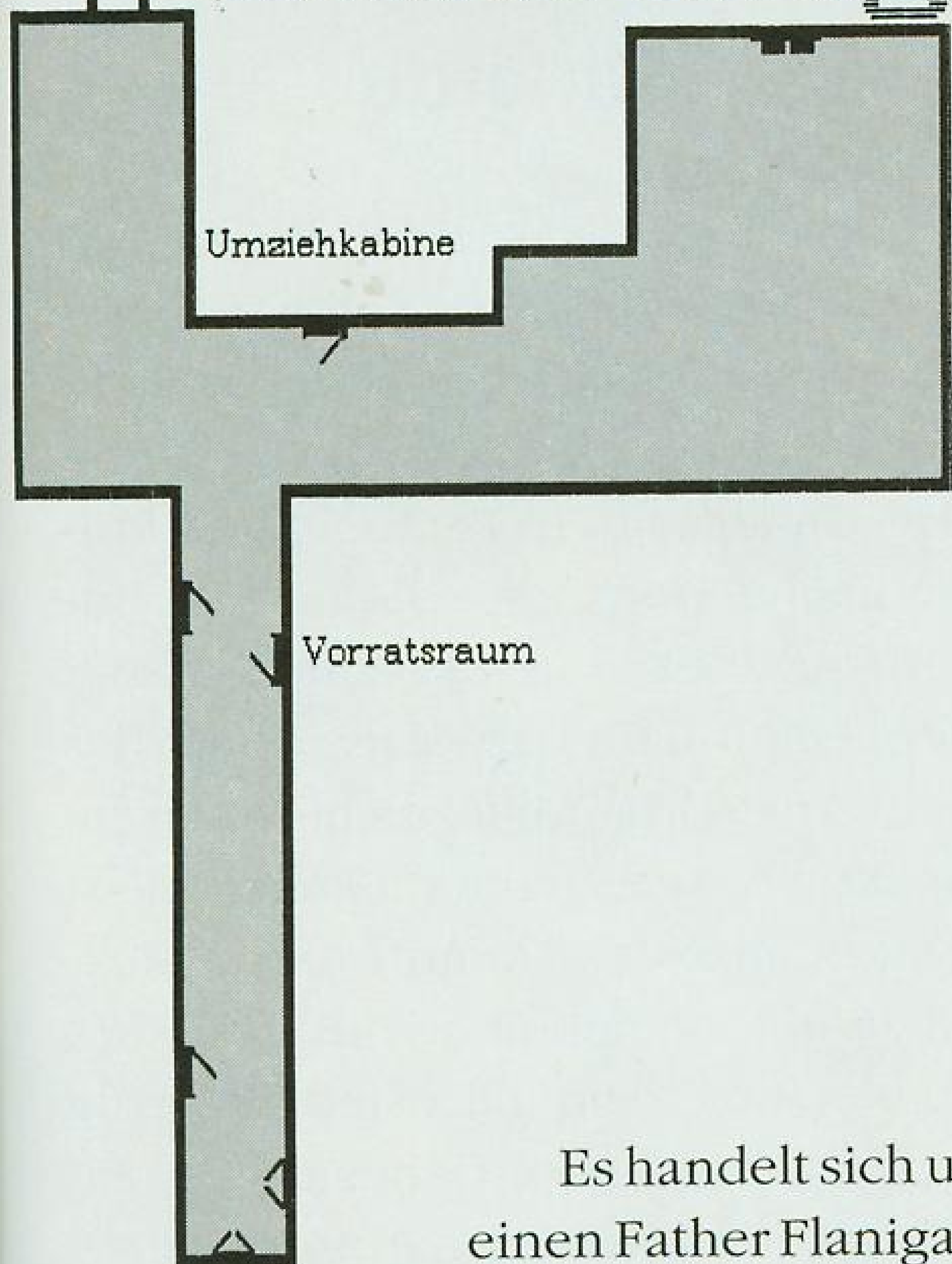
5.) Jetzt kann man die Schlußsequenz erleben. Auch die Erinnerung ist wieder voll da. Der Maulwurf ist . . . , aber das sehen Sie selbst.

Der letzte **Countdown** ist dann auch des Maulwurfs Ende. □

Wolfgang Heidorn (Text)  
& Eric Grob (Karten)



## Dritte Etage



Es handelt sich um einen Father Flanigan, wie mir die Brieftasche verrät (open compartment, look body, look wallet, open wallet).

18.) Ich verlasse das Abteil und betrete den dritten Raum. Dort sehe ich ein verlassenes Schachspiel (look chess set). Im Raum vier treffe ich end-

## Blue Lightning

Einige Tips und Paßwörter zu diesem Lynx-Spektakel: Ziele nur dann mit Raketen beschießen, wenn sie außerhalb der Reichweite der Bordkanone sind. Bei Mission 4 nur dort entlang fliegen, wo sich die Berge verdünnen. Falls man mit X19-Raketen beschossen wird und Rollen fliegen muß, sollte man dauernd mit der Kanone feuern, da sonst doch eine Rakete durchkommen könnte. Hier noch die Paßwörter für die einzelnen Missionen:

Mission 2: PLAN  
Mission 3: ALFA  
Mission 4: BELL  
Mission 5: NINE  
Mission 6: LOCK  
Mission 7: HAND  
Mission 8: FLEA  
Mission 9: LIFE

*M. Meier*

## Rock 'n' Roll

Wenn man auf dem C 64 die Taste 1 und die Leertaste gleichzeitig drückt, kommt man ein Level weiter.

*Andrea Adan*

Alternativ kann man auch einen Joystick in Port 1 stecken und dort Oben und Feuer gleichzeitig drückt.

*Marc-René Küppers*

## Champions of Krynn

Wenn man durch die dauernden Kämpfe mit Drachen und anderem Ungeziefer geschwächt ist und keine Möglichkeit hat, ein ruhiges Plätzen zu Heilzwecken aufzusuchen, sollte man wie folgt verfahren: Man speichert das Spiel ab und schaltet danach den Rechner ab. Wenn man das Spiel wieder geladen hat, entfernt man alle angeschlagenen Charaktere aus der Party.

Anschließend werden sie wieder geladen und siehe da, sie haben wieder die volle Anzahl von Hitpoints. Dieser Trick funktioniert auch bei Death Knights of Krynn und bei Forgotten Realms Stories.

*Stephan Kindling*

## Shiftrix

Die Levelcodes der Amiga-Version:

Level 5: FISH  
Level 10: HOLE  
Level 15: MICE  
Level 20: DARK  
Level 25: PARK  
Level 30: CURE  
Level 35: DEAD  
Level 40: WAVE  
Level 45: TSOM

*Jürgen Beck*

# TIPS & TRICKS

## Turbo Outrun

Während des Spiels *Wearapeepel* eingeben, und sich mit folgenden Tasten das Leben auf dem Atari ST etwas einfacher machen:

N: nächste Strecke  
T: mehr Zeit  
1-9: Strecke anwählen  
F: sofort ins Ziel

*Tobias Werneburg*

## Test Drive III

Rüde Raser werden ihre Freude an dieser Tempoorgie haben. Den Turbo-Boost gibt es allerdings nur auf dem CERV III mit Handschaltung (ab Stufe 4). Man aktiviert ihn, indem man bei

Tempo 200 im 2. Gang dreimal runterschaltet bis zum Rückwärtsgang. Man hört ein Quietschen, und los gehts. Wenn der Wagen nun von der Straße abkommt, wird er nicht mehr zur lahmen Gurke, sondern fährt weiterhin mit Höchstgeschwindigkeit. Durchschnittsgeschwindigkeiten von 260 mph sind somit ohne Probleme zu erreichen.

*Martin Kunstmann*

Im ersten Level gibt es eine tolle Abkürzung, die es ermöglicht, die Strecke in knapp zwei Minuten zu schaffen: Am Start fährt man sofort in die entgegengesetzte Richtung, sucht sich am Fluß eine schmale Stelle (meist weiß) und fährt darüber. Wenn man das geschafft hat (klappt nicht immer) fährt man weiter geradeaus, bis man auf eine Straße trifft. Hier fährt man rechts und dann geradeaus bis zur nächsten Kreuzung. Dort wieder rechts und da ist die weiße Linie.

*Matthias Vogel*

## Warlords

Einige Tips für angehende Kriegsherren: Am Spielanfang sollte man seinen frischgebackenen Helden nicht gleich auf die neutralen Burgen hetzen, sondern ihn in Tempeln und Ruinen nach Goodies wie Gold, Verbündete und Special Items suchen lassen. Wenn's ihn dabei erwischt, so ist das zwar ärgerlich, aber nicht tragisch. Neutrale Burgen halten nämlich meist nicht einmal dem Angriff einer leichten Infanterieeinheit stand. Tun sie's doch, einfach im nächsten Spielzug nochmal probieren. Daher gilt es, zuerst leichte Infanterie zu produzieren und sofort loszuschicken. Schwere Einheiten haben Zeit, bis fast alle neutralen Burgen besetzt sind.

Es ist darauf zu achten, wen man durch welches Gelände schickt. Zwerge bewegen sich in hügeligem Gelände weitaus besser als schwere Infante-

rie, Elfen und Archers sind im Wald ganz flott. Das hat auch Einfluß auf die Kampfkraft, es werden, je nachdem wer mit wem zusammenstößt, Boni und Mali verteilt. Fliegende Armeen (Griffins, Pegasi, Drachen) sind zum Überqueren von Wasser und Hochgebirge sehr wichtig. Außerdem haben sie bei Angriff und Verteidigung Vorteile gegenüber Landstreitkräften. Zudem kann ein Hero mitfliegen. Ein Schiff erweist sich ab und zu als praktisch, wenn man seine Truppen an entfernten Orten benötigt, da es bis zu sieben Armeen transportieren kann.

Die vier großen Tempel sollte man auch nicht unbeachtet lassen. Jede Armee, die hier sucht, erhält einen Stärkepunkt dazu, nicht nur die Heroes. Ein kleiner Umweg lohnt also durchaus. Allerdings kann eine Armee nur einmal denselben Tempel aufsuchen, soll die Stärke weiter erhöht werden, so müssen andere Tempel besucht werden. Kurz vor dem Ziel (41 Städte beim Kampf gegen den Computer) halte man sich lieber nicht mit stark besetzten Burgen auf, auch wenn sie in der Nähe liegen. Man suche lieber nach einem schwach befestigten Ziel, das nicht allzuweit entfernt ist, und greife dort an.

*Detlef Schmitz*

## Spirit of Adventure

Ein kleiner Reiseführer von Wolfgang:

In Mooncity gibt es jede Menge Geschäfte. Wenn man sich einen Drink genehmigen will, ist man in den Bars der Lynchmobstraße, der Taverne zur Trasse oder im Heiligen Park herzlich willkommen. Der Händler am Heulenden Hügel bietet Waffen sowie Körper- und Geistestränke an, sein Kollege am Flußweg gute Waffen und Rüstungen. Auf alle Fälle sollte man auch beim Händler in der Weststraße vorbeischaun, da man hier die lebenswichtigen Rationen sowie Schuhe be-

kommt. Am Ende der Tarotstraße findet man Barkas, den Magier, der die Landkristalle auflädt, in der Mitte der Tristarallee ist der Heiler zu finden. Den Seher sollte man anfangs noch nicht aufsuchen, da er doch recht stark am Geldbeutel nagt. Auf Turmalin kann man seine Charaktere ins nächste Level befördern, sofern man die nötigen Erfahrungspunkte hat. In der Stadt Elfrad sollte man Moltano besuchen und ihm den Armreif geben, worauf er eine ordentliche Belohnung springen läßt. In Werik sollte man bei Lari vorbeischaun, da es dort wichtige Informationen gibt. Zu Anfang sollte man den Magiern, Hexen und Schädelspinnen aus dem Weg gehen, da sie doch recht stabile Gegner sind.

*Wolfgang Fischer*

# TIPS & TRICKS

## Mario Andretti's ...

Keine Lust, klein anzufangen? Dann nehme man sich einen gespeicherten Spielstand, einen Hex-Editor und ver helfe sich zu etwas mehr Bargeld. Hierfür sind die Bytes 7Eh und 7Fh in den \*.GAM-Files zuständig. Trägt man hier beispielsweise FFh und 20h ein, startet man seine Karriere mit 8 Millio-

File: D:\ANDRETTI\CHEAT.GAM

	HEX	(no mas
000000	63 68 65 61 74 20 20 20 00 00 00 00 00 00 41 4E	cheat .....
000010	44 52 45 54 54 49 00 00 00 00 00 00 57 49 4C 4C	DRETTI.....WI
000020	49 41 4D 53 00 00 00 00 00 00 42 52 41 4E 44 59	IAMS.....BRAN
000030	20 20 00 00 00 00 00 00 52 49 43 48 4D 41 4E 4E	.....RICHMA
000040	00 00 00 00 00 00 50 45 4E 4E 45 52 20 20 00 00	.....PENNER
000050	00 00 00 00 4D 41 54 52 45 4C 4C 49 00 00 00 00	...MATRELLI..
000060	00 00 4C 45 4E 53 4B 45 20 20 00 00 00 00 00 00	.. LENSKE ....
000070	49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00 00 00 <u>FF 20</u>	IVANSKI .....
000080	FF FF FF FF 00 00 01 00 02 00 03 00 04 00 05 00	..@..●..♥..♦..
000090	06 00 07 00 08 00 00 00 01 00 02 00 03 00 04 00	♠.....@..●..♥..♦..
0000A0	05 00 01 00 00 00 02 00 03 00 04 00 05 00 06 00	♣..@.....●..♥..♦..♣..
0000B0	07 00 08 00 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	.....
0000C0	00 00 00 00 FF FF 00 00 56 35 2E 30 33 2E 39 31	.... ..V5.03.
0000D0	00 74	.t

nen Dollar, genug, um jede Menge Indy-Cars zu schrotten. (Wenn der zweite Wert zu groß gemacht wird, werden die Beträge zwar negativ, das stört das Programm aber nicht weiter.)

*Mad Mike*

## Prehistoric

Im Bild mit den Fischen und den drei Wasserschächten im ersten Level gelangt man in einen Bonusraum, wenn man in den ersten Schacht springt. Dort gibt es haufenweise Futter.

*Peppi*

## Narc

Man gehe beim Spielbeginn nach links, bis man den ersten Mülleimer erreicht hat. Nun kniet man sich hin und schießt so lange auf den Mülleimer, bis er sich blau färbt. Nun besitzt man unendlich viele Leben.

*Heiko Koch*

## Golden Axe

Mit etwas Geduld kann man hier massig Punkte machen. Sobald das GO-Zeichen erscheint, ganz einfach stehenbleiben. Nach 40 Sekunden erscheinen schwarze Skelette, die man vermöbeln kann.

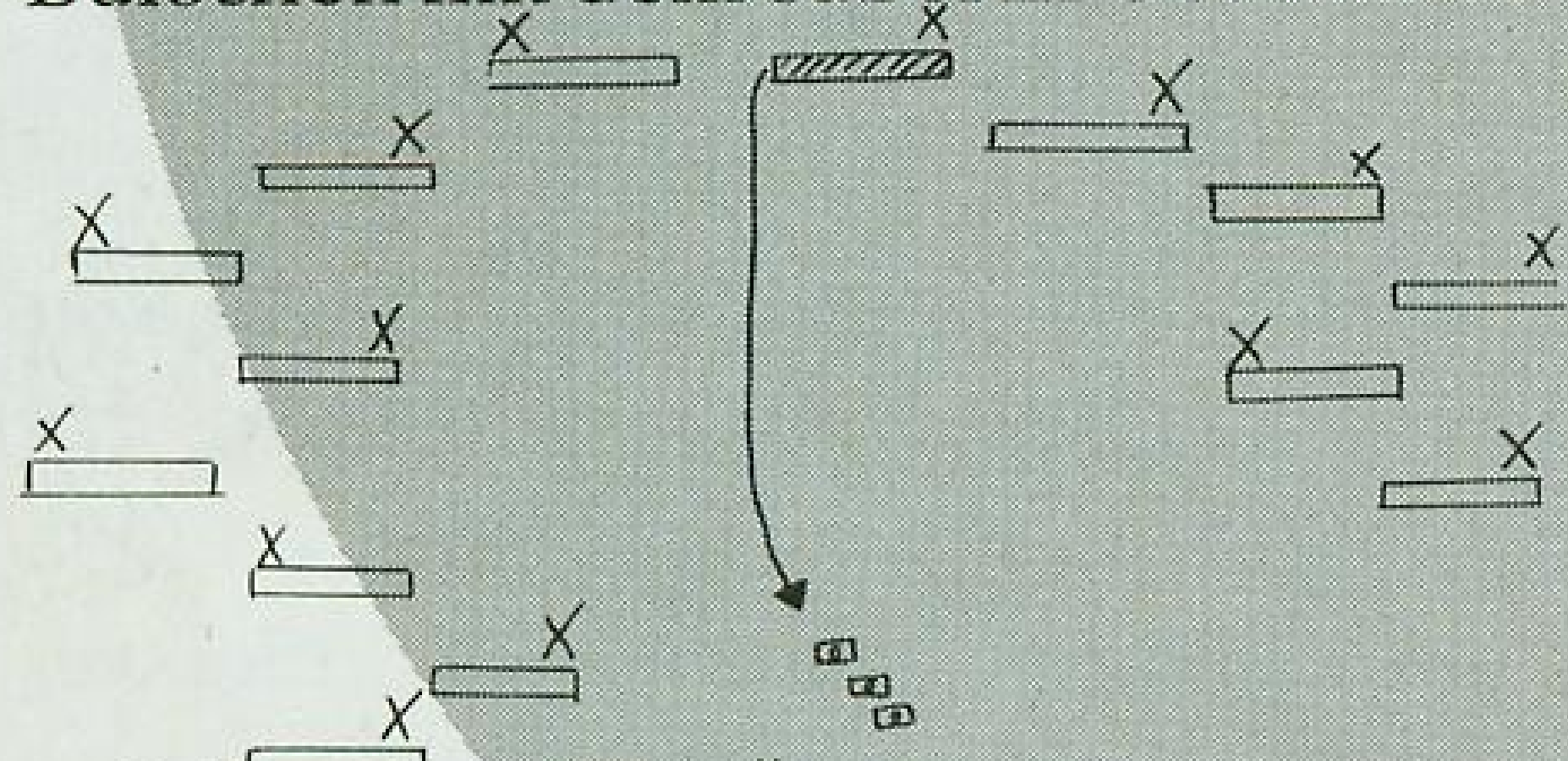
*Heiko Koch*

## Full Contact

Wenn man während des Spiels den Namen des Programmierers, also TULEBY, eintippt, verliert der Gegner sofort seine Energie, und man kommt ins nächste Level. *Mesut Can*

## Batman

Einige Tips für die Mega Drive-Version. Im Level Gotham City 2 nach der Autofahrt läßt man sich von der gekennzeichneten Plattform fallen und holt die drei Leben. Das wird solange wiederholt, bis man das Maximum von acht Leben erreicht hat. Danach dürfte der folgende Endgegner kein Problem mehr sein. Den Boxer am Ende von Gotham City 1 dürfte man schnell erledigt haben, da man noch ausreichend Batarangs hat. Wenn nicht, einfach über ihn rüberspringen und von hinten verprügeln, oder aber im Sprung mit den Füßen treffen. Dem Catcher beim Flughafen Museum weicht man aus und kann ihn nach seinem Hechter treffen. Dies muß mehrfach gemacht werden, da man ihm auch im Laufen nicht mit den Batarangs erwischt. Dem Burschen mit dem Säbel in Gotham Ci-



ty 2 ist mit einem Überraschungseffekt beizukommen. Man stellt sich in die linke Ecke, mit dem Rücken zum Gegner, und wartet bis er losläuft. Kurz bevor man getroffen wird, springt man hoch und scheuert ihm eine, das ganze wiederholt man mehrmals. Der Joker in der Gotham Cathedral ist nur zu besiegen, wenn man noch zwei Leben und 5 Batarangs übrig hat, da das vierte seiner Geschosse unweigerlich trifft. Hier hilft nur Ballern, was das Zeug hält, gefolgt vom sofortigen Nahkampf.

*Volker Amann*

## Blood Money

In der PC-Version kann man seine Feuerkraft verdoppeln, wenn man für beide Spieler die gleichen Tasten als Steuerung konfiguriert und das Spiel im 2-Spielermodus startet.

*Mirakulix*

## Gargoyle's Quest

Der Endgegner ist zwar hartnäckig, aber nicht unbesiegbar. Man muß mit seinem Helden nur eine Plattform höher nach links springen. Dort bleibt man in der Mitte stehen und stellt den Extra Shot 3 ein. Jetzt heißt es nur noch, ruhig und konzentriert zu bleiben. Die Sonnen, die auf einen zurasen, können mit einem Schuß zerstört werden, wenn man immer gut auf-

# TIPS & TRICKS

paßt, kann gar nichts passieren.

Doch nun zum eigentlichen Gegner. Man muß genau darauf achten, wann der Fiesling Baegor seinen oberen Arm senkt, ohne eine Waffe abzufeuern, und somit seinen Kopf freigibt. In diesem Augenblick schnell senkrecht hochspringen, auf den Kopf feuern und sofort wieder auf die Plattform fallen lassen. Es dauert zwar lange, bis der richtige Zeitpunkt kommt, aber dafür dürfte der Gegner nach drei erfolgreichen Versuchen geschafft sein.

*Jens Kannengießer*

## Amazing Penguin

Und noch ein paar Levelcodes für den Game Boy:  
Level 5: 981990

Level 9: 235408  
Level 13: 678163  
Level 17: 302945  
Level 21: 153876  
Level 25: 840492

*Sebastian Hoffmann*

## Swords of Sodan

Man wähle eine beliebige Figur aus, mache im ersten Level ein paar Punkte und lasse sich von den Wachen töten. In der Highscoreliste trägt man sich als 'Sillyname' ein, was für unendliche Leben sorgt.

*Kristof Weiler*

## Hägar

Hier einige wertvolle Tips für den Umgang mit den Endgegnern: Waffen sollte man niemals innerhalb des Levels verbrauchen, sondern für die Endgegner aufbewahren. Am besten kämpft man im Level mit dem Superschwert, der Kauf anderer Waffen bringt relativ wenig, da man für einen Durchschnittsgegner entweder vier Messer, zwei Speere oder je einen Feuerball, eine Bombe oder eine Axt braucht. Das Geld ist in der Taverne nützlicher angelegt. Der Gegner sollte immer in geduckter Stellung angegriffen werden, da man so beinahe unverwundbar ist — es sei denn, man kämpft gegen die Riesen mit der Keule, die Zauberer oder die Endgegner.

Nun zu den Endgegnern. Die Meuten aus dem 1. und 5. Level bekämpft man am besten zunächst aus der Entfernung, bevor man sich ihnen nähert, notfalls kann man sie aber auch überspringen und von hinten bekämpfen, muß dann jedoch Energieverlust in Kauf nehmen. Die fliegenden Drachen in Level 2 und 6 werden zunächst nach unten gelockt indem man auf sie zuläuft, danach geht man auf Distanz und kämpft aus der Ferne. Ein Überspringen hilft hier nicht, da der Drache sehr wendig ist.



Im 3. und 7. Level wird man mit wurfsternwerfenden Riesen konfrontiert, hier feuert man zunächst auf Distanz und erledigt den Rest dann von hinten. Das Ducken nicht vergessen. Bei den kriechenden Drachen in Level 4 und 8 wartet man, bis man seine Munition aufgebraucht und der Drache zweimal Feuer gespuckt hat. Danach kann man ihn überspringen und von hinten fertigmachen, am besten mit Dauerfeuer. Vorsicht: Nach kurzer Zeit setzt der Drache zurück und taucht auf der anderen Seite wieder auf.

T.Klinger, D.Holtermann

## Transworld

Man speichere einen beliebigen Spielstand auf dem PC und bearbeite ihn mit einem ASCII-Editor, etwa dem Norton Editor. Man suche zunächst seinen Firmennamen, der ungefähr in Zeile 55 steht. Zwei Zeilen darunter ist der Bargeldbestand zu finden, den man durch elfmal die 9 ersetzt. Damit sollte man keine Finanzprobleme mehr haben...

Stephan Schauer

## Puzzle Road

Hier neun Paßwörter für die Gameboy-Knochelei:

- Level 2: SHMT
- Level 3: HAIA
- Level 4: IRCG
- Level 5: NUHO
- Level 6: OSIN
- Level 7: BUNO
- Level 8: UGOU
- Level 9: RIKR

Jens Rister

## Super Hang On

Ein sehr ertragreiches Paßwort für das Mega Drive: GFF3F546F35564. So schnell kann man Milliardär werden.

Double Trouble

## Lexi-Cross

Wer es bislang nicht schaffte, bei Lexi-Cross in die 'Hall Of Fame' zu gelangen, wird mit den folgenden Hinweisen (*hoffentlich*) leichte(re)s Spiel haben. Es sollten die mit Buchstaben versehenen Steine sein, die auf dem rasterartig angelegten Spielfeld aufzudecken sind. Freilich, dies gelingt zu meist nicht prompt, doch wenn, dann braucht Ihr im Grunde nur noch das Glücksrad zu drehen und die richtigen Buchstaben zu wählen... und schon stehen ein oder mehrere Worte da. Wählt Ihr 'Solve A Riddle', findet Ihr einen letzten entscheidenden Hinweis auf die gesuchte Lösung (*hint*). Auf ins Getümmel...

# TIPS & TRICKS

Um die Lösung zu erfahren, müßt Ihr nur noch alle Hinweise zusammen anschauen (*es genügen manchmal zwei oder drei*). 25 Lösungen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades haben wir an dieser Stelle für Euch parat...

**Runde 1.1:** Hinweise: *Birthday, Ace, Queen, Christmas, Jack, Valentinbe, Deuce, Bicycle, King*. Hint: *Sharks play with these*. Lösung: *Cards*.

**1.2:** Hinweise: *Line, Cellular, Cordless, Car, Princess, Touch, Tone, Sprint, Dial, Company, Call, Ear*. Hint: *This has a familiar ring*. Lösung: *Phone*.

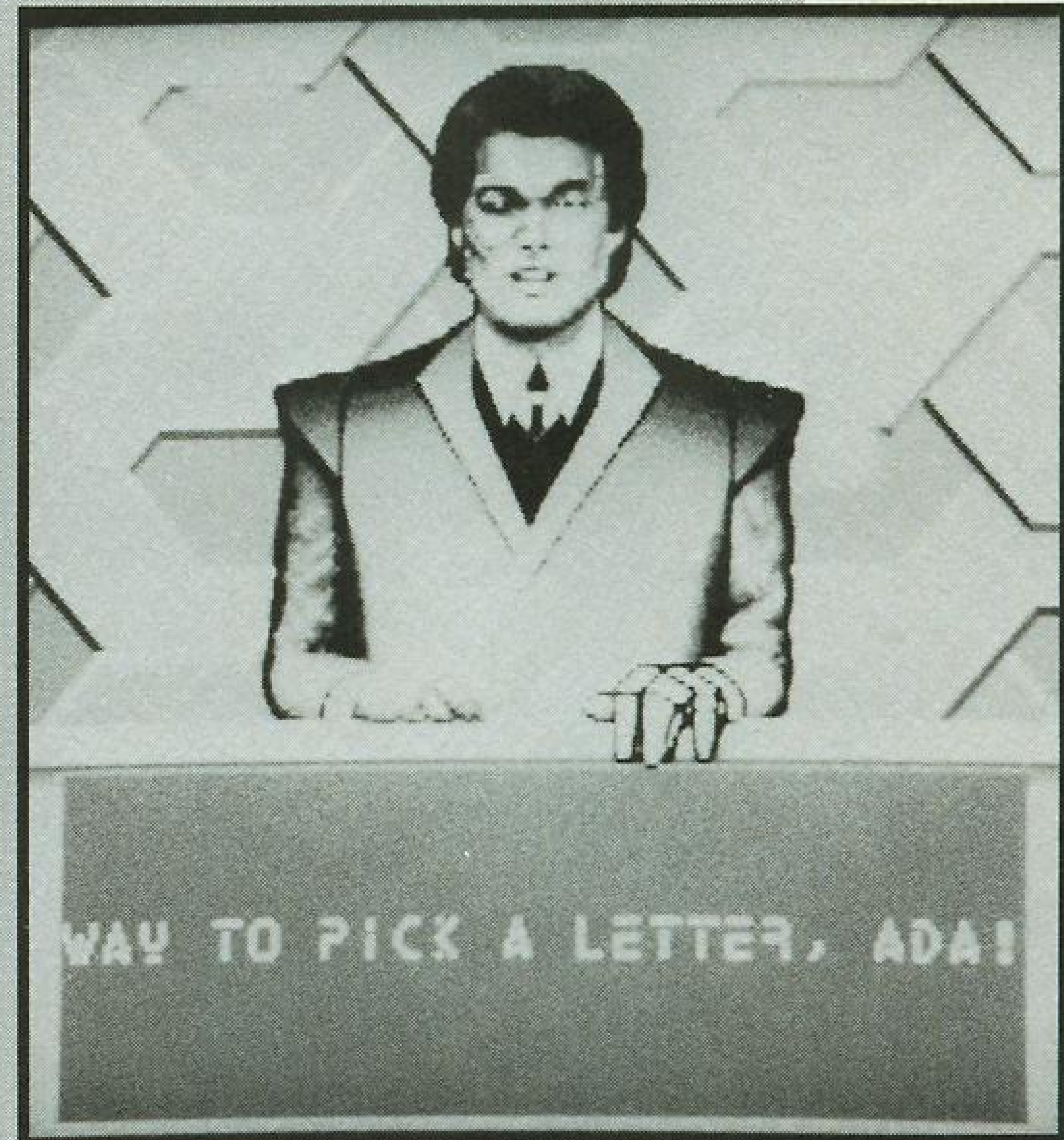
**1.3:** Hinweise: *Kite, Electricity, Civic Leader, Patriot, Key, Bill, Printer, Bifocal Lens*. Hint: *Likes to fly kites*. Lösung: *Benjamin Franklin*.

**Bonusrunde 1:** Hinweise: *Tiara, Earrings, Ring, Bracelet, Chain*. Hint: *It looks good on you*. Lösung: *Jewelry*.

**2.1:** Hinweise: *Phonograph, Electric Light, Inventor, Telephone, Motion Picture, Alva, Mimeograph*. Hint: *Inventor extraordinaire*. Lösung: *Thomas Edison*.

**2.2:** Hinweise: *Insects, Carpenter, Picnic, Hill, Red, Black, Workers, Community, Army*. Hint: *These are not relatives*. Lösung: *Ants*.

**2.3:** Hinweise: *Garbage, Lady, Double, Punching, Brown, Hand, Lunch, Duffel, Plastic, Paper*. Hint: *Unknown comic group*. Lösung: *Bag*.



### Ein wertvoller Buchstabe...

**Bonusrunde 2:** Hinweise: *Bermuda, Equilateral, Obtuse, Right*. Hint: *One hundred eighty degrees*. Lösung: *Triangle*.

**3.1:** Hinweise: *French Fries, Mas hed, Steak and, Head, Chips, Famine, Idaho, Sack, Skins*. Hint: *An edible root*. Lösung: *Potato*.

**3.2:** Hinweise: *Greyhound, Fare, Shuttle, Rapid, Transit, Driver, Depot, School, Commute, Yellow*. Hint: *We all ride the magic*. Lösung: *Bus*.

**3.3:** Hinweise: *Barrel, Fall, in Spain, Acid, Maker, Purple, Dance, Precipitous, Storm, Bow, Drops.* Hint: *On parades.* Lösung: *Rain.*

**Bonusrunde 3:** Hinweise: *Movies, Country, Fair, Cernels, Buttered.* Hint: *A heated vegetable.* Lösung: *Popcorn.*

**4.1:** Hinweise: *Necessity, Bragg, Benning, Pickens, Hood, Lauderdale, Mccellan, Sumter, Dix, Knox.* Hint: *Reinforced stronghold.* Lösung: *Fort.*

**4.2:** Hinweise: *Setter, Beagle, Bull, Greyhound, Collie, Cocker, Spaniel, Retriever, Pointer, Boxer.* Hint: *Various best friends.* Lösung: *Dogs.*

**4.3:** Hinweise: *Cosmo, Dennis, Ping Pong Ball, Bunny Rabbit, Mr Greenjans, Mr Moose, Bob Keeshan.* Hint: *Childrens TV Show.* Lösung: *Captain Kangaroo.*

**5.1:** Hinweise: *Basketball, Football, Golf, Baseball, Soccer, Wrestling, Hockey, Boxing, Track.* Hint: *Athletic endavours.* Lösung: *Sports.*

**5.2:** Hinweise: *Philadelphia, Eyes, Species, Nest, Endangered, Wings of An, Bald, White.* Hint: *All american bird.* Lösung: *Eagle.*

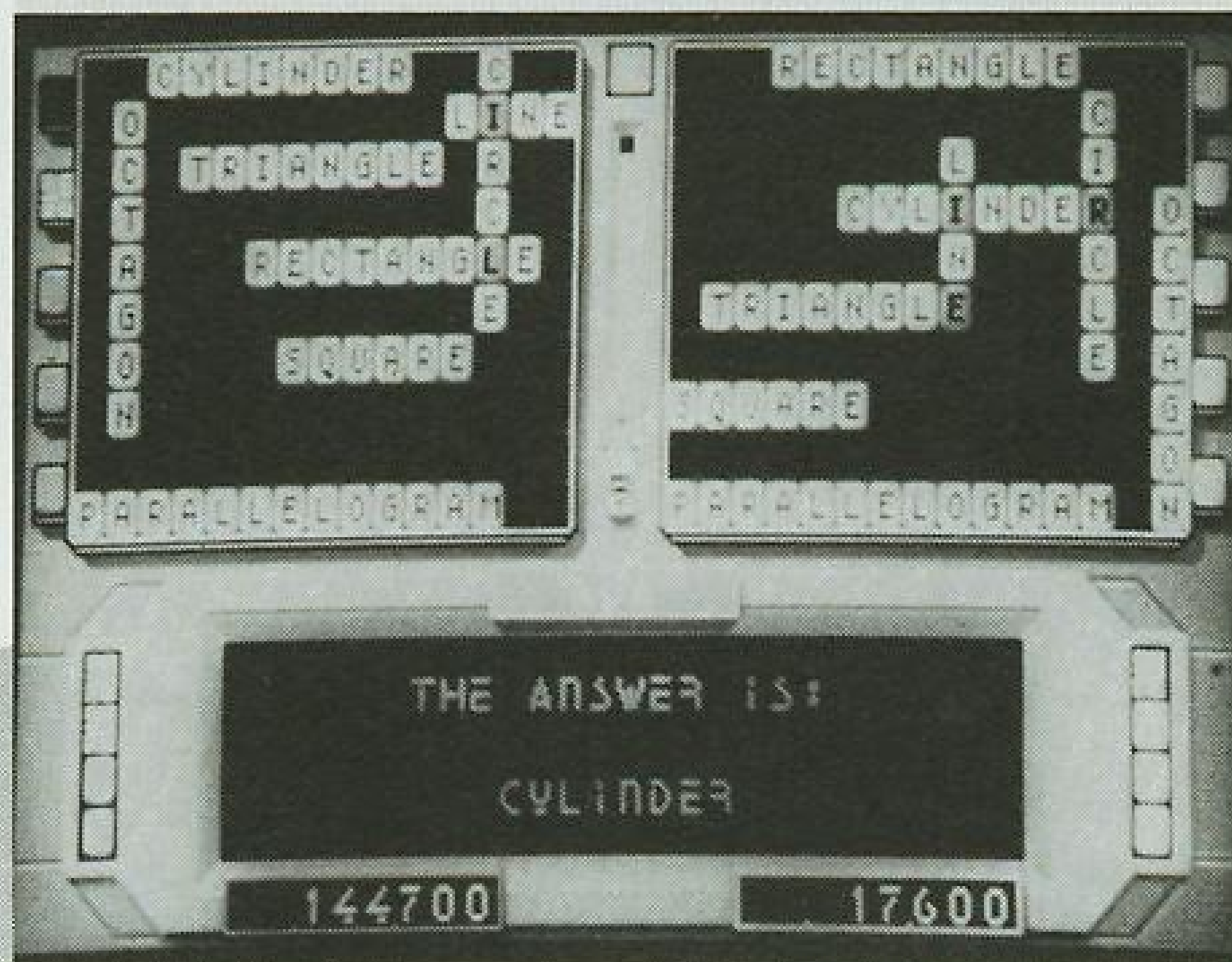
**5.3:** Hinweise: *Life, Neighbor, Tempered, Looking, Humored, Hearted, Natured, Book, Friday, Bye, Will, Man.* Hint: *Not bad at all.* Lösung: *Good.*

**Bonusrunde 5:** Hinweise: *Latin, Greek, Russian, Slang, Tongue, Spanish, French.* Hint: *Well spoken.* Lösung: *Languages.*

**6.1:** Hinweise: *Rock, Henge, Corner, Deaf as a, Grinding, Cobble, Mill, Birth, Rolling, Cold, Tomb.* Hint: *This one is hard.* Lösung: *Stone.*

**6.2:** Hinweise: *Neutron, Electron, Proton, Smasher, Bomb, Nucleus, Pion, Muon, Quark, Meson.* Hint: *Smaller than a molecule.* Lösung: *Atom.*

**6.3:** Hinweise: *Marche Slave, Nutcracker, Peter, Ilich, Overture, Swan Lake, Suite, Eighteen Twelve.* Hint: *Russian Composer.* Lösung: *Tchaikovsky.*



**Der Zylinder wurde gesucht.**

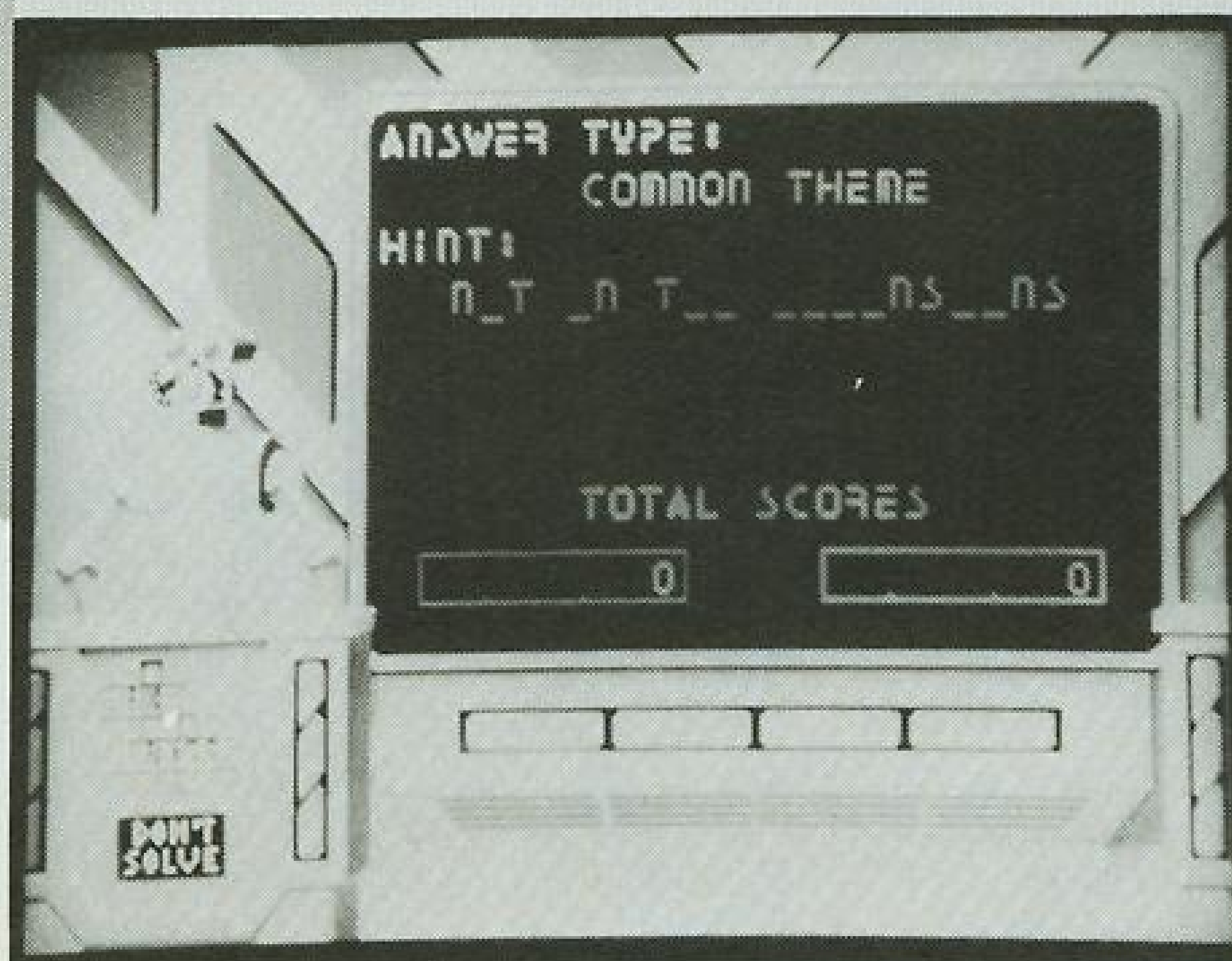
**Die letzten drei Aufgaben sind besonders schwierig zu lösen:**

**7.1:** Hinweise: *Patton, Hirobito, Rommel, Hitler, Japan, Germany, France, England, Stalin, Truman.* Hint: *Changing times.* Lösung: *World War Two.*

## TIPS & TRICKS

**7.2:** Hinweise: *SC, MN, NA, PO, CO, ZN, XE, CL, FE.* Hint: *Elemental Abbreviations.* Lösung: *Periodic Symbols.*

**7.3:** Hinweise: *Eeeney, Meenie, Let, The, By, Go, Miney, Catch, Moe, Tiger, Toe, Hollers, A.* Hint: *Selection rhyme.* Lösung: *Eenie meenie miney moe, catch a tiger by the toe, if it hollers let it go.*



**Der Lösung ein Stück näher.**

### Einige abschließende Tips:

Man hat kein 'safe' mehr in petto: Niemals bei einem Score von mehr als 50.000 Punkten am Radl drehen, denn dann landet man meist auf 'bankrott'.

Man verfügt noch mindestens über ein 'safe' und kennt die Lösung: Gestrost pokern, also fleißig am Rad drehen und bei gutem Ergebnis (*ab 1000 Punkte aufwärts*) einen Buchstaben wählen, der mit einem hohen Wert (*z.B. 'K'*) versehen ist (*vorausgesetzt, er kommt vor*).

Niemals nachsehen, wieviel Buchstaben das gesuchte Lösungswort hat (*es sei denn, man ist kurz vor der Auflösung und hat einen "Verdacht"*). Der Gegner (*vor allem der Computer*) weiß damit wieder etwas mehr und reagiert entsprechend schnell.

Lange Überlegungszeiten vermeiden, die Zeit läuft schneller ab, als man denkt.

Je mehr Punkte man in den drei Vorrunden erspielt hat, desto mehr Zeit hat man in den Bonusrunden, um Konsonanten zu finden. So darf man dann auch mehr Vokale auswählen.

Wenn man nach drei Runden auf der Verliererseite steht, sollte man "reseten". So merkt sich der Computer die Teilnahme nicht und die Chancen werden größer, in die 'Hall Of Fame' zu gelangen.

Im fortgeschrittenen Spiel lieber mal auf ein paar Punkte verzichten, als den Computergegner noch einmal zum Zuge kommen zu lassen (*vorausgesetzt, die Lösung ist bereits bekannt*).

Ruhig dem Gegner mal über die Schulter schauen, welche Buchstaben er gewählt hat, denn der tut ebensolches bei Euch (*achtet mal drauf*). Selbst das System seiner Vorgehensweise ist nachahmenswert, auch wenn man bedenken sollte, daß sich das Gros der Hints an anderer Stelle befindet (*oft spiegelverkehrt!*)

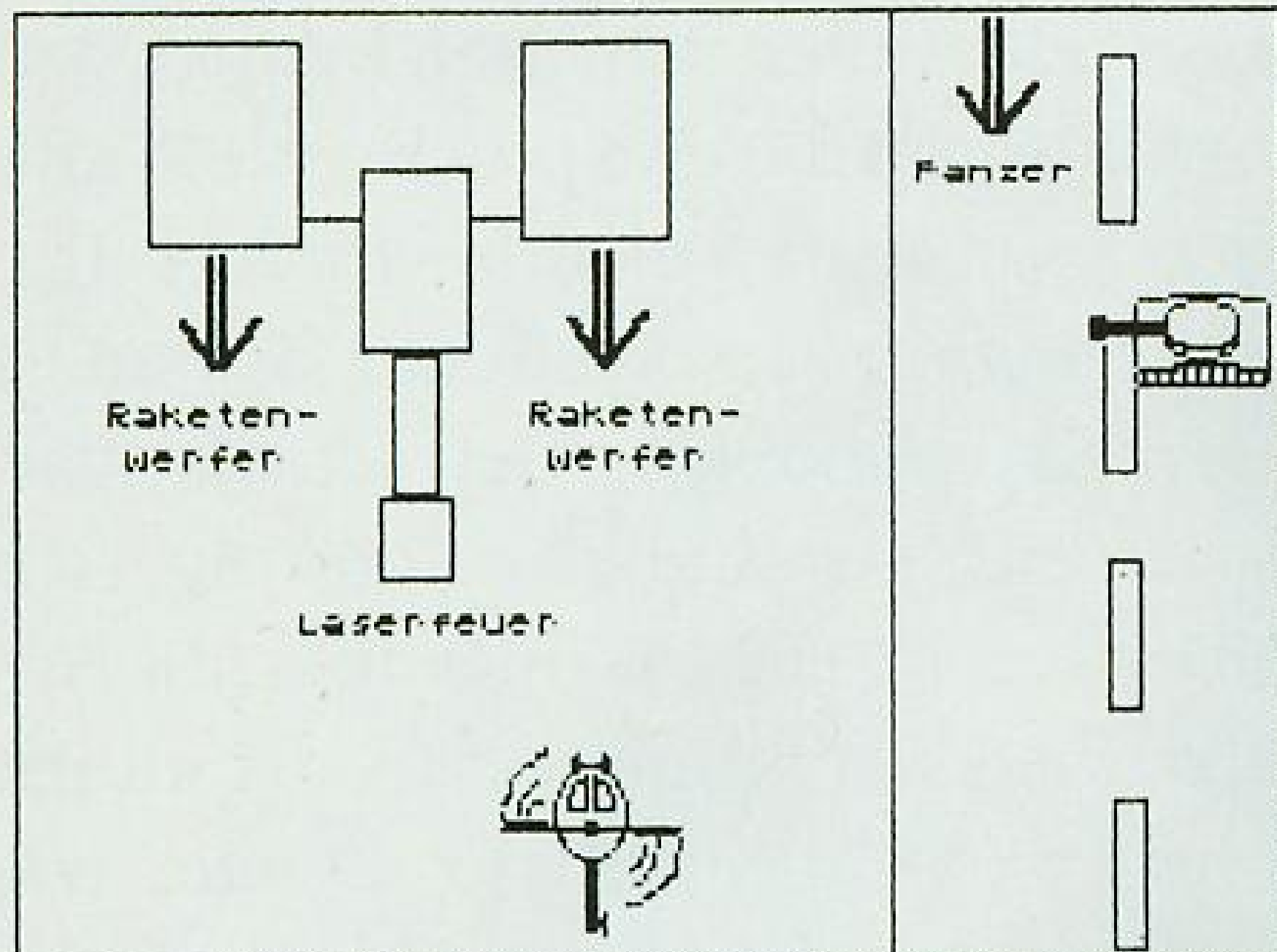
Klaus Trafford

## SWIV

Soviel zum Thema friedliche Koexistenz mit Endgegnern:

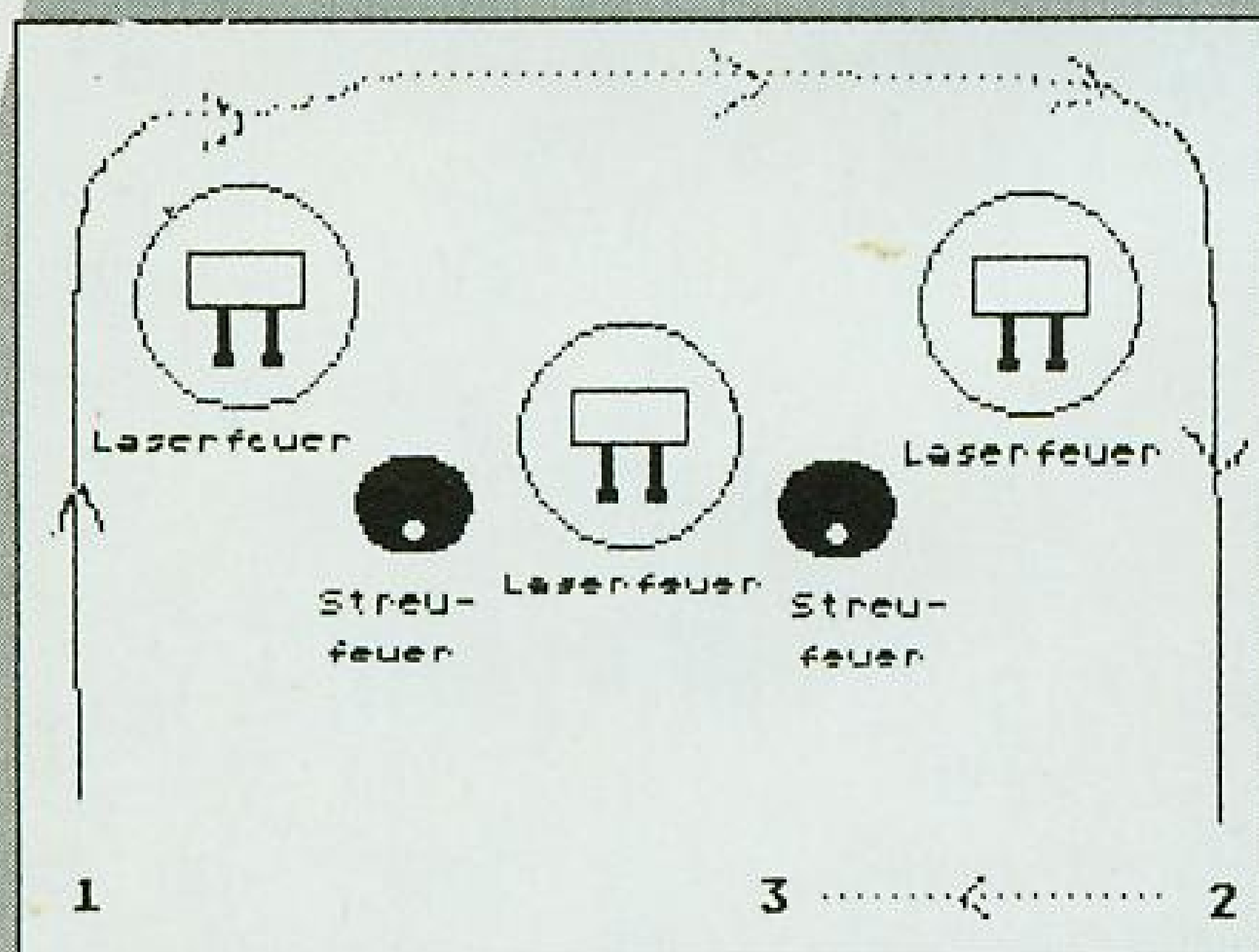
Andreas Waßmuth

### 1. Großgegner (1/2 Player)



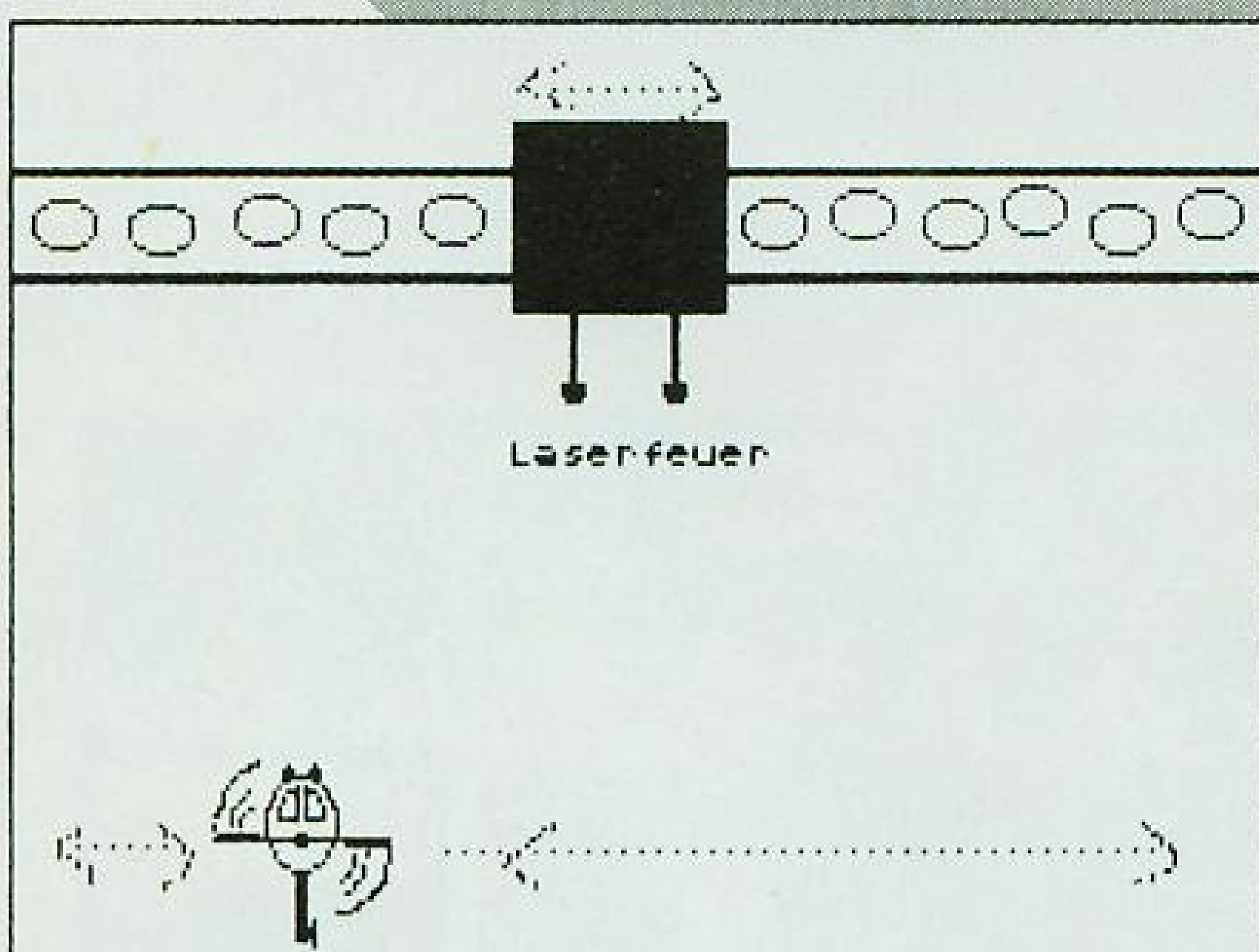
- ohne den Jeep (also im 1 Playermode) ist für den Hubschrauber ein gefährliches Feuer nötig, um den Gegner zu killen

### 2. Großgegner (1 Player)



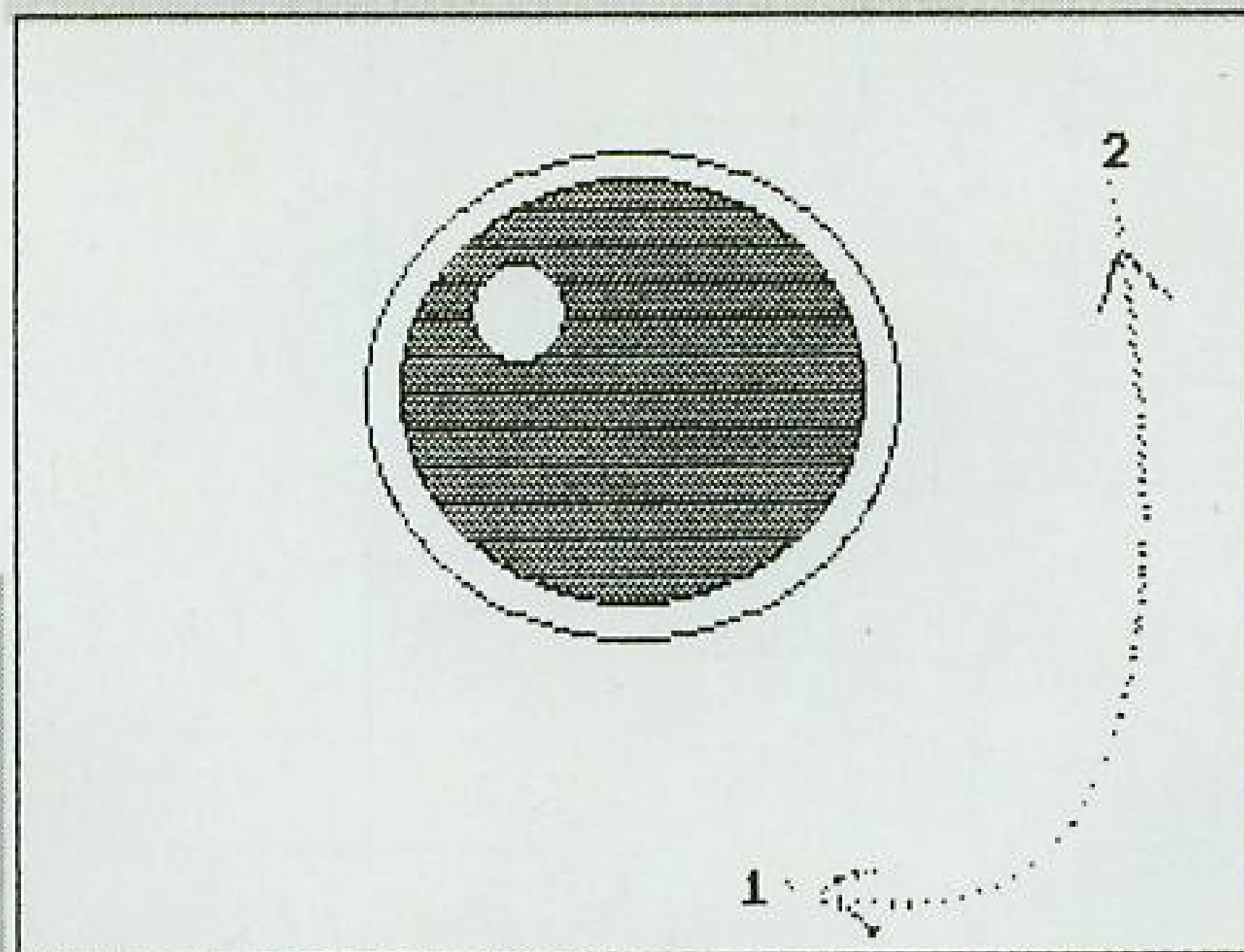
- von Position 1 aus auf die Kanone schießen, wenn sich die Kuppel geöffnet hat (den Streufeuer nach oben ausweichen)  
 - zu Pos. 2 und dasselbe wiederholen  
 - bei Pos. 3 dem Feuer nach Pos. 2 ausweichen  
 -> Achtung, nach einer bestimmten Zeit kommen von oben schießende Hubschrauberstaffeln!

### 3. Großgegner



- aus den Löchern kommen runde Dinge in Kamikazemanier  
 - den Kugeln und dem Laserfeuer ausweichen und die Kanone abschießen

## ENDGEGNER



- aus der Kugel kommen Dronen, die sich in Fliegen verwandeln und sich auf den Gegner stürzen  
 - von Pos. 1 die Kugel beschießen und den Fliegen nach Pos. 2 ausweichen

## Powermonger

Schafft man es nicht, ein Land zu erobern, so hilft auf dem Amiga folgender Tip: Man wählt zuerst auf der Karte

# TIPS & TRICKS

das betreffende Land an. Dann klickt man im Game-Menü die Option *Random Map* an. Erobert man nun das Zufallsland, was viel einfacher geht, so gilt das Land auf der Karte als miterobert. Es ist außerdem im Spiel auch recht einfach, die Loyalität der Siedlungen zu verändern. Dazu klickt man in feindlichen Städten mehrmals das *Get Food-Icon* an, oder in den eigenen Siedlungen das *Trade-Icon*. Durch das mehrmalige Anklicken verändert sich der Status zu den eigenen Gunsten.

Jochen Aigner

## Bomber Boy

Wer bei diesem Game Boy-Spiel viel Geld haben möchte, der geht wie folgt vor: Zuerst verkauft man seine Grundausrüstung. Dann spielt man den er-

sten Level von Hevol und läßt sich im zweiten kaputtgehen. Mit dem Code, den man nun erhält, geht man ins *Continue* und wiederholt das Ganze, bis man genügend Geld hat.

Marc Schäfer

## Apprentice

Wandert man vom Startpunkt der Welt 7 immer weiter nach rechts, so stößt man auf einen breiten Fluß, den man überspringen sollte. Dadurch gelangt man in eine Höhle mit Pfeilen, denen man jedoch nicht immer folgen sollte. Nun überspringt man den nächsten kleineren Kanal und schlägt den rechten unteren Weg ein. Nach wenigen Metern stößt man auf einen winzigen Kanal, den man ebenfalls überspringt. Von nun an sollte man sich bis zur nächsten Erhebung nur noch hüpfend fortbewegen. Dadurch findet man einen versteckten Schalter, der sechs Goldmünzen freilegt. Dies kann man beliebig oft wiederholen, es ist allerdings der einzige Schalter, bei dem so etwas möglich ist.

Torben Hansen

## Saint Dragon

Man sollte während des Spiels auf dem Amiga die Taste *CPAS LOCK* drücken und das Wort *DECAFFEINATED* eingeben und mit *Return* bestätigen. Man erhält, wenn alles gut geht, einen Mega-Schuß und ist unzerstörbar. Wer seinen Feuerknopf schonen will, braucht ganz einfach nur *JA* einzutippen.

Anton Batinic

## Silent Service II

Wenn man nach dem Kampf mit *ALT-S* abspeichert, während gerade das Bild mit den erzielten Punkten und versenkten Schiffen geladen wird, erhält man die doppelte Anzahl von Punkten und einen Orden.

Günter Stenger



**Ein Stückchen ASM  
abgreifen ...**

**AMIGA**  
Köln **DI**

KölnMesse  
Halle 7  
Stand-Nr. A32  
31. 10. - 03. 11. 1991  
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)  
Bitte besuchen Sie uns.

...  
**mit Eurem  
SECRET  
SERVICE**

**SECRET SERVICE**, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRET SERVICE** wird ab sofort honoriert!\* Es liegt alles in Eurer Hand ...  
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,  
POSTFACH 870,  
3440 ESCHWEGE**

\*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Wilde Action - kurze Nächte

# FEUER FREI!

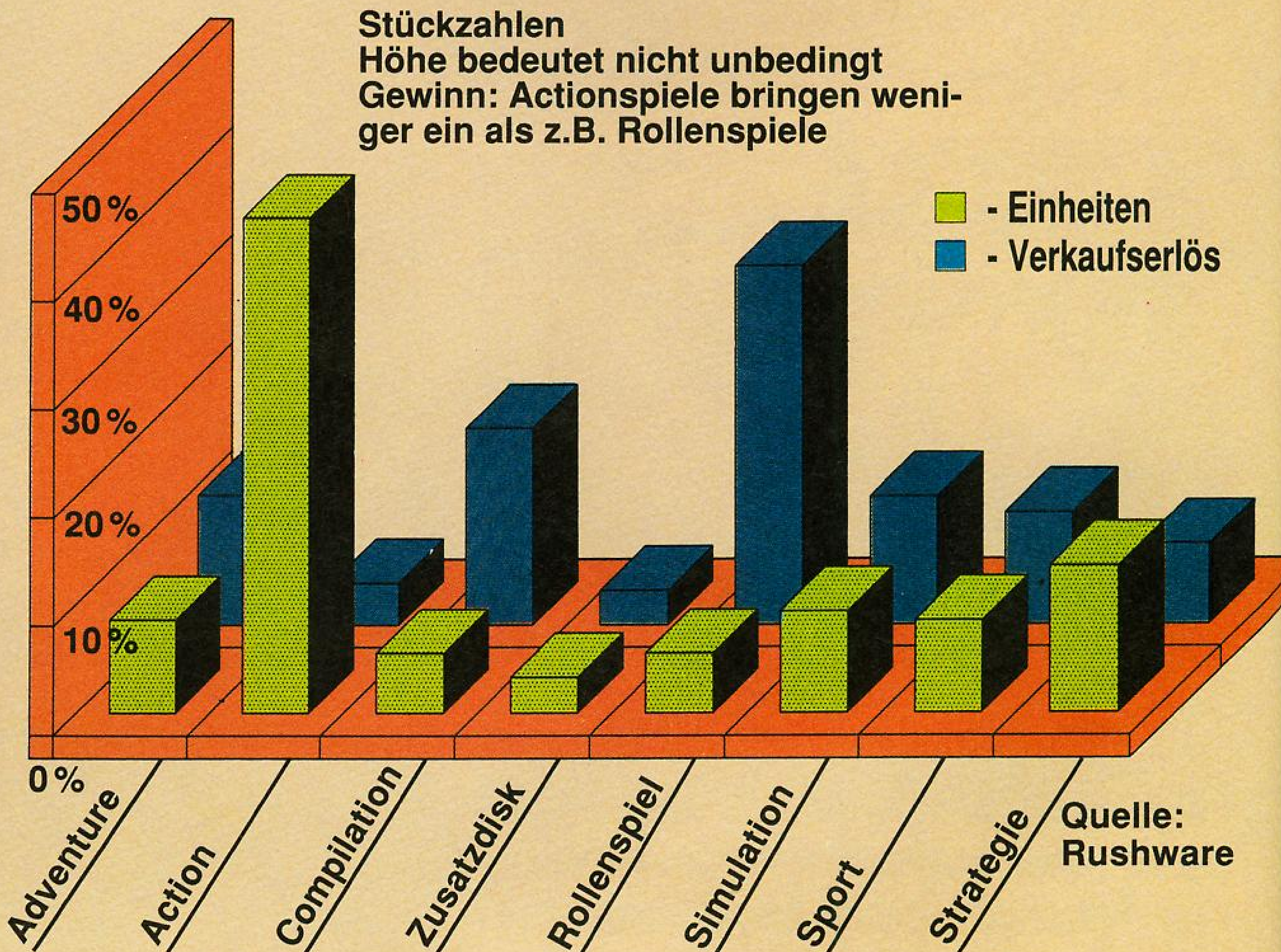
Fingertraining oder Meuchelei, Hüfhsport oder Verdummung - kein Genre scheidet Geister und Gemüter so wie das der Action-Spiele. Vom niedlichen Plattformspringen bis hin zu wüsten Schießereien bieten Action-Titel auf Bildschirmen für fast jeden etwas. ASM hat sich dieses Genres etwas genauer angenommen. Welche Titel gibt es zur Zeit, was macht besonders Furore, oder: Wie setzt sich der Spiele-Markt heute zusammen? Es ist - mit Verlaub gesagt - keine Übertreibung, wenn wir diesen Ausflug in die Pixelwelt mit dem Startschuß versehen: 'Feuer frei!'

So oder ähnlich denkt man beim Stichwort "Action". Ballerorgien, waghalsige Befreiungsaktionen und millimetergenaue Sprungeinlagen schießen durch den Sinn. Das englische Wort für "Handlung" heißt hierzulande Bewegung unter Zeitdruck. Vom knallharten Faustkampf zum kniffligen Hüpfinsatz reicht die Palette der Actionspiele. Gemeinsamer Nenner ist

der schnelle Spaß, die immer neue Herausforderung. Wie fing es an, welche Spiele gibt es und wohin führt der Markt? Steigen Sie in eines der aufregendsten Spielegenres ein...

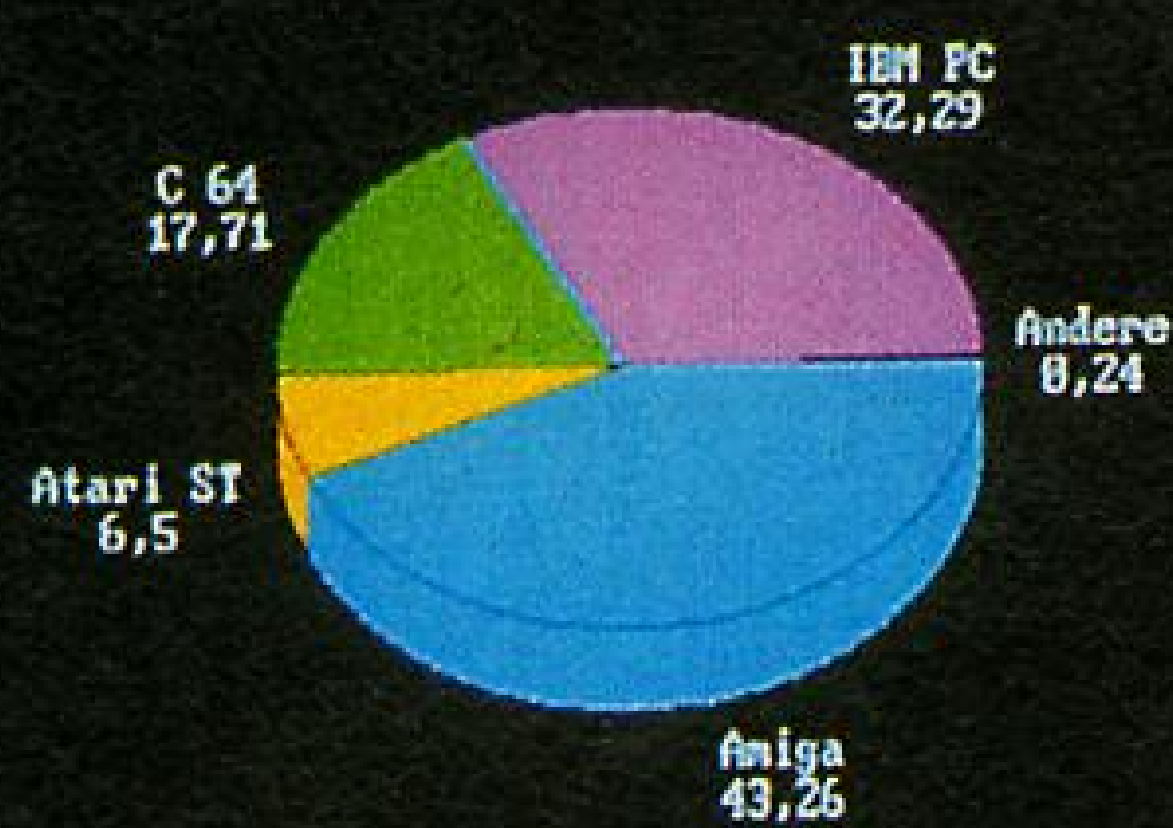
Action ist, wenn's auf dem Bildschirm hektisch wird: Wild wuselnde Gegner, Schüssehagel und ein Weg, den man sich durch blitzschnelle Reaktionen bahnen muß. Vom Welt-

Anteil der Spieltypen am Verkauf in Deutschland, Frühjahr 1991



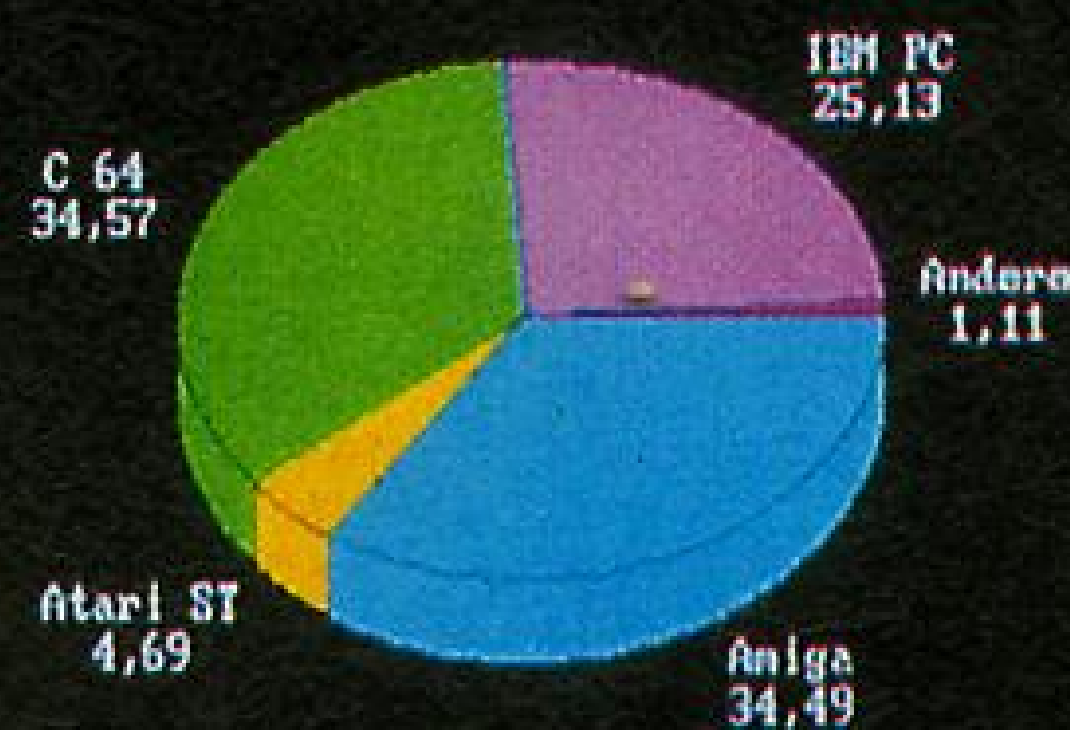
## BUSINESS/ACTION-GAMES

Verkaufserlös nach Rechnertyp  
(Deutschland, Januar-April 1991)



Quelle: RUSHWARE

Anteil der verkauften Stückzahlen  
nach Rechnertypen  
(Deutschland, Januar-April 1991)



Quelle: RUSHWARE

raumspektakel à la *Space Invaders* bis hin zu abstrakten Stapelspielen wie *Block Out* sorgen Dutzende von Titeln für gepflegten Streß. Ende der Siebziger Jahre fing alles mit einem kleinen Ball an, der zwischen zwei Schlägern links und rechts am Bildschirm in Bewegung gehalten werden mußte. *Pong* hieß das Spiel schlicht und ergreifend. Bald wimmelte es von Automaten, auf denen mit Bällen Dinge zerteilt werden mußten. Das Geschehen verlagerte sich in den Weltraum, wuch Asteroidenjagden mit tollkühnen Ausweichmanövern. Filme wurden auf Automaten umgesetzt, deren Spiele schließlich für Heimcomputer und später für Konsolen. Mit den Rechnern wuchsen die Ansprüche. Flackerfreie Sprites, weiches Mehr-Wege-Scrolling und fetzige Musik werden heute von den Spielern erwartet. Umfangreiche Spielabschnitte mit Boni und Extra-Ausrüstung sind Standard.

Zwar sind die englischen Softwarehäuser berühmt und wohl auch berüchtigt für ihre vielen Lizenzen und Hüpfausflüge. Doch bringen gerade deutsche Firmen technisch erstklassige Spiele hervor, deren Ablauf zu so mancher Nachahmung geführt hat. Hier seien nur die Häuser *Thalion*, *Eclipse* und *Rainbow Arts* genannt. Renner wie *Turrican* setzen sich auch im Ausland durch, doch wie sieht es ge-

**Noch ist der Amiga Deutschlands Spielecomputer Nr. 1. Doch der PC ist ihm dicht auf den Fersen. Bemerkenswert: PC- und Amiga-Spiele bringen im Schnitt einen höheren Erlös ein, als es die Stückzahlen vermuten lassen. Am wenigsten Profit ist mit den C64-Titeln zu machen.**

nerell mit den Verkäufen aus?

*Stefan Müller* vom Großhändler *Bomico* betont, daß sich ein- und dasselbe Spiel je nach System sehr unterschiedlich verkaufen kann. Nicht nur, daß die Qualität der Umsetzungen schwankt. Besitzer verschiedener Rechner haben offensichtlich abweichende Geschmäcker. So verkaufen sich PC-Actiontitel trotz guter Vorreiter wie *Xenon II* oder *Viking Child* schlep-pend. Während die 16-Bitter den technischen Standard setzen, gibt es zunehmend Adventures, Rollen- und Strategiespiele für sie. Klar actionbetont sind dagegen die Titel für die Achtbitter. Als einziger der kleinen Rechner hält sich der 64er in Deutschland.

Die Erfahrung hat man auch beim französischen Großhändler *UBI-Soft* gemacht. Am besten verkaufen sich Actiontitel für die Konsolen, sind der Game Boy, das Mega Drive und das

## SONIC THE HEDGEHOG



Es hatte sich schon lange, bevor ich es endlich in Händen hielt angekündigt: **Sonic The Hedgehog** der Firma **Sega**. Schon der erste Blick auf diese Vielfalt an Grafik sagte mir, daß ich meine Erwartungen keinesfalls zu hoch geschraubt hatte. Das *Jump 'n' Run* bietet sechs Level à drei Stages vollgestopft mit Überraschungen. Fast jedes Mal, wenn ich dieses Game spiele, entdecke ich Kleinigkeiten, die neu für mich sind. Die Aufgabenstellung ist eigentlich recht einfach: Goldene Ringe einsammeln und Tiere befreien, die von einem gewissen Dr. Ivo Robotnik in Roboter verwandelt wurden. Das Zusammenspiel von Technik und Ablauf ist für mich einfach genial - und dieses Prädikat hat's ja auch von uns bekommen. **Mega-Drive-Fans** müssen es haben! □

Sandra Alter

WING COMMANDER



Im 27. Jahrhundert steckt die Menschheit in einem alles entscheidenden Krieg. Die Kilrathi, eine Rasse von Katzenwesen, überfällt die Außenposten der Menschheit im Vega-Sektor. Klar, das wir uns damit nicht abfinden (wer ißt schon gerne Whiskas). Also schickt man einen intergalaktischen Flugzeugträger zur Bereinigung der Krise. Der Spieler versieht seinen Dienst als Kampfpilot an Bord dieses Trägers. **Wing Commander** besticht nicht nur durch seine Grafiken und den hervorragenden Sound, sondern auch durch die filmartige Anlegung der Handlung. Zwischenschnitte zu Nebenhandlungen lockern das Spielgeschehen auf. Selbst wenn man **Wing Commander** mehrmals komplett durchspielt, verläuft die Handlung nie völlig gleich. Man fühlt sich beim Spielen unwillkürlich in 'Star Wars' oder 'Kampfstern Galaktica' versetzt. 'Elite'-ähnliche Nachtsitzungen vor dem Computer sind nicht ausgeschlossen. □

Guido Alt

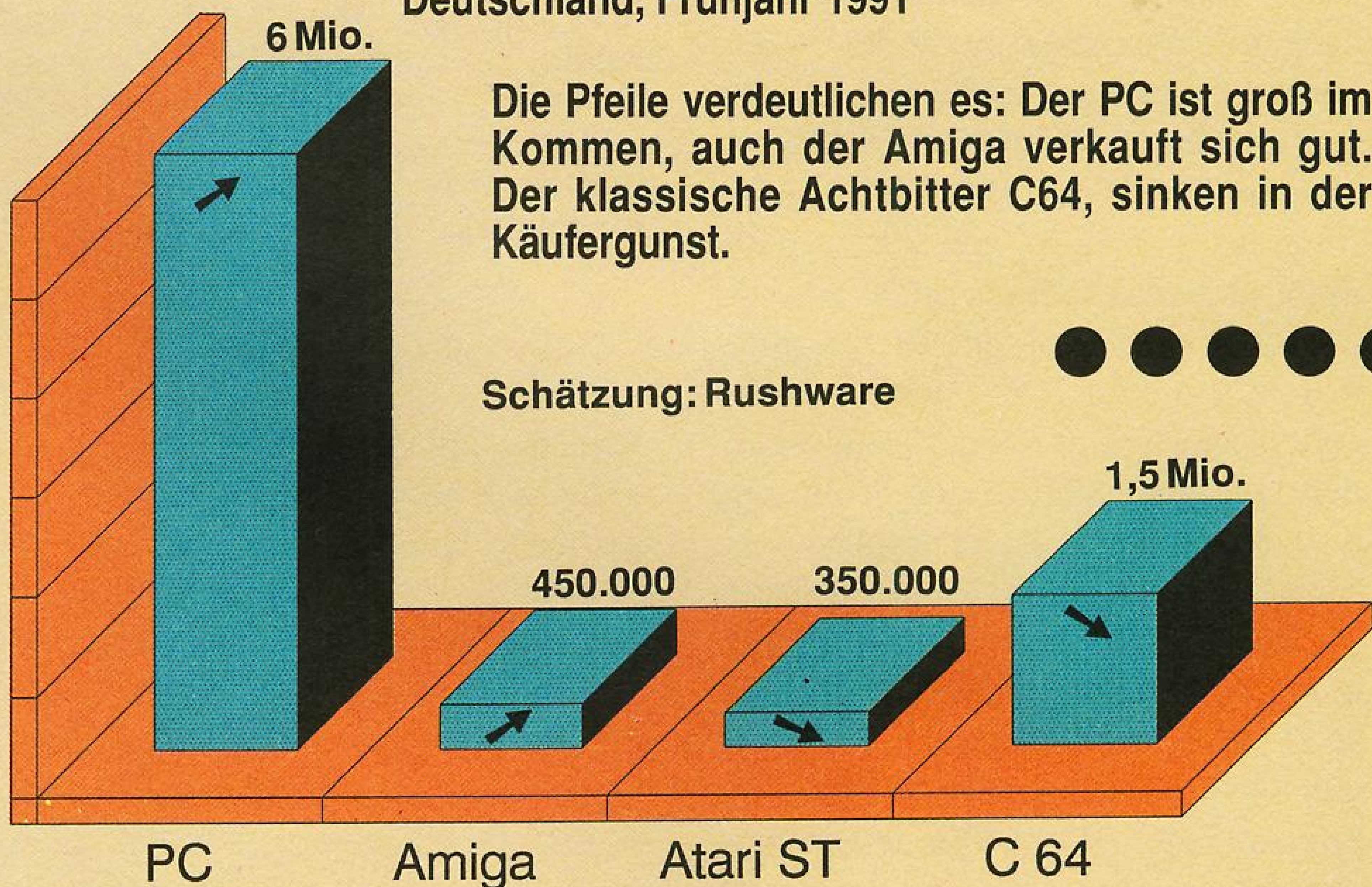
ter noch tapfer. Auch ST-Software verkauft sich, anders als auf den englischen und deutschen Märkten, in Frankreich noch recht gut.

Jahrelang sorgten sie für Aufregung: Ballerspiele, in denen keine abstrakten Formen, sondern Abbildungen von Menschen getötet wurden. Die *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften (BPS)* hatte alle Hände voll zu tun, Anträgen auf Indizierung nachzukommen. So durften zahlreiche Titel nur an Volljährige verkauft und weder in Zeitschriften genannt noch überhaupt beworben werden. Doch scheint die "heiße Phase" vorbei zu sein. Elke Monssen-Engberding,

der in Europa einmaligen deutschen Zensur sind, wenn auch selten, schon einmal Spielinhalte verändert oder Titel gar nicht erst angeboten worden. Auch die deutschen Großhändler treffen eine Auswahl.

Mit Zahlen sind Hersteller und Vertriebe geizig. Das Geschäft ist hart und schnelllebig, die freien Nischen schrumpfen. Da gibt man ungern etwas preis. Beim Zauberwort Konsolen aber erhellen sich die Mienen. Ob *Starbyte*, *Ocean* oder *Electronic Arts*: Man ist sich einig über die Zukunft der Videospiele. Die Vorteile liegen auf der Hand: Module lassen sich kaum kopieren, aufwendige Packungsbeila-

Geschätzter Rechnerbestand Deutschland, Frühjahr 1991



Nachfolgerin des berühmt-berüchtigten BPS-Chefs *Rudolf Stefen*, klagt heute vielmehr über pornographische Software und Filme. Es werden wenig Spiele indiziert - Hinweis auf Interessenverlagerung der Käufer oder auf freiwillige "Selbstzensur" der Hersteller?

Der weit überwiegende Anteil von Actionspielen härterer Gangart kommt aus englischsprachigen Ländern. *Ocean*, *U.S. Gold*, *Domark* und *Atari Games* versorgen den Markt mit Film- und Automatenumsetzungen. In Kenntnis

gen sind noch die Ausnahme und durch die weitgehend genormten Packungsformate tritt ein Sammlereffekt ein. Da die Konsolenfassungen oft von denen für Computer abweichen, sind manche Spieler bereit, mehrere Versionen eines Spiels zu kaufen.

Wie wird es weitergehen? Noch gibt es vier deutliche Kategorien: Das Fantasy- oder Weltraumschießspiel (à la *Gods* und *R-Type*), die Hüpfpartie (*Sonic the Hedgehog* oder *James Pond*), die klassisch-"realistische" Ballerorgie (*Tiger Heli*, *Airwolf*) und schließlich

Nintendo Entertainment System. Auch das Sega Master System behauptet sich in Frankreich wacker. Auf dem PC geht gar nichts, auf dem Amiga nur manche Titel (*Turrican*, *Chuck Rock*). Der Amstrad CPC hält sich als einziger Achtbit-



die Knobelspiele, bei denen man binnen knapper Zeit optimale Lösungswege durchlaufen muß (*Puzznic* oder *BombJack*). Doch werden neue Ideen rar, und Geniestreiche wie *Turrican II* gelingen immer seltener. Auch die endlosen *Tetris* -(etwas rieselt herab und muß geordnet werden, um zu verschwinden) und *Puzznic*-(Bilder müssen von Symbolen geleert werden, indem man gleiche Steine zueinander bringt)Varianten bergen kaum noch Überraschungen.

Viele Hersteller sehen das Zeitalter der Simulationen, Rollenspiele und komplexen Adventures nahen. Strategie in jeder Form ist gefragt, so auch die Einschätzung von *Starbyte*-Geschäftsführer *Klaus-Jürgen Kraft*. Weniger, aber höherwertige Spiele werden, so Kraft, den Markt der Zukunft bestimmen. Vorteil für die Anbieter: Solche Programme spielen höheren Erlös ein als Actiontitel. Trotz geringe-

rer Stückzahlen lassen vor allem Rollenspiele die Kassen klingeln und haben eine längere Lebensdauer. Sammler stellen sich noch nach Jahren ein fehlendes *Ultima* -Programm in den Schrank - eine unter Actionfreunden weniger verbreitete Haltung. Im Gegenteil: Die Packungen bieten selten Extras und oft braucht man die Anleitung gar nicht, um loslegen zu können. Ein schwieriges Feld also. Da verwundert es nicht, wenn immer mehr Softwarehäuser auf Spieltypen ausweichen, die den "legalen" Sammelwunsch wecken.

**„ Sie stammen oft aus der Spielhalle, bringen selbst kühle Köpfe ins Schwitzen und machen hoffnungslos süchtig „**

Wer nicht so recht weiß, ob ihm schweißtreibende Hüpf-, Schieß- und Lauforgien liegen, sollte sich jetzt gründlich beim Händler umschaun. Noch nie gab es so viele preisgünstige Neuauflagen. Ob *Domark*, *Ocean*, oder *Mirrorsoft*, ob *Electronic Arts* oder *Infogrames* - für rund 30 bis 40 DM können Besitzer der vier gängigen Rechnertypen *Flood*, *Dragon Spirit* oder *Projectyle* testen. Billiger, freilich nicht von durchgehend hoher Qualität sind die Budget-Spiele von *Codemasters*, *Byte Back* oder *Alternative*. Nur Konsolenbesitzer kommen nicht in solchen Genuß: Videospiele werden zwar nach einigen Monaten billiger, aber selten neu aufgelegt. Besonders

restriktiv wird Gigant *Nintendo* vorgehen. Kleinere Auflagen der Game Boy- und Achtbit-Spiele sollen den Kaufrausch weiter steigern.

Ein Trend ist aber deutlich: Konsolenflair wird auch in Computerspielen

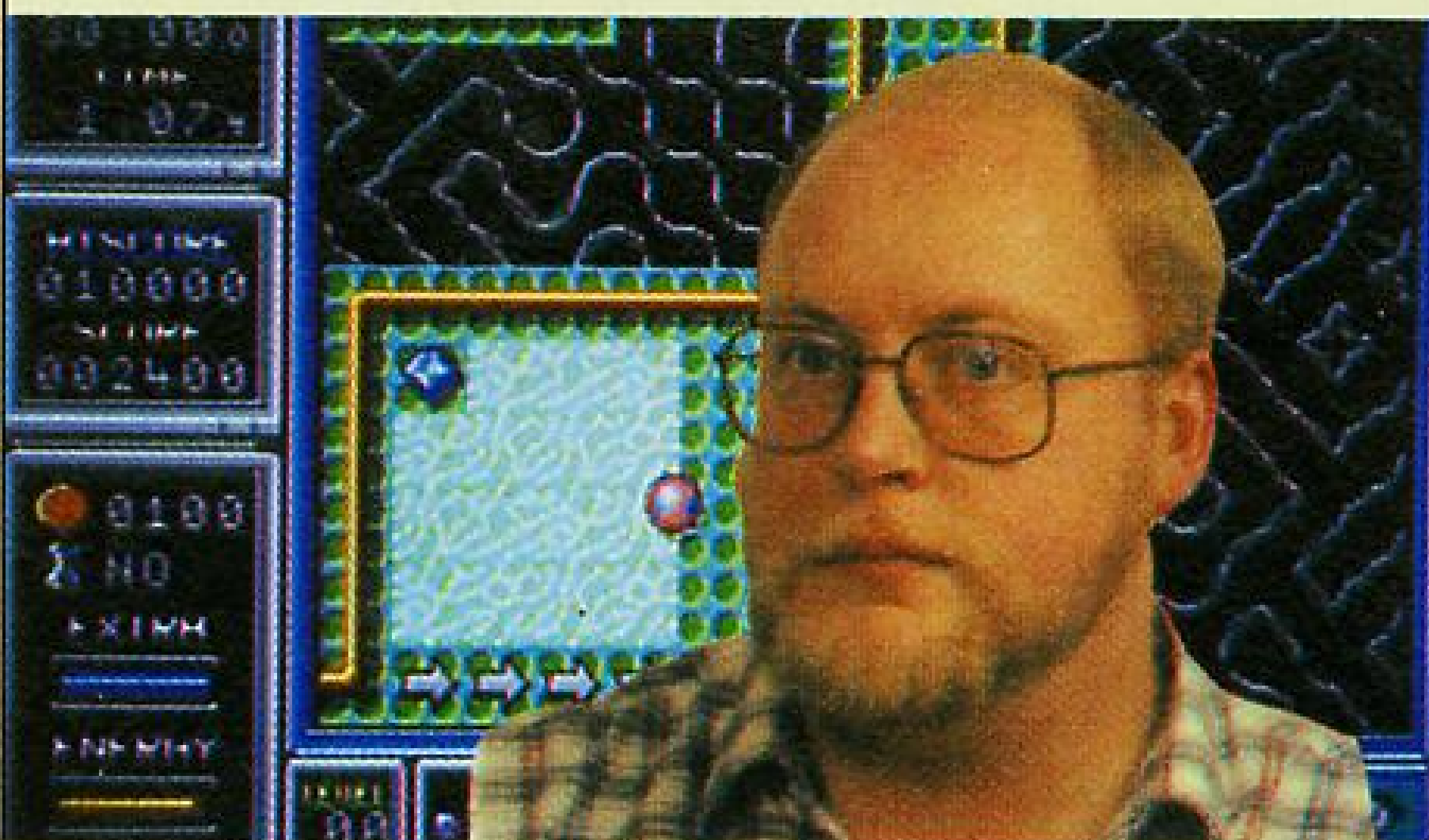
### SWITCHBLADE II



*Eigentlich interessiere ich mich mehr für Sport-, Denkspiele oder Adventures. Doch: Es soll Momente im Leben geben, wo man auch mal so richtig scharf auf spannende Action ist. Dies ist bei **Switchblade II** der Fall gewesen. Ich bin ein Freund von '8bit-Ideen', die auf Amiga, PC oder ST übertragen werden. Geschieht immer noch viel zu wenig. **Gremlin** hat mit **Switchblade II** ein hübsches, spannendes, gut steuerbares Programm erstellt, das mit Geschick und Überlegung zu lösen ist. 'Versuch macht klug!' Diesen Spruch nagelte ich mir ans Bein. Denn immer dann, wenn ich mal versagte, notierte ich - 'planmäßig' - schriftlich jene Stellen, an denen das Aus kam. Der Spiel-Spaß kannte keine Grenzen. Mit jedem neuen Versuch war ich in der Lage, 'blind' zu spielen und neue Erfahrungen zu sammeln. Somit ist **Switchblade II** schon fast adventurreif. Ein irres Game, das für mich schon ein Evergreen ist.*

*Manfred Kleimann*

### ROCK 'N' ROLL



*Es gibt Tage, an denen man sich am liebsten die Kugel geben möchte - mit **Rock 'n' Roll** ist dies gefahrlos möglich! Die Action, die bei der rasenden Kugel abgeht, ist einfach tierisch. Viele knifflige Puzzles, haarige Geschicklichkeits-Kurse und ein Sound, der in die Beine geht. Insgesamt eine wirklich runde Sache, die sogar für fast alle Systeme zu haben ist.*

*Michael Anton*

R-TYPE



Don't worry, ohne jetzt irgendjemanden mit schnarchigen (Alp-)träumen behelligen zu wollen, lasse ich was echt Altes vom Stapel, ey - und da nehme ich auf niemanden Rücksicht! Belassen wir es also nicht im Reich der Ahnen, sondern graben es endlich wieder aus, um es als Oldie der Zukunft zu deklarieren! Action-Games? Nun, dreht sich's um die Historie, darf das klassische Untergenre mit den Shoot-Em-Ups auf keinen Fall fehlen. Für mich noch immer Highlight Nummer eins: **R-Type** auf dem **Amiga**. Es ist beileibe nicht nur die geniale Darstellungsform dieser Sci-Fi-Kulisse, die mich, das Fremde, Geheimnisvolle und Bedrohliche verkörpernd und gemächlich über den Bildschirm scrollend, bis heute an diesen Klassiker fesselt. Vielmehr ist es das Zusammenspiel zwischen bestens vorgetäuschter Atmosphäre und abwechslungsreicher Actionsequenz, das dem Spieler sowohl Reaktions- als auch Improvisationsvermögen abverlangt. Ferner mag ich es einfach, wenn die Endgegner ihrem Namen denn auch die nötige Ehre machen. Ich habe vor zweieinhalb Jahren mal geschrieben, daß die Fingerkuppen unter **R-Type** leiden werden. Das war falsch, denn die sind noch dran. □

Matthias Sieglk

immer beliebter. Beispiel: *Switchblade II*, *Apprentice*, *Builderland* oder das zur Zeit für *Gremlin* vorbereitete *Video Kid*. Zweite Entwicklung: PC-Spiele setzen mit ihren Filmsequenzen, Kompositionen und ausgefeilten Grafiken heute den technischen Standard. Voraussetzung dafür sind allerdings schnelle ATs mit mehreren MByte Arbeitsspeicher. Einhellig wird in der Branche auf den PC als Heimcomputer der Zukunft getippt. Er wird als vielsei-



FINAL SOLDIER



Mein derzeitiger Favorit - denn Abwechslung tut not - trägt den Namen **Final Soldier**. Dieses **PC-Engine**-Game hat es mir angetan, auch wenn das Spielprinzip einen langen, weißen Bart am Kinn trägt. In meinem ultramodernen Raumjäger fliege ich über eine von oben nach unten wegscrollende, von gegnerischen Mannen zersiedelte Landschaft und radiere, was mir vor die Kanonen kommt, aus, aus, aus. Ganz schön primitiv, aber Spaß macht's, vor allem, wenn Grafik, Sound und Technik stimmen, so wie es bei **FS** der Fall ist. Ein ausgeklügeltes Extrawaffensystem sowie der wählbare Schwierigkeitsgrad und zwei Bonusspiele (auf Zeit) bieten genügend Abwechslung für einen kämpferischen Abend. □

Uli

CASTLE OF ILLUSION



**Mickey Mouse** in Nöten - seine Freundin Minnie ist entführt worden! Stracks begibt er sich ins Zauberschloß, um die böse Hexe und ihre Schergen zu stellen. Bevor Minnie aber befreit ist, muß Mickey fünf liebevoll gestaltete Level durchlaufen und zahllose Gegner durch gezieltes Anspringen unschädlich machen. So fein die Animationen, so originell sind die Gegner und Landschaften. Da gibt es Geister, Spielzeugsoldaten, Clownsköpfe und Riesenhechte. Ob Zauberwald, Schlaraffenland, Aztekenhöhle oder Spielzeugstadt - Musik und Geräusche passen perfekt. Ebenso sauber ist die Steuerung. Natürlich kann Mickey unterwegs Energie tanken und Bonushöhlen heimsuchen. Ein ausgeklügeltes Punktesystem und drei einstellbare Schwierigkeitsgrade sorgen für wochenlange Spielfreude. **Mega-Drive** Besitzer können sich hinsetzen, wohlfühlen und das rundum gelungene Hüpfvergnügen genießen. □

ev

tigster Schnellrechner angesehen. Trotz der Peripheriegeräte CDTV und CD-I hat man wenig Vertrauen in die Entwicklung der 16-Bitter. Bleibt abzuwarten, welchen Spieleschub die neuen Technologien auslösen... □



Eva Hoogh

# BUSINESS/ACTION-GAMES

## ACTION SATT

Die beiden Tabellen geben einen Überblick über jetzt erhältliche Actionspiele. Wir haben uns um eine vollständige Marktübersicht bemüht, erheben aber keinen Anspruch darauf. Nach Redaktionsschluß können brandaktuelle Titel hinzugekommen, ältere aber vergriffen sein. Damit der Markt so überschaubar wie möglich erscheint, sind Spiele für **Heim-computer** und **Konsolen** getrennt aufgeführt. Auf einen Blick wird hier ersichtlich, für welche Systeme jedes Programm erschienen ist, wer es veröffentlicht hat und was man zur Zeit ungefähr dafür hinblättern muß. Ältere Titel werden oft zu einem günstigeren Preis neu aufgelegt oder in Spielesammlungen angeboten.

### COMPUTER:

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
4D Sports Driving	PC	Mindscape	90 DM
Advanced Tactical			
Fighter II	Amiga, ST, PC	Digital Integr.	80 DM
Air Supply	Amiga, ST	Magic Bytes	45 DM
Alpha Waves	Amiga, ST, PC	Infogrames	85 DM
All Dogs Go To Heaven	Amiga, PC	Merit Software	85 DM
A.M.C.	C 64, Amiga	Dinamic	40-70 DM
Anarchy	Amiga, ST	Psygnosis	65 DM
Antheads			
(Zusatz zu It Came Fr.)	Amiga	Cinemaware	40 DM
Apprentice	Amiga, ST	Rainbow Arts	70 DM
A Prehistoric Tale	Amiga, ST	Thalion	85 DM
Arachnophobia	PC	Disney/Titus	85 DM
Arkanoid II	C 64, CPC,		
Spec., Amiga,			
ST, PC, Archimedes	Ocean	30-85 DM	
Armour Geddon	Amiga, ST	Psygnosis	80 DM
Asterix - Op. Hinkelst.	Amiga, ST	Coktel Vision	85-65 DM
Atom Ant	C 64, Spec., CPC		
(alle C)	Hi-Tec Software	13 DM	
Atomic Robokid	C 64, Amiga, ST	Activision	50-75 DM
Awesome	Amiga	Psygnosis	75 DM
Axel's Magic Hammer	Amiga, ST	Gremlin	70-65 DM
Back to the Future III	C 64, Spec., CPC,		
Amiga, ST, PC	Image Works	50-80 DM	
Backlash	ST	Novagen	20 DM
Back to the Golden Age	ST	Ubi-Soft	90 DM
Bad Company	Amiga, ST	Logotron	85-75 DM
Badlands	C 64, Amiga, ST	Domark	50-80 DM
Badlands Pete	Amiga, ST	ARC	70 DM
Bad Street Brawler	PC	Mindscape	40 DM
Ballarena	Archimedes	Eterna	70 DM
Bar Games	Amiga	Accolade	70 DM
Batman - The Movie	C 64 (Cart), CPC,		
Spec., Amiga,	ST,PC	Ocean	30-90 DM
		On-Line	75 DM
Battle Bound	Amiga, ST	Ocean	80 DM
Battle Command	Amiga, ST, PC	PSS	70 DM
Battlemaster	Amiga, ST	Electronic Zoo	70 DM
Battle Squadron	Amiga		
Battlestorm	C 64, Spec., CPC,		
Amiga, ST, PC	Titus	85 DM	
Bill & Ted's Excellent			
Adventure	Amiga, PC	Accolade	100 DM
Billy The Kid	Amiga, PC	Ocean	80-90 DM
Black Tiger	C 64, CPC,		
Spec., Amiga,	ST	U.S. Gold	30-75 DM
		Image Works	90 DM
Blade Warrior	Amiga, ST, PC	Zeppelin	35 DM
Blinky's Scary School	Amiga, ST	Cal. Dreams	90 DM
Block Out	Amiga, PC		

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Blood Money	C 64, Amiga,		
ST, PC		Psygnosis	45-85 DM
Bomber Bob	Amiga	Idea	70 DM
Brat	Amiga, ST	Mirrorsoft	85 DM
Bruce Lee lives	PC	SoftwareToolw.	85 DM
Bubble +	Amiga, ST	Infogrames	70 DM
Builderland	Amiga, ST	Loriciel	80 DM
Build It!	Amiga	Software 2000	70 DM
Cabal	C 64, CPC, Spec.,		
Amiga, ST		Imagine	60-80 DM
Cadaver-The Payoff			
(Zusatzdisk)	Amiga	Image Works	70 DM
Cap'n Carnage	Amiga, ST	Energize	30 Dm
Carcharodon -			
White Sharks	Amiga	Demonware	70 DM
Carthage	Amiga, ST	Psygnosis	85 DM
Cartoon Capers	ST	Mandarin	65 DM
		Software	85 DM
Car-Vup	Amiga, ST	Core Design	85 DM
Century	Amiga, ST, PC	Software 2000	80 DM
Chase H.Q.	C 64, CPC, Spec.,		
Amiga, ST		Ocean	55-75 DM
Chase H.Q. II -			
Special Criminal			
Investig.	Amiga, ST	Ocean	85 DM
Chicago '90	Amiga, ST, PC	Microids	90 DM
Chuck Rock	Amiga, ST	Core Design	80 DM
Cloud Kingdoms	C 64, Amiga, ST,		
PC		Millennium	60-75 DM
Cobra Force	C 64, CPC,		
Spec.		Players	12 DM
Colorado	Amiga, ST, PC	Silmarils	85 DM
Combo Racer	Amiga, ST	Gremlin	75 DM
Cougar Force	ST, PC	Tomahawk	65-95 DM
Crackdown	C 64, CPC, Amiga,		
ST		U.S. Gold	35-70 DM
Crash Course			
(Stunt Driver)	PC	Spec. Holob.	100 DM
Crazy Shot	Amiga, ST, PC	Loriciel	75 DM
Crazy Sue	Amiga	CP-Verlag	20 DM
Creatures	C 64	Thalamus	45 DM
Crime Wave	Amiga, ST, PC	Access	85-95 DM
Crossbow -			
The Legend of			
William Tell	Amiga, Atari S	All Saint Dev.	70 DM
Crown	Amiga, ST, PC	Starbyte	80 DM
Cyberball	C 64	Domark	50 DM
Cybercon III	Amiga, ST	U.S.Gold	80 DM
Damocles	Amiga, ST, PC	Novagen	80 DM
Dan Dare III	C 64, CPC, Spec.,		
Amiga, ST, PC			35-75 DM
Darius +	ST	The Edge	65 DM
Dark Sat	Amiga, ST	Loriciel	70 DM
David Wolf	PC	Dynamix	120 DM
Death Trap	Amiga, ST	Anco	80 DM
Defender II	Amiga, ST	ARC	70 DM
Defenders O. T. Earth	C 64, CPC, Spec.,		
Amiga, ST		Enigma Varia-	
		tions	35-75 DM
Der Spion,			
der mich liebte	C 64, Spec., CPC,		
Amiga, ST		Domark	45-75 DM
Dick Tracy	C 64, Spec., CPC,		
ST, PC		Disney/Titus	40-85 DM
Die Hard	C 64, Amiga,		
ST, PC		Activision	65-95 DM
Die Unendliche			
Geschichte	C 64, Amiga, PC	Linel	60-90 DM
Die Unendliche			
Geschichte II	C 64, Amiga	Linel	65-90 DM
Disc	Amiga, ST, PC	Loriciel	90 DM
Domination	C 64 (D +C), Amiga,		
ST		Magic Bytes	20-60 DM
Double Dragon II	Amiga	Virgin Games	75 DM
Dragonbreed	C 64, Spec.,		
CPC, Amiga, ST		Activision	45-85 DM

# BUSINESS/ACTION-GAMES

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Dragon's Breath	Amiga, ST	Palace	85 DM
Dragon's Lair 2 - Time Warp	Amiga, ST	Ready Soft	100 DM
Dragons of Flame	C 64, Amiga, PC	SSI	50-80 DM
Duck Tales	Amiga, ST, PC	Titus	85 DM
Eagle's Rider	Amiga, ST, PC	Microids	85 DM
Eco Phantoms	Amiga	Electronic Zoo	80 DM
Eliminator	Amiga	Hewson Consultants	20 DM
E-Motion	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC		30-85 DM
Enchanted Land	ST	Thalion	80 DM
Encounter	Amiga, ST	Novagen	70 DM
Enterprise	ST	ARC	70 DM
Esc. From Tharkan	Amiga	CP-Verlag	20 DM
Esc. From The Planet Of The Robot Monsters	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Domark	40-85 DM
ESWAT	C 64, Amiga, ST	U.S. Gold	45-75 DM
Exterminator	C 64 (D+C), Amiga, ST	Audiogenic	35-85 DM
Extreme	C 64, Spec., CPC	Digital Integr.	50 DM
Fallen Angel	C 64, Spec., Amiga, ST, PC	Screen 7	30-70 DM
Fantasy World Dizzy	ST	Codemasters	20 DM
Final Countdown	Amiga	Demonware	75 DM
Finale	Amiga, ST	Elite Systems	80 DM
Fireball	ST	Firebird/Micropr.	65 DM
Fire and Brimstone	Amiga, ST	Firebird	90 DM
Fire & Forget 2	C 64, Amiga, ST, PC	Titus	55-85 DM
First Contact	Amiga, ST	Microprose	85-75 DM
Flimbo's Quest	C 64, Amiga	System 3	30-80 DM
Flip It & Magnose	Amiga, ST	Image Works	65 DM
Flood	Amiga, ST	Electronic Arts	30 DM
Fly Fighter	Amiga	Digital Magic	40 DM
Fred	Amiga, ST, PC	Ubi Soft	75 DM
Frenetic	Amiga, ST	Core Design	85 DM
Future Sports	Amiga	CRL	70 DM
Galaxy Force	CPC, Spec., Amiga, ST	Activision	50-65 DM
Gauntlet II	C 64, Amiga	U.S. Gold	20-40 DM
Geisha	Amiga, ST, PC	Coktel Vision	90 DM
Ghost Battle	Amiga, ST	Thalion	85 DM
Ghostbusters II	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Activision	35-95 DM
Ghost Chaser	Amiga, ST	Byte Back	30 DM
Ghosts 'n' Goblins	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Elite	30-80 DM
Ghouls 'n' Ghosts	C 64, Amiga, ST	U.S. Gold	40-80 DM
Globetrotter	Amiga	Atlantis	20 DM
Globulus	Amiga	InnerPrise Software	85 DM
Gods	Amiga, ST	Renegade	85 DM
Gold of the Aztecs	Amiga, ST	U.S. Gold	75 DM
Golden Axe	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST, PC	Virgin Games	50-95 DM
Grave Yardage	C 64, PC	Activision	60-75 DM
Gremlins 2	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Elite Systems	60-75 DM
Guardian Angel	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Codemasters	30 DM
Gunboat	PC	Accolade	85 DM
Hammerfist	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Activision	30-60 DM
Hard Drivin'	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Domark	65-85 DM
Hard Drivin' II	Amiga, ST, PC	Domark	85 DM
Hägar	Amiga	Kingsoft	70 DM
Heart of the Dragon	Amiga	Avatar Cons.	80 DM
Heat Seeker	C 64	Thalamus	50 DM
Heavy Metal	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Access	55-85 DM
Helter Skelter	ST, PC	Audiogenic	65 DM
Hero Quest	Amiga, ST	Gremlin	85 DM

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Hong Kong Phooey	C 64 (C), Amiga, ST	Hi-Tec-Softw.	12-75 DM
Horror Zombies From The Crypt	Amiga, ST, PC	Millennium	80-90 DM
Hot Rod	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Activision	50-85 DM
Hydra	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Domark	35-55 DM
Ice Runner	Amiga	Magic Soft	50 DM
Ilyad	Amiga	Ubi-Soft	90 DM
Impact	Amiga, ST, PC	Audiogenic	20 DM
Impossamole	Amiga, ST	Gremlin	75 DM
Indiana Jones III (Action)	C 64, Amiga	U.S. Gold	30-60 DM
Infection	Amiga, ST, PC	16 Blitz	20 DM
Infestation	Amiga, ST	Psygnosis	85 DM
Insects in Space	Amiga	Hewson	75 DM
Intact	Amiga	Sphinx	65 DM
Interphase	Amiga, PC	Image Works	80-90 DM
Intruder	ST	Ubi Soft	75 DM
It Came From The Desert	Amiga, PC	Cinemaware	90 DM
Ivanhoe	Amiga, ST	Ocean	60 DM
James Pond	Amiga, ST	Millennium	75 DM
Judge Dredd II	Amiga	Virgin Games	75 DM
Jumping Jack Son	Amiga, ST	Infogrames	75 DM
Jungle Jim	Amiga, ST	Energize	30 DM
Kamikaze	C 64/128 (C)	Codemasters	10 DM
Kid Gloves	Amiga, ST	Logotron	70 DM
Knightforce	CPC, ST, PC	Titus	50-80 DM
Lancaster	Amiga, ST	CRL	70 DM
Last Ninja 2	C 64, Amiga, ST, PC	System 3	50-80 DM
Last Ninja 3	C 64	System 3	50 DM
Leavin' Teramis	Amiga, ST	Thalion	85 DM
Legend of the Lost	Amiga, ST	Impressions	65 DM
Limes & Napoleon	C 64, Amiga, ST	EAS	35-65 DM
Line of Fire	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	U.S. Gold	45-75 DM
Little Puff in Dragonl.	C 64	Codemasters	45 DM
Livingstone II	Amiga, ST, PC	Opera Soft	60-80 DM
Locomotion	Amiga, ST	Byte Back	30 DM
Loopz	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST, PC	Audiogenic	50-80 DM
Lorna	Amiga	Topo Soft	80 DM
Lupo Alberto	Amiga	Idea	90 DM
Mad Professor Mariarti	Amiga	Krisalis	60 DM
Magic Fly	Amiga, ST, PC	Electronic Arts	75 DM
Magic Serpent	Amiga	Software 2000	60 DM
Master Blazer	Amiga, ST, PC	Lucasfilm	80 DM
Matrix Marauders	Amiga, ST	Psygnosis	65 DM
Megaroids	Amiga	Magic Soft	50 DM
Mercs	C 64, Amiga, ST	U.S. Gold	55-80 DM
Metal Masters	Amiga, ST	Infogrames	80 DM
MIG-29 Soviet Fighter	Amiga	Codemasters	45 DM
Microbattle/Fullspeed	Amiga	Magic Soft	55 DM
Midnight Resistance	C 64, Amiga, ST	Ocean	40-80 DM
MIG 29 Soviet Fighter	C 64	Codemasters	30 DM
Mighty Bombjack	C 64	Elite System	45 DM
Mindbender	Amiga, ST	Gremlin Graphics	85-75 DM
Monster Business	C 64, Amiga, ST	Eclipse	45-80 DM
Monty Python	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST, PC	Virgin Games	40-50 DM
Moonblaster	CPC, Amiga, ST, PC	Loriciel	40-70 DM
Moonshine Racers	Amiga, ST, PC	Millennium	80 DM
Moonwalker	C 64, CPC, Amiga, ST	U.S. Gold	60-85 DM
Mr. Do! Run Run	Amiga, ST	Electroc./Univ.	65 DM
Mysterious Worlds	Amiga	CT-Verlag	20 DM
Mystical	Amiga, ST, PC	Infogrames	90 DM
Myth	C 64, CPC, Amiga, ST	System 3	35-75 DM
NARC	C 64, Amiga, ST	Ocean	75 DM
Narco Police	Amiga	Dinamic	80 DM

# BUSINESS/ACTION-GAMES

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Navy Seals	C 64 (Modul), Spec., CPC, ST	Ocean	60-90 DM
Never Mind	Amiga, ST	Psychapse	75 DM
New York Warriors	Amiga	Arcadia	85 DM
Nightbreed	C 64 (Modul), Spec., CPC (Modul), Amiga, ST, PC	Ocean	85 DM
Night Hunter	Amiga, ST	Ubi-Soft	70 DM
Night Shift	C 64, ST, PC	Lucasfilm Games	50-80 DM
Ninja Rabbits	C 64, Amiga, ST, PC	Microvalue	30-40 DM
Ninja Remix	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	System 3	35-50 DM
Ninja Spirit	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Activision	30-70 DM
Ninja Warriors	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Virgin Games	75 DM
Nitro	Amiga, ST	Psygnosis	65 DM
No Exit	Amiga, ST, PC	Tomahawk	75 DM
North & South	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Action 16	16bitter f. 30 DM
North Sea Inferno	C 64, Amiga, ST	Magic Bytes	20-45 DM
Oil's Well	PC	Sierra	80 DM
Olli & Lissa 3	C 64(C)	Codemasters	10 DM
Onslaught	Amiga, ST, PC	Hewson Consultants	85 DM
Oops-up	Amiga, ST	Demonware	70 DM
Operation Harrier	Amiga, ST, PC	U.S. Gold	85 DM
Orbit 2000	Amiga, ST	Byte Back	30 DM
Outlands	Amiga, ST	Pandora	70 DM
Outzone	Amiga, ST	Lankhor	75 DM
Overlander	Amiga	Elite	75 DM
P 47	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Firebird	60-75 DM
Pang	C 64, Amiga, ST	Ocean	50-90 DM
Paradroid '90	Amiga, ST	Hewson Consultants	85 DM
Pick'n Pile	Amiga, ST, PC	Ubi-Soft	70 DM
Pinball Magic	Amiga, ST, PC	Loriciel	75 DM
Pipe Mania	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Empire	30-85 DM
Pop Up	Amiga, ST	Infogrames	65 DM
Popeye 2	C 64 (C)	Altern. Softw.	10 DM
P.P. Hammer and his Pneumatic Weapon	C 64, Amiga	Demonware	70 DM
Pop up	CPC, Amiga, ST, PC	Infogrames	65 DM
Powerdrome	Amiga, ST, PC	Electronic Arts	85-90 DM
Predator II	C 64, Amiga, ST, PC	Image Works	50-80 DM
Prince Clumsy	C 64 (C)	Codemasters	10 DM
Prince of Persia	Amiga, PC	Broderbund	70 DM
Prophecy I: The Viking Child	C 64, Amiga, ST, PC	Electronic Zoo	85 DM
Projectyle	Amiga, ST	Electronic Arts	30 DM
Pursuit to Earth	Amiga, ST	Exocet	70 DM
Puzznic	C 64, Amiga, ST, PC	Ocean	50-85 DM
Quartz	Amiga, ST		65-75 DM
Rainbow Islands	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Ocean	50-80 DM
Radio Controlled Racer	Amiga, ST	Byte Back	30 DM
Rambo III	Amiga, ST	Ocean	30 DM
Ranx	Amiga, ST	Ubi-Soft	80 DM
Rectangle	Amiga	Turtle Byte	60 DM
Renaissance	Amiga, ST	Impressions	65 DM
Resolution 101	Amiga, ST, PC	Millennium	75-85 DM
Rick Dangerous 2	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST, PC	Microprose	40-70 DM
Robocop 2	C 64 (Modul), CPC, Amiga, ST	Ocean	80 DM
Rogue Trooper	Amiga, ST	Krisalis	75 DM
Ruff And Reddy	Amiga	Hi-Tec	30 DM

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Run The Gauntlet	Amiga, ST	Ocean	30 DM
Saint Dragon	C 64, Amiga, ST	Storm	50-80 DM
Satan	C 64, Amiga, ST, PC	Dinamic	50-70 DM
Security Alert	C 64	The Software Business	40 DM
Seven Gates of Jambala	C 64, Amiga, ST	Thalion	55-80 DM
Shadow Dancer	C 64, Amiga, ST	U.S. Gold	50-85 DM
Shadow of the Beast	Amiga, ST	Psygnosis	70 DM
Shadow of the Beast II	Amiga, ST	Psygnosis	80 DM
Shadow Warriors	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	Ocean	40-80 DM
Shark	C 64, CPC, Spec.	Players	12 DM
Sharkey's Moll	Amiga, ST	Zeppelin	25 DM
Sherman M4	ST, PC	Loriciel	75-85 DM
Shock Wave	Amiga	Digital Magic	80 DM
Sideshow	Amiga	Actionware	80 DM
Simulcra	Amiga, ST	Microprose	70 DM
Skidoo	CPC, Amiga, ST, PC	Tomahawk	50-70 DM
Skidz	C 64, Amiga, ST	Gremlin	45-65 DM
Skull & Crossbones	C 64, Amiga, ST, PC	Domark	50-90 DM
Sky Strike +	ST	Atlantis	25 DM
Sly Spy	Amiga, ST	Ocean	65 DM
Snare	C 64	Thalamus	45 DM
Snowball in Hell	Amiga	Atlantis	30 DM
Snowstrike	C 64, Amiga, PC	Epyx	50-80 DM
Sonic Boom	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Activision	50-70 DM
Sophie	Amiga	New Deal	70 DM
Space Ace	Amiga, PC	Ready Soft	140 DM
Space Assault	Amiga	Magic Soft	60 DM
Spacebike	C 64	Impressions	40 DM
Space Harrier II	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Grandslam	35-75 DM
Space Rogue	C 64, Amiga, PC, Apple II, Macintosh	Origin	70-95 DM
Speedball	Amiga, ST, PC	Mirrorsoft	30 DM
Speedball 2	Amiga, ST, PC	Image Works	85 DM
Spellbound	Amiga, ST	Psygnosis	65 DM
Spellfire The Sorcerer	Amiga, ST	Codemasters	25 DM
Spindizzy Worlds	Amiga, ST	Activision	75 DM
Starblade	Amiga, ST, PC	Silmarils	70-80 DM
Starblaze	Amiga, ST, PC	Logotron	75 DM
Star Control	Amiga, ST, PC	Accolade	85 DM
Startrash	Amiga, ST	Rainbow Arts	85-70 DM
Star Trek V	Amiga, ST, PC, Macintosh	Mindscape	95-120 DM
Stellar 7	Amiga, PC	Dynamix	80 DM
Stormball	Amiga, ST, PC	Millennium	80 DM
Stormlord	Amiga, ST, PC	Hewson Consultants	80 DM
Stormlord II - Deliverance	C 64, Spec., CPC	Hewson Consultants	40 DM
Street Rod	PC	Calif. Dreams	75 DM
Strider	Amiga, ST	U.S. Gold	75 DM
Strike Force Harrier	Amiga, ST, PC	Mirrorsoft	30 DM
Stryx	Amiga, ST	Psygnosis	80-75 DM
S.T.U.N. Runner	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST, PC	Domark	85 DM
Stunt Car Racer	Amiga, ST, PC	MicroProse	80 DM
Sub Rally	Amiga	CP-Verlag	20 DM
Summer Camp	C 64	Thalamus	45 DM
Super Cars	C 64, Amiga, ST	Gremlin Graphics	55-75 DM
Super Cars II	Amiga, ST	Gremlin	80 DM
Superskweek	Amiga, ST	Loriciel	70 DM
Super Wonderboy	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Activision	40-75 DM
Switchblade	Amiga, ST	Gremlin	65 DM
Switchblade II	Amiga, ST	Gremlin	80 DM
SWIV	Amiga, ST	Sales Curve	80 DM
Tactic	Archimedes	Eterna	75 DM

## BUSINESS/ACTION-GAMES

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Teenage Mutant Hero Turtles	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST, PC	Image Works	45-75 DM
Terry's Big Adventure	C 64, Amiga, ST	Gland Slam	40-50 DM
The Amazing Spiderm.	C 64, CPC, Amiga, ST, PC	Empire Softw.	40-80 DM
The Hunt for Red October	C64/128, ST, PC	Grandslam	50-90 DM
The Final Day	Amiga	CT-Verlag	20 DM
The Immortal	Amiga, ST, PC	Electronic Arts	85 DM
The Killing Cloud	Amiga	Image Works	80 DM
The Killing			
Game Show	Amiga, ST	Psygnosis	85 DM
The Light Corridor	Amiga, ST, PC	Infogrames	85 DM
Theme Park Mystery	Amiga, ST, PC	Image Works	70 DM
The Plague	Amiga	Innerprise	65 DM
The Punisher	Amiga, ST	The edge	65 DM
The Sword and the Rose	Amiga, ST	Codemasters	25 DM
The Toyottes	Amiga, ST	Infogrames	65 DM
The Untouchables	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Ocean	30-85 DM
The Wombles	C 64 (C)	Altern. Softw.	12 DM
Thunderchopper	PC	subLOGIC	70 DM
Thunderstrike	Amiga, PC	Millennium	75 DM
Time Machine	C 64, Spec., CPC (alle D + C), Amiga, ST	Activision	50-70 DM
Time Soldier	C 64, Amiga, ST	Electrocoin	45-75 DM
Toki	Amiga, ST	Ocean	70 DM
Tom and the Ghost	Amiga, ST, PC	Blue Byte	75 DM
Toobin'	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST, PC	Domark	55-75 DM
Torvak the Warrior	Amiga, ST	Core Design	75 DM
Total Recall	C 64, Amiga, ST	Ocean	50-70 DM
Treasure Island Dizzy	Amiga, ST	Codemasters	45 DM
Treasure Trap	Amiga, ST, PC	Electronic Zoo	70 DM
Turn 'n' Burn	C 64	Flair Software	30 DM
Turrican	C 64, Amiga, ST	Rainbow Arts	45-65 DM
Turrican II	C 64, Amiga, ST	Rainbow Arts	40-70 DM
Tusker	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Syst. 3	40-85 DM
Twin World	C 64, CPC, Amiga, ST, Archimedes	Ubi Soft	50-80 DM

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
U.N. Squadron	Amiga, ST	U.S. Gold	75 DM
Unreal	Amiga, ST	Ubi-Soft	80 DM
Vaxine	Amiga, ST, PC	U.S.Gold	80 DM
Vendetta	C 64, Spec., CPC, Amiga, ST	System 3	35-70 DM
Venom Wing	Amiga	Thalamus	80 DM
Venus	Amiga, ST	Gremlin	80 DM
Viz - The Game	C 64, ST	Virgin Games	30-70 DM
Voodoo Nightmare	Amiga, ST	Palace Softw.	80 DM
Warhead	Amiga, ST	Activision	70 DM
Warlock The Avenger	Amiga	Millennium	85 DM
Warzone	Amiga, ST	Core Design	70 DM
Weird Dreams	C 64, Amiga, ST, PC	Rainbird	50-90 DM
Westphaser	CPC, Amiga, ST, PC	Loricel	50-120 DM
White Magic	The Fourth Dimension	Archimedes	70 DM
Window Wizard	Amiga, ST, PC	reLine	75 DM
Wings of Death	Amiga, ST	Thalion, Eclipse	80 DM
Wings of Fury	C 64, CPC, Amiga, ST, PC	Broderbund/Domark	80 DM
Wildlife	Amiga, ST, PC	New Deal	50-60 DM
Wild Streets	C 64, CPC, Amiga, ST, PC	Titus	50-85 DM
Wing Commander	PC	Origin	90 DM
Wipe-Out	Amiga, ST	Gonzo Games	65 DM
Wizard Willy	C 64 (C)	Codemasters	10 DM
Wizball	C 64, Amiga	Ocean	30-50 DM
Wonderboy	C 64	Activision	30 DM
Wrath of the Demon	C 64, Amiga, ST, PC	Ready Soft	70-90 DM
Wreckers	Amiga, ST, PC	Audiogenic	80 DM
Xenon II	Amiga, ST, PC	Image Works	80 DM
Xenophobe	C 64, Spec. +3, Amiga, ST	MicroProse	40-80 DM
Xiphos	Amiga, ST, PC	Electronic Zoo	80 DM
X-Out	C 64, CPC, Spec., Amiga, ST	Rainbow Arts	50-80 DM
Yogi's Great Escape	C 64 (C)	Hi-Tec	13 DM
Yolanda	Amiga, ST	Millennium	65 DM
Zarathustra	Amiga	Hewson	80 DM
Zeliard	PC	Dynamix	75 DM
Zirix	Amiga	The Software Business	75 DM
Z-Out	Amiga	Rainbow Arts	80 DM
Zeliard	PC	Dynamix	75 DM
Zirix	Amiga	The Softw. Bus.	80 DM

## ●●●●●●●● SPRACHEN - SUSHI

Viele Titel gibt es sowohl als Direktimport mit japanischer Anleitung, als auch mit deutschem, englischem oder mehrsprachigem Handbüchlein. Politik der offiziellen Vertriebsfirmen (z.B. *Virgin* für *Sega*, *Laguna* und *Mindscape* für *Nintendo*, ...) ist, alle Spiele mit deutscher Anleitung zu versehen. Dafür kosten die dann etwa zehn bis 20 Mark mehr als die Importware. Generell sind die Beilagen der Handheld-Spiele seltener übersetzt als jene der eingeführteren Konsolen. Ganz schlecht sieht es bei der offiziell nicht vertriebenen PC-Engine aus. In Deutschland sind nur japanische Packungen erhältlich. Wer also keine Enttäuschung erleben möchte, sollte auf jeden Fall beim Händler nachfragen.

### KONSOLEN:

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
A Boy and his Blob	NES	Nintendo	120 DM
1943	PC-Engine	Naxat	100 DM
Action Fighter	Sega Master	Sega	50 DM
Actraiser	Super Famicom	Enix	110 DM
Adventures of Jackie Chan	PC-Engine	Hudson	90 DM
Aerial Assault	Sega Master	Sega	90 DM
Aero Blaster	Mega Drive, PC-Eng.	Hudson	90 DM
After Burner	Sega Master, Mega Drive	Sega	90/100 DM
Airwolf	NES		99 DM

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Aleste	Mega Drive	Toaplan	90 DM
Alex Kidd in Miracle World	Sega Master	Sega	80 DM
Alex Kidd II: The Lost Stars	Sega Master	Sega	60 DM
Alex Kidd in High Tech World	Sega Master	Sega	80 DM
Alex Kidd in Shinobi World	Sega Master	Sega	90 DM
Alien Storm	Mega Drive	Sega	110 DM
Alleyway	Game Boy	Nintendo	50 DM

# USER-report

ALSO, MEIN MANN HAT AUF EINEN SCHLAG SEINEN COMPUTERWAHN AUFGEGEBEN...!



## BUSINESS/ACTION-GAMES

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Altered Beast	Sega Master	Sega	90 DM
Arrow Flash	Mega Drive	Sega	100 DM
Assault City	Sega Master	Sega	90 DM
Assault Suit Leynos	Mega Drive	NCS	100 DM
Atomic Robokid	Mega Drive	Treco	90 DM
Axis	Mega Drive	Wolfteam	100 DM
Aztec Adventure	Sega Master	Sega	50 DM
Bad'n Rad	Game Boy		70 DM
Balloon Fight	NES		75 DM
Balloon Kid	Game Boy	Nintendo	49 DM
Bank Panic	Sega Master	Sega	50 DM
Barunba	PC-Engine	Namcot	90 DM
Batman	Game Boy, NES, Mega Drive	Sunsoft	60-100 DM
Battle Bull	Game Boy	Nintendo	65 DM
Battle Outrun	Sega Master	Sega	80 DM
Battle Squadron	Mega Drive	Electronic Arts	100 DM
Bayou Billy	NES		110 DM
Be Ball	PC-Engine	Hudson Soft	90 DM
Big Foot	NES	Acclaim	100 DM
Big Run	Super Famicom	Jaleco	120 DM
Blodia	Game Boy, PC-Engine	Tonkin,Hud. Soft	60-90 DM
Blue Blink	PC-Engine	Hudson Soft	90 DM
Blue Lightning	Lynx	Atari	69 DM
Blue Shadow	NES		99 DM
Bomber Boy	Game Boy	Nintendo	60 DM
Bomber Man	PC-Engine	Hudson Soft	90 DM
Bomber Raid	Sega Master	Sega	90 DM
Bombuzal	Famicom		80 DM
Bonanza Bros.	Mega Drive	Sega	100 DM
Bonk's Adventure	PC-Engine	Hudson Soft	90 DM
Boomer's Adventure			
in Asmik World	Game Boy	Asmik	60 DM
Boulder Dash	Game Boy	First Star Software	60 DM
Bubble Bobble	Game Boy, NES	Taito	60-80 DM
Bubble Ghost	Game Boy	FCI	60 DM
Burai Fighter	NES, Game Boy	Nintendo	90-60 DM
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	Taito	40 DM
Burger Time	Game Boy		50 DM
Burning Force	Mega Drive	Namcot	100 DM
Captain Silver	Sega Master	Sega	90 DM
Card Games	Game Boy		55 DM
Casino Games	Sega Master	Sega	90 DM
Castle Of Illusion - Starring Mickey Mouse	Game Gear, Sega Master, Mega Drive		80-90 DM
The Castlevania Adventure	Game Boy	Konami	65 DM
Catrap	Game Boy		60 DM
Chase H.Q.	Game Boy, Sega Master, PC-Engine	Taito	50-90 DM
Choplifter	Sega Master	Sega	80 DM
City Hunter	PC-Engine	Sunsoft	90 DM
Cloud Master	Sega Master	Sega	90 DM
Contra	Game Boy	Konami	60 DM
Cosmo Tank	Game Boy		60 DM
Curse	Mega Drive	Micronet	90 DM
Cyberball	Mega Drive	Sega	100 DM
Cyber Core	PC-Engine	Information Global Service/Game Pr.	90 DM
Cyber Shinobi	Sega Master	Sega	80 DM
Cyraid	Game Boy	Nexsoft	60 DM
Danan,			
the Jungle Fighter	Sega Master	Sega	80 DM
Dangerous Seed	Mega Drive	Namcot	90 DM
Darius II	Mega Drive	Taito	90 DM
Darius	PC-Engine	NEC Avenue	100 DM
Darius Twin	Super Famicom	Taito	130 DM
Dead Angel	Sega Master	Sega	50 DM
Devilish	Game Gear	Genki	70 DM
Dexterity	Game Boy	SNK	70 DM
Dick Tracy	Mega Drive	Sega	100 DM
Die Hard	PC-Engine	Pack-In-Video/Nihon Bussan	100 DM
DJ Boy	Mega Drive	Kaneko/Sega	90 DM

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Dondokodon	PC-Engine, NES		90-80 DM
Doraemon	Game Boy, PC-Engine	Hudson Soft	55-90 DM
Double Dragon	Game Boy	Technos	60 DM
Double Dragon II	NES	Technos	120 DM
Download	PC-Engine	NEC Avenue	90 DM
Dr. Mario	Game Boy/NES		60-90 DM
Dragon Fighter	PC-Engine	Tonkin House	90 DM
Dragon's Lair	Game Boy	Imagesoft	60 DM
Duck Hunt	NES	Nintendo	79 DM
Duck Tales	Game Boy	Capcom	60 DM
Dynamite Duke	Sega Master, Mega Drive	Sega/Seibu Kaihatsu	90-100 DM
Electrocop	Game Boy	Epyx	69 DM
Elemental Master	Mega Drive	Tecno-Soft	90 DM
ESWAT	Sega Master, Mega Drive	Sega	80-90 DM
F-1 Race (& 4-Player-Adapter)	Game Boy	Nintendo	70 DM
Fantasy Zone	Game Gear	Sanritsu	70 DM
Fastest Lap	Game Boy	Vap	65 DM
Fatal Labyrinth	Mega Drive	Sega	100 DM
Final Blaster	PC-Engine	Namcot	90 DM
Final Fight	Super Famicom	Capcom	125 DM
Final Soldier	PC-Engine	Hudson Soft	100 DM
Fire Shark	Mega Drive	Toaplan	100 DM
Fish Dude	Game Boy	Sofel	60 DM
Flicky	Mega Drive	Sega	70 DM
Forest Wardener	Mega Drive	Visco	100 DM
Forgotten Worlds	Mega Drive	Sega	90 DM
Formation Armed F	PC-Engine	Big Don	90 DM
Fortress Of Fear	Game Boy	Nintendo	50 DM
Funny Field	Game Boy		55 DM
F-Zero	Super Famicom	Nintendo	150 DM
Gain Ground	Sega Master, Mega Drive	Sega	90-100 DM
Game Gear Shinobi	Game Gear	Sega	70 DM
Game Of Harmonie	Game Boy		60 DM
Gates Of Zendocon	Lynx	Epyx	69 DM
Gauntlet	Lynx, Sega, Master	Epyx	70 DM
Gauntlet II	NES	Nintendo	90 DM
Ghostbusters II	Game Boy, NES	Street Syndrome, Activision	65-110 DM
Ghost'n Goblins	NES		110 DM
Ghouls 'n' Ghosts	Sega Master, Super Grafx	Sega,NEC Aven.	80-120 DM
GO! GO! Tank	Game Boy	Toei	60 DM
Golden Axe	Sega Master, Mega Drive	Sega	80-90 DM
Gomola Speed	PC-Engine	UPL	90 DM
Gradius	NES	Konami	90 DM
Gradius III	Super Famicom	Konami	120 DM
Granzört	Supergrafx	Hudson Soft	90 DM
Gremlins II	Game Boy/NES	Sunsoft	60-110 DM
Gumshoe	NES		119 DM
Halley Wars	Game Gear	Taito	70 DM
Harmony	Game Boy	Accolade	60 DM
Heavy Unit	Mega Drive	Taito	90 DM
Heiankyo Alien	Game Boy		55 DM
Hellfire	Mega Drive	NCS	90 DM
Herzog Zwei	Mega Drive	Tecno	90 DM
Hunt for Red October	Game Boy	Hi TechExpr.	60 DM
Hurrican	Mega Drive	Sega	100 DM
Hyper Load Runner	Game Boy		55 DM
Impossible Mission	Sega Master	U.S. Gold	80 DM
Insector X	Mega Drive	Hot-B	90 DM
International Karate	Game Boy	Technos	60 DM
James Pond	Mega Drive	Electronic Arts	120 DM
Ka-Ge-Ki	Mega Drive	Hot-B	110 DM
Kikikaikai	PC-Engine	Taito	90 DM
Kinetic Connection	Game Gear	Sega	60 DM
King Of The Zoo	Game Boy		60 DM
Kitchen Panic	Game Boy	Coconuts	65 DM
Knight Rider	NES, PC-Engine	Pack-In-Video	90 DM
Kung Fu	NES	Nintendo	50 DM
Kung Fu Master	Game Boy	Nintendo	60 DM

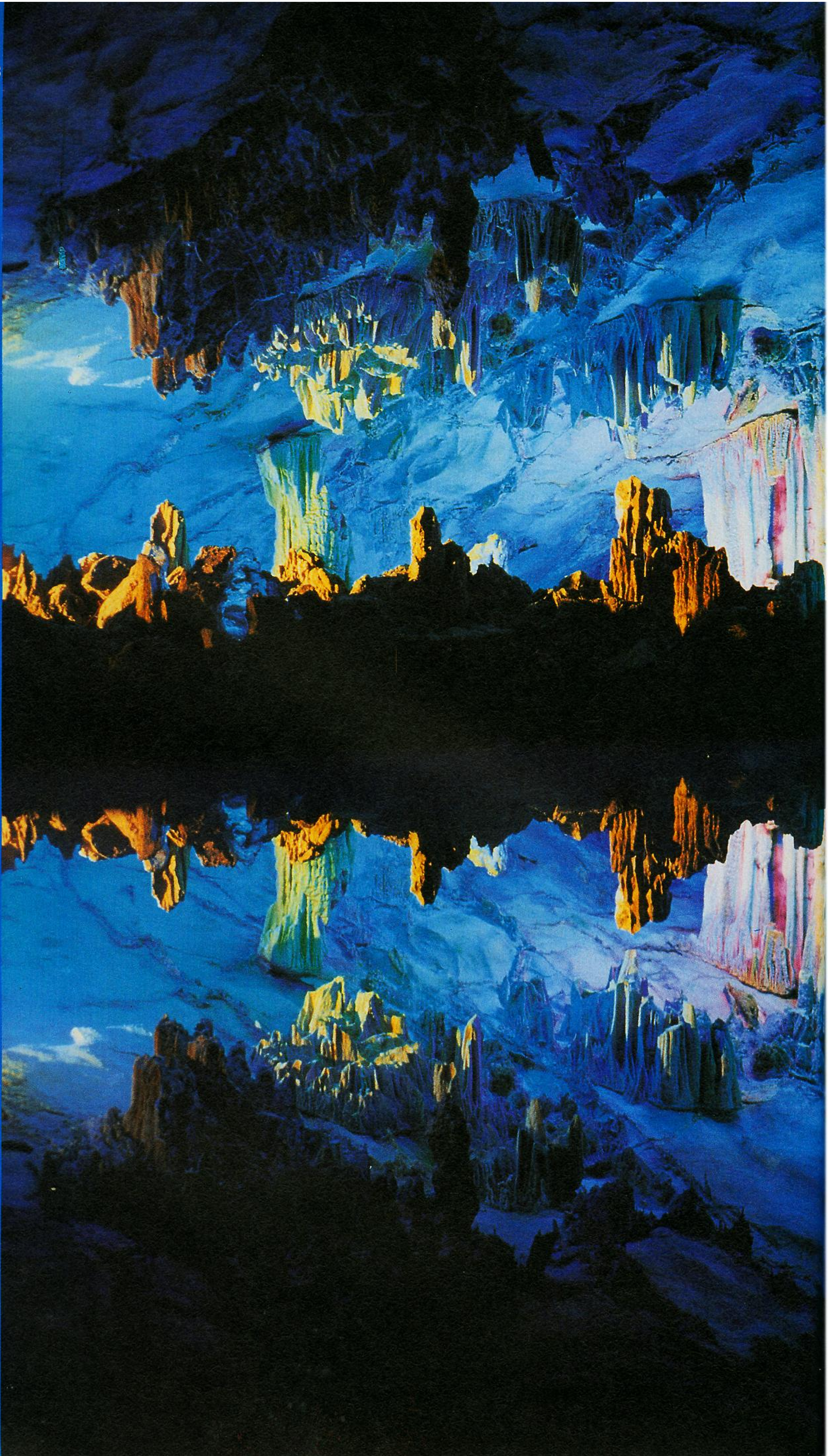



# BUSINESS/ACTION-GAMES

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Kujaki-Oh (Mystic Defender)	Mega Drive	Sega	90 DM
Leg. Of Hero Tonma Legion	PC Engine	Irem	120 DM
Life Force (Salamander)	PC-Engine	Reno	90 DM
Lock'n Chase	NES		100 DM
Lucky Monkey	Game Boy	Data East	55 DM
Lupin The Third	Game Boy	Natsume	65 DM
Maru's Mission	Game Boy	Banpresto	55 DM
Master Karateka	Game Boy	Jaleco	60 DM
Mega Man 2	Game Boy		55 DM
Metal Gear	NES	Capcom	110 DM
Metroid	NES	Nintendo	90 DM
Michael Jackson's Moonwalker	Sega Master, Mega D.	Sega	100 DM
Mickey Mouse	Game Boy	Kemco	55 DM
Midnight Resistance	Mega Drive	Data East	100 DM
Mission: Impossible	NES	Palcom	100 DM
Monster Party	NES	Bandai	70 DM
Motocross Maniacs	Game Boy	Konami	65 DM
Motoroad II	PC Engine	NCS	120 DM
Mr. Heli	PC-Heli	Irem	90 DM
Ms. Pacman	Lynx	Epyx	70 DM
Mystic Hunter	Mega Drive	NCS	100 DM
Nemesis	Game Boy	Konami	60 DM
New Zealand Story	PC-Engine, Mega D.	Taito	90 DM
Ninja Adventure	Game Boy	Jaleco	50 DM
Ninja Boy	Game Boy		60 DM
Ninja Gaiden	Lynx	Atari	65 DM
Ninja Spirit	PC-Engine	Irem	90 DM
Operation C	Game Boy		60 DM
Otoku Juku	Game Boy		50 DM
Outrun	PC-Engine	NEC Avenue	90 DM
Pac-Land	Game Boy	Atari	70 DM
Pacmania	Sega Master	Tecmagik	100 DM
Palamedes	Game Boy		55 DM
Paperboy	Game Boy/Lynx/NES	Mindsc., ST, U.S. Gold	50-80 DM
Paranoia	PC-Engine	Naxat	90 DM
Parodius	Game Boy	Konami	70 DM
Penguin Boy	Game Boy		35 DM
Penguin Land	Game Boy		55 DM
Penguin Wars	Game Boy		60 DM
Pinball Party	Game Boy		55 DM
Pinbot	NES		75 DM
Pilot Wings	Super Famicom	Nintendo	125 DM
Ponkotsu Tank	Game Boy	HAL	60 DM
Popeye	Game Boy		55 DM
Power Drift	PC-Engine	Asmik	80 DM
Pri Pri	Game Boy		55 DM
Probotector	Game Boy, NES	Konami, Nint.	55-90 DM
Pschic World	Sega Master	Sega	90 DM
Psycho Chaser	PC-Engine	Naxat	90 DM
Psycho World	Sega Master	Sega	90 DM
Rad Racer	NES		80 DM
Rambo III	Mega Drive	Sega	100 DM
Rampage	Lynx	Epyx	75 DM
Ranma 1/2 Game Boy			45 DM
Rastan Saga II	PC-Engine, Mega D.	Taito	90-100 DM
R.C. Grand Prix	Sega Master	Sega	80 DM
Red Alert	PC-Engine mit CD-ROM	Sin Nihon Laser S.	100 DM
Revenge Of The Gator	Game Boy	Nintendo	45 DM
Riding Hero	Game Boy	Irem	70 DM
Robocop	Game Boy	Ocean	60 DM
Robo-Squash	Lynx	Atari	65 DM
Rolan's Curse	Game Boy	Nintendo	65 DM
R-Type	Game Boy	Irem	60 DM
Rygar	Lynx, NES	Epyx/Tecmo	70-80 DM
Saint Dragon	PC-Engine	Aicom	90 DM
Scramble Spirits	Sega Master	Sega	70 DM
Sea Dragon	Sega Master	Sega	90 DM
Section Z (Englisch)	NES		80 DM
Serpent	Game Boy	Taxan	60 DM
Shadow Blasters	Mega Drive	Sage's Creation	100 DM

Titel	System	Hersteller	Ca.-Preis
Shadow Dancer	Mega Drive	Sega	100 DM
Shiten-Myooh	Mega Drive	Sigma	90 DM
Shinobi	Game B., PC-Eng., Sega Master	Asmik	60-90 DM
Sidepocket	Game Boy		60 DM
Silent Assault	NES	Color Dreams	80 DM
Skate Or Die	NES	Palcom	80 DM
Sk. Or Die-Bad 'n' Rad	Game Boy	Konami	60 DM
Slime World	Lynx	Epyx	65 DM
Snake Rattle'n Roll	NES	Nintendo	80 DM
Snoopy Magic Show	Game Boy		55 DM
Snow Bros.	Game Boy	Naxat Soft	70 DM
Solar Jetman	NES	Nintendo	75 DM
Solar Strike	Game Boy		45 DM
Solomon's Club	Game Boy	Tecmo	60 DM
Solomon's Key	NES	Tecmo	80 DM
Solstice	NES		80 DM
Sonic The Hedgehog	Mega Drive	Sega	120 DM
Space Invaders	Game Boy		55 DM
Space Invaders 90	PC-Engine, Mega D.	Taito	90 DM
Spartan X	Game Boy		55 DM
Speedball	Sega Master	Imageworks	100 DM
Star Control	Mega Drive	Ballistic	120 DM
Star Voyager	NES	Acclaim	60 DM
Strider	Mega Drive	Sega/Capcom	100 DM
Sumo Fighter	Game Boy	I'MAX	65 DM
Super Airwolf	Mega Drive	Kyugo	90 DM
Super Mario Bros.	NES	Nintendo	60 DM
Super Mario Bros. 2	NES	Nintendo	60 DM
Super Mario Bros. 3	NES	Nintendo	100 DM
Super Mario Land	Game Boy	Nintendo	50 DM
Super Mario World	Super Famicom	Nintendo	125 DM
Super Shinobi	Mega Drive	Sega	90 DM
Super Wonderboy	Sega Master	Sega	80 DM
Sword Of Sodan	Mega Drive	Electr. Arts	120 DM
Tasmania Story	Game Boy		55 DM
Tatsujin	Mega Drive	Sega	90 DM
Technocop	Mega Drive	Razorsoft	90 DM
Teen. Mut. Hero Turtles	Game Boy/NES	Ultra Games	65-120 DM
The Amazing Spiderm.	Game Boy, Sega M.	LJN, Sega	50-90 DM
Thunderforce III	Mega Drive	Sega	90 DM
Tiger Heli	NES, Mega Drive	Treco	80-90 DM
Tiger Road	PC-Engine	Victor	90 DM
Todd's Adv.in Slime World	Lynx	Epyx	70 DM
Tongue Of The Fatman	Mega Drive	Sanritsu	100 DM
Top Gun (Englisch)	NES		100 DM
Torpedo Range	Game Boy	SETA	70 DM
Total Recall		NES	100 DM
Trampoline Terror	Mega Drive	Dreamworks	90 DM
Twin Bee	Game Boy		60 DM
Ultraman	Super Famicom	Bandai	120 DM
Urban Champion	NES		60 DM
Valis III	PC-Engine	Laser Soft	90 DM
Valkyrie	PC-Engine	Namcot	90 DM
Veigues-Tactical Glad.	PC-Engine	Victor	90 DM
Verytex	Mega Drive	Asmik	100 DM
Volfied	Mega Drive	Taito	100 DM
Volleyfire	Game Boy	Toei Anim.	55 DM
Warbirds	Lynx	Atari	70 DM
Wheel Of Fortune	Game Boy		60 DM
Whip Rush	PC-Engine	Sega	90 DM
Wizards & Warriors	Game Boy/NES		50-100 DM
Wizards & Warriors II - Iron Sword	NES	Acclaim	120 DM
Wonderboy	Sega Master	Sega	80 DM
Wonderboy III: Monster Lair	PC-Engine(CD-ROM)	Hudson Soft	100 DM
Wonderboy II: The Dragon's Trap	Sega Master, Mega D.	Sega	80-100 DM
Wrath Of The Black Manta	NES	Taito	90 DM
W-Ring	PC-Engine	Naxat Soft	90 DM
X-Dazadly-Ray	Mega Drive	Unipac	90 DM
Xenophobe	Lynx	Epyx	70 DM
Young Master	PC-Engine	Namcot	100 DM
Zarlur Mercenary	Lynx	Epyx	70 DM

# Waterdeep-Phobia





Er hatte uns gewarnt. Piergeiron, 'Ältester des Rates von Water-deep', hatte jeden von uns mit einem langen, forschenden Blick bedacht, ehe er uns auf die schier unmögliche Mission vorbereitete. Unheil sei über die Stadt gekommen, Zwietracht und Totschlag breiteten sich aus - der Rat war machtlos...

Jegliches Forschen war vergebens, oder doch fast: Nach einigen Wochen stand fest, daß das Böse sich nur von unten nach Waterdeep hatte einschleichen können. So waren wir vier - Stella, die Magierin, Grumpy, der Kämpfer-Dieb, Sarah, die Priesterin und ich, John Blackwood, der Paladin - zu Piergeiron gebeten worden. Unser bunt gemischter Trupp sei Waterdeeps letzte Hoffnung. Wir sollten versuchen, zum Kern des Übels, tief unter den Straßen, vorzudringen und es auszumergen.

## Rückblende und Aufzeichnungen

Unter der Stadt gäbe es lange, dunkle Gänge, Fallen und böse Kreaturen. Und doch waren wir auf die Schrecken, die uns dort unten erwarten sollten, nicht vorbereitet. Ahnungslos und nur mit dem Nötigsten ausgerüstet, begaben wir uns unter Ehrengleit ins Unbekannte. Wie oft sehnten wir uns in den Folgewochen in unsere warme, heimische Gilde zurück, trösteten und halfen einander und beteten, daß der Alptraum bald ein Ende haben werde.

Rückblickend grenzt es an ein Wunder, daß wir vier das Grauen nicht nur überleben, sondern auch von uns abwenden konnten. Zwölf endlose Etagen voller Monster, Fallen und Geheimgänge durchliefen wir. Oft irrten wir tagelang verzweifelt umher, ohne weitere Treppen oder Ausgänge zu finden. Doch schließlich standen wir dem Bösen gegenüber, Auge um Auge - Xanathar, einem Wesen aus der Gattung 'Beholder', dessen Blick aus jedem der neuen Augen tödlich ist...

So dankbar wir für unseren Erfolg sind, so wissen wir doch, daß das Böse nicht aufgeben wird. Andere Städte oder Landstriche können bedroht werden. Damit zukünftige junge Abenteurer den Schrecken mutig und vorbereitet begegnen können, habe ich unsere



Der Rat von Waterdeep bittet uns um Hilfe.

wichtigsten Erfahrungen aufgezeichnet. Beachtet sie wohl und verzagt nicht: Zu jedem Rätsel gibt es eine Lösung und nicht immer müßt Ihr alles lösen, um ans Ziel zu kommen!

## Ab in den Gulli

Wir sind kaum durch den Gulli gerutscht, verschüttete ein Erdbeben den Eingang. Wie gut, daß wir mit diesem Stelldichein der bösen Mächte gerechnet hatten. Wir kampierten erst einmal, damit die Mädchen ihre Zaubersprüche lernen und alle sich vom Schreck erholen konnten. Sarah und Stella achteten stets darauf zu rasten, und die aufgebrauchten Sprüche neu zu erlernen. Vor allem Stella profitierte von den vielen Spruchrollen, die in Nischen oder auf dem Boden lagen. Dankbar benutzten wir alle die Heil-, Kraft- und Unsichtbarkeitstränke, die uns unterwegs in die Hände fielen, denn die ersparten den Mädchen den Verlust von Zauberkraft und Zeit.

Um Sarah und Stella zu schützen, schritten Grumpy und ich zunächst voran. Dabei nutzten wir jegliche Deckung aus, damit die zahlreichen Gegner stets nur von vorne angreifen konnten. So gelang es ihnen nur selten, sich uns von mehreren Seiten zu

nähern. Natürlich wurden wir oft verwundet, in brenzligen Situationen jedoch kamen die jeweils kräftigsten und gesündesten unter uns nach vorne. Waren große Schlachten angesagt, vermochte uns Sarah in deren Anschluß stets wieder aufzumöbeln.

## Die Welt der Naturgeister?

Was es für Geschöpfe gibt! Nicht nur Kobolde, Untote und Golems hausten unterhalb der ahnungslosen Stadt, nein, auch riesige Gottesanbeterinnen, elefantenähnliche Xorns und zaubermächtige Mind Flayers schienen so manch' schlimmem Alptraum entsprungen. Sehr bald lernten wir, all die Geschöpfe wirksam zu bekämpfen, wenn auch unsere Erfahrung jedem von uns mehr als einmal beinahe das Leben gekostet hätte. Langsame Monster wie Rieseneigel oder Xorns bekämpften wir sehr rasch und aus nächster Nähe. Kreaturen, welche Zaubersprüche oder vergiftete Waffen schleudern, konnten wir ausweichen und sie mit seitlichen Nah- und Fernangriffen überraschen. Am flinkesten mußten wir bei den tödlichen Mind Flayers sein, jenen merkwürdigen, oktopusköpfigen Magiern. Immer wieder versuchten wir, ihrem mächtigen Zauber auszuweichen, tänzelten um sie herum und griffen von der Seite an. Es half oftmals, wenn die hinteren Charaktere sie mit allen möglichen schweren Gegenständen bewarfen, die Gegenstände immer wieder aufhoben und erneut warfen.

## Von Rostmonstern und grausigen Funden

Völlig unvorbereitet trafen uns dagegen die Angriffe von sogenannten Rostmonstern. Die kugeligen Biester peitschten mit ihren Tentakeln auf uns ein, waren zwar nicht schwer zu besiegen, doch dann... All' unsere metallenen Waffen und Rüstungsteile waren

korrodiert! Schutzlos standen wir da und waren daher heilfroh, diverse Ersatzteile mitgenommen zu haben. Es dauerte auch dementsprechend lange, ehe wir vollwertigen Ersatz finden konnten. Der herbe Verlust hätte sich vermeiden lassen: Wir hätten nur die Zauberinnen vorschicken müssen, denn sie tragen weniger Metall und besitzen die Fähigkeit, Fernsprüche loszulassen. So hätten wir uns immer ein Stück zurückziehen können, um die Biester auf Distanz zu beschießen.

Sehr bald fanden wir innerhalb der Abwasserkanäle die Überreste tapferer Abenteurer. Sarah war zunächst außerstande, sie zum Leben zu erwecken, und so nahmen wir sie mitsamt ihrer Habe mit. Später, als die Gruppe schon auf sechs Mitglieder angewachsen war, entschieden wir folgendes:

Wir würden uns die Ausrüstung der Gefallenen ausleihen - war doch viel Nützliches und Magisches darunter. Die Gebeine schleppten wir mit, um die Toten, falls wir selbst überlebten, in Waterdeep wieder zu uns zu holen. Selbstverständlich wollten wir ihnen dann ihr Eigentum zurückgeben. Und so geschah es dann auch...

Wir fanden viele Gegenstände, deren Nutzen sich erst später herausstellen sollte. Deshalb nahmen wir alles mit und richteten auf jeder Ebene ein 'Lager' für - zunächst - Überflüssiges ein. Hatten wir ein Stockwerk von Monstern befreit, brachten wir die Gegenstände in das nächstniedrigere hinunter. Wenn es auch umständlich war, hatten wir doch auf die Art alles griffbereit.

Die Gänge unter der Stadt sind mit diversen Inschriften versehen. Wir konnten froh sein, Menschen, Zwerge und Elfen unter uns zu haben, welche die jeweils in ihrer Sprache gemeißelten Hinweise zu lesen vermochten. Überhaupt, die Wände: Man übersieht leicht die Besonderheiten an ihnen, so daß wir begannen, alle Gänge seitlich abzugehen. Nur so entdeckten wir ei-



**Da war er! Xanathar, der Beholder, Geißel der Unterwelt. Der letzte Kampf stand bevor...**

nige Inschriften, zudem noch verborgene Knöpfe. Letztere öffneten die ein oder andere Wand und veränderten ganze Abschnitte, ohne daß wir es gleich merkten. So geschickt waren

viele Geheimknöpfe in die Wand eingepaßt, daß wir sie regelrecht abtasten mußten, um fündig zu werden. Wer weiß, was trotz unserer Sorgfalt noch unentdeckt blieb...



**In den schleimig-grünen Gängen verbirgt sich so manche Geheimkammer.**

## Vertrackte Situationen

Auf Schritt und Tritt begegneten uns Hebel an den Wänden. Sie öffneten und schlossen Gangabschnitte, Abflußlöcher im Boden oder Türen. Manche Türen ließen sich aufstemmen oder erforderten Schlüssel. Wir zählten insgesamt sieben verschiedene Schlüsseltypen! Immer wieder half uns Grumpy aus der Klemme. Mit seinen Diebesfertigkeiten und Dietrichen öffnete er 'ne Menge Pforten. Oft gab es aber keinen Öffnungsmechanismus. Der lag dann auf der anderen Seite, zu der wir nur über Zu- und Abgänge anderer Stockwerke gelangen konnten. Eine verteilte Architektur!

Ebenso vertrackt ist das Teleporter-System. Oft wurden wir versetzt oder auch nur herumgewirbelt. Wie gut, daß unser Kompaß unbeirrt die Blickrichtung angab. Mit Hilfe gezielt abgelegter Orientierungshilfen, z.B. überzähliger Speere, fanden wir uns bald zurecht. Schon im zweiten Stock fanden wir einen von insgesamt sieben blauleuchtenden Steinobjekten. Mit ihrer Hilfe bedienten wir weiter unten eine Reihe beeindruckender Steinportale. Legte man den richtigen Gegenstand in den Rahmen, begann er, unheimlich aufzuleuchten und versetzte uns an einen anderen Ort vor das 'Empfangsportal'. Bis auf zwei 'Einweg-Portale' im achten Stock konnten wir alle Tore in beiden Richtungen benutzen.

Erfreut über die vielen Eßpakete in den oberen Etagen, gingen wir etwas sorglos mit unseren Rationen um. Später lernten wir, erst zu essen, wenn der Hunger 'Alarmstufe Gelb' erreicht hatte. Auch die seltsamen Kenku-Eier verpeisten wir mit Appetit, hoben aber in weiser Voraussicht einige auf. Zwar hinterließen viele erledigte Ungeheuer Eßpakete, doch konnten wir uns nie darauf verlassen. Zum Glück lernte Sarah irgendwann, Nahrung herbeizubauern. Fortan hatten wir damit keine Sorgen mehr.



Ohne diese Portale wäre unser Trupp nicht weit gekommen.

Halfen Stellas Schutz- und Angriffssprüche uns, so manchen Kampf glücklich zu überstehen, warf Sarahs Detect Magic immer wieder Licht auf verzauberte Gegenstände. Der Spruch läßt alles Verzauberte blau aufleuchten, und wir erlebten einige Überras-

schungen. Da gab es magieumhüllte Rüstungen, Schwerter, aber auch Ringe und Halsketten mit Schutzwirkung. Die genaue Natur der Dinge konnten wir aber erst sehr viel später, mit Hilfe eines Orakels, dem wir Stone Orbs 'opferten', ergründen. Nur wenige Ge-



Was erwartet uns am Fuße dieser Treppe?

genstände waren verflucht. Das merkten wir schnell anhand des schlechteren Rüstschutzes oder kaum wirksamer Waffen.

## Das Böse schläft nie

Gelegentlich meinten wir, ein Klängen und etwas von 'Special Quest' zu hören. Lag da eine Aufgabe vor uns oder hatten wir sie gar erfüllt? Im nachhinein meinen wir, daß in jedem Stockwerk etwas Besonderes war. So sind im zweiten Stockwerk etwa alle länglichen Einkerbungen an den Wänden mit bestimmten Gegenständen zu füllen, und im vierten Stock sind alle Räume, die sich durch das Ziehen an der Kette öffnen, von Spinnen zu säubern. Wenn unsere Stadtverwaltung die Gänge als Lehrstück erhält, werden vielleicht andere nach uns die eine oder andere Aufgabe noch lösen...

Für historisch Interessierte haben meine Freunde und ich noch einmal das Labyrinth unter Waterdeep rekonstruiert. Die Fallen, Durchgänge, Fundsachen usw. sind so eingetragen, wie wir sie uns im Geiste zurückrufen konnten. Mögen Euch Karten und Kurzbeschreibung zur Lehre gereichen, doch auch als Mahnung in Erinnerung bleiben, denn: Das Böse schläft nie. Wir haben mit viel Glück, Überlegung und Gottes Hilfe nur einen Teilerfolg errungen. Schreitet nun also mutig voran und lebt wohl!

## Die Kanalisation

Drei Stockwerke tief reichen die rötlichbraunen, von grünem Moder bewucherten Gänge. Erstaunlicherweise ist jede tiefere Ebene größer als die darüber gelegene. Überall lagen nützliche Gegenstände herum! Hinter vielen Türen im ersten Geschoß lauerten Kobolde oder Riesenegel, die wir aber im Nahkampf schnell erledigten. Wir fanden Steine, Dolche und Rationen. Im Südosten endete ein Gang so abrupt, daß wir ihn näher untersuchten.

Tatsächlich fanden wir einen geheimen Knopf, der eine kleine Kammer mit einem Wurfpeil darin öffnete. Wie viele Geheimknöpfe sollte es in den tieferen Etagen noch geben! Im Süden lag die Leiter zum nächsttieferen Stockwerk. Die ständig zufallende Tür davor überlisteten wir, indem Grumpy einen Pfeil auf die runde Bodenplatte legte und anschließend den Knopf auf dem benachbarten Feld drückte.

Die zweite Ebene war schon ungemütlicher. Viele Untote trieben sich herum. Sarah konnte sie mit ihrem heiligen Ankh zwar in die Flucht schlagen, nicht aber töten. Da sie uns immer wieder belästigten, bewarfen und beschossen wir sie. Aus der Nähe waren stumpfe Waffen am wirkungsvollsten. Drei verschlossene Türen begrüßten uns im zweiten Stock, doch wir hatten zunächst nur einen Silberschlüssel. Prompt half Grumpy aus, und so konnten wir uns nach Herzenslust umsehen. Hinter der östlichen Tür lag ein Abschnitt voller Abflußlöcher, die mit Hebeln oder durch beschwerende Gegenstände geöffnet und geschlossen wurden. Dort entdeckten wir Nahrung und, im darunterliegenden Keller, eine Flasche Heiltrank. Im Abschnitt nördlich der Leiter mußten wir einige Türen aufstemmen, wurden aber mit einigen Gegenständen belohnt. Auf einer Kreuzung im südlichen Sektor wurden wir ordentlich herumgewirbelt, fanden uns aber dank des Kompasses stets wieder zurecht. Hier gab es mehrere Geheimtüren, die wir einfach durchschreiten konnten. In einer Kammer im Südosten wurden wir ständig teleportiert und gedreht, bis wir die Fallen durch Geheimtüren in den Mittelsäulen zu umgehen lernten. Nachdem wir dort hinten ein Fach in der Wand geleert hatten, tat sich im westlichen Nordgang eine Nische auf. Wir entsannen uns der länglichen Gravuren an manchen Wänden und legten überall einen Dolch hinein - sie paßten! Nun war ein richtiger Gang nach Westen geöffnet.

Wir lasen einen bläulich schimmernenden Steindolch auf, kamen an ein Teleporterfeld, das uns zur Treppe nach unten brachte und fanden einen Lift nach zwei kleinen Zellentrakten. Dort errangen wir nach mühseligen Kämpfen auch den Goldschlüssel zum Treppenhaus. Vor unserem 'Abgang' durchkämmten wir aber den Norden der Etage, fanden zahlreiche Dinge und gewannen langsam Kampfroutine. Ein Knopf im äußersten Nordwesten verschob manche Wände und legte neue, wenngleich kurze und unergiebige Gänge frei.

Wenn unsere Stadtväter wüßten, was unter ihren Füßen vorgeht... Die dritte und tiefste Ebene der Kanalisation ist die Heimat der Flinds, angriffslustiger Hundemenschen. Wir verschanzten uns so, daß sie uns einzeln im Nahkampf attackieren mußten. Gefährlicher waren die Fischmenschen mit ihren Zauberkräften. Denen wichen wir aus und stürmten dann auf die Kuo-Toa, so heißen sie wohl, zu. Östlich und südlich der Treppe bekamen wir Silberschlüssel. Die Dreherfallen fielen uns gleich auf. Im Gang westlich der Treppe wurden wir manchmal nach Osten teleportiert. Interessanter ist die Nische, deren Transportfeld uns ganz nach Westen brachte. Wir folgten dem langen Gang trotz einmaliger Rückversetzung unbeirrt nach Norden. Dort führen Nischen von einem quadratischen Gang ab. Sie bargen insgesamt vier blaue Edelsteine, die wir als fehlende Augen von vier in die Wände eingelassenen Augenpaaren erkannten. Kaum hatten wir die Dreh- und Teleportfelder im Gang durchschaut und alle vier Edelsteine eingesetzt, öffnete sich eine Kammer im Viereck des Korridors. Dort fanden wir Ausrüstung, konnten verschnaufen und uns anschließend für eine der beiden Leitern nach unten entscheiden.

Bestimmt gab es auf dieser Ebene noch mehr zu entdecken. Wir teleportierten nach Nordosten zurück, ver-

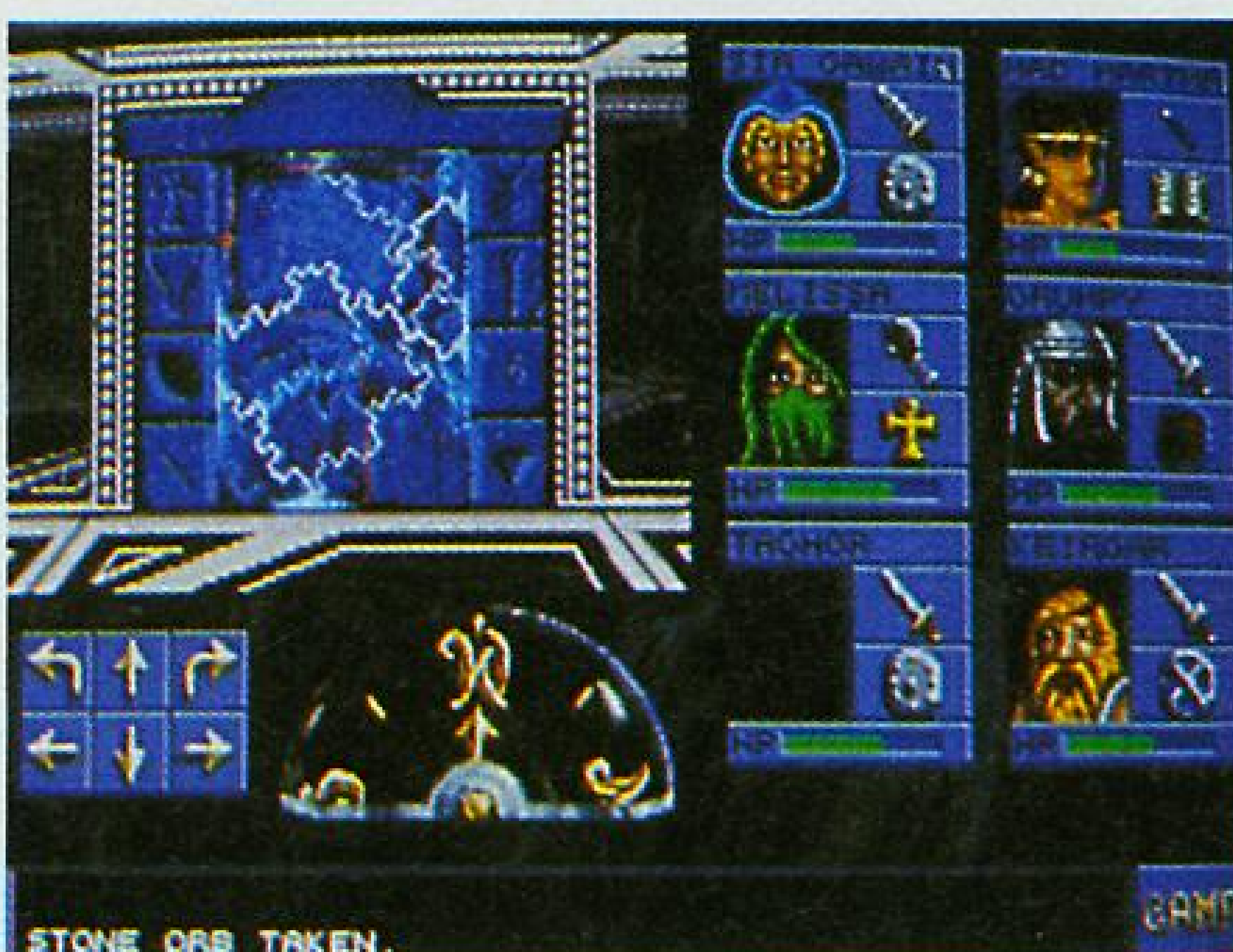
folgten die Gänge und trotzten einigen Gegnern noch Silberschlüssel ab. Überall lagen feine Waffen, Tränke und Spruchrollen herum. Am westlichen Ende des Nordganges lag eine Geheimkammer, und im Südwesten gab ein versteckter Knopf eine Abkürzung zum Nordwest-Trakt frei. An einer Südwand waren drei Silberschlüssel einzusetzen. Zweimal erschienen daraufhin Knöpfe, die Angreifer riefen. Die besiegten wir aber und gewannen je einen weiteren Schlüssel. Das mittlere Schloß aber gab einen Geheimgang frei, in dem wir ein Bodenloch schufen und schöne Dinge fanden. Das 'Museum' in der Mitte der Anlage barg einige unangenehme Überraschungen. Neben ausgestopften Kreaturen gab es einige durchaus lebendige. Gut, daß wir uns immer wieder zur Tür zurückziehen konnten! Im Süden wiederum war ein Mosaik aus Abflußlöchern und Druckplatten. Nach zahlreichen schmerzvollen Versuchen, in die Nordwestecke zu gelangen, fanden wir dort Pfeile, einen Trank für Schnelligkeit, sowie einen roten Edelstein. Den konnte man bestimmt noch gebrauchen... Im Keller unter den Abflüssen lag übrigens ein Zauberstab. Wir wurden dann sanft wieder hinauf teleportiert. Nordöstlich der Abflußkammer erschien ein Bodenloch, als wir auf eine Druckplatte traten. Solche Löcher dienten uns später zur Orientierung. Vorläufig wagten wir jedoch nicht hinabzuspringen. Wer wußte schon, ob wir von dort unten jemals wieder hochkämen?

## Bei den Zwergen

Wir rasteten im Leiterraum, putzten unsere Waffen und die Mädchen beugten sich über ihre Zauberbücher. Deutlich hatten wir alle das Gefühl, daß das Abenteuer jetzt erst begann. Trotz aller Mühen und Gefahren waren wir auf die Kanalisation vorbereitet gewesen, doch jetzt? Vorsichtig kletterten wir die nördliche Leiter hinunter - und waren



**Einer der gemeinsten Gegner: Der psi-gewaltige Mind Flayer.**



**Mystisch zuckt unser Transportweg.**



**Von der Pracht in Xarathars Räumen waren wir beeindruckt.**

geblendet. Nach den düsteren Gängen, in denen das Wasser hallend getropft hatte, blendeten uns die hellgrauen, fast freundlich wirkenden Steinmauern. Stille umgab uns, und die Gewißheit, daß hier nicht allzuviel Böses lauern konnte. Unser Gefühl trotzte nicht. Außer einem von Giftspinnen bewohnten Abschnitt im Osten drohten hier kaum Gefahren. Die Riesenviecher konnten uns nur einzeln angreifen und so hieben wir auf sie ein, wichen dann zurück und beschossen sie. Mit sehr viel Glück erlitt keiner von uns einen ihrer tödlichen Giftbis-

se. Die Spinnweben, die dort überall die Gänge blockierten, zertrennte ich mit einem gezielten Schwerthieb. Alle lachten, als Stella es mir mit einem Wurfstein gleichtat. War das peinlich...

Doch zurück zum Aufgang. Wir erschrakten tüchtig, als wir plötzlich einen verwundeten Zwerg in der Ecke liegen sahen. Nachdem Sarah ihn geheilt und ihm zu essen gegeben hatte, kam er zu sich. Taghor war von seinem Volk getrennt worden, als er vergeblich eine Dunkelelfe zu stellen versuchte. Die kriegerische Drow hatte den Zwergenprinz entführt und den König, der eine Ebene tiefer liegen mußte, schwer verwundet. Gemeinsam mit Taghor machten wir uns auf den Weg.

Gleich links von dem Geheimgang, durch den wir kamen, lag ein Zwergenschlüssel. Wir hielten uns nach Osten und räumten das halbe Geschoß ab. Als wir an der Kette gezogen hatten, taten sich weitere spinnenbewehrte Gänge auf. Wieder lag wertvolle Ausrüstung da, die nur auf uns gewartet zu haben schien. Zu unserer Freude fanden wir ein Steinzepter, den zweiten, blau leuchtenden Gegenstand. Die vielen verzierten Hebel in der Westhälfte dieser Ebene machten uns nervös. Nicht alle hatten eine so eindeutige Wirkung wie jene im Treppenbereich. Die drei Hebel nördlich, östlich und südwestlich der Treppe schlossen die Fallen im Gang nach Nordwesten.

Die Treppe nach unten liegt im Süden. Es gibt aber auch ein Bodenloch in einem Geheimraum, der durch einen versteckten Knopf im langen Nord-Süd-Gang geöffnet wird. Er war kaum zu finden! In einer durch vier Türen zu betretenden Kammer im Nordwesten waren ein Zwergenschlüssel, ein Heiltrank - und eine Riesenspinne! Vor Schreck stolperten wir durch die Nordostwand in ein Geheimzimmer. Neugierig zogen wir am dortigen Hebel und stellten fest, daß



im äußersten Norden ein Durchgang geschaffen worden war. Wir erblickten ein mächtiges, steinernes Portal. Etwas östlich lagen Tränke und ein Raum mit einem leeren, 'Orakel' beschrifteten Fach. Das Orakel reagierte aber auf keinen unserer Gegenstände. In diese Ecke würden wir zurückkehren!

Schließlich trieb uns der große Raum westlich unserer Treppe zur Verzweiflung. Die symmetrische Kammer südlich von ihm mußte doch noch etwas verbergen!

Schließlich kamen wir darauf, die westliche und östliche Tür der großen Kammer zu schließen und dann einen Zwergenschlüssel ins Schloß einzusetzen. Endlich öffnete sich in der kleinen Kammer ein Fach, aus der ich eine kräftige Axt holte. Als Stella an der Kette zog, öffnete sich das große Zimmer auf dem langen Gang. Wir kletterten wieder zur Kanalisation hoch, rasteten und stiegen dann die Südleiter hinab. Unten lauerte eine Spinne, die köstliche Rationen bewachte.

Wir schlugen uns nach Süden zur Treppe durch. Die hellen, ruhigen Steinräume der fünften Etage schienen uns willkommen zu heißen. Hier war das Refugium der Zwerge, und nur in wenigen Räumen hatten sich Giftspinnen eingenistet. Überall hatte das Zwergenvolk indes Geheimtüren eingerichtet und Lebensmittel deponiert. Den Giftrunk in der Pantry der Zentralthalle tranken wir aber natürlich nicht! Ein Geheimknopf in einem nordwestlichen Zimmer öffnete einen Trakt, der auch Zugang zu zwei Kammern im vierten Stock bot. In diesem Abschnitt fanden sich allerlei hilfreiche Spruchrollen und Tränke.

Um zur Haupthalle zu gelangen, brauchten wir keinen unserer kostbaren Zwergenschlüssel zu opfern. Grumpys Berufsehre verlangte, daß er seinen Bund Dietriche benutzte. Schließlich mußten ja nur eine der drei Südtüren in die Halle geöffnet werden. Fast hatten wir den Geheimgang im

Norden der Halle erwartet. Spruchrollen, eine blau leuchtende Halskette, sowie ein weiteres Portal erwarteten uns. Wie sich herausstellte, führte es in das siebte Stockwerk hinab.

Östlich der Haupthalle lagerten die Zwerge. Anführer Armun bestätigte Taghors Bericht vom Überfall der Dunkelelfen, erklärte uns, wie die Portale funktionieren und erzählte auch vom Orakel. Wir brauchten nur ein black orb zu finden und in das Fach im vierten Stock zu legen, damit unsere magischen Gegenstände identifiziert würden. Danach richteten wir uns bei erster Gelegenheit. Selbstverständlich boten wir an, nach dem entführten Prinzen zu suchen. Vor Freude schenkte Armun uns Nahrung und ein weiteres Steinobjekt, das im vierten Stock anzuwendende Medaillon. Ein ziemlich erschöpfter Priester heilte uns alle. Beschämt beschloß Sarah, sich in Zukunft mehr Zeit zu nehmen und uns selbst zu heilen.

Im Südosten des Komplexes, rechts von der Treppe, die hinunter führt, ist eine merkwürdige Anlage. Mit jedem Schritt erschien ein Bodenloch hinter uns. Wie durch eine Vorahnung, bewegten wir uns im Uhrzeigersinn durch die Gänge, fanden einen Zauberring und gelangten heil zum Teleporter im Nordwesten der Anlage. Die Schlinge und die Stiefel ließen wir wohlweislich liegen. Der Teleporter brachte uns sicher in die Vorhalle zurück, wo wir gleich den Haupthebel zogen, um alle Löcher zu schließen. Dann liefen wir zum östlichen Teleporter, der uns in eine weitere Zone voller Geheimtüren brachte. Im Norden lag eine von Teleportern erfüllte Halle. Wir schrieben auf, welches Feld wohin führte und gelangten so zu mehreren Hebeln, die Türen zum Treppenhaus im äußersten Nordosten öffneten. Vor dem Abstieg nahm Grumpy aber noch einen Speer und Nahrung aus einem Geheimgang im Nordwesten dieses Abschnittes mit. Einige Gegenstände, die wir zwischen

den Teleportfeldern liegen sahen, konnten wir nicht erreichen. Unsere Befürchtung, es könnten lebenswichtige Dinge sein, traf gottlob nicht zu...

Die sechste Ebene war wieder von meisterlicher Steinmetzarbeit der Zwerge gestaltet. Hier fanden wir zum letzten Mal große Mengen an Nahrung, auch in Form von Kenku-Eiern. Während gingen die langsamen, aber zu 'Magic-Missile'-Sprüchen fähigen Kenku gegen uns vor. Allerdings waren diese umlaufbaren, im Nahkampf leicht besiegbaren Geschöpfe schon vor unserer Nestrauberei aggressiv.

In einer Ecke südlich der Treppe sprach uns ein Magier an. Wir erschrecken tüchtig, ließen uns aber von seinem Komplott nicht beeindrucken. Zwar wollte er den Beholder, dessen Werk all' das Böse in diesen Gängen war, vernichten, doch nur, um selbst zu regieren. Mit guten Schutz- und Angriffsaubern und schnellen Hieben erlegten wir den Finsterling, bevor er es uns gleichtun konnte. Weiter südlich fand Grumpy den Schlüssel, der uns den Westtrakt aufschloß. Zuvor öffneten wir noch die Tür zur südlichen Treppe nach oben und vergewisserten uns, daß man in die Räume hinter den drei Türen im Südosten der Ebene nur von oben durch die Löcher gelangen konnte. Später entdeckten wir noch einen Zugang von Westen.

Während wir am Eingang der Etage Waffen ablegen mußten, um weiter zu kommen, galt es im Nordwesten, sich zweimal schmerzhaft fallen zu lassen, um Zwergenschlüssel für die Treppe nach unten zu bekommen. Die liegt im Westen und wurde erst zugänglich, nachdem wir mit Hilfe dreier Schlüssel einen Gang freigelegt hatten. Natürlich ging auch das nicht ohne Angriffe ab... Ein Korridor voller Selbstschußanlagen machte uns auf die Südwestecke der Etage neugierig. Tatsächlich lagen einige feine Ausrüstungsteile wohlverborgen. Durch Zufall, ich muß es gestehen, öffneten wir lauter Geheimfelder, indem wir Dolche oder

↓ = Treppe/Leiter hinab

H = Tür

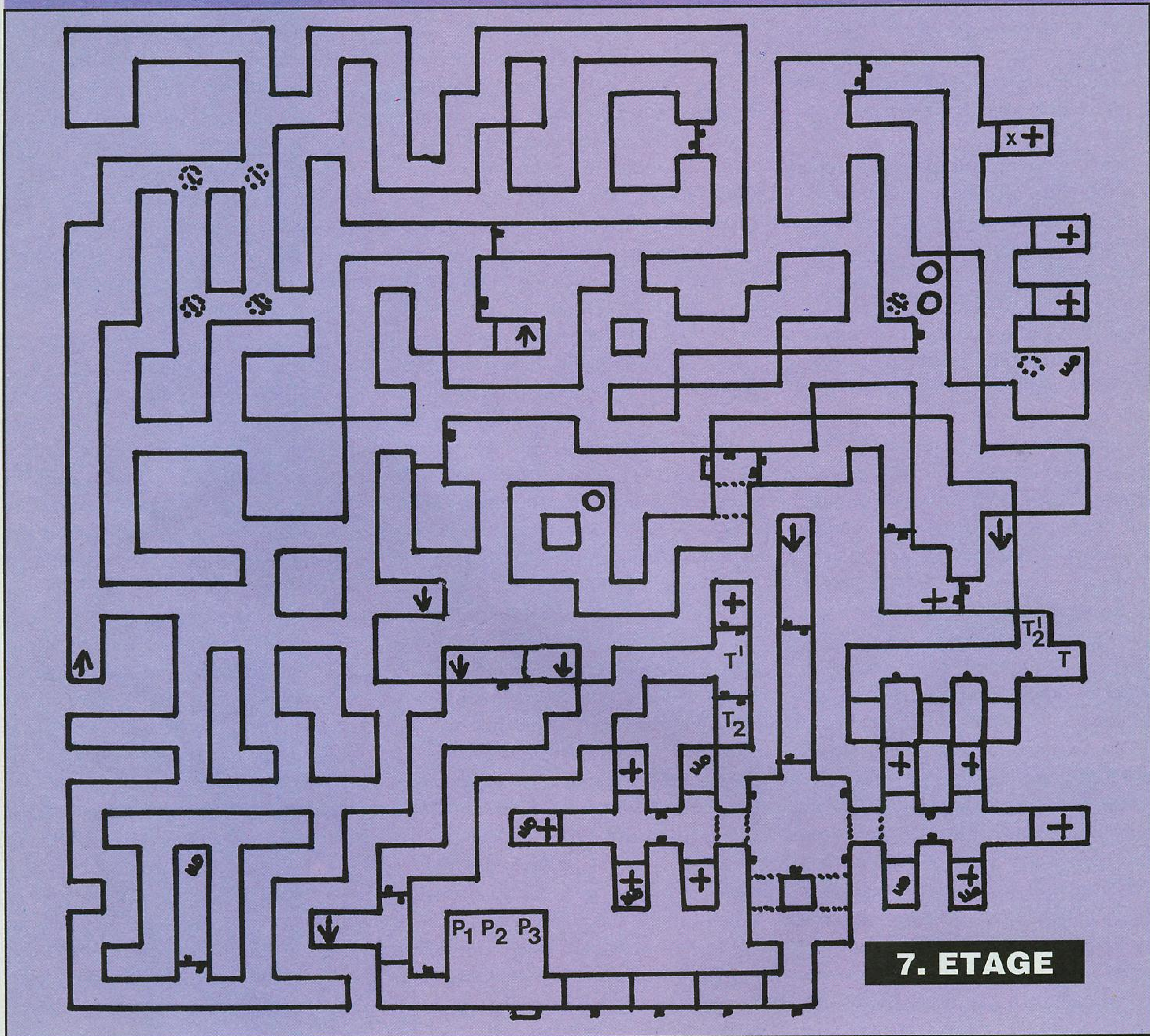
□ = Loch in der Decke

↑ = Treppe/Leiter hinauf

○ = Loch im Boden

... = Durchlässige Wand

T = Teleporter



Wurfpfeile in die Fächer legten. Die Wurfpfeile bekamen wir von den Selbstschußanlagen zweier quadratischer Räume der Etage. Schließlich entdeckten wir noch einen Geheimknopf, der einen der Südräume öffnete. Das Portal in der Mitte der großen Halle konnten wir ohne Steinring noch nicht bedienen. Dann jedoch brachte es uns in die zehnte Etage hinab!

Mittlerweile hatten wir so viele Dinge aufgesammelt, daß wir beschlossen, einiges an der westlichen Treppe abzulegen. Warme, samtschwarze Dunkelheit umfing uns beim Abstieg - und eine recht ruppige Patrouille von Drow Elfen. Da sie uns nicht angriffen, sondern mit einem Kenku-Ei als Wegegeld vorliebnahmen, ließen wir das Elfenvolk fortan auch in Ruhe. Nur im Nord-

westen des siebten Stockwerks gab es einen kleinen Abschnitt, in dem wir angegriffen wurden. Gefahr ging vielmehr von den skeletal lords aus, mächtigen Untoten, die wir einzeln zu stellen versuchten. Mit stumpfen Waffen und einem Hagel von Angriffsprüchen überlebten wir sie tatsächlich.

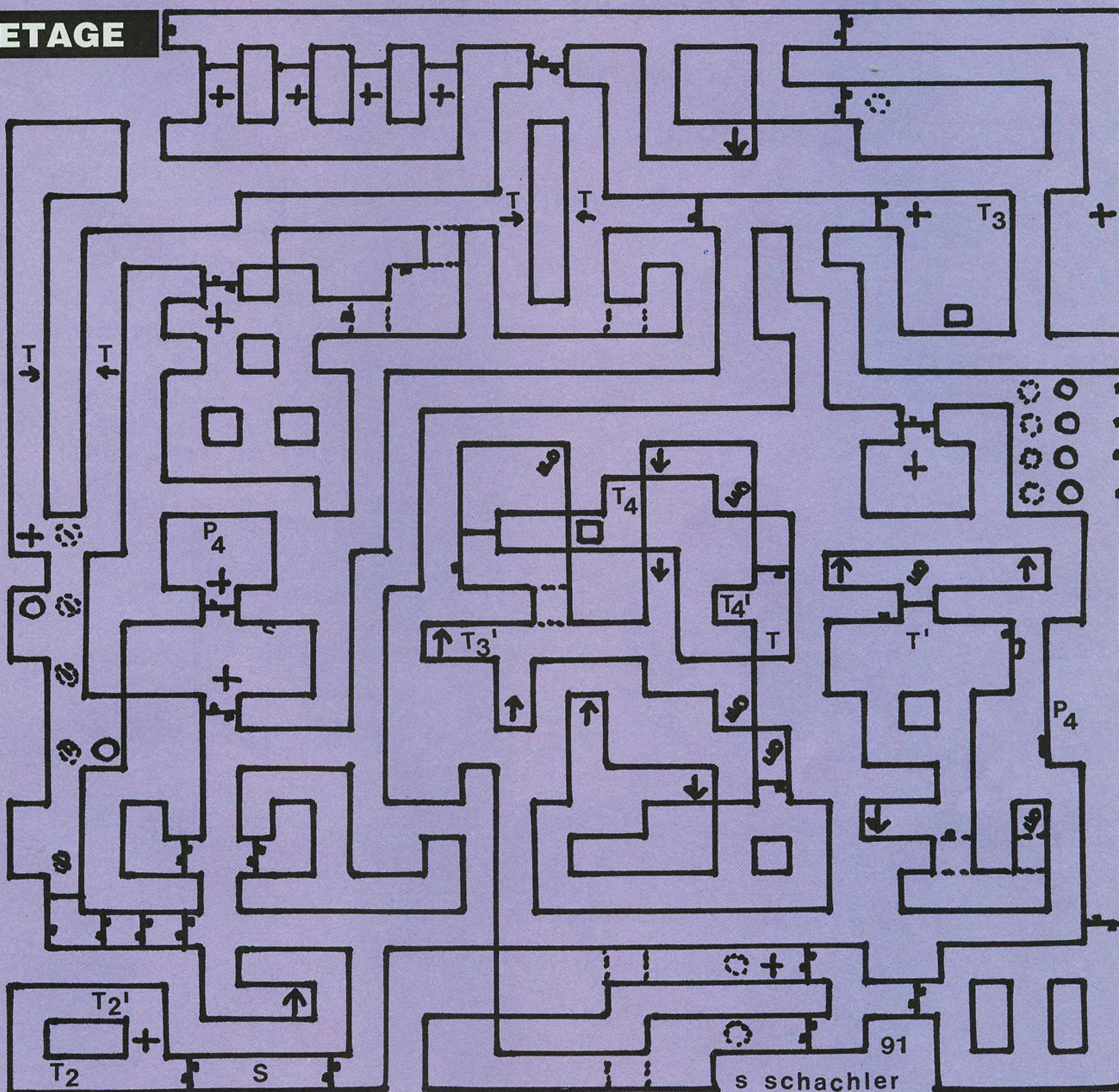
Der dunkel-violette Drow-Komplex erstreckt sich über drei vielfach mitein-

S = Wirbelfeld  
 P = Portal  
 ■ = Knopf/Hebel

■ = Schlüsselloch  
 ○ = Druckplatte  
 ○ = Fallenauslöser

— = Wandfach  
 + = Angriff  
 X = Gebeine  
 ⚔ = Schlüssel

## 8. ETAGE



ander verbundenen Etagen. Lauter kleine Auf- und Abgänge erschwerten die Orientierung (*gut, daß Stella fleißig kartierte!*). Ziemlich in der nördlichen Mitte des Stockwerks führt eine Treppe in einen kleinen Raum der Zwergenebene. Dort lag der Steinring für ein weiteres Portal! Zahlreiche Drow- und Edelsteinschlüssel fanden wir, und sogar einen Rubinschlüssel

konnten wir entdecken. Leider gibt es auf diesen Ebenen auch etliche Selbstschußanlagen, deren Ladung wir nach Kräften auswichen. An einer Stelle konnten wir nicht mehr umkehren, sondern mußten uns Schritt für Schritt vorankämpfen, mutig in die Tiefe springen und einen Gegenstand opfern, wurden aber für unsere Erfahrung reich belohnt. Am Ende fanden

wir uns in der großen Südhalle mit den vier Portalen wieder: Mit dem Steinmedaillon kamen wir in den vierten Stock hoch, mit der Kette in den fünften, und der Dolch brachte uns in die neunte Ebene hinab. Das Ankh, das wir erst später errangen, sollte bis hinab in den elften Stock führen.

Zunächst aber bekamen wir es mit den Spinnenmenschen und Höllen-

# BAZAR



## Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:  
Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

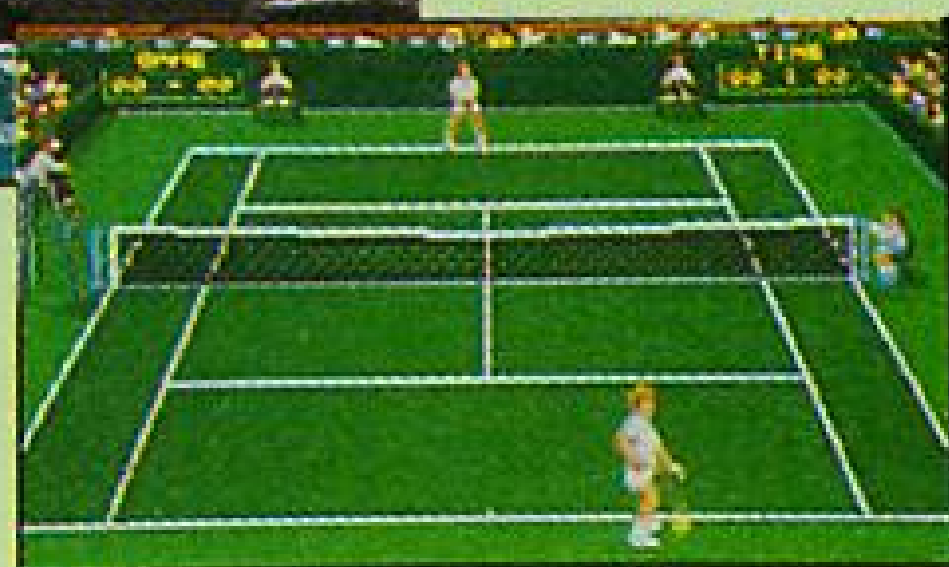
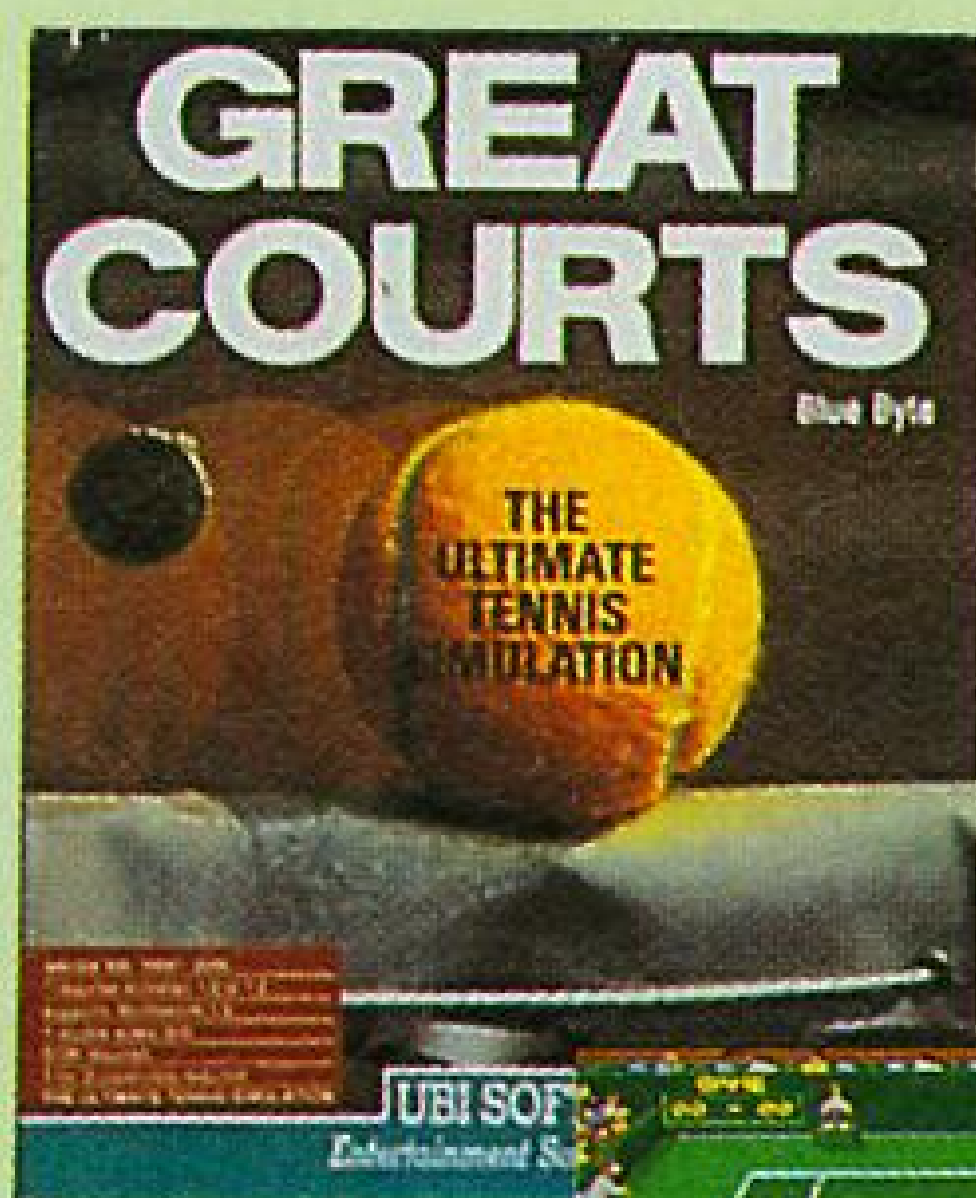
nur **49,95**

## Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



## Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25")  
und Atari ST für

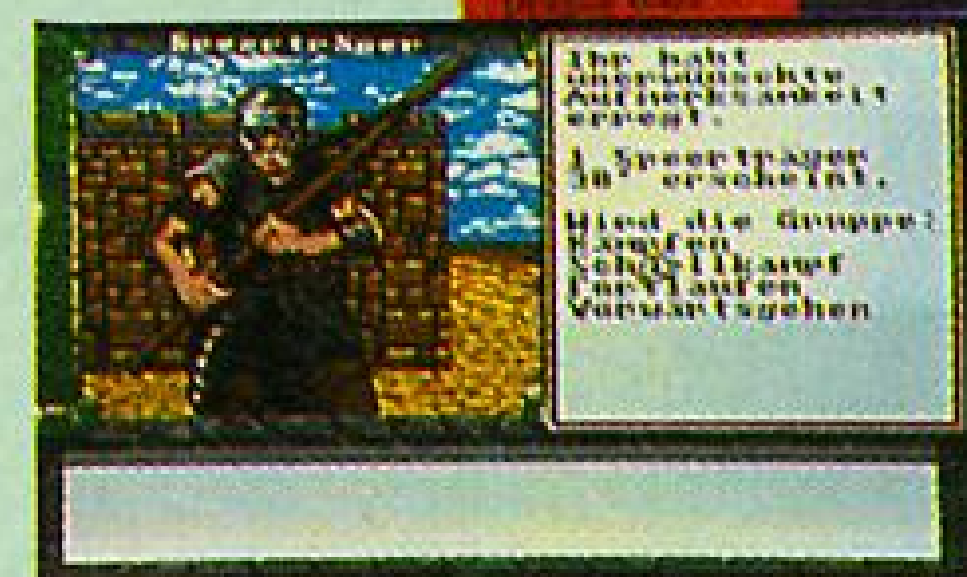
nur **49,95**



## Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**



## Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**



## 1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuro-mancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**



## Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



## Plüsch-Space-Rat

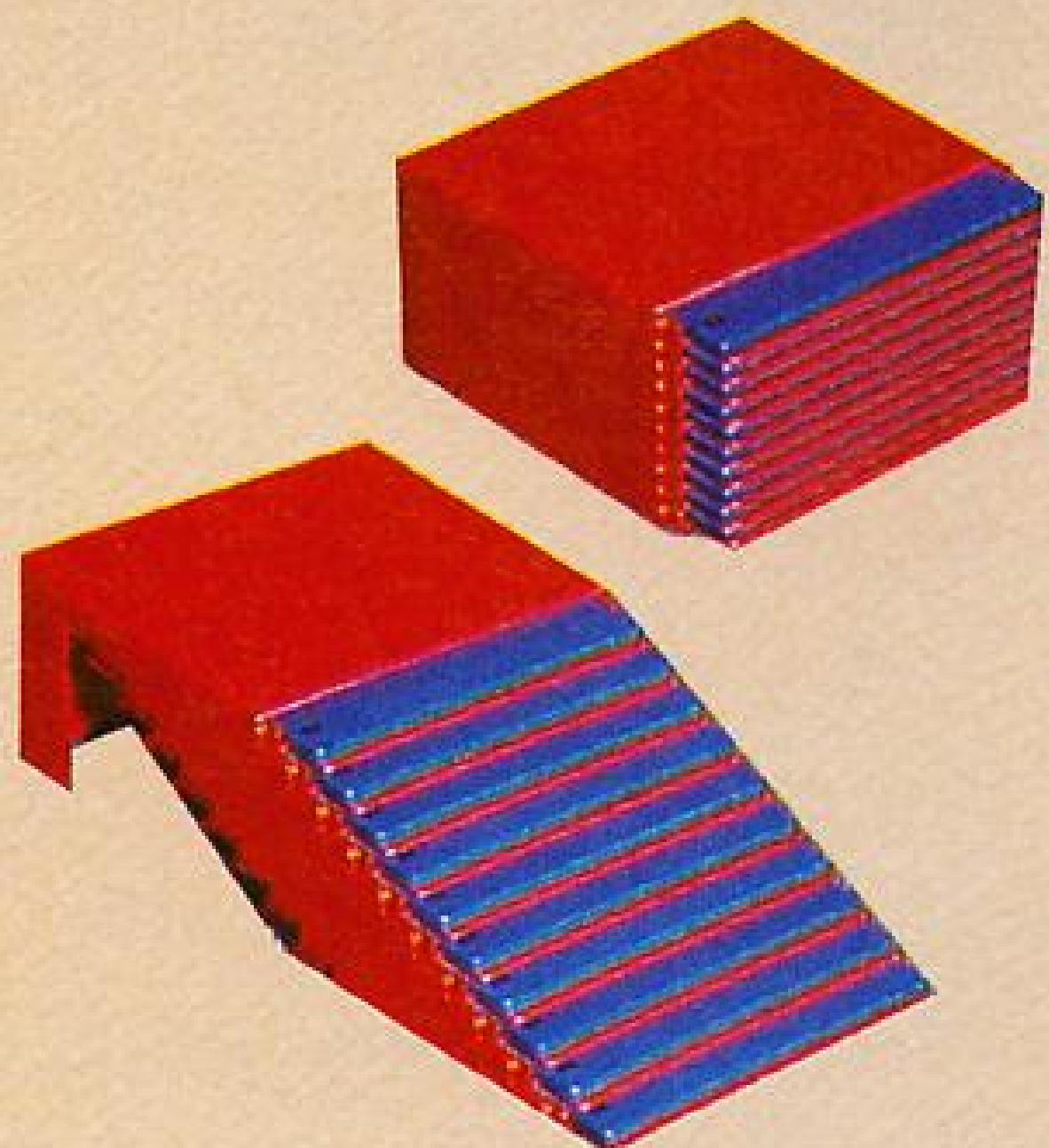


Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frißt kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,-**

(Ratte wird ohne Kamel geliefert, Größe: 18cm)

## 10er Disk-Quader

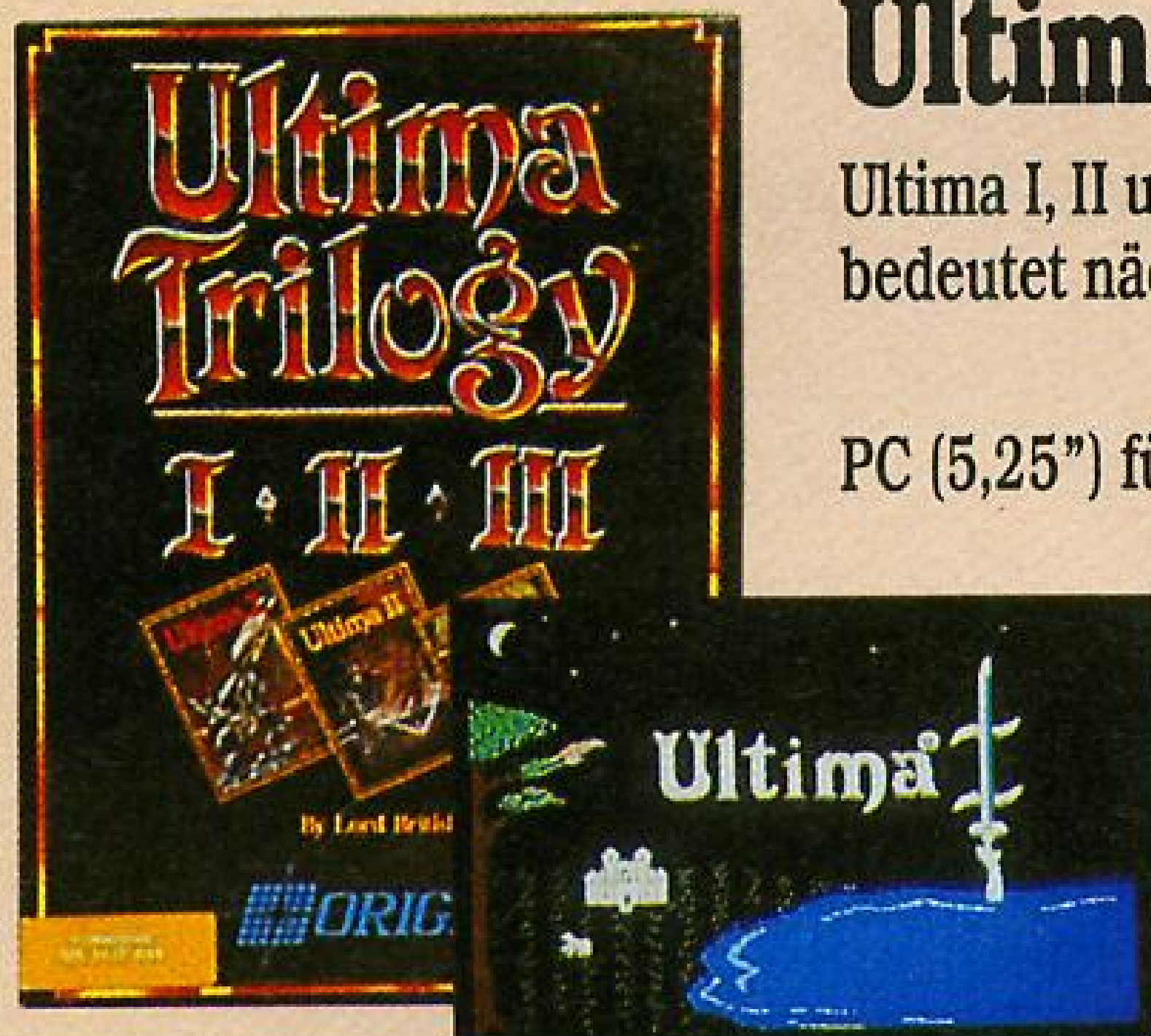


Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdiskos kostet der Spaß dann

**24,95**



## Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

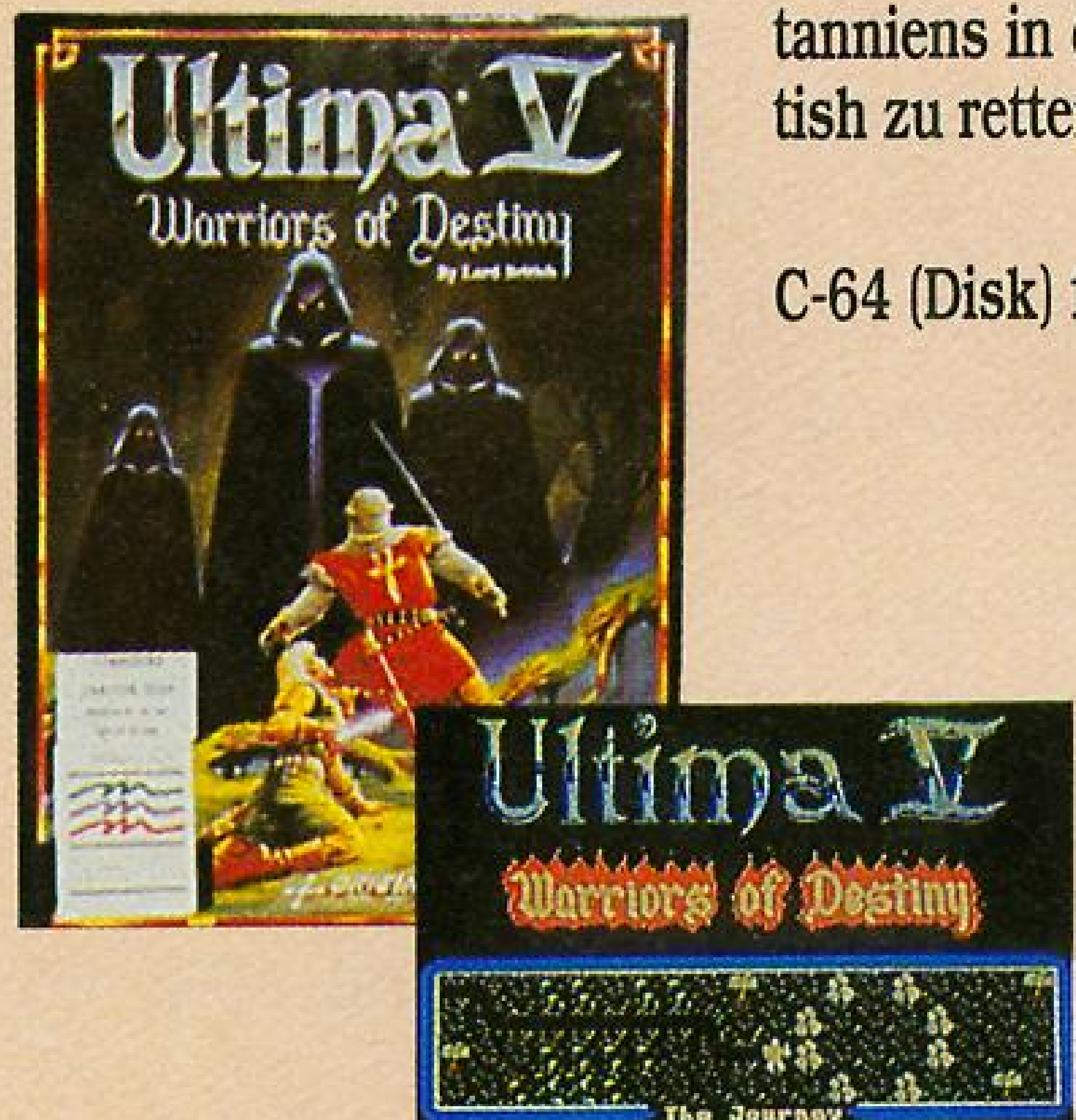
PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

## Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**



## Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

**39,95 DM**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

## ASM-Leerdiskos 3,5" DD

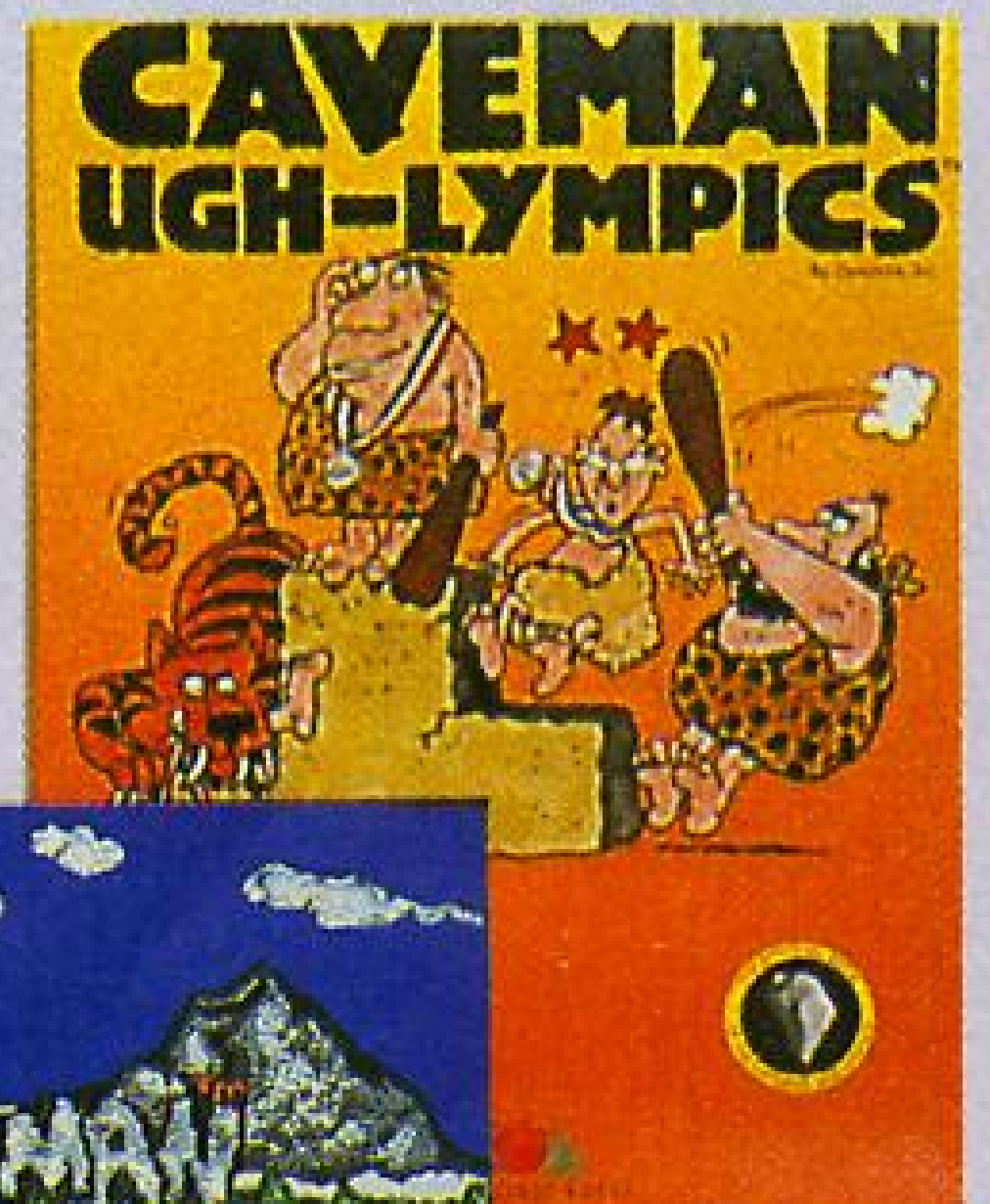
Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdiskos. Zum Lieferumfang gehören neben den Diskos selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Mikrowelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

## Caveman Ugh'lympics

Wer träumt nicht davon, seine Frau mal weit zu werfen? Hier wird mittels eines PC (5,25", Hercules, CGA, EGA, ab DOS 2.11, 1-6 Spieler) dieser Traum wahr!

für nur **29,95**



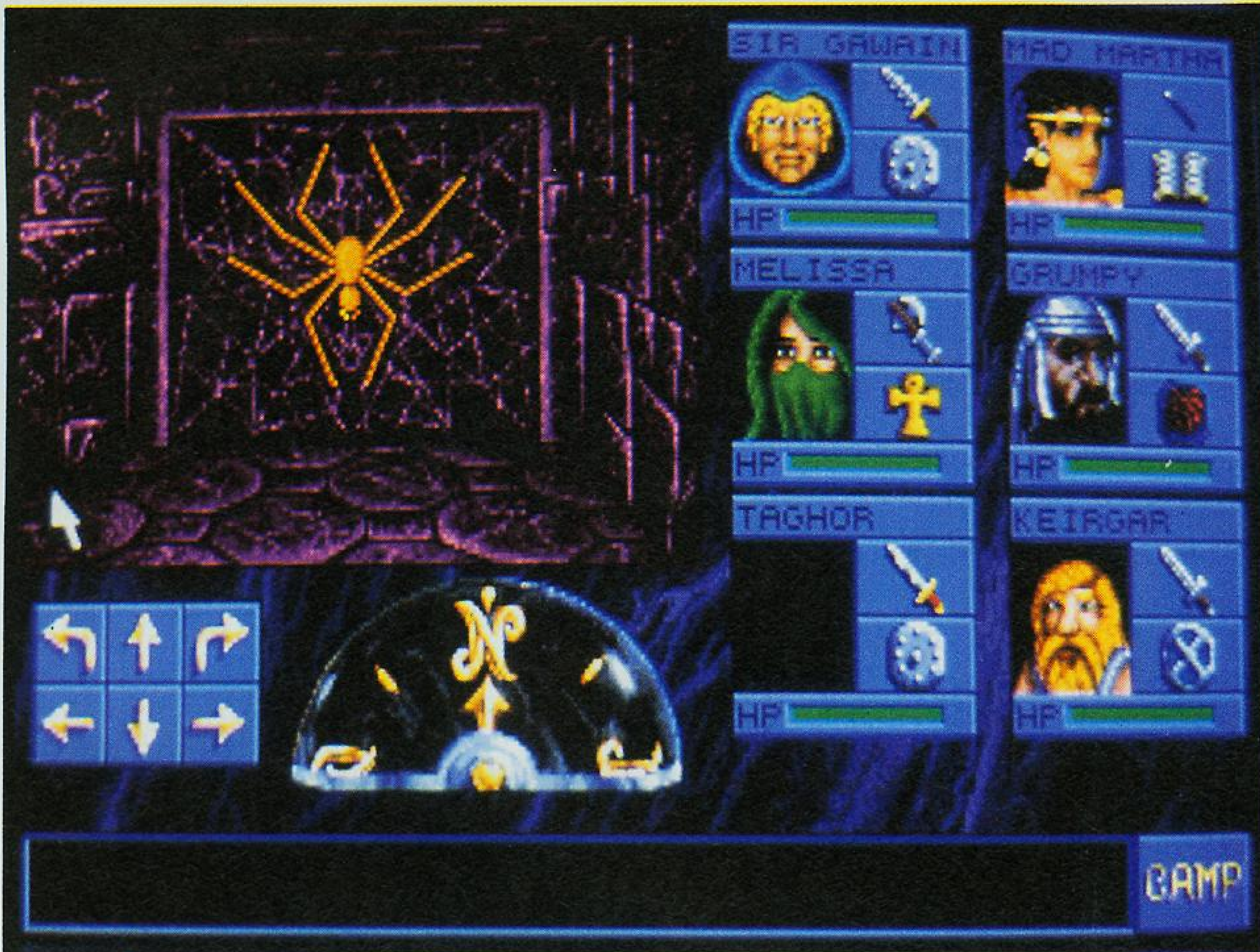
## Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



**In den Gängen der Drow-Elfen sind zahllose verschlossene Türen. Vorsichtig tasteten wir uns voran.**

hunden des achten Stockwerks zu tun. Durch die endlosen Kämpfe waren wir Krieger so trainiert, daß wir die Bestien im Nahkampf erlegen konnten. Nur den Waffen der Spinnenleute mußten wir stets ausweichen. Viele Schlüssel und einige Geheimtüren gab es hier. Im Norden, in zwei parallel laufenden Gängen des Nordwestens und in einem Rundling im äußersten Südwesten sind Teleporter- und Drehfallen angelegt. Die verfluchte Rüstung in einer kleinen Westkammer ließen wir liegen und nahmen stattdessen das Zepter im äußersten Südwestrundling mit.

Die Selbstschußanlage im langen Nord-Süd-Gang im Westen umgingen wir etappenweise. Um an die Schätze unterhalb der Bodenlöcher zu kommen, sprangen wir aber nicht gleich hinunter, sondern öffneten von unten erst einmal die östliche Tür. Im Süden mußten wir uns zwischen zwei kurzen Gängen entscheiden. Nachdem Grumpy sich den Reservesatz Dietriche im Süden geholt hatte, konnten wir nicht mehr feststellen, was sich im anderen Gang befunden hatte. Vielleicht wäre

es wertvoller gewesen? Hier fanden wir nur ein Empfangs- und ein Sendeportal vom bzw. zum zehnten Stock. Sie benötigten das Steinzepter.

Allzufrüh machten wir im neunten Stock Bekanntschaft mit den Rostmonstern. Nach den ersten bösen Erfahrungen hielten wir sie auf Abstand und erlegten sie durch Würfe, Schüsse und Zaubersprüche. Immer wieder mußten wir uns ermahnen, unsere Geschosse wieder einzusammeln... Gegen die pantherartigen displacer beasts halfen Zauber am besten, weil sie so schwierig zu treffen waren.

Schon lange hatten wir uns anerzogen, hinter jeder Ecke eine Falle zu vermuten und die Wände sorgfältig zu betrachten. So fanden wir denn auch im Osten und Westen mehrere Durchlässe. Im Südwesten entdeckte Grumpy einen versteckten Knopf, der eine Halle mit kostbarem Inhalt öffnete: Eine 'Raise-Dead'-Rolle lag in ihr. Im Südosten stand etwas von 'Orakel' und tatsächlich konnten wir mit Hilfe von unten geholter black orbs unser Hab und Gut bestimmen. Auf dieser Ebene verteilt lagen unter anderem ein fabel-

haftes Schwert, Drowstiefel und ein guter Schild.

Gemein war die große Halle im Westen, zu der wir durch den Gang mit Selbstschußanlagen kamen. Die Inschrift war irreführend - außer einem Goldschlüssel und einer zu öffnenden Tür im Südwesten des Raumes gab es hier nichts auszurichten. Als wir aber wieder hochmarschiert waren und uns durch die westlichen Löcher hatten fallen lassen, fanden wir doch so manches Nützliche. Langsam gewannen wir auch unsere Orientierung in den vielen dunklen Gängen. Die Drow haben eine nützliche Anlage entwickelt. Legten wir einen Edelstein in ein gekennzeichnetes Fach der Mittelhalle und drückten den benachbarten Knopf, erschien ein edelsteinbesetzter Schlüssel. Gut, daß wir so viele 'Gems' gesammelt hatten! Das einzige Portal dieser Ebene war für den Steindolch gedacht und teleportierte uns hoch in die oberste Drow-Etage.

## Viel Moos - und noch mehr los

Je weiter wir in dieses Labyrinth hinabstiegen, desto größer wurde das Gefühl drohender Gefahr. Unheimlich zirpten die Gottesanbeterinnen. Die Geräusche hallten weit durch die mit Moos bewachsenen, steinernen Gänge. Tore in Form gräßlicher Fratzen erinnerten uns in ihrem Grünschimmer an längst versunkene Hochkulturen. Wir wichen den Gottesanbeterinnen nach Möglichkeit aus, waren sie dank ihrer giftgetränkten Waffen doch außerordentlich schwer zu besiegen.

Westlich der Treppe nach oben beschwerten wir die Druckplatten, um Zugang zu den Bruthöhlen der 'Mantis' zu bekommen. Wir kämpften uns nach Osten durch, nicht, ohne den seltsamen 'Skull Key' aus einem Gang im Nordwesten mitgenommen zu haben. Die Knöpfe an der Nordwand der östlichsten Kammer lösten zu unserer Empörung Schüsse aus. Sarah verband

uns gleich. Trotzdem erschrakten wir gehörig, als unser Totenkopf-Schlüssel die südliche Tür aufschloß und wir einer Drow-Kriegerin ins Auge blickten! Shindia gab sich gleich als des Prinzen Entführerin zu erkennen. Sie würde bis zum Tod kämpfen, bettelte aber gegen eine wichtige Information um ihre Freilassung. Wie gut, daß wir sie anhörten. Shindia verriet uns, daß ein im nächsttieferen Stock gelagerter Trank das einzige Heilmittel für den Zwergenkönig sei. So ließen wir sie ziehen.

Shindia hatte den Prinzen ganz in der Nähe schmachvoll angekettet. Wie freuten wir uns, ihn lebend zu finden! Nun mußten wir uns aber von Dorhum trennen, der sich sogleich auf den Rückweg machte. Auch wir stiegen zu den Zwergen hinauf. Groß war die Freude über Keirgars Rückkehr. Der Prinz wollte aus Dankbarkeit bei uns bleiben und selbst den Kampf mit dem Bösen aufnehmen. Er verriet uns, daß aus dem zwölften Geschoß ein langer Geheimgang in die Freiheit führte...

Zunächst aber durchstreiften wir die zehnte Etage. Im Süden führt ein langer Gang westwärts. Wir betraten den ersten Teleporter westlich der Inschrift und wurden prompt versetzt. Auf dem Ankunftsfield drehten wir uns einfach um, schritten in das nächste Teleportfeld und schon standen wir im südwestlichsten Raum. Dort lag eine Rüstung. Interessant war auch die Treppe nach oben, die zu einer winzigen Kammer mit 'Raise-Dead'-Spruchrolle führte. Im nördlichen Mantis-Stock ganz zum Osten hin fanden wir dagegen eine Geheimkammer mit 'Cone-of-Cold'-Spruchrolle.

Ein Portal dort unten führte mit dem Zepter in den achten Stock hoch, während ein anderes den Ring benötigte, um uns in die tiefste Zwergenebene zu versetzen. Gestärkt betraten wir erneut den nördlichen Abschnitt. Zwei Ecken östlich des Eingangs stak verheißungsvoll ein Hebel in der Wand. Stella zog ihn zweimal.



**Das Böse hat seine Augen überall: Die Versammlung der Lords wird beschattet.**  
Fotos (10): PC (VGA)

Wir drehten uns um und sahen in einen Raum, der sich geöffnet hatte. Links und rechts in seinem Eingang war je ein weiterer Hebel. Wir zogen zweimal am linken Hebel, und es öffnete sich ein weiterer Raum. Neugierig probierten wir dasselbe mit dem rechten aus, und schon lag der südliche Gang wieder offen. Wir traten aber in die Kammer, fanden einen Schutzring (*wie sich später herausstellte*), ein Bodenloch und die freundliche Aufforderung, hineinzuspringen. Was nun kam, gestehe ich ungerne: Keiner traute sich so recht. Wir suchten noch einmal die ganze Etage ab, fanden aber nur diesen einen Zugang nach unten. Was, wenn es uns nicht gelänge, wieder hinaufzuklettern? Schließlich vertrauten wir uns dem Schicksal an und sprangen...

Unsere düstere Vorahnung bestätigte sich: Lange Zeit fanden wir keine Möglichkeit, wieder in höhere (*beinahe hätte ich gesagt: friedlichere*) Gefilde zu kommen. Wir tauchten genau in der Mitte der moosbewachsenen Etage auf. Drei konzentrische Gänge ver-

wirrten uns, drehten sich doch die Durchgänge immer wieder. Wir öffneten die vier äußeren, getrennten Abschnitte dann, indem wir ohne Unterbrechung die drei Wandknöpfe hintereinander drückten.

Im Westen war alles ruhig. Wir entdeckten eine hervorragende Rüstung und ein ebensolches Schwert. Im Osten dagegen machten uns mehrere Mind Flayers das Leben schwer. Das Durchhalten sollte sich aber lohnen: Eine Geheimkammer im Südosten barg einen orb of power, den Orakelstein, während wir im Süden das steinerne Ankh fanden, mit dessen Hilfe wir das zentral gelegene Portal aktivieren konnten. Eine Verschnaufpause im siebten Stock schien uns nach den vielen Magiern erstrebenswert. Natürlich nahmen wir auch die nützlichen Dinge für Stella mit.

Nun wagten wir uns in den Norden und fanden den Heiltrank! Er lag in einem Wandfach, südlich eines Ganges voller Hebel. Nachdem wir die Flasche an uns genommen hatten, schritten wir den Gang noch einmal ab, stellten

aber alle Hebel hoch. Siehe da, auf einmal lag ein wand of frost im Wandfach! Im Osten lag das Wohngebiet der elefantähnlichen Xorns. Träge, doch kräftig, kamen sie von allen Seiten auf uns zu. Flugs zogen wir uns nach Süden zurück. Dort fanden wir in einem Geheimzimmer endlich den stone orb, den Schlüssel zum letzten Abstieg... Schritt für Schritt kämpften wir uns zum Ausgang voran, verschanzten uns, wo es ging, in Nischen. Zum Glück verfolgten die Xorns uns nicht weiter nach Westen.

Der Südteil beherbergte gräßliche Mind Flayers, die erbarmungslos zuschlugen. Mehr als einmal mußte Sarah einen von uns ins Leben zurückrufen... Der Nordwesten des Abschnitts blieb uns rätselhaft. Mehrfach hatten wir das Gefühl, in dem kleinen Raum hin- und herteleportiert zu werden. Jedenfalls fanden wir einen wand of lightning bolt, zwei Spruchrollen und ein Medaillon. Im Südwesten barg eine geheime Halle ein von einem mind flayer bewachten Raum. Er stellte sich als Portal zur Höhle des Beholders heraus...

## Im Schweiß bösen Angesichts

Froh, dieser unheilvollen Etage zu entrinnen, eilten wir zu den Zwergen zurück. Welch' eine Freude, als Armun dankbar den Heiltrank entgegennahm. Sofort genas der König. Uns wurde eine große Ehre zuteil: Armun überreichte uns das wertvollste Gut des Zwergenvolkes, den Stab des Silvias. Dieser Zauberstab berge besondere Kräfte, da er aus dem langen Augestiel eines Beholders sei. So erklärten uns Armun und wir bedankten uns, zutiefst gerührt. Nach einem ausgiebigen Festmahl ruhten wir uns gründlich aus und brachen dann zum letzten, schweren Gang auf. Prinz Keirgar ließ sich nicht nehmen, uns in die Tiefe zu begleiten.

Wieder standen wir im elften Stockwerk, angsterfüllt. Wir stärkten uns, umarmten einander und setzten den stone orb ins Portal... Und standen in Xanathars Reich! Überwältigt von den üppigen Dekorationen, schritten wir voran. Außer von ein paar Steingolems und dem nagenden Gefühl, von etwas Bösem beobachtet zu werden, schien indes keine unmittelbare Gefahr zu drohen. Zunächst ging es nach Westen, dann südwärts. Drei kleine, fast gleich aufgebaute Räume waren durch Teleporter miteinander verbunden. Es gab mehr zu sehen als zu holen. Der Gang führte in eine Kammer mit drei Podesten. Nahmen wir die Gegenstände, die darauf lagen, wurden einige unserer Sachen auf die Podeste "entführt". Das Spielchen wiederholte sich so lange, bis wir alles wieder an seinen Ort legten und nur den Schlüssel vom Mittelpodest nahmen. Uns wurde nichts entwendet, und wir konnten den nächsten Gang aufschließen. Dort bewachten drei Steingolems Kraft- und Unsichtbarkeitstränke.

Im Nordwesten gab es tatsächlich eine Anlage, um Golems herzustellen! Muß ich betonen, daß wir keinen Gebrauch davon machten? Im äußersten Nordosten lagen vier eiserne Rationen in Fächern bereit. Wir entdeckten in einem Geheimzimmer noch zwei Unsichtbarkeitstränke. Anschließend nahmen wir aus einem nördlichen Raum drei 'Orbs of Power' mit und setzten sie im 'Room of Spheres' auf die Podeste. So bekamen wir Zutritt zum Raum nördlich davon - und fanden die Kugeln kurz darauf sogar wieder.

Wir nahmen uns die Zeit, alles mit Hilfe des Orakels zu bestimmen. Alle legten in grimmigem Ernst ihre mächtigsten Rüstungen an, griffen zu den wirkungsvollsten Waffen und lernten die stärksten Schutzzauber. In schweigendem Einverständnis ging es nach Nordosten, zu Xanathars Bau. Nachdem wir uns an den Stärkungs- und

Unsichtbarkeitstränken gelabt hatten, sprachen Sarah und Stella alle Gebete und Schutzsprüche über uns, deren sie fähig waren. Wir erinnerten uns an die Worte Armuns und ließen Stella vorangehen. Furchtsam, aber fest hielt sie den Stab des Silvias vor sich, wie um etwas Böses abzuwehren.

Dann stand er vor uns, ein fleischgewordener Alptraum. Unruhig zuckten seine neun Augen an ihren langen Stielen, peitschten lauernd hin und her. Xanathar verhöhnnte unsere bisherigen Qualen und prahlte mit seiner geplanten Eroberung. Ganz Waterdeep unter seiner gräßlichen Fuchtel? Das durfte nicht sein! Er war kaum überrascht, als wir uns ihm nicht ergaben. Plötzlich ging alles blitzschnell. Noch bevor uns das Ungeheuer einen seiner tödlichen Sprüche entgeschleudern konnte, hieb Stella mit dem 'Silvias-Stab' nach ihm. Das Wunder geschah - Xanathar zuckte zurück! Schnell setzten wir nach, drehten uns und trieben ihn nach Süden. Zwei weitere Male mußten wir uns sekundenschnell drehen, trieben Xanathar weiter zurück, bis sich seine eigene, grausame Todesfalle um ihn schloß. Gnadenlos wurde der Beholder, Schrecken der Stadt und zahlloser Völker, vor unseren Augen zermalmt. Was dann passierte, liegt unter einem Schleier der Erinnerung. Wir wissen noch von Ohnmacht, einem Licht und Stimmen. Später beglückwünschte uns Piergeiron samt dem 'Rat von Waterdeep', und die Stadt brach in Jubel aus. Eine Woche dauerte das Fest der Befreiung zu unseren Ehren an. Doch auch, nachdem der glückselige Taumel abgeklungen ist, gedenken wir der Toten - und Eurer, die Ihr nach uns kommt. Vielleicht erwarten Euch ganz andere Abenteuer, neue Gefahren. Bewahrt Euch den Mut, die Freundschaft vieler Völker und laßt Euch nicht von Beholdern ansprechen! Nunc est bibendum. ■

*Stefan Schachler*



# ASM-Generalkarte

## W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

## W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wangsbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulesa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 4 31 66 0 - 0

## W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

## W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 4 97 1 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

## W-5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

## INSERENTENVERZEICHNIS

KONAMI.....	2
TRONIC-VERLAG .....	21,31,53,57,59, 71,101,124,125,130
UNITED SOFTWARE .....	131,132

## W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

## W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

## W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 4 37 4 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 5 71 6 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

## O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

## O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

## O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

## O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hayerswerda.

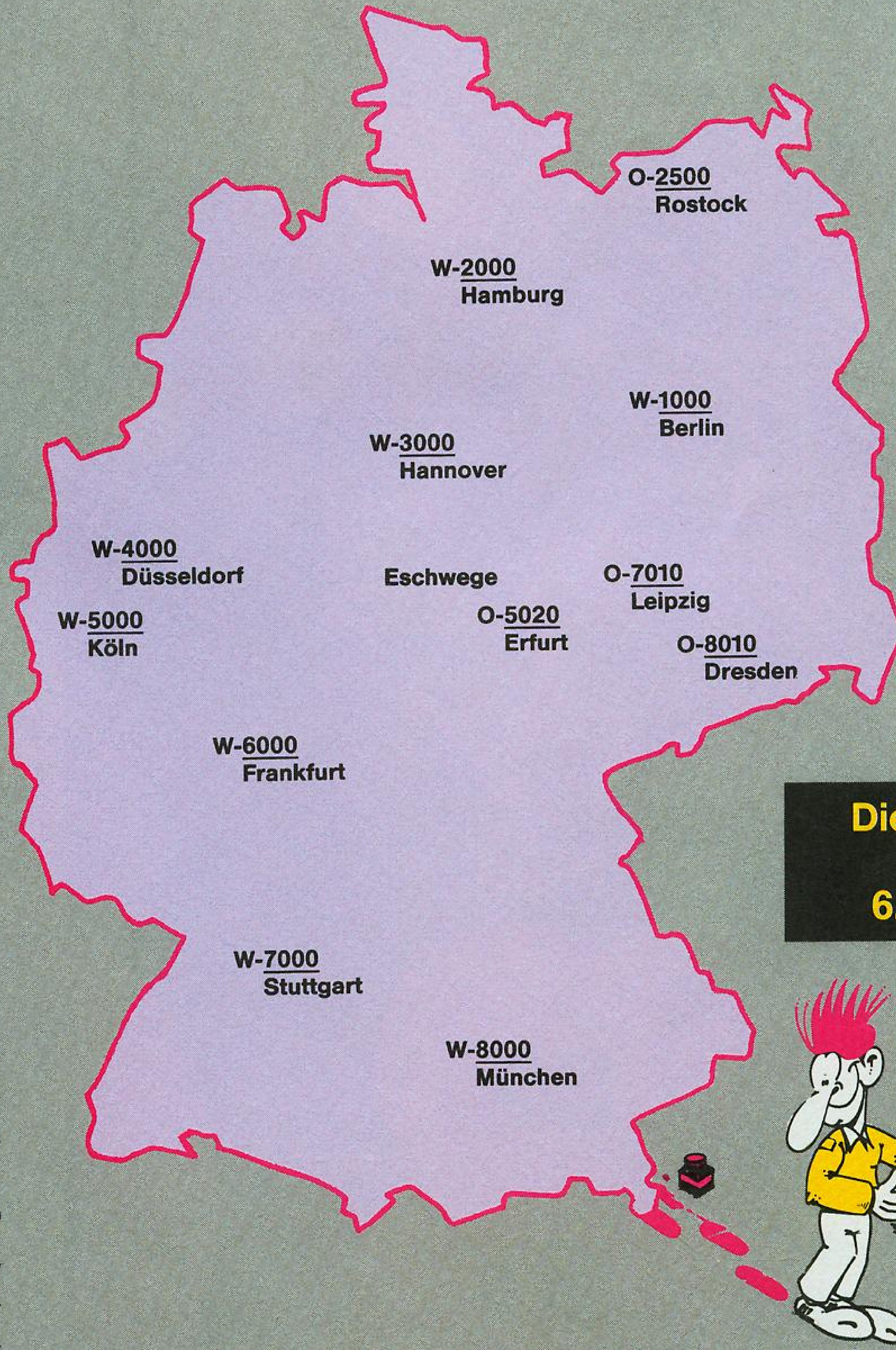
## O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliner Str. 21, 8028 Dresden.

**Die ASM-Special 14  
erscheint am  
6. Dezember 1991**

## Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.



Stellen Sie sich vor, bei Ihrem Kiosk schlägt der Blitz ein, der Bahnhof brennt ab, der Supermarkt wurde von UFOs geklaut, die Tankstelle ist unterwegs zum Erdkern ...



Widerrufsrecht:  
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

**D  
E  
S  
H  
A  
L  
B**

**AMIGA**  
Köln **DI**

KölnMesse  
Halle 7  
Stand-Nr. A32  
31. 10. - 03. 11. 1991  
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)  
Bitte besuchen Sie uns.

**100 %  
PREISWERT**

**100 %  
SCHNELL**

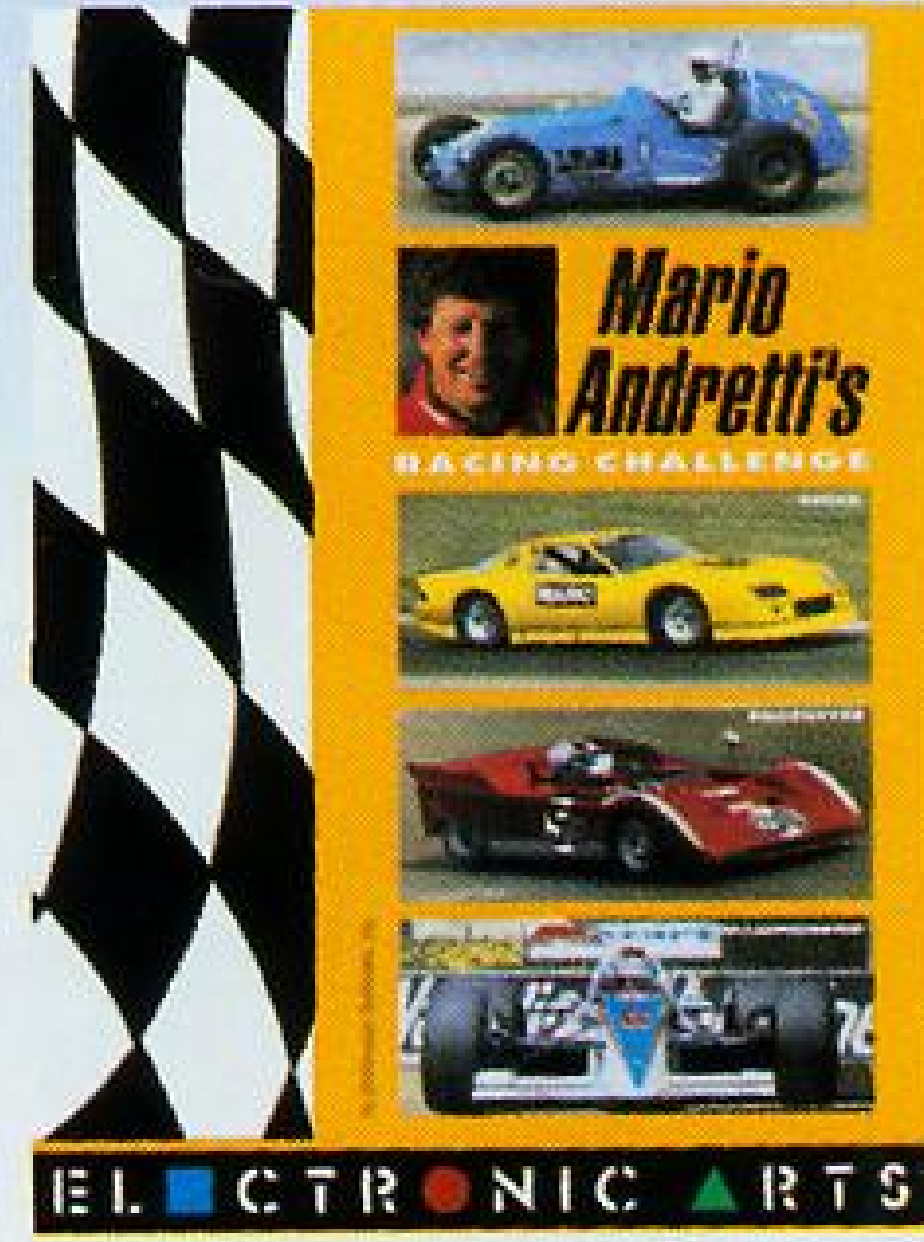
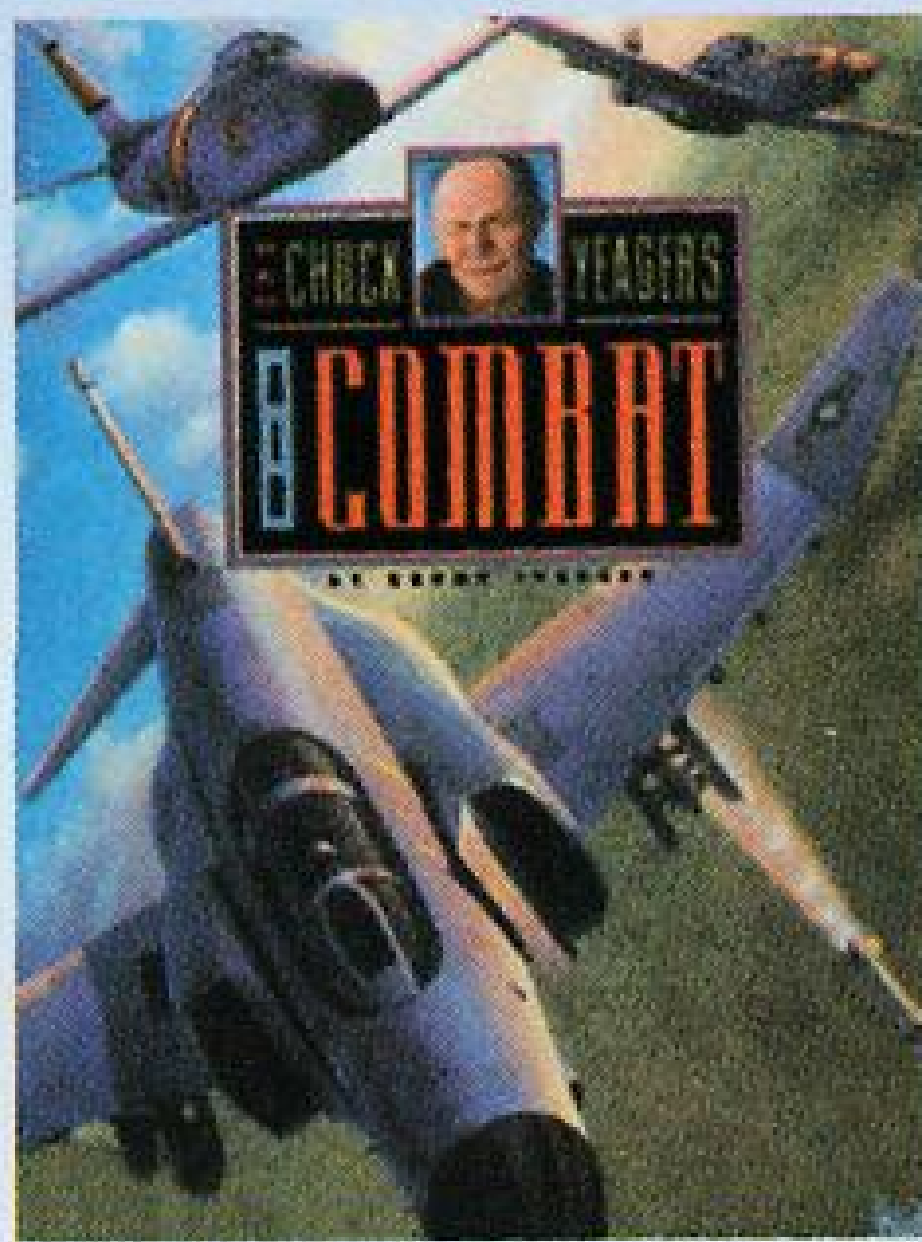
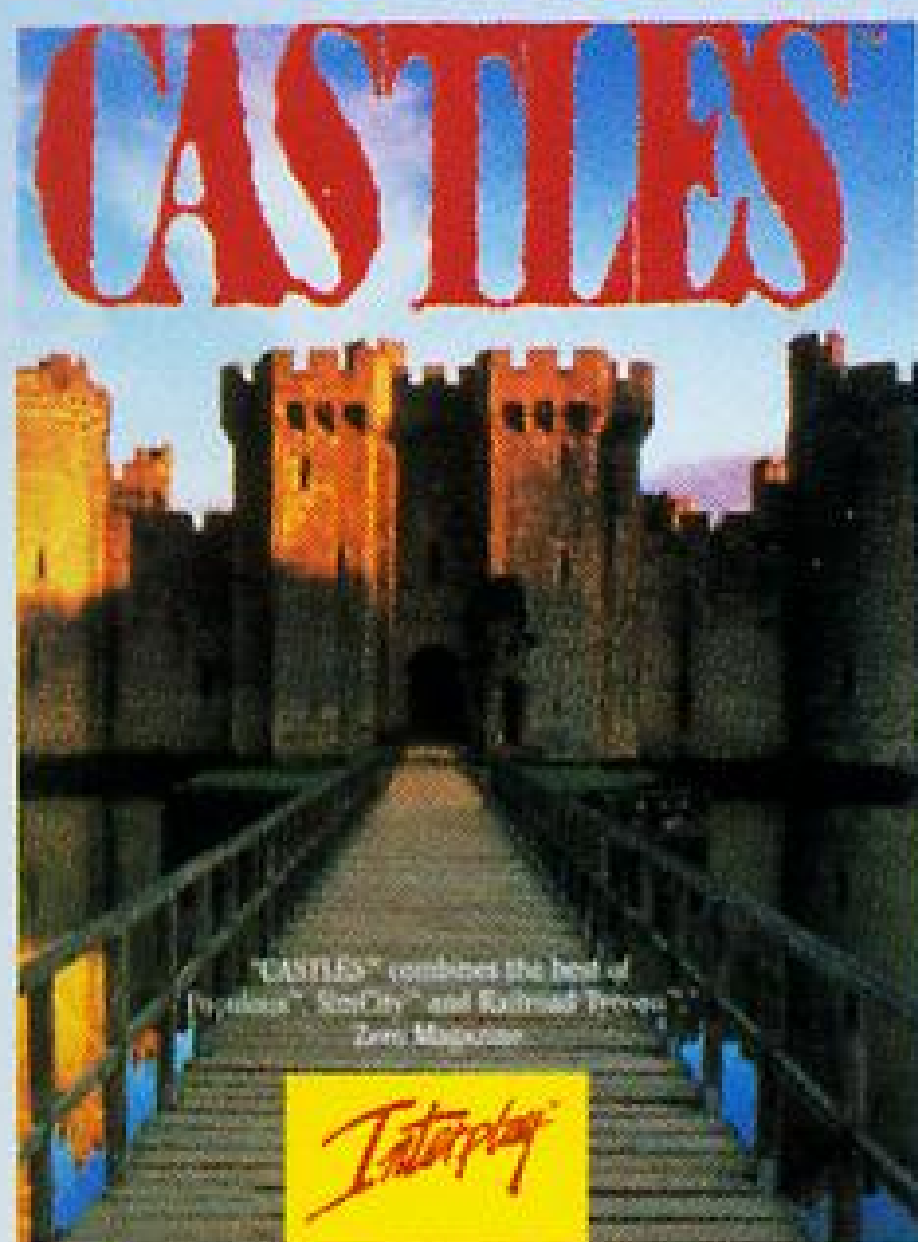
**100 %  
KOMPLETT**

**A** Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

**B** Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

**O** Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

**Wenn Sie demnächst so richtig ins Schwitzen  
kommen, kann es daran liegen, daß Ihr  
Händler unsere drei neuen PC-Titel schon  
wieder ausverkauft hat!**



Aber, eigentlich kann das gar nicht passieren. Denn unsere Distributoren sind auf etwas großzügigere Dispositionen des Handels inklusive Werbematerial bestens vorbereitet. Weitere Informationen zu den neuen, heißen Titeln entnehmen Sie bitte unseren Produktanzeigen.

Blue Data GmbH, Heiligenstraße 30-32, 4010 Hilden, Telefon: 02103-69010, Fax: 02103-62024

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Telefon: 0241-152051, Fax: 0241-152054

Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Telefon: 02383-690, Fax: 02383-57117

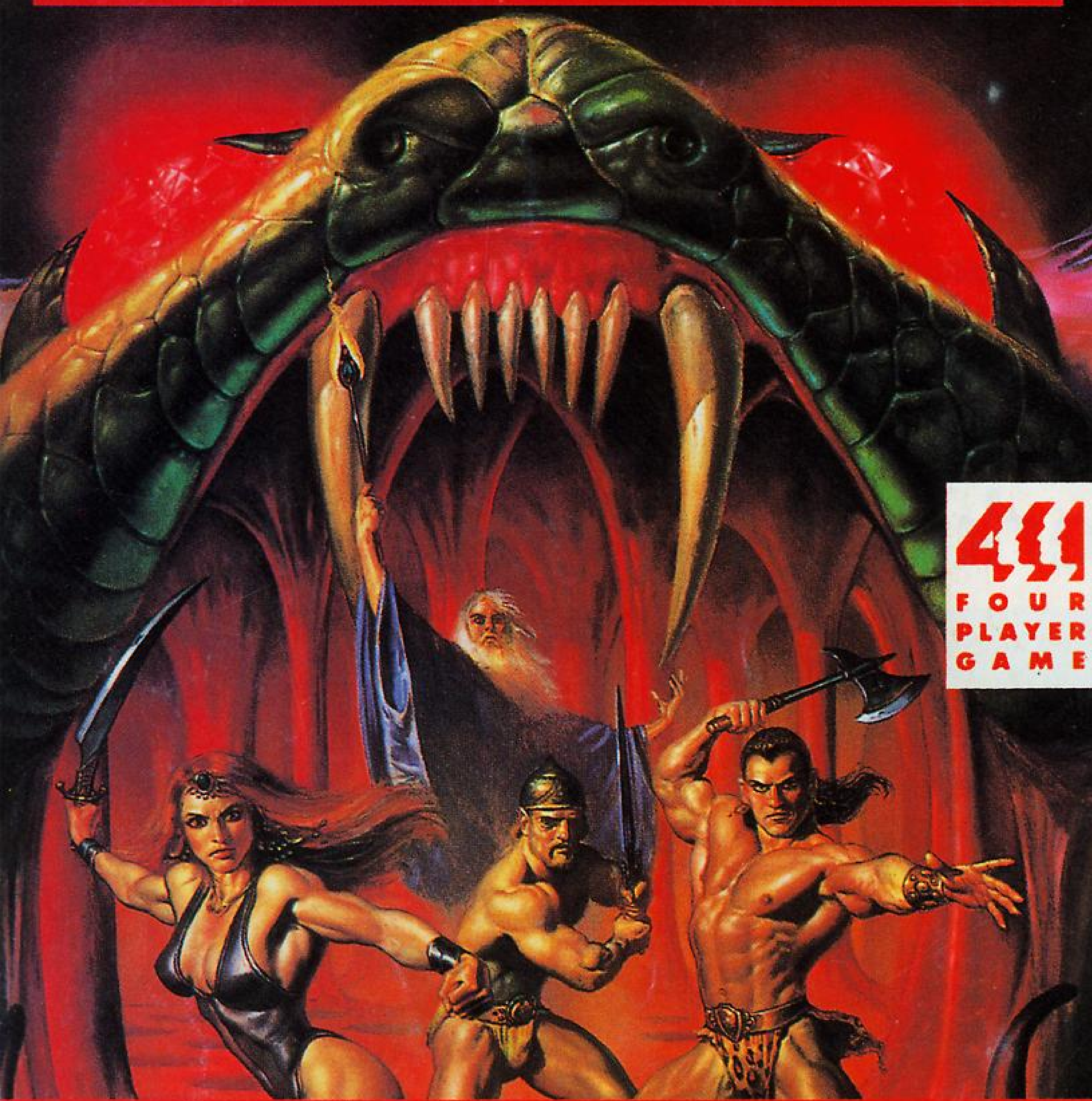
News Software GmbH, Birkenstraße 42, Telefon: 0211-676201, Fax: 0211-671544

Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Telefon: 0541-122065, Fax: 0541-122470

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Telefon: 05244-4080, Fax: 05244-40819

**ELECTRONIC ARTS™**

# SCWORDS and SERPENTS™



## Die Swords & Serpents™ Umfrage

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wenn Sie den nachfolgenden Fragebogen ausfüllen, einen selbstadressierten und frankierten Rückumschlag beilegen und beides zusammen bis zum 31.11.91 absenden, dann erhalten Sie von uns einen kostenlosen Swords & Serpents™-Sticker. Abschicken an: Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh. Kennwort: „Swords & Serpents“™!

1. Spielen Sie gern Rollenspiele?  Ja  Nein
2. Kennen Sie Swords & Serpents™ schon?  Ja  Nein
3. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™?  Ja  Nein  
Wenn ja, welche? \_\_\_\_\_
4. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™ mit 16 Dungeon-Levels für bis zu 4 Spieler?  Ja  Nein
5. Wußten Sie, daß Swords & Serpents™ automatisch Karten zeichnet und der Spielstand jederzeit speicherbar ist?  Ja  Nein

Ich möchte gern einen Swords & Serpents™-Sticker. Einen selbst-adressierten und frankierten Rückumschlag sowie den ausgefüllten Fragebogen habe ich beigelegt.

Name: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 PLZ: \_\_\_\_\_  
 Ort: \_\_\_\_\_

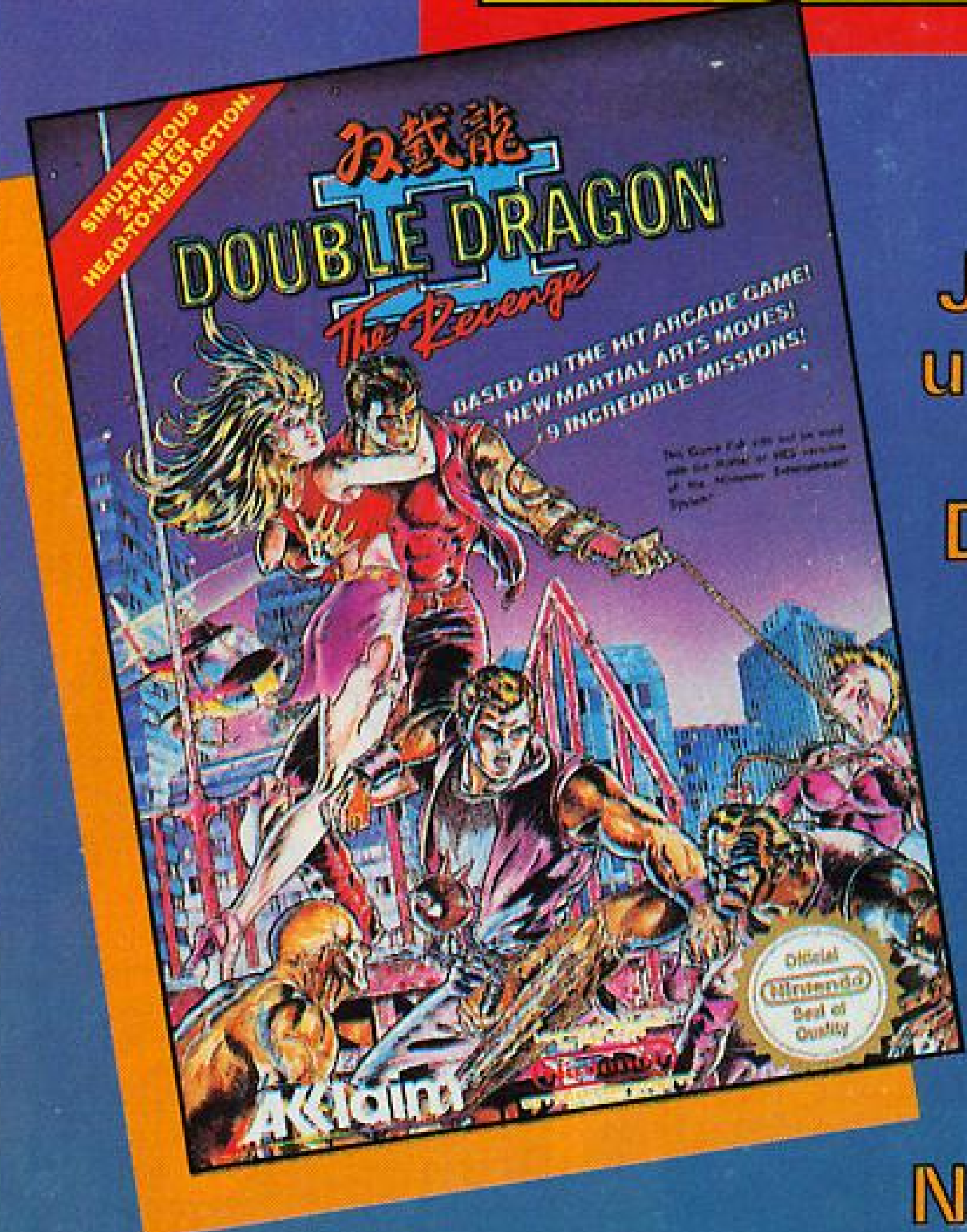
Swords & Serpents™, Masters of the Game™ and Acclaim™ are Trademarks of Acclaim, Entertainment, Inc. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and the official seals are Trademarks of Nintendo of America, Inc.



Die Zwei sind

unschlagbar!

Du auch?



Zwei gegen den Rest der Welt! Billy und Jimmy Lee, das sind Du und Dein bester Freund. Ihr könnt bei Double Dragon II™ gemeinsam in neun verschiedene Missionen gegen die Shadow Warriors kämpfen. Ob das geschafft ist, müßt Ihr erst beweisen. Double Dragon II™ für Nintendo Entertainment System!

Erste Sahne! Mit diesem Double Player™ können zwei gute Freunde simultan mit dem Nintendo Entertainment System spielen! Ohne Kabel, da Infrarot-Steuerung! Das macht erst richtig Spaß!



DOUBLE DRAGON II™ AB OKTOBER AUCH FÜR DEN GAMEBOY™ UND NATÜRLICH AUCH MIT ZWEI SPIELER GAMELINK™



### NAGELNEU!

Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Double Dragon II: The Revenge™ TM & © 1989 Technos Japan Corp., licensed exclusively to Acclaim Entertainment, Inc. Double Player™, Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.



Hotline 16.00 bis 19.00 Uhr:  
 Mo. - Do. 02 21 / 6176 49 Sa./So. 02 12 / 81054