



aktueller software markt

SPECIAL

Sonderausgabe Nr.16 1992
öS 80
Sfr 9,80
hfl 12,90
lit 8800
DM 9,80

LÖSUNGEN:

- STAR TREK
- BUCK ROGERS 2
- AMBER STAR
- WILLY BEAMISH
- GOBLIINS

POSTER:
AMBER
STAR
★



JOYSTICK-SONDERTTEIL

WIE STARK IST EUER STICK?

PLUS:

- RETURN OF MEDUSA
- ECO QUEST
- SPELLCASTING 201
- ZORK-TRILOGIE
- SPECIAL PROFILE
- & VIELE NEWS...

**“Entdecken Sie die exotische Welt des
Wüstenplaneten. Das Computerspiel
zum gleichnamigen Bestseller ist für
den Amiga und PC erhältlich.”**

DUNE™

A VIRGIN GAMES PRODUCTION

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIS CORPORATION

AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC.

© 1984 DINO DE LAURENTIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

DEVELOPED BY CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PROJECT MANAGER: PHILIP ULLRICH

DESIGNER: REMI HERBULOT

PRODUCER: JEAN-MARTIAL LEBLANC

GRAPHICS AND ANIMATIONS: JEAN-JACQUES CHAUBIN,

DIDIER BOUCHON, SOHOR TV

PROGRAMMING: REMI HERBULOT, PATRICK DUBLANCHET

SOUND BOARD MUSIC AND FX: STEPHANE PICO

DIGITAL SOUNDTRACK COMPOSED BY STEPHANE PICO AND PHILIP ULLRICH

PRODUCT MANAGERS FOR VIRGIN GAMES: DAVID BISHOP

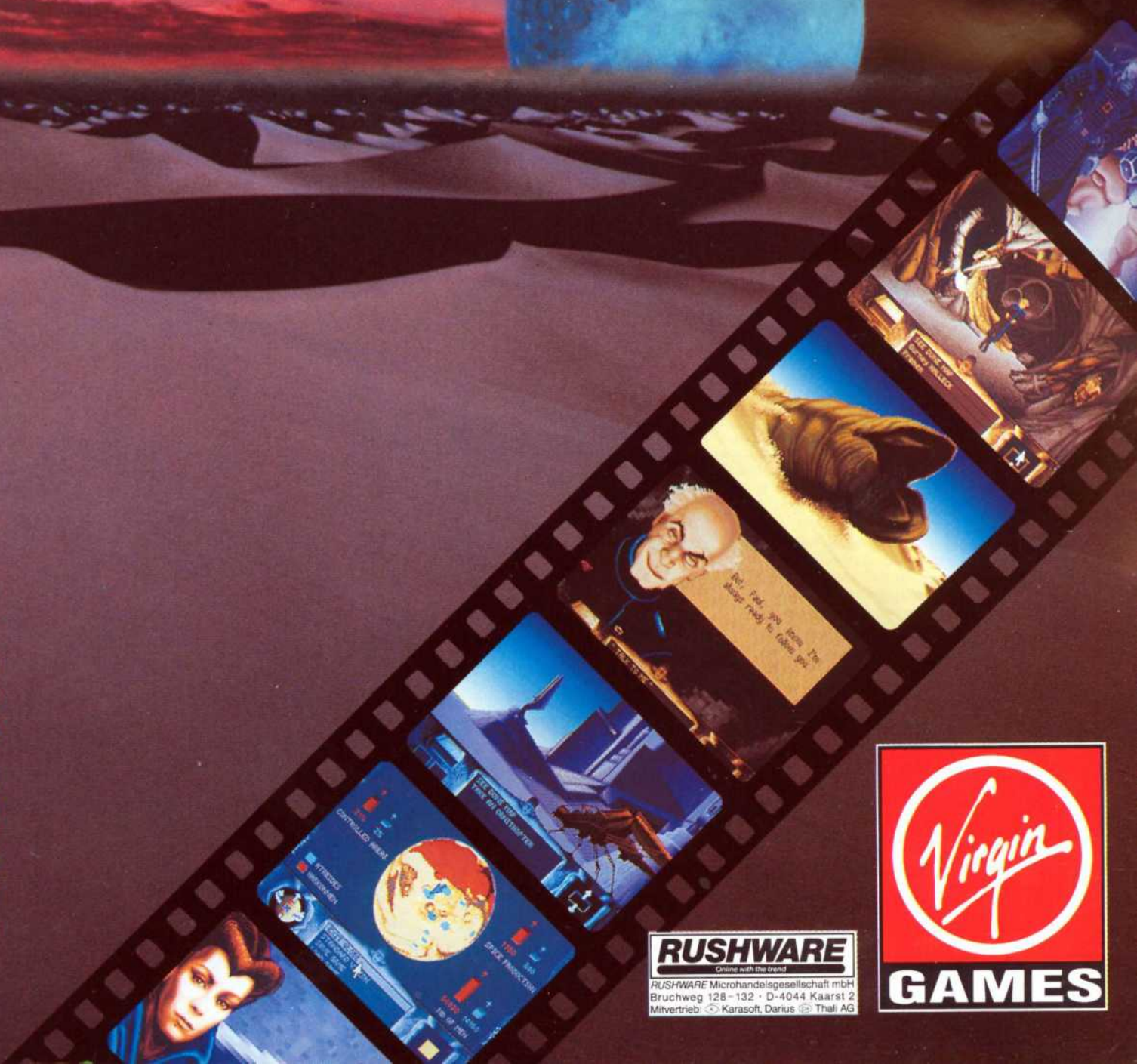
AND DAVID LUEHMANN

EXECUTIVE PRODUCER FOR VIRGIN GAMES: ANDREW WRIGHT

EUROPEAN PACKAGING DESIGN: MICK LOWE

© 1992 VIRGIN GAMES

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.



RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 126-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thal AG



Ein stilles Kämmerlein...

...gibt Anlaß zu heißen Spekulationen.

Nicht selten Nährboden für offene Fragen, ist solch' Kammer ein gefragter Anziehungspunkt für wilde Gerüchte. Bei steigendem Interesse an interner Aktivität häufen sich die Prognosen; die verwertbare, greifbare Information jedoch bleibt auf der Strecke. Was tatsächlich passiert, in diesem Kämmerlein, bleibt eine Variable X, die große Unbekannte.

In der Regel jedenfalls. Es ist noch nicht lange her, als sich diese Regel mit ihrer berühmt berüchtigten Ausnahme zu bestätigen pflegte: Stehe ich doch in meinem favorisierten Computerladen an der Kasse, Seite an Seite mit einem mir nicht unbekanntem (und zweifelsohne vielbeschäftigten) Geschäftsmann. 300 Mark auf den

Tresen blättern bemerkte er 'unbemerkt':

"Ich habe nicht viel Zeit, ich brauche zwei gute Spiele".

Fünf Minuten später verschwinden zwei Games in einem schwarzen Aktenkoffer, der Herr sieht sich kurz unbeteiligt um und verläßt den Laden...

Und sie spielen doch, die Business-Männer, 'very serious'.

Am wunden Punkt eiskalt erwischt kommen wir einem Geheimnis aus dem 'stillen Kämmerlein' wieder einen ganzen Schritt näher.

Nicht zuletzt den Spielern hinter verschlossenen Bürotüren widmen wir unser **Joystick-Special** in dieser Ausgabe. Unsere Auswahl vermittelt einen Einblick in das Preis-Leistungs-Verhältnis aktueller Sticks.

Drumherum haben wir für Euch wieder jede Menge starken Lösungstoff auf der Pfanne, von **A** wie 'Amber Star' über **S** wie 'Star Trek' bis hin zu **Z** wie die Infocom-Trilogie 'Zork'.

Aber lest einfach selbst! Auf einen 'lazy friday afternoon' freut sich...

Groves Mats
(Matthias Siegk)





Artwork: Joachim Ullmer

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
COMIC	41
NEWS	23
TIPS & TRICKS	94
WETTBEWERB	59
GEWINNER (SPECIAL 15)	5
USER-REPORT	109
ASM-BAZAR	112
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

INHALT

KOPFNÜSSE/KARTEN

STAR TREK TO BOLDLY GO...	6
WILLY BEAMISH HEISSE FERIE	16
ECO QUEST DIE QUAL DES WALS	28
AMBER STAR GUTER MOND DU GEHST	36
SO STILLE GOBLIINS	52
TRIO MIT SECHS FÄUSTEN SPELLCASTING 201	62
DES ZAUBERLEHRLINGS REIFEPRÜFUNG	62
RETURN OF MEDUSA MEDUSA - VERZWEIFELT GESUCHT	74
ZORK DIE INFOCOM-TRILOGIE	82
BUCK ROGERS 2 HAUFENWEISE BÖSE BUBEN	114

SONDERTEIL

JOYN THE JOYRIDE JOYSTICKS IM TEST	100
--	-----

POSTER

AMBER STAR	65
TITEL ASM 5/92	66

SPECIAL PROFILE

WER SIND DIESE LEUTE? INTERVIEW MIT INGO MESCHE, ART DIRECTOR BEI STARBYTE	32
---	----



So wäre es richtig gewesen ...

Die Winner aus ASM-Special 15 ("Microprose": F-117A)

1. Preis (Einladung zu MICROPROSE, Tetbury, UK):
Marc Cleverley, 7096 Schweningen
2. Preis (ein externes CD-ROM für PC):
Ingo Eupariputi, 6380 Bad Homburg
3. - 10. Preis (je ein F-117A-Game):
Devenand Adhikary, 5277 Marienheide, Oliver Graw, 5100 Aachen, Dirk Rohde, 7000 Stuttgart 80, Torsten Ronge, 6959 Billigheim-Su., Wolfrum, 1000 Berlin 12, Gerold Schneider, 7251 Weissach, Marcus Ruh, CH-8214 Gächlingen, Olaf Krause, O-3241 Nordgermersleben.

Herzlichen Glückwunsch!!!

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

VERLAGSLEITER
Stefan Ritter

CHEFREDAKTEUR
Matthias Siegl (mats, verantw.)

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Ulrich Mühl (uli)

REDAKTION
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja),
Michael Anton (man), Antje Hink (ah),
Marcus Höfer (cus), Heiner Stiller (hs),
Klaus Trafford (kate)

COVER
Mark Bromley

LAYOUT
Annette Braun (Ltg.)

COMIC
Stefan Bayer, Mathias Neumann

FREIE MITARBEITER
Michael Behringer, Wolfgang Fröde,
Wolfgang Heidorn, Carsten Meiselbach,
Erdal Narin, Sönke Seidler, Joachim Ullmer,
Werner E. Winter

FOTOS
Bildagentur Mauritius (1),
Pictor International (2), Edgar Sommer (1)

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.6, ab
1. Januar 1992

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades
Brown, 10/11 The Green Business Centre, The
Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL,
Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-
469996

ANZEIGENVERWALTUNG
Anja Seiler (Ltg.), Sybille Schwanz, Tel: (05651)
929 915, Fax: (05651) 929 944

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 Wiesba-
den, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-
handel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben) Inland
DM 35,-, Ausland DM 42,-
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
Tel.: 05651/929 904

BANKVERBINDUNG
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur
mit Eurocheck zu zahlen.

SONDERDRUCK-DIENST
Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe
sind auch in Form von Sonderdrucken
erhältlich. Anfragen an: Anja Seiler,
Tel.: (05651) 929915, Fax: (05651) 929 944

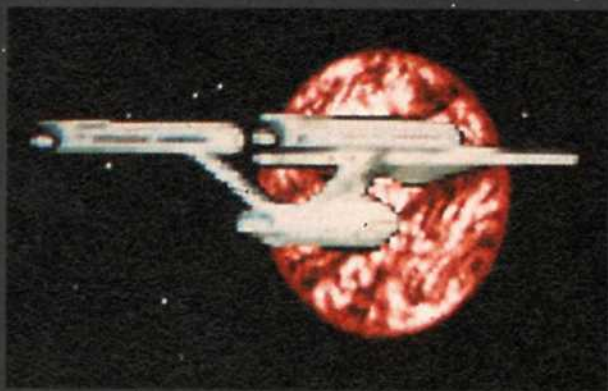
VERLAG UND REDAKTION
Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870,
3440 Eschwege

Telefon (05651) 929 901
Telefax (Verwaltung) (05651) 929 940
Telefax (Redaktion) (05651) 929 941
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929-0001

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlages. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann
keine Haftung übernommen werden.

To Boldly Go... Sightseeing mit der Enterprise





...dieser Spruch ist für Trekkies in aller Welt das Eröffnungssignal für rund 45 Minuten SF-Oldie der Spitzenklasse. Doch nicht nur in der Glotze, auch auf dem PC-Monitor flimmern neuerdings die Abenteuer der Enterprise. Die Probleme, die Kirk, Spock und Konsorten dort zu lösen haben, seien nun beschrieben.

Eine Komplettlösung wollt Ihr? Die könnt Ihr haben. Allerdings nicht in der langweiligen Form, daß Euch genau mitgeteilt wird, wann wer was wie anzuklicken hat. Stattdessen sei Euch eine Geschichte erzählt. Und zwar die Geschichte die sich entwickeln sollte, wenn Ihr alles richtig macht.

Allerdings gibt es in dieser Geschichte auch alternative Wege, die jedoch nicht immer die besten sind. Wollt Ihr sie ausprobieren dann hört auf das, was Mr. Spock sagt - und vergeßt das Zwischenspeichern nicht!

Spätes Erwachen

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 2732,8 - Eintrag von Captain Kirk. Nach einem für die Enterprise erfolgreichen Scheingefecht mit der USS Republic wurden wir nach Pollux V beordert, um das dortige Auftreten sogenannter Dämonen zu untersuchen. Unser spitzohriger erster Offizier war von Anfang von einer rationalen Erklärung der lokalen Phänomene überzeugt, von einem Vulcanier darf man natürlich nichts anderes erwarten, aber ich nehme an, daß auch für ihn die weitere Entwicklung überraschend war...

Nachdem wir den Orbit um Pollux V erreicht hatten, schickten wir sofort einen Funkspruch ab und wurden von Robert Angiven, dem Anführer der lokalen Kolonisten, die einer eher seltsamen Sekte angehörten, zur Landung gebeten. Nach unserer Ankunft ließen wir uns von Angiven in einem höflichen Gespräch (1/1/1) über die bisherigen Geschehnisse unterrichten und begannen dann, uns ein eigenes Bild von der Lage zu machen.

(Anmerkung des ersten Offiziers: Es ist eigentlich unlogisch, diesen Punkt noch besonders zu betonen, aber ich möchte festhalten, daß wir auf dieser wie auch auf den weiteren Missionen stets darauf achteten, die Vorschriften des Flottenkommandos genau einzuhalten. Jeder neu betretene Raum wurde visuell und mit dem Tricorder genau untersucht, auch fanden regelmäßige medizinische Checks des Landungstrupps und der örtlichen Personen statt. Dies nur als Absicherung, da das Flottenkommando in dieser Hinsicht bei der Bewertung der Missionen recht pingelig sein kann - Unachtsamkeit kann da leicht einen Beförderungspunkt kosten.)

Bei der Untersuchung der Kolonie bei Mount Idyll fanden wir ein sehr gut ausgestattetes Labor vor und einem Lagerraum, in dem neben allerlei (für uns) unnützen Gegenständen auch alle Bewohner der Kolonie zu finden waren. Das allerdringendste Problem schien momentan die Rettung von Bruder Chub zu sein, der bei der Erfor-

schung einer Mine von den sogenannten Dämonen schwer verletzt worden war. Bruder Stephen, wissenschaftlicher Berater der Kolonie, wies darauf hin, daß eine bestimmte Frucht, die *Laraxian Berry*, die Rettung sein könnte. Allerdings sei nach den bisherigen Erfahrungen keiner der Kolonisten mehr willens, sich auf die Suche nach der Beere zu machen.

Die Notwendigkeit mit der Pflicht verbindend, machten wir uns auf den Weg, um die nähere Umgebung nach der Beere und den Dämonen zu erkunden. Letztere trafen wir schneller, als uns lieb war, überraschenderweise sahen sie für uns wie Klingonen aus. Allerdings nur sehr kurze Zeit, denn schon ein Betäubungsschuß aus unseren Phasern ließ sie abdanken. Bei genauerer Untersuchung stellte sich heraus, daß es sich bei den vermeintlichen Klingonen nur um Roboter handelte, von einem von ihm konnten wir eine abgefallene Hand sicherstellen. Weiter nördlich fanden wir dann den Tunnel, der zur Mine führte. Die Beeren, die am Eingang wuchsen, erwiesen sich jedoch als die gesuchten, also verschoben wir die weitere Erforschung und begaben uns ins Labor, um mit den dortigen Grätschaften das rettende Medikament herzustellen.

Während Dr. McCoy das Medikament synthetisierte, untersuchte Spock die Roboterhand und konnte sie auf der dortigen Werkbank reparieren. In der Zwischenzeit untersuchte ich die Vitrine, in der Bruder Stephen eine kuriose Ansammlung von Objekten gesammelt hatte. Nachdem ich handgreifliches Interesse an der Vitrine bekundet hatte, hielt uns Brother Stephen einen Vortrag über seine Sammlung und erteilte uns die Erlaubnis, bei Bedarf von ihr Verwendung zu machen. Nachdem wir Bruder Chub das Serum verabreicht hatten, erfuhren wir von einem Glaubensgenossen, der bei der Erforschung der Mine bei einem Steinschlag verschüttet wurde.

Also begaben wir uns wieder in Richtung Mine und standen bald vor einer teilweise verschütteten Tür. Durch geschickten Phasereinsatz konnten wir nicht nur die Tür freile-

gen, sondern auch den verschütteten Bruder Kandrey, der nach kurzer medizinischer Behandlung außer Gefahr war. Dank der reparierten Roboterhand konnten wir die Türe öffnen und standen vor einer fremdartigen Maschinerie. Mit den Erfahrungen, die Spock aus der Computersimulation in Bruder Stephens Labor gewonnen hatte, konnte die Maschinerie bedient werden. Nachdem die Regler derart eingestellt wurden, daß nur noch jeweils ein Lämpchen leuchtete, öffnete sich eine Schlafkammer, aus der ein Wesen hervortrat, daß sich als Navianer vorstellte. Die gegenseitige Friedfertigkeit war schnell versichert (2/2), lediglich das Problem der sogenannten Dämonen ließ sich nicht so schnell lösen: Die Roboter waren eine Art Schutztruppe der Navianer, um sie abzuschalten, war noch ein Schlüssel erforderlich. Letztendlich erwies sich das Metallstück aus der Vitrine von Bruder Stephen als der passende Schlüssel, nach der Übergabe konnte mit den Navianern ein neues Mitglied im galaktischen Völkerbund begrüßt werden, und unsere Mission war erfolgreich erledigt, die übrigen wissenschaftlichen Erkenntnisse werden separat übermittelt.

(Anmerkung des ersten Offiziers: Faszinierend, wie sich in manchen Fällen das Verhältnis zur eigenen Art gestaltet: Obwohl der Alienschädel aus der Vitrine ein Mittelding aus Zukunft und Vergangenheit der Navianer darstellt, war unser Navianer überglücklich, als wir ihm den Schädel für eine würdevolle Bestattung überließen.)

Anmerkung von Dr. McCoy: Wenn ich Spock jetzt auf die seltsamen Rituale auf Vulcan ansprechen würde, erhielte ich sicher nur eine hochgezogenen Augenbraue als Antwort.)

Piraten-Schocker

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 3278,9 - Eintrag von Captain Kirk. Unser nächster Auftrag führte uns nach Beta Myamid, wo verstärkte Aktivitäten der Elasi-Piraten beobachtet worden waren. Das dorti-

ge Begrüßungskomitee war nach einer mittleren Raumschlacht schnell besiegt, und wir konnten uns in einen praktikablen Orbit begeben. Dort stießen wir auf die USS Masada, die von den Elasi gekapert worden war. Da sich Cereth, der Kommandant der Elasi, weigerte, die Geiseln freizulassen (1/1/2), beschlossen wir, uns auf die Masada zu beamen und dort gehörig aufzuräumen. Ein kleines Problem war noch, daß die Masada ihre Schilde aktiviert hatte, ein hinüberbeamen also nicht möglich war. Allerdings fanden wir im Bordcomputer unter dem Stichwort **Masada** den *Command Prefix Code* (293391-197736-3829), mit dem die Schilde der Masada kurzfristig deaktiviert werden konnten.

Auf der Masada angekommen, behandelte unser Schiffsarzt zunächst den verletzten Techniker, von dem wir ein Werkzeug zur Reparatur des völlig zerstörten Transporters der Masada erhielten. Auf dem Korridor fanden wir nach genauerer Untersuchung einige Metallstücke und Kabelreste, zwei unbrauchbare Phaser und einen *Phaser Welder*. Der Weg zur Brücke war durch ein Kraftfeld versperrt, rechts in der Messe stießen wir jedoch auf zwei Piraten, die schnell per Phaser ausgeschaltet wurden. Die Befreiung der Mannschaft gestaltete sich nicht ganz einfach, da die Piraten den entsprechenden Schalter mit einer Novabombe gekoppelt hatten, die bei falscher Bedienung die Mannschaft töten würde. Allerdings gelang es Mr. Spock, die Falle zu entschärfen, und von der befreiten Mannschaft erfuhren wir, wie das Kraftfeld vor der Brücke auszuschalten war.

Bevor wir uns daran machten, die Piraten dingfest zu machen, reparierten wir noch schnell den Transporter. Der *Phaser Welder* wurde mit einem der funktionsbereiten Phaser geladen und Spock produzierte mit seiner Hilfe aus den Metallstücken einen Einsatz für das Werkzeug. Mit letzterem und dem Kabel, das nach dem Entschärfen der Bombe übrig war, gelang es unserem vulcanischen Genie, den Transporter wieder in Gang zu bringen. Der Rest

der Mission war eigentlich ein Kinderspiel: Vor die Wahl gestellt, entweder durch die Tür oder per Transporter auf die Brücke der Masada zu gelangen, entschieden wir uns nach einer Lagebesprechung für den Weg durch die Tür. Dieser wurde frei, nachdem mit dem *Phaser Welder* der bezeichnete Punkt aufgeschmolzen wurde. Der überraschte Elasi-Captain ergab sich glücklicherweise, als wir ihn dazu aufforderten. Ein von der Enterprise gebeamtes Sicherheitsteam setzte die Piraten fest, und so wurde auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

(Anmerkung von Mr. Spock: Ich würde das Verhalten der Elasi nicht mit "Glück" in Verbindung bringen, sondern einfach als logische Konsequenz aus ihrer Situation bezeichnen...)

Panik auf Ark 7

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 3991,1 - Eintrag von Captain Kirk. Sofort nach dem Erreichen von Ark 7, wo wir merkwürdige Ereignisse auf der dortigen Forschungsstation aufklären sollten, wurden wir von einem romulanischen Schiff angegriffen. Der Kampf gestaltete sich wegen dessen Tarnkappen-Mechanismus zwar langwierig, konnte jedoch gewonnen werden. Als von der Forschungsstation statt eines Berichtes lediglich eine automatische Warnung vor biologischer Gefährdung empfangen werden konnte, entschlossen wir uns zu einem kleinen Ausflug.

Nach unserer Ankunft untersuchten McCoy und Spock als erstes den Bordcomputer der Station und erhielten Auskunft über einen ominösen Virus, mit dem die Station experimentiert hatte, der offensichtlich für Romulaner sehr gefährlich war und daher zu deren Angriff auf die Station geführt hatte. Weiterhin entnahmen wir dem Computer einige wichtige chemische Informationen und machten uns an die Erforschung der Station. In einem Raum fanden wir in einem Schrank ein Antigrav-Gerät, das wir mitnahmen, und einen Molekular-Synthesizer. Im

Anzeige

Mepz
ASM
afaatez
vi asem
(paa!)

Für das ASM-Shirt
bitte Bestellkarte benutzen!

naheliegenden Maschinenraum fanden wir in einem Schrank einige Kabelreste, einen Schraubenschlüssel und eine Flasche mit Stickstoff. Letztere montierten wir mit dem Werkzeug ab und konnten sie dank des Antigravs problemlos transportieren.

Jetzt wurde die Zeit langsam knapp, denn wir mußten zum einen einen Weg finden, um die im unteren Teil der Station verschanzten Romulaner auszuschalten, andererseits mußte aber auch ein Mittel gegen den Virus gefunden werden, da er inzwischen auch Spock befallen hatte. Der erste Teil war dank der Informationen aus dem Computer kein großes Problem: Aus den Kabelresten destillierten wir im Hauptlabor etwas Polyberylcarbonat, das zusammen mit der Grundausrüstung des Molekularsynthesizers das gewünschte TLTDH-Gas ergab, mit dem die Romulaner ausgeschaltet werden konnten.

Die Entwicklung des Gegenmittels erforderte von unserem Pillendreher einiges an Experimenten mit verschiedenen Flüssigkeiten und Gasen, die wir im Synthesizer herstellten und an den Viruskulturen aus dem Kühlschrank im Hauptlabor ausprobierten. Schließlich produzierte das Analysegerät des Hauptlabors aus einfachem Ammoniak (Stickstoff und Wasserstoff) und der Virenkultur ein Gegenmittel, daß im Synthesizer nochmals vervielfältigt wurde. Mit der daraus resultierenden Spritze war unser Spitzohr sehr schnell wieder auf den Beinen.

Die Romulaner wurden ausgeschaltet, indem wir im Maschinenraum ein Lüftungsgitter aufhebelten und das TLTDH-Gas ein Stockwerk tiefer verfrachteten. Dorthin begaben wir uns dann über die Leiter im Hauptlabor und behandelten die dortigen Romulaner. Anschließend befreiten wir die gefangenen Wissenschaftler, behandelten den Kommandanten der Romulaner und klärten den ganzen Vorfall auf.

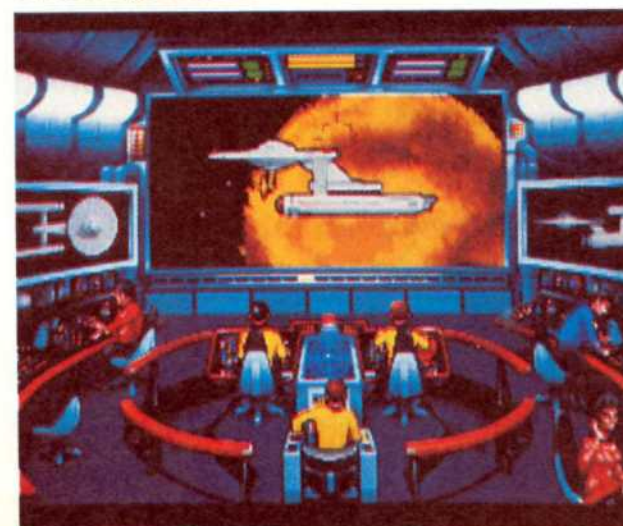
(Anmerkung von Mr. Spock: Seltsam und irgendwie irrational, wie eine Spritze und etwas Wasser dazu führen können, daß man von einem Feind eine Auszeichnung erhält. Jedenfalls be-



Von wegen Idylle ...



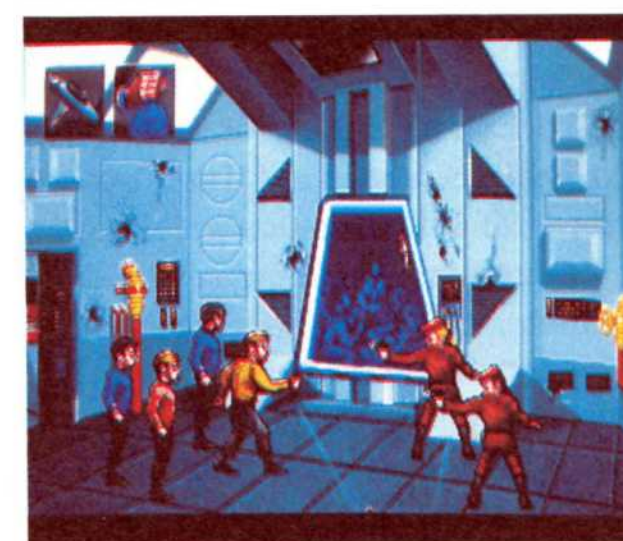
Grüezi, Alien!



Im Anflug



Erste Hilfe



Überraschung!

lobnten die Romulaner die zusätzliche Laubarbeit, die wir dadurch hatten, daß wir ihnen nicht nur die lebenswichtige Spritze, sondern auch etwas Wasser zur Regeneration zukommen ließen, mit einem romulanischen "Eagle of Valor"...)

Die Heldentaten des Harry Mudd

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 4319,8 - Eintrag von Captain Kirk. Eigentlich hatte ich ja gehofft, nie wieder mit Harry Mudd zu tun zu haben, aber die Sterne wollten es anders. Eigentlich sollten wir ja nur im Harlequin-Sektor klären, was die vielen Elasi-Piraten dort zu suchen hatten, und ihnen dann erklären, daß sie dort nichts zu suchen hätten. Das hatten die beiden Piratenschiffe, die uns dort erwarteten, nach einigen Schüssen aus unseren Bordwaffen auch schnell kapiert. Dann kam allerdings die Aufforderung, mal schnell im Harapan-System vorbeizufliegen, wo ein Handelsraumer in Schwierigkeiten sei. Und auf diesem Raumer trafen wir Harry Mudd.

Ich hätte eigentlich nichts lieber getan, als Harry irgendwelchen Weltraumratten als Spielzeug zu überlassen, aber leider mußten wir uns kraft Amtes um ihn kümmern, was wir dann auch taten. Wir trafen ihn zum ersten Mal im Laderaum des Frachters, den er gerade plünderte. Aus den herumliegenden Containern entnahmen wir einen von Mudds fabelhaften Entstaubern, einem anderen eine seltsam anmutende Sphäre, am Boden fanden wir schließlich noch einige Glaslinsen. Wurden diese auf den Entstauber montiert, ließ sich damit ein nettes kleines Feuerwerk entfachen, vielleicht der Grund dafür, daß die Elasi etwas gegen Mudd hatten - aber wahrscheinlich nicht nur der einzige...

Im hinteren Teil des Schiffes befand sich nur das leicht vermoderte Lebenserhaltungssystem, das Mudd mehr schlecht als recht installiert hatte, weiter vorne waren jedoch die interessanteren Regionen. Wir stießen zunächst

ASM-EXTRA Nr.1
DM 14,80
sfr 14,80 / ÖS120



aktueller software markt

EXTRA

SIERRA SPECIAL

- **ENTHÜLLT**
Die vier Affären des Larry Laffer
- **KÖNIGLICH**
Die fünf Reisen der Herrscher von Daventry
- **GALAKTISCH**
Alle Abenteuer von Roger Wilco
- **AUF STREIFE**
Dreimal unterwegs mit Sonny Bonds
- **BRUTAL**
Manhunter 1&2
- **LEGENDÄR**
Conquests of Camelot
The Legend of Robin Hood
- **HEROISCH**
Quest for Glory 1&2
- **EXOTISCH**
Rise of the Dragon
Heart of China u.v.m.



EXTRA ★
HOLT SIE EUCH!
JETZT IM HANDEL ★
ODER DIREKT BEI TRONIC
MIT DER BESTELLKARTE!

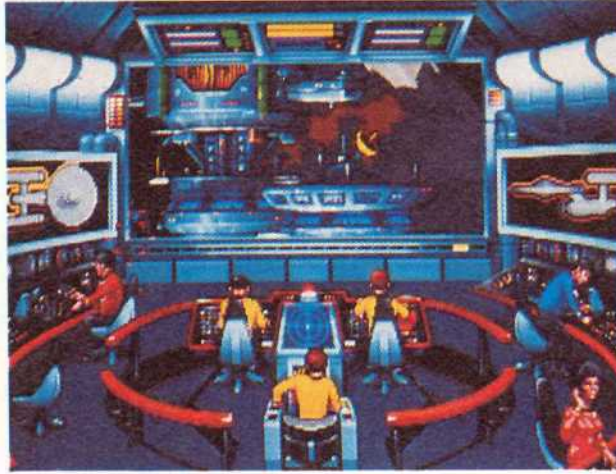
30 **komplette**
Lösungen!

auf das Waffensystem, das noch einigermaßen intakt war. Jedenfalls gelang es Spock, zumindest den Lademechanismus über das Schaltpult in Betrieb zu nehmen. Da die Geschosse recht interessante Eigenschaften aufwiesen, entschied ich, bei nächster Gelegenheit ein Exemplar davon auf die Enterprise zu transportieren. Daran war allerdings noch nicht zu denken, da die Enterprise zu der Zeit einige Probleme mit Elasi-Schiffen und Neutronensternen hatte.

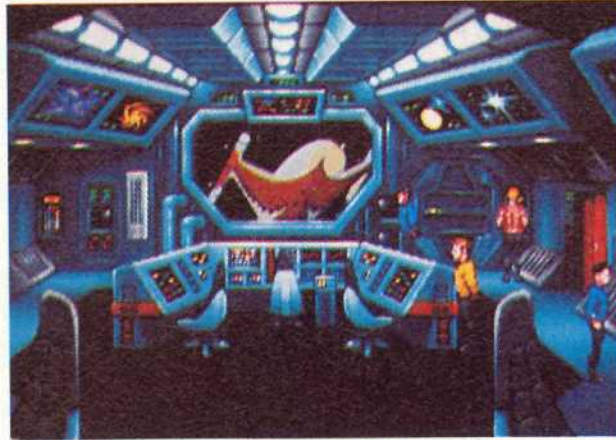
Links von der Waffenkammer fanden wir das Computerzentrum des Schiffes und etwas weiter vorne die Kommandobrücke. Hier konnte sich Spock genauer in die Technik der Außerirdischen einarbeiten und durch Benutzen der etwas unbequemen Sitze konnten Spock und ich ersten Kontakt mit der fremden Technik und der Enterprise aufnehmen. Auf der Brücke fanden wir auch ein Werkzeug, das Mudd bei seinen Arbeiten hatte liegen lassen, und nahmen es mit.

Durch die Fingerübungen im Computerraum hatte Spock inzwischen genügend Erfahrung im Umgang mit der fremden Technologie, so daß es ihm durch die Zusammenschaltung der Tricorder möglich war, einen Teil des Datenbestandes zu übersetzen und sogar ein Bild von den Aliens auf einen Datenschirm zu bringen. Auch stellten wir fest, daß es sich bei der kleinen Sphäre um einen Datenspeicher handelte, mit dem einen Teil-Backup des Bordcomputers machen konnten - zum Glück, wie sich später herausstellte. Denn wenn es irgendwo Ärger gibt, dann macht ihn meistens Harry Mudd.

Wir waren gerade damit fertig, das klapprige Lebenserhaltungssystem mit dem gefundenen Werkzeug zu reparieren, als wir Harry dabei überraschten, wie er sich am Bordcomputer zu schaffen machte - und ihn dabei zerstörte. Anschließend trafen wir ihn auf der Krankenstation wieder, wo er sich beim Herumfummeln am Medocomputer selbst schachmatt setzte. Zumindest teilweise, denn erst als Spock den guten Harry mit seinem Spezialgriff außer Gefecht setzte, konnte sich Mc-



Anflug auf Ark 7



Wo ist bloß der Computer



Chemie für Anfänger



Besuch bei Göttern



Noch funkelt es ...

Coy um ihn kümmern. Mit Hilfe des Medizinschanks und des Medocomputers war Harry schnell geholfen.

Das war eindeutig zuviel Harry Mudd in einer Mission, außerdem hatten wir für ihn getan was wir konnten, also begaben wir uns wieder auf die Brücke, aktivierten den dortigen Kommunikator und ließen uns zurück auf die Enterprise holen. Und brachten nach erfolgreichem Abschluß dieser Mission möglichst schnell möglichst viele Lichtjahre zwischen uns und Harry Mudd...

Die Götter müssen verrückt sein

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 5097,3 - Eintrag von Captain Kirk. Nachdem im Klingonensektor um Hrakkour verstärkte Aktivitäten der Klingonen und Energieschwankungen beobachtet wurden, sollte die Enterprise im benachbarten Digifal-System nach dem rechten sehen. Dort angekommen, stießen wir auf ein Schiff der Klingonen. Nach einem Gespräch mit dem Kommandanten (2/1) einigten wir uns darauf, den angeblichen Verbrecher, den die Klingonen auf dem benachbarten Planeten suchten, selbst festzunehmen. Immerhin hatten die Klingonen in diesem Gebiet keine Hoheitsrechte.

Nachdem wir auf dem Planeten angekommen waren, wurden wir von einem Humanoiden begrüßt, der sich als die alte Gottheit Quetzecoatl vorstellte. Als wir an seiner Behauptung zweifelten, wurden wir zur Strafe in eine Grube geworfen. Die hielt uns allerdings nicht lange auf: Nachdem wir einige Steine aufgenommen hatten, damit das Schlupfloch einer Schlange versperrt und diese eingesammelt hatten, brachten wir eine Liane durch geschickte Steinwürfe in Reichweite und kletterten aus der Grube.

Bald standen wir östlich der Grube vor einem alten aztekischen Wächter, der uns nur nach einer Mutprobe passieren lassen wollte. Also zeigte ich ihm die Schlange und ließ mich von ihr beißen. Beeindruckt von soviel Mut

gab uns der Wächter nicht nur ein Messer, sondern auch den Weg frei. (Anmerkung von Mr. Spock: Eine logische Entscheidung unseres Captains, obwohl es sicher auch gereicht hätte, wenn sich der Sicherheitsoffizier hätte beißen lassen. Und wahrscheinlich hätten auch einige Steinwürfe genügt, um den Wächter zu beseitigen.)

Unser weiterer Weg wurde von einem Fluß blockiert, in dem ein Monster ganz offensichtlich auf Beute wartete. Nachdem wir mit dem Messer etwas von der Pflanze am Ufer abgeschnitten und ins Wasser geworfen hatten, war der Weg frei. (Anmerkung von Mr. Spock: Wenn ich die faszinierende Logik von Quetzecoatl richtig durchschaue, so hätte er an dieser Stelle auch das menschliche Opfer unseres Sicherheitsoffiziers zu würdigen gewußt.) Hinter dem Fluß fanden wir eine Höhle, in der wir einen Dilithium-Kristall in unseren Besitz bringen konnten, anschließend trafen wir Quetzecoatl wieder. Er zeigte sich von unserem bisherigen Vorgehen beeindruckt, berichtete von den Hintergründen der Ereignisse auf Hrakkour und willigte nach einem Gespräch (3/1/2) ein, uns auf die Enterprise zu folgen.

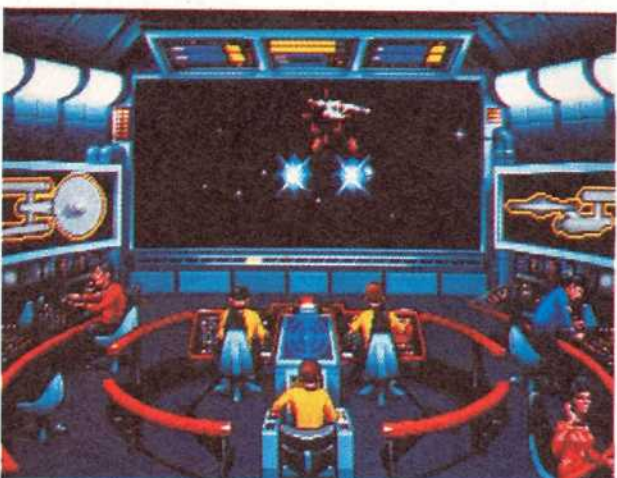
Kaum waren wir auf der Enterprise, tauchten schon drei Klingonenschiffe unter der Führung von Admiral Vlict Kenka auf und forderten die Auslieferung Quetzecoats. Da Verhandlungen (1/1) erfolglos blieben, mußten wir vor ein klingonisches Tribunal treten,



Wer hat 'nen Schlüssel?



Im Rechenzentrum



Die letzte Raumschlacht ...

das ausgerechnet von Vlict geleitet wurde. Obwohl die Chancen für ein faires Verfahren gering waren, wie der Beginn der Verhandlung (2/2/1/2/1) zeigte, stellten wir uns doch für eine Mutprobe zur Verfügung, um Quetzecoatl zu retten.

Wir wurden in ein Verließ gesteckt, in dem der Ausgang von einem Energiewesen blockiert wurde. Eine Untersuchung ergab, daß der Boden stark eisenhaltig war, also schmolzen wir mit unseren Phasern einen Teil des Bodens auf und fertigten aus dem herumliegenden Holz einen Stab, mit dem wir das Energiewesen kurzschließen konnten. Eine Tricorder-Untersuchung des Schlosses ergab, daß dessen Code nur von der Enterprise geknackt werden konnte. Bei der Entschlüsselung wurde festgestellt, daß in den Code noch ein zweiter Code eingeflochten war. Wir standen nun vor der Entscheidung, entweder nur einen, oder beide Codes zum Öffnen der Türe zu senden. Wir entschieden uns für die Übermittlung beider Codes und fanden uns in einer Kammer wieder, die weder irdischen noch klingonischen Ursprungs war.

Offensichtlich waren wir hier auf etwas gestoßen, das Vlict nicht in seine Kalkulationen einbezogen hatte. Ich weiß nicht ob es daran liegt, daß Grün die Farbe der Hoffnung ist, aber wir versuchten zuerst, die drei grünen Kristalle in den Sockel einzusetzen. Eine telepathische Stimme erklärte uns dar-

ONE

TWO

THREE

Anzeige

ASM-Sammelordner – Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

aufhin den Gebrauch der Kristalle. Bevor wir uns an weitere Experimente machten, wollten wir jedoch genauer wissen, was es mit dieser Erscheinung auf sich hatte, also traten wir wie heißen an das gelbe Licht. Und nahmen damit Kontakt auf mit Bialbi, einem Mentalwesen, das die höchste Lebensform auf Hrakkour darstellte.

Von uns über das aktuelle Geschehen informiert, sorgte Bialbi dafür, daß Vlict sofort auf der Bildfläche erschien. Angesichts des Schadens, den Vlict auf Hrakkour angerichtet hatte, wollte Bialbi die sofortige Terminierung Vlicts anordnen. Dieser bat uns um Hilfe und es gelang uns durch geschicktes Verhandeln (3), nicht nur Quetzacoatl's Leben zu retten, sondern auch den Hals von Vlict aus der Schlinge zu ziehen. Während Vlict zu lebenslangem Auftrittsverbot auf Hrakkour verurteilt wurde, lieferten wir Quetzacoatl zum erfolgreichen Abschluß dieser Mission wieder im Digifal-System ab.

(Anmerkung von Mr. Spock: Ich bin mir nicht sicher was passiert wäre, hätten wir nicht wie beschrieben gehandelt. Hätten wir beispielsweise nicht beide Codes zum Öffnen der Türe gewählt, wären wir wohl sicherlich in eine Falle von Vlict gestolpert. Selbst wenn wir diese überlebt hätten, hätten wir Quetzacoatl wahrscheinlich nicht retten können. Auch hätte mich interessiert, was bei Verwendung der anderen Kristalle passiert wäre. Schade, daß es keine Möglichkeit gibt, diese Alternativen auszuprobieren. Oder doch?)

Schatten der Vergangenheit

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 5541,1 - Eintrag von Captain Kirk: Wenn doch nur alle Missionen so einfach wären wie diese! Die erste Überraschung erlebten wir sofort nach dem Erreichen von Alpha Proxima: kein Gegner in Sicht, dem es nach einer Raumschlacht gelüstete. So konnten wir uns voll und ganz der Asteroidenaktivitäten widmen, deren Erforschung unsere Aufgabe war. Wie sich aus den Daten des Bordcompu-

ters ergab, war der Asteroid Scythe samt seiner Vernichtungsmaschinerie ein Überbleibsel aus einem längst vergangenen Krieg zwischen den **Lucr** und den **Sofs**. Der Computer informierte uns über die kulturellen Besonderheiten der beiden Völker und gab unter dem Stichwort **Base** noch einige wichtige Informationen über Zahlensysteme.

Mit dieser Hilfe gestaltete sich das weitere Vorgehen auf Scythe für die Landemannschaft recht einfach - ganz im Gegensatz zu den Problemen, mit denen die restliche Besatzung zu kämpfen hatte, aber das ist wieder eine andere Geschichte. Nach der Landung untersuchten wir das Gestein und nahmen eine Probe mit, anschließend widmeten wir uns dem Zugang zu der alten Station. Die Zahl 99, die eine religiöse Bedeutung für die Lucr hatte, erwies sich in deren Zahlensystem als Zugangscode (10200) für die erste Tür. Die zweite Tür öffneten wir mit dem Code 122, der für "Scythe", dem 17. Buchstaben des lucr'schen Alphabets stand.

Die nächste verschlossene Türe konnte nur mit einer besonderen Codkarte geöffnet werden, die aus einem bestimmten Metall bestehen mußte, das zufälligerweise mit dem mitgenommenen Gesteinsbrocken identisch war.

Spock las das Muster der Karte mit dem Tricorder vom Schloß ab und übertrug es auf den Laserbohrer, der in einem nahegelegenen Raum zu finden war. Nachdem das Grundmuster mit höchster Energiestufe ins Gestein geritzt worden war, wurde der Gesteinsbrocken auf niedrigster Stufe geschmolzen und ergab eine perfekte Zugangsberechtigung. In dem nun zugänglichen Raum fanden wir zwei Computer, die die Steuerung des Killer-Asteroiden steuerten und die durch einen Virus nicht mehr ganz synchron liefen. Mit einem Kabel, das wir beim Laser fanden gelang es uns, den Virus von einem Computer auf den anderen zu übertragen und damit die Vernichtung einer aufstrebenden Kultur zu verhindern. Da die Probleme auf der Enterprise in der Zwischenzeit beho-

ben worden waren, konnten wir auch diese Mission erfolgreich abschließen.

Falsche Beschuldigung

Computerlogbuch Nummer 1 der Enterprise, Sternzeit 6089,6 - Eintrag von Captain Kirk. Elf Stunden, nachdem die USS Republic von einem unbekanntem Raumschiff angegriffen worden war, näherten wir uns dem Wrack. Unser Landetrupp konnte hier nichts anderes tun, als die letzten Aufzeichnungen aus dem Bordcomputer auszuwerten und in der Krankenstation einem einzigen Besatzungsmitglied das Leben retten. Von ihm erfuhren wir, daß es angeblich die Enterprise gewesen sein soll, die die Republic zerstört haben soll.

Nachdem wir der Spur des Übeltäters ins Vardine-System gefolgt waren, erlebten wir den nächsten Schock: Wir sahen uns tatsächlich einer Kopie der Enterprise gegenüber, gebaut von Ies Bredell mit Unterstützung der vardinischen Regierung. Da sich Bredell nicht ergab, kam es zur wohl schwierigsten Raumschlacht, die die Enterprise je zu bestehen hatte - und sie verlor...

Nicht unsere Enterprise, sondern die von Bredell! Wenn zwei technisch gleichwertige Gegner aufeinander treffen, ist ein hartes Gefecht zu erwarten. Wenn dann auch noch auf einer Seite zwei zusätzliche Piratenschiffe mitspielen, kann man davon ausgehen, daß die andere Seite gehörig ins Schwitzen kommt. Das taten wir auch, aber letztendlich gab der menschliche Faktor den Ausschlag: Wenn gleichwertige Technik von der fähigeren und motivierteren Mannschaft gesteuert wird, wie es bei uns der Fall war, stand der Sieger schon fest.

Durch wohldosierte Beschleunigungs- und Bremsmanöver und Ausweichkurse, in denen wir unser Schiff reparierten, gelang es uns, zunächst die beiden Piraten und anschließend die Kopie der Enterprise zu besiegen. Der Rest der Geschichte ist in den Annalen der Raumflotte nachzulesen... □

Michael Anton/E. Nerin

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgepielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



PC-Sound - Pack 1
 enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur
DM 249,-

PC-Sound - Pack 2
 enthält „lediglich“ MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur
DM 149,-

HEISSE



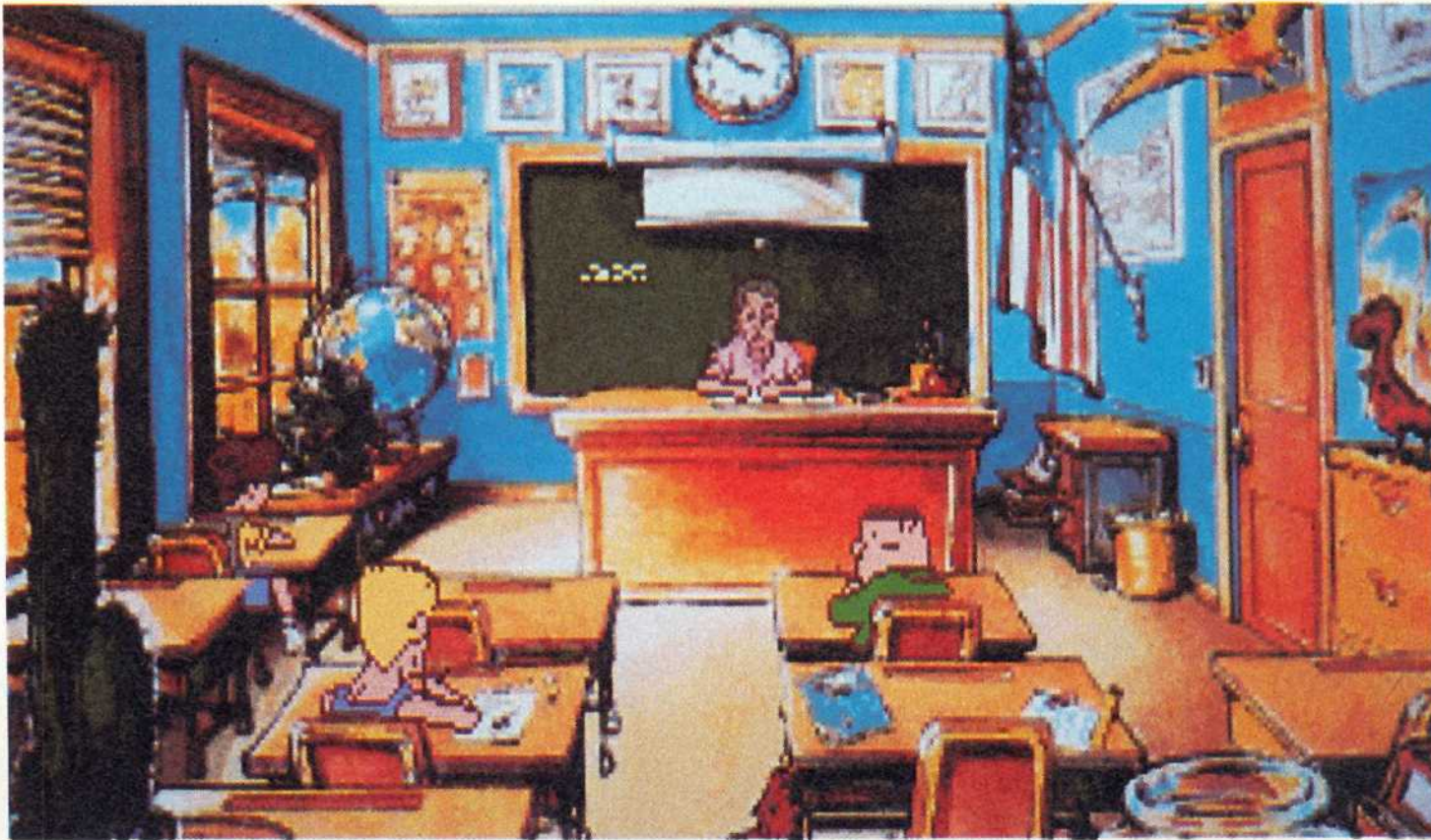
Foto: PICTOR International

FERIEN



Alle Macht den Fröschen

Willy Beamish ist ein tolles Abenteuer, bei dem es sich durchaus lohnt, mal nicht auf die Anleitung zu hören. Die schöne Grafik und die niedlichen Animationen verleiten schon von sich aus dazu, nicht nur die nötigsten, sondern möglichst viele Aufgaben zu erledigen. Motivation ist genug gegeben, da auch die zeitlichen Abläufe variieren. Viel Spaß also!



Schule ist schön...

Nachdem Willy seinen Traum von der Nintari-Meisterschaft unfreiwillig unterbrechen mußte, antworten wir Mr. Glass am besten mit der 2. Antwort. Da Willys Frosch leider nicht den Mund halten kann, hat Willy nun drei Möglichkeiten zu antworten:

1.) Nach dieser Antwort wandert man erst einmal Richtung Direktor, der sich allerdings nicht so sehr für Froggy interessiert, sondern vielmehr für sein Toupet. Also die 1. oder 2. Antwort geben und das Toupet (*aus dem Rucksack*) dem Direktor überreichen.

In der Schule

2.) Hiernach wird Willy gefragt, ob er nicht lieber zur Krankenschwester gehen möchte, um sich untersuchen zu lassen, was wir mit der 2. Antwort bejahen. Bei der Krankenschwester wählt

man besser ebenfalls die 2. Antwort, sonst landet man im Krankenhaus ...

3.) Damit geht's direkt weiter mit der Klassenarbeit.

Da dies der letzte Schultag vor den Sommerferien ist, sollte man den Schreibtisch gründlich aufräumen. Einfach auf Willys Tisch klicken, beide Schreibstifte und den Block entnehmen und den Tisch wieder schließen. Nun darf etwas gewartet werden, bis Mr. Glass mit seinem Nickerchen fertig ist. Schule ist aus!

Willys Elternhaus

Vor dem Haus einfach die Tür anklicken, um reinzugehen. Selbstverständlich kommt sofort Willys Hund Duffy angelaufen und will Gassi gehen, was wir aber besser erstmal mit einem Nein (*2. Antwort*) quittieren. Dann in die Küche (*linke Tür neben der Treppe*) gehen und mit der Mutter reden. Wie üblich muß man sich um al-



les selber kümmern und das Karotten-Schälen akzeptieren (*2. Antwort*). AUA! Leider hat sich Willy dabei in den Finger geschnipelt und benötigt umgehend Hilfe.

Also raus aus der Küche (*rechte Tür*) und die Treppe hoch, rein ins Badezimmer (*mittlere Tür*) und die linke Tür vom Schrank öffnen. Zuerst das "Germ away" nehmen, um damit die Wunde zu desinfizieren (*2. Antwort*). Dann das Pflaster anklicken und wieder raus aus dem Badezimmer.

Rechts neben dem Badezimmer befindet sich das Schlafzimmer von Tiffany, Willys älterer Schwester. Wir betreten es einfach mal, benutzen die Waage auf dem Boden und wählen die 2. Antwort, damit unsere Schwester auch mal ihren Spaß hat.

Anschließend gehen wir in Willys Zimmer (*ganz rechts*) und spielen erstmal 'ne Runde Nintari, da wir für die Meisterschaft noch viel zu üben haben. Willy "spielt" das Nintari übrigens

ganz gut ohne unser Zutun. Das machen wir solange, bis Willy von seiner Mutter zum Essen gerufen wird.

Nach der Aufforderung geht's raus aus dem Zimmer, Treppe runter, Tür links durch die Küche und wir sind im Eßzimmer. Bei Tisch gibt es nichts Gutes zu berichten. Der Vater hat seine Arbeit verloren, und der Schlüssel zum Nintari-Videospiel wird leider von Tiffany in Verwahrung genommen, wegen der schlechten Schulnoten und so! Dem hungrigen Duffy geben wir natürlich was zu Essen (1. Antwort). Anschließend ab ins Wohnzimmer.

Im Wohnzimmer mit Vater Beamish reden und die 2. Antwort wählen (Rasenmähen). Nach dem Mähen zurück ins Haus und ins Eßzimmer, wo wir Tiffany nach ihrem Haarpflegemittel schreien hören. Also hoch ins Badezimmer (durch's Wohnzimmer, Treppe hoch, mittlere Tür) und im Badezimmer Tiffany die Haarpflege ins Bad werfen (Flasche steht auf dem Schrank), 1. Frage wählen. Der Rauswurf bleibt Willy nicht erspart. Deshalb geht er wieder ins Badezimmer: den Frosch aus dem Rucksack nehmen, ihn zu Tiffany ins Bad werfen und den Nintari-Schlüssel abgreifen (liegt auch auf dem Schrank). Danach in Willys Zimmer zum heißgeliebten Nintari-Videospiel (Schlüssel mit Nintari-Spiel benutzen). Da Willy meint, daß er jetzt wirklich genug geübt hat, ab ins Bett.

Erster Ferientag

Beim Frühstück verhalten wir uns strategisch-taktisch vorbildlich. Also ruhig Brianna das verlangte Wasser geben (2. Antwort) und Duffy sein Fresen (auch 2. Antwort). Vater Beamish findet in der Zeitung eine Stellenanzeige von Tootsweet, woraufhin er dort anruft und ein Vorstellungsgespräch ergattert (was er später noch bereuen wird). Im Fernsehen läuft ein Spot von Tootsweets Frosch-Weit hüpf-Wettbewerb (1. Preis: 25.000 \$!).

Den Autowaschjob nehmen wir natürlich an, da wir dringend Geld brauchen (2. Antwort). Nach dem Au-



towaschen hören wir im Flur den Anrufbeantworter ab (3x benutzen) und führen Duffy spazieren (ins Wohnzimmer, 1. Antwort). Dann raus auf die Straße und zum Baumhaus laufen (auf der Übersicht links).

Im Baumhaus

Hier das Biff-Magazin nehmen (über Willys Kopf) und mit Perry reden. Dana mit der 2. Antwort zufriedenstellen, sonst ist sie beleidigt. Anschließend das Baumhaus verlassen und, falls dafür noch Zeit ist, zum Park (Springbrunnen) wandern, ansonsten geht es mit der Pizzeria weiter.

Im Park

Den Frosch aus dem Rucksack nehmen, auf die Startposition stellen und anschubsen. Den Verkäufer ansprechen, Geld aus dem Rucksack nehmen und dem Verkäufer geben. Dafür bekommen wir eine Cola, die wir sofort Froggy zu trinken geben; dann den Park verlassen und zurück ins Baumhaus.

Den Fotografen ruhig fotografieren lassen (2. Antwort). Die Abgase vom Nebentisch werden schlecht kommentiert und daraufhin wird Spider leider

böse. Ihm lieber die 1. Antwort geben, sonst wird's sportlich...

Auf der Toilette das "No-Smoking" vom Spiegel entfernen und warten, bis Spider erscheint. Dann ihm irgendeinen Gegenstand versprechen (1. Antwort) und ihm das Biff-Mag aus dem Rucksack geben.

Zurück im Baumhaus mit Dana reden und in den Park zum Froschhüpfen gehen. Froggy aus dem Rucksack nehmen, auf die Startposition stellen, Cola-Flasche mit Frosch benutzen und Danas und Perrys Kommentare anhören. Park verlassen und Richtung Stadt wandern (oben auf der Übersicht).

Stadtleben

Auf der Stadtübersicht den Brunnen anklicken. Am Pier angekommen, bewegen wir uns Richtung Brunnen. Bei näherer Betrachtung entdeckt Willy darin zwei Münzen, wovon man sich allerdings nur eine rausfischen sollte. Dann rechts raus zum Kiosk, den Lotteriematanten und den Coin Slot anklicken, woraufhin Willy ein Los entgegenflattert. Das Los aufnehmen und mit der Verkäuferin reden (Bude anklicken, mit Verkäuferin reden, 2. Antwort wählen und ihr das Foto aus



Trautes Heim, Glück allein...

dem Rucksack geben). Nun aber nichts wie nach Haus (2x links raus, auf den beiden Übersichten jeweils rechts klicken).

Wieder zu Hause

Im Hausflur angekommen, die Treppe hoch in Willys Zimmer düsen (wenn dafür noch Zeit ist). Im Zimmer das Glas mit den Fliegen (etwa Bildmitte) aufnehmen und anschließend entweder solange Nintari spielen, bis die Mutter ruft, oder sich vielleicht mal zur Abwechslung mit der Eisenbahn beschäftigen, die sich auf dem Dachboden befindet (Vorsicht: Kollisionen!). Sobald die Mutter gerufen hat, aus dem Zimmer raus und Treppe runter.

Der neue Babysitter

Es folgt eine heiße Actionsequenz: Durch die Küche geht's ins Eßzimmer zum Abendbrot (2x links). Und siehe da, Alicia ist in Wahrheit gar kein richtiger Babysitter, sondern ein Ungeheuer. Ab jetzt sollte man keine Zeit verstreichen lassen: links raus durch's Wohnzimmer in den Hausflur, Treppe hoch, in Briannas Zimmer (Tür links). Unter dem Sesselkissen liegt eine

Spielzeugmaus (aufnehmen). Raus aus dem Zimmer, Treppe runter, rechts ins Wohnzimmer und den Staubsauger benutzen (hinter den Sessel springen). Maus aus dem Rucksack nehmen und auf den Tisch werfen. Wenn sich der Vampir auf die Maus gestürzt hat, richtet man den Staubsauger auf Alicia (Staubsaugersymbol auswählen) und schlurzzz..... (geschafft!).

Am nächsten Morgen...

... nach dem Horrortrip. Links durchs Wohnzimmer, mit dem Hund Gassi gehen (1. Antwort) und ab ins Baumhaus. Im Baumhaus das Glas mit Ameisen nehmen und wieder verschwinden, diesmal Richtung Stadt. Auf der Stadtübersicht wieder zum Pier (Brunnen klicken). Darauf zum Fährmann gehen und ihm die Münze aus dem Brunnen geben. Auf der Fähre erhält Willy als Dankeschön von den Japanern einen Ninja-Stern und eine Rauchbombe.

Das Industriegebiet

Zuerst besorgen wir uns das Anmeldeformular für den Frosch-Wettbewerb. Unten rechts auf das Tootsweet-

Gelände klicken, und auf dem Gelände zum Häuschen gehen (Häuschen anklicken), Gelände wieder verlassen. Der Rückweg mit der Fähre wird Willy leider verwehrt, da die Fähre einen Maschinenschaden hat (auf den Steg klicken). Nach der erschütternden Feststellung geht's zum Gewerkschafts-Streikbüro (Übersicht etwa oben rechts), wo Willy mal einen Blick hineinwerfen sollte (einfach über der Menschenmenge klicken).

Anschließend geht es zum Golden Bowl (auf der Übersicht links neben dem Gewerkschafts-Gebäude). Am Golden Bowl zum Türsteher gehen, der uns natürlich nicht hineinlassen will. Hier lassen wir die Zeit bis 18:55 Uhr verstreichen (Inventory von Willy) und klicken anschließend solange auf die Eingangstür, bis die Gang erscheint. Der Türsteher wirft Willy zur Verteidigung eine Rohrzange entgegen. Aus dem Rucksack die Rauchbombe holen und in die Gang werfen. Danach sofort mit der Rohrzange aus dem Rucksack den Hydranten öffnen, rechts raus, auf der Übersicht auf das Tootsweet-Gelände klicken, wo schon die Japaner warten (1. Aussage=Hilfe!). Zu Hause angekommen hoch ins Zimmer gehen und sich sofort schlafen legen.

Der Frosch-Wettbewerb

Nach dem Frühstück ins Wohnzimmer gehen und Duffy spazierenführen (1. Antwort). Raus auf die Straße und Richtung Stadt zur Fähre. Auf dem Tootsweet-Gelände angelangt, der Aufsicht das Anmeldeformular in die



Sport ist Mord!

Hand drücken und das Glas mit den Fliegen auf den Tisch stellen (*neben Froggy*), woraufhin sich der dicke Frosch schon selbst bedient.

Zuerst heißt es abwarten, bis der Startschuß fällt. In der Actionsequenz einfach das Icon unten rechts drücken, bis Froggy im Ziel ist. Beim Frosch-Chaos verschwindet auch Froggy, und zwar ins Tootsweet-Gebäude. Also nichts wie hinterher (*auf den Eingang klicken!*) Die Suche endet erstmal erfolglos, Willy landet in der Wachdienst-Abteilung. Die einzige Möglichkeit, hier heraus zu kommen ist, den Wächter zu hypnotisieren (*Schlüssel vom Nintari-Spiel mit der Kette verbinden, die Kette auf den Polizisten anwenden und 3. Spruch von oben rechts wählen*). Danach nichts wie raus hier (*auf die Mitte klicken*) und zum Humpford Haus auf der Insel gehen (*zum Steg, Jet Ski benutzen, auf die Insel klicken*).

Humpford Mansion

Den Mann vor dem Haus unbeachtet lassen und ins Haus gehen. In der Eingangshalle mit Arthur, dem Papagei reden (*1. Frage, 2. Frage, 1. Frage, 2. Frage*). Dadurch bekommt Willy einiges an brauchbaren Informationen. Danach rechts ins Eßzimmer schleichen. Im Hintergrund vergnügen sich gerade die Humpfords. Den Kelch vom Tisch nehmen sowie das Tischtuch wegziehen, dann wieder links raus in die Eingangshalle.

Vor der Ritterrüstung das Tischtuch ausbreiten (*aus dem Rucksack holen*,



Ein guter Geist



Unser kleiner Joystick-Akrobat

hinlegen) und den Ritter berühren. Die Schriftrolle (*Mitte des Haufens*) und den Helm (*links neben Willy*) nehmen. Rechts raus durch das Eßzimmer in die Küche (*auch rechts*).

In der Küche sollte Willy keine Zeit verlieren: Den Kelch aus dem Rucksack auf die Köchin werfen, sofort in ihre Kochnische (*links*) schleichen, die Bratpfanne mit dem heißen Fett nehmen und auf den Boden kippen (*links neben der Köchin*). Danach den großen Kessel verschieben (*anklicken*) und wieder raus aus der Nische (*Richtung Kücheneingang*) schleichen.

Von hier aus auf das Podest springen und am Band entlang hangeln (*oben Bildmitte klicken, wenn Pfeil erscheint*). Die Köchin rutscht so vor Überraschung auf dem Fett aus und fällt nach hinten in den Topf. Sofort den Helm aus dem Rucksack ihr über den Kopf stülpen und den rechten Schalter (*rechts über den Herdplatten*) drücken, damit die Frösche freigelassen werden. Anschließend raus aus der Küche (*links*). Die Gefangennahme läßt sich nicht verhindern, aber ...

Nach dem Auftauchen den Jet-Ski anschauen (*nicht benutzen*) und das Kassettengerät nehmen, dann geht's zügig weiter zum Gewerkschafts-Gebäude (*Steg klicken*).

Am Gebäude angekommen auf das Fenster klicken. Im Raum die Karte auf dem Tisch nehmen, woraufhin ein

Mann erscheint. Sofort den Klostropfer (*links neben dem Schreibtisch*) nehmen und dem Mann ins Gesicht stopfen (*auf Mann anwenden*).

Die Gewerkschaft, das Telefon und die Sterne

Karte nehmen und raus durch die Tür. Zum Telefon gehen (*rechts*), das Kassettengerät auf die Ablage stellen, den Hörer drauflegen und Record einschalten (*Knopf rechts oben am Gerät*). Dann die Nummer 432-7446 wählen, woraufhin der Astrologietip aufgezeichnet wird, Record wieder ausschalten.

Nun die Nummer 342-3403 wählen (*Golden Bowl*) und warten, bis Ray (*der Türsteher*) am Telefon erscheint. Play einschalten (*Knopf rechts unten am Gerät*). Ray wird so vom Eingang weggelockt, also hin zum Golden Bowl (*links raus, Golden Bowl und den Eingang anklicken*). Im Golden Bowl dem Barkeeper das Lotterielos geben, worauf dieser den Hauptpreis gewinnt (*läßt sich leider auch nicht verhindern!*). Dann sofort den (*nicht jugendfreien*) Kalender von der Theke nehmen und verschwinden (*rechts raus*).

Auf der Übersicht auf das Humpford-Sludgewerks-Industriegelände klicken, den Streikern dort den Kalender in die Hand drücken und versu-

chen, durch den Eingang zu kommen (*Bildmitte*). Dem Pförtner die Security Card aus dem Streikbüro geben, und rein geht's in die Firma (*großer Eingang Bildmitte*).

Das Finale

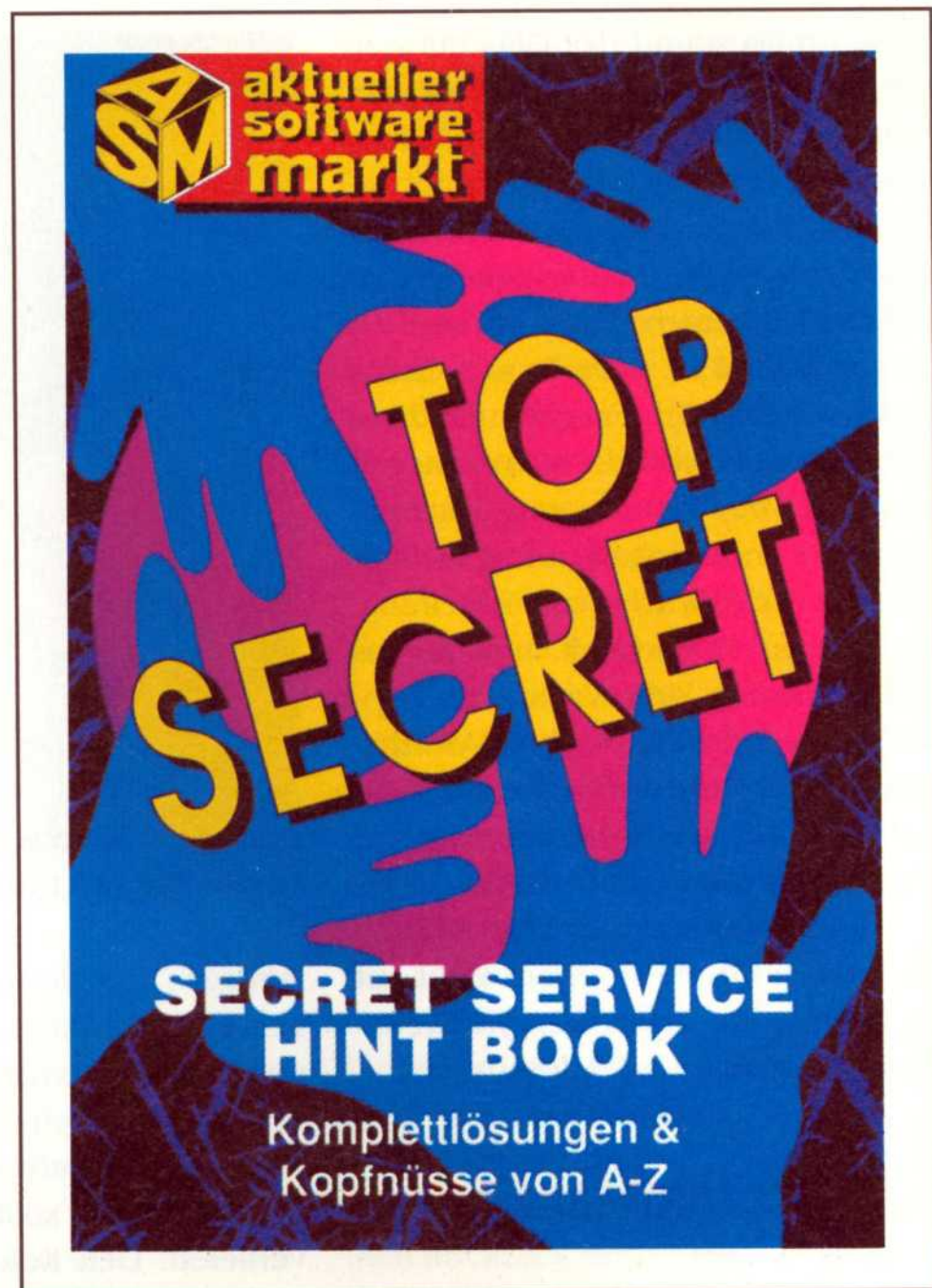
Ab jetzt ist äußerste Präzisionsarbeit angesagt, jeder "Klick" sollte stimmen, regelmäßiges Absaven ist von Vorteil! Im ersten Bild klickt man auf die kleine Schalttafel in der Bildmitte. Das Gerät einschalten (*Schalterdeckel oben Mitte öffnen und Schalter auf On stellen*), dann auf Braun, Lila, Grün und Lila drücken. Anschließend sofort den großen Schalter (*links im Bild*) nach links drücken. Rechts raus.

Im nächsten Bild auf die große Schalttafel (*Bildmitte*) klicken, das Gerät einschalten und "TRAM" (*mit anschließendem <Enter>*) eingeben. Auf dem Fließband nach oben (*in entgegengesetzte Richtung*) laufen und dabei auf Willy klicken, bis der Mann seinen Hut nach Willy wirft. In diesem Moment sofort wieder auf Willy klicken, damit er in Deckung geht. Hierauf den Hut am Bandende auf sammeln und auf den Mann werfen, worauf dieser bewußtlos umfällt. Das Band bis zur Bandmitte hochlaufen und von dort aus auf den Zylinder springen, der sich unterhalb des Bandes befindet.

Vom Zylinder aus auf die Tram springen. In der Tram die Tramsteuerung nach vorne, rechts, links, vorne und nach links anklicken. Man landet dann in einem Raum mit einer riesigen Kloschüssel, über der Vater Beamish festgebunden ist. Hier mit dem Jojo aus dem Rucksack auf die Frau zielen (*Fadenkreuz wählen*), woraufhin diese in die Schüssel fällt und dabei den Mann mit hineinzieht. Abschließend noch (*natürlich*) den Abzug betätigen (*oben Bildmitte*). Schllloooooorrrzzzzz...

So aufregend sollten Ferien auch im wahren Leben sein!

Carsten Meiselbach/red.

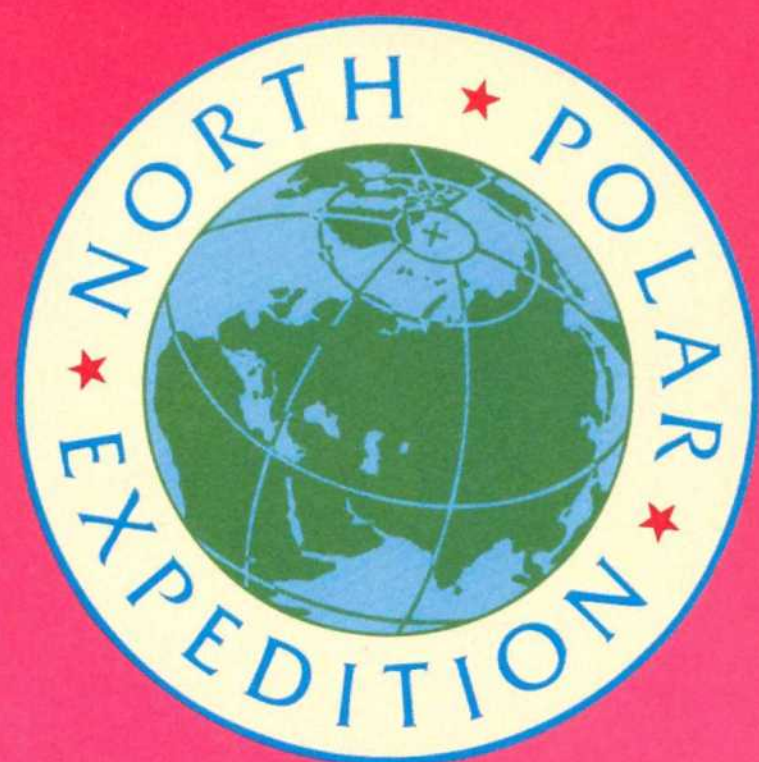


ERSTMALS ALS TASCHENBUCH: TOP SECRET ●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM
7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



▲ Kaltes ...



▲ ... und Niedliches in ...



▲ ... North Polar Expedition

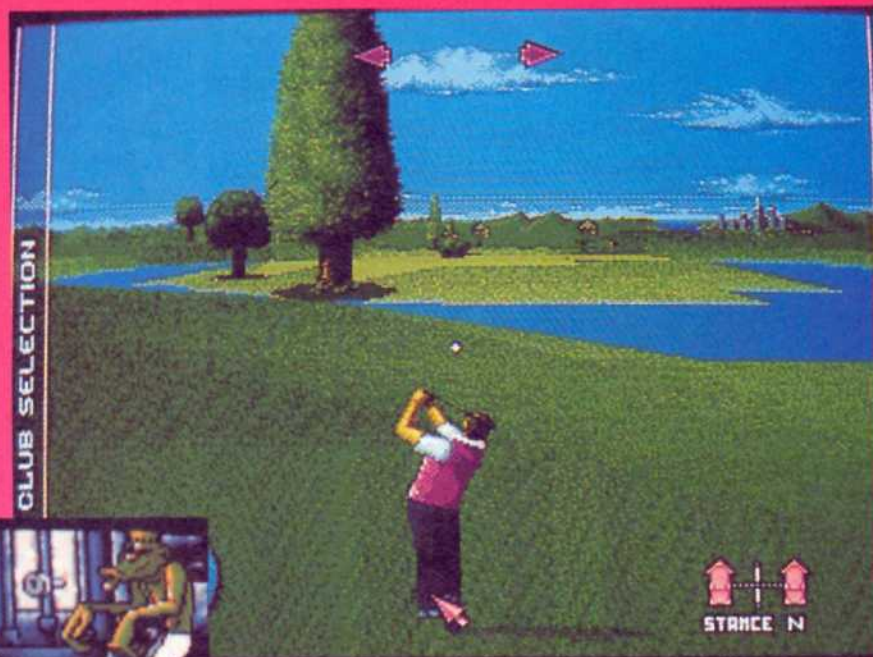


Virgin startet im CD-ROM-Bereich voll durch. Nicht nur das normale CD-Rom für den PC wird unterstützt, nein, auch das CDTV sowie das BBC-Domesday werden berücksichtigt. Als erstes werden einige Klassiker von **Magnetic Scrolls** und **Infocom** als Sampler herauskommen. **Zork**, **Wishbringer** und **The Guild of the Thieves** lassen das Herz eines jeden Adventure-Fans höher schlagen. Als neues CD-Adventure wird **North Polar Expedition** angekündigt. Wie der Name schon sagt, gehts in den kalten Bereich unserer Kugel. Verspricht spannend zu werden. An normalen Programmen sollen in den nächsten Monaten noch **Terminator** (ein neues Spiel zum ersten Teil), **Reach for the Skies** (Flugsimulation) und **Apocalypse** (Strategie-Rollenspiel) auf den Markt kommen. □



Chuck Rock ist wieder da. Das heißt nicht er selbst, sondern sein Sohn spielt die Hauptrolle in **Chuck Rock II, Son of Chuck**. Des weiteren arbeitet man bei **Core Design** gerade fieberhaft an **Premiere**. Nein, Core steigt nicht ins Pay-TV ein. Vielmehr dreht sich in diesem Action Adventure im Stile von **Heimdall** alles um den Schauspieler **Clutch Gable** und seine haarsträubenden Abenteuer im Filmgeschäft. Im Sierra-Stil präsentiert sich dagegen **Curse of Enchantia**, Cores erstes Adventure-Rollenspiel-Gemisch. Pünktlich zum Hochsommer soll alles fertig sein.

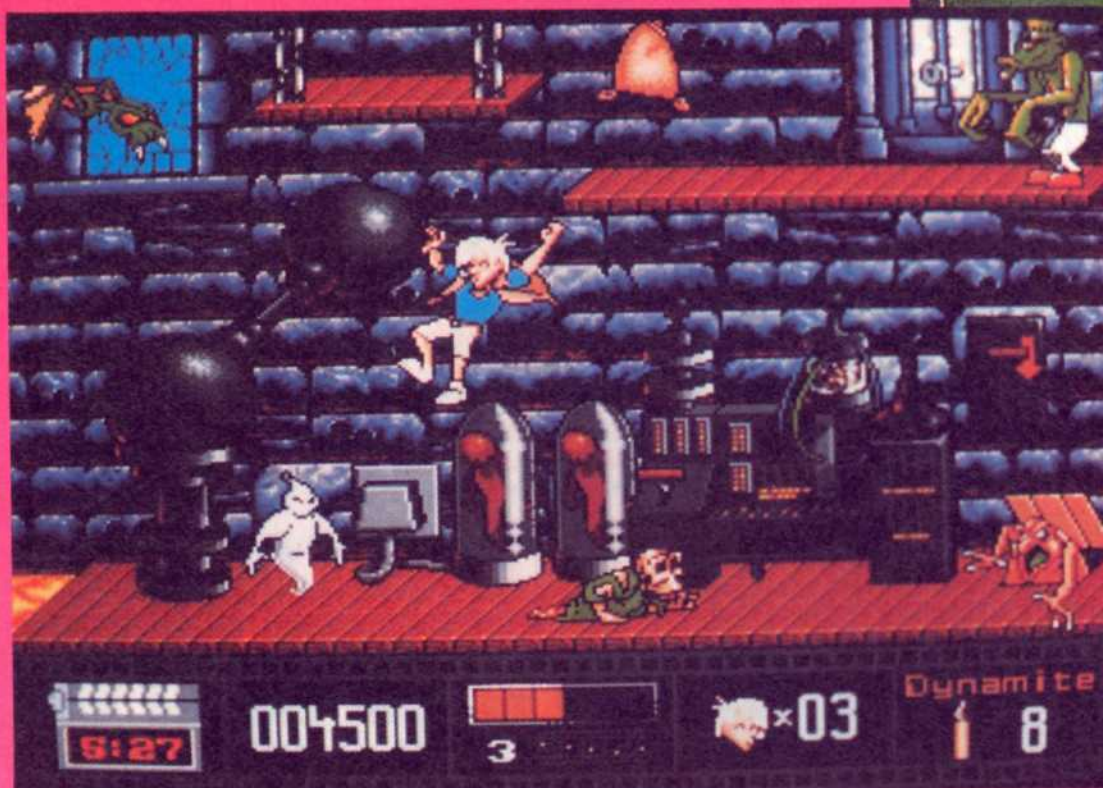
Sommerzeit - Golfzeit. Auf allen Golfplätzen der Welt werden, wie jedes Jahr wieder, harmlose Spieler von rasenden Golfwägelchen über den Haufen gefahren. Da spielt man doch lieber am Computer. Gelegenheit dazu gibt **Grandslams Nick Faldo Golf**. Schau an, gleich wieder ein Promi! Hoffentlich ist das Spiel so gut, wie die Bilder aussehen. □



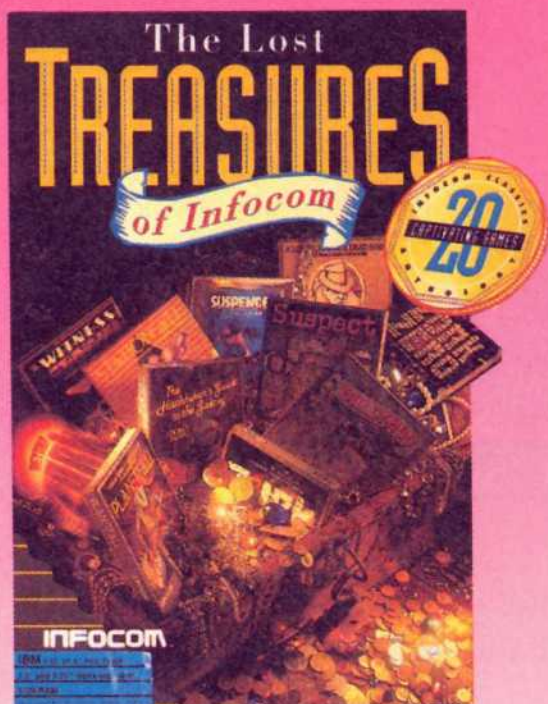
▲ Wohin schlägt er denn?
Nick Faldo Golf



Kolumbus-Jahr ohne Spiel dazu? Is' nich! **Impressions**, nicht gerade von Hits verwöhntes Softwarehaus, nimmt sich des wackeren Entdeckers an. **Discovery, In the Steps of Columbus** heißt die Sache und sollte eigentlich schon in den Regalen stehen. Aber Chris ist ja bekanntlich auch nicht pünktlich in Indien angekommen. □

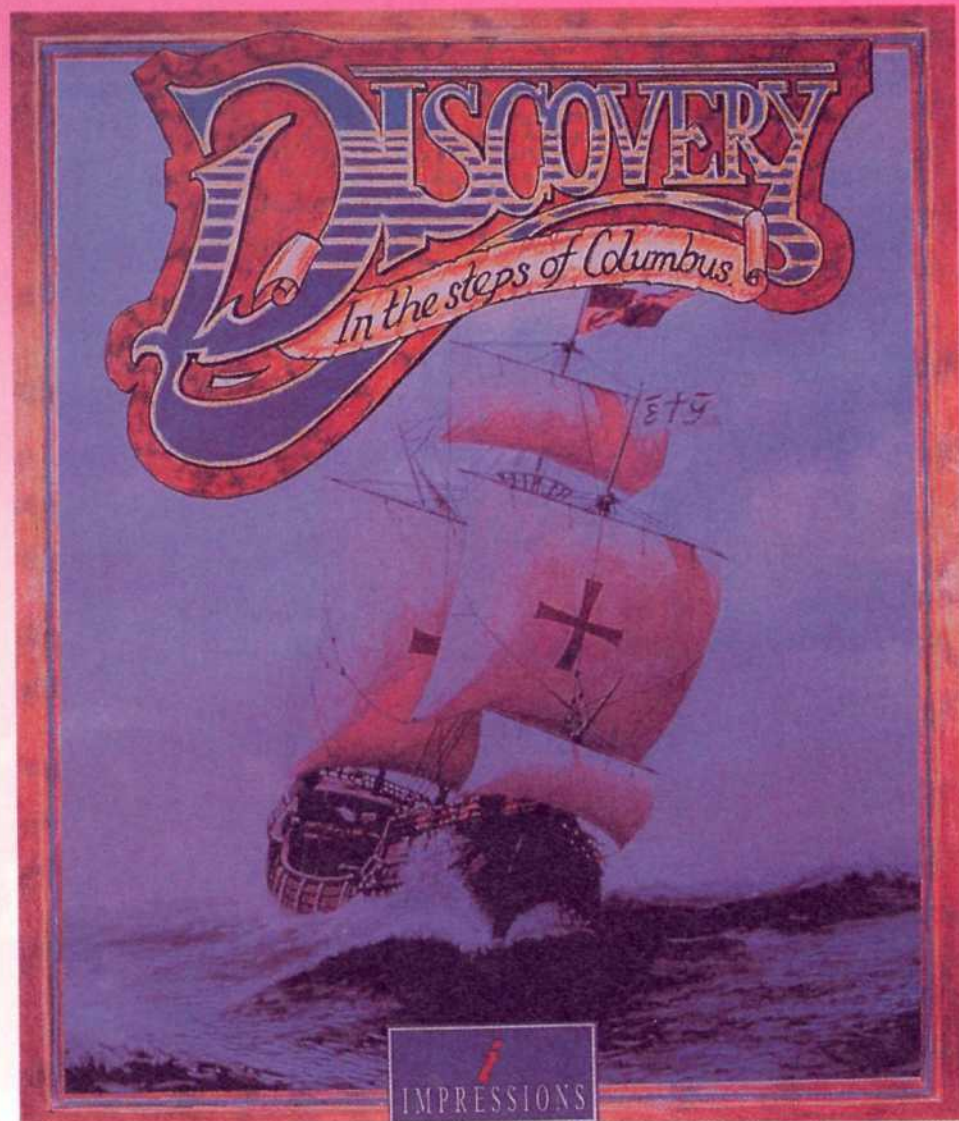


▲ Premiere



▲ Infocoms Schatzkiste

Apropos **Infocom**. **Activision** zeigt ein Herz für die klassischen Textadventures und veröffentlicht 20 ausgesuchte Titel im **Lost-Treasures-of-Infocom-Pack**. **Zork Planetfall**, **Starcross**, alles Namen, die vor langer Zeit für Begeisterungstürme sorgten. Wer gute Storys und einen noch besseren Parser mag und vielleicht auch mal auf Grafik und Sound verzichten kann, muß hier einfach zugreifen. □



Bei **Lucasarts** hat es diesen Monat einschneidende personelle Veränderungen gegeben. **Doug Glenn** wechselte zum Videospielgiganten **Sega of America**. Allem Anschein nach wird sich dadurch auch das Erscheinen der neuen Games etwas verzögern. □

In Erfurt fand zwischen dem 5 und 9.5 die dritte **COM** statt. Mittlerweile hat sich diese Messe zur größten in den neuen Bundesländern entwickelt und umfaßt nahezu die gesamte Bandbreite der professionellen Computeranwendungen. □

Sierra On Line bringt in den U.S.A neuerdings ein eigenes Magazin heraus. Das Teil heißt **Interaction** und ist aus dem alten Newsmagazine hervorgegangen. Des weiteren gibts jetzt auch ein **Sierra Network**, in dem man Online diverse Gesellschaftsspiele mit Teilnehmern aus den ganzen U.S.A spielen kann. Ein Multi Player Red Baron ist vor kurzem ebenfalls im Angebot. Das System, welches mit jedem PC via Hayes-Modem und entsprechender Software zugänglich ist, unterstützt VGA-Grafik sowie alle gängigen Soundkarten. Software und nähere Informationen und die Software gibts nur in den Staaten. □

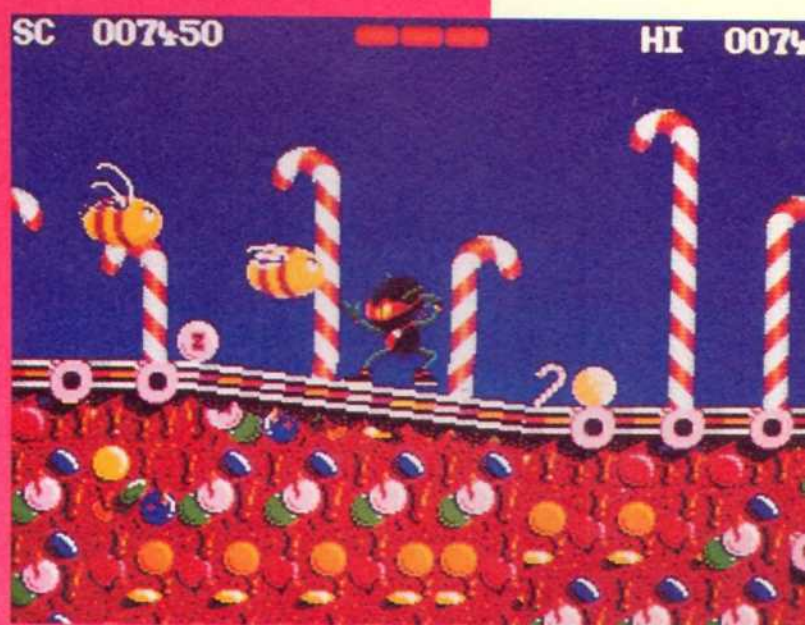
Action Sixteen, das Low-Budget-Label von **Digital Integration** hat ebenfalls drei Neuheiten im Angebot. Disk, **Supaplex** und **Advanced Destroyer Simulator** sollten eigentlich für jeden Geschmack etwas bieten. □

Daze Marketing aus London präsentieren ihren ersten **Fantasypak**. Der Pak beinhaltet **Crystals of Arborea**, **Colorado** und **Boston Bomb Club**. Vertrieben wird der Spaß über **Rushware** in Kaarst für PC, Amiga und ST. □

Microprose hat seine Frankreich-Niederlassung aufgelöst. **Christine Pillot** hatte ein paar Wochen vorher die

Company verlassen. Microprose will nun seine Geschäfte nach Deutschland verlagern und sucht im Augenblick einen PR- und Marketing Mann (oder auch eine Frau, logischerweise). □

Nigel Mansell, angebender Formel 1 Weltmeister '92 gab seinen Namen für **Gremlins** neuestes Racing Game **Nigel Mansells World Championship**. Simuliert wird die aktuelle Saison. Natürlich soll das Programm auch alles beinhalten, was eine gute Simulation so braucht. Des weiteren kommt ein neues Jump 'n' Run auf uns zu. **Zool**, **The Ninja of the nth Dimension** klingt recht martialisch, macht aber einen recht niiiieeedlichen Eindruck. 21 Level wird der Spaß groß. □



▲ Zool

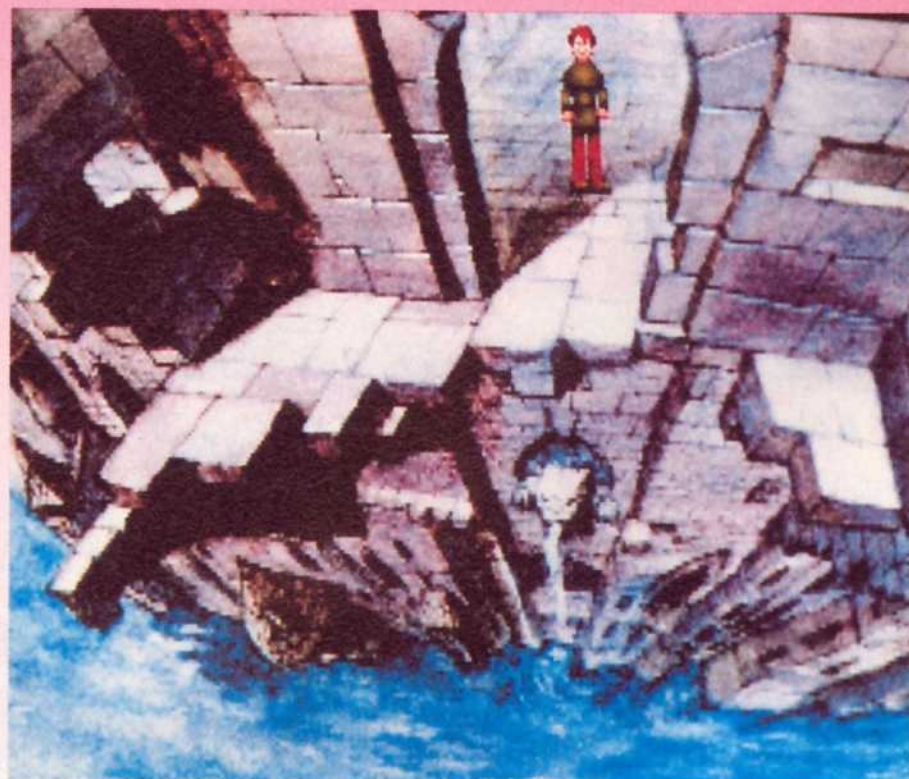


▲ Die Messe in Erfurt



▲ Zool

Curse of Enchantia ▶





◀ Centipede

Noch 'n Rennspiel. **Accolade** präsentiert den Nachfolger zu *Grand Prix Circuits*, **Grand Prix Unlimited**. Alle 16 Kurse sind natürlich integriert, es besteht aber auch die Möglichkeit, eigene Strecken zu entwerfen. Da *Grand Prix Circuits* für seine Zeit schon nicht schlecht war, darf man auf den zweiten Teil mit Recht gespannt sein. Einen ganz besonderen Leckerbissen gibts noch für die Sf-Fangemeinde, speziell *Frederik Pohl Fans*. **Accolade** hat sich die Rechte an **Gateway** gesichert und programmiert nun fleißig an der Umsetzung dieses Megasellers. Die ersten VGA-Grafiken machen einen fantastischen Eindruck. *Erinnert sich noch jemand an Centipede, Asteroids oder gar an Missile Command?* Zugegeben, ist schon fast 10 Jahre her und die Dinger machen heutzutage vielleicht nicht mehr den frischesten Eindruck, trotzdem sollte man einen Blick auf die Game Boy Versionen werfen. Da werden nostalgische Gefühle wach, da hat man eine Träne im Auge. □

CPS in Köln haben ihre Reihe an Komplettlösungen und deutschen Anleitungen erweitert. Unter anderem haben wir da die sehr schön aufgemachte und heiß erwartete Anleitung zu **Secret Weapons of the Luftwaffe** inkl. „der **Tours of Duty**. Bei den Lösungen stechen insbesondere **Monkey Island II, Conquest of the Longbow** und **Police Quest 3** ins Auge. Auffallend ist, daß seit Anfang des Jahres alle Produkte in einem farbigen Einband ausgeliefert werden. Somit erfolgt eine gute optische Angleichung an das Original-Produkt. Die Anleitungen sowie die Lösungshilfen können über jeden gutsortierten Fachhändler bezogen werden. □

Beim **Voice Master** von **Microdeal** für das CDTV handelt es sich um ein kleines Mikrofon mit dem dazugehörigen Interface-Stecker. Es arbeitet mit allen interaktiven Programmen wie z.B. **Joky Karaoke** und **Asterix & Son** zusammen. Der schaurig-schönen Karaoke-Orgie daheim steht also nichts mehr im Wege. □

Noch was Soundmäßiges. Von **Disney Software** kommt ein externer Hardware-Zusatz für den PC. **The Sound Source** sieht zwar aus wie eine altmodische Gegensprechanlage, ist aber eine Art externe Soundkarte, unterstützt allerdings bisher nur die Disney-Education-Software. Angehlossen wird die Karte an den Parallelport des Rechners. Weitere Produkte sind natürlich in Planung. In Europa wird das Teil von **Infograme**, vertrieben. □

FREDERIK POHL'S

GATEWAY™

The Animated Interstellar Adventure

CGA, EGA, VGA, Super VGA
VGA
256-COLOR

LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY

▲ Gateway



◀ Asteroids

**Absolut
Cooler
Sonderpreis!**

Bitte Bestellkarte benutzen

DAS MEGA-PACK DER JAHRES-ASSAMBLAGE

89
nur 60,- DM*

90
nur 60,- DM*

91
nur 66,- DM*

* nur solange
der Vorrat
reicht!!!

inkl.
1 Sammelordner

Bitte Bestellkarte benutzen





Der mit dem Delphin schwimmt...

Die Qual des Wals

Fische sind auch nur Menschen - diese Erfahrung macht der junge Adam, als sich ein Delphin, der sich zwecks Genesung auf der Forschungsstation von Adams Vater befindet, plötzlich zu sprechen anfängt. Fisch und Junge freunden sich an und gehen auf die Reise durch die wunderbare Welt des Wassers. Was sie dabei so erleben, sei hier erzählt.



Zu Beginn des Abenteurers hilft Adam seinem Vater im Labor bei der Reinigung einer ölverklebten Möve - kein Problem, wenn man mit Lappen und Lösungsmittel umgehen kann. Für diese Hilfe erhält Adam von seinem Vater ein Fläschchen mit einer anderen Mixtur, die effektives Reinigen ölverschmutzter Algen und Korallen erlaubt. Das wird natürlich sofort am Aquarium ausprobiert, und siehe da, es klappt. Da Adam schon mal in dieser Ecke des Zimmers ist, gibt er seinem Hamster etwas zu trinken und schaut sich die Zeichnung an der Wand genauer an.

Auf dem Stuhl liegt Post, die Adam öffnet und den alten Umschlag entsorgt, gleiches widerfährt auch der leeren Getränkedose. Den Müllsack nimmt Adam mit und wirft noch schnell einige einträgliche Blicke auf das Bücherregal und den Computer, bevor er durch die Sicherheitstüre (*Code steht in der Anleitung*) zum Delphin geht. Dort schaut er sich die Pflegeanleitung genauer an. Nach dreimaligem guten Zureden und drei Makrelen ist der Delphin soweit, daß er mit Adam im Wasser spielt. Nach diesen Wasserspielen folgt noch eine kleine Einlage mit der Frisbee-Scheibe, in deren Verlauf sich der Delphin verrät. Nachdem er seine Story erzählt hat, bittet er um Freilassung, die Adam durch den Hebel am Beckenrand auch organisieren kann. (*Wenn man dies nicht sofort tut, sondern noch einige Male mit dem Frisbee spielt, winken noch ein Extra-punkt und ein kleiner Gag. Außerdem sollte man sich alle Gegenstände genauer anschauen, da dies oftmals zusätzliche Punkte gibt - wie etwa das Betrachten der Schiffe.*)

Der Beginn der Reise

Nach einigen Tagen kommt Delphineus zurück und bittet Adam um Hilfe bei der Suche nach Cetus. Damit die Reise losgehen kann, muß sich Adam erst noch die Taucherausrüstung aus dem Schrank unter der Tafel besorgen



Trautes Heim...



Mahlzeit...



Willkommen in Elusia



Der mit dem...



Nie wieder Dosenbier!

und ihn am Wasser anlegen. Nach einigen Schwimmszügen kommt den beiden ein Schiff in die Quere, das gerade Müll über Bord wirft. Adam startet sofort eine Reinigungsaktion und packt alles, was er an Abfall findet, in seinen Müllbeutel, lediglich das Glas übernimmt er ins normale Inventar. Nachdem der Weg frei ist, schnallt sich Adam im nächsten Bild die Flasche mit Atemluft um und es geht in die Tiefe.

Der Weg durch das Algengewirr führt nach unten, rechts und wieder nach unten, und schon bald sieht man in der Ferne Eluria, die Heimat von Delphineus. Dieser verläßt nun Adam mit dem Rat, das Orakel zu suchen. Zunächst wird jedoch aufgeräumt, da sich hier unten einiges an Müll angesammelt hat. (*Diese Operation Saubermann sollte von jetzt an in jedem neuen Bild durchgeführt werden, dies bringt Punkte und man findet so auch Gegenstände, die für das weitere Spiel wichtig sind - wie etwa hier das Gitter.*)

Das Orakel befindet sich im rechten Palast, es wird allerdings erst gesprochen, wenn es mit dem Dreizack der Statue "bestochen" wird. Um den Dreizack zu bekommen, muß Adam zunächst die Muschel aus dem Raum des Orakels zur Statue bringen. Nach dem Lösen eines kleinen Verschiebepuzzles und der Beantwortung von drei Fragen (*die auf dem Bild anzuklickenden Symbole sind Fisch, Mensch und Herz*) wird Adam vom Orakel dazu aufgefordert, ein Zeichen des Vertrauens der Bevölkerung von Eluria zu besorgen. Delphineus gibt noch den Rat, nach dem örtlichen Bürgermeister und dem Gartenwächter zu schauen.

Der erstere ist ein leicht neurotischer Einsiedlerkrebs, der in einer Goldmaske im Tempel lebt. Um mit ihm ins Gespräch zu kommen, muß Adam die linken Säulen so drehen, daß sie wie die rechten geordnet sind. Aber auch dann ist er nicht sehr gesprächig. Der weitere Weg führt Adam zu den Wohnungen der Fische, wo er mangels Autorisation nichts anderes machen kann als

Aufräumen, wobei er ein Tuch findet. Im Korallengarten kann er gleich doppelt Saubermann spielen, einmal durch das obligatorische Sammeln, dann indem er das Lösungsmittel auf die Korallen kippt. Zum Dank dafür erhält er vom Gartenwächter ein Heilmittel und findet außerdem noch eine ölverschmutzte Muschel. Diese ist mit dem Tuch schnell gesäubert und wird vom Bürgermeister als neues Haus akzeptiert und mit einem Seestern belohnt. Diesen akzeptiert Gregarius, der Wächter der Fischwohnungen, als Autorisation, und Adam darf nun auch die einzelnen Wohnungen betreten.

Fische in Seenot

Das ist auch dringend nötig, denn alle Bewohner haben so ihre Problemchen, bei denen ihnen Adam helfen muß. Den eingetüteten Kugelfisch schubst Adam zunächst in die Wohnung und befreit ihn dort von der störenden Frischhaltefolie, die natürlich entsorgt wird. Als kleines Dankeschön erhält Adam einen Seeigel, mit dem er das Algenproblem eines anderen Bewohners lösen kann. Dessen Geschenk, eine scharfe Muschel, kann zur Befreiung eines weiteren Bewohners verwendet werden, der sich in den Überresten eines Sixpacks verheddert hat. *(Wer umweltbewußt handelt und das Sixpack vor der Entsorgung nochmals mit der Muschel zerkleinert, kassiert Extrapunkte.)* Als Dank gibt es eine Pinzette, mit der Adam der Schildkröte den Hals freimachen kann, um dafür einige Schrauben zu kassieren.

Im Gespräch mit Gregarius wird dessen Problem offenbar: Die Schnittwunden stammen nicht vom Essen mit Messer und Gabel, sondern von Schiffsschrauben. Zur Lösung dieses Problems begibt sich Adam an die Wasseroberfläche, liest dem dortigen Schiffer ordentlich die Leviten und montiert mittels der Schrauben das Gitter über der Schiffsschraube. Wieder bei den Wohnungen angekommen, gibt es noch etwas Abfall einzusammeln, wobei Adam auch eine Pumpe findet. Mit ihr wird der letzte



Reste einer 'untergegangenen' Zivilisation



Operation Saubermann



Der Skandal



Die Rettung naht...

Bewohner gerettet, indem die Flasche mit dem Giftzeug entsorgt und das vergiftete Wasser aus der Wohnung gepumpt wird. Als Dankeschön gibt es einen Giftstachel.

Auf der anschließenden Versammlung der Bewohner von Eluria gibt es für Adam neben Lob auch die goldene Maske, die das Orakel als Vertrauensbeweis akzeptiert und gegen eine Schriftrolle mit einer Prophezeiung eintauscht, die Adams weiteres Vorgehen beschreibt.

Umweltsündern auf der Spur

Die weitere Suche nach Cetus führt zum Riff südlich von Eluria. Hinter dem Kopf der Statue, wo bei Aufräumarbeiten ein Spiegel entdeckt wird, findet Adam den Eingang zu einer Höhle. Dort stört er durch das Öffnen der Kiste eine Krabbe beim Mittagsschlaf und erreicht durch zweimaliges Ziehen am Speer, daß der Schlüssel ins Wasser fällt. Allerdings schnappt ihn sich ein Fisch, und es kommt zu einer kleinen Verfolgungsjagd durch das Riff, die schließlich für den Dieb in einer Seeanemone endet. Den Schlüssel kann Adam allerdings retten, indem er die Seeanemone mit dem Fischköder lockt, der an der Ölplattform zu finden ist.

Etwas weiter südlich hat sich ein Oktopus häuslich niedergelassen, den Adam mit dem Spiegel etwas erschreckt - berechtigterweise, denn so kommt Adam an ein solides Seil. Beim Öffnen des Glases ist der Oktopus behilflich, wenn man ihm das Glas überläßt und kurz in anderes Bild schwimmt. Oberhalb des Oktopus findet Adam das Treibnetz, von dem die Prophezeiung berichtet. Die in ihm gefangene Krabbe wird natürlich befreit. Ein gegenteiliges Schicksal befällt den Leuchtfisch, der sich im Ohr der Statue niedergelassen hat - er wird nämlich in das geöffnete Glas gesperrt.

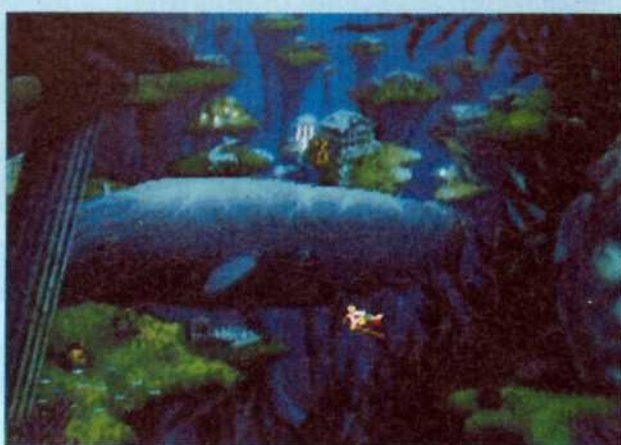
An der Ölplattform öffnet Adam mit dem Dreizack den Wasserkasten der Toilette und nimmt den Schwimmer an sich, in dem U-Boot öffnet er die Klappe, stört zwei Fische bei einem Tech-



Im Inneren des Wals



Showdown



Triumphaler Einzug,...



...verdiente Auszeichnung...



...und ein Happy End!

telmechtel und deckt sich mit der Säge ein. Nun geht es in die Höhle, wo der Leuchtfisch freigelassen wird und für Licht sorgt. Beim Abtragen der Steinwand entdeckt Adam einen Kasten, der sich nach einer Abreibung mit dem ölverschmierten Tuch mit dem Schlüssel öffnen läßt. In ihm befindet sich ein Schutzanzug, mit dem Adam die Höhle mit den Giftfässern gefahrlos betreten kann. Dort bastelt er, getreu der Skizze aus dem Büro seines Vaters, aus dem Schwimmer, dem Sender und dem Seil eine Signalboje, die er an den Giftfässern befestigt. Seine Nachricht wird vernommen und die Schweinerei vom Meeresboden entfernt.

Am anderen Ende der Höhle finden Adam und Delphineus ein gesunkenes Walfängerschiff. Beim Öffnen der Türe mit dem Dreizack werden sie allerdings von einem mutierten Manta attackiert und in das Treibnetz gejagt. Zwar kann sich Adam mit der Muschel befreien, Delphineus wird jedoch in die Garage des Mantas verschleppt.

Allein macht sich Adam nun auf die weitere Suche nach Cetus und begibt sich wieder zum Walfänger. Diesmal klappt die Sache mit dem Dreizack und der Tür und Adam kommt auf die andere Seite des Schiffs. Dort folgt er immer der Leine und gelangt schließlich zu Cetus, der an der Schwelle zum Tode schwimmt. Mit etwas Geschick kann Adam aus der Distanz in den Rachen des Wals gelangen, wo er die Harpune absägt. Wieder im Freien, braucht Adam nur noch die Harpune aus dem Wal ziehen und die Wunde mit dem Heilmittel des Gartenwächters behandeln.

Cetus erholt sich recht schnell und macht sich mit Adam auf den Weg, um Delphineus zu retten. Während Cetus den Manta ablenkt, kann Adam seinen Freund mit der Muschel befreien. Zum krönenden Abschluß mischt sich Adam auch noch in den Kampf zwischen Cetus und Flesh-Eater ein und betäubt den Manta mit dem Giftstachel. Tja, das war es auch schon - über das anschließende Freudenfest in Eluria brauchen keine großen Worte mehr gemacht zu werden. □

Michael Anton

Jeder Computeranwender hat sich sicherlich schon mal die Frage gestellt, wer die Leute eigentlich sind, die seine Maschine mit Software versorgen. Wer zeichnet diese fantastischen Grafiken oder macht diesen tollen Sound? Gewisse Namen tauchen immer wieder auf und besitzen zum Teil schon Kultstatus. Doch es gibt auch eine ganze Reihe noch unbekannter Leute, die mit Sicherheit nicht weniger Talent besitzen als die großen Stars. Grund genug, auch mal über sie zu sprechen, vor allem zu zeigen, daß man nicht ein Überwesen sein muß, um einen Job in den geheimnissvollen Hallen der Softwarehäuser zu bekommen. Einer dieser Newcomer ist Ingo Mesche, seit August '91 Art Director bei Starbyte in Bochum.

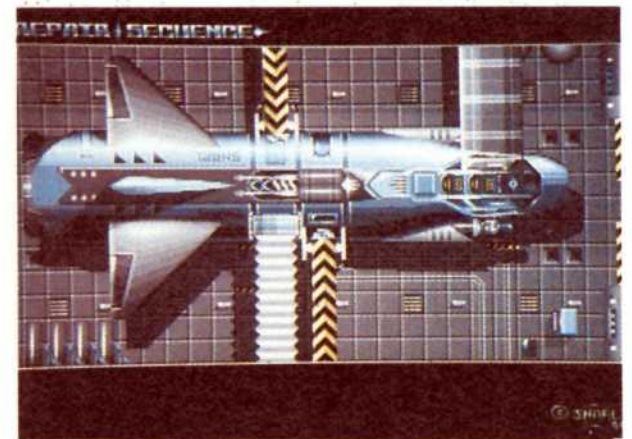
WER SIND DIESE LEUTE?



Hannibal (PC)

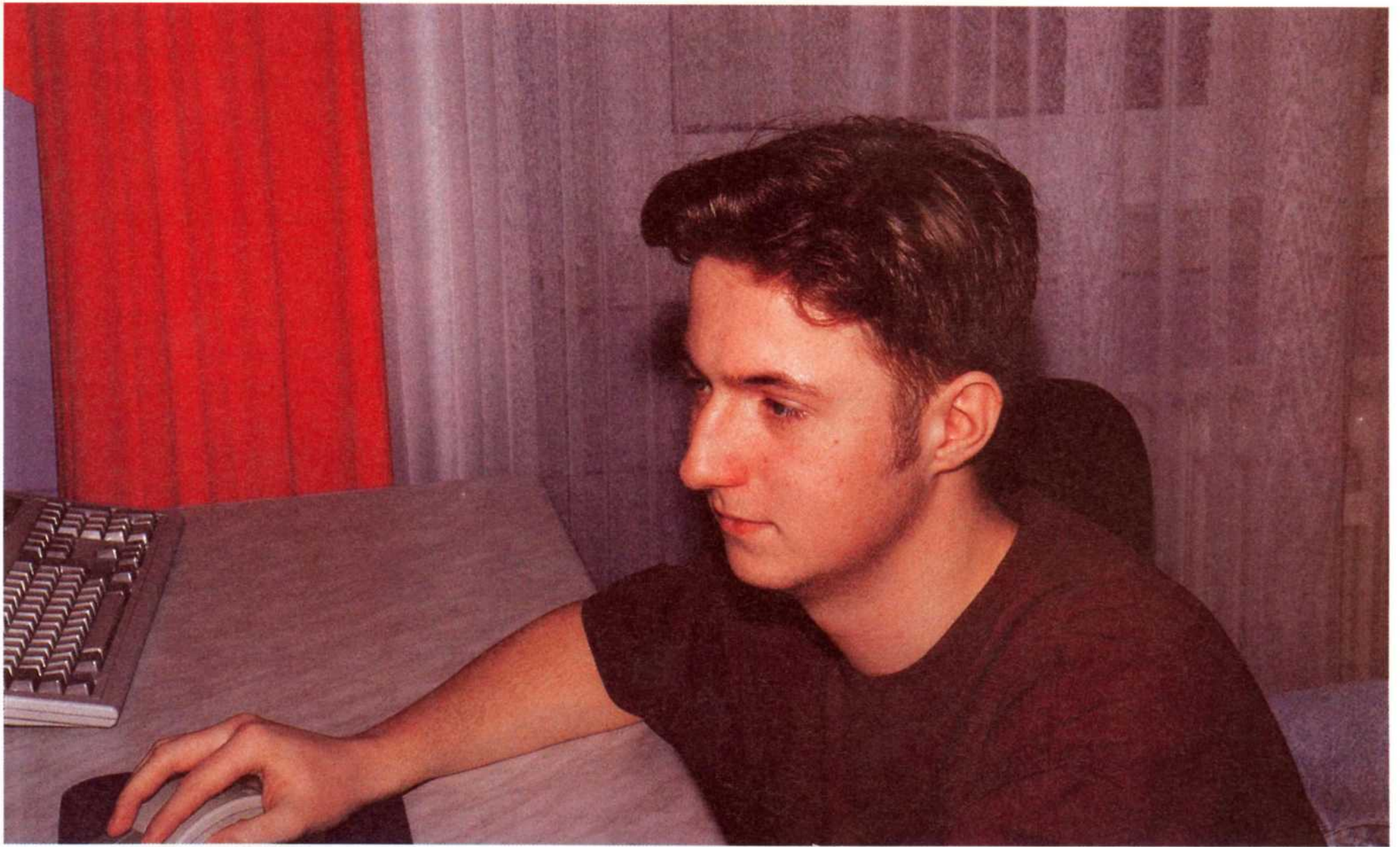


Fremde Welten ...



... und Raumschiffe





...gehören ebenso zu Ingo Mesches Repertoire ...



... wie spaßige ...



... Jump 'n' Runs.

? Ingo, wie bist Du überhaupt mit Computern in Verbindung gekommen?

! Laß mich mal überlegen, das war so 1983 mit einem Atari XL. Ich habe damals schon so ein bißchen mit Magic Painter gezeichnet. Später bin ich dann über den Commodore 128 zum Amiga 500 gekommen.

? Stand es für Dich schon von vornherein fest, eines Tages Grafiker oder zumindest einen Beruf in gleicher Richtung einzuschlagen?

! Nein gar nicht. Bevor die ganze Sache hier angefangen hat, habe ich ganz normal eine Lehre als Kaufmann im Einzelhandel gemacht...

? ...bei Starbyte?

! Nein, die waren damals noch gar nicht im Gespräch. Zu Starbyte bin ich eher zufällig gekommen. Ein Freund von mir hatte sich für den Job interessiert und ich bin damals nur so mitgegangen.

? Und dann?

! (lacht) Na ja, zufällig hatte ich ein paar meiner Arbeiten dabei, die den Leuten hier gefallen haben, und so gaben sie mir den Job.



? *Vorher hast Du also nur zum Spaß gezeichnet?*

! Ja, ich habe zwar auch mal in der Szene was gemacht, so kleine Demos usw., aber nichts Großes. Die Gruppe, die diese Demos rausgebracht hat, kennt heute eh keiner mehr.

? *Welche Projekte bei Starbyte gehen denn auf dein Konto?*

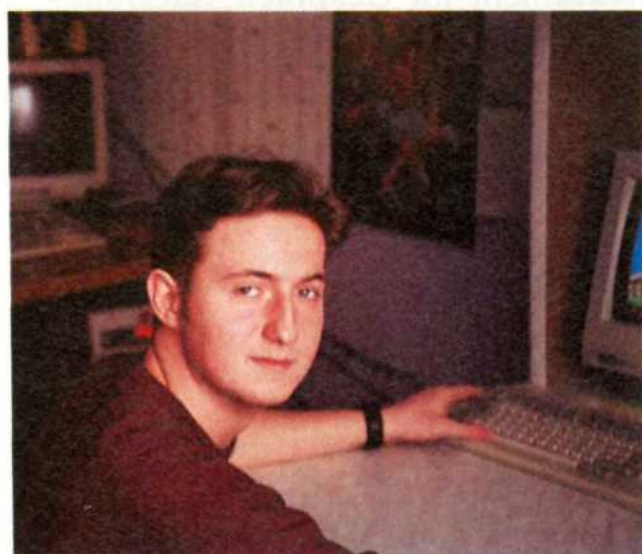
! Für die Umsetzung von Sarakon auf den Game Boy habe ich die Grafiken gemacht, und die Spacemax-Grafiken sind von mir. Im Augenblick arbeite ich an Hannibal, einem Strategiespiel, sowie an einem Adventure und einem Shoot 'em Up für den Gameboy.

? *Wie gehst Du eine Arbeit an? Machst Du erst Handskizzen oder...*

! Nein ich zeichne direkt am Computer. Meistens ist nur die Idee vorhanden und das Bild "wächst" quasi aus mir heraus. Die Details entstehen dann während des Zeichnens.

? *Das hört sich so an, als ob Du ziemlich lange an einem Bild sitzt.*

! Nein eigentlich nicht, im Normalfall so 1 bis 1 1/2 Stunden.



Mr. Mesche bei der Arbeit



Vector W2



Designstudie



Heiße Kämpfe

Mein Traum wäre allerdings eine Iris Indigo von Silicon Graphics oder zumindest ein 3000er Tower mit 68040-Karte, um Ray Tracing Grafiken zu berechnen.

? *Was hat es denn mit dieser Iris Indigo aufsich?*

! Das ist die Maschine, mit der die Metamorphose-Sequenzen bei Terminator 2 berechnet wurden.

? *Gibt es eigentlich Vorbilder an denen Du dich orientierst?*

! Ja, Altmeister Jim Sachs und Roger Dean sind in gewisser Hinsicht die Leute, an denen ich mich orientiere.

? *Mit welcher Hardware arbeitest Du?*

! Am liebsten mit dem Amiga. Für mich gibts keine bessere Maschine. Ich meine, schau dir mal an, was die Maschine serienmäßig schon kann.

? *Sonst keine, ich meine vielleicht aus der Comic-Branche?*

! Nein, das sind Sachen, die mich weniger interessieren. Ich stehe mehr auf Film. Später würde ich gern auch in die Film-Branche überwech-



seln. Dinge wie z.B. die Special Effects in T2 oder Predator reizen mich viel mehr als Comic-Zeichnen.

? *Kommen wir doch mal zum Privatmenschen Ingo Mescbe. Was treibst Du so nach Feierabend?*

! (grinst) Meistens sitze ich vor meinem 3000er und zeichne. Ich habe mir vor kurzem eine 24Bit Grafikkarte besorgt, mit der ich jetzt herumexperimentiere.

? *Hört sich an als wärst Du ein Vollzeit-Freak.*

! Jein. In der Regel verbringe ich so ca. 12-13 Stunden vor dem Rechner, was aber nicht heißen will, daß ich nichts anderes mehr mache. Ab und zu gehts auch mal raus zum Badmintonspielen oder was man sonst so macht.

? *Zeichnest Du nur am Computer oder spielst Du auch selbst?*

! Klar spiele ich auch. Formula One Grand Prix und Lemmings sind derzeit meine Favoriten. Nebenbei beschäftige ich mich aber auch mit den guten alten Brettspielen.

? *Was denkst Du, wirst Du später einmal machen? Weiterhin im Bereich Computer-Grafik arbeiten oder vielleicht doch etwas anderes machen?*

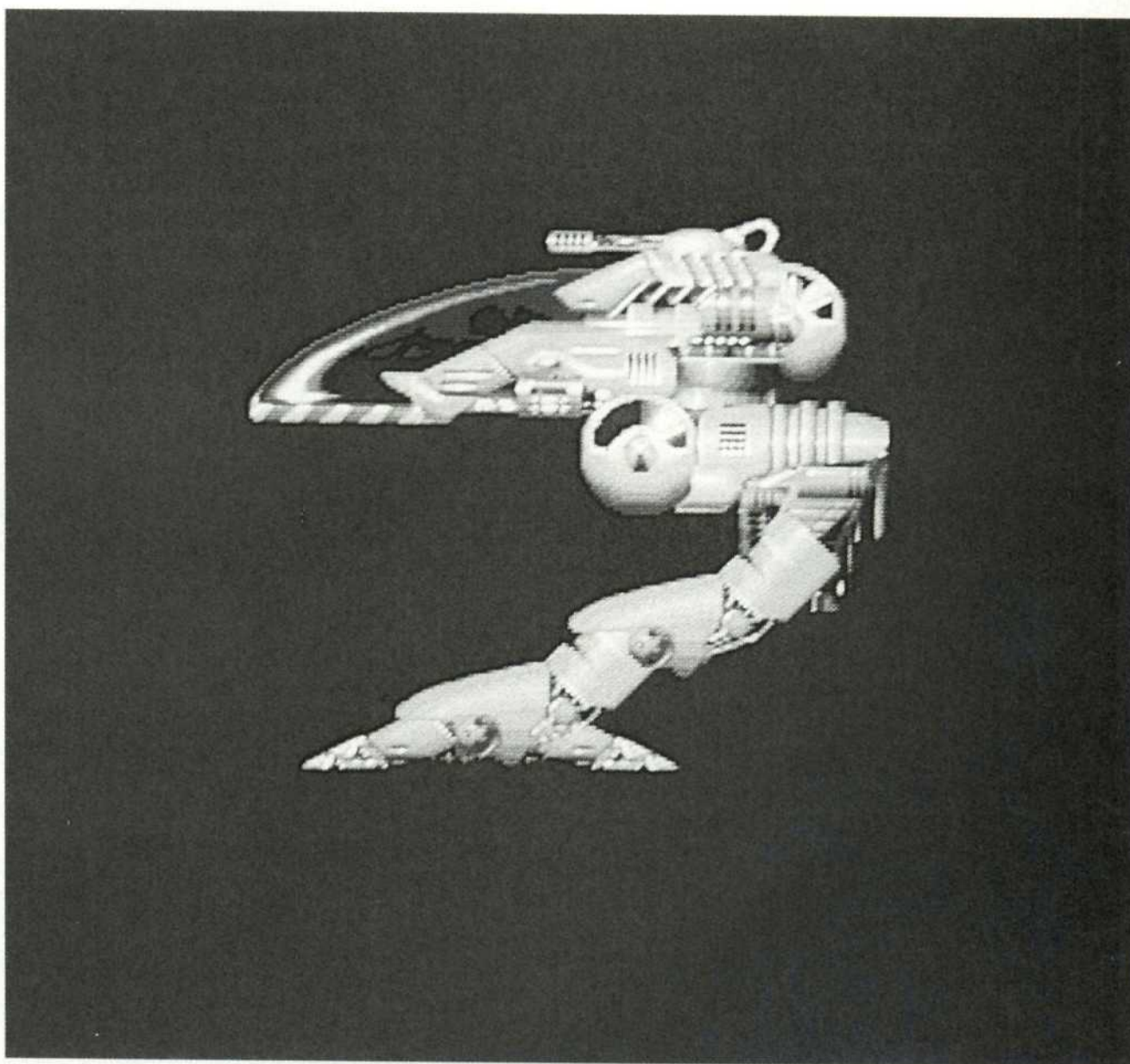
! Wie schon gesagt, ich würde gern in der Film- oder TV-Branche arbeiten, z.B. Computereffekte entwerfen oder ähnliches machen. Technische Sachen haben mich immer fasziniert. Überwiegend zeichne ich ja auch technische Motive, Raumschiffe, Roboter, Autos und solche Sachen. Wer weiß, vielleicht läßt sich in Richtung Film mal was machen.

□

Guido Alt



Cooler Köpfe



Mächtige Maschinen



Guter Mond Du gehst so stille ...

Foto: PICTOR International



Vom Bösen Mann im Mond

Die Schnitzeljagd nach den Amberstar-Teilen hat sich als ein ziemlich nervenzerfetzendes Unterfangen entpuppt. Frustanfalle unter Weltenrettern sind an der Tagesordnung. Doch nicht verzagen! Einer hat es tatsächlich geschafft, sich durchzubeißen. Leute, höret seine Lösung!

In TWINLAKE fangt Ihr im Gasthof mit dem Aufbau einer schlagkräftigen Truppe an: SILK möchte gerne Dieb werden und schließt sich Eurer Truppe an.

Die Stadt CRYSTAL ist das nächste Ziel. Im dortigen Gasthof findet Ihr zwei weitere Mitstreiter: GRYBAN, der Paladin werden möchte, und TRASRIC, den schwarzen Magier. Dieser sagt Euch, wo Ihr den Schlüssel zum Turm der schwarzen Magier finden könnt. Im Garten des Gasthofs müßt Ihr den einzelnen Baum, der vom Wasser umgeben ist, untersuchen. Er enthält 5000 Goldmünzen sowie eine Wegbeschreibung zum Turm des Rätselmeisters. Habt Ihr dann noch den Schlüssel aus dem Raum mit den vielen Blumentöpfen geholt (SPHÄRE DER ÖFFNUNG), geht es zurück nach Twinlake.

Home, Sweet Home

In Twinlake sucht Ihr das Haus Eurer Familie auf. Die Tür könnt Ihr mit dem Haustürschlüssel öffnen, den Ihr von Anfang an dabei habt. In Eurem Zimmer findet Ihr einige Gegenstände in der Truhe. Auf dem Flur davor befindet sich eine Kiste, in der eine Robe und ein kleiner Schlüssel liegen. Wenn Ihr im Schlafzimmer der Eltern den Kleinen Schlüssel benutzt, könnt Ihr im Raum dahinter den Schrank durchsuchen. Alles einsammeln, denn was Ihr nicht gebrauchen könnt, wird zu Gold gemacht.

Im Raum vor der Küche das Bücherregal untersuchen, das gefundene MAGISCHE BILD mitnehmen und auch gleich benutzen. Es zeigt an, ob es Tag oder Nacht wird. Die Küche selbst hat erst später eine Bedeutung, und das Haus ist erst einmal abgehakt.

Draußen trifft Ihr auf ein kleines Mädchen, das Euch eine traurige Geschichte von ihrer entführten Katze erzählt. Eine gute Tat ist in Sicht, läßt aber noch auf sich warten. Beim Kanzler KARWAIN erhaltet Ihr den Auftrag, in den ABWASSERKANÄLEN nach dem Rechten zu sehen. Laßt Euch vom

Kanzler den Schlüssel geben, und besorgt Euch beim örtlichen Warenhandel ein paar Fackeln. Und ab geht's in die Unterwelt. Abspeichern ist hier eine gute Idee.

Kanal voll?

Mit Hilfe der Karte ist es hier unten relativ einfach, an die Schätze zu kommen und, natürlich, den RATTENKÖNIG aufzuspüren. Der ist für den Blödsinn im Untergrund verantwortlich und wird gemeuchelt. Um die Ratten zu überstehen, sollte Trasric nach vorne gestellt werden und seinen Spruch "Magische Pfeile" benutzen. Ist die Magie verbraucht, verlaßt Ihr den Untergrund und schlaft eine Nacht zwecks Auffrischung der Magiepunkte. Dann könnt Ihr Euch erneut in der Kanalisation vergnügen. Ist der Rattenkönig einen Kopf kürzer gemacht, so sammelt Ihr alles ein, was er zurückgelassen hat: seinen Kopf und die Katze.

Letztere bringt Ihr Sunny zurück, die dafür dem edlen Retter die Sprache der Tiere beibringt. Redet danach noch einmal mit Sunny, denn sie verkauft jetzt FILZHÜTE für 10 GM. So ein Hut bringt +1 auf den Rüstungsschutz. Den Kopf des Rattenkönigs gebt Ihr beim Kanzler ab. 600 GM Belohnung sind Euch sicher.

Tierisches

Jetzt heißt es, dem Charakter einen Beruf zu verpassen. In dieser Lösung habe ich ihn zum KRIEGER gemacht. Nachdem Ihr der GILDE beigetreten seid und kräftig trainiert habt, führt Euch der Weg zurück zum Haus der Familie. In der Küche könnt Ihr jetzt mit dem Hund sprechen, da Ihr ja die Sprache der Tiere gelernt habt. Der gute SPIKE möchte etwas zu essen haben (1 RATION), danach nehmt Ihr ihn in die Truppe auf und ihm seinen KNOCHEN ab.

Bei einem neuerlichen Besuch im Tanzenden Drachen fangt Ihr ein Gespräch mit der Katze an. Auf die Frage

nach dem GEHEIMNIS erzählt sie Euch, wo sich die GILDE DER DIEBE befindet. Hier könnt Ihr SILK ausbilden lassen. Eure Ausrüstung sollte inzwischen mit allem aufgepeppt sein, was Euer Geldbeutel bezahlen kann, denn BRETH, der Wirt des Drachen, verspricht Euch 100 GM, wenn es Euch gelingt, ihm eine Flasche Wein aus dem Keller zu besorgen.

Auf geht's. Neben der Treppe zum Weinkeller befindet sich ein Faß, in dem ein BRECHEISEN liegt, das noch sehr nützlich sein wird. Nachdem Ihr den WEINSCHLEIM besiegt und die FLASCHE WEIN aus der Kiste geholt habt, gebt Ihr die Flasche dem Wirt und erhaltet die Belohnung. Beendet das Gespräch und sprecht Breth dann noch einmal an. Er rückt damit heraus, daß sein Bruder ORLANDO in Crystal ebenfalls Probleme mit seinem Weinkeller hat.

Wir trainieren nun ein bißchen, kaufen Essen, Fackeln usw. ein und -speichern ab.

Geisterstunde

Auf dem Friedhof betretet Ihr die Gruft von SIR MARILLION. Tagsüber trifft Ihr hier GWENDOLYN, die die Rose der Trauer sucht, um ihren geliebten Paladin zu erlösen. Um Mitternacht treibt sich drinnen der Geist von Sir Marillion herum. Sprecht diesen auf GWENDOLYN an, und er wird Euch einen Schlüssel geben. Mit diesem öffnet Ihr die Tür hinter dem Sarg und plündert die Schatzkiste. Ihr findet eine Rüstung und ein Schwert für Paladine sowie etwas Gold. Neben dem Raum mit der Kiste befinden sich zwei mit Wasser gefüllte Becken. Im linken frischen sich Eure Lebenspunkte, im rechten Eure Magiepunkte immer wieder voll auf.

Knochenarbeit

Was machen wir nun mit den Sachen, die nur ein Paladin benutzen kann? Ganz einfach: Wir reisen nach Crystal und lassen Gryban in der Gilde

der Paladine ausbilden. In Crystal sucht Ihr zusätzlich FIRLAS, den Knochenleser auf und gebt ihm den Knochen von Spike. Als Gegenleistung erhaltet Ihr das 1. AMBERSTÜCK.

Auf Eurer Karte seht Ihr nordöstlich von Twinlake eine Ruine, wo Ihr das nächste Party-Mitglied anheuern könnt: Den TURM DER WEISSEN MAGIER. In der Gilde, die hier ihr Hauptquartier hat, trefft Ihr auf CRAG, den weißen Magier, den Ihr in die Truppe aufnehmen solltet.

Zurück in Twinlake besucht Ihr SHANDRAS Haus. Von ihm bekommt Ihr einen Laborschlüssel, ein Buch und die Information, daß im Eßzimmer eine Karte der Spielwelt an der Wand hängt - solltet Ihr mitnehmen. Shandra versorgt Euch übrigens mit einem recht guten HEILTRANK, wenn Ihr eine leere Flasche dabei habt. Mit dem Laborschlüssel öffnet Ihr die Tür im Schlafzimmer und findet in der Schatzkiste des Labors einige nützliche Gegenstände.

Graue Magie

Weiter geht es in Richtung ILLIEN, das Ihr aber noch nicht betretet. Statt dessen wandert Ihr in nordöstlicher Richtung zum Ufer und fahrt mit dem Floß nach Südosten. Nach kurzer Zeit seht Ihr etwas westlich eine Insel mit den TURM DER GRAUEN MAGIER (Landonis). In der Gilde im Turm wartet schon SATINE, die graue Magierin auf Euch. Nun endlich ist Eure Truppe komplett, und es kann losgehen.

In Crystal fragt Ihr Orlando nach seinem PROBLEM und stürmt in den Weinkeller, um seinen Pokal zu holen. Als Gegenleistung gibt Euch der Wirt einen Alten Schlüssel, der in das Verrostete Schlüsselloch (ebenfalls in Crystal) paßt und den Weg zu seiner Schatzkiste freigibt, in der sich das 2. AMBERSTÜCK befindet.

Wie üblich wird mal wieder ausgerüstet, eingekauft und trainiert. Haben Krieger und Dieb in Twinlake trainiert, empfiehlt es sich, den Warenhandel zu besuchen, um dort den Bernstein zu kaufen.

Per Express in den Keller

Die Villa steht als nächstes auf dem Programm, und die Party folgt schön brav dem Weg bis zum Haus. Irgendwo steht dabei ein einzelner Strauch, in dem sich der Villenschlüssel befindet. Wenn Ihr die Villa betreten wollt, bricht allerdings der Boden unter Euren Füßen ein, und Ihr findet Euch im Keller des Hauses wieder. Von dort begeben Ihr Euch auf die Suche nach Jonathans Labor, wo Ihr ALLE!! Möbel untersucht.

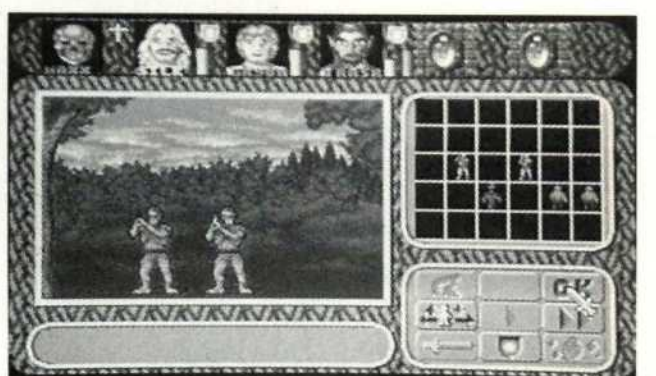
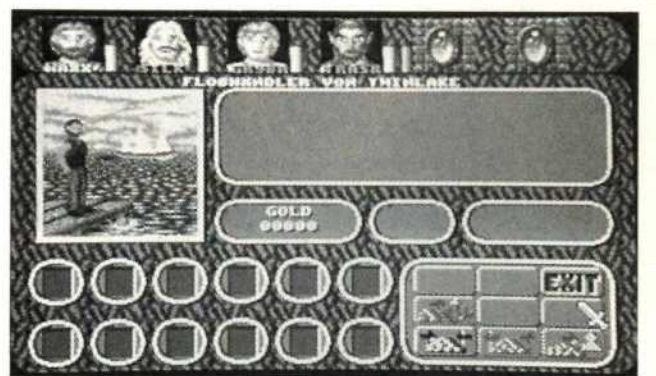
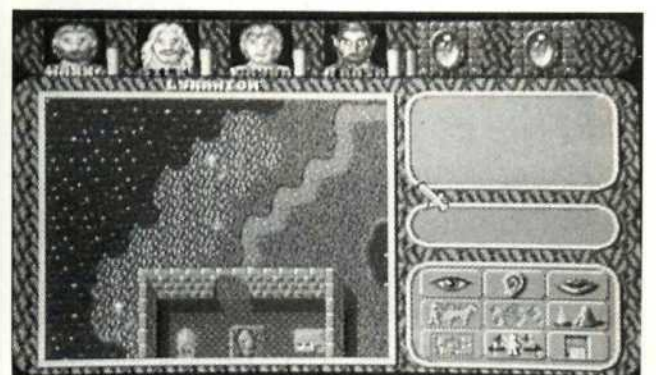
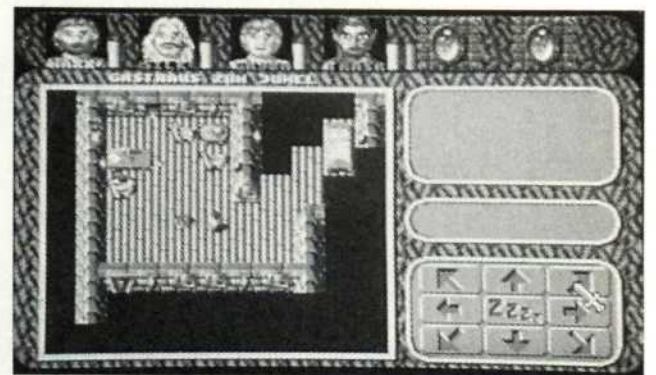
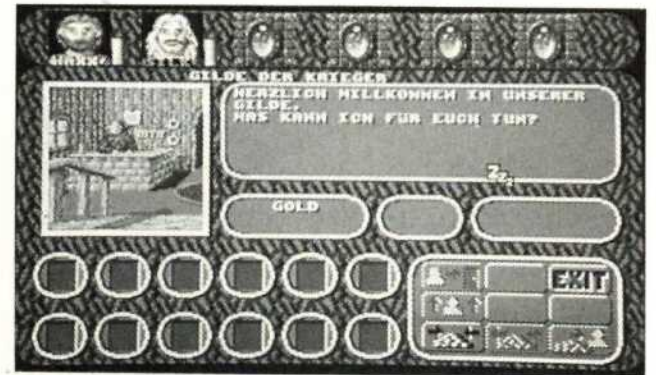
In dem Raum mit den zwei brodelnden Kesseln ist in die Nordwand eine Geheimtür eingebaut, hinter der Ihr eine Schatzkiste findet. Folgende Gegenstände solltet Ihr nach Verlassen des Labors bei Euch haben: 5 Tagebuchseiten, 1 Siegelring, 1 Tunnel Schlüssel, 1 Bergkristall und 1 Kompaß. Sofortige Benutzung ist empfehlenswert.

Weiter geht es durch den Alten Tunnel, an dessen Ende eine Treppe zu Breths Weinkeller in Twinlake führt. Von da aus wandert Ihr nach GEMSTONE, wo Ihr bei TORBUS eine Schaufel und eine Spitzhacke kauft.

Verlaßt Gemstone und geht in Richtung Norden zum Haus der KRÄUTERFRAU. Im hinteren Teil des Hauses befindet sich ein Garten, in dem eine alte Frau arbeitet. Sprecht sie auf PILZ an, und sie wird Euch für jeden Pilz, den Ihr abgibt, einen Trank zur Erhöhung der Werte brauen. Nun betretet Ihr das Gebäude im Garten und antwortet dem Rätselmund MERA. Dahinter führt eine Leiter in die IRRWICHT HÖHLE. Hier begeben Ihr Euch auf die Suche nach dem Besen der alten Frau, gebt ihn dann MERA, und als Dank sagt sie Euch, wo Ihr das dritte Stück des AMBERSTAR finden könnt: im FROSCHTEICH westlich des Hauses, wenn Ihr die Großen Steine untersucht.

Geschenke

Das GRAB DES PHARAO, dessen Eingang sich in dem Gebirgszug nördlich der BOLLGAR BERGE befindet, ist



Euer nächstes Ziel. Dem Rätselmund antwortet Ihr RELANUKH. Holt nun den Schlüssel der Sonne und begeben Euch auf die Suche nach den sechs Geschenken: die Rüstung der Geb, die Robe der Nut, der Stab der Harachte, die Kette der Bala, der Langbogen des Sobek und die Brosche der Gala. Holt sie aus den jeweiligen Dungeons und benutzt sie an den gekennzeichneten Stellen (A/B/C/D/E/F).

Nun ist der Weg bei Punkt 2 freigegeben, und Ihr könnt Teleporter 7 benutzen. Auf geht's zu den Schatzkisten. Greift Euch das 4. AMBERSTÜCK, besiegt RELANUKH und verläßt den Dungeon mittels des gekennzeichneten Teleporters.

Wieder im Freien angekommen, begeben Ihr Euch auf den Weg in die nächste Stadt, um die Beute zu verkaufen und zu trainieren. Wenn Ihr in Crystal damit fertig seid, kauft Ihr ein Schiff (5000 GM), mit dem Ihr nun noch einmal zum Pharaonen-Tempel segelt, um ihn endgültig auszubeuten. Ist das geschafft, segelt weiter in Richtung Süden an der Küste entlang. Nach einiger Zeit seht Ihr an der steinigen Küste einen kleinen Bach samt Bootsteg. Dort nehmt Ihr das Floß und folgt dem Bach weiter in Richtung Westen, bis Ihr beim TURM DER SCHWARZEN MAGIER ankommt. Benutzt die Sphäre der Öffnung, um einen der Felsen zu beseitigen, die den Turm umgeben. Dem Rätselmund antwortet Ihr NIKADEMUS.

Bilderrätsel

Nachdem Ihr Trasric trainiert habt, neue Spruchrollen gekauft und gelernt habt, geht es zurück nach Crystal. Dort sucht Ihr das Haus vom LORDKANZLER auf. In der Eingangshalle hängen vier Bilder, die gleichzeitig die Antworten auf die Rätselmünder im Keller sind.

Name des Piraten = MALTOR

Name der blauen Perle = LEONORE

Name der Trauernden = FENORA

Name des Gockels = CALWELL

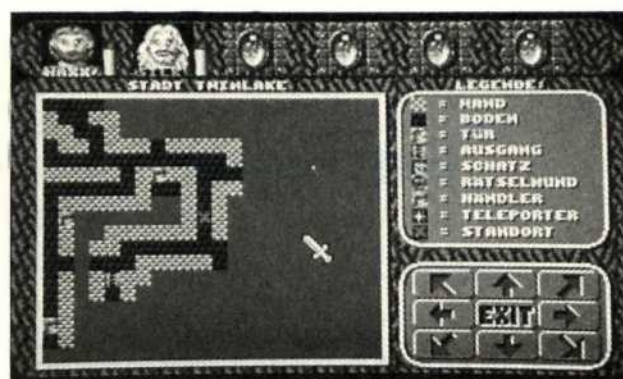
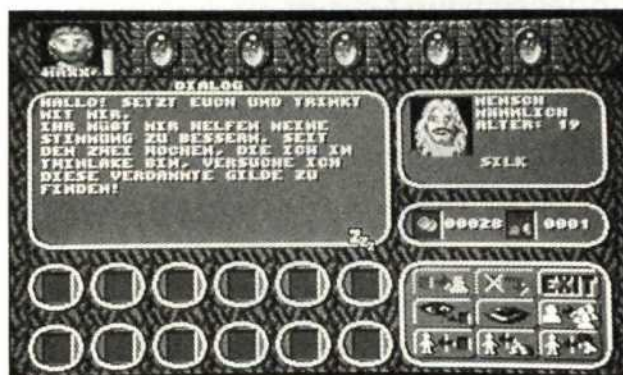
Die Frau des Lordkanzlers sagt Euch, daß ihr Mann im Keller einige

seltsame Experimente gemacht hat. Eines davon muß fehlgeschlagen sein, denn seit diesem Experiment ist er verschwunden. Also ab in den Keller und bei der verschlossenen Tür den Siegelring benutzen. Weiter in Richtung Norden (im Westen ist nur unwichtiges Ectoplasma).

Hinter den vier Rätselmündern befindet sich ein Käfig, in dem der Lordkanzler gefangen gehalten wird. Davor, in einem mit Wasser gefüllten Raum, haust ein Dämon. Tötet den Wasserdämon und nehmt den Käfigschlüssel mit, um den Lordkanzler zu befreien. Als Dank dürft Ihr den Schatz in der Truhe behalten: das 5. AMBERSTÜCK.

Illien ruft

In Illien angekommen, besucht Ihr Pelanis, den Hüter des Horstes. Sprecht ihn auf DRACHE an. Er erzählt, daß ein Drache die Adler tötet und bittet Euch, den Drachen zu killen und ihm das DRACHENEI zu bringen. Gesagt, getan. Kauft aber, bevor Ihr startet, noch einige Tränke zwecks Heilung, Magieauffrischung etc.



Mit dem nordöstlich von Illien liegenden Floß fahrt Ihr nun nach Norden zur Drachenburg. Holt dort zuerst mal den Adlerschlüssel. Damit schließt Ihr eines der vier Schlösser bei Punkt A auf. Sobald der Adlerschlüssel benutzt wird, erscheint bei Punkt B eine Tür. Geht durch diese Tür und dann die Treppe hinauf. Im oberen Bereich ist das DRACHENNEST. Tötet den Drachen und nehmt die Schätze aus dem Nest. Unter anderem findet Ihr hier das 6. AMBERSTÜCK, das Drachenei und Jonathans Schlüssel. Um die Burg schnell verlassen zu können, benutzt Ihr Teleporter 4.

Das Drachenei wird nun zu Pelanis gebracht. Als Dank dafür erhaltet Ihr eine Flöte, mit der man sich einen Adler als Transportmittel herbeirufen kann. Diese Flöte kann man so oft benutzen, wie man will -eine gute Sache.

Teleportationen

Nun könnt Ihr Euch um das nächste Amberstück kümmern. Also wieder zurück zu Jonathans Villa. Hier begeben Ihr Euch in den Hauptkeller und benutzt den Teleporter, der zur Insel führt. Dort findet Ihr, einen Schritt südlich von Euch, einige brauchbare Gegenstände. Weiter geht's im Haus. In dem Raum mit dem Bett untersucht Ihr die Truhe. Voilà, das 7. AMBERSTÜCK.

Bei der verschlossenen Tür nebenan benutzt Ihr Jonathans Schlüssel. Der dahinter befindliche Teleporter befördert Euch in das Labor der Villa, und von da geht es zurück nach Twinlake in den Tanzenden Drachen. Sprecht in der Küche OLDAMIEL an und gebt ihm den Alten Ring. Als Gegenleistung erhaltet Ihr dafür eine Kristallkugel, mit der Ihr Euch eine Landkarte der Umgebung anzeigen lassen könnt.

Flugversuche

Von Twinlake aus fliegt Ihr in Richtung Westen bis zur Küste und weiter zum südlich gelegenen Bootsteg.



KARTE 0

IRRWICHT HÖHLE KARTE 1

LEGENDE

A = HIER DREHT IHR DAS RAD.
 B = SCHLÜSSELLOCH IN DER MAUER, HIER WIRD DER LABYRINTH SCHLÜSSEL GEBRAUCHT.
 C = HIER ÖFFNET SICH DIE WESTWAND, WENN BEI KARTE 2 DAS RAD BEI PUNKT D GEDREHT WIRD.
 K = SCHATZKISTE
 U = TREPPE IN DEN GARTEN.
 1 = NACHDEM IHR BEI PUNKT A DAS RAD GEDREHT HABT, MÜßT IHR DAS FELD BEI PUNKT 1 NOCH EINMAL BETRETEN. DANN ÖFFNET ERSCHEINT EINE TÜR IM NORDEN.
 # = TÜR
 = GEHEIMTÜR
 = TELEPORTER 0
 = TELEPORTER ZIELORT 0
 = TELEPORTER 1
 = TELEPORTER ZIELORT 1
 = TELEPORTER 2
 = TELEPORTER ZURÜCK IN DEN GARTEN

**KARTE 2
IRRWICHT
HÖHLE**

LEGENDE

1 = GEMMES
 K = SCHATZKISTE (BESEN)
 D = DREHT MAN HIER AM RAD, ÖFFNET SICH BEI KARTE 1 DIE WAND BEI PUNKT B
 p = RÄTSELMUND
 ANTWORT = IRRWICHTE
 + = TÜR

Vom da aus in Richtung Westen bis zur Insel mit dem Haus, in dem sich die Rangergilde befindet. In der Gilde wartet Ihr, bis ANNOREL sich zu Tisch begibt. Fragt sie nach dem Amberstar. Sie erzählt Euch von der Alten Rangergilde, die auf der Hauptinsel der Fünfschwestern-Inselgruppe liegt. Ihr bekommt von Annorel einen Öffnungs-

stab, mit dem Ihr dort den versiegelten Eingang öffnen könnt. Hinfliegen und benutzen, heißt die Devise.

Fallstudien

In der Alten Rangergilde holt Ihr Euch zuerst den Lagerschlüssel aus

Keller 1. Damit geht Ihr zum Schlüsselloch in Keller 2 und benutzt ihn hier. Neben dem Schlüsselloch erscheint eine Tür, hinter der eine Schatzkiste steht, die das 8. AMBERSTÜCK beherbergt. Auf dem Rückweg solltet Ihr alle restlichen Schätze einsammeln (Nikademus' Robe ist sehr gut!).

Habt Ihr trainiert, eingekauft, Euch besser ausgerüstet und abgespeichert? Dann geht es von Twinlake aus in Richtung Osten. Inmitten der Berge befindet sich der Eingang zur Zwergenmine. Dem Rätselmund antwortet Ihr SAROD, und er gibt den Weg frei. Wenn Ihr die Mine betretet, fällt Ihr nach ein paar Schritten durch eine Falltür in Ebene 3. Dort benutzt Ihr bei der Falltür den Levitations-

Spruch, um in Ebene 2 zu gelangen. Hier räubert Ihr die drei Schatzkisten aus, wobei Euch auch eine Krone mit einem Amberstück in die gierigen Hände fällt.

Hallo, Dönnner!

Zurück zur Falltür. Dort laßt Ihr Euch in Ebene 3 hinunterfallen, be-

nutzt Teleporter 1 und geht zur Treppe, die zu Ebene 2 führt. Auf dem Weg dahin fallen plötzlich einige Monster über Euch her, die Ihr ganz locker in die ewigen Jagdgründe schickt. In Ebene 2 wandert Ihr zur Geheimtür und holt den Minenschlüssel aus der Schatzkiste. Geht nun zur Treppe, die in Ebene 1 führt. Dort benutzt Ihr den Minenschlüssel, der die Wand mit dem Schlüsselloch zum Verschwin-

LEGENDE

- K = SCHATZKISTE**
- 3 = DIESER STEINHAUFEN IST EINE ILLUSION.**
- 4 = DIE IRRWICHTE VERRATEN EUCH DAS PASSWORT FÜR DEN RÄTSELMUND IN KARTe 1. ' IRRWICHTe '**
- = UNSICHTBARE MAUER**
- ◻ = GEHEIMTÜR**
- x₃ = TELEPORTER 3 FÜHRT IN DEN GARTEN**
- x₄ = TELEPORTER 4 FÜHRT AUCH IN DEN GARTEN. IHR MÜßT LEIDER DEN WEG BIS HIER HIN NOCH EINMAL GEHEN, DANN IST ER ABER AUßER BETRIEB.**
- # = TÜR**
- W = WIRBELFELD**

IRRWICHT HÖHLE KARTe 3

GEHEIMER TUNNEL IN ORLANDO'S WEINKELLER

- # = TÜR**
- U = TREPPE NACH OBEN**
- K = SCHATZKISTE (EINE UNWICHTIGE NACHRICHT VON CAPTAIN BRIX)**
- * = DIESE TREPPE FÜHRT AUF EINE INSEL DIE ABER NICHT WICHTIG IST.**

LEGENDE

SANSRI'S TEMPEL - EINGANG

LEGENDE

- 1 = HIER BIS MITTERNACHT WARTEN, DANN VERSCHWINDET DIE WAND.
- 2 = STATUE
- 3 = SPITZHACKE BENUTZEN
- 4 = HIER LIEGEN EINIGE GUTE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.
- A = BETRITT MAN DIESES FELD, SO WIRD DER WEG VERSPERRT.
- X = AUSGANG
- U₁ = TREPPE ZUM HEILIGTUM ZU U₁
- U₂ = TREPPE ZUM HEILIGTUM ZU U₂
- U₁ = TREPPE ZUM TURMBAU ZU U₁
- U₂ = TREPPE ZUM TURMBAU ZU U₂
- ⊙ = BETRITT MAN DIESES FELD, BEKOMMEN ALLE PARTYMITGLIEDER EINEN FEUERSCHADEN.
- ⊠ = GEHEIMTÜR
- ⊞ = RÄTSELMUND : ANTWORTET IHM ZEICHEN, DANN SAGT ER EUCH DEN BUCHSTABEN A.
- ⊞ = FALLTÜR
- ⊞ = TUR

SANSRI'S TEMPEL - HEILIGTUM

LEGENDE

- 1 = SPITZHACKE BENUTZEN
- 2 = SPITZHACKE BENUTZEN
- 3 = WENN IHR DAS FELD BETRETET, ÖFFNET SICH BEI PUNKT 4 DIE WAND.
- 4 = HIER ÖFFNET SICH DIE WAND, WENN IHR BEI PUNKT 3 DAS FELD BETRETET.
- A = HIER LIEGT DER GOLDSCHLÜSSEL. IHR FINDET IHM NUR, WENN IHR BEI PUNKT 1 DAS SUCHEN SYMBOL ANKLICKT.
- K = SCHATZKISTE (AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE)
- F = FALLE
- S = SANSRI'S THRONSAAL
- U₁ = TREPPE ZUM EINGANG ZU U₁
- U₂ = TREPPE ZUM EINGANG ZU U₂
- ⊞ = FALLTÜR IN DER DECKE
- * = TELEPORTER 1/2/3 (UNWICHTIG)
- ⊞ = RÄTSELMUND : ANTWORTET IHM ZEICHEN, DANN SAGT ER EUCH DEN BUCHSTABEN A.
- ⊞ = RÄTSELMUND (SCHLANGE)
- ⊙ = BETRITT MAN DIESES FELD, BEKOMMEN ALLE PARTYMITGLIEDER EINEN FEUERSCHADEN.
- ⊞ = TUR
- ⊞ = TÜR (GOLDSCHLÜSSEL BENUTZEN)

den bringt. Damit ist die Falltür außer Betrieb und der Ausgang frei.

Wenn Ihr die Zwergenmine verlassen habt, fliegt Ihr am besten erst nach Gemstone und von dort in westliche Richtung über die Brücke bis zu den Bergen. Hier ist in den Felsen der Eingang zu DÖNNERS MINE. Drinnen geht Ihr zu seiner Wohnung und gebt Ihm die Zwergenkronen. Donner entfernt das Juwel aus der Krone, und damit seid Ihr stolze Besitzer von 9 AMBERSTÜCKEN. Verläßt nun Dönners Mine und fliegt in Richtung GRALSÜMPFE. So, und nun aufgepaßt, Leu-

te! Schaut auf die Landkarte und be-gebt Euch zu den Felsen, die nördlich vom Buchstaben "R" des Wortes Gralsümpfe stehen. Dort befindet sich das Haus der SUMPSTATION, wo einige Fässer herumstehen. Eines davon enthält drei Fackeln, einen Topas und ein Brecheisen. Nehmt die Sachen mit und geht die Leiter hinunter in die KANALANLAGE. Dem Rätselmund antwortet Ihr WASSER. Nun holt Ihr Euch den Erdstein, den Regenbogenstein und den Merktettel aus den Schatzkisten. Auf dem Merktettel steht, wie Ihr die Edelsteine in die Schlüssellocher

einsetzen müßt. Habt Ihr alle Edelsteine eingesetzt, könnt Ihr Euch den Kartenlokator holen und auch gleich benutzen. Er zeigt an, wo Ihr Euch zur Zeit befindet (Koordinaten).

So, zurück nach Illien in den Gasthof. Dort spricht Ihr KELVIN auf HARFE an. Er erzählt Euch, daß er bei einem Spiel seine Harfe an den Rätselmeister verloren hat. Ob Ihr wohl so gut sein würdet? THAER, eine Frau, die sich ebenfalls im Gasthof befindet, lehrt Euch für 1000 GM die Sprache der ELFEN, wenn Ihr sie auf LEHRERIN anspricht. Weiter geht es zum HAUS DES RÄTSELMEISTERS (X 337/Y 362).

Rätselhaftes

Dem Rätselmund im Haus des Rätselmeisters antwortet Ihr KELVIN. Saroth, der Rätselmeister, gibt Euch den Turmschlüssel und verrät Euch, daß Ihr die Harfe finden werdet, wenn Ihr den RÄTSELTURM bezwingt. Diesen findet Ihr bei X 365/Y 369. Im Rätzelturm löst Ihr die Rätsel und kämpft Euch den Weg bis zur HARFE frei. Dann nehmt Ihr den Teleporter neben der Schatzkiste und teleportiert nach draußen.

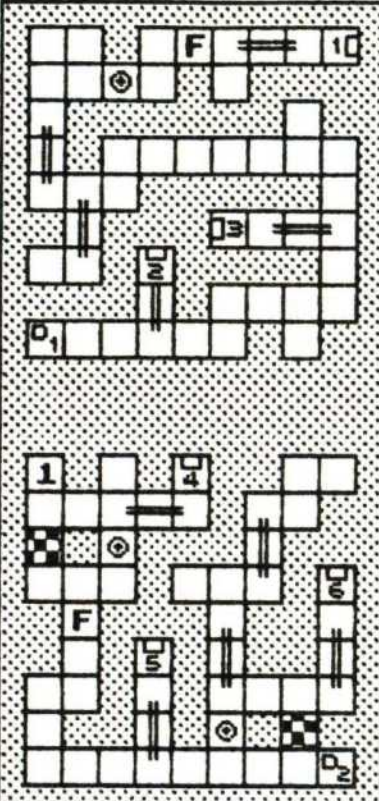
Ihr geht erneut in den Rätzelturm und benutzt die Harfe an der Stelle, wo Ihr leise Harfenmusik hört. Nun erscheint eine Tür, durch die Ihr zu einer Schatzkiste gelangt, in der sich einige nützliche Ausrüstungsgegenstände befinden.

Alles erledigt? Dann geht es zurück nach Illien, um Kelvin die Harfe zu bringen. Als Dank erhaltet Ihr das 10. AMBERSTÜCK.

Buchstabensalat

Im TEMPEL DER SANSRI (X 199/Y 357) wartet Ihr bei Punkt 1 bis Mitternacht, dann sollte die Wand vor Euch verschwinden. Nacheinander klappert Ihr nun die Rätselmünder ab und holt Euch den Goldschlüssel. Mit ihm könnt Ihr die Goldene Tür im Heiligtum öffnen. Dahinter befindet sich ei-

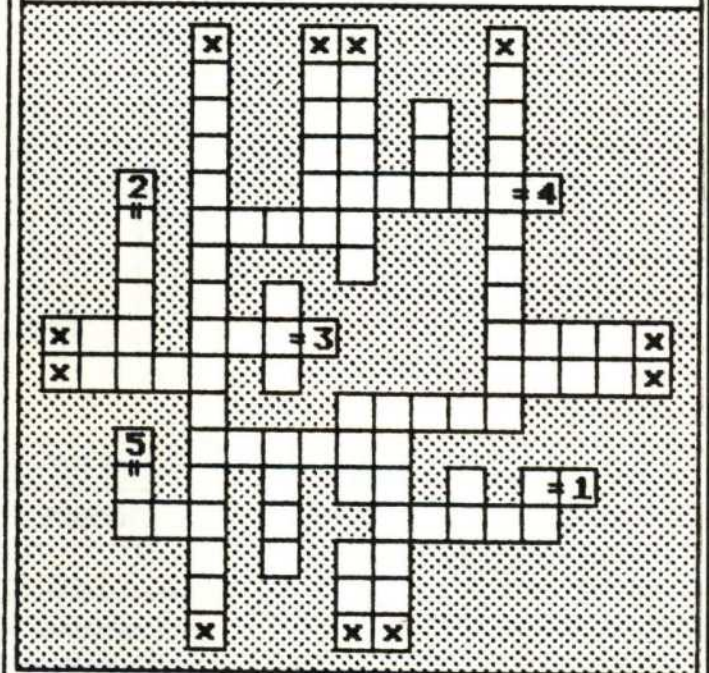
**SANSRI'S TEMPEL
TURMBAU**



LEGENDE

- 1 = HIER LIEGEN EINIGE GEGENSTÄNDE (RING DER SCHLANGE)
- 11 = RÄTSELMUND : ZEICHEN EINGEBEN UND DEN BUCHSTABEN S ERHALTEN.
- 12 = RÄTSELMUND : ZEICHEN EINGEBEN UND DEN BUCHSTABEN E ERHALTEN.
- 13 = RÄTSELMUND : ZEICHEN EINGEBEN UND DEN BUCHSTABEN N ERHALTEN.
- 14 = RÄTSELMUND : ZEICHEN EINGEBEN UND DEN BUCHSTABEN G ERHALTEN.
- 15 = RÄTSELMUND : ZEICHEN EINGEBEN UND DEN BUCHSTABEN L ERHALTEN.
- 16 = RÄTSELMUND : ZEICHEN EINGEBEN UND DEN BUCHSTABEN C ERHALTEN.
- ☒ = GEHEIMTÜR
- ⊙ = BETRITT MAN DIESES FELD, BEKOMMEN ALLE PARTYMITGLIEDER EINEN FEUERSCHADEN.
- D₁ = TREPPE ZUM EINGANG ZU U₁
- D₂ = TREPPE ZUM EINGANG ZU U₂
- F = FALLE
- ‡ = TÜR

DAS DORF SNAKESIGN

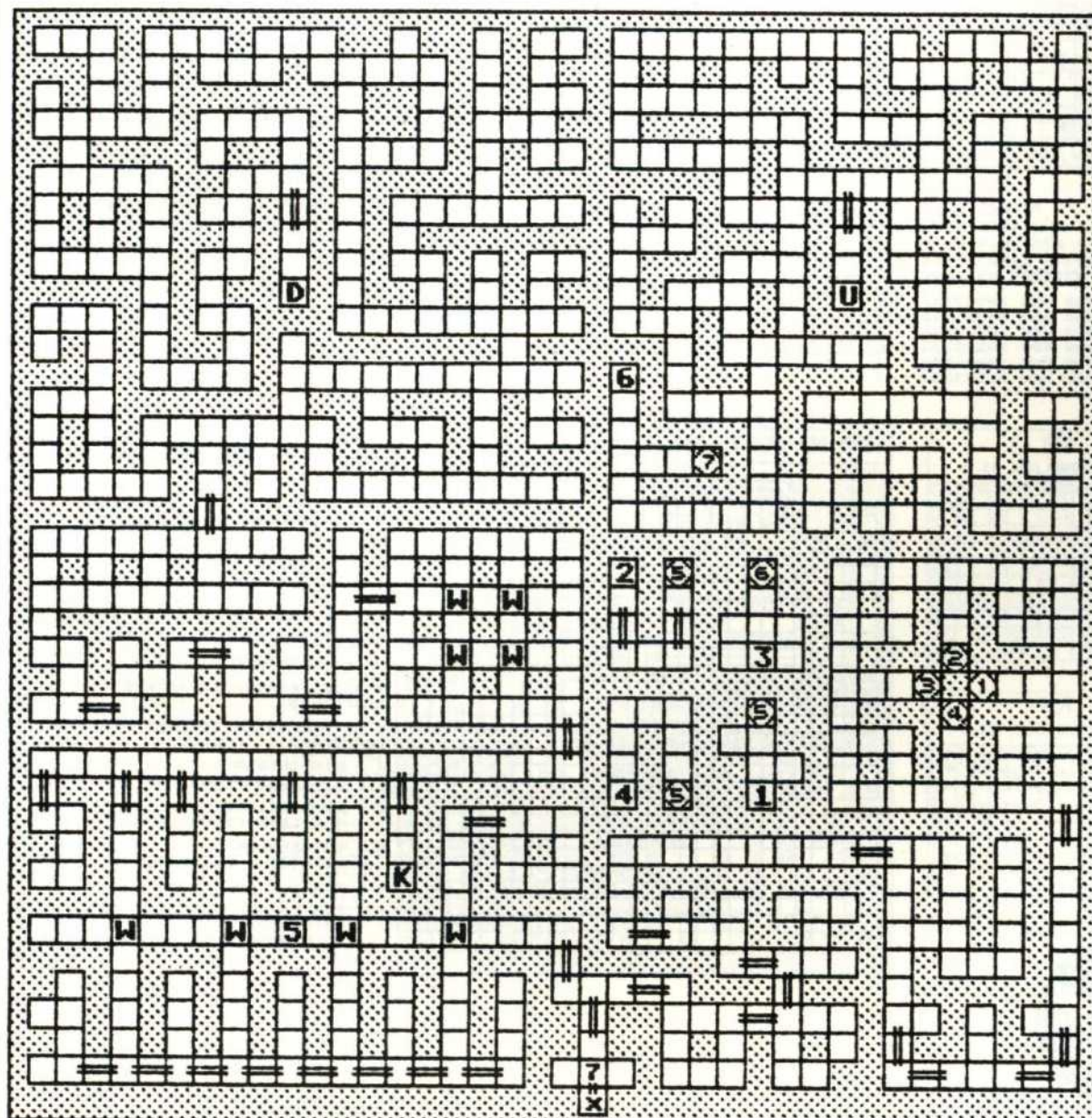


LEGENDE

- 1 = HAUS DES HEILERS
- 2 = WARENHANDEL
- 3 = GASTHAUS ZUM TURM
- 4 = SULP'S LEBENSMITTEL
- 5 = DER WEISE VON SNAKESIGN
- X = ORT'S AUSGANG
- ‡ = TÜR

ne Schatzkiste, die einige sehr brauchbare Gegenstände enthält. Was die Rätselmünder angeht, so antwortet Ihr bei allen mit ZEICHEN und erhaltet einen Buchstaben. Die Buchstaben er-

geben das Wort SCHLANGE, was Ihr beim Rätselmund 1 im Heiligtum eingeben müßt. Doch bevor Ihr dorthin geht, müßt Ihr unbedingt noch den RING DER SCHLANGE holen!



FESTE GODSBANE - EINGANG

LEGENDE

- ① = TELEPORTER 1
- ② = TELEPORTER 2
- ③ = TELEPORTER 3
- ④ = TELEPORTER 4
- ⑤ = TELEPORTER 5
- ⑥ = TELEPORTER 6
- ⑦ = TELEPORTER 7
- 1 = TELEPORTER ZIELORT 1
- 2 = TELEPORTER ZIELORT 2
- 3 = TELEPORTER ZIELORT 3
- 4 = TELEPORTER ZIELORT 4
- 5 = TELEPORTER ZIELORT 5
- 6 = TELEPORTER ZIELORT 6
- 7 = TELEPORTER ZIELORT 7
- X = AUSGANG
- W = WIRBELFELD
- K = SCHATZKISTE (SPRUCHROLLEN)
- U = TREPPE ZUM TURM
- D = TREPPE ZUM KELLER
- ‡ = TÜR



FESTE GODSBANE - TURM

FESTE GODSBANE - KELLER

LEGENDE

- 1 = HIER DEN RUNENSTAB BENUTZEN
- 2 = ENDKAMPF GEGEN MARMION
- 3 = BRALKUR BEWACHT DIE TUR
- K = SCHATZKISTE (RUNENSTAB / SPRUCHROLLE)
- D = TREPPE NACH UNTEN ZUM EINGANG
- U = TREPPE NACH OBEN ZUM EINGANG
- + = TUR

ILLIEN - DAS DORF DER ELFEN

LEGENDE

- 1 = ADLERTEMPEL (HEILER)
- 2 = MELANORS LEBENSMITTEL
- 3 = LENDIS KRÄUTERLADEN
- 4 = TOLEIS GETRÄNKESHOP
- 5 = WARENHANDEL VON ILLIEN
- 6 = HÜTER DES HORSTES
- 7 = GASTHOF VON ILLIEN
- A = TILLIEM DER 1. HÜTER DES HORSTES
- B = GELINDA DER 2. HÜTER DES HORSTES
- C = SOLEMÓN DER 3. HÜTER DES HORSTES
- D = ELATHOM DER 4. HÜTER DES HORSTES
- E = PELANIS DER 5. HÜTER DES HORSTES
- X = ORT'S AUSGANG
- + = TUR

GEMSTONE

LEGENDE

- 1 = DRAMONS LEBENSMITTEL
- 2 = TORBUS WERKZEUGE ALLER ART
- 3 = THELLOCS WARENHANDEL
- 4 = DROLLNURS JEWELN
- 5 = GASTHOF VON GEMSTONE
- X = ORT'S AUSGANG
- + = TUR

TWINLAKE

LEGENDE

- 1 = IDAS LEBENSMITTEL
- 2 = ABWASSERKANÄLE
- 3 = FRIEDHOF
- 4 = WARENHANDEL
- 5 = WEISER MANN
- 6 = ZUM TANZENDEN DRACHEN
- 7 = PFERDESTALL
- 8 = HEILER
- 9 = GILDE DER KRIEGER
- A = SHANDRAS HAUS
- B = HAUS DER FAMILIE
- C = KANZLER KARMAIN
- X = STADTTÖRE
- + = TUR

WEINKELLER ZUM TANZENDEN DRACHEN

LEGENDE

- 1 = FLASCHE
- 2 = FLASCHE
- 3 = FLASCHE
- 4 = HIER LIEGEN MEHRERE BRAUCHBARE GEGENSTÄNDE
- A = HIER IST EIN WEINSCHLEIM - MONSTER
- B = SCHLUSSELLOCH
- D = TREPPE NACH UNTEN
- U = TREPPE NACH OBEN
- K = SCHATZKISTE (WEINFLASCHE)
- X = AUSGANG
- ☒ = GEHEIMGANG
- + = TUR

CRYSTAL

LEGENDE

- 1 = GASTHAUS ZUM JUMEL
- 2 = HAUS DES LORDKANZLERS
- 3 = GILDE DER PALADINE
- 4 = EWER LEBENSMITTEL
- 5 = SCHIFFSBAUER CARLOS
- 6 = TEMPEL DER BALÁ (HEILER)
- 7 = WARENHANDEL VON CRYSTAL
- A = VERROSTETES SCHLUSSELLOCH (ALTER SCHLUSSEL)
- B = FIRLAS DER KNOCHENLESER
- K = SCHATZKISTE (AMBERSTÜCK)
- + = TUR

ABWASSERKANÄLE

LEGENDE

- 1 = HIER LIEGEN EINIGE BRAUCHBARE GEGENSTÄNDE
- 2 = UNTERSUCHT MAN HIER DEN ABFLUß, FINDET MAN EINE UHR EINEN ALTEN RING EINEN EISENRING EINE GOLDBROSCHÉ (VERFLUCHT !!!)
- 3 = DIE LEICHEN DER SOLDATEN
- A = DER RATTENKÖNIG
- X = AUSGANG
- + = TUR

TURM DER GRAUEN MAGIER

LEGENDE

- 1 = GILDE DER GRAUEN MAGIER
- 2 = GILDE DER GRAUEN MAGIER
- 3 = STATUE VOM GRÜNDER DER GILDE ' LANDONIS '
- 4 = HIER LIEGEN EINIGE PILZE
- 5 = HIER LIEGEN LEERE FLASCHEN
- 6 = IM FAß SIND EINIGE FACKELN
- 7 = IM FAß SIND EINIGE KRÄUTER
- M = TELEPORTER
- M = TELEPORTER 1/2/3/4/5 1/2/3/4/5
- X = TELEPORTER ZIELORT 1/2/3/4/5 1/2/3/4/5
- W = WIRBELFELD
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE (GILDENSCHLÜSSEL)
- ☒ = RATSELMUND ANTWORT = LANDONIS
- + = TUR
- + = TUR (VERSCHLOSSEN) HIER WIRD DER GILDENSCHLÜSSEL BENÖTIGT



TURM DER WEIßEN MAGIER

1 = GILDE DER WEIßEN MAGIER
 2 = STATUE VOM GRÜNDER DER GILDE DER WEIßEN MAGIERE ' KASIMIR '
 3 = EIN FAß MIT FACKELN
 4 = AUF DIESEN STATUEN STEHT : KEIN WEG FÜHRT HIER VORBEI
 5 = AUF DIESEN STATUEN STEHT : EIN WEG FÜHRT HIER VORBEI
 X = AUSGANG
 I = ILLUSION VON EINEM SKELETT
 S = SKELETT
 □ = DIESEN WEG NICHT VERLASSEN
 A = TREPPE ZU PUNKT B
 C = TREPPE ZU PUNKT D
 E = TREPPE ZU PUNKT F
 G = TREPPE ZU PUNKT H
 * = TELEPORTER
 W = WIRBELFELD
 ↓ = IN DIESE RICHTUNG DEN TELEPORTER BETRETEN 1 MAL VOR / 1 MAL RECHTS BEI □ KOMMT MAN DANN AN.
 ⊕ = GEHEIMGANG
 ⊖ = RÄTSELMUND / ANTWORT = KASIMIR
 + = TUR

LEGENDE

HAUPTKELLER IN JONATHAN'S VILLA

U = TREPPE ZUM ERDGESCHOß
 D = TREPPE ZUM LABORKELLER
 D' = TREPPE ZUM ALTEN TUNNEL
 * = DIESER TELEPORTER FUHRT ZU EINER INSEL. VORSICHT !!! DIESE INSEL NICHT OHNE JONATHAN'S SCHLUSSEL BETRETEN !!!
 + = TUR

LEGENDE

VIELAUGE'S BURG - 1. ETAGE

1 = HIER LIEGEN EINIGE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE
 2 = HIER GREIFT EUCH EIN WASSER-DÄMON AN. BESIEGT IHN UND IHR ERHALTET DEN KÄFIGSCHLÜSSEL.
 3 = HIER LIEGEN EINIGE RÜSTUNGEN
 4 = HIER LIEGEN EINIGE WAFFEN
 5 = HIER LIEGEN EINIGE SCHILDER
 6 = HIER LIEGEN EINIGE TRÄNKE
 7 = STATUE (2 GEMMEN)
 W = WIRBELFELD
 X = EINGANG DER VERSCHWINDET.
 U = TREPPEN IN DIE 2. ETAGE. 1/2/3/4/5
 A = SPITZHACKE BENUTZEN
 *₁ = TELEPORTER 1
 *₂ = TELEPORTER 2
 X₁ = TELEPORTER ZIELORT 1
 X₂ = TELEPORTER ZIELORT 2
 + = TUR

LEGENDE

ALTER TUNNEL (VON JONATHAN'S VILLA ZUM WEINKELLER NACH TWINLAKE)

U = TREPPE ZUM HAUPTKELLER (JONATHAN'S VILLA)
 A = SCHLUSSELLOCH (TUNNELSCHLÜSSEL BENUTZEN)
 B = TREPPE ZU BRETH'S WEINKELLER IN TWINLAKE
 1 = BEI DIESER TUR DAS BRECHEISEN BENUTZEN
 K = SCHATZKISTE
 + = TUR

LEGENDE

VIELAUGE'S BURG - TURMBAU

1 = HIER STEHT " MITTE MITTE UND DANN DANEBEN "
 2 = HIER BEI DER TUR DEM MEISTERSCHLÜSSEL BENUTZEN.
 3 = HIER TREFFT IHR VIELAUGE. BESIEGT IHR IHN, DANN BEKOMMT IHR DEN TORSCHLÜSSEL UND EINE WINDKETTE.
 4 = HIER BEI DER TUR DEN TORSCHLÜSSEL BENUTZEN.
 5 = HIER STEHT EIN WINDTOR. ES FUHRT ZURÜCK NACH LYRAMION.
 * = TELEPORTER 1/2/3/4/5/6/7/8
 X = TELEPORTER ZIELORT 1/2/3/4/5/6/7/8
 D = TREPPE ZU ETAGE 2 W = WIRBELFELD
 ⊕ = GEHEIMTUR + = TUR
 K = SCHATZKISTEN MIT SPRUCHROLLEN 1/2/3
 K₄ = SCHATZKISTE MIT DEM 13. AMBERSTÜCK UND GEMMEN
 K₅ = SCHATZKISTE MIT TRANKEN
 K₆ = SCHATZKISTE MIT RINGEN

LEGENDE

EINGANG

RELANUKH'S GRABSTÄTTE

X = AUSGANG
 K = SCHATZKISTE
 Ø = SCHATZKISTE (SCHLÜSSEL DER SONNE)
 1 = HIER WIRD DER SCHLÜSSEL DER SONNE BENÖTIGT
 2 = DIESE WAND ÖFFNET SICH, WENN ALLE GESCHENKE BEI DEN PUNKTEN A/B/C/D/E/F BENUTZT WERDEN.
 A = GESCHENK VON GEB BENUTZEN
 B = GESCHENK VON BALA BENUTZEN
 C = GESCHENK VON SOBEK BENUTZEN
 D = GESCHENK VON NUT BENUTZEN
 E = GESCHENK VON HARACHTA BENUTZEN
 F = GESCHENK VON GALA BENUTZEN

□ = TELEPORTER ZUM GEB DUNGEON
 □ = TELEPORTER ZUM NUT DUNGEON
 □ = TELEPORTER ZUM HARACHTA DUNGEON
 □ = TELEPORTER ZUM BALA DUNGEON
 □ = TELEPORTER ZUM SOBEK DUNGEON
 □ = TELEPORTER ZUM GALA DUNGEON
 □ = TELEPORTER ZUM ENDELEVEL VON RELANUKH'S GRABSTÄTTE
 □ = TELEPORTER ZIELORT VON □
 □ = RÄTSELMUND ANTWORT = RELANUKH
 □ = TREPPE ZU U1
 □ = TREPPE ZU D1
 □ = TREPPE ZU U2
 □ = TREPPE ZU D2
 + = TUR

LEGENDE

LABORKELLER

W = WIRBELFELD
 * = TELEPORTER
 U = TREPPE ZUM HAUPTKELLER
 + = IMMER GERADEAUS BIS IHR DIE LABORTUR ERREICHT.
 L = LABOR
 ⊖ = RÄTSELMUND ANTWORT = JONATHAN
 + = TUR

LEGENDE

KELLER IN JONATHAN'S VILLA

1 = HIER DAS BRECHEISEN BENUTZEN.
 K = SCHATZKISTE
 U = TREPPE ZUM ERDGESCHOß
 + = TUR

LEGENDE

ERDGESCHOß IN JONATHAN'S VILLA

2 = IN DIESEM RAUM TREFFT IHR TORG DER EUCH GERNE BEGLEITEN MÖCHTE. (UNWICHTIG)
 K = SCHATZKISTE
 X = AUSGANG
 D = TREPPE ZUM KELLER
 D' = TREPPE ZUM HAUPTKELLER
 + = TUR

LEGENDE

GEB - DUNGEON (IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE)

K = SCHATZKISTE (RÜSTUNG DER GEB)
 □ = TELEPORTER ZIELORT 1
 □ = TELEPORTER A
 □ = RÄTSELMUND (ANTWORT = GEB)
 + = TUR

LEGENDE

NUT - DUNGEON (IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE)

K = SCHATZKISTE (ROBE DER NUT)
 □ = TELEPORTER ZIELORT 2
 □ = TELEPORTER A
 □ = RÄTSELMUND (ANTWORT = NUT)
 + = TUR

LEGENDE

ORLANDO'S WEINKELLER

LEGENDE

- 1 = UM DIE MAUER ZU BESEITIGEN MUß MAN EIN BRECHEISEN BENUTZEN.
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE (GOLDPOKAL)
- D = HIER FUHRT EINE TREPPE NACH UNTEN. DORT BEFINDET SICH EIN GEHEIMER TUNNEL DER ZU EINER INSEL FUHRT. DIESE INSEL IST ABER FÜR DIE LÖSUNG DES SPIELES NICHT VON BEDEUTUNG !!!
- + = TUR

ALTE ZWERGENMINE - EBENE 3

LEGENDE

- 1 = HIER DIE SPITZHACKE BENUTZEN.
- U = TREPPE ZU EBENE 2
- T1 = TELEPORTER 1
- T2 = TELEPORTER 2
- Z1 = TELEPORTER ZIELORT 1
- Z2 = TELEPORTER ZIELORT 2
- ☒ = FALLTUR
- + = TUR

HARACHTE - DUNGEON (IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE)

LEGENDE

- K = SCHATZKISTE (STAB DER HARACHTE)
- T3 = TELEPORTER ZIELORT 3
- A = TELEPORTER A
- R = RÄTSELMUND (ANTWORT = HARACHTE)
- + = TUR

ENDLEVEL IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE

LEGENDE

- W = WIRBELFELD
- 5 = HIER MACHT ES KLICK UND DIE TUR HINTER EUCH WIRD ZUR WAND.
- 6 = HIER MACHT ES KLICK UND DIE WAND VOR EUCH ÖFFNET SICH.
- 7 = ENDKAMPF MIT RELANUKH.
- K1 = SPRUCHROLLEN
- K2 = TRÄNKE
- K3 = WAFFEN
- K4 = RÜSTUNGEN
- K5 = GOLD
- K6 = EDELSTEINE & EIN AMBERSTÜCK
- K7 = FLUGSCHEIBE
- T = TELEPORTER
- ☒ = GEHEIMTUR
- = AM ENDE DIESEN TELEPORTER BENUTZEN, UM AUS DEM DUNGEON ZU GELANGEN.
- G = TELEPORTER ZIELORT 7
- + = TUR

BALA - DUNGEON (IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE)

LEGENDE

- K = SCHATZKISTE (KETTE DER BALA)
- T4 = TELEPORTER ZIELORT 4
- A = TELEPORTER A
- R = RÄTSELMUND (ANTWORT = BALA)
- + = TUR

SOBEK - DUNGEON (IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE)

LEGENDE

- K = SCHATZKISTE (LANGBOGEN DES SOBEK)
- T5 = TELEPORTER ZIELORT 5
- A = TELEPORTER A
- R = RÄTSELMUND (ANTWORT = SOBEK)
- + = TUR

KELLER 1 **KELLER 2 (ALTE RANGERGILDE)**

LEGENDE

- 1 = EISENRING
- 2 = SILBERRING
- 3 = LEERE FLASCHEN
- 4 = DOLCH
- 5 = TRANK
- 6 = IM FAB BEFINDEN SICH EINIGE GEGENSTÄNDE (MIKADEMUS ROBE)
- 7 = HIER LIEGT EIN SKELETT AUF DEM BODEN. IHR FINDET EINIGE GUTE GEGENSTÄNDE
- A = HIER DIE SPITZHACKE BENUTZEN
- B = SCHLUSSELLOCH IN DER HAND (LAGERSCHLUSSEL BENUTZEN)
- K = KISTE (LAGERSCHLUSSEL)
- K2 = KISTE (AMBERSTÜCK)
- X = AUSGANG
- T1 = TREPPE NACH U1
- T2 = TREPPE NACH U2
- T3 = TREPPE NACH D1
- T4 = TREPPE NACH D2
- ☒ = GEHEIMTUR
- + = TUR

GALA - DUNGEON (IN RELANUKH'S GRABSTÄTTE)

LEGENDE

- K = SCHATZKISTE (BROSCHE DER GALA)
- T6 = TELEPORTER ZIELORT 6
- A = TELEPORTER A
- R = RÄTSELMUND (ANTWORT = GALA)
- + = TUR
- W = WIRBELFELD



DRACHENBURG

LEGENDE

- 1 = STATUE MIT ADLER NAMENS LUGTHIR
- K = KISTE (ADLERSCHLUSSEL)
- U = TREPPE NACH OBEN
- D = TREPPE NACH UNTEN
- A = HIER DEN ADLERSCHLUSSEL BEI EINEM DER SCHLUSSELLOCHER BENUTZEN
- B = HIER ERSCHEINT EINE TUR WENN MAN BEI A DEN ADLERSCHLUSSEL BENUTZT
- X = AUSGANG
- R1 = RÄTSELMUND (GELINDA)
- R2 = RÄTSELMUND 2 (LUGTHIR)
- D = DRACHENNEST
- T1/T2 = TELEPORTER 1/2/3/4
- T1 = TELEPORTER ZIELORT 1
- T2 = TELEPORTER ZIELORT 2
- + = TUR

DÖNNER'S MINE

LEGENDE

- 1 = HIER DIE SPITZHACKE BENUTZEN
- 2 = DÖNNER'S WOHNUNG
- 3 = FAB MIT EINIGEN FACKELN
- 4 = HIER FINDET IHR EINIGE BRAUCHBARE GEGENSTÄNDE
- X = AUSGANG
- + = TUR

SUMPFBSTATION - KANALANLANGE

LEGENDE

- 1 = BERNSTEIN BENUTZEN
- 2 = TOPAS BENUTZEN
- 3 = ERDSTEIN BENUTZEN
- 4 = REGENBOGENSTEIN BENUTZEN
- 5 = RUBIN BENUTZEN
- 6 = DIAMANT BENUTZEN
- 7 = SMARAGD BENUTZEN
- 8 = BERGKRISTALL BENUTZEN
- A = SPITZHACKE BENUTZEN
- B = ZETTEL MIT EINER RUNENÜBERSETZUNG
- C = SPATEN BENUTZEN
- D = HIER FINDET IHR DEN KARTENLOKATOR
- K = KISTE (REGENBOGENSTEIN, MERKZETTEL)
- K1 = KISTE (ERDSTEIN)
- X = AUSGANG
- ☐ = RÄTSELMUND (WASSER)
- ⊗ = HIER MUßT IHR DAS RAD IN DER WAND DREHEN.
- + = TÜR

ROSE DER TRAUER - DUNGEON

GÄNGE DES FRIEDENS

LEGENDE

- 1 = FUHRT ZUM GARTEN. BEI X 035 / Y 040 FINDET MAN EIN VERGIßMEINNICHT.
- 2 = FUHRT ZUM GARTEN. BEI X 023 / Y 040 FINDET MAN EINE LILIE.
- 3 = FUHRT ZUM GARTEN UND ÜBER EINE BRÜCKE ZUM TEMPEL DER ROSE X 030 / Y 030. VOM DORT FUHRT NOCH EINE ZWEITE BRÜCKE ZU PUNKT 4.
- 4 = SIEHE 3 (UMGEKEHRT)
- 5 = FUHRT ZUM GARTEN. BEI X 046 / Y 013 FINDET MAN EIN KLEEBLATT.
- 6 = FUHRT ZUM GARTEN. BEI X 008 / Y 013 FINDET MAN EINE ROSE.
- X = AUSGANG
- ☐ = RÄTSELMUND (ANTWORT = JASMIN)
- + = TÜR

TRÄNKE BEI AMBERSTAR

- | | | | |
|--|-----------------------|--|-----------------------------|
| | = BLINDHEIT HEILEN | | = HEILUNG 5 |
| | = KRANKHEIT HEILEN | | = SPRUCHPUNKTE AUFRISCHEN 1 |
| | = GIFT NEUTRALISIEREN | | = SPRUCHPUNKTE AUFRISCHEN 2 |
| | = HEILUNG 3 | | = WAFFEN BALSAM |

ALTE ZWERGENMINE - EBENE 1

ALTE ZWERGENMINE - EBENE 2

- 1 = HIER IST EIN SCHLUSSELLOCH IN DER WAND. BENÜTZT DEN MINENSCHLÜSSEL UM ES ZU ÖFFNEN.
- 2 = HIER FALLEN MEHRERE MONSTER ÜBER EUCH HER (SCHATTEN USW.)
- W = WIRBELFELD
- D = TREPPE ZU EBENE 2
- D1 = TREPPE ZU EBENE 3
- X = AUSGANG
- U = TREPPE ZU EBENE 1
- K = SCHATZKISTE
- K1 = SCHATZKISTE (KRONE MIT AMBERSTÜCK)
- K2 = SCHATZKISTE (MINENSCHLÜSSEL)
- ☐ = GEHEIMTÜR
- ☐ = FALLTUR
- + = TÜR
- LEGENDE**

ERDGESCHOß

1. ETAGE

2. ETAGE

3. ETAGE

4. ETAGE

RÄTSELTURM

+ = TÜR

K = SCHATZKISTE

X = AUSGANG

0 = HIER HÖRT IHR LEISE HARFEMUSIK. SPÄTER DIE HARFE HIER BENUTZEN UND EINE TÜR ERSCHEINT.

1 = TURMSCHLÜSSEL BENUTZEN

2 = HIER ÖFFNET SICH DIE MAUER, WENN DIE RÄTSEL GELÖST SIND.

3 = RÄTSEL 4 LÖSEN, DANN VERSCHWINDET DER STEINHAUFEN.

4 = RÄTSEL 5 LÖSEN, DANN VERSCHWINDET DER STEINHAUFEN.

5 = RÄTSEL 6 LÖSEN UND DIE MAUER VERSCHWINDET.

☐ = GEHEIMTÜR * = TELEPORTER

☐ = FALLTUR W = WIRBELFELD

LEGENDE

☐ = RÄTSELMUND (OHR)

☐ = RÄTSELMUND (SONNE)

☐ = RÄTSELMUND (SCHNEE)

☐ = RÄTSELMUND (SCHATTEN)

☐ = RÄTSELMUND (GEDANKE)

☐ = RÄTSELMUND (KIRSCHEN)

☐ = RÄTSELMUND (REGENBOGEN)

☐ = TREPPE ZU ☐ = TREPPE ZU ☐

☐ = TREPPE ZU ☐ = TREPPE ZU ☐

☐ = TREPPE ZU ☐ = TREPPE ZU ☐

☐ = TREPPE ZU ☐ = TREPPE ZU ☐

U = TREPPE ZU DEN TURMSPITZEN (UG BENUTZEN)



das 11. AMBERSTÜCK. Benutzt den Teleporter und dann auch noch den nächsten, und schon seid Ihr wieder draußen im Freien.

Laßt Blumen sprechen

Erinnert Ihr Euch noch an Gwendolyn, die die Rose der Trauer sucht? Ihrem Problem widmet Ihr Euch als nächstes. Ihr begeben Euch zu diesem Zweck zum Eingang des Dungeon (X 315/Y 075).

Dem Rätselmund antwortet Ihr JASMIN. Sucht jetzt in den Gärten der Jasmin die vier Blüten, die beim TEMPEL DER ROSE (X 030/Y 030) gebraucht werden. Hinweis! Alle diese Koordinaten sind nur für diesen Dungeon bestimmt und nicht für die Außenwelt.

Der Rätselmund gibt eine Tür frei, die in den Thronsaal der Sansri führt. Im Vorraum müßt Ihr den Ring der Schlange bei der Wand benutzen, wo ein Kreis mit einem Schlangensymbol im Boden ist. Nun sollte eine Tür erscheinen, die Euch zu SANSRI führt.

Besiegt Sansri und ihre Gefolgsleute und räubert dann die Schatzkisten aus.

Hinter dem Thron befindet sich eine Geheime Tür in der Wand. Diese verbirgt eine Schatzkiste und einen Teleporter. In der Schatzkiste befindet sich

Das KLEEBLATT (Glück)
findet Ihr bei X 046/Y 013

Die ROSE (Liebe)
findet Ihr bei X 008/Y 013

Die LILIE (Schmerz)
findet Ihr bei X 023/Y 040

Das VERGISSMEINNICHT (Erinnerung)
findet Ihr bei X 035/Y 040

Nun gelten wieder die Koordinaten der Außenwelt.

Jetzt ist der Weg zum Raum mit der Schatzkiste frei, und Ihr könnt Euch die ROSE DER TRAUER holen. Zurück geht es nach Twinlake zum Friedhof. Dort betretet Ihr Sir Marillions Grabstätte und übergibt Gwendolyn die Rose. Als Dank erhaltet Ihr die Spruchrolle TELEPORT.

Weiter geht es zum WACHHAUS DER EWIGEN WACHE (X 214/Y 058). Dort angekommen, werft Ihr die Monster erst einmal hinaus und leert dann die Schatzkiste, in der sich einige recht brauchbare Gegenstände befinden.

K(n)opflores

Fliegt jetzt zum Strudel bei (X 146/Y 011) und laßt Euch hineinfallen. In Vielauges Reich angekommen, begeben Ihr Euch zum Dorf SHIP'S END (X 045/Y 010). Im Haus der Händler geht Ihr in die 2. Etage und sprecht ATACAR an (er befindet sich auf dem Balkon). Gebt Ihm eines der Kräuterpäckchen. Daraufhin erzählt er Euch von einer Schatzkarte, die sich im Busch beim Grab des Bruders befindet (X 034/Y 033).

Ihr geht also zum Friedhof und untersucht den Busch. Tatsächlich findet Ihr hier eine Karte. Auf dem Weg zur Burg von Vielauge (X 011/Y 034) könnt Ihr Euch den Schatz holen, der sich bei (X 044/Y 028) befindet und unter anderem das 12. AMBERSTÜCK enthält.

In Vielauges Burg benutzt Ihr die Treppe U1 und gelangt in die 2. Etage. Geht durch die Geheimwand zu X 13/Y 28 und betätigt den Knopf im Boden. Zurück in die 1. Etage und die Treppe U2 zur 2. Etage benutzen. Dort ebenfalls durch die Geheimwand gehen

und bei X 13/Y 13 den Knopf im Boden betätigen. Erneut geht es in die 1. Etage zurück. Hier wird der Teleporter 1 benutzt, um zu Treppe U5 zu gelangen. Wieder in der 2. Etage angekommen, geht Ihr durch die Geheimwand zu X 28/Y 13 und betätigt, na, was wohl, den Knopf im Boden. Zurück kommt Ihr per Teleporter 2 in der 1. Etage.

Immer munter, rauf und runter

Nun geht Ihr zur Treppe U4, um folgende Sachen aus der 2. Etage zu holen: Aus der Schatzkiste bei X 13/Y 15 den Zellenschlüssel. Vom Tisch bei X 27/Y 24 Melgrims Tagebuch. Aus der Schatzkiste bei X 18/Y 27 den Meisterschlüssel. Und um die Kasse aufzubessern, liegen in dem Raum mit den Skeletten einige Gemmen auf dem Tisch.

Zurück geht es in die 1. Etage und dort die Treppe U3 benutzen, die wieder in Etage 2 führt. Dort durch die Geheimtür gehen und bei X 28/Y 28 den Knopf im Boden betätigen. Mit dem Zellenschlüssel könnt Ihr den Käfig mit dem Mädchen drin öffnen. Wenn Ihr Euch dem Mädchen nähert, verwandelt es sich allerdings plötzlich in ein Monster (DOPPELGÄNGER), das Ihr tunlichst tötet, um das echte Mädchen zu erlösen. Als Dank erhaltet Ihr eine Anti-Magie-Kette.

Wieder zurück in der 1. Etage benutzt Ihr Treppe U4, die in die 2. Etage führt. Über die Treppe (X 24/Y 13) gelangt Ihr schließlich hinauf in den Turmbau, wo Ihr nun nacheinander die Schatzkisten ausräumt. In Schatzkiste K4 findet Ihr, welch' selten Glück, tirili, unter anderem das 13. AMBERSTÜCK.

An der Tür bei Punkt 2 benutzt Ihr den Meisterschlüssel, um zu Punkt 3 und damit zu VIELAUGE zu gelangen. Fröhliches Meucheln ist angesagt. Die Hinterlassenschaften, d.h. die Windkette und der Torschlüssel, erweisen sich recht bald als nützlich: Den Torschlüssel benutzt Ihr bei der Tür, die sich bei Punkt 4 befindet, um den Weg zu Punkt 5 freizumachen. Hier befindet

sich ein Windtor, durch das Ihr zurück nach LYRAMION gelangt.

Flickwerk

In LYRAMION fliegt Ihr zum TEMPEL (X 049/Y 329), wo Ihr die 13 AMBERSTÜCKE in der richtigen Reihenfolge einsetzen müßt.

Wissen = Mork
Verbündeter = Bralkur
Herr des Meeres = Sobek
Mutter des Lebens = Gala
Falschheit = Sansri
Freundin des Adlers = Nut
Böser = Lord Tarbos
Kraft der Erde = Geb
Mutter des Todes = Bala
Feuer = Harachte
Verräter = Marmion
Das, was kommen wird = Talmit

Vielleicht wundert Ihr Euch, daß hier nur 12 Teile aufgeführt sind: Die Nummer 13, das Amberstück aus der Krone, ist das Herzstück des Amberstars.

Marmions letzte Schlacht

Mit dem nun kompletten AMBERSTAR begeben Ihr Euch zur FESTE GODSBANE (X 209/Y 049). In der Schatzkiste K1 gibt es einige gute Spruchrollen zu ergattern, dann geht's auf zur Kellertreppe. Im Keller trifft Ihr bei Punkt 1 den bösen Buben BRALKUR, der Euch den Weg zur Schatzkiste versperrt. Nietet ihn kurzerhand um und holt Euch den Runenstab aus der Kiste. Zurück in der Eingangsetage benutzt Ihr Teleporter 3, dann Teleporter 6 und geht bis zur Treppe, die nach oben zum Turm führt. Dort benutzt Ihr bei Punkt 1 den Runenstab.

Jetzt ist der Weg zu MARMION frei, und es kommt zur letzten Schlacht. Helden wie Euch sollte es keine Probleme bereiten, die bösen Magier und Marmion zu besiegen und dann die nacheinander auftauchenden Teleporter zu benutzen. Alles vollbracht? Dann genießt die Endszene! Und freut Euch auf AMBERMOON! □

Michael Behringer/ab

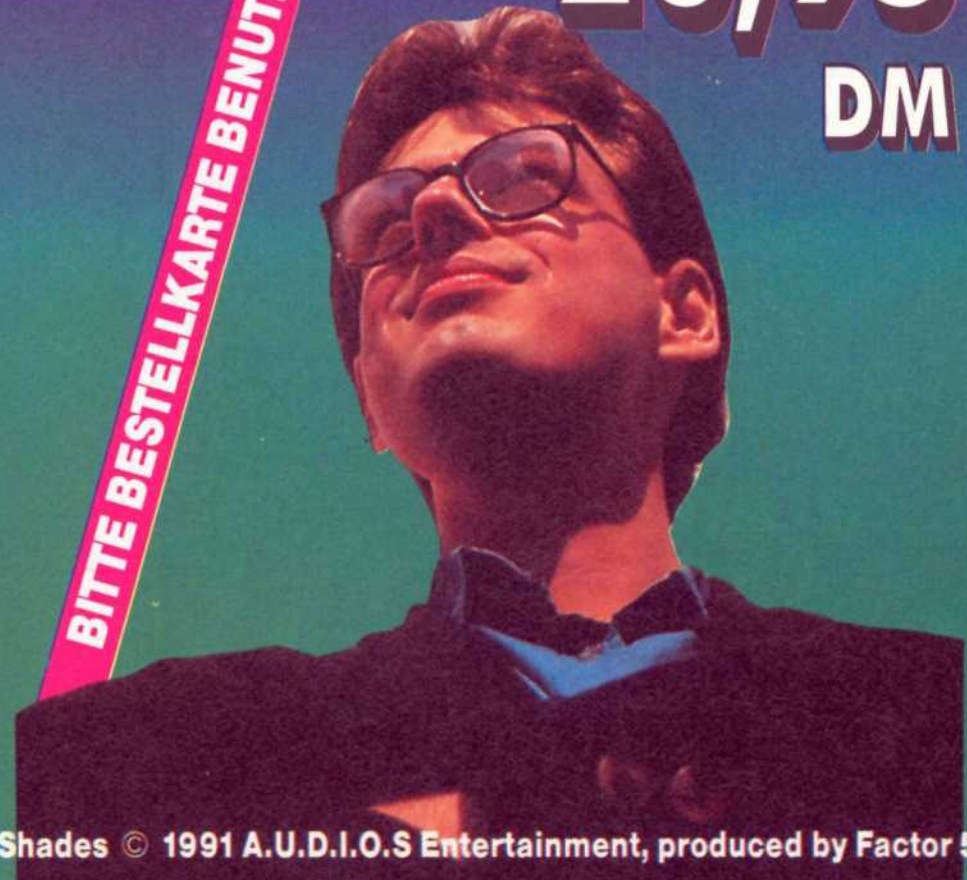
CHRIS HÜLSBECK'S SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR
23,95
DM

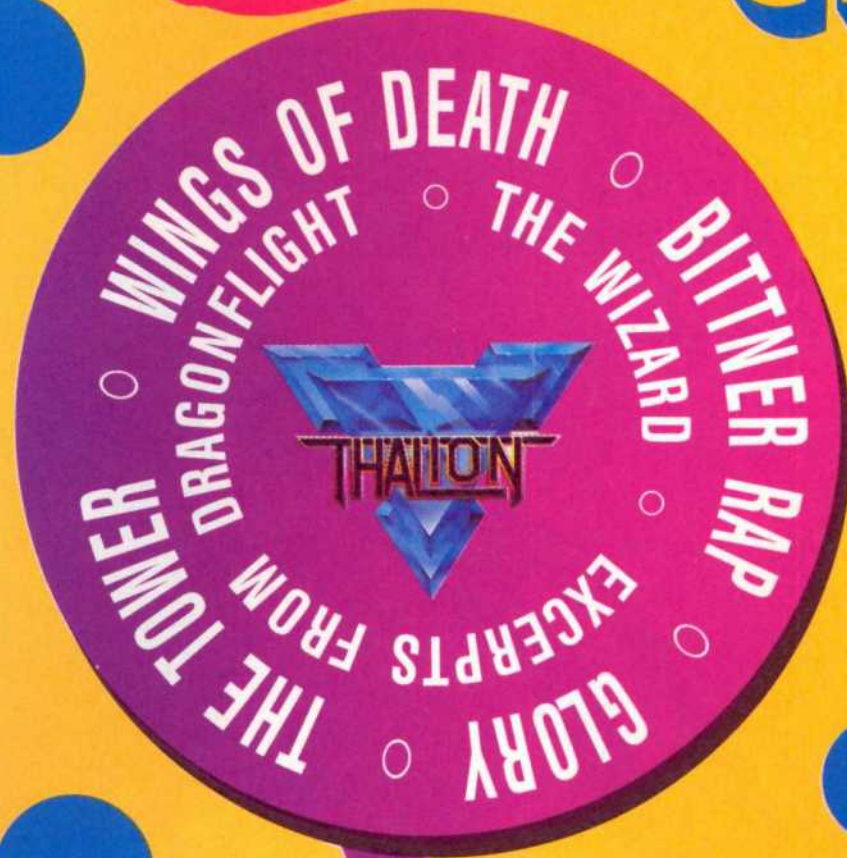
BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!



Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

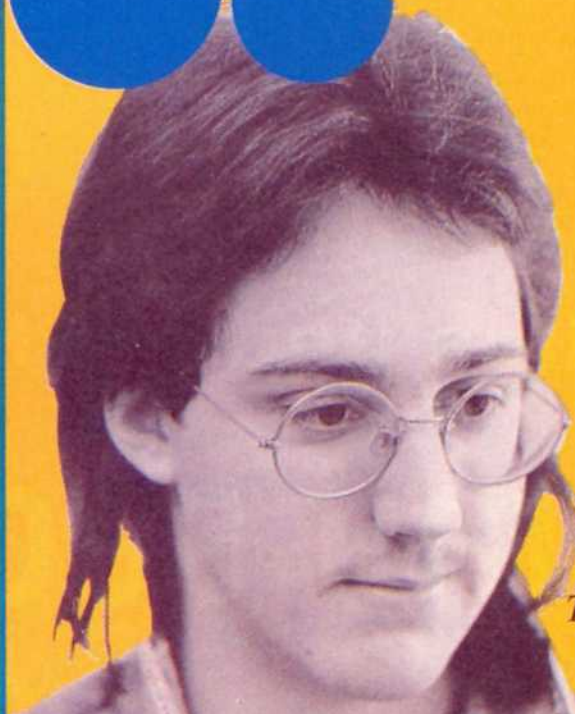
JOCHEN HIPPEL

Give it a try
 CD



NUR
16,95
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!



Produced by
THALION Soft-
ware G.m.b.H.

FOTO: MAURITIUS



Drei Goblins und ein Hexenmeister

Trio mit sechs Fäusten

Sie sind klein, niedlich und spezialisiert - die Goblins. Aber wenn sie erst mal zu dritt auftreten, sind sie ein unschlagbares Team. Und das müssen sie auch sein, denn das Leben eines Koboldes ist nicht immer so einfach, wie so manches Märchen glauben machen will...

Der König der Kobolde ist durch eine unheimliche Krankheit dem Wahnsinn verfallen. Drei kleine Goblins unternehmen den Versuch, ein Heilmittel für den König zu finden: Oups der Techniker, Ignatius der Magier und Asgard der furchtlose Kämpfer machen sich auf eine lange und gefährvolle Suche. Was sie dabei durchzustehen haben, sei nun der Nachwelt kundgetan.

Vor dem Haus des Hexenmeisters

Bild 1 (-)

Zu Beginn schlägt Asgard an den Torbogen, woraufhin der Schädel ins Wackeln gerät und eines Hornes verlustig geht. Dieses nimmt Oups auf, stellt sich unter den Baum und läßt seiner musikalischen Ader freien Lauf. Das behagt weder dem Hexenmeister noch dem Baum, während ersterer nur meckert, läßt der andere einen Ast fallen. Nun hat Ignatius seinen großen Auftritt und verzaubert den Ast in eine Hacke. Diese nimmt Oups an sich und der Weg ins nächste Bild ist frei.

Der Apfelbaum

Bild 2 (VQVQFDE)

Hier verzaubert Ignatius den zweiten und vierten Apfel von links, beide

Früchte gewinnen erheblich an Format. Nun schlägt Asgard zuerst an den zweiten Apfel von links, der daraufhin in die Schlucht kullert, das gleiche Schicksal ereilt den vierten Apfel von links, der allerdings noch von Oups zur Schlucht transportiert werden muß. Der Weg über die Schlucht ist frei, und Oups kann mit der Hacke den Diamanten aus dem Fels hauen und einstecken.

Hereinspaziert...

Bild 3 (ECPQPCC)

Wieder vor dem Haus des Hexenmeisters angekommen, benutzt Oups den Diamanten am Guckloch. Der Hexenmeister öffnet daraufhin die Tür und läßt unsere drei Freunde eintreten.

Im Haus des Hexenmeisters

Bild 4 (ECPQPCC)

Ignatius verzaubert als erstes die fleischfressende Pflanze unter dem Regal, damit sie sich nicht mehr rührt. Nun holt Oups den ersten Topf, indem er über die Leiter auf den kleinen Tisch steigt. Der Topf wird vor der zweiten fleischfressenden Pflanze geöffnet, ihm entschwebt eine Fliege, die der Pflanze sofort als Nahrung dient. Anschließend klettert Asgard an der Pflanze hinauf und stößt das Buch am Tischende auf die Erde. Oups begibt sich über das Buch auf den Tisch und präsentiert dem Hexenmeister den Diamanten. Der Hexer ist im Prinzip bereit, bei der Heilung des Königs zu helfen - allerdings müssen die drei kleinen Kerlchen erst noch einige Zutaten besorgen.

Die Mumienhöhle

Bild 5 (FTWKFFEN)

Doch der Weg zu den Zutaten ist mehr als steinig, wie sich schon im folgenden Bild zeigt. Als erstes verzau-

bert Ignatius den Haken, der bei dem Glöckner aus dem Boden ragt. Der Haken verwandelt sich in eine Liane, an der Asgard den Steinkopf erklimmen kann. Oben angekommen, schlägt er der Statue ins Gesicht, was diese mit einer herausgestreckten Zunge quittiert. Oups stellt sich auf die Zunge und Ignatius begibt sich auf den Felsvorsprung über dem Sarg. Dort verzaubert er das Zeichen auf dem Sarg und begibt sich schnellstmöglich zu Oups auf die Zunge. Durch einen Schlag zur rechten Zeit kan Asgard die beiden Kollegen in Sicherheit bringen, während die aus dem Sarg entwichene Mumie den Glöckner verscheucht. Der dabei sichtbar werdende Pilz, die erste Zutat, kann mitgenommen werden, nachdem sich die Mumie entfernt hat und der Zungenlift nochmals betätigt wurde.

Die Spinnenhöhle

Bild 6 (HQWFTFW)

Der Weg zur zweiten Zutat ist noch etwas nervenaufreibender. Der Anfang geht ja noch, denn Ignatius braucht nur die Spinne auf dem Brückenseil verzaubern, anschließend kann Asgard über die Spinnenschnur auf den obersten Felsvorsprung klettern. Dort steht er nun vor der zweifelhaften Ehre, die Spinne mit einem der beiden Seile hochzuziehen - welches jedoch das richtige ist, das ändert sich von Spiel zu Spiel.

Ist dieses Problem gelöst, schnappt sich Oups die Pistole und feuert an der Leiter unter der schlafenden Spinne einen Schuß ab. Die Spinne wacht auf und flüchtet vor dem Lärm, läßt dabei jedoch ihr Kopfkissen zurück. Dieses legt Oups auf den Brückenstein, über dem vorher die Spinne den Weg versperrte. Jetzt verzaubert Ignatius die hinaufgezogene Spinne erneut, woraufhin diese eine Flasche verliert, die sanft auf dem Kopfkissen landet. Oups nimmt die Flasche und hat damit die zweite Zutat in den Händen. Den Weg in die Freiheit muß Oups allerdings noch mit einem gezielten Schuß auf die große Spinne öffnen.

Die Vogelscheuche

Bild 7 (DWNDFBV)

In diesem Bild müssen die Goblins beweisen, daß sie auch einen grünen Daumen besitzen. Als erstes verzaubert Ignatius den Beutel auf dem Ast des Baumes, woraufhin sich der Beutel zur Mitte des Astes verschiebt. So kann ihn Oups erreichen und sich mit ihm zum Saatfeld neben der Vogelscheuche begeben. Dann stellt sich Asgard neben die Vogelscheuche und Oups benutzt den Beutel mit dem Samen und bestreut das Saatfeld. In diesem Moment erscheinen einige Vögel auf der Bildfläche und versuchen, den Samen aufzupicken. Dies verhindert Asgard, indem er auf die Vogelscheuche schlägt. Nun muß Oups nur noch schnell den Beutel weglegen, sonst kommen die Vögel wieder.

Der Weg zum Gärtnerglück ist nun frei. Ignatius begibt sich auf den Ast über der Vogelscheuche und verzaubert die Wolke, die über der Vogelscheuche hängt. Der Regen läßt eine Pflanze aus dem Boden sprießen, die Oups an sich nimmt. Nun erscheint der Hexenmeister und verlangt die Zutaten. Oups übergibt sie ihm hoffnungsvoll, aber der Meister erweist sich als Fiesling und befördert die drei Freunde in den Kerker.

Der Kerker

Bild 8 (JCJCIHL)

Dort ist es nicht sonderlich gemütlich, und unsere Goblins ergreifen die Flucht. Ignatius verzaubert das Skelett auf den Holzplatten, wobei es einen Knochen verliert. Diesen verwandelt Ignatius in eine Flöte, die Oups an sich nimmt. Die Schlange, die neben dem Loch an der Wand liegt, ist dankbares Publikum und entschlängelt sich, bis sie den oberen Felsweg erreicht. Asgard kann nun an der Schlange emporklettern und durch den hohlen Schädel zum Steinhäufen gehen. Ignatius stellt sich auf das erste Brett über der

Vase und Asgard schlägt auf den Steinhäufen. Dadurch löst sich ein großer Stein, der auf das andere Ende des Brettes fällt und Ignatius zu Asgard katapultiert. Das gleiche Spiel wird mit Oups gespielt, und so gelingt die Flucht.

Der Wachhund (1)

Bild 9 (ICVGBGS)

In diesem Bild nimmt Oups ganz einfach das Fleisch, ohne dem Wachhund zu nahe zu kommen. Dann zeigt er seinen Freunden das leckere Fundstück, und schon ist der Weg zum nächsten Bild frei.

Der Riesenbaum

Bild 10 (LQPCTJU)

Zuerst benutzt Oups das Fleisch am ersten Baumloch über dem Stein. Der Fangarm nimmt sich das Fleisch und gibt dankend den Weg frei. Nun verzaubert Ignatius den Ast, an dem sich die Blätter bewegen, der sich dadurch vergrößert. Asgard stellt sich jetzt auf den großen Stein unter dem Ast, wo der kleine Ableger nach unten zeigt. Dann stellt sich Oups auf den verzauberten Ast genau über Asgard an die Stelle, wo die Blätter sind. Asgard benutzt nun den Ableger, wodurch der Ast zum Katapult wird und Oups einen Ast höher schleudert. Mit Ignatius wird gleichermaßen verfahren.

Ignatius begibt sich zum Korke, der in der Astgabel klemmt, und zaubert ihn frei. Oups nimmt ihn und verschließt damit das kleine Astloch. Nachdem er dies getan hat, geht er zur Leiter, klettert hinunter, begibt sich auf das Astende über dem Windsack und fällt auf diesen hinab. Er nimmt den Windsack auf und läßt sich von Asgard wieder auf den oberen Ast schleudern. Hier stellt er sich vor das Loch in der Mitte des Baumes, Asgard begibt sich zum Baumloch, aus dem von Zeit zu Zeit ein Vogel hervorschaut. Dann schlägt Asgard auf dieses Loch, wor-



Dieser Hund hat Hunger



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm



Wie unterbricht man den Lesefluß?



Der Herr hier ist ganz Ohr

Gütiger Himmel! Dieses Männchen soll unser König sein... Er wurde von diesem boshafte Hexenmeister verzaubert. Wie der Gefangene, den wir befreien, sagte, kann uns nur Shadwin der Weise zu Hilfe kommen.



Minikönig in exklusivem Voodoo-Design



Spinne in der Gruft, zeugt von dicker Luft

aufhin der Vogel einen Fluchtversuch unternimmt, den Oups jedoch mit dem Windsack vereitelt. Mit dem Vogel im Sack geht es ab ins nächste Bild.

Der Wachhund (2)

Bild 11 (HNWVEKZ)

Hier stellt sich Oups zunächst auf den Schatten unter dem Baum. Von dort aus geht er geradeaus auf den Zaun und läßt, sobald er auf gleicher Höhe mit dem Wachhund ist, den Vogel frei. Dieser flattert nun über dem Torbogen und weckt die Aufmerksamkeit des Wachhundes. Nun begibt sich Ignatius vorsichtig an die Stelle, an der Oups steht und verzaubert den Wachhund, dem dadurch Flügel wachsen. Der Wachhund entschwebt zusammen mit dem Vogel und Asgard kann die Türe zum Anbau einschlagen.

Der Anbau

Bild 12 (FTQJTLB)

Oups nimmt das Spielzeug, das am Fenster liegt, und übergibt es dem hängenden Skelett, das nun beschäftigt ist. Oups holt sich die Feder aus dem Tintenfaß und kitzelt damit den Fuß des Skelettes. Letzteres fängt an zu lachen und verliert dabei einen Schlüssel. Diesen nimmt Oups und gibt ihn der Hand, die aus dem Käfig im oberen Regal kommt. Es erscheint ein Affe, der voller Freude in die wiedergewonnene Freiheit hüpf und aus dem Fenster flieht.

Von dort kommt eine lästige Biene in den Raum geflogen. Ignatius verwandelt die Feder in eine Fliegenpatsche, die Oups aufnimmt. Dann geht Oups auf das obere Regal an die Stelle, an der sich die Biene öfters ausruht und erledigt das Insekt mit einem gezielten Schlag. Die Überreste verwandelt Ignatius in einen Wurfpeil, den Oups auf das Bild des Hexenmeisters wirft. Durch den Treffer öffnet sich ein Geheimfach, aus dem die Voodoo-Puppe des Königs fällt. Oups nimmt sie auf und greift sich noch die Flasche mit dem Elixier neben dem Skelett.



Ein Magersüchtiger im Endstadium



Vor des Hexers Hütte



Intermezzo mit Ei und Zauberkessel



Vielen Dank, ihr kleinen Erdgeister! Ein Zauber hinderte mich, die Schätze selber zu holen. Alles in allem wart ihr mir eine große Hilfe! Daher behalte ich euch! Auf in den Kerker!

Der Friedhof

Bild 13 (DCPKOME)

Als erstes verzaubert Ignatius die unterste Baumwurzel, wodurch eine Pfeife sichtbar wird. Diese nimmt Oups und begibt sich auf den Ast, der sich über den Eiern befindet. Mit der Pfeife lockt er einen Vogel an, der sich auf die Eier setzt und zu brüten beginnt. Nach kurzer Zeit fliegt der Vogel wieder weg, und läßt ein halbgeschlüpftes Küken zurück, welches auf den Ast hüpf. Asgard zerschlägt die Eierschale und Ignatius verzaubert das befreite Küken. Dank der verzauberten Schwingen kann das Küken Ignatius nun bequem über den Friedhof auf die Steinterrasse transportieren. Dort verzaubert er die Tröte, die den Weg zur Steinterrasse blockiert, sie schwebt zur Seite und Ignatius begibt sich wieder auf die Steinterrasse.

Oups nimmt nun das Fläschchen mit dem Elixier und stellt sich an das Ende der Steinmauer, kurz vor das Treppengeländer. Dort benutzt er das Elixier und wird für kurze Zeit unsichtbar, in dieser Zeit muß er die Steinterrasse erreichen. Wenn er dort heil angekommen ist, nimmt er die Karotte und legt sie vor den Erdhügel auf der Steinterrasse. Nun erscheint ein kleiner Nager, der die Karotte beschnuppert und der von Ignatius in eine blonde Schönheit verzaubert wird. Das Mädels setzt sich auf der Mauer in Positur und lenkt den Hexenmeister ab, der für kurze Zeit nur noch Augen für die holde Maid hat. Diese Zeit benutzt Asgard, um ebenfalls auf die Steinterrasse zu kommen.

Die Riesenrüben

Bild 14 (EWDFNNI)

Zu Beginn verzaubert Ignatius den flachen Stein, der neben dem Steingebilde liegt - es erscheint eine Steintreppe, die direkt auf den großen Felsen führt. Oups schnappt sich den Stab, der auf dem Weg liegt und besteigt den Felsen. Dort befindet sich ganz außen

über dem Obelisk ein kleines Loch, in das der Stab wunderbar hineinpaßt. Nach dem Einsatz des Stabes erscheint am anderen Ende des Felsens eine Gießkanne, mit der Oups das Feld mit den Pflänzchen bewässert. Letztere beginnen, merklich zu wachsen.

Nun kommt Ignatius auf das Feld und verzaubert die zweite Karotte von rechts. Es erscheint ein hübsches Geschöpf, das die Energieleiste unserer Freunde wieder auffüllt. Anschließend verzaubert Ignatius die dritte Karotte von rechts, und aus dem Boden kommt eine Karotte mit Schloß. Den passenden Schlüssel findet Ignatius beim Verzaubern der ersten Karotte von links, allerdings muß Asgard erst noch zuhauen, damit der Schlüssel freigegeben wird. Oups schließt die Karotte auf, und es erscheint ein Fahrstuhl, der unsere Freunde ins nächste Bild transportiert.

Der schwerhörige Weise

Bild 15 (TCNGTOV)

Zu Beginn dieses Bildes ist ein Feuerzauber angesagt, indem Oups mit den Streichhölzern auf dem obersten Brettweg das Holz unter dem Kochtopf anzündet. Asgard begibt sich zu dem Haufen Kanonenkugeln und schlägt eine Kugel herunter, dann schlägt er auf die Kanone, damit sich diese gegen die Decke richtet. Oups nimmt die Kugel und steckt sie in die Kanone, Asgard bringt die Wumme mit einem erneuten Schlag dazu, wieder an die Decke zu zielen. Oups feuert die Kanone ab, und von der Decke fällt eine Karotte, die von Oups in die Kanone gesteckt wird. Asgard richtet die Kanone so aus, daß sie auf den Kochtopf zeigt. Ist die Karotte in den Topf geschossen worden, fängt sie an zu kochen. Der Geruch dringt in die Nase des alten Mannes, der dadurch aus seinen Träumen gerissen wird. Leider stellt sich im nächsten Moment heraus, daß der Mann sehr schwerhörig ist und somit eine Hörhilfe benötigt. Also wiederholen Asgard und Oups die Prozedur mit der Kanonenkugel, so daß eine zweite Karotte

von der Höhlendecke fällt. Ignatius verwandelt diese Karotte nun in einen Lautsprecher, den Oups aufnimmt und am alten Mann benutzt. Dieser versteht nun die Worte und überläßt Oups einen Holzhammer, den Oups am Gong benutzt. Die Schwingungen verwandeln den Hammer jetzt in ein Pendel, das Oups vom oberen Bretterweg mit in das nächste Bild nimmt.

Die Statue der Ruhe (1)

Bild 16 (TCVQRPM)

Die Statue der Ruhe ist in der Lage, den König von seiner Krankheit zu heilen. Dazu nimmt Oups den kleinen Stein und legt ihn auf die Stelle, die mit einem großen X markiert ist. Dann verzaubert Ignatius diesen Stein, der dadurch größer wird. Ein nochmaliges Verzaubern dieses Steins ergibt einen Weg auf die Statue, die Ignatius nun betritt. Er verzaubert die kleine Steinpalme ganz links am Rand der Statue, die sich darauf in eine Spitzhacke verwandelt. Diese Hacke schlägt Asgard vom Rand der Statue auf den unteren Weg. Oups benutzt nun das Pendel auf dem Weg und sucht die Stelle, wo das Pendel ausschlägt. An dieser Stelle gräbt er dann mit der Spitzhacke ein Loch, bis dieses groß genug ist, um in das 17. Bild zu schlüpfen.

Die Drachenhöhle

Bild 17 (IQDNKQO)

Asgard geht zum Holzhaufen und schlägt ein Holzscheit heraus. Diesen holt sich Oups und benutzt ihn am Fangeisen vor der Holzbrücke. Nun legt Oups den Holzscheit beiseite, so daß ihn Ignatius in eine Spraydose mit Deodorant verwandeln kann. Danach geht Ignatius die Treppe runter und verzaubert den Beutel, der vor dem Drachen auf dem Felsen liegt. Der Beutel schwebt nun auf die kleine Felsplatte, und Ignatius verläßt diese nun wieder. Jetzt kommt Oups und nimmt den Beutel schnell an sich, bevor er sich auf den obersten Weg begibt. Hier legt Oups den Beutel erst



Der Drachen hat gut lachen



Völlig abgehoben



Ein Logenplatz in den Verliesen des Magiers



Wie weckt man einen schlafenden Schwerhörigen



Stilleben mit Acker und Vogelscheuche



Das geheimnisvolle Hünengrab

einmal auf den Boden und holt sich das Deo-Spray, welches er am Holzhaufen auf den Boden stellt. Dann nimmt Oups den Beutel und benutzt ihn auf dem Weg zwischen den Steinen, die zur Mauer gehören. In diesem Moment kommt ein Fuß angehüpft, der aus einem Körperersatzteillager zu stammen scheint. Oups legt den Beutel schnell hin und nimmt das Deo-Spray, während der Fuß bis zur Treppe hüpfet und dort für kurze Zeit verweilt. Sobald sich der Fuß dreht und wieder zurückhüpfen will, besprüht Oups ihn mit dem Deo. Darauf bleibt der Fuß stehen. Nun nimmt Oups den Fuß auf und legt ihn auf die Felsplatte neben dem Drachen. Dann geht er schnell die Treppe runter während der Drache den Fuß mit einem Feuerstoß in einen Braten verwandelt. Den Braten nimmt Oups schnell auf und geht zur Holzbrücke, auf die er jetzt den Braten wirft. Diese ist nun satt und läßt unseren Freund auf die andere Seite. Dort nimmt Oups den Dolch auf und geht wieder zur Steinplatte beim Drachen. Er stellt den Dolch auf die Steinplatte und wartet unten an der Treppe, bis der Drache den Dolch mit einem Feuerstoß in eine Fackel verwandelt. Dann nimmt Oups die Dolch-Fackel und steigt noch einmal die Treppe hinab, bevor das nächste Bild erscheint.

Die Statue der Ruhe (2)

Bild 18 (KKKPURE)

Zuerst klettert Oups auf die Statue und benutzt den Feuerdolch am runden Fenster zwischen der beiden Leitern. Darauf beginnt in dem Fenster ein Feuerchen zu lodern. Nun stellt Oups die Fackel ab und klettert auf die linke Hand der Statue. Dort legt er die Puppe des Königs ab. Dann verläßt er die Hand und klettert die Leiter hinunter. Im selben Augenblick kommt aus dem Mund der Statue ein Feuerstrahl und verwandelt die Puppe des Königs in einen Schlüssel. Genau diesen nimmt Oups und benutzt ihn am Kopf der Statue. Danach stellt er sich wieder auf die Hand und wird von der Statue

weggezaubert. Als nächstes steigen auch Asgard und Ignatius auf die Hand und folgen Oups ins nächste Bild.

Vor der Burg

Bild 19 (NGOGKSP)

Der König ist nun von seinem Wahnsinn geheilt und die Goblins machen sich auf die Suche nach der Zauberwaffe, die sie gegen den Hexenmeister verwenden können. Dabei gelangen sie vor die Burg. Dort klettert Ansgard die Leitern hoch und schlägt vor die Bananenstaude, wodurch ein Banane zu Boden fällt. Diese Banane hebt Oups auf und steigt über das Buch aufs Podest, das vor dem schreibenden Wolf steht. Hier benutzt er zuerst die Banane. Dann holt Oups sich die Seife und benutzt diese ebenfalls auf dem Podest. Nun muß er nur noch die falsche Nase vom Steinsims holen und auf dem Podest aufsetzen. Jetzt verwandelt sich der Wolf in einen normalen Schreiberling. Der Schreiber notiert schnell noch etwas in seinem Buch und legt es Oups dann vor die Füße. Oups nimmt das Zauberbuch auf und stellt sich damit vor das Gitter des Burgtores. Als letztes stellt sich auch Ignatius neben Oups und zaubert diesen in das nächste Bild.

Der Riese

Bild 20 (NNGWTTO)

Als erstes klettert Ignatius die Leiter hinunter und stellt sich an den Sockel des Steinkriegers. Rechts unter dem Steinschild des Sockels steckt etwas Winziges in der Erde. Dieses verzaubert Ignatius zu einem Hebel, zu dem sich Asgard begibt und ihm einen Schlag versetzt. Aus dem Schild des Steinkriegers entwickelt sich eine Steinleiter, die auf den Sockel führt. Ignatius besteigt den Sockel und zaubert den Stöpsel aus dem Ohr des Riesen. Nun klettert Oups auf den Sockel und benutzt das Zauberbuch am Ohreneingang. Die Worte scheinen dem Riesen

PERFEKT

Habt Ihr Lust, mal einen Abstecher nach Frankreich zu machen? Das trifft sich ja prima!

UBI-SOFT verlost in dieser Competition als

1.Preis: Ein Wochenende für zwei Personen im EURO-DISNEY bei Paris

2.Preis: Einen GAMEBOY

3.Preis: Ein Spielepaket von UBI-SOFT

4.-20. Preis: Je ein Spiel von UBI-SOFT

Dafür müßt Ihr allerdings Ever Gedächtnis in Betrieb nehmen, denn was wir wissen wollen ist:

— Wie heißt das neue Strategieprogramm von UBI-SOFT? —



1

THE ★ ★ ★ ★ ★
**PERFECT
GENERAL**

THE ★ ★ ★ ★ ★
**PERFECT
GENTLEMAN**



2



3

THE ★ ★ ★ ★ ★
**PERFECT
GENIUS**



Scharf nachdenken, dann die richtige Zahl auf eine
Postkarte schreiben und an folgende
Adresse schicken:

ASM · Perfekt · Postfach 870 · 3440 Eschwege

Der Einsendeschluß ist der 16. Juli,
der Rechtsweg ausgeschlossen.

UBI SOFT

Entertainment Software

zu gefallen, so daß dieser vor Lachen Krokodilstränen vergießt. Der Riese ist nun besänftigt und zieht seinen Zeigefinger ein. Dadurch wird der Weg auf die andere Burgseite frei. Oups legt nun das Zauberbuch erst einmal beiseite und steigt die lange Holzleiter zum Eingang hinauf. Dort liegt im Turm ein Köder versteckt. Auf der anderen Burgseite besteigt er die Höhlenplattform. Oups tauscht den Köder gegen die Schlüssel aus. Der Bewohner der Höhle bleibt wie versteinert vor dem Köder stehen. Oups steigt wieder hinunter und stellt die Schlüssel unter das rechte Auge des Riesen. Klar, was kommt: Aus dem Zauberbuch werden wieder Witze am Ohr des Riesen gerissen. Die Tränen füllen die Schüssel. Dieses Gebräu schüttet Oups dem Höhlenmenschen über den Kopf. Das Shampoo scheint aber ein wenig aggressiv zu sein und der Körper atomisiert sich. Die Schleuder, die nun plötzlich da liegt, greift sich Oups und marschiert ins nächste Bild.

Endspurt...

Bild 21 (LGWFGUS)

Klar, es geht auf den Endspurt zu. Für Oups gibt es keinen Zweifel: Diese Schleuder ist die Zauberwaffe, die den Hexenmeister zur Strecke bringen kann. Aber noch muß sich Oups in Geduld üben. Vor der Burg zielt Oups auf das Seil, das die Bananenstaude hält. Der Voltreffer bleibt nicht ohne Wirkung: Die Staude rauscht in den Graben. Den Hebel, der nun sichtbar ist, stößt Asgard an. Das Eisengitter öffnet sich und ein Hai schwimmt durch den Burggraben. Die Goblins besteigen das ungewöhnliche Taxi mit der Dreiecksflosse und gelangen zur letzten Herausforderung.

Der Endkampf

Bild 22 (TQNGFVC)

In der Grotte steht der Hexenmeister und vergift das Wasser. Um das zu verhindern geht Ignatius zum Riesenvo-



Bananenstauden und Burggräben...



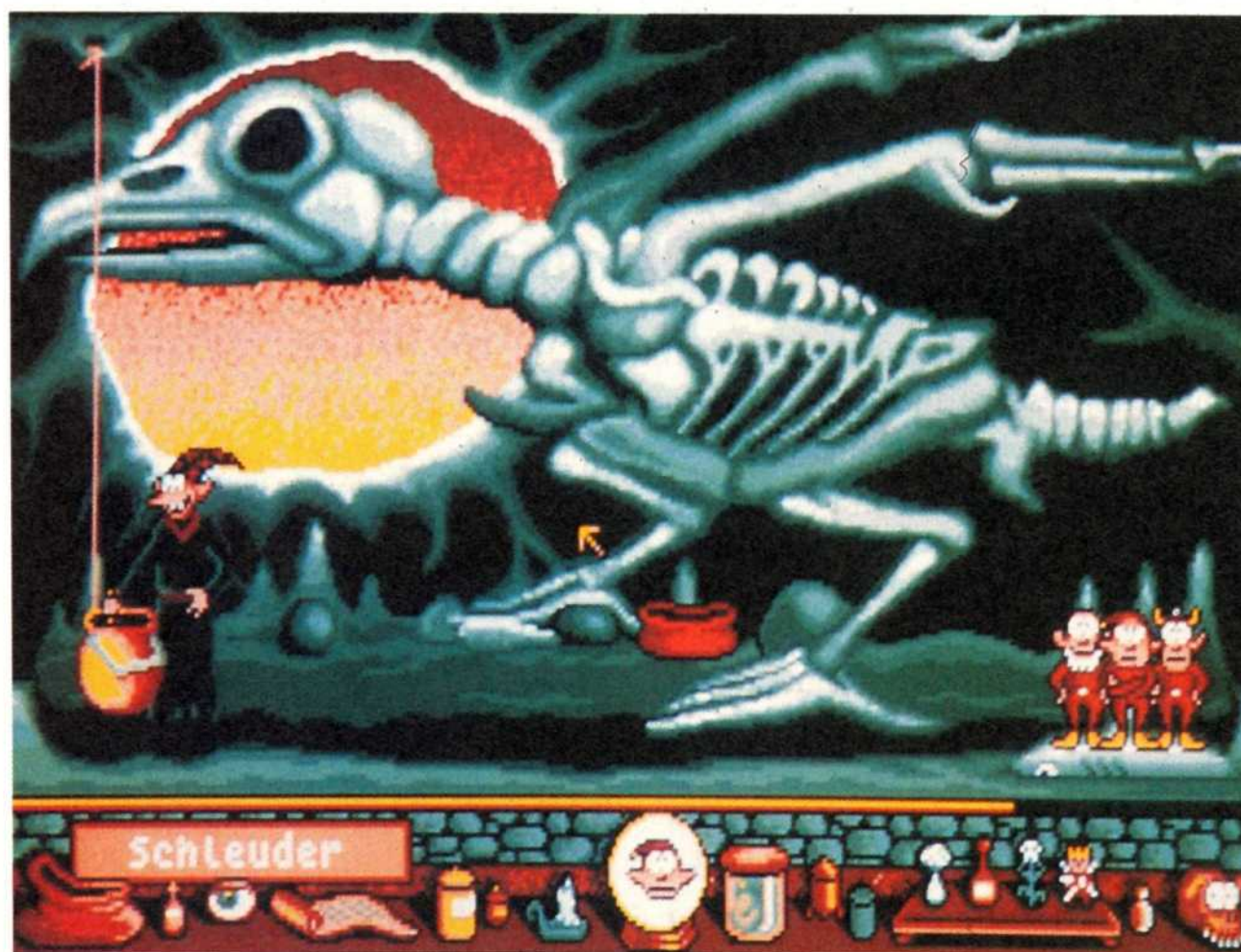
Ein unfreundlicher Zeitgenosse



...versperren den Weg

Anmerkung: Bei der Eingabe der Levelcodes sollte man darauf achten, daß die Tastaturbelegung ein wenig geändert ist: Das

Q liegt auf dem A, das A liegt auf dem Q, das M auf dem Ö, das W auf dem Y, das Y auf dem Z und das Z auf dem W.



Das große Finale

gelfuß. Den flachen Stein verwandelt unser Zauberer in eine Leiter. Asgard nutzt diesen Weg, besteigt jetzt das Skelett des Riesenvogels und begibt sich zum Knochen des unteren Flügels. Dort stellt er sich hinter den Haken des Gelenkes. Als nächstes benutzt Oups die Schleuder gegen den Hexenmeister. Schwer getroffen segelt dieser in den Kessel. Der Erfolg währt aber nicht lange. Wundersam verwandelt sich der Bösewicht in eine Fledermaus. Die schnappt sich Oups, der anscheinend mit allem nur nicht damit gerechnet hat und landet auf dem Schnabel des Vogels. Jetzt kommt Ignatius' große Stunde. Er steigt auf das Skelett und verzaubert die Fledermaus. Diese läßt Oups fallen und verwandelt sich in eine Schildkröte, schnappt sich Ignatius und hüpfert mit ihm auf den Flügel. Mit einem gezielten Schlag auf den Kopf des Panzertieres befreit Asgard seinen Kumpel, wird aber dadurch selbst zum Gefangenen.

Der nächste Trick des Hexenmeisters ist die Verwandlung in eine Spinne. Und wie es diesen Tieren nun mal angeboren ist, spinnt die Spinne unseren Asgard ordentlich ein. Für Oups, der in Sachen Schleuderschuss voll im Training ist, gibt es überhaupt keine Frage, was zu tun ist: Ein gezielter Schleuderschuss macht das Spinnennetz zunichte. Nach so vielen Gemeinheiten wollen die Goblins ihren Bösewicht natürlich unschädlich machen. Im Team geht man jetzt an die Vernichtung. Ignatius klettert auf den Vogel und stellt sich neben die Spinne. Oups nimmt den leeren Sack und legt ihn beim Hai auf den Boden. Asgard hat Sendepause und stellt sich neben den Kessel. Ignatius verzaubert die Spinne, die sich in viele kleine Spinnen zerlegt. Jene fallen geradewegs in den Beutel, den Oups aufnimmt. Das ist das endgültige Ende des fiesen Hexenmeisters. Die Freude im Land ist groß und unsere drei Helden lassen sich von ihren Landsleuten gebührend feiern, immerhin ein kleiner Trost für die überstandenen Strapazen. □

Werner E. Winter

Skandal an der Universität der Zauberer

Des Zauberlehrlings Reifeprüfung



Angehende Zauberer haben es wirklich nicht leicht. Obwohl der erste Teil dieser Saga eigentlich alle Wege zu einer erfolgreichen und "zauberhaften" Karriere hätte öffnen sollen, kann sich Ernie Eaglebeak nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen. Es gilt, der Funktion einer geheimnisvollen Maschine auf die Spur zu kommen, gleichzeitig muß auch noch eine handfeste Intrige an der lokalen Universität der Zauberer aufgeklärt werden.

Das Spiel läuft in einer Einleitung, 5 Kapiteln und dem Finale ab. Der Spieler übernimmt, wie schon in *Spellcasting 101*, die Rolle von Ernie Eaglebeak, dem hoffnungsvollen Zauberlehrling.

Im gesamten Spiel sind 1000 Punkte zu erreichen. Die jeweiligen Punktzahlen stehen in Klammern.

Das Spiel beginnt mit einer Simulation. Ich erhalte den Auftrag, den Badebottich komplett mit Wasser zu füllen.

Zunächst nehme ich das Zauberbuch vom Tisch, lese es und wende dann den PRENT-Zauberspruch auf die Banane an, die sich den Eimer nimmt, zum Brunnen läuft und den gefüllten Eimer in den Bottich leert.

Preface: Calm Before The Storm

Da dies aber zu lange dauern würde, esse ich die Banane, sobald sie wieder erscheint.



Die Alma Mater

Die Banane verwandelt sich in eine ganze Schar Bananen mit Eimern, die sofort mit dem Wasserholen beginnen. Ich gehe jetzt schnell nach oben, öffne das Paket, das gerade angeliefert wurde, finde die FOY-Zauberbox, die ich sogleich öffne. Nun gehe ich wieder nach unten zurück und warte, bis die Bananen den Bottich gefüllt haben (*"The tub is now just about full"*). Jetzt wende ich den FOY-Zauberspruch an, und die Bananen verwandeln sich in einen riesigen Bananenmilchshake. Jetzt muß ich nur noch warten, bis der Zauberer zurückkehrt.

Er ist zufrieden, ich erhalte "Grade 100" und werde in das *Simulation Lab* zurückbefördert.

Eine Nymphe erscheint und teilt mir mit, daß in meinem Zimmer ein wichtiger Brief liegt.

Ich beuge mich also in mein Zimmer (*Your Room*), und lese den Brief. In ihm befindet sich die Bitte, den Präsidenten Otto Tickingclock in seinem Haus um 9 Uhr abends zu besuchen.

Mein nächstes Ziel ist *Hu Delta Phart*, wo ich den Trophäenschrank öffne und die PISEKS-Zauberbox und den Sextanten herausnehme (10/10).

Ich öffne die PISEKS-Box und erhalte einen Zauberspruch, um Dinge zum Reifen zu bringen (9/19).

Mein nächstes Ziel ist der *Clock Tower*, in dem sich die FOGWACKA-Zauberbox befindet. Ich kann sie aber erst nehmen, wenn die Uhr die volle Stunde geschlagen hat. Ich öffne die FOGWACKA-Box und erhalte einen Zauberspruch, der Feuchtigkeit entfernt (16/35). Nun sehe ich mich bis etwa 8 Uhr in der Gegend um.

Um etwa 8 Uhr gehe ich ins *President's House* (*die Tür läßt sich einfach öffnen*). Hier öffne ich die DEPLUMIT-Zauberbox, deren Zauber es mir ermöglicht, mich in den Raum unter mir zu zaubern (16/51). Jetzt warte ich bis 9 Uhr und Otto erscheint. Er erzählt mir von der Zauberermaschine, zu der fünf große Zusatzvorrichtungen gehören, die es zu finden gilt.

Er nennt sie mir und ich stelle fest, daß der Sextant eine dieser Vorrichtungen ist. Otto erzählt mir noch, wie

man die Maschine aktiviert: durch gleichzeitiges Drücken des schwarzen und weißen Knopfes.

Er legt einen alten Schlüssel auf den Tisch, den ich nehme, und mit dessen Hilfe ich Zugang zur Maschine bekomme. Nun gehe ich in mein Zimmer zurück, lege mich aufs Bett und schlafe.

Chapter 1: Statue of Limitations

Sobald ich an diesem Tag, es ist Montag, aufwache, werde ich automatisch in den *Initiation Room* befördert. Dies passiert zu Beginn jeden Tages. Ich erhalte hier jeweils einen Auftrag, den ich bis zum Abend erledigt haben muß. Anderenfalls ist das Spiel für mich zu Ende. Mein erster Auftrag besagt, daß ich an der Statue oben auf dem Uhrenturm einen Schnurrbart anbringen muß, der mir in die Hand gedrückt wird.

Jetzt gehe ich zuerst wieder in mein Zimmer (*Your Room*) und nehme das Notizbuch, den alten Schlüssel, das Zauberbuch, mein Vorlesungsverzeichnis (*schedule*) und den Sextanten. Ein Blick auf das Verzeichnis zeigt mir, daß ich an diesem Tag an drei Vorlesungen teilnehmen muß: um 9.30 Uhr, 1.30 Uhr nachmittags und um 4 Uhr nachmittags.

Aus der Cafeteria hole ich mir eine Kasserole und gehe dann zum *Musty Anteroom*. Die Tür zum Labor schließe ich mit dem alten Schlüssel auf. Nun kann ich das *Ancient Lab* betreten (10/61). Hier fallen mir zunächst einige Zusatzvorrichtungen auf, die aber nicht die Originale sind. Ich nehme diese auf und befestige sie an der Maschine: den "envelope feeder", "eggbeater", "ratchet", "nozzle" und "antenna".

Das Originalteil, den Sextanten befestige ich ebenfalls (*"attach sextant to the Appliance"*). Auf der Maschine erscheint das Wort "Mineral". Jetzt muß ich alles ablegen und kann nun beide Knöpfe drücken (*"push black button and white button"*). Die Maschine öffnet sich und ich kann eintreten (10/71).



Alchemy Lab
Hexenküche



Hiddenmolar's Office
Im Zimmer des Chefs



Student Union
Überblick gefällig?



Student Union
Studenten im Streß



The Sorcerer's Lab
Ein Zauberbrunnen?

Inside the Sorcerer's Appliance:

Hier fällt mir eine "Power"-Wählscheibe auf, die ich auf "1" stelle. Jeweils nach dem Befestigen einer Original-Zusatzvorrichtung kann sie um eine Stufe höher gestellt werden.

Die Farb-Wählscheibe stelle ich auf Weiß und ziehe schließlich am silbernen Hebel.

Jetzt muß ich schnell die Maschine verlassen. Sobald sie ihre Arbeit getan hat, betrete ich sie wieder und finde einen Diamanten, den ich an mich nehme.

Ich verlasse die Maschine, nehme alle vorher abgelegten Gegenstände wieder auf und verlasse das Labor.

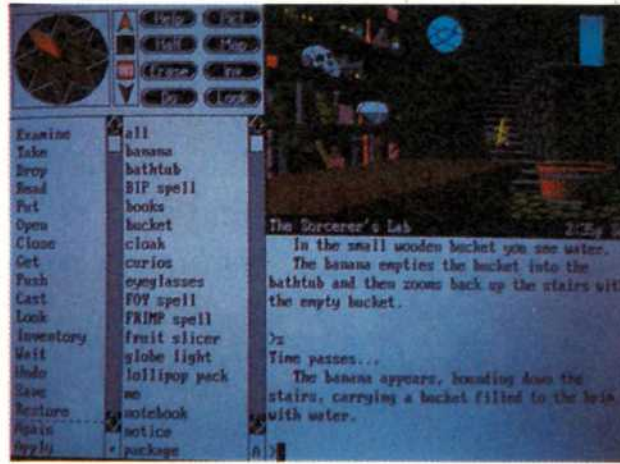
Nun ist es sicherlich Zeit für die erste Vorlesung, die im *Ivorytower Auditorium* stattfindet (*Montag, 9.30 Uhr*). Ich höre mir die witzige Vorlesung an und agiere, wenn ich dazu aufgefordert werde.

Im Laufe der Vorlesung muß ich den FRIMP-Zauberspruch auf den Berliner Pfannkuchen (*doughnut*) anwenden, meine Augen schließen und den BIP-Zauberspruch anwenden.

Nach der Vorlesung gehe ich zum *Janitor's Closet*, wo ich das "how-to-book" lese. Ich erhalte die Fähigkeit, Wasserhähne zu reparieren und ähnliches zu tun und finde einen Gutschein, den ich mitnehme. Das Buch lasse ich liegen. An die WOOSH-Zauberkiste gelange ich, indem ich den Glaskasten mit dem Diamanten zerschneide. Ich öffne die WOOSH-Zauberkiste und erhalte einen Zauberspruch, um hartnäckige Ölschichten zu entfernen (*4/75*).

Nun gehe ich in die *Donkeydung Hall*, wo ich bis 1.30 Uhr auf meine nächste Vorlesung warte. Ich erhalte unter anderem wichtige Informationen über Moos und den "Simpleberry"-Busch, die später noch eine Rolle spielen.

Nach der Vorlesung gehe ich in das *Alchemy Lab* und warte bis zum Vorlesungsbeginn um 4 Uhr. In dieser Vor-

**AllerAnfang ist schwer**

lesung erhalte ich Informationen über gewisse Chemikalien und eine wichtige Formel. Während der Vorlesung läßt der Professor einen kleinen Schlüssel fallen, den ich an mich nehme. Am Ende der Vorlesung erhalte ich ein Stück Eisen.

Nach Ende der Vorlesung kann ich mich endlich daran machen, meinen Auftrag zu erfüllen. Ich gehe zum *Spire* hinauf. Da ich wegen der Ölschicht nicht auf die Statue klettern kann, wende ich den WOOSH-Zauberspruch auf die Statue an (*10/85*), der das Öl beseitigt.

Jetzt kann ich auf die Statue klettern und den Schnurrbart anbringen (*"attach moustache to statue"*) (*20/105*). Mein Zauberlevel erhöht sich auf 3. Als ich von der Statue herunterklettere, löst sich ein Stück Blech, das herunterfällt. Ich gehe in den *Clock Tower* und nehme das Stück Blech an mich (*20/125*).

Es ist eine weitere Original-Zusatzvorrichtung. (*Jedesmal wenn man die gestellte Tagesaufgabe löst, erhält man ein Original Teil.*)

Im *Alchemy Lab* mache ich mich jetzt daran, das Eisenstück in ein Kupferstück zu verwandeln. Ich nehme die Schüssel (*mixing bowl*), die orangefarbene Flüssigkeit, das grüne Pulver und die grauen und braunen Flocken. Jetzt lege ich mein Stück Eisen in die Schüssel, öffne die Flasche mit der orangenen Flüssigkeit und gieße sie in die Schüssel. Jetzt gebe ich zweimal das grüne Pulver hinzu und schließlich noch die grauen Flocken.

Ich öffne den Behälter mit den braunen Flocken und warte, bis das Stück Eisen Kupferglanz annimmt (*"the dull gray of the iron takes on a coppery sheen"*). Jetzt gebe ich die braunen Flocken in die Schüssel (*25/150*) und das Stück Eisen hat sich in ein Stück Kupfer verwandelt. Ich lege alle nicht mehr benötigten Gegenstände ab und nehme das Stück Kupfer mit.

Jetzt warte ich bis 9 Uhr und werde automatisch in den *Initiation Room* befördert, wo überprüft wird, ob ich meine Aufgabe gelöst habe. Sobald dies geschehen ist, gehe ich in mein Zimmer hinauf, warte bis 10 Uhr, lege mich ins Bett und schlafe.

Chapter 2: Mascot Free

Als ich aufwache, befinde ich mich wie zu Beginn jeden Tages - im *Initiation Room*, wo ich meine Aufgabe bekomme: An diesem Tag (*Dienstag*) muß ich bis 9 Uhr abends *Babar O'Tester*, das Maskottchen von *Tappa Kegga Bru* entführen und in Präsident Tickingclocks Schlafzimmer absetzen. Ich gehe zunächst in mein Zimmer zurück und nehme folgende Dinge mit: den alten Schlüssel, das Zauberbuch, mein Vorlesungsverzeichnis, das Notizbuch, den kleinen Schlüssel, das Stück Blech (*metal bender*) und das Stück Kupfer.

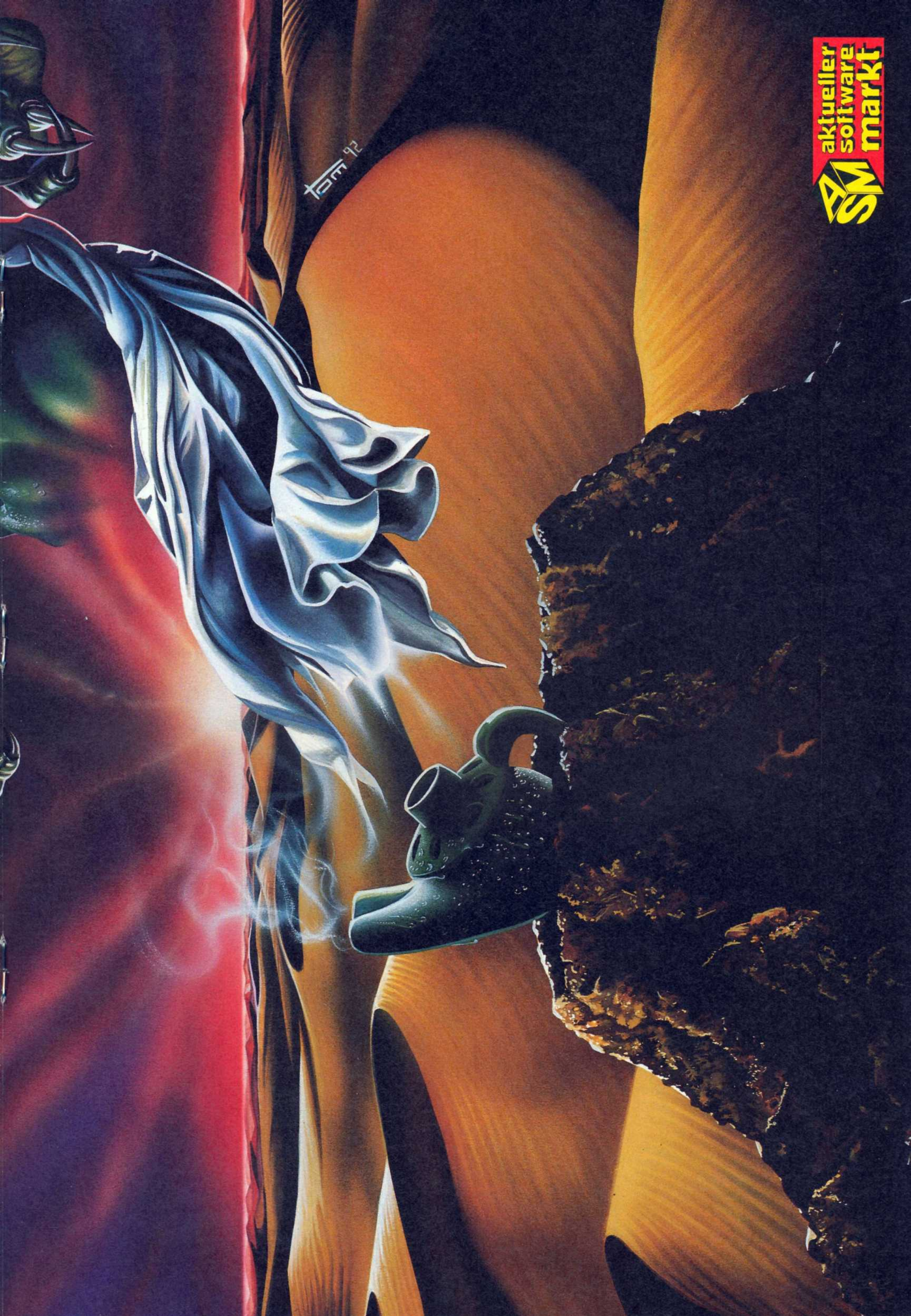
Mein erstes Ziel ist *Moldybread-crust's Office*, wo ich den Schreibtisch öffne und die SRINKO-Zauberkiste finde. Ich öffne sie und erhalte einen Zauberspruch, der Lebewesen verkleinert (*9/159*). Nun gehe ich ins *Ancient Lab*, wo ich das Stück Blech an der Maschine befestige (*"attach metal bender to the Appliance"*).

Dann lege ich alle Gegenstände ab, drücke die beiden Knöpfe und betrete die Maschine.

Hier kann ich nun die "Power"-Wählscheibe auf "2" stellen. Auf der Kontrollanzeige erscheint nun eine grüne Wählscheibe, zwei Knöpfe,







1000 92

SM
aktueller
software
markt



Fortsetzung von Seite 64

über denen "DRY" bzw. "ROCKBO-UND" steht, und der silberne Hebel. Ich stelle nun die grüne Wählscheibe auf das Bild des Busches ("turn green dial to shrub picture"), drücke den rechten Knopf, so daß über ihm das Wort "EVERGREEN" erscheint, ziehe den silbernen Hebel und verlasse die Maschine.

Nachdem sich die Tür wieder geöffnet hat, betrete ich die Maschine und finde einen Heilkraut-Busch (*Simpleberry Bush* oder *Simplebush*), den ich mitnehme. Ich verlasse die Maschine, nehme meine abgelegten Gegenstände wieder auf und verlasse das Labor.

Nun ist es wohl Zeit, an der nächsten Vorlesung teilzunehmen.

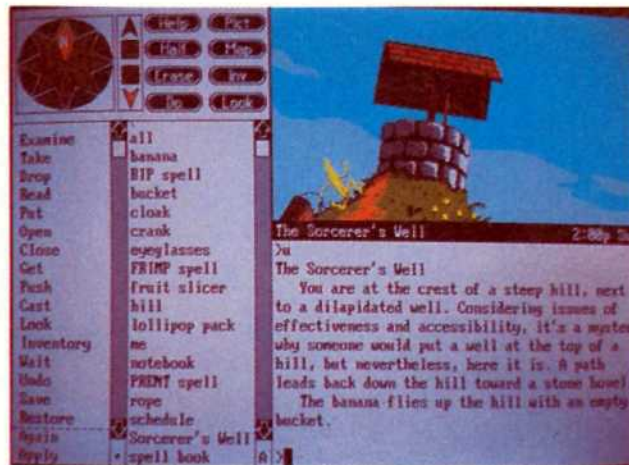
Ich begeben mich in die *Donkeydung Hall*, wo um 9.30 Uhr die Vorlesung "Ethics 201" beginnt. Nachdem ich 29mal gewartet habe und die Vorlesung beendet ist, gehe ich in die Cafeteria, nehme mir eine Schmorpfanne (*casserole*) und untersuche diese.

Eine Larve kommt zum Vorschein, auf die ich den PISEKS-Zauberspruch anwende. Die Larve verwandelt sich in einen Leuchtkäfer (*firefly*), der mir von nun an als Lichtquelle an dunklen Orten dient (20/179).

Aus dem *Alchemy Lab* hole ich mir die blaue Flüssigkeit und begeben mich dann in den *Music Room*, wo um 1.30 Uhr meine nächste Vorlesung "Beginning Moodhorn" beginnt. Die ist ein sehr seltsames Instrument, das ich während der Vorlesung zu spielen lerne. Der Professor sagt mir jedesmal genau, was ich tun muß.

Nach Ende der Vorlesung kann ich mich nun an meine eigentliche Aufgabe machen, das Maskottchen zu entführen. Ich gehe in den *Mascot Room*, wo das riesige Elefantenmaskottchen von einem Kommilitonen bewacht wird.

Um diesen abzulenken, schüttele ich den "Simplebush". Jetzt wende ich den SRINKO-Zauberspruch dreimal auf



Traumhafte Benutzeroberfläche

das Maskottchen an. Der Elefant wird deutlich kleiner (10/189). Da ich die blaue Flüssigkeit bei mir habe, kann ich jetzt den Elefanten losbinden (15/204, *Sorcerer Level 4*).

Da ich mit dem Maskottchen nicht nach oben gehen kann, bleibt nur der Weg durch die Kanalisation.

Ich wende den FRIMP-Zauberspruch auf die Einstiegs Luke an (10/214), gehe nach unten, nehme die Orientierungsbrille (*locator goggles*) und setze sie auf.

Ich untersuche die Brille und stelle die Wählscheibe, um sie zu aktivieren, auf die Zahl, die ich der dem Spiel beiliegenden Liste entnehme. Es gibt acht verschiedene Brillentypen. Nun wird mir angezeigt, an welcher Stelle ich mich in der Kanalisation befinde (*siehe die dem Spiel beiliegende Karte der Kanalisation*).

Durch EAST - SOUTHEAST - PUSH TRIANGLE - NORTH - PUSH TRAPEZOID - EAST - SOUTHEAST gelange ich zur *Main Processing Plant*, wo ich die UGUGOOWAH-Zauberkiste finde, die ich öffne (25/239). Ich erhalte einen "Verstopfungs-Zauberspruch". Nun nehme ich folgenden Weg: NORTHEAST - WEST - NORTHWEST - PUSH CIRCLE - SOUTHWEST - PUSH SQUARE - NORTHWEST - WEST.

Um durch die Luke nach oben zu gelangen, verkleinere ich das Maskottchen erneut, wie oben beschrieben (*dreimal SRINKO-Zauberspruch*) und wende den FRIMP-Zauberspruch auf die Einstiegs Luke an.

Ich begeben mich nun auf direktem Weg zur Wohnung des Präsidenten

(*President's Quarters*), (40/279). Damit das Maskottchen hier bleibt, lege ich die blaue Flüssigkeit ab. Ich gehe nach unten und finde eine weitere Original-Zusatzvorrichtung, das "*donkey harness*" (30/309).

Mein nächstes Ziel ist das *Ancient Lab*, wo ich das eben gefundene Teil an der Maschine befestige.

Ich betrete die Maschine, (*wie oben beschrieben*) stelle die grüne Wählscheibe auf das Moosbild, drücke den linken Knopf, wo das Wort "MOIST" erscheint, drücke den silbernen Hebel und verlasse die Maschine.

Sobald sich die Tür öffnet, kehre ich zurück und finde ein Moos (*spatula moss*). Falls diese Aktion nicht mehr vor 9 Uhr abends zu schaffen ist, mache ich sie am nächsten Morgen.

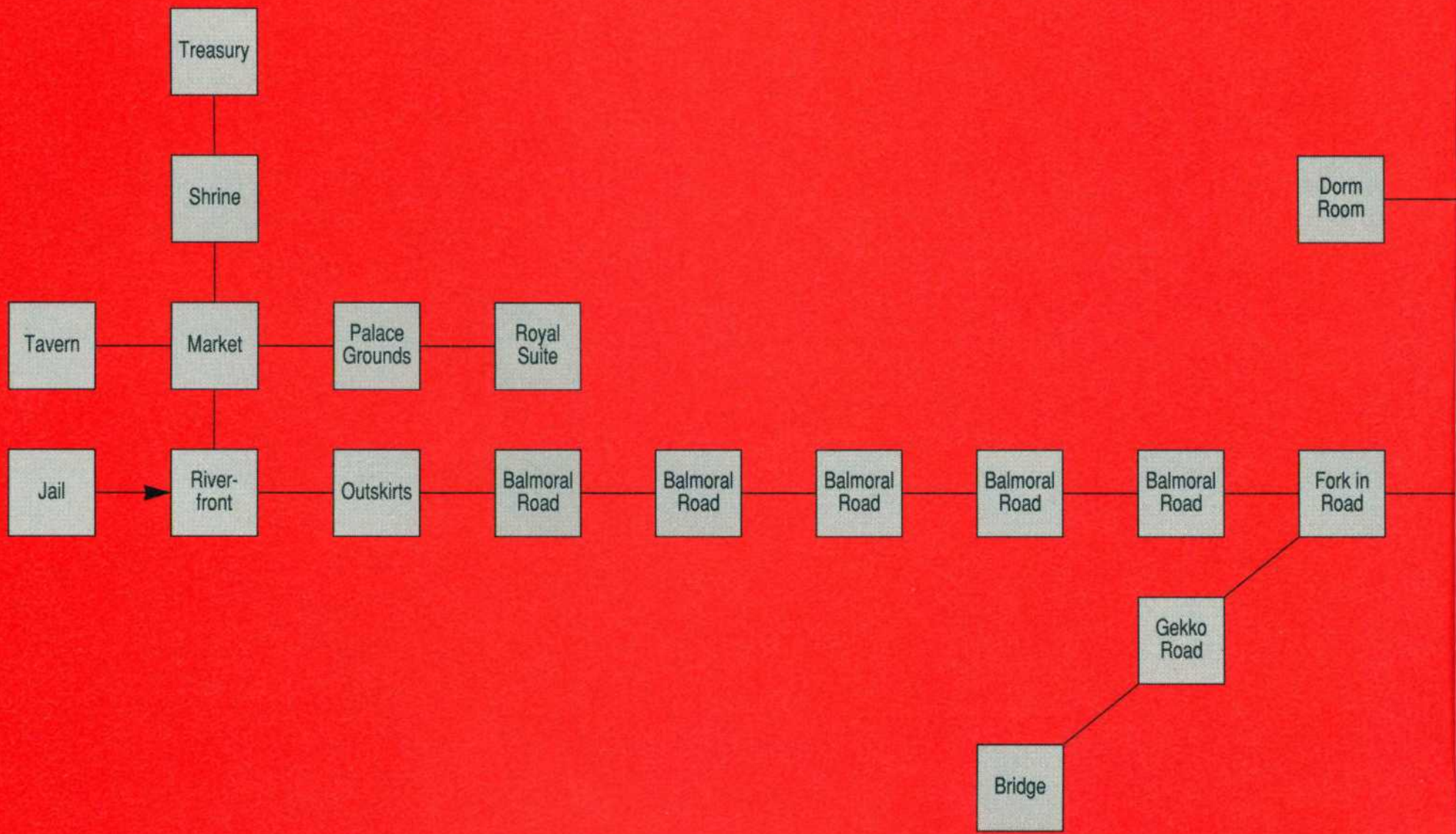
Um 9 Uhr werde ich wieder automatisch in den *Initiation Room* befördert. Nachdem die Prozedur vorüber ist, gehe ich in mein Zimmer, lege mich aufs Bett und schlafe.

Chapter 3: Drench Toast

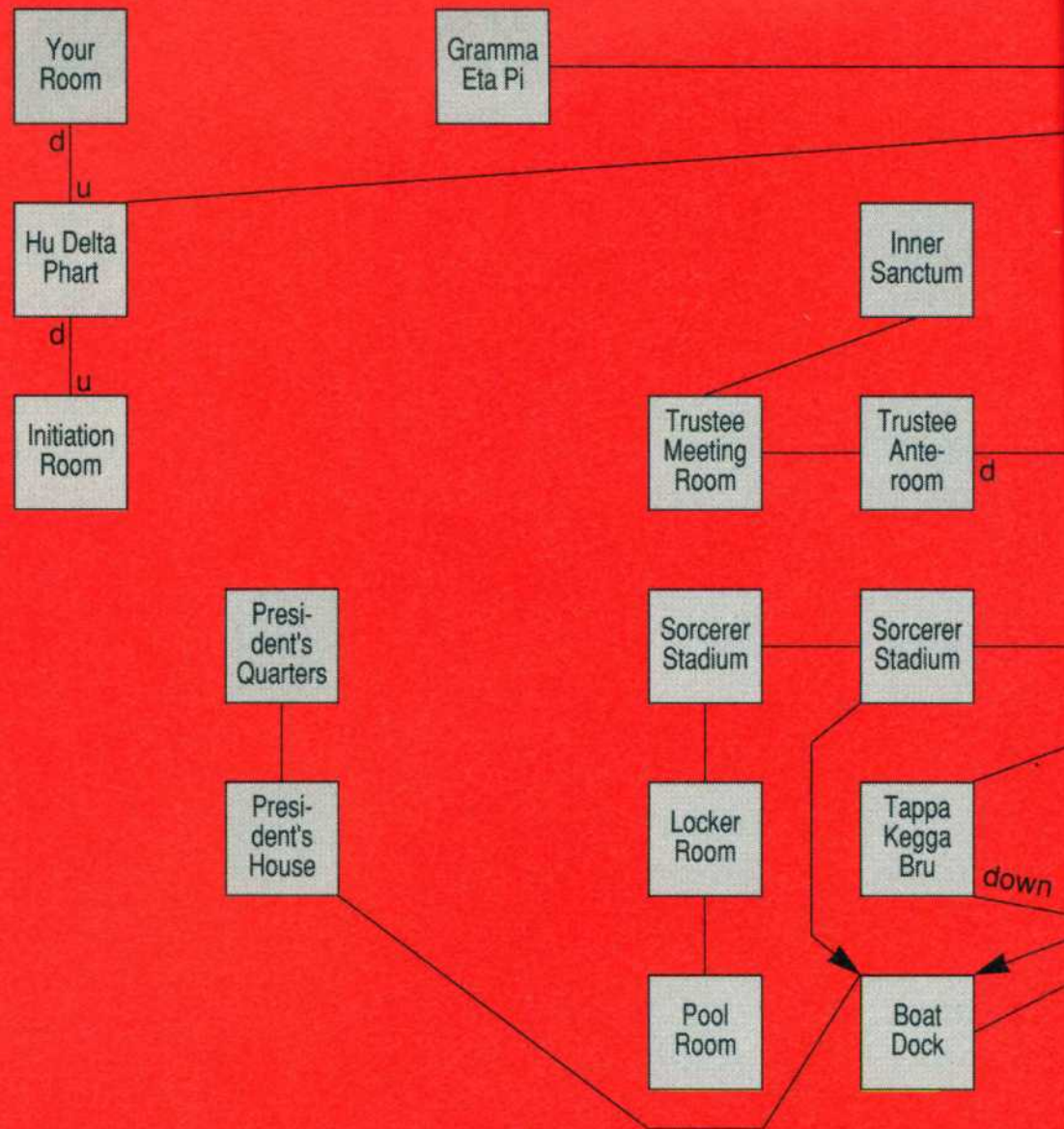
Im *Initiation Room* erhalte ich meine Tagesaufgabe: ich soll es schaffen, daß auf der *Tappa Kegga Bru*-Poolparty alle Leute, mitten im Champagner-Trinkspruch, in den Pool springen.

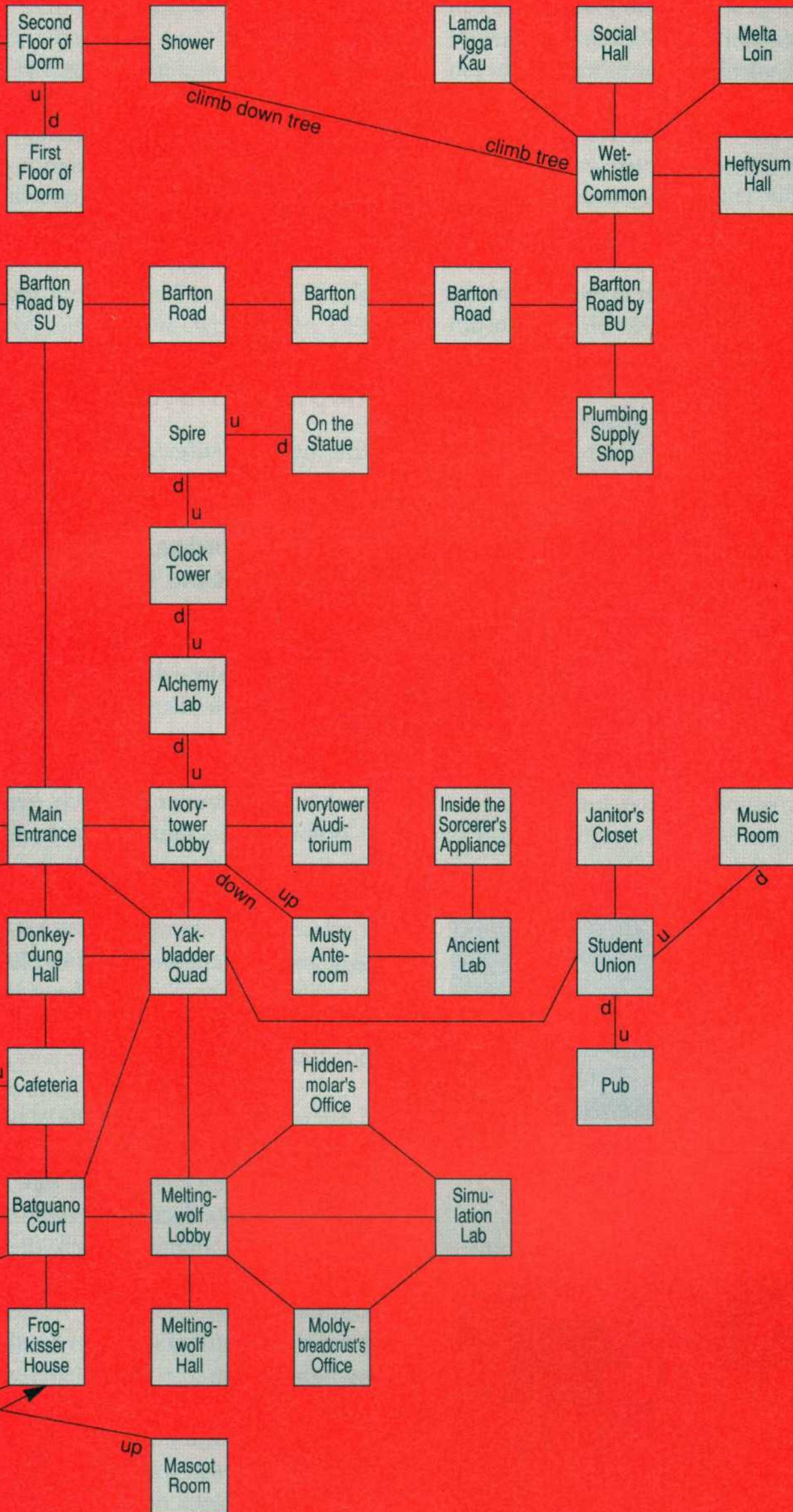
Ich gehe in mein Zimmer zurück, hole meine Gegenstände, gehe ins *Alchemy Lab* und hole die Schüssel. Auf dem Weg erfahre ich, daß Otto Tickingclock gestorben ist und daß alle Vorlesungen der Woche ausfallen. Nun gehe ich in das *Ancient Lab*, betrete die Maschine und stelle die "Power"-Wählscheibe auf "3". Auf der Kontrollanzeige sehe ich eine grüne Schnur mit dem Buchstaben "Y" und eine rote Schnur mit dem Buchstaben "N".

Auf der Anzeige erscheint die Frage "Lives in water?" Es geht darum ein Eichhörnchen zu erschaffen, also ziehe ich an der roten Schnur für "NO". Auf die nächste Frage "Has wings?"



**Spellcasting
201
—
The Sorcerer's
Appliance**





antworte ich erneut mit "NO". Die letzte Frage "Has bushy tail?" beantworte ich mit "YES". Nun ziehe ich am silbernen Hebel, verlasse die Maschine und finde nach meiner Rückkehr ein Eichhörnchen.

Ich gebe dem Eichhörnchen das Essen aus der Schmorpfanne (*casserole*), woraufhin dem Tier schlecht wird.

Das Erbrochene lege ich zusammen mit dem Kupferstück und dem Moos (*spatula moss*) in die Schüssel. Die Transformation gibt mir einen Trank, der meine Schnelligkeit erhöht (*speed potion*), (20/329).

Da ich für den nächsten Schritt möglichst wenige Gegenstände bei mir haben darf, lege ich, bis auf den Trank, die Larve und das Zauberbuch alles ab. Jetzt hole ich aus dem *Music Room* das "Moodhorn". Ich gehe in die *Student's Union*, wende den PISEKS-Zauberpruch auf die Larve an, die mir nun wieder Licht gibt. Ich gehe in den Pub und nehme ein kleines Kügelchen an mich, das aus getrocknetem Rum besteht.

Ich wende nun den FRIMP-Zauberpruch auf die Einstiegs Luke an und klettere in die Kanalisation hinab. Mit Hilfe der Brille finde ich meinen Weg:

SOUTH - WEST (zweimal) - SOUTH - PUSH CIRCLE - WEST - NORTHWEST - PUSH CIRCLE - SOUTHWEST - PUSH SQUARE - NORTHWEST - WEST.

Mit Hilfe des FRIMP-Zauberspruches öffne ich die Luke, gehe nach oben und kann mich bis 3 Uhr im *Pool Room* umsehen.

Um 3 Uhr werde ich wegen der Party rausgeschmissen und befinde mich im *Sorcerer Stadium*. Ich kann dies verhindern, indem ich in der Kanalisation bis etwa 7 Uhr warte. Mit Hilfe des "Simplebush", den ich wieder einmal schüttele, gelange ich zum *Pool Room*.

Sobald die Zeremonie des Trinkpruches beginnt, trinke ich den Trank, der meine Schnelligkeit erhöht, und spiele auf dem "Moodhorn" das Stück "SUMMER HEAT" (siehe dem der Spielpackung beiliegenden Noten-

heft). Die richtigen Schritte sind: "vomp spratz plunger", "thrub low glupp key", "again", "extrowig bubberbum slide", "oscilloop half-burm lever" und "woozle right galumph". Alle Partyteilnehmer springen vor Freude in den Pool (60/389). Jetzt lege ich schnell das "Moodhorn" ab und nehme eine weitere Original-Zusatzvorrichtung für die Maschine: das Küchenmesser (*cookie cutter*), (40/429).

Um 9 Uhr werde ich wieder in den *Initiation Room* befördert, gehe anschließend in mein Zimmer, warte bis 10 Uhr und schlafe.

Chapter 4: Barmaid in Heaven

Im *Initiation Room* erhalte ich meine neue Aufgabe: ich soll Alkohol in den Punsch auf der Party in der *Barmaid University* schütten.

Damit ich die Uni verlassen kann, erhalte ich einen Ein-Tages-Paß. Aus meinem Zimmer nehme ich das Küchenmesser, das Kügelchen Rum, den Gutschein aus dem "How-to" Buch, das Zauberbuch, die Larve und das Kupferstück mit.

Aus der Wohnung des Präsidenten (*President's Quarters*) hole ich das Kleid (*frock*) aus dem Schrank. Nun gehe ich ins *Ancient Lab* und befestige das Küchenmesser an der Maschine. Ich betrete die Maschine, stelle die "Power"-Wählscheibe auf "4", drücke den silbernen Hebel und verlasse die Maschine. Eine Frau, die sich als Eve vorstellt, erscheint.

Ich nehme die abgelegten Gegenstände auf und gebe ihr das Kleid mit der Bitte, mir zu folgen.

Wir verlassen das Unigelände (7/436) und gehen auf der Barfton Road nach Osten. Im *Plumbing Supply Shop* löse ich meinen Gutschein ein und erhalte einen Schraubenschlüssel (*wrench*). Nun gehen wir auf das Unigelände und holen aus *Melta Loin* die Seide (*dental floss*) und aus *Lamda Pigga Kau* die Tischdecke. In der Schneiderei gebe ich Eve die Seide

und die Tischdecke, woraufhin sie anfängt, mir neue Kleider zu schneiden. Dies ist wichtig, da sie mir bei den folgenden Schritten nicht folgen darf.

Auf dem *Wetwhistle Common* wende ich den PISEKS-Zauberspruch auf den jungen Baum an, der daraufhin kräftig wächst (15/451). Ich klettere hinauf und lande in einer Dusche, in der ich vor lauter Dampf nichts sehen kann. Also wende ich den FOG-WACKA-Zauberspruch an und kann jetzt die Dusche reparieren (*"repair plumbing"*).

Von den Mädchen in der Dusche erhalte ich einen Schlüssel, mit dem ich in den *Dorm Room* gelangen kann (25/476). Hier repariere ich das Waschbecken und nehme die Einladung zur Party mit.

Jetzt kehre ich über den Baum zu Eve zurück und gebe ihr die Einladung und das Kügelchen Rum. Wir begeben uns in die *Social Hall* und warten bis zum Beginn der Party um 3 Uhr.

Da ich als männliches Wesen keinen Zutritt zur Party habe bitte ich Eve, dem Türwächter die Einladung zu geben und das Kügelchen in den Punsch

zu legen (*"Eve, give invitation to security guard"*, *"Eve, put pellet in the punch bowl"*), (80/556). Wir verlassen die Party und finden vor der Tür eine weitere Original-Vorrichtung für die Maschine: einen Strumpfhalter (*garter belt*), (50/606).

Nun kehren wir in die *Sorcerer University* zurück und gehen in das *Ancient Lab*, wo ich den Strumpfhalter an der Maschine befestige.

Jetzt warte ich bis 9 Uhr, gehe nach der Zeremonie im *Initiation Room* auf mein Zimmer, warte bis 10 Uhr und schlafe.

Chapter 5: Royal Blush

Meine heutige Aufgabe erfahre ich wieder im *Initiation Room*. Ich soll nach Balmoral gehen und der Königin während des feierlichen Umzuges um 1 Uhr mein entblößtes Hinterteil zeigen.

Dieses Mal erhalte ich aber keinen Paß, mit dem ich das Universitätsgelände verlassen darf.

Aus meinem Zimmer hole ich mir das Zauberbuch, den Schraubenschlüssel und den kleinen Schlüssel.

Es ist für die Lösung des Spiels zwar nicht erforderlich, aber durchaus witzig, sich aus *Hiddenmolar's Office* die Trillerpfeife zu holen. Sie befindet sich im Schreibtisch, den ich mit dem kleinen Schlüssel öffnen kann.

Im *Ancient Lab* betrete ich die Maschine und stelle die "Power"-Wählscheibe auf "5". Ich sehe einen Bildschirm und zwei Wählscheiben.

Auf der linken befinden sich die Buchstaben "A" bis "L", auf der rechten die Zahlen "1" bis "12". Diese Werte entsprechen denen auf der dem Spiel beiliegenden Karte.

Ich stelle die linke Scheibe auf "J", die rechte auf "3". Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild von Professor Moldybreadcrust. Jetzt drücke ich den silbernen Hebel, bleibe aber in der Maschine. Ich verwandele mich nun für



Heilige Hallen ...



Lockerer Studentenleben

einige Zeit in den Professor. Ich verlasse die Maschine, nehme meine Gegenstände auf und verlasse das Universitätsgelände. Dies gelingt jetzt, da ich aussehe wie der Professor.

Ich gehe nach Westen die Balmoral Road entlang. Am *Market* steht ein Palastwächter, der mir ohne Eintrittskarte keinen Einlaß gewähren will.

Jetzt kann man mal die Pfeife ausprobieren (*vorher Spielstand speichern!*). Man kann auch mal in die Tavernen gehen, trifft dort auf die alte Freundin Lola Tigerbelly, mit der man ein wenig schäkern kann. Nun gehe ich zum *Shrine*, wende den DEPLUMIT-Zauberspruch an und werde in die *Treasury* befördert (25/631).

Hier nehme ich den Goldhaufen (*zweimal versuchen*) und finde außerdem noch eine weitere Zauberkiste, die ich öffne und die mir den KWELP-Zauberspruch beschert, mit dem ich jemanden oder etwas herbeirufen kann (4/635). Nun kann ich dem Torwächter auf dem *Market* das Gold geben. Er nimmt dieses bis auf eine dreckige Münze. (*Man kann auch in die Taverne gehen und Lola das Gold geben. Von ihr erhält man dann eine Eintrittskarte und eine Münze.*)

Ich lande in den Palace Grounds, wo ich bis 1 Uhr warte. Die Parade beginnt und ich muß jetzt viermal warten, bis die Königin vorbeifährt. Nun zeige ich ihr mein Hinterteil (*“moon the parade”*), (100/735), woraufhin ich festgenommen und ins Gefängnis gebracht werde.

Jail: Hier muß ich nun schnell handeln, da meine Hinrichtung draußen bereits vorbereitet wird.

Ich untersuche das Waschbecken, lasse das kalte Wasser ablaufen (*“open drain”*) und schließe den Abfluß wieder (*“close drain”*). Da das heiße Wasser nicht läuft, repariere ich die Leitung (*“repair plumbing”*).

Jetzt kann ich das heiße Wasser ins Becken laufen lassen (*“turn on hot water”*) und die dreckige Münze waschen, auf der sich nun ein Bild der Kö-

nigin erkennen läßt. Ich wende den KWELP-Zauberspruch an, die Königin erscheint, fand meine Aktion ganz witzig, nimmt mir die Münze ab und verschwindet mit mir in ihrer Suite (25/760).

Wenn ich will, kann ich mich mit ihr vergnügen, es ist aber absolut notwendig den “Bubblewand” mitzunehmen (60/820), die letzte Original-Vorrichtung für die Maschine. Ich verlasse die Suite nach Westen und kehre zur *Sorcerer University* zurück.

Aus meinem Zimmer hole ich das Bettlaken, die Larve, die Orientierungsbrille und den “Simplebush”. Im *Ancient Lab* befestige ich den “Bubblewand” an der Maschine, setze die Brille schon mal auf, lege alle Gegenstände ab und drücke den weißen und schwarzen Knopf. Nun erscheinen plötzlich mein Kommilitone Cowpatty und Professor Hiddenmolar, der durch ein Komplott die Leitung der Universität übernehmen will.

Sein einziger Konkurrent ist Professor Moldybreadcrust. Hiddenmolar verwandelt sich in der Maschine in Moldybreadcrust und will nun dem Kuratorium mitteilen, daß er (Moldybreadcrust) auf seine Kandidatur verzichtet. Damit wäre Hiddenmolar der neue Präsident. Es stellt sich heraus, daß er in Wirklichkeit mein gehäßter Stiefvater Joey Rottenwood ist.

Er nimmt den “Bubblewand” und den Laborschlüssel an sich, verschwindet und schließt mich im Labor ein.

Finale: Storm Before the Calm

Nun gilt es, auf schnellstem Weg in den Tagungsraum des Kuratoriums zu gelangen.

Ich wende den UGUGOOWAH-Zauberspruch und den PISEKS-Zauberspruch auf die Larve an, die mir wieder Licht gibt. Ich betrete die Maschine, stelle die linke Wählscheibe auf “G” und die rechte auf “7”. Das Bild eines Kantinenarbeiters erscheint. Ich drücke den silbernen Hebel, warte

und verwandele mich in einen Kantinenarbeiter. Nun verlasse ich die Maschine, wende den FRIMP-Zauberspruch auf die Einstiegsluke an und gehe in die Kanalisation hinab. Nach *SOUTHEAST* und *SOUTH* und erneutem FRIMP-Zauberspruch gelange ich in den Pub.

Jetzt gehe ich auf direktem Weg in die Cafeteria. Im Speisenaufzug steht ein Rollwagen. Ich gehe nach oben in den *Trustee Anteroom*, drücke auf den grünen Knopf, woraufhin der Aufzug mit dem Wagen heraufkommt.

Nun schiebe ich den Wagen zweimal nach Norden (30/850). Am *Inner Sanctum* entdecke ich die Leiche und ein Portrait von Professor Tickingclock. Ich lege die Leiche auf den Wagen, decke sie mit dem Laken zu, nehme das Portrait und schiebe den Wagen nach Süden. Sobald mein Stiefvater im *Trustee Meeting Room* erscheint schüttele ich den “Simplebush”, nehme den “Bubblewand” und schiebe den Wagen nach Süden (50/900).

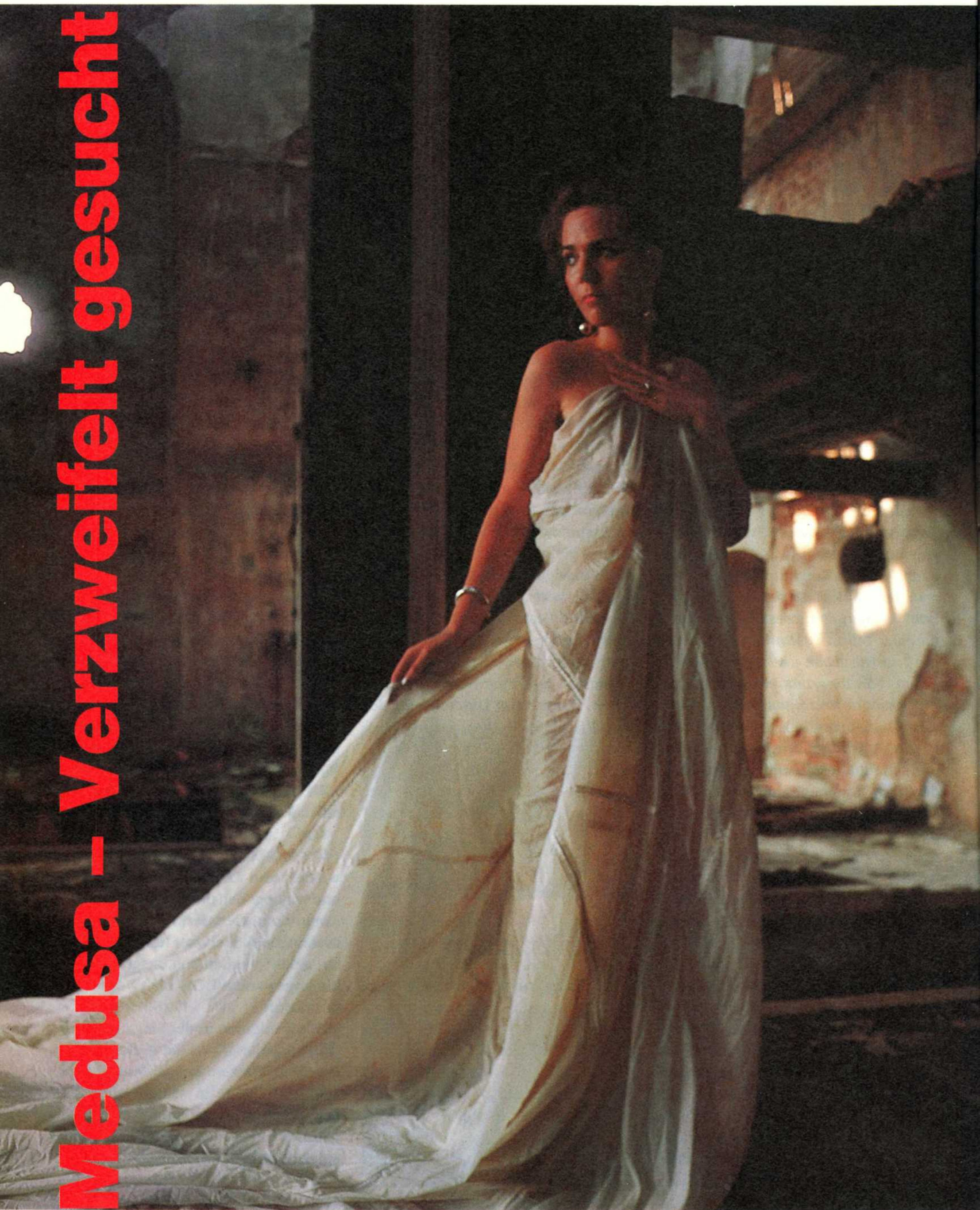
Nun gehe ich auf direktem Wege in das *Ivorytower Auditorium*, wende den DEPLUMIT-Zauberspruch an, der mich in das *Ancient Lab* befördert.

Ich befestige den “Bubblewand” an der Maschine, lege alle Gegenstände ab, drücke die beiden Knöpfe, nehme das Portrait und das Zauberbuch, betrete die Maschine, stelle die “Power”-Wählscheibe auf “6”, wende den KWELP-Zauberspruch auf das Portrait an und drücke den silbernen Hebel.

Ich verlasse die Maschine (100/1000), Professor Tickingclock ist wieder zum Leben erweckt worden und wir begeben uns automatisch zum Kuratorium. Gerade in dem Moment, in dem mein Stiefvater zum Präsidenten gekürt werden soll, zeigt der vorhin angewandte UGUGOOWAH-Zauber Wirkung.

Alle Studenten in der Uni ziehen an der Klospülung, was die Abflußleitungen zum Platzen bringt. Mein böser Stiefvater geht in einem riesigen Schwall Sielwassers unter. Kein angenehmes Ende, aber immerhin ist das Spiel mit voller Punktzahl gelöst. □

Medusa – Verzweifelt gesucht



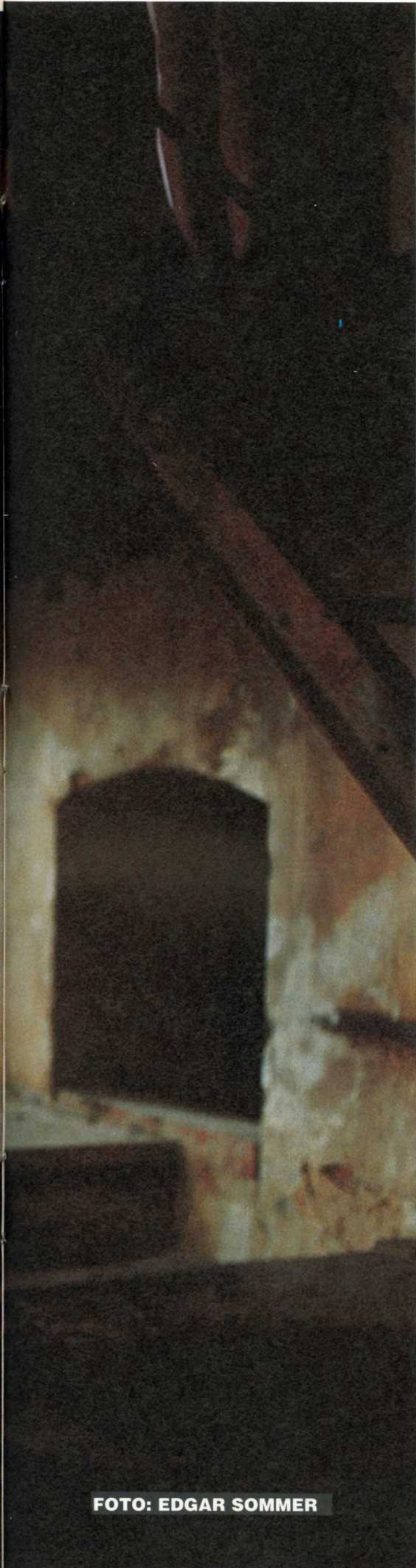


FOTO: EDGAR SOMMER

Von Bunkern, Banken und dem Bösen

Werter Prinz Cirion, die Sache mit Medusa scheint wohl noch nicht ausgestanden sein, wie Ihr inzwischen am eigenen königlichen Leibe erfahren haben dürftet. Viel Glück beim erneuten Kampf gegen das Böse...

Damit Eure königliche Hoheit bei der Suche nicht völlig allein gelassen ist, hat der königliche Geheimdienst die nachfolgenden Karten der Bunker zusammengestellt, die uns aus einer anderen Dimension zugespielt wurden. Mögen sie hilfreich sein und Eure Majestät zu einem glücklichen Ende geleiten!

Banker-Blues

Als erstes sollte Eure Majestät im Start-Dungeon nach der Ausrüstung suchen und das Geld, was man in den Schatzkisten findet, einsammeln - ein solides Startkapital ist Voraussetzung für den weiteren Erfolg. Auch sollte nicht versäumt werden, allgegenwärtige Nahrungsmittel zu sammeln, da sich nur mit ihnen der Kampf mit den Schergen der Medusa gesund überstehen läßt.

Danach möge sich Eure Hoheit auf die Suche nach dem Ausgang zur Oberfläche machen und zur nächsten Stadt gehen, dort die U-Bahn betreten und abspeichern - eine Vorsichtsmaßnahme, die in jeder Stadt erfolgen sollte. Habt Ihr das getan, so geht wieder zurück an die Oberfläche und besucht das Casino. Hier spielt Ihr so lange, bis Ihr genügend Kapital zusammenhabt.

Im Casino setzt Ihr das Geld beispielsweise auf eine 12er Reihe oder auf eine Zahl. Habt Ihr gewonnen, dann einfach abspeichern. Habt Ihr aber mal verloren, einfach den alten Spielstand wieder einladen. Auf diese Art und Weise sollte das Problem mit dem Geld bald überwunden sein.

(Zwar gibt es noch etliche andere Wege, um zu Geld zu kommen, das Glücksspiel scheint jedoch dem Charakter und den bisherigen Erfahrungen Eurer Majestät am ehesten zu entsprechen. Es sei in diesem Zusammenhang nur an das Wirtschaftsdebakel der letzten Haushaltsperiode erinnert...)

Bunker-Blues

Als nächstes sollte sich Eure Majestät auf die Suche nach Mitstreitern machen, die in den U-Bahn-Bunkern einiger Städte gefangengehalten werden. Dies ist nötig, um in den Bunkern mehr tragen zu können und eine größere Schußkraft zu haben. *(Die hat man natürlich nur, wenn jeder Charakter eine Waffe und Patronen hat. Um die Dunkelheit in den Bunkern zu beseitigen, kaufe man im Warenhaus erst einmal Batterien.)*

Die Charaktere, die man für die Suche nach den 13 Schlüsseln der Medusa empfehlen kann, sind:

TIBRO in der U-Bahn in PALM VIL-
LAGE.

ISIKIN in der U-Bahn in ST FRANK'S.

AREMOR in der U-Bahn in ISLAND
CAPITAL.

Nun nehmt Ihr Euch der Reihe nach
die Bunker vor, in denen die MEDUSA-
SCHLÜSSEL zu finden sind. Einige
Bunker be-
finden sich
auf Inseln,
welche
natürlich
nur mit ei-
nem Schiff
zu erreichen sind.



- BUNKER 1 = 02.37 NORD, 04.03 WEST
- BUNKER 2 = 10.48 NORD, 19.21 WEST
- BUNKER 3 = 12.52 SÜD, 66.09 WEST
- BUNKER 4 = 21.22 SÜD, 23.51 WEST
- BUNKER 5 = 01.30 SÜD, 41.15 WEST
- BUNKER 6 = 13.30 SÜD, 46.21 WEST
- BUNKER 7 = 12.33 SÜD, 55.39 WEST
- BUNKER 8 = 71.18 SÜD, 00.45 WEST
- BUNKER 9 = 84.15 SÜD, 144.47 OST
- BUNKER 10 = 37.02 NORD, 90.10 OST
- BUNKER 11 = 72.53 SÜD, 114.10 WEST
- BUNKER 12 = 26.37 NORD, 96.10 OST
- BUNKER 13 = 75.26 SÜD, 104.34 WEST

Ein wichtiger Hinweis noch: Ihr fin-
det in einem Bunker einen Spiegel!
Nehmt ihn auf jeden Fall mit, sonst
kann Euer Kampf nicht erfolgreich
sein!

Habt Ihr jetzt die 13 MEDUSA-
SCHLÜSSEL und den Spiegel, dann be-
gebt Euch mit dem Schiff zur Stadt Vo-
gas und von da aus zu Bunker 14
(15.44 SÜD, 30.45 OST). Ihr durch-
quert den Bunker bis Ihr an die Tür ge-
langt, hinter der das Zeichen * ist (Aus-
gang zu Koordinate 11.17 SÜD, 28.03
WEST). Der Ausgang führt Euch auf
die Plattform, wo der MEDUSA-BUN-
KER ist (10.00 SÜD, 29.33 WEST).

Im MEDUSA-BUNKER müßt Ihr bei
den verschlossenen Türen die MEDU-
SA-SCHLÜSSEL benutzen. Achtet bitte
darauf, daß Ihr den Spiegel in der
Hand haltet. Steckt Ihr den letzten
Schlüssel in das Türschloß, werdet Ihr
gefragt, ob es wirklich sein soll. (Dies
ist wohl eine Sicherung, falls Ihr den



Glücksspiel erlaubt ...

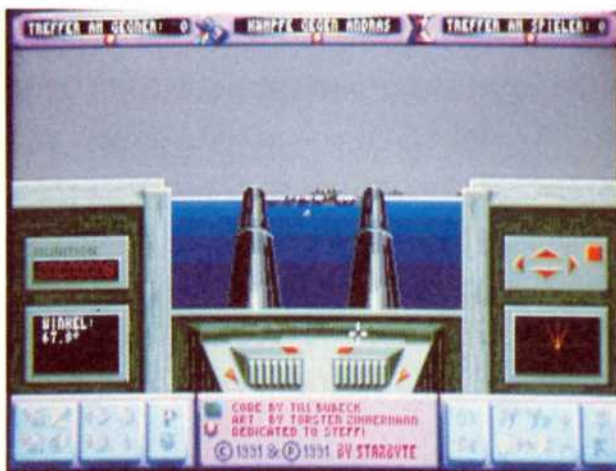
*Spiegel versehentlich nicht in der
Hand habt oder nicht abgespeichert
habt.)*

Was dann kommt, können wir Euch
nicht verraten, aber Eure Majestät wer-
den schon wissen, was zu tun ist... ☐

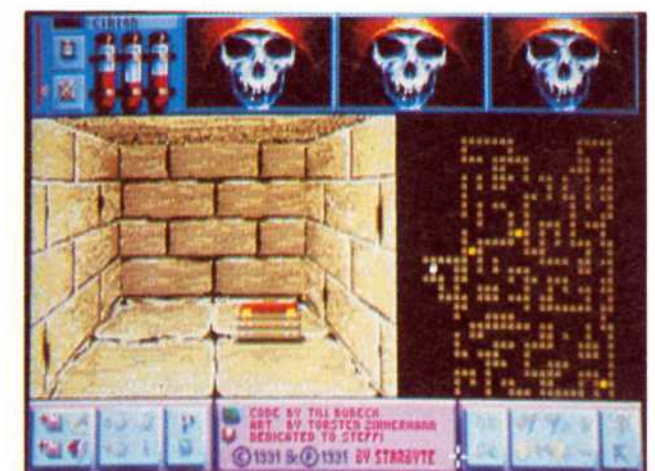
Michael Bebringer/red.



Cheat gefällig?



Feuer frei!



Wieder etwas reicher ...

Der Cheat zu Return of Medusa
 Falls Eurer Majestät das Heldenleben zu stressig werden sollte, besteht nach Auskunft unserer Agenten eine Möglichkeit, sich eine Vielzahl von Erleichterungen zu besorgen.

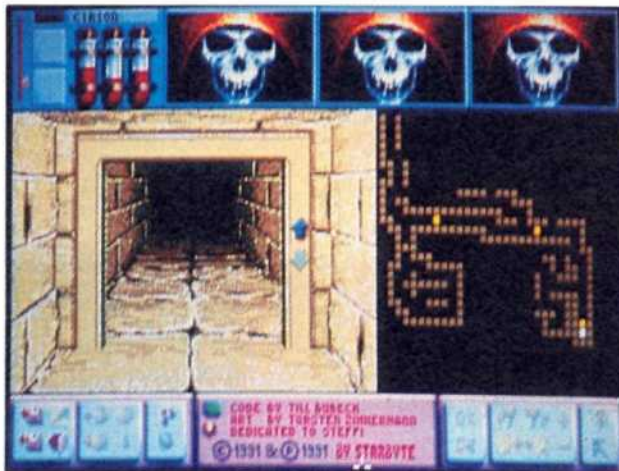


Dazu solltet Ihr das Klappmenü so lange betätigen, bis dort die Namen der Programmierer erscheinen. Nun klickt Ihr mit beiden Maustasten auf das "i" im Namen "Till", was mit einem Aufleuchten des Bildschirms quittiert werden sollte. Jetzt genügt ein Tastendruck, um eine Seite mit umfangreichen Mogel-Optionen auf den Bildschirm zu holen. Die Zaubertasten sind auf dem Atari ST und auf dem Amiga jeweils die HELP-Taste, auf dem PC ist es die Kombination ALT-C.

(Allerdings soll unbestätigten Gerüchten zufolge das Spiel dann nicht mehr soviel Spaß machen, aber das ist eine Entscheidung, die Eure Majestät selbst zu treffen haben.)



Unser strahlender Held



Mit dem Aufzug ans Tageslicht ...



Lichter der Großstadt

START DUNGEON STOCKWERK 1

LEGENDE

- * = START
- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 3 IM OBEREN STOCKWERK.
- K = SCHATZKISTE
- F = FAHRSTUHL
- + = NORMALE TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- ☒ = GEHEIMTUR

START DUNGEON STOCKWERK 2

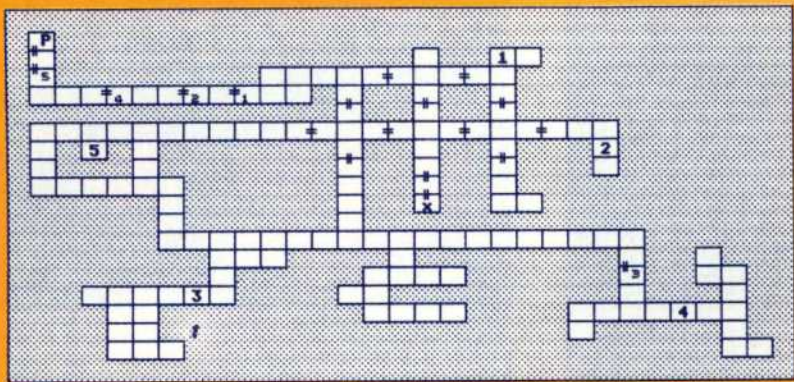
LEGENDE

- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- K = SCHATZKISTE
- F = FAHRSTUHL
- X = AUSGANG
- + = NORMALE TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- +₃ = TUR 3 DEN SCHLÜSSEL FINDET MAN IN STOCKWERK 1
- ☒ = GEHEIMTUR

ISLAND CAPITAL

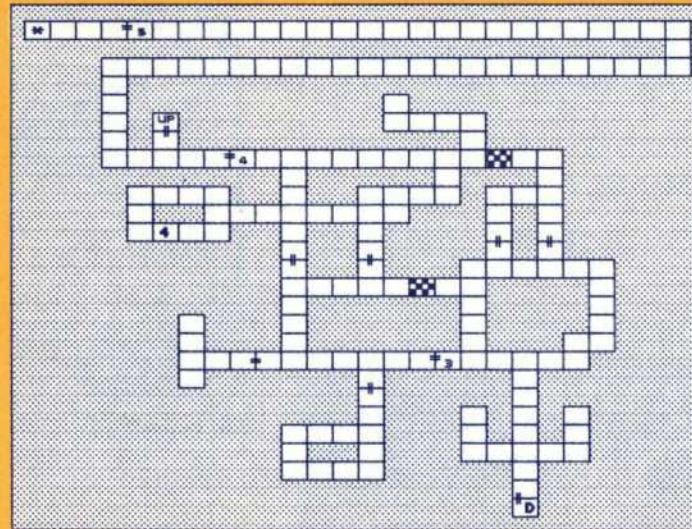
LEGENDE

- X = AUSGANG
- P = GEFANGENER (AREMOR)
- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 4
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- +₃ = TUR 3
- +₄ = TUR 4
- + = TUR



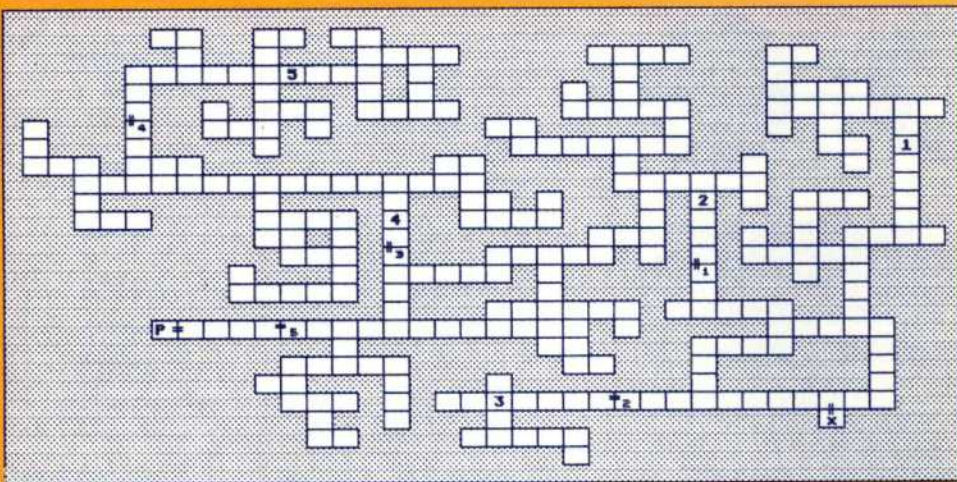
PALM VILLAGE
LEGENDE

- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
- 5 = SCHLUSSEL FÜR TUR 5
- X = AUSGANG
- P = GEFANGENER (TIBRO)
- †₁ = TUR 1
- †₂ = TUR 2
- †₃ = TUR 3
- †₄ = TUR 4
- †₅ = TUR 5
- † = TUR



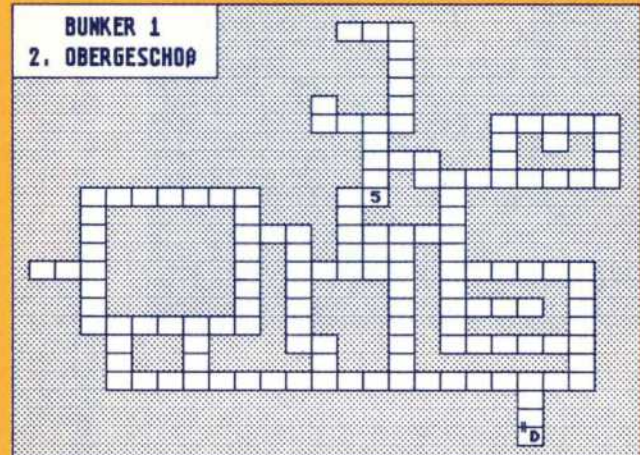
BUNKER 1
1. OBERGESCHOß

- LEGENDE
- 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
 - D = FAHRSTUHL NACH UNTEN
 - UP = FAHRSTUHL NACH OBEN
 - * = MEDUSA-SCHLUSSEL
 - ☒ = GEHEIMTUR
 - † = TUR
 - †₁ = TUR 3
 - †₂ = TUR 4
 - †₃ = TUR 5



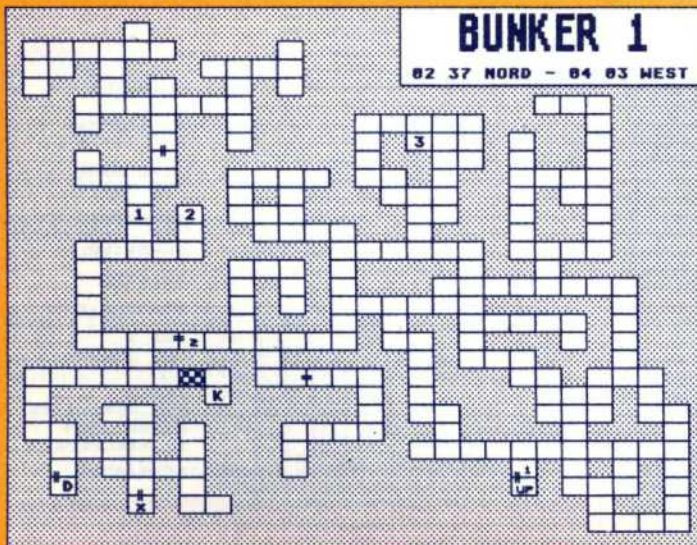
ST FRANKS'S

- LEGENDE
- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
 - 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
 - 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
 - 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
 - 5 = SCHLUSSEL FÜR TUR 5
 - †₁ = TUR 1
 - †₂ = TUR 2
 - †₃ = TUR 3
 - †₄ = TUR 4
 - †₅ = TUR 5
 - X = AUSGANG
 - P = GEFANGENER (ISIKIN)



BUNKER 1
2. OBERGESCHOß

- LEGENDE
- 5 = SCHLUSSEL FÜR TUR 5 (IM 1. OBERGESCHOß)
 - D = FAHRSTUHL NACH UNTEN
 - † = TUR

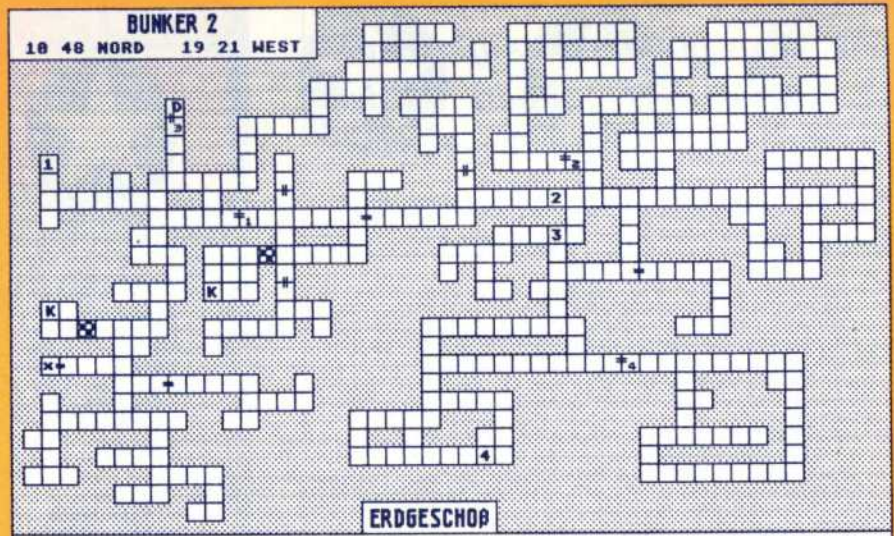


BUNKER 1

02 37 NORD - 04 03 WEST

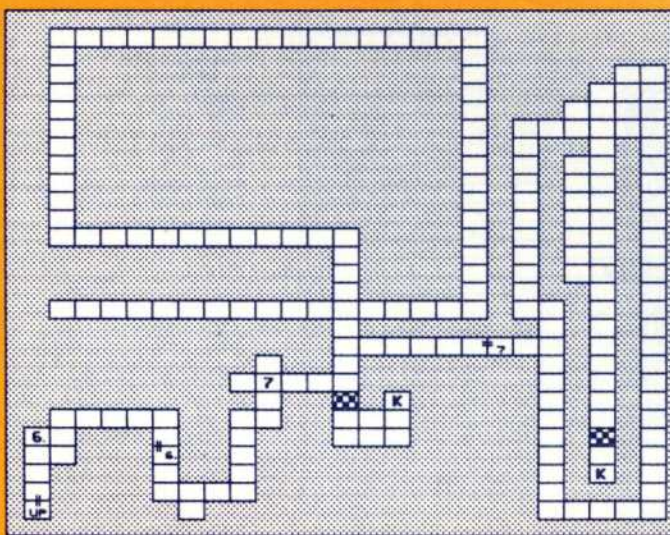
BUNKER 1
ERDGESCHOß

- LEGENDE
- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
 - 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
 - 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3 (IM 1. OBERGESCHOß)
 - X = AUSGANG
 - K = SCHATZKISTE
 - D = FAHRSTUHL NACH UNTEN
 - UP = FAHRSTUHL NACH OBEN
 - ☒ = GEHEIMTUR
 - † = TUR
 - †₁ = TUR 1
 - †₂ = TUR 2
 - †₃ = TUR 3
 - †₄ = TUR 4



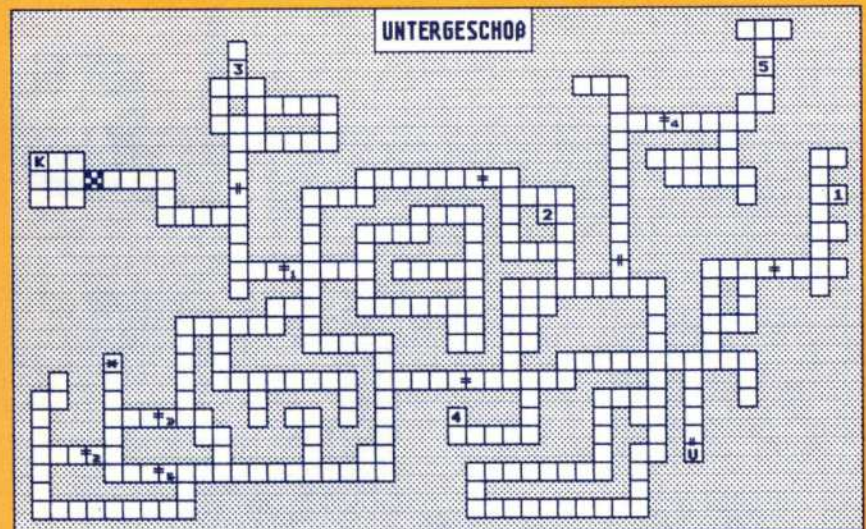
BUNKER 2
10 48 NORD 19 21 WEST

- LEGENDE
- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
 - 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
 - 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
 - 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
 - X = AUSGANG
 - K = SCHATZKISTE
 - D = FAHRSTUHL NACH UNTEN
 - † = TUR
 - †₁ = TUR 1
 - †₂ = TUR 2
 - †₃ = TUR 3
 - †₄ = TUR 4
 - ☒ = GEHEIMTUR



BUNKER 1
UNTERGESCHOß

- LEGENDE
- 6 = SCHLUSSEL FÜR TUR 6
 - 7 = SCHLUSSEL FÜR TUR 7
 - K = SCHATZKISTE
 - UP = FAHRSTUHL NACH OBEN
 - ☒ = GEHEIMTUR
 - † = TUR
 - †₆ = TUR 6
 - †₇ = TUR 7



UNTERGESCHOß

- LEGENDE
- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
 - 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
 - 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
 - 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
 - 5 = SCHLUSSEL FÜR TUR 5
 - K = SCHATZKISTE
 - U = FAHRSTUHL NACH OBEN
 - * = MEDUSA-SCHLUSSEL
 - † = TUR
 - †₁ = TUR 1
 - †₂ = TUR 2
 - †₃ = TUR 3
 - †₄ = TUR 4
 - †₅ = TUR 5
 - ☒ = GEHEIMTUR

BUNKER 3
12 52 SUD 66 09 WEST

ZU KARTEN 1 & 2

KARTE 1

UNTERGESCHOß

LEGENDE

- 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
- K = SCHATZKISTE
- UP = FAHRSTUHL NACH OBEN
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL
- + = TUR
- †₂ = TUR 2
- †₃ = TUR 3
- ☒ = GEHEIMTUR

ZU KARTEN 2 & 3

KARTE 2

ZU KARTEN 1 & 2

BUNKER 5 01 30 SUD 41 15 WEST

ERDGESCHOß

UNTERGESCHOß

BUNKER 3

LEGENDE

- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
- 5 = SCHLUSSEL FÜR TUR 5
- 6 = SCHLUSSEL FÜR TUR 6
- 7 = SCHLUSSEL FÜR TUR 7
- 8 = SCHLUSSEL FÜR TUR 8
- 9 = SCHLUSSEL FÜR TUR 9
- 10 = SCHLUSSEL FÜR TUR 10
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL
- †₁ = TUR 1
- †₂ = TUR 2
- †₃ = TUR 3
- †₄ = TUR 4
- †₅ = TUR 5
- †₆ = TUR 6
- †₇ = TUR 7
- †₈ = TUR 8
- †₉ = TUR 9
- †₁₀ = TUR 10
- + = TUR
- ☒ = GEHEIMTUR

ZU KARTEN 2 & 3

KARTE 3



BUNKER 4
21 22 SUD 23 51 WEST

ERDGESCHOß

LEGENDE

- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2 (IM UNTERGESCHOß)
- X = AUSGANG
- D = FAHRSTUHL NACH UNTEN
- + = TUR
- †₁ = TUR 1

LEGENDE FÜR LEVEL 5 ERDGESCHOß & UNTERGESCHOß

- 1 = SCHLUSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLUSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLUSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLUSSEL FÜR TUR 4
- 5 = SCHLUSSEL FÜR TUR 5
- 6 = SCHLUSSEL FÜR TUR 6
- K = SCHATZKISTE
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL
- D1 = 1. FAHRSTUHL NACH UNTEN
- D2 = 2. FAHRSTUHL NACH UNTEN
- U1 = 1. FAHRSTUHL NACH OBEN
- U2 = 2. FAHRSTUHL NACH OBEN
- + = TUR
- †₁ = TUR 1
- †₂ = TUR 2
- †₃ = TUR 3
- †₄ = TUR 4
- †₅ = TUR 5
- †₆ = TUR 6
- ☒ = GEHEIMTUR
- X = AUSGANG

BUNKER 6
13 30 SÜD 46 21 WEST

LEGENDE

- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 4
- 5 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 5
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL
- ☒ = GEHEIMTUR
- + = TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- +₃ = TUR 3
- +₄ = TUR 4
- +₅ = TUR 5

LEGENDE FÜR BUNKER 8

- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 4
- 5 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 5
- 6 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 6
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE
- + = TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- +₃ = TUR 3
- +₄ = TUR 4
- +₅ = TUR 5
- +₆ = TUR 6
- ☒ = GEHEIMTUR
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL

LEGENDE FÜR BUNKER 9

- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 3
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL
- + = TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- +₃ = TUR 3
- ☒ = GEHEIMTUR



BUNKER 7
12 33 SÜD 55 39 WEST

BUNKER 9
84 15 SÜD 144 47 OST

ZU KARTE 2

KARTE 1

LEGENDE FÜR BUNKER 7

- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- 3 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 3
- 4 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 4
- 5 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 5
- 6 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 6
- 7 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 7
- 8 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 8
- 9 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 9
- 10 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 10
- + = TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2
- +₃ = TUR 3
- +₄ = TUR 4
- +₅ = TUR 5
- +₆ = TUR 6
- +₇ = TUR 7
- +₈ = TUR 8
- +₉ = TUR 9
- +₁₀ = TUR 10
- ☒ = GEHEIMTUR
- X = AUSGANG
- K = SCHATZKISTE
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL

KARTE 2

ZU KARTE 1

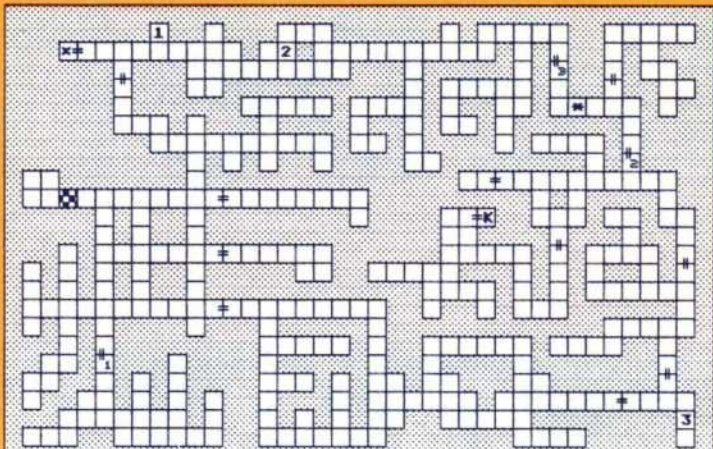


BUNKER 8
71 18 SÜD 08 45 WEST

BUNKER 10
37 02 NORD 98 18 OST

LEGENDE

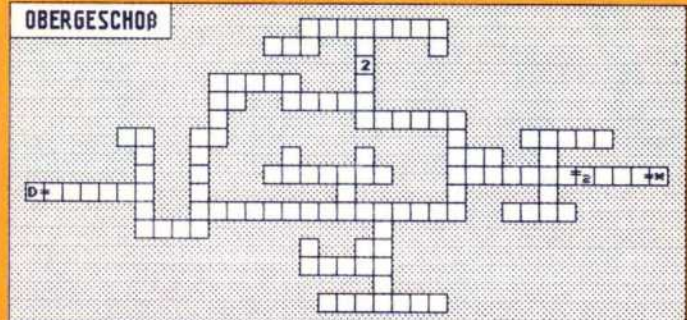
- 1 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 1
- 2 = SCHLÜSSEL FÜR TUR 2
- X = AUSGANG
- * = MEDUSA-SCHLÜSSEL
- + = TUR
- +₁ = TUR 1
- +₂ = TUR 2



BUNKER 11
72 53 SÜD
114 18 WEST

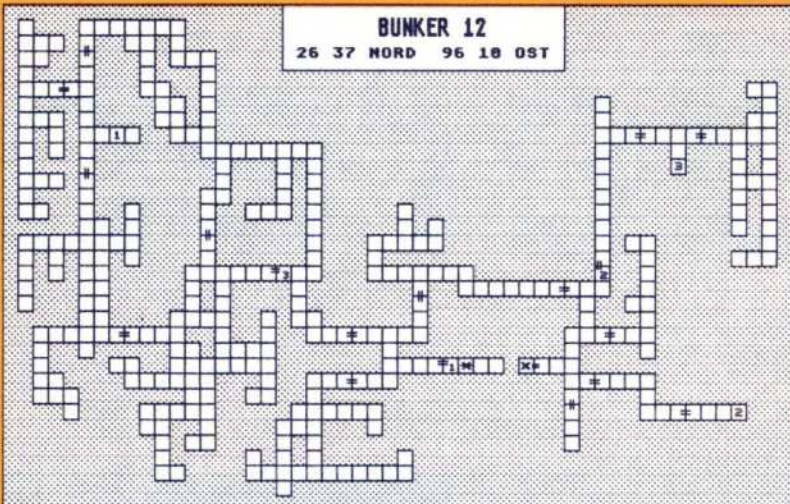
- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 1 | + = TÜR |
| 2 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 2 | + ₁ = TÜR 1 |
| 3 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 3 | + ₂ = TÜR 2 |
| K = SCHATZKISTE | + ₃ = TÜR 3 |
| X = AUSGANG | ☒ = GEHEIMTÜR |
| * = MEDUSA-SCHLÜSSEL | |

LEGENDE



LEGENDE

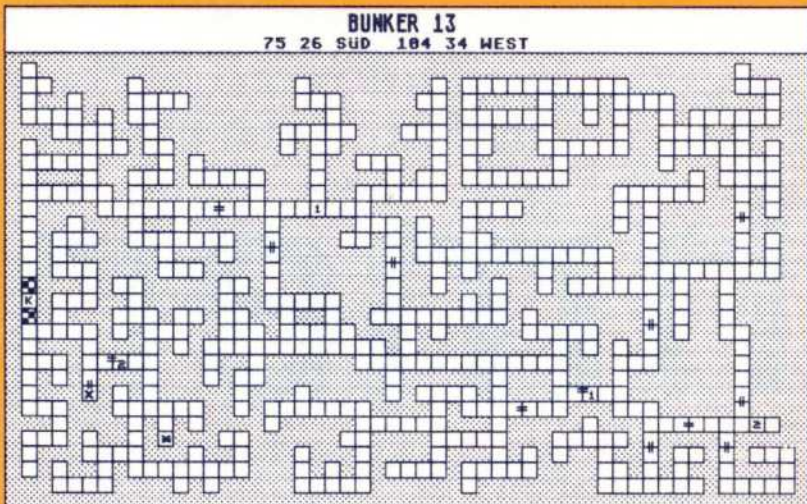
- | | |
|--|--|
| * = AUSGANG ZU KOORDINATE
11 17 SÜD 28 03 WEST
PLATTFORM BEIM
MEDUSA BUNKER | D = FAHRSTUHL NACH UNTEN
2 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 2
+ = TÜR
+ ₂ = TÜR 2 |
|--|--|



BUNKER 12
26 37 NORD 96 18 OST

LEGENDE

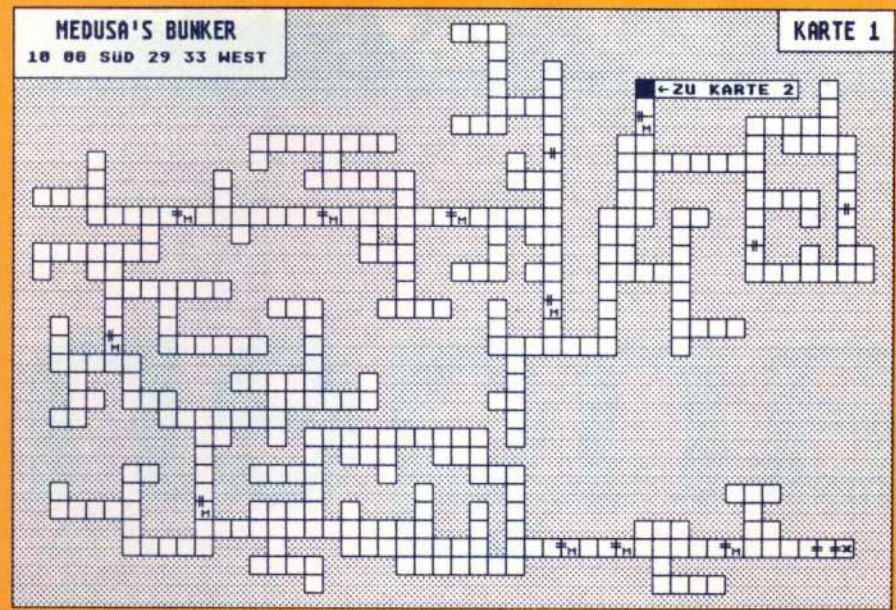
- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 1 | + = TÜR |
| 2 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 2 | + ₁ = TÜR 1 |
| 3 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 3 | + ₂ = TÜR 2 |
| X = AUSGANG | + ₃ = TÜR 3 |
| * = MEDUSA-SCHLÜSSEL | |



BUNKER 13
75 26 SÜD 104 34 WEST

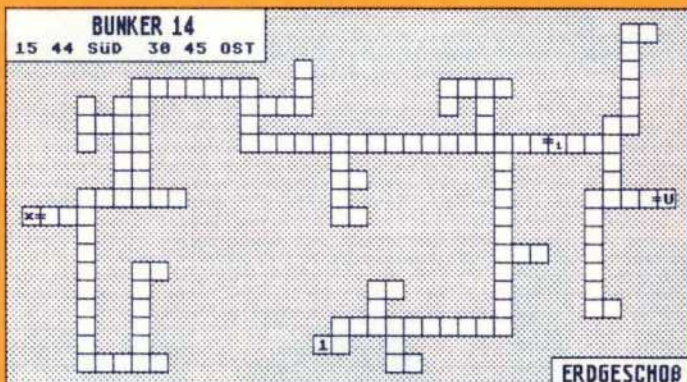
LEGENDE

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 1 | * = MEDUSA-SCHLÜSSEL |
| 2 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 2 | + = TÜR |
| X = AUSGANG | + ₁ = TÜR 1 |
| K = SCHATZKISTE | + ₂ = TÜR 2 |
| ☒ = GEHEIMTÜR | |



MEDUSA'S BUNKER
18 08 SÜD 29 33 WEST

KARTE 1

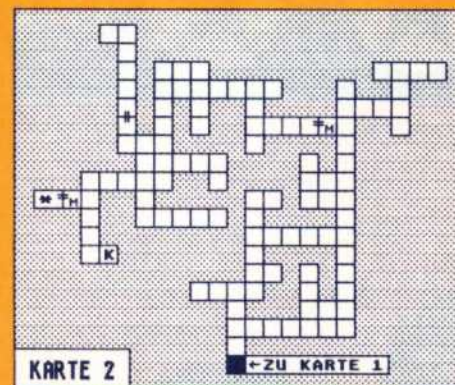


BUNKER 14
15 44 SÜD 38 45 OST

LEGENDE

- | |
|-------------------------|
| X = AUSGANG |
| U = FAHRSTUHL NACH OBEN |
| 1 = SCHLÜSSEL FÜR TÜR 1 |
| + = TÜR |
| + ₁ = TÜR 1 |

ERDGESCHOP



KARTE 2

LEGENDE FÜR KARTE 1 & KARTE 2

- | | | |
|--|-------------|---------|
| K = SCHATZKISTE | X = AUSGANG | + = TÜR |
| + _M = MEDUSA TÜR (MEDUSA SCHLÜSSEL BENUTZEN) | | |
| * = MEDUSA (HIER MUß MAN DEN SPIEGEL IN DER HAND HALTEN) | | |

Von Eierdieben



Wer anderen



und anderen



die Schätze klaut,



angenehmen



ist ein Abenteurer



Gesellen

ZORK 1 - The Great Underground Empire. Die Zork-Trilogie spielt in den Räumen eines alttümlichen, unterirdischen Reiches. Im ersten Teil von Zork durchforsten wir ein nicht ungefährliches Land. Natürlich nicht aus Lust und Langeweile, sondern im unermüdlichen Bestreben nach Abenteuern und zwanzig Schätzen.

Da es auch hundsgemeine Diebe gibt, müssen die Schätze (bis auf eine Ausnahme) an einem sicheren Ort aufbewahrt werden. Dieser Ort ist die "Trophy-Case" im Living Room. Den Dieb können wir zu Anfang des Spiels nicht töten (wäre ja auch gemein, oder?). Er ist nicht schwerfällig genug, und wir sind zu schwach. Außerdem wird seine Fähigkeit für das kostbare Ei benötigt, das man sich stehlen lassen muß. Und überhaupt sollen die Dinger sowieso ungesund sein. Da der Dieb immer an unterschiedlichen Orten und Zeiten auftaucht, müssen wir gegebenenfalls einen alten Spielstand laden, wenn etwas (außer dem Ei) gestohlen wird. Also: speichern, speichern, speichern.

Das Ei

Wir starten im Westen des Hauses. Den Briefkasten lassen wir gleich ganz links liegen, denn da gibt es außer Zeitverschwendung nix zu holen. Wir wissen es nämlich besser und gehen zweimal nach Norden (*Forest Path*), wo uns ein besonders großer Baum und das Zwitschern eines Vogels auffällt. Wir holen uns den ersten Schatz, der sehr zerbrechlich ist. Dieses Ei werden wir bei uns tragen, damit es gestohlen wird. Nur der Dieb ist in der Lage dieses Ei zu öffnen. Normalerweise ja nicht, aber wir sind in einem Adventure, und da ist das eben nun mal so, basta. Alle anderen Schätze werden sicher aufbewahrt (*climb tree, get egg, down*). Wir gehen zurück zum Haus, um es näher zu untersuchen (*south, east, open window, enter house*).

Das Gemälde

Die Gegenstände in der Küche beachten wir vorläufig nicht, sondern gehen nach Westen (*Living Room*). Hier werden wir künftig unsere Schätze ablegen (*Trophy Case*). Wir legen vorerst das Ei ab und nehmen nur die Lampe mit, rücken den Teppich zur Seite und öffnen die Falltür - da tun sich Abgründe auf - (*drop egg, get lamp, move rug, open trapdoor*). Da es dunkel ist, schalten wir die Funzel ein und gehen nach unten (*turn on lamp, down*). Vom Keller aus geht es nach Süden und Osten zur

Galerie, wo uns ein Gemälde verblieben ist (*south, east, get painting*). Die Abkürzung durch den Kamin führt uns wieder in die Küche. Diesen Weg kann man nur mit zwei Gegenständen gehen. (*north, read paper, drop paper, up*) Weiter geht es zur Mansarde (*Attic*), um das Seil und das Messer zu holen (*up, get rope, get knife, down*). Wieder im Wohnzimmer nehmen wir das Ei, legen das Messer ab und nehmen das Schwert. Das Gemälde kommt in die Trophy Case (*west, get egg, drop knife, get sword, open case, put painting in case*). Man hat jetzt 50 Punkte und sollte das Spiel sichern.

Der goldene Sarg

Das nächste Ziel ist der Tempel. Auf den Weg dorthin werden wir von einem Troll angegriffen. Trolle sind, wie wir alle aus Märchenbüchern wissen, finstere Gesellen, und so fackeln wir nicht lange, zücken das Schwert und bringen den Tolpatsch um die Ecke. Das Schwert legen wir ab und setzen den Weg fort (*open trapdoor, down, north, kill troll with sword, again, drop sword, east, east, southeast, east*). Ein Geländer im Dome Room schützt uns vor einem Fall nach unten. Mit Hilfe des Seils klettert man nach unten, um zum Tempel zu gelangen (*tie rope to railing, climb rope down, south, east*). Im Egyptian Room des Tempels sieht man einen Sarg von Ramses II., den

Also Kinder, Kinder, was für eine verkehrte Welt, da wird ein Dieb zum unentbehrlichen Verbündeten, der Held ist zu schwach um Schurken abzumurksen, aber kann Särge durch die Gegend schleppen und es gibt Kuchen, die explodieren. Und wie immer fängt alles ganz harmlos an, bis sich unser Held im verwirrendsten Abenteuer befindet. Zork ist so ein Abenteuer - ein echter Klassiker, der jetzt von Virgin Games auf CD-Rom wiederveröffentlicht wurde. Nein, genau genommen sind es sogar drei Adventures, die unermüdlichen Bildschirmfreaks so manche durchwachte Nacht beschert haben. Wer in einem Teil nun so gar nicht zurechtgekommen ist, hier die Auflösung aller drei Teile.

man mitschleppt - soso, zu schwach einem Dieb zu zeigen, wer der Boß ist, aber Särge durch die Gegend schleppen. Übrigens sollte man den Sarg nicht öffnen. Man verläßt den Tempel, aber nicht, bevor man am Altar ein Gebet gesprochen hat (*get coffin, west, south, pray*). Das Gebet transportiert uns durch einen himmlischen Zauber wieder ins Freie (*Forest*). Die Laterne löschen wir jetzt. Wenn man in der Helligkeit ist, sollte man das nie vergessen - Energiesparen, gelle (*turn off lamp*). (65 Punkte).

Das Zepter und der Goldtopf

Vom Forest aus wandert man Richtung Regenbogen. Sonnenschein und Wasserfall erzeugen hier (*End of Rainbow*) die Farbenpracht (*s, n, e, down, down, north*).

Wie heißt es doch in den alten Legenden: Am Ende des Regenbogens findet man einen Schatz. Wir legen den Sarg ab und öffnen ihn, nehmen das Zepter und schwenken es (*drop coffin, open coffin, get sceptre, wave sceptre*). Das Gold und der Sarg werden aufgenommen. Jetzt heißt es, die gefundenen Schätze in Sicherheit zu bringen (*get coffin and pot of gold, southwest, up, up, northwest, w, enter house, w, put coffin, sceptre and pot of gold incase*). Vielleicht ist das Ei ja bereits gestohlen? (110 Punkte).

Der Kristallschädel und die Fackel

In der Küche öffnen wir das Säckchen und nehmen den Knoblauch - Wasser und Essen lassen wir liegen - und gehen wieder durch die Falltür in den Untergrund. Durch das Gebet im Tempel schließt sich diese Tür nicht mehr (*east, open bag, get garlic, w, turn lamp on, open trapdoor, down*). Das Wasserversorgungssystem und nochmals der Tempel warten auf uns (*n, e, n, northeast, e*). Nachdem wir den Damm (*Dam*) erreicht haben, be-

```

Up a Tree                               Score: 0   Moves: 5
>n
North of House
You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all
the windows are boarded up. To the north a narrow path winds through the trees.

>n
Forest Path
This is a path winding through a dimly lit forest. The path heads north-south
here. One particularly large tree with some low branches stands at the edge of
the path.

>climb tree
Up a Tree
You are about 10 feet above the ground nestled among some large branches. The
nearest branch above you is above your reach.
Beside you on the branch is a small bird's nest.
In the bird's nest is a large egg encrusted with precious jewels, apparently
scavenged by a childless songbird. The egg is covered with fine gold inlay,
and ornamented in lapis lazuli and mother-of-pearl. Unlike most eggs, this one
is hinged and closed with a delicate looking clasp. The egg appears extremely
fragile.

>get egg_

```

Die Zork-Trilogie fordert vom Spieler eine Menge Fantasie...

sorgen wir uns verschiedene Gegenstände (*n, get matchbook, n, get screwdriver, get wrench*). Die verschiedenen Knöpfe, die man hier (*Maintenance Room*) sieht, haben folgende Bedeutung: Rot - schaltet das Licht ein, Braun - schaltet die Beleuchtung wieder aus, Blau - überflutet den Raum, Gelb - schaltet die Konsole ein (*Dam Lobby*). Wir drücken den gelben Knopf und gehen zweimal nach Süden und öff-

nen das Ventil mit dem Schraubenschlüssel. Dadurch werden die Schleusen geöffnet und füllen das Flußbett, was zuerst ja völlig sinnlos aussieht, aber uns später noch von Nutzen sein wird (*push yellow button, s, s, turn bolt with wrench*). Den Schraubenschlüssel legen wir ab (*drop wrench*). Wir verlassen den Staudamm und gehen zum Tempel. Auf dem Weg zum Altar nehmen wir noch die Fackel und die

```

Behind House                             Score: 5   Moves: 49
east and west.

>w
Behind House
You are behind the white house. A path leads into the forest to the east. In
one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

>e
Clearing
You are in a small clearing in a well marked forest path that extends to the
east and west.

>ew
I don't know the word "ew".

>w
Behind House
You are behind the white house. A path leads into the forest to the east. In
one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

>w
The kitchen window is closed.

>_

```

...hilfreiche Grafiken sind in allen drei Teilen nämlich absolute Mangelware.

kleine Glocke mit. Solange man die Fackel hat, kann man die Laterne ausschalten (*s, sw, s, se, e, climb down rope, get torch, turn off lamp, s, get bell, south*). Vom Altar nehmen wir die Kerzen und das schwarze Buch und gehen in die Höhle, um das Reich des Hades zu betreten (*get candles and black book, down, down*). Eine unsichtbare Kraft hält uns auf. So läuten wir mit der Glocke, um Eintritt zu fordern (*ring bell*). Wenn wir vor Schreck die Kerzen fallenlassen, sind sie ausgelöscht und müssen wieder aufgehoben und angezündet werden. Die Kerzen dürfen aber nicht mit der Fackel angezündet werden, da sie sonst schmelzen. Man kann die Kerzen auch ablegen, bevor man die Glocke läutet. Dann braucht man die Streichhölzer (*matchbook*) aus dem Dam Lobby nicht (*get candles, light match, light candles with match*). Man liest aus dem Buch und kann nun das Land der Toten betreten und den Kristallschädel nehmen und das Buch ablegen (*read book, s, get skull, drop black book*). (134 Punkte).

Der Diamant

Jetzt gehen wir in den Bereich der Minen. Der Knoblauch (*garlic*) schützt uns vor dem Vampir. Vorher verwirrt uns aber noch ein Spiegelraum. Wenn man ihn berührt, gelangt man in die Cold Passage. Berührt man ihn nicht, in die Narrow Pasage. Die Richtung für beide Räume ist immer der Norden. Geht man wieder südlich, ist man wieder im Mirror Room (*n, up, n, rub mirror, n, w, n, w, n, Vampir, east*). Im Shaft Room sehen wir am Ende der Kette einen Förderkorb. Die Fackel und den Schraubenzieher legen wir in den Korb und benutzen unsere Lampe, da sonst die Gase und damit auch unsere Rakete in die ewigen Jagdgründe gezündet werden könnten. Sollten die Kerzen noch brennen, müssen diese gelöscht werden (*put torch and screwdriver into basket, turn on lamp, put out candles*). Wir gehen nach Norden, (*n*) die Treppe hinunter (*down*) und landen in einem mit Gasen gefüllten Raum (*Gas Room*). Die weitere

Richtung ist: Osten, Nordosten, Südosten, Südwesten und hinunter (*Ladder Top*). Weiter hinunter und südlich zum Dead End (*e, ne, se, sw, d, d, s*). Hier nehmen wir die Kohlen, laufen zurück zum Korb, wo wir die Kohlen hineinlegen und dann den Korb hinunterlassen. Durch die Fackel ist auch der untere Raum beleuchtet (*get coal, n, up, up, n, e, s, n, up, s, put coal in basket, lower basket*). Außerdem sollte man immer wieder einen Blick auf die mitgeführten Schätze werfen, ob man noch alles hat. Nachdem wir die Kohlen verstaut haben, geht es wieder zurück (*n, down, e, ne, se, sw, down, down, w, Timber Room*). Um uns durch den westlichen Spalt zu zwängen muß alles abgelegt werden (*drop all, west*). Hier im Drafty Room sehen wir unseren Korb. Den Inhalt nehmen wir mit und gehen in den Maschinenraum (*get torch and screwdriver, get coal, south*). Wir öffnen den Deckel der Maschine, legen die Kohlen hinein, schließen den Deckel und drehen den Schalter mit dem Schraubenzieher. Danach öffnen wir den Deckel und entnehmen den Diamanten (*open lid, put coal into machine, close lid, turn switch with screwdriver, open lid, get diamond*). Alle Gegenstände legen wir in den Korb und gehen wieder durch den Spalt (*north, put all into basket, east*). (157 Punkte).

Das Armband und die Jadefigur

Jetzt holen wir uns die beiden Schätze, die uns schon aufgefallen sind. Die Gegenstände, die wir brauchen nehmen wir mit (*get garlic, lamp and skull, e, up, up, n, e, s, n, get bracelet*). Nachdem wir das Armband an uns genommen haben, holen wir uns die Sachen aus dem Korb und schalten die Lampe aus (*up, raise basket, get torch and diamond, turn off lamp*). Um unsere Schätze in Sicherheit zu bringen, machen wir uns auf den Weg zum Haus, nehmen aber unterwegs noch die Jadefigur mit (*w, get jade, s, e, s, Slide Room, down, up*). Die Schätze werden verstaut. Die Lampe lassen wir

hier, da wir die Fackel haben, ebenso die Knoblauchzwiebel (*put jade and diamond in case, put skull and bracelet in case, drop lamp and garlic*). (197 Punkte).

Die Juwelen und der Dreizack

Unser Weg führt uns wieder zu der Wasserversorgung. Im Reservoir finden wir eine Truhe mit Juwelen, im nördlichen Raum eine Luftpumpe und im Atlantis Room einen Kristaldreizack (*down, n, e, n, ne, n, get trunk, n, get pump, n, get trident*). (222 Punkte)

Der Smaragd und der Skarabäus

Man geht weiter in Richtung des Flusses, der durch das Öffnen der Schleusen genügend Wasser führt (*s, s, s, e, e*). Im Dam Base sehen wir ein Faltboot (*folded pile of plastic*), das wir aufblasen und besteigen. Auf dem Fluß halten wir nach einer Boje Ausschau, die wir mitnehmen (*inflate boat with pump, drop pump, read label, drop label, get inside boat, launch boat*). Mit "launch" und "south" fortfahren, bis man die Boje sieht. Im Osten betreten wir das Ufer, verlassen das Boot und legen die Boje ab (*get buoy, e, exit boat, drop buoy*). Die Boje öffnen wir wie aus einem inneren Instinkt getrieben, nehmen den Smaragd und vom Ufer die Schaufel (*open buoy, get emerald, get shovel*). Im Nordosten graben wir, bis wir den Skarabäus finden und kehren zum Haus zurück. Die Schätze landen im Case (*ne, dig ground with shovel, again, again, again, drop shovel, get scarab, sw, s, s, Cross Rainbow, sw, up, up, nw, w, w, w, put scarab and emerald in case, put trident and trunk in case*). (257 Punkte).

Ein Sack voll Münzen

Unser nächstes Ziel ist der Irrgarten, wo wir uns die Münzen und den Schlüssel einverleiben (*down, n, w, s,*

e, up, get bag and key). Wir gehen Richtung Südwesten, Osten, Süden und Südosten. Den Zyklop vertreiben wir, indem wir das Wort ODYSSEUS eingeben. Dieses Wort ergibt sich aus den Anfangsbuchstaben der Sätze aus dem Gebetbuch des Altars. Außerdem macht der Zyklop noch den Weg nach Osten frei. Man hätte ihn auch einschläfern können, wenn man ihm das Essen und das Wasser aus der Küche gegeben hätte, dann wäre aber die Richtung nach Osten nicht frei gewesen. Da der Weg aber frei ist, sind wir gleich darauf im Haus und verbergen die Münzen (*e, e, put bag in case*). (272 Punkte).

Das (gestohlene) Ei und der Kelch

Wat denn, wat denn, schon müde? Nix da, hier geht es schließlich um Abenteuer und nicht um ein Stück Käsekuchen. Sollte bis zu diesem Zeitpunkt das Ei nicht gestohlen sein, übergeben wir dem Dieb, der sich im Treasure Room aufhält, das Ei (*w, w, up, give thief the egg, down, e, e*). Um den Dieb zu erledigen gibt es jetzt zwei Möglichkeiten. Wir nehmen soviel an Schätzen mit, wie wir tragen können und übergeben diese dem Dieb, der dadurch schwerfälliger wird und leicht zu töten ist. Andererseits sind wir inzwischen so stark geworden, daß eine Schatzübergabe nicht notwendig ist. Versuchen wir die zweite Möglichkeit: Wir nehmen noch das Messer mit und gehen zum Treasure Room und attackieren den Dieb, bis er erledigt ist (*get knife, w, w, up, kill thief with knife, again, again, . . .*). Nach dem Tod des Diebes nehmen wir alles mit (*get all*). Wir sehen, daß das Ei jetzt offen ist und ein Uhrwerk in Form eines Vogels enthält. (307 Punkte).

Das Messingspielzeug

Jetzt bringen wir das Ei dem Vogel zurück. Das Gitter können wir mit dem Schlüssel (*skeleton key*) öffnen (*down, nw, s, w, up, down, ne, unlock grate,*

open grate, up, s, climb tree). Den Vogel ziehen wir auf und werden dafür von einem anderen Vogel belohnt. Vom Forest Path gehen wir ins Haus (*wind up canary, down, get bauble, n, s, s, se, w, w*). Bevor wir uns den letzten Schatz holen, legen wir die anderen in die Trophy Case (*put bauble, chalice and torch in case, put canary and egg in case*). (335 Punkte).

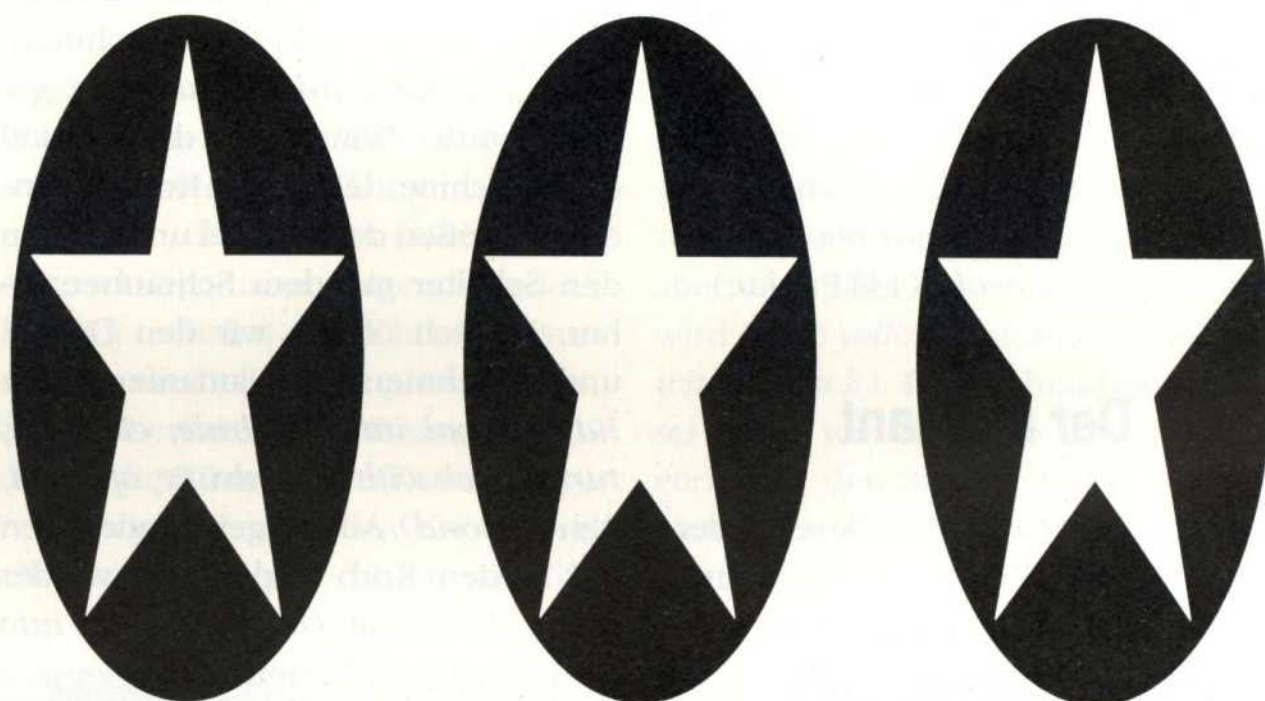
Der Platinbarren

Wir nehmen die Laterne und gehen zum Loud Room (*get lamp, turn lamp on, down, n, e, e, e*). Wenn wir den Loud Room erreicht haben, behindert uns das Echo, den Platinbarren zu nehmen. So bekämpfen wir das Echo mit

ECHO -ätsch, ausgetrickst - , können den Barren mitnehmen und zurückgehen (*ECHO eingeben, get bar, w, w, w, s, up, turn lamp off*). (345 Punkte).

Das Finale

Wir legen den Barren ins Case, das jetzt 19 Schätze enthält und erfahren ein Geheimnis. Als 20. Schatz finden wir eine Schatzkarte (*put bar in case, look in case, get map*). Wir sehen uns die Karte an und gehen zum Stone Barrow. Wir haben die Rätsel gelöst und sind für ZORK 2 vorbereitet (*e, e, s, w, sw, enter stone barrow*). Mit 350 Punkten findet Teil 1 sein Ende und wir haben uns eine Ruhepause verdient.



```

Topiary                               Score: 0           Moves: 18
arrayed with geometric precision. They have not recently been clipped, but you
can discern creatures in the shapes of the bushes: There is a dragon, a
unicorn, a great serpent, a huge misshapen dog, and several human figures. On
the west side of the garden the path leads through a rose arbor into a tunnel.
>w
Carousel Room
You are in a large circular room whose high ceiling is lost in gloom. Eight
identical passages leave the room.
A loud whirring sound comes from all around, and you feel sort of disoriented
in here.
>w
You're not sure which direction is which. This room is very disorienting.

Topiary
This is the southern end of a formal garden. Hedges hide the cavern walls and
mosses provide dim illumination. Fantastically shaped hedges and bushes are
arrayed with geometric precision. They have not recently been clipped, but you
can discern creatures in the shapes of the bushes: There is a dragon, a
unicorn, a great serpent, a huge misshapen dog, and several human figures. On
the west side of the garden the path leads through a rose arbor into a tunnel.
>_

```

ZORK

die zweite

Auch in ZORK 2 gilt es wieder, einen Teil des unterirdischen Reiches zu erforschen. Es ist eine Region, wo der "Wizard of Frobozz" dominiert. Wieder geht es darum, Schätze zu finden. Bis man die 10 Schätze gefunden hat, muß man sich mit dem Zauberer und seinen Tricks auseinandersetzen. Es ist jedoch nicht notwendig, den Zauberer zu töten. Und sollten wir verzaubert werden, können wir einfach warten, bis der Zauber seine Wirkung verloren hat ("wait" eingeben und gegebenenfalls öfter wiederholen).

Der Rätselraum

Wir starten, indem wir die Lampe und das Schwert aufnehmen und Richtung Gazebo gehen, wo wir weitere Gegenstände finden (*get lamp and sword, south, south, southwest, turn on lamp, south, southeast, enter gazebo, get all, read newspaper*). Bevor wir den Carousel Room erreichen, füllen wir den Teetopf mit Wasser (*exit gazebo, north, northeast, fill teapot with water, south, southwest, southwest*). Unser nächstes Ziel ist der Riddle Room. Nun erschwert der Carousel Room uns aber die Orientierung. Man erreicht den Rätselraum nicht sofort. Man muß dann zurück und es neu versuchen, bis man das Ziel (*Riddle Room*) auf Anhieb erreicht hat. Die Eingabe sollte aber immer southeast (*se*) sein. Als Orientierung - folgende

Hilfe: (Raum/und wie man zurückkehrt) Marble Hall/south, Menhir Room/north, Cobwebby Corridor/northeast, Cool Room/southeast, Path Near Stream/southwest, Topiary/west. Bevor wir aber zum Riddle Room gehen, nehmen wir nur den gefüllten Teetopf und die Lampe mit (*drop all, get lamp and teapot*). Im Rätselraum wird uns das erste Rätsel genannt. Es umschreibt einen Brunnen. Die Eingabe lautet: answer "well". (Die Anführungszeichen sind wichtig!!) Danach öffnet sich die östliche Steintür. (5 Punkte)

Im Circular Room besteigen wir den Eimer (er ist groß genug) und kommen mit einem Trick in den Teeraum (*e, e, enter bucket, pour water in bucket, exit bucket, e*). Hier finden wir vier Kuchen, von denen wir drei mitnehmen. Sie haben folgende Bedeutung: grün/verkleinert, blau/gibt ursprüngliche Größe zurück, rot/saugt Wasser auf, orange/explodiert. Wir essen den grünen Kuchen und gehen nach Osten, werfen den roten Kuchen in das Wasser, nehmen die Süßigkeiten und gehen zurück, um dann den blauen Kuchen zu essen (*get all cakes but orange cake, eat green cake, east, throw red cake into pool, get candies, west, eat blue cake*). (30 Punkte).

Der Roboter und die rote Kugel

In Richtung Nordwesten ist uns ein Roboter behilflich, die Kugel zu bekommen und das Karussell anzuhalten.

Sollte jetzt der Zauberer auftauchen, muß man sich überzeugen, ob man die Kugel auch hat (*nw, read paper, drop paper, tell robot to go east, e, tell robot to push triangular, tell robot to go south, south, get red sphere, tell robot to lift cage, get sphere*). (50 Punkte).

Die Perlenkette und die Geige

Unser nächstes Ziel ist der Perlen- und Karussellraum. Dort finden wir eine Perlenkette und eine Violine. Vorher schalten wir die Lampe aus. Da unsere Ladung zu schwer ist, müssen wir einiges ablegen und andere Dinge aufnehmen (*turn lamp off, n, w, se, w, turn lamp on, enter bucket, get water, exit bucket, drop teapot, w, get necklace, w, nw, open box, drop candy, drop necklace and sphere, get letter opener, place mat and sword*). (65 Punkte).

Die blaue Kugel

Nördlich vom Karussell nehmen wir den Stein mit und gehen zum Tiny Room, wo uns eine aus Funk und Fernsehen bekannte Methode hilft, an den Schlüssel zu kommen, die Tür zu öffnen und die blaue Kugel mitzunehmen (*n, get brick, n, n, up, Tiny Room, slide mat under door, move lid, insert opener in keyhole, remove opener, remove mat, get key, unlock door with key, open door, n, get sphere, drop key and opener*). (85 Punkte).

Der Drache und sein Spiegelbild

Die Fortsetzung des Abenteuers führt uns zum Drachen- und Eisraum. Sobald wir den Drachen sichten, greifen wir ihn an, flüchten und wiederholen dieses Spiel, bis wir den Raum mit spiegelndem Eis erreicht haben. Nur durch diesen Trick ist es möglich, ihn zu vernichten (*s, down, w, save, n, bit dragon with sword, s, bit dragon with sword, s, bit dragon with sword, west, Ice Room*). (90 Punkte).

Die Goldmünze

Im Cobwebby Corridor nehmen wir die Schnur, gehen zurück zum Karussell und legen das Schwert und die blaue Kugel ab. Die Streichhölzer und die Zeitung heben wir auf und gehen zum Fuße des Vulkans. Dort angekommen versuchen wir, mit dem Freiluftballon den Felsvorsprung (*Narrow Ledge*) zu erreichen, wo wir eine Münze finden (*e, se, sw, get string, ne, drop sword, dropsphere, get matchbook, get newspaper, nw, w, w, s, Vulcano Botton, enter basket, open receptacle, put newspaper in receptacle, light match, light newspaper with match, read label, drop label, wait, land, Narrow Ledge, tie wire to hook, exit basket, get coin*). (110 Punkte).

Die Briefmarke, die Krone und der Rubin

Gleich südlich ist eine Bibliothek. Aber nur das purpurne und das weiße Buch sind von Interesse. Danach gehen wir zum Ballon zurück und steuern ihn zum Wide Ledge und gehen nach Süden in den Dusty Room. (*s, open purple book, get stamp, open white book, read white book, drop white book, n, turn lamp off, enter basket, untie wire, wait, wait, wait, Near Wide Ledge, land, tie wire to hook, exit basket, s, Dusty Room*). Hier im Dusty Room fällt uns eine Höhlung und ein Behälter auf, der fest in der Mauer verankert ist. Wir müssen eine Möglich-

```

Inside the Barrow                               Score: -10   Moves: 14
>w
Room of White Mist
You are inside a huge crystalline sphere filled with thin white mist. The mist
becomes black to the west.
You strain to look out through the mist...
A strange blurry room is barely visible.

>w
You follow a corridor of black mist into a black walled spherical room. As you
enter, a huge and horrible face materializes out of the mist.

"What brings you here to trouble my imprisonment, wanderer?" it asks. Hearing
no immediate answer, it studies you for a moment.
"Perhaps you may be of some use to me in gaining my freedom from this place.
Return to your foolish quest! I shall not destroy you this time. Mayhap you
will repay this favor in kind someday." The face vanishes and the mist begins
to swirl. When it clears you are returned to the world of life.
Inside the Barrow
You are inside an ancient barrow hidden deep within a dark forest. The barrow
opens into a narrow tunnel at its southern end. You can see a faint glow at
the far end.
There is a lamp here.

```

keit finden, an den Behälter zu kommen. Vielleicht ist eine Sprengung möglich? (*put string in brick, put brick in hole, light match, burn string, n, wenn man Explosion hört, wieder nach Süden, get card and crown, read card, drop card, north*). Wir fliegen mit dem Ballon wieder nach unten und gehen in den Lava Room, wo uns ein Rubin ins Auge fällt (*enter basket, turn lamp on, untie wire, close receptacle, wait, bis man Vulcano Botton erreicht hat, exit basket, n, get ruby*). (155 Punkte).

Das Portrait und die Wechsel

Unser nächstes Ziel ist die Bank, deren Sicherheitssystem überwunden werden muß. Im Carousel Room legen wir alles (außer der Lampe) ab. Im Chairman's Room sehen wir das Portrait von J.P. Flathead, das wir mitnehmen (*e, e, se, drop all, get lamp, nw, n, n, w, w, ne, e, s, get portrait*). Nun staten wir noch der Stahlkammer einen Besuch ab. Bevor wir dort hineingehen, betreten wir den Lichtvorhang, dann die südliche Wand und danach wieder den Vorhang aus Licht. Wir haben den Alarm überwunden und sind in der Stahlkammer gelandet. Die

Wechsel (*bills*) bereichern unsere Habe (*n, enter shimmering curtain, enter south wall, enter shimmering curtain, get bills*). (200 Punkte)

Die Prinzessin und das Einhorn

Wir verlassen die Kammer unter Beachtung der Alarmanlage. Das Drachenlager ist das nächste Ziel, wo wir auf die Prinzessin treffen. Da wir den Drachen bereits ausgetrickst haben, können wir sie getrost ansprechen und ihr - galant und in gebührendem Abstand - folgen. So erhalten wir von ihr einen wichtigen Gegenstand (*enter north wall, drop bills and portrait, e, e, get portrait and bills, enter shimmering curtain, s, e, e, n, bello princess, wait, s, Prinzessin folgen, e, e, down, s, e, wait, e, n, enter gazebo, wait, bis Einhorn erscheint, drop rose*). Die Rose benötigen wir nicht. Wichtig ist der goldene Schlüssel. (215 Punkte).

Die goldene Statue

Wir gehen zurück zum Drachenlager und holen die Statue. Im Karussell legen wir die Schätze ab (*exit gazebo, s, w, sw, drop bills and portrait, nw, n, n,*

n, open chest, get statuette). Mit der Figur geht es zum Karussell zurück (*s, s, s, se, drop statuette*). (235 Punkte).

Der Schläger und das Baseballspiel

Wenn man jetzt südlich und dann die Treppe hinuntergeht, betreten wir eine Räumlichkeit, die einem Baseball-Spielfeld entspricht. Hat man den Schläger gefunden, muß man einen "Home-Run" laufen, also gegen den Uhrzeigersinn rennen. Hat man die Runde geschafft, kehrt man zum Karussell zurück (*s, s, down, entweder east oder west, get club, se, ne, nw, sw, entweder: north, south, west oder east, danach up, n, n*). Bei der Raumbeschreibung sollte man darauf achten, daß es heißt: *diamonds on the floor should become brighter*. Vom Karussell nehmen wir den Schläger, die Süßigkeiten, die Kugeln und den Schlüssel mit (*get red and blue sphere, get candy und eventuell get key*). (240 Punkte).

Die Eidechse und die schwarze Kugel

Die Eidechse beruhigen wir und gehen weiter zum Aquarium, das wir mit dem Schläger zu Altglas verarbeiten, um die weiße Kugel zu erhalten. Im Arbeitsraum des Zauberers werden die Kugeln in die entsprechenden Fassungen gelegt. Dadurch erhalten wir die schwarze Kugel (*sw, sw, give candy to lizard, look, unlock door with key, open door, s, w, w, throw club at aquarium, get clear sphere, get club, e, put red sphere in red stand, put bluesphere in sapphire stand, take blacksphere*). (300 Punkte)

Der Dämon und die Schätze

Wenn man jetzt nach Süden geht und in den schwarzen Kreis die schwarze Kugel legt, erscheint ein Dämon. Man hat einen Wunsch frei, wenn man ihm alle (!) Schätze gibt.

Diese holen wir im Carousel Room und übergeben sie. Wenn man das Spiel vorher sichert, kann man verschiedene Wünsche ausprobieren. Zum Beispiel: Den Höllenhund Zerberus töten, den Zauberer vernichten, den Zauberstab geben oder Steine wegräumen lassen. Die eleganteste Lösung ist wohl der Wunsch nach dem Zauberstab, der den Weg zum 3. Teil von Zork eröffnet (*s, put sphere on the circle, wait, n, e, n, n, ne, Carousel Room, drop club, get statuette, portrait, bills and coin, get stamp and crown, get ruby, sw, sw, s, w, s, give all but lamp to demon, n, e, n, n, ne, get all but box, sw, sw, s, w, s, give necklace and sword to demon, demon, give me the wand, get wand*). Dem Dämon übergibt man: *gold key, statuette, portrait, bills, coin, stamp, crown, ruby, necklace, sword*. (350 Punkte).



Der Weg zu ZORK 3

Zum Finale begeben wir uns in Richtung Krypta. Steine und ein Zerberus versperren uns das Weiterkommen. Der Zauberstab und das Halsband ebnen uns aber den Weg. Außerdem kann eine Situation eintreten, wo es besser ist, bei Dunkelheit einen Weg zu suchen. (*n, e, n, n, ne, s, wave wand atmenbir, say "float", Anführungszeichen nicht vergessen, sw, get collar, ne, s, down, down, put collar on cerberus, e, s, open door, s, turn lamp off, open secret door*). Wenn man ZORK 3 betreten hat, ist das Abenteuer Teil zwei übrigens und ganz nebenbei bemerkt zu Ende.

```
Land of Shadow                               Score: 0           Moves: 11
Junction
You are at the junction of a north-south passage and an east-west passage. To
the north, you can make out the bottom of a stairway. The ways to the east and
south are relatively cramped, but a wider trail leads to the west.
Standing before you is a great rock. Inbedded within it is an Elvish sword.

>get sword
The sword is deeply inbedded within the rock. You can't even begin to budge it.

>w
Barren Area
You are west of the junction, where the rock-bound passage widens out into a
large, flat area. Although the land here is barren, you can see vegetation to
the west. South of here is a mighty wall of stone, ancient and crumbling. To
the southwest the wall has decayed enough to form an opening, through which
seeps a thin mist. A trail dips sharply into rocky terrain to the northwest.

>sw
Land of Shadow
You are in a shadowy land of low, rolling hills stretching out to the west and
south. The land is bordered to the north by a massive stone wall. Ancient and
weathered, the wall has crumbled enough at one point to permit passage.

>-
```

Z O R K



zum dritten -



Die diplomatische



Variante

men (*north, jump in lake, get all, s, s, spray repellent on self, s, s, e, get key*).

Das Schattenland

Im Schattenland begegnet uns eine mantelumhangene Gestalt, die wir angreifen, aber nicht töten. Die Kleidungsstücke können wir aber trotzdem nehmen. Der Weg in das Schattenland führt uns über den Junction (*w, s, sw, eventuell "wait" eingeben, attack figure with sword, again, bis der Opponent verwundet ist und sich nicht bewegen kann, get hood and cloak*). (4 Punkte).

Das Vertrauen und der Fremde

Unser nächstes Abenteuer führt uns zum Cliff, wo uns das Seil und das Brot auffallen. Ein Fremder ist uns behilflich (*e, n, w, w, get bread, down, tie rope to chest, wait, der Fremde erscheint, wait, bis er wiederkommt, grab rope, take staff*). (5 Punkte).

Der Seemann und das Fläschchen

Nachdem uns der Fremde verlassen hat, steigen wir die Klippen hinunter zum Ozean. Sobald wir das Boot sehen, begegnen wir dem Seemann mit Freundlichkeit (*down, down, s, wait,*

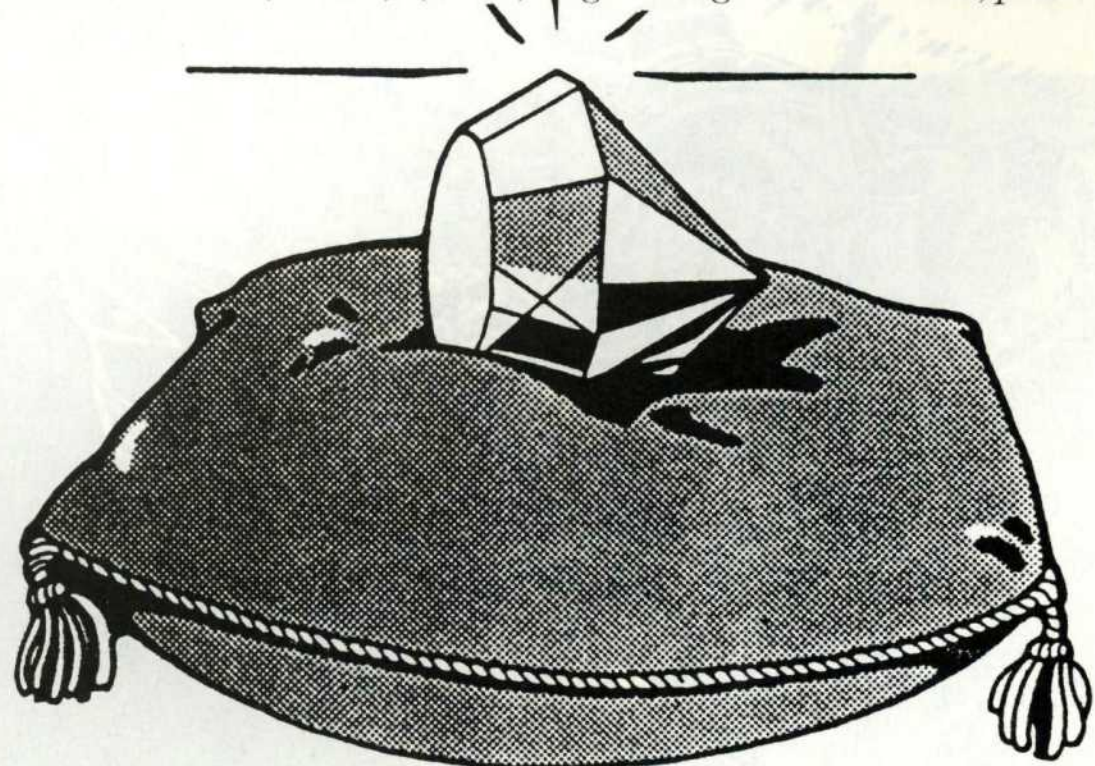
bis man das Boot sieht, say "hello sailor", man muß eventuell neu laden und einen neuen Versuch starten, get vial). Das Geschenk, das wir erhalten haben, wird uns später noch nützlich sein.

Das Erdbeben und das Museum

Wir umgehen die Klippen und suchen das Museum auf. Aber erst das Erdbeben eröffnet uns einen Zugang (*n, ne, up, e, s, Creepy Crawl, e, e, Crystal Grotto, s, s, wait, bis Erdbeben erfolgt ist und einen Spalt in der Tür öffnet, east*)

Die Zeitmaschine und die Vergangenheit

Im nördlichen Raum schieben wir die Maschine in den Juwelenraum und wählen das Jahr 776. Wir nehmen den Ring und verstecken ihn, wenn die Wachen verschwunden sind. Danach kehren wir in die Gegenwart (948) zurück und nehmen den Ring an uns. Die anderen Sachen sind im Juwelenraum (*n, push golden machine south, open stone door, push machine east, set dial to 776, enter machine, press button, get ring, nur den Ring nehmen, wait, bis man keine Geräusche hört, open door, w, open wooden door, n, put ring under seat, turn dial to 948, get into golden machine, press button,*



n Abweichung zu den Teilen 1 und 2 werden hier - im letzten Teil - keine Schätze gesammelt. Der Mut und die charakterlichen Eigenschaften werden in einer Vielfalt von Mißlichkeiten getestet. Allen Geschöpfen, mit denen man zu tun bekommt, sollte man zwar furchtlos, aber auch milde begegnen.

Erinnerung an frühere ZORK-Abenteuer

Nachdem wir die Lampe eingeschaltet haben, gehen wir nach Süden, bis wir einen See erreichen. Die Lampe legen wir ab, springen hinein und schwimmen zur Scenic Vista. In diesem Raum ist eine Anzeige, die im Wechsel unterschiedliche Zielorte anzeigt. Der Tisch ist das Mittel, um zu den angezeigten Zielen zu gelangen: Bei I kommt man in den Timber Room von Zork I, bei II in den Room 8 aus Zork 2, bei III in die Damp Passage, bei IV gibt's ein Ticket ins Nirvana - frei Haus und kostenlos. Nur II und III sind von Bedeutung (*get lamp and turn lamp on, s, s, s, s, drop lamp, jump into lake, w, s, get torch, wait, look bis II angezeigt wird, touch table, get repellent, e, wait, look bis III angezeigt wird, touch table, drop torch, wait, man ist wieder im Scenic Vista Raum*). (2 Punkte).

Das Amulett und der Schlüssel

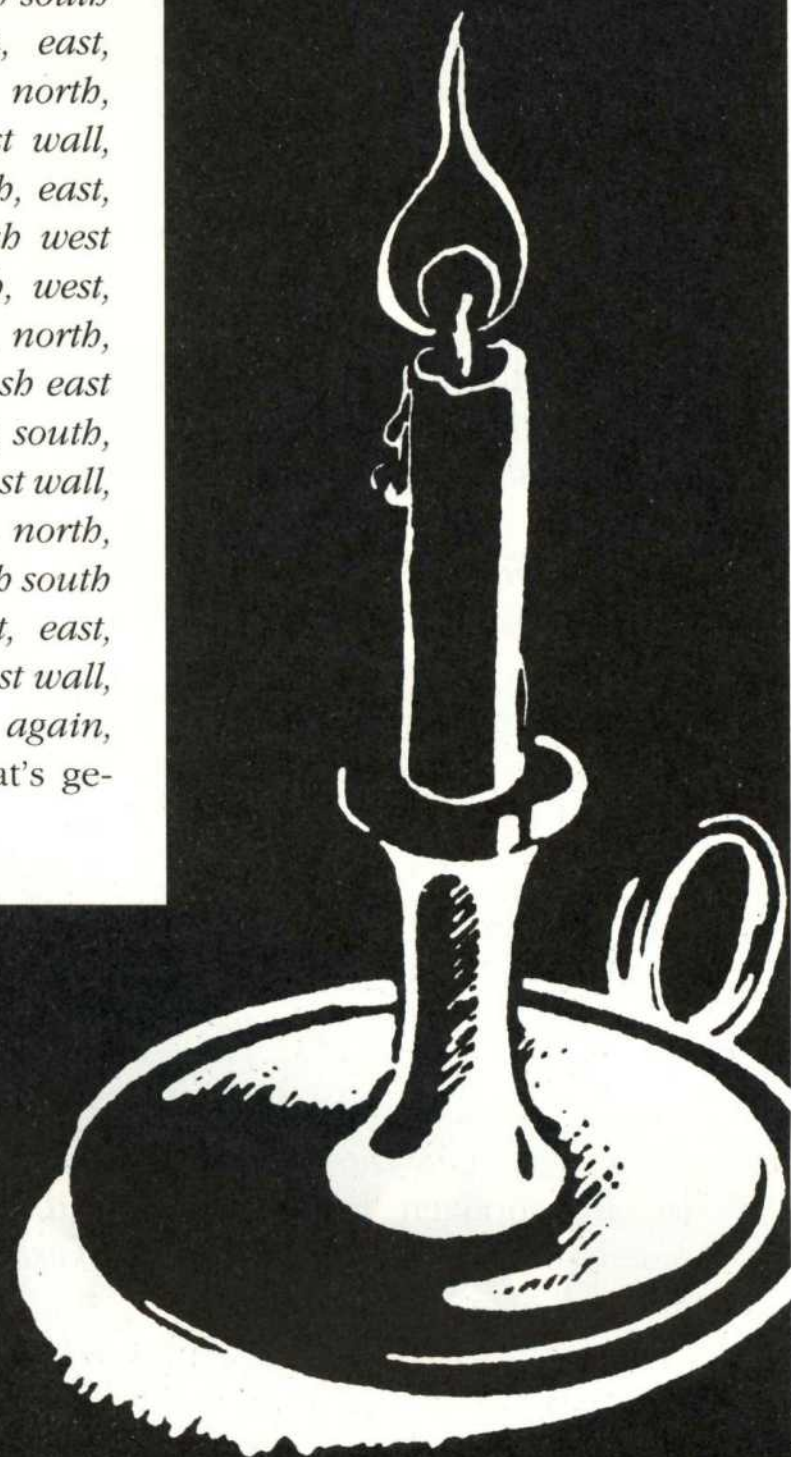
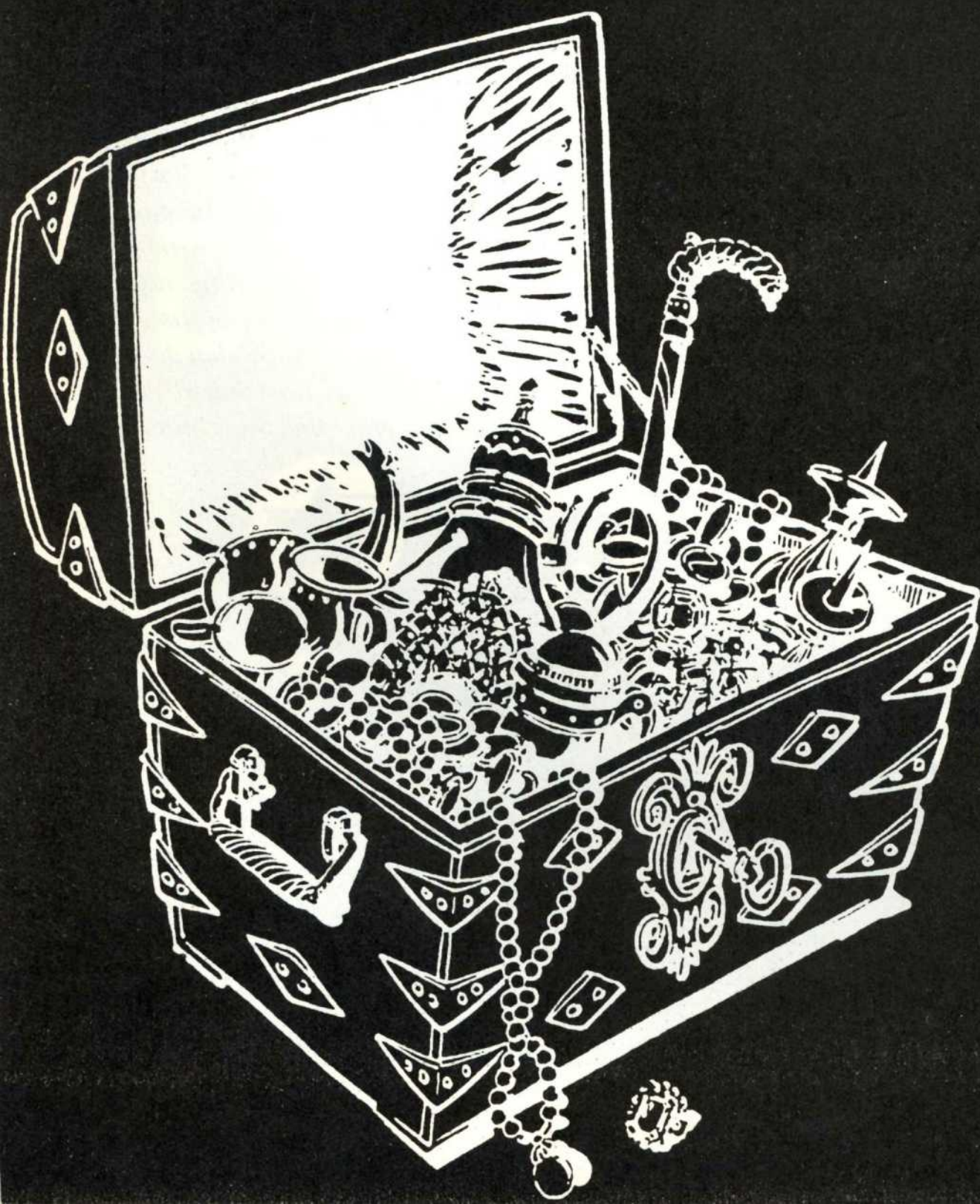
Auf dem Grund des Sees finden wir ein Amulett. Nachdem wir das Anti-Grue-Mittel (*repellent*) benutzt haben, können wir südlich den Schlüssel neh-

get out of golden machine, look under seat, s, open stone door, e, get all). (6 Punkte).

Das Puzzle und das Buch

Im "Room in a Puzzle" sind die Seitenwände verschiebbar. Wir müssen durch Verschieben der Wände an die Leiter kommen, die an einer der Seitenwände befestigt ist. Diese muß nun zum Ausgang geschoben werden, um hinaus zu kommen. Ziel dieser Übung ist, an ein Buch zu kommen, welches später benötigt wird. Dies ist sehr kompliziert, da der Raum aus 64 Teilen besteht, wovon allerdings nur die Hälfte relevant ist. Wir gehen nach Westen und nach Süden, dann hinunter

(w, s, down). Im Royal Puzzle: (save!!) (push south wall, east, south, east, east, push south wall, get book, push south wall, push west wall, again, east, south, push east wall, north, north, north, north, north, push east wall, west, south, south, south, south, east, east, north, north, north, push west wall, east, south, south, south, west, west, west, north, north, north, west, north, push east wall, push east wall, push east wall, west, west, south, south, east, east, south, push east wall, west, west, west, north, north, north, east, east, push south wall, push south wall, west, south, south, east, east, north, push west wall, push west wall, south, west, push north wall, again, again, west, north, up). Na hat's geklappt (7 Punkte).



Der alte Mann und das Brot

Um eine Geheimpforte zu finden, zahlt sich die Hilfsbereitschaft aus. Das zeigt sich im Engravings Room, wo wir auf einen alten Mann warten, der uns ein Geheimnis verrät (n, w, n, n, w, w, n, Junction, e, ne). Sollte der schlafende Mann nicht da sein, hinausgehen, warten und wieder hineingehen (se, wait, nw, e, wake up man, give bread to man).

Die Spiegelwand und der Kompaß

Im nördlich gelegenen Beam Room versperrt uns ein Strahl das Weiterkommen. Wir blockieren den Strahl und drücken im südlichen Raum den Knopf und treten nördlich in den Spiegel (*Inside Mirror*). Jetzt sind die Wände so ausgerichtet, daß der Kompaß nach Süden (!) zeigt. Danach muß die Pinienwand gedrückt werden, damit wir nach Westen gehen können (*open door, n, n, put sword in the beam, s, push red button, n, n, n, raise short pole, push white panel, again, push pine panel, north*).

Die Wachen und das Fläschchen vom Seemann

Wachen versperren im Hallway den Weg. Hier hilft uns das Fläschchen, um uns an den Wachen vorbeizumogeln. Der Dungeon Master öffnet die Tür, wenn man anklopft (*open vial, drink the liquid, n, n, knock on door*).

Inside the Barrow

Score: -18

Moves: 14

>w

Room of White Mist

You are inside a huge crystalline sphere filled with thin white mist. The mist becomes black to the west.

You strain to look out through the mist...

A strange blurry room is barely visible.

>w

You follow a corridor of black mist into a black walled spherical room. As you enter, a huge and horrible face materializes out of the mist.

"What brings you here to trouble my imprisonment, wanderer?" it asks. Hearing no immediate answer, it studies you for a moment.

"Perhaps you may be of some use to me in gaining my freedom from this place. Return to your foolish quest! I shall not destroy you this time. Maghap you will repay this favor in kind someday." The face vanishes and the mist begins to swirl. When it clears you are returned to the world of life.

Inside the Barrow

You are inside an ancient barrow hidden deep within a dark forest. The barrow opens into a narrow tunnel at its southern end. You can see a faint glow at the far end.

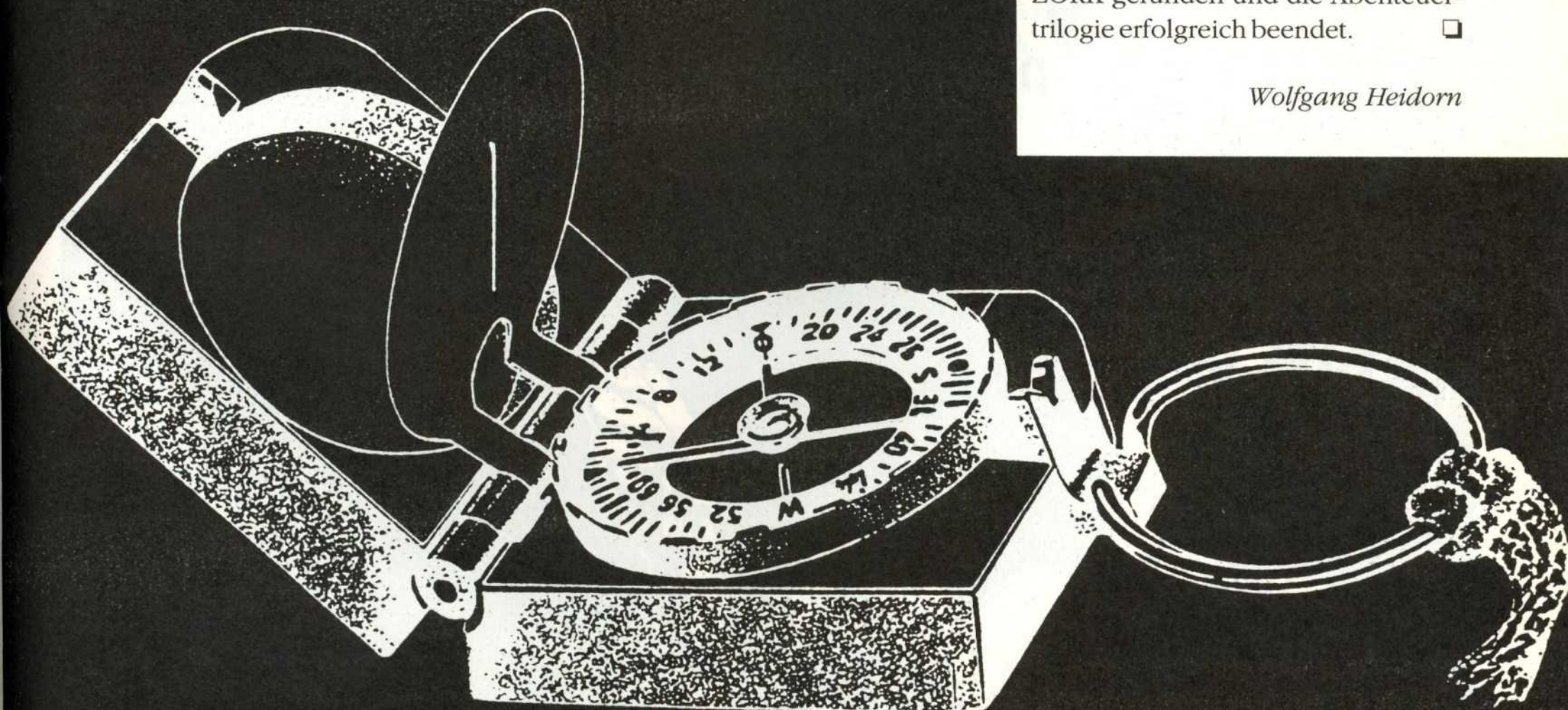
There is a lamp here.

Das Finale

Der Weg führt uns zum "Parapet", wo wir die Scheibe auf vier stellen. Nach dem Knopfdruck betreten wir die südlich gelegene Zelle. Wir bitten

den Master, daß er zurückgeht, die Scheibe auf eins stellt und den Knopf drückt. (Jede Zahl zwischen 1 bis 8). Mit dem Schlüssel öffnen wir die Tür und gehen nach Süden (*n, w, n, n, set dial to 4, push button, push button, s, open cell door, enter cell, master, go north, master, set dial to 1, master, push button, unlock bronze door with key, open bronze door, south*). Wir haben die Schatzkammer von ZORK gefunden und die Abenteuertrilogie erfolgreich beendet. □

Wolfgang Heidorn



„Es muß nicht immer Kaviar sein.“ – Getreu diesem Motto nun etwas Abwechslung im Speiseplan dieses Heftes: Statt stilvoll servierten Komplettlösungen gibt es auf den folgenden Seiten Fast Food in Form knackig kurzer Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen auf verschiedenen Systemen. Viel Spaß beim Ausprobieren!



Eye of the Beholder 2

Hier sind noch einige ergänzende Tips zur Komplettlösung der letzten Special:

Wer ein paar Erfahrungspunkte sammeln will, kann vom ersten Raum, den man im Tempel betritt, zweimal heraus in den Gang gehen, und die beiden Priester vom Anfang sind wieder da.

Die im Spinnengewölbe befindlichen Waffen darf man auf keinen Fall benutzen, da sie verflucht sind.

Den geheimnisvollen Gegner, der im dritten Level einen fairen Kampf ohne Magie haben möchte, kann man überlisten: Ganz einfach das Spruchbuch oder Kreuz in die Hand nehmen, mit der rechten Maustaste anklicken und anschließend wegwerfen - die Sprüche (*vorzugsweise Lightning Bolt*) sind trotzdem noch vorhanden, und man kann getrost den Teleporter betreten und sich den Gegnern widmen.

Wer mit seinen Charakteren auch den Zauberspruch *Stone Skin* aus dem ersten Teil übernommen hat, sollte diesen Spruch unbedingt anwenden.

Frank Jordan

The Godfather

Unsterblichkeit erlangt man (zumindest in diesem Spiel), wenn man sich in den Pausenmodus begibt und dort einfach *PIZZA HUT* (mit Z=Y) eingibt, was mit einem Bildschirmflackern quittiert werden sollte.

René Bernitt

Gremlins 2

Tippt man in der Highscore-Liste *SINATRA* ein, so hat man in der nächsten Runde unbegrenzt Leben zur Verfügung.

Zdenko Posilovic

Alternativ kann man sich auch mal die Adresse \$14ABA per Modul vornehmen.

Cenk Kunz

Batman

Auf dem C-64 kann man sich unendlich viele Leben beschaffen, indem man im zweiten Level, bevor man sein letztes Leben einsetzt, schnell auf der Space-Taste herumhämmer.

Außerdem sollte man im letzten Level (Kathedrale) warten, bis der Joker mehr als die Hälfte der Leiter zum Hubschrauber erreicht hat und dann erst das Bat-Seil werfen. Ansonsten kann es passieren, daß der Joker entkommt und die ganze Mühe umsonst war.

Sascha Ramig

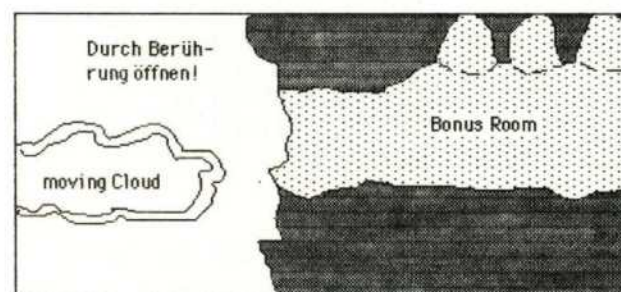
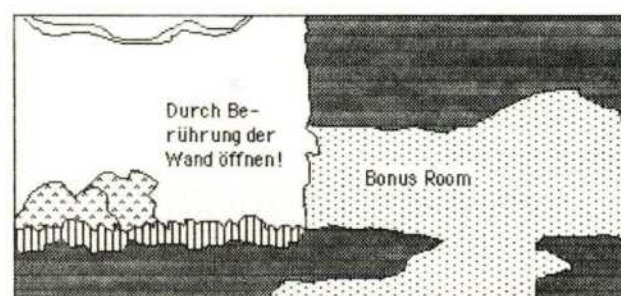
Devil Crash

Passwort	Bälle	Score
0956335555	33	000555000
VRELEPT8MH	30	-
QRELEHTD6C	25	010443300
67ELDWWOMB	20	042727100
L8AM2UJPZU	15	043369700
TECHNOSOFT	10	002000000
DEVILCRASH	07	000390000
OVELEPONMO	05	000437900
0000000000	00	000000000

Hier sind einige Paßwörter für das Mega Drive.

Bastian Scharpen

Baby Jo



In Level 2 kommen Bonusräume und geheime Durchgänge zum Vorschein, wenn auf die Kreuze im Fels geschossen wird. Beim Auffinden der Bonusräume in Level 3 können die folgenden Karten behilflich sein, in den andern Leveln gibt es keine solchen Räume.

Nikolaus Joka

Leander

Unendlich viele Leben erhält man, wenn man im Optionen-Menü als Paßwort *LTUSE* eingibt

Jörg Nielaczy

Darkman

Tippt man im Titelbild *MEA CULPA* ein, kann man mit den Tasten F1 bis F6 die Level anwählen, mit F8 gelangt man zur Endsequenz.

Jörg Nielaczy

Unendlich viele Leben kann man sich per Modul an Adresse \$DCB7 verschaffen.

Wolfgang Mücke

Space Ace II

Wenn man während des Ladens den linken Mausknopf und den Feuerknopf des Joysticks gedrückt hält, bekommt man auf dem Amiga unbegrenzt Leben und kann jede Szene mit einer beliebigen Joystickbewegung schaffen.

Rainer Kauth

Wer lediglich ein paar mehr Leben will, der kann sich mit einem Modul die Adresse \$127 vornehmen.

Cenk Kunz

Mr. Heli

Drückt man im Auswahlmenü die Tastenfolge *II, I, I, II, Select*, so kommt man in ein Musikmenü. Drückt man dagegen *I, II, II, I, Select*, kann man sich bis zu 99 *Continues* einstellen.

Sven Tornow

Kick Off 2

In der ersten Halbzeit kann man dafür sorgen, daß der gegnerischen Mannschaft in der zweiten Hälfte ein Mann fehlt. Dazu foult man ganz einfach einen Spieler ganz schwer und drückt, während dieser vom Spielfeld humpelt, die ESC-Taste.

Alexander Däubler

James Pond II

Zwei Modul-Adressen für den Amiga: Die Anzahl der Leben kann man bei Adresse \$2285 einstellen, Energie gibt es bei \$2287.

M.-F. Dutscheck

Skull & Crossbones

Mit passendem Modul findet Spieler 1 seine Gesundheit bei \$D358 und sein Geld bei \$D35B. Für Spieler 2 gelten die Adressen \$D302 und \$D305.

M.-F. Dutscheck

Gradius III

Ein paar Tips fürs Super-Famicom: Wer es nicht hart genug haben kann, der sollte ins Optionen-Menü gehen und das Thema Schwierigkeitsgrad auswählen. Jetzt intensiv Knopf A bearbeiten, am besten mit Dauerfeuer. Jetzt sollte auch der Menüpunkt "Arcade" wählbar sein.

Stefan Möller

Drückt man im Titelbild den Knopf X 16mal, erhält man neun Credits. Drückt man dagegen das Steuerkreuz nach links und dreimal Knopf A, so darf man sich über 30 Leben freuen.

Stefan Eggers

Golden Axe

Eine einmalige Lebensverlängerung kann man auf dem Master System erhalten, wenn man nach dem Aushauchen des allerletzten Lebens das Joypad nach oben und gleichzeitig die Taste 1 drückt.

Andreas Baumgärtner

Armalyte

Beim Amiga steht die Anzahl der Leben bei Adresse \$4455.

Stefan Eggers

Moonstone

Ein Extraleben erhält man, wenn man sich nach Stonehenge begibt und dort bei der Aufforderung, einen magischen Gegenstand anzuklicken, ganz einfach die Anzeige von *Strength*, *Constitution* oder *Enurance* anklickt. Das Ganze funktioniert beliebig oft.

Christian Stolze

Man kann sich das Leben auch etwas einfacher machen, indem man andere die Drecksarbeit machen läßt. Dazu sollte man genauer auf die Karte und die gegnerischen Ritter, die ein Hünengrab betreten, achten:

Verswindet das Hünengrab von der Landkarte, so hat der Ritter den Kampf gewonnen und alle Schätze eingesackt. Gleichzeitig ist er aber auch durch den Kampf geschwächt, so daß der geneigte Spieler einen Angriff in Erwägung ziehen könnte. Aber Vorsicht - so ein Ritter ist nachtragend.

Wenn das Hünengrab jedoch auf der Landkarte bleibt, hat der Ritter den Kampf verloren. Allerdings hat er im Verlauf seines Kampfes die Wächter schon etwas geschwächt, so daß der Spieler an dieser Stelle ein leichteres Spiel haben könnte.

T.H. & P.M.

Rolling Thunder 2

1. - - - - -
2. A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
3. A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
4. A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
5. A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
6. A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
7. A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
8. A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

Hier sind die Codes bis zu Level 8 fürs Mega Drive.

Nikias Chryssos

Super Formation Soccer

Wenn man auf dem Super-Famicom im Titelbild *Exhibition* anwählt und

dann gleichzeitig den linken und rechten Taster nebst *Start* drückt, kann man nach Auswahl der Mannschaften gegeneinander im Elfmeterschießen antreten.

Thomas Dötsch

Stellar 7

Nachdem man den Planetenwächter im ersten Level erledigt hat, sollte man nicht sofort auf das *Laplink* zusteuern, das einen ins nächste Level transportiert. Stattdessen sollte man mit der Superkanone auf die umliegenden Hindernisse feuern. Wenn man das richtige getroffen hat, erscheint statt des normalen grünen *Laplinks* ein blaues, welches direkt ins vierte Level führt.

Alexander Kugeler

Under Pressure

Tippt man auf dem Amiga während des Spiels *GRYMKALKIN* (mit *Y=Z*) ein, kann man mit den Tasten "F1" bis "F4" die Level, und mit "1" bis "8" die Waffen wählen. "9" aktiviert den Schutzschild und "0" bewirkt den Selbstmord.

Rainer John

Megatwins

Tippt man im Pausenmodus *PUNISHYOURMACHINE* (mit *Y=Z*) ein, sollte man mit diesem Spiel eigentlich keine Probleme mehr haben.

Rainer John

First Samurai

Den siebten Level kann man auf dem Amiga überspringen, indem man im sechsten Level maximal zwei *Special Objects* einsammelt. Diese benutzt man am Ende des Levels durch Glockenläuten bei den vier weißen Kisten. Anschließend hüpfte man auf die restlichen Kisten und springt über die Tonne direkt ins achte Level.

Benjamin Helbig

Pengo

Wenn man auf dem Game Gear die Tasten 1 und 2 sowie das Joypad nach oben gedrückt hält und dann die Start-Taste drückt, erscheint ein Menü, in dem man Anzahl der Leben und das Startlevel auswählen kann.

Francisco Garabatos

Aleste

Ein Soundmenü erreicht man auf dem Game Gear, wenn man im Titelbild die Tasten 1 und 2 gedrückt hält und anschließend die Start-Taste drückt.

Francisco Garabatos

Psychic World

Auch hier hat das Game Gear ein Level- und Soundmenü zu bieten. Man erreicht es, indem man im Titelbild die Tasten 1 und 2 sowie das Joypad nach links oben gedrückt hält und anschließend Start betätigt.

Francisco Garabatos

Out Run

Ist auf dem Mega Drive das *Pro-Level* zu einfach? Dann sollte vor dem Aufruf des *Option-Screens* die Taste C zehnmal betätigt werden. Anschließend steht zusätzlich das Level *Hyper* zur Wahl.

Kwok-Wah Tang

Apidya

Wer sich auf dem Amiga mehr Leben verschaffen möchte, der muß für jedes Level an einer anderen Adresse ansetzen: Für Level 1 bei \$7C55, für Level 2 bei \$7B0F und für Level 3 bei \$7E2F. Wer ein Action-Replay-Modul besitzt, kann sich mit dessen TFD-Befehl die Arbeit wesentlich erleichtern. Die Befehle hierzu lauten TFD 7C54, TFD 7B0E und TFD 7E2E.

Die einzelnen Level lassen sich auch

direkt anwählen, wenn man im Hauptmenü *MISSHONEYBEE* oder *HASTALAVISTA* eingibt. Mit *SHOWCREDITS* gelangt man in die Endsequenz.

Markus Bonet

Lethal Xcess

Tippt man im Hauptmenü *COKE* ein, kann mit "L" die Anzahl der Leben erhöht, mit "F1" bis "F8" die Waffe gewählt und mit "F10" die Unsterblichkeit eingeschaltet werden. Weiterhin gibt es folgende Mogelwörter: *FAST* macht alles schneller, *TWIN* erlaubt, beide Figuren mit einem Joystick zu steuern und *AUTO* aktiviert das Dauerfeuer.

Markus Bonet

A Boy and his Blob

Dreimal Knopf A, dreimal Knopf B, zweimal Joypad nach oben und zweimal nach unten, dann *Start* und *Select* gedrückt, und schon hat unser Bubi auf dem NES unendlich viele Leben.

Lorenz Haug

Rad Racer

Um auf dem NES gleich mit der letzten Strecke zu beginnen, hält man Knopf A gedrückt und drückt dann *Start*.

Lorenz Haug

Alcatraz

Die Anzahl der Leben steht beim Amiga für Spieler 1 bei Adresse \$462BD, für Spieler 2 bei \$46319.

Wolfgang Mücke

Adventure Island

Hier ein kleiner Cheat, um auf dem Game Boy die Startinsel auszuwählen: Ganz einfach im Titelbild die Tastenfolge *rechts, links, rechts, links, A, B, A, B* und dann erst *Start* drücken.

Andreas Siegert

Out Run

Gleiches Spiel, andere Konsole - die folgenden Tips sind für das Game Gear. Um gleich von Anfang an schneller zu sein, sollte man schon im Titelscreen Knopf 2 gedrückt halten und dann *Start* drücken. Die Kurven sollte man möglichst eng nehmen, vor einem anderen Auto sollte man lieber abbremesen statt eine Kollision zu riskieren.

Die Reihenfolge der Kurven zu wissen und entsprechend zu steuern, ist durchaus hilfreich. Hier ist eine Übersicht für die einzelnen Strecken (L=links, R=rechts):

Strecke A (Meeresküste): L, R, L, L, R, L, L, R, L (9 Kurven).

Strecke B (Wüstenklippen): L, R, L, R, L, R, L, L, R, R, L (11 Kurven).

Strecke C (Wüste): R, L, L, R, L, R, L, R, R, R (10 Kurven).

Strecke D (Vorort): R, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L (11 Kurven).

Strecke E (Meeresküste): R, L, R, L, L, R, L, R, L, L (10 Kurven).

Strecke F (Stadt): R, L, R, L, R, L, R, L, R, R, L, L, R, L, R (15 Kurven).

Strecke G (Holland): L, R, R, L, R, L, R, R, L, R, L, L, L (13 Kurven).

Strecke H (Antike): R, L, R, L, L, R, L, L, R (9 Kurven).

Strecke I (Alpen): L, L, R, L, L, R, R, L, R, L, R, L, R (13 Kurven).

Strecke J (Land): L, L, R, L, L, R, L, R, L, R, L, R, R, R, R (16 Kurven).

Im Einzelspiel empfiehlt es sich, die Strecken A, C, E und H zu fahren, also an den Kreuzungen zunächst rechts und dann zweimal links abzubiegen.

Wolfram Sparka

Fantasy World Dizzy

Wer sich in der Highscore-Liste als *IMMORTAL* einträgt, ist im nächsten Spiel mit unendlich vielen Dizzies gesegnet.

Klaus Vill

Final Blow

Der Gegner geht wesentlich schneller K.O., wenn man in den Pausenmodus geht und sechsmal auf die Taste "F10" haut.

Klaus Vill

Double Dragon II

Hier sind einige Karten für den Gameboy. Sie gelten für die Schwierigkeitsstufe "mittel" und enthalten nur die wichtigsten Gegner.

Zunächst einige generelle Tips: Gegner ohne Waffen sollten mit ein paar Schlägen oder Tritten erledigt werden. Gegner mit Schlagstöcken oder Ketten werden am besten mit einem Kick-sprung zu Boden geschickt und attackiert. Gegner mit Messern und Pistolen sollten von der Seite angegriffen

und mit einem Kicksprung zu Boden geschickt werden. Und noch ein Tip, der so ziemlich bei jedem Gegner funktioniert: Man laufe immer einige Male auf und ab, dann kommt der Gegner nicht so schnell angelaufen und kann dann den Gegner ohne viel Streß am oberen oder unteren Bildrand mit einem Kicksprung begrüßen.

Hier noch einige gutgemeinte Warnungen zu besonders wichtigen Punkten auf der Karte:

Zu 1), 2) und 10): Vorsicht, aus diesen Türen kommen zwei Gegner.

Zu 3): Geschwindigkeit ist beim Kampf gegen diesen Boxer oberstes Gebot!

Zu 4): Durch diese Türe muß man, wenn der zweite Endgegner besiegt ist.

Zu 5): Der zweite Endgegner wirft mit Messern um sich, einfach ausweichen und zutreten.

Zu 6): Man stelle sich auf die mit X markierte Stelle und springe die Gegner so an, daß sie den Bahnsteig hinterfallen.

Zu 7): Der dritte Endgegner hat zwar eine Pistole, sollte aber mit einigen Sprüngen bald erledigt sein.

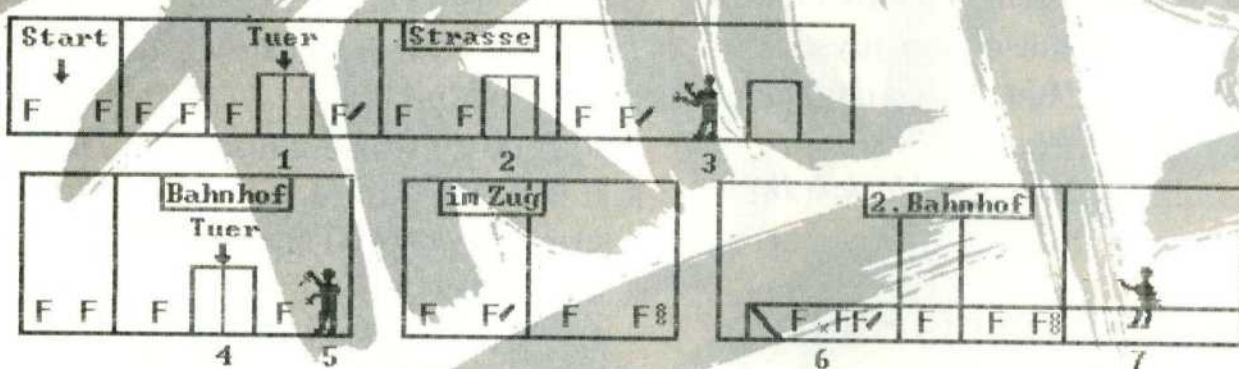
Zu 8): Vorsicht, dieser nette Endgegner besitzt eine Kettensäge!

Zu 9): Dieser Endgegner ist ein Meister der Magie - gerade wenn man zuschlagen will, löst er sich in Rauch auf und verdoppelt sich gerne.

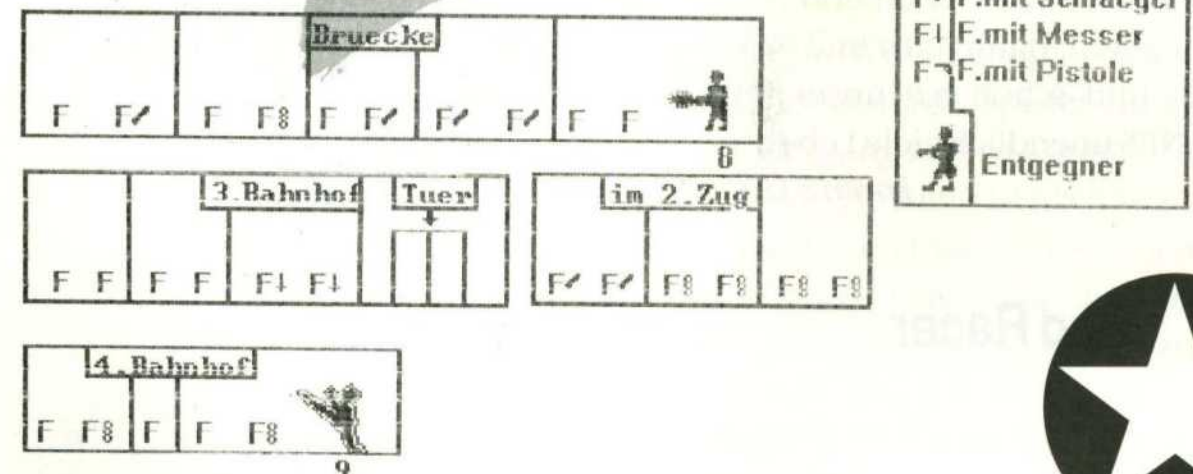
Zu 11): Man sollte vermeiden, daß einem der vorletzte Endgegner auf den Kopf springt - das geht ganz schön auf die Energie.

Zu 12), 13), und 14): Hier befindet man sich im Gebäude von Scorpion und trifft nochmals auf die wichtigsten Endgegner.

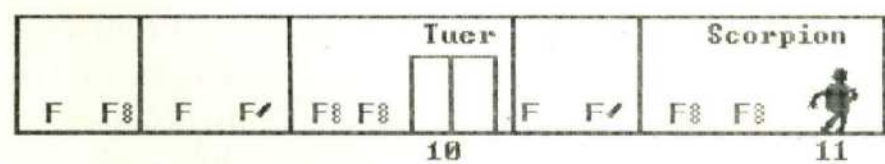
Florian Jung



Billy Lee wandert weiter zur Bruecke...



F	Feind
F8	F.mit Kette
F/	F.mit Schlaeger
F	F.mit Messer
F-	F.mit Pistole
	Entgegner



Deuteros

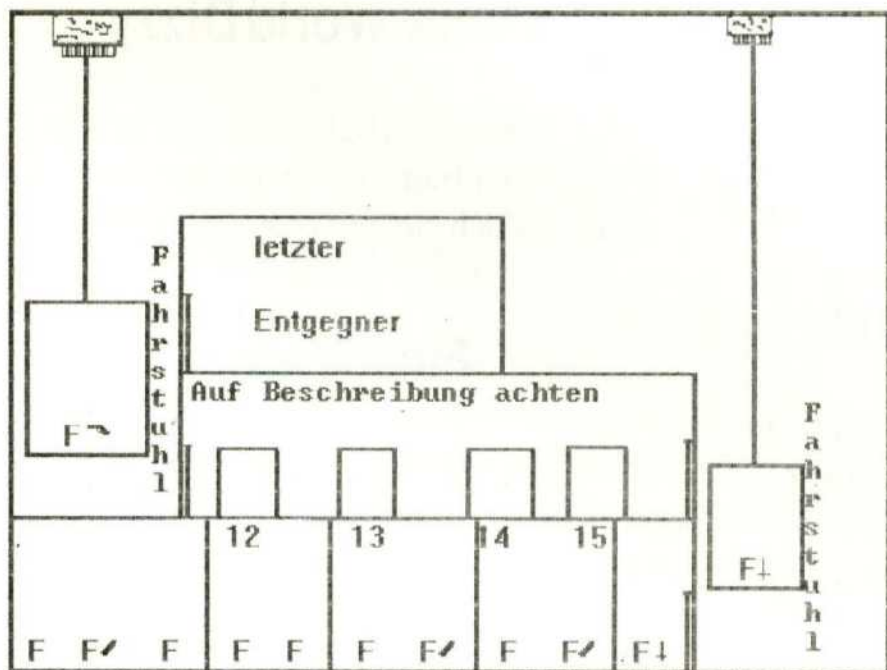
Ganz clevere Händler begeben sich in den *Surface Shop*, drücken zweimal *Shift-C* und freuen sich über ein unbegrenztes Warenlager auf dem Amiga.

Klaus Vill

Cardiaxx

Um das lästige Zeitlimit auszuschalten begibt man sich zunächst in den Pausenmodus, tippt *RACHEL* ein und drückt anschließend *Shift-G*. Wer auch noch unendlich viele Leben abstauben will, der pausiere erneut und wende sich an *CAROLLY*.

Klaus Vill



**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - 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!



Join
Join
Joy

JOYSTICK

• S • P • E • C • I • A • L •

the ride

101

Alter: Unbestimmt, aber mindestens 14 Jahre. **Aussehen:** Wechselt Form, Gestalt und Größe wie ein Chamäleon. **Zweck:** Steuerungshebel für Computerspiele oder -grafiken (laut Lexikon). **Name:** JOYSTICK.



Mit diesem Joystick fing alles an. Der Übergang vom Telespiel zum C64 war besonders einfach, da der Anschluß bei beiden Systemen derselbe ist: Standard Neunpol ist.

Sucht man nach den Ursprüngen des Joysticks, so sind zwei Namen damit unzertrennlich verbunden: **Atari** und **Dynamics**. Erstere entwickelten in den Siebziger Jahren die ersten Arcade-Games für Spielhallen und ließen sich von der Hamburger Firma **Dynamics** den eingebauten Joystick liefern.

Als Atari gegen Ende des Jahrzehnts mit seinem Telespielsystem auf den Markt kam, waren es wieder die Waterkantler, die einen Joystick - basierend auf dem der Spielhallengeräte - herstellten, den man als Zubehörteil kaufen konnte. Sein Name ist der gleiche geblieben, doch seine Funktionen sind heutzutage wesentlich erweitert: der **Competition Pro**.

Zusätzlich zu der Konsole gab es aber von Atari selbst einen Steuerknüppel. Seine Struktur war, verglichen mit heutigen Modellen, fast lachhaft: Ein etwa 8 cm langer Griff, den man als erwachsener Mann nur mit ein paar Fingern umfassen konnte und ein roter Feuerknopf links oben auf dem schwarzen, quadratischen Gehäuse.

Doch damals war man damit

bestens bedient, um z.B. den *Space Invaders* den Garaus zu machen. Man konnte eh immer nur einen Schuß abgeben und mußte warten, bis man entweder einen Alien getroffen oder sich die Kugel aus dem Bild entfernt hatte.

Angeschlossen

Als dann in den frühen Achtzigern die ersten Atari-Heimcomputer auf den Markt kamen und vor allem der Commodore 64 seinen Siegeszug antrat, konnte sich jeder Besitzer des Telespielsystems glücklich schätzen, hatte er doch einen Joystick, der sich auch an diese Rechner anschließen ließ. Nur merkte man sehr schnell, daß Computerspiele ganz andere Ansprüche an Spieler und vor allem Zubehör stellten.

Neue Joysticks mußten her - dem Konkurrenzkampf stand nichts mehr im Wege. Dies erkannte auch die Firma **Bondwell** und brachte mit dem **Quickshot 101** den ersten des heute (nach eigenen Angaben) mit über 20 Millionen Exemplaren weltweit meistverkauften Joystick-Programmes

heraus, das rund 60 Exemplare umfaßt. Der 101 war - ähnlich wie der deutsche Konkurrent aus Hamburg - mit zwei Feuerknöpfen ausgerüstet und bot zudem noch vier Saugnäpfe, mit denen man ihn locker auf der Schreibtischplatte "befestigen" konnte. Doch erst die Version 102 entwickelte sich zum Renner, konnte man doch nun erstmals mit einer Hand gleich zwei Feuerknöpfe bedienen. Außerdem hatte der Stick noch eine Dauerfeuerfunktion per Schieberegler. Da hatten auch die *Asteroids* kaum noch eine Chance...

Aufgeschlossen

Und so wurden immer wieder neue Ideen bezüglich Form und Farbe, Größe und Funktionsreichtum verwirklicht. Mal wurde statt des Sticks eine Kugel integriert, mit der man seine Spielfigur steuerte, mal waren es Drehregler und schließlich kamen die ersten "Fadenkreuz"-Steuerungen auf den Markt.

Doch der ursprüngliche Joystick war nicht totzukriegen. 1985 - wiederum durch Dynamics - kamen die ersten Joysticks mit Microschaltern heraus.

Genauso viele Modelle, wie sich Mikroschalter in der heutigen Ausführung des Competition Pro befinden, haben die Hanseaten bislang auf den Markt gebracht - und über sechs Millionen Exemplare verkauft, womit sie auf Platz 2 der Weltrangliste stehen dürften.

Neben den beiden Marktführern Bondwell und Dynamics versuchten sich natürlich auch weitere Firmen an dem Geschäft mit dem Freudenstock (einige davon werden in den Tests namentlich erwähnt und sind daher hier ausgespart).

Heute dürften es mehr als ein Dutzend sein, die sich auf dem Markt behaupten wollen.

Joysticks im Test

Design. Als erstes haben wir das jeweilige Testobjekt genau betrachtet, um zu sehen, ob hier neue Ideen verwirklicht oder Altes neu aufgewärmt wurde. Ist er funktional klar gegliedert oder wirkt er unübersichtlich und zudem "unhübsch" (das Auge spielt eben mit)?

Anleitung. Gibt es eine solche überhaupt, wenn ja: Wo befindet sich diese? Sind darin wirklich alle Funktionen klar erläutert?

Handhabung. Der zweitwichtigste Punkt und daher auch zweifache Wertung. Hier stellten wir uns die Fragen, ob der Stick gut in der Hand liegt, alle Bedienelemente optimal und schnell erreichbar sind und der Bedienungskomfort stimmt (z.B. sind Griffleisten nicht immer die bessere Lösung).

Am meisten interessierte uns natürlich die Empfindlichkeit - weite Wege bis zum Anschlag? Oder genügt ein kurzes Ruckeln, und schon spricht er an?

Dauertest. Dreifache Wertung! Von diesem Ergebnis hing einfach alles ab. Jeder Joystick wurde einem mehrstündigen, manuellen Test unterzogen, bei dem wir verschiedene Spiele ausprobierten - vom Action-Game bis hin zum Flugsimulator war alles dabei.

Die nächste Stufe war, daß wir den jeweiligen Testanten verschiedenen "Rüttelgeschwindigkeiten" aussetzten, indem wir ihn für einige Zeit an eine mit Bohrer und Winkelhaken selbsterfundene Vorrichtung klemmten.

Als nächstes erfolgte der "Fall-Test" (natürlich landeten die Sticks nicht auf einem dicken Schafswollteppich, aber

Bei dem einen wird mehr Wert auf solide Ausführung gelegt, der andere geizt nicht mit optischen Reizen - dies macht sich natürlich auch im Preis bemerkbar. Und wie bei allen anderen Produkten gibt es auch beim Joystick zum Teil erhebliche Qualitätsunterschiede. Um diese festzustellen, haben wir einige Exemplare ausgiebig getestet. Wie wir dabei vorgegangen sind, lest Ihr jetzt.

auch nicht auf Zement, sondern auf einem ganz normalen Fußbodenbelag).

Last but not least baten wir einen Kollegen der Schwesterzeitschrift DOS SHARWARE, Thomas Kallay (der stärkste Mann des Hauses), selbst Hand anzulegen. Spätestens hier entschied sich das Schicksal manches Sticks, denn nur derjenige konnte gut abschneiden, der am Ende noch genauso im Gehäuse hing wie vor diesem Test.

Sämtliche Bewertungen wurden addiert, dann durch 7 geteilt und ergaben so die Gesamtnote, die dann unsere bekannte ASM-Wertung ergab:

Sehr gut

Gut

Zufriedenstellend

Mangelhaft

Sehr mangelhaft

Anzeige



Die Qual der Wahl - welcher Joystick ist der Beste?

FÜR DIE SCHNELLEN FINGER

Joysticks (XT/AT/386)

Spectra QS 113 DM 29,-

Spectra QS 123 DM 39,-

Winner 909 DM 49,-

Winner Pistol Stick DM 79,-

Winner Flight Joke DM 139,-

GAMECARD (XT/AT/386) für 2 Joysticks DM 33,-

SOUNDCARD PC Soundman DM 239,-

VGA Grafikkarten

1024x768 512k DM 131,-

TRIDENT 8900C 1024x768 1MB DM 189,-

TSENG ET4000 1024x768 1MB DM 226,-

Versandkosten : Nachnahme : 7,50

Vorkasse : 4,50

Lepka & Caric Datensysteme

Luisenstr.58

7500 Karlsruhe1

Tel.: 0721-370158 (werktags: 14.00 bis 18.00 Uhr
Sa. 10.00 bis 13.00 Uhr)

Fax.: 0721-379753

Angebot freibleibend | Preis- u. Technische Änderungen vorbehalten !



Nur wenigen Sticks ist es aber vergönnt, in die Riege derer aufgenommen zu werden, die man als "uneingeschränkt empfehlenswert" bezeichnen kann.

So wird man bei einem kleinen Ausflug in die Computerabteilungen größerer Kaufhäuser schier erschlagen von der farblichen und funktionellen Vielfalt der Joysticks. Ähnlich ergeht es einem, wenn man sich die Preise näher betrachtet. Einen Zwanziger zückt man nun einmal schneller als einen Hunderter.

Überlegen

Vor dem Kauf sollte man vor allem überlegen, für welche Spiele man den Joystick überwiegend nutzen will. Vordergründig auf's Geld zu schauen hat eh keinen Zweck - sowohl bei den preisgünstigen als auch den teuren gibt es gute und schlechte.

Ist man beispielsweise ein eingefleischter Action-Freak, so ist großen Wert auf die Robustheit des Steuerknüppels zu legen. Allerdings - wie sich bei einem Testmodell gezeigt hat - führt eine zu massive Bauweise oft zur Ermüdung der Arme. Zu locker darf der Hebel aber auch nicht sitzen (und wenn, dann sollte er schon sehr gut befestigt sein), sonst wird man an ihm bei stärkerer Kraffteinwirkung keine lange Freude haben.

Ein weiterer Punkt, dem man Beachtung schenken sollte, ist das Outfit. Hier trügt sehr oft der Schein: Nicht jeder hält, was sein Aussehen verspricht. Größe hat noch lange nichts mit Qualität zu tun.

Umkehrschluß: Auch die Kleinen haben es oft in sich, was man aber nicht auf den ersten Blick erkennt.

Die Competition Pro-Reihe



(Competition Pro 5000, Competition Pro 5000 transparent, Competition Pro 5000 Star, Competition Pro 5000 Spezial).

System: Standard Neunpol
empf. Vk-Preis: ca. 25-40 DM
Hersteller: Dynamics, Hamburg
Muster von: Hersteller

Der Competition Pro darf wohl mit Fug und Recht als der immerjunge Oldtimer im Lager der Freudenknüppel bezeichnet werden. Es gibt nur wenige andere Joysticks, deren Grunddesign seit Jahren so unverändert beibehalten wurde.

Die bewährte Form, beim 5000er Model in schlichtem Schwarz, wurde bei den anderen Modellen der Competition Pro Reihe lediglich durch farbliche Variation desselben ergänzt. Die absolut einfache Handhabung erübrigt eine Bedienungsanleitung.

Über den technischen Aufbau des

Gerätes informiert eine schematische Zeichnung auf der Verpackung. Auch wenn der Competition Pro (und all seine Variationen) nicht offensichtlich ergonomisch geformt ist, liegt er gut in der Hand und erfüllt seine Aufgabe mit unbestechlicher Präzision. Die leichtgängige Mechanik macht ihn zu einem Eingabegerät, mit dem sich sowohl Jump & Runs als auch Shoot'em Ups tadellos kontrollieren lassen.

Im Test, der mit R-Type (Shoot'em Up), Rodland (Jump & Run) und Out Run (Autorennen) durchgeführt wurde, erfüllten die Competition Pros ihre Aufgabe durch die Bank zuverlässig. Die Verarbeitung der recht leichten Sticks ist gut und läßt keine Wünsche offen. □

hs

ASM-Wertung

Design: Gut
Anleitung: Zufriedenstellend
Handhabung: Sehr gut
Dauertest: Sehr gut
Gesamtnote: Sehr gut

Pistol-Stick (Winner 1000)

System: PC
empf. Vk-Preis: 89 DM
Hersteller: Winner
Mustervon: USA

Da kommt Freude auf! Der Pistol-Stick ist der ultimative Joystick für alle Fans von Flug- und Fahrsimulatoren. Die Steuerung mit diesem analogen Knüppel ist die reine Wonne. Er liegt locker in der Hand und ruft auch bei längerer Benutzung keine Schwielen an den Händen hervor. Die beiden Feuerknöpfe sind links und rechts angeordnet und finden ihr Gegenstück noch einmal am Handgriff selbst.

Die Throttle-Control, ein Drehregler für Geschwindigkeit, ist für Games, die einen zweiten Stick unterstützen. Wie bei vielen analogen Geräten sind natürlich die Steuerwege relativ weit, so daß sich der sauber verarbeitete Pistol-Stick nicht besonders für Jump & Run- und Shoot 'em up-Games eignet. Dagegen steht er bei Wing Commander II, Red Baron, oder der

Flugsimulatoren-Reihe für Spielspaß pur. Die Bedienungsanleitung zum recht groß ausgefallenen Stick läßt keine Wünsche offen. Beim Design wurden zwar keine besonders innovativen Wege beschritten, aber durch die Schlichtheit kann er auch auf jedem Muster-Schreibtisch stehenbleiben, ohne zu verschandeln. Fazit: Ein edles Gerät für alle Simulationsfreaks. □

cus

ASM-Wertung

Design: Gut
Anleitung: Gut
Handhabung: Sehr Gut
Dauertest: Gut
Gesamtnote: Gut



Mega Star

System: Standard Neunpol
empf. Vk-Preis: ca. 40 DM
Hersteller: STD-Entertainment, USA
Mustervon: Leisuresoft

Der Mega Star von LTD-Entertainment ist nichts für Leute, die ihren Joystick nur mit dem Zeigefinger bewegen wollen. Um überhaupt für Bewegung zu sorgen, muß man mindestens drei Extra-Portionen Müsli intus haben. Zum Glück sind die Saugnäpfe kräftig genug, um mit den Urgewalten fertig zu werden.

Die Feuerknöpfe - deren gibt es drei - sind alles in allem bedienerfreundlich. Das fast schon zum Standard gehörende Auto-Fire ist natürlich vorhanden. Zudem hat der Spaß-Stab noch einen Schalter für Links- und Rechtshänder.

Diese, auf den ersten Blick sinnlose,

Funktion erklärt sich nach den ersten Bewegungen. Die Feuerknöpfe sind nämlich alle drei auf einer Seite angeordnet. Das Gehäuse macht übrigens einen robusten Eindruck. Für die, die es auf die harte Tour lieben, könnte der gläserne Riese eine echte Herausforderung sein. Von einer Anleitung zu sprechen, würde jeder Beschreibung spotten: Ein Foto auf der Packung erklärt das Wesentliche. □

cus

ASM-Wertung

Design Gut
Anleitung Zufriedenstellend
Handhabung Zufriedenstellend
Dauertest Gut
Gesamtnote Gut



Unterlegen

Das Material, aus dem das Gehäuse gefertigt ist, spielt eine weitere große Rolle. Was nützt einem der Joystick, wenn Mutter einmal mit dem Staubtuch wedelt, das Ding auf den Boden knallt und auseinanderbricht? Hier ergibt sich natürlich auch die Frage, ob man den Stick lieber zum "in die Hand nehmen" oder mittels angebrachter Saugnäpfe auf dem Tisch befestigen möchte.

Letzteres ist übrigens nur dann empfehlenswert, wenn man sich überwiegend ruhigeren Spielen widmen will. (Zumindest habe ich noch keinen Joystick mit Saugnäpfen gesehen, der meiner Krafftaufwendung bei "Turrican II" widerstanden hat!). Und natürlich sollte man auch überlegen, aus welchem Material die Computertischplatte gefertigt ist, denn die Näpfe halten logischerweise nicht überall.

Der große Nachteil in Kaufhäusern ist eben, daß man normalerweise die Verpackung nicht einfach öffnen und reinsehen kann. Lobenswert ist daher die Tatsache, daß in mancher Computerabteilung auch ein Probespielchen mit fast jedem Joystick möglich ist.

Im Joystick-Dschungel

Davon gibt es viele - und manchen sieht man gar nicht an, daß sie im Grunde genommen nichts anderes als ein Joystick sind. Nachdem wir uns ja bislang mehr mit allgemeinen Informationen beschäftigt haben, begeben wir uns nunmehr in den fast undurchschaubaren Joystickdschungel, in dem die Gefahr, den Wald vor lauter Bäumen nicht zu sehen, relativ groß ist.

Vor- und Nachteile der Konsolen-Joypads

Spitzenvertreter ihrer Klasse: das SuperNES-Joyypad und der Arcade Power Stick fürs Mega Drive.



Spätestens seit Auslieferung des Atari VCS 2600 mit Joypads und dem Import der PC Engine sind diese kleinen Steuergeräte beinahe jedermann (-frau) bekannt. Zwar wurden schon einige Jahre vor Einführung der NEC-Konsole Joypads auf dem deutschen Markt nicht nur für Ataris Konsole angeboten, doch so richtig durchsetzen konnten sich diese Exoten unter den Steuerinstrumenten für Homecomputer trotz Schleuderpreisen von zehn Mark und weniger wahrlich nicht.

Den meisten Spielern war ein Joystick, den sie fest in den Händen hielten oder auf dem Tisch deponierten, einfach angenehmer, in vielen Spielsituationen auch wesentlich präziser. Außerdem ißt der Bauer bekanntlich das nicht, was er nicht kennt, sprich: Die Macht der Gewohnheit ließ den deutschen Zocker stets zum Joystick zurückkehren.

So konnte das Joypad hierzulande lange nicht den Erfolg verbuchen wie beispielsweise im fernen Japan. Dort nämlich erfreuen sich diese kleinen Teile immer noch größter Beliebtheit, weshalb auch sämtliche Konsolen mit Joypads ausgeliefert werden.

Die Vorzüge eines Pads: Auf kleinstem Raum lassen sich sowohl Steuerkreuz als auch Buttons unterbringen. Außerdem liegen diese Steuerinstrumente meist sehr gut in der Hand, einige sind gar ergonomisch geformt, was die harte Action-Arbeit zusätzlich erleichtert.

Doch es gibt auch Schattenseiten. So kann mit einem Joypad in der Regel nicht so schnell 'geballet' werden wie mit einem Stick, und über Mikroschalter verfügen sie auch nicht. Viele lassen auch nur eine 'schwabbelige' Steuerung zu. Besonders bei Autorennen, bei denen meist durch Druck des Steuerkreuzes nach oben Gas gegeben wird, wirkt sich dies fatal aus, da nicht gerade selten der Kontakt zum Rechts- oder Linkslenken ebenfalls betätigt wird.

Ein weiteres Manko: Manche Spielerhände neigen zu Verkrampfungen, wenn sie längere Zeit Joypads umschließen. Letzteres ist natürlich, wie die Sache mit der Schußgeschwindigkeit auch, ein individuelles Problem. (Mit beiden habe ich persönlich nicht zu kämpfen und muß sagen, daß ich sehr gern mit Joypadspielen, die heutzutage mehr oder weniger nur den Konsolen vorbehalten sind.)

Vor allem das des SuperNES befinde ich für sehr gut. Mit diesem läßt es sich insgesamt präziser lenken als mit dem Mega-Drive-Pad. Trotzdem bevorzuge auch ich nach wie vor Joysticks, und zwar die, die man entweder in den Schoß nehmen oder auf den Tisch stellen kann, also einen mit einer großen Grundfläche - sogenannte Joyboards. So welche sind beispielsweise der **JB King Stick** für das SuperNES und der **Arcade Power Stick** für das Mega Drive. Beide sind hervorragende Steuerinstrumente, die ihr Geld wert sind und unbeschwertes Spielvergnügen garantieren. Allerdings sind die Preise für diese Monstren recht hoch. Stolze 200 DM für den JB King und immerhin 130 DM für den Arcade Power Stick müssen berappt werden. Bei letzterem sollte übrigens wert auf die japanische Version gelegt werden, da die deutsche keine Mikroschalter besitzt.

Angesichts dieser horrenden Preise sind Joypads, deren Preise sich in der Regel zwischen 40 und 70 DM bewegen, also eine gute Alternative, mit denen sich nach

kurzer Eingewöhnungsphase zufriedenstellende bis gute Ergebnisse erzielen lassen.

Kurzbeschreibung der meistverbreiteten Joypads:

Atari VCS 2600 Joypad: Das Joypad der Atari-Konsole sieht nicht nur sehr billig aus, es ist auch nicht gerade das, was man sich unter einem guten Pad vorstellt. Es liegt nicht sonderlich gut in der Hand, und das Steuerkreuz leiert schnell aus, so daß präzise Schaltwege nur kurze Zeit möglich sind.

PC-Engine-Joypad: Dieses Joypad liegt zufriedenstellend in der Hand und ermöglicht eine gute und präzise Steuerung. Das Steuerkreuz leiert erfreulicherweise nicht allzuschnell aus, die beiden Feuerknöpfe sind gut zu bedienen. Manko: Bei längerem Spielen können scharfe Plastikkanten an den Seiten Rötungen der Handballen hervorrufen.

Mega-Drive-Joypad: Nicht unbedingt äußerst präzise ist dieses ganz schwarze Pad, das durch seine ergonomische Form gut in der Hand liegt.

Vor allem mit der Zeit wird das Steuerkreuz ziemlich schwabbelig, eine genaue Steuerung schwierig.

SuperNES-Joypad: Das mit Abstand am meisten bietende Joypad ist das des SuperNES. Vier Feuerknöpfe, eine Start- und eine Select-Taste plus zwei Feinjustiertasten für Links- und Rechtssteuerung befinden sich neben dem 'Fadenkreuz' an diesem Stück. Erfreulich dabei, daß alle Knöpfe gut bedienbar sind.

Das Pad liegt gut in der Hand und ermöglicht sehr gute Steuerungsergebnisse. Auch nach längerer Zeit leiert der Steuermechanismus nicht aus. □

Hans-Joachim Amann



Der Standard-Joystick besteht in aller Regel aus den Komponenten "Steuerhebel" (Griff) und "Feuerknopf". Wie bereits erwähnt, kamen im Laufe der letzten Jahre einige Neuerungen heraus, so z.B. der Schieberegler für Dauerfeuer und manches mehr.

Was sich jedoch immer wieder änderte, war das Outfit. So existieren heute Geräte, wie man sie eigentlich nur aus der Spielhalle kennt, woran nicht zuletzt die Konsolenhersteller "schuld" sind. So hat **Sega** mit dem **Sega Chair** einen Stuhl auf den Markt gebracht, bei dem die Steuerung durch Körperneigung in alle vier Richtungen vollzogen wird.

In den Handgriffen sind die beiden Feuerbuttons eingearbeitet, was einem natürlich das Gefühl verleiht, man säße in einem richtigen Simulator.

Exotisch

Dieser Exot fiel jedoch durch seine Steuerungsgenauigkeit und seinen nur begrenzten Einsatzfähigkeit auf (wobei ich sagen muß, daß ich für stolze 330 DM schon bequemer gesessen habe).

Origineller wirkt da schon der **Flight Yoke** von **Winner Products**, der speziell für PCs entwickelt wurde und in Deutschland exklusiv von **KBM** in Niddatal zum Preis von 199 DM vertrieben wird. Er vermittelt durch seine Form ein echtes Flugsimulatorengefühl.

Man hat daran gedacht, zusätzlich zu den Saugnäpfen auch eine Befestigungsklammer für den Schreibtisch beizulegen.

Links- und Rechtsbewegungen werden wie bei einem Steuerknüppel eines Flugzeugs ausgeführt, durch Vor- und Zurückschie-

Manix Deck

System: Standard-Neunpol
empf. VK-Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Dynamics, Hamburg
Muster von: Hersteller

Hohe Erwartungen stellt man freilich an das Gerät, das der offizielle Nachfolger des legendären *Competition Pro* sein soll, und je höher diese Ansprüche sind, desto herber wird wohl die Enttäuschung beim Probeispiel mit diesem Dreiknopf-Joyboard. Design und Mikroschalter können eben doch nicht wettmachen, wenn ein Stick nicht richtig durchdacht ist. Wenn man mal kräftig am Würgen ist, gibt der Manix recht flott den Geist auf. Das wird besonders durch den Umstand begünstigt, daß man immer mit der ganzen Hand spielen muß. Dadurch läßt oft genug die Kraft des Unterarms das Plastikgehäuse in seinen Grundfesten erbeben. Spieler mit viel Feingefühl, die hauptsächlich Flugsimulationen (bei denen es nicht so drauf ankommt) daddeln, können beim Manix allerdings den Vorteil auskosten, daß sie die linke Hand stets für einen Piloten-Cocktail frei haben. Zu dumm, daß dieser einer der ganz wenigen Gründe für die Beschäftigung mit dem Manix ist. □

Uli



ASM-Wertung

Design Zufriedenstellend
Anleitung Zufriedenstellend
Handhabung Mangelhaft
Dauertest Sehr Mangelhaft
Gesamtnote Mangelhaft

Speed King

System: PC, Standard Neunpol
empf. VK-Preis: 49,95 DM
Hersteller: Konix, UK

Für Adventure-Freaks ist der Speedking von Konix genau das Richtige. Nicht weil er so gut wäre, sondern weil der analoge Stick (es gibt ihn auch mit Mikroschaltern) ein einziges Abenteuer ist. Die Feuerknöpfe reagieren erst beim Loslassen, bedeutet also, die berühmte Schrecksekunde muß mit eingerechnet werden. Das robuste Gehäuse macht dagegen alles in allem einen guten Eindruck, was man vom rallyebestriebenen Aufkleber nicht sagen kann. Dieser hatte sich nämlich bereits vor dem Öffnen der Packung gelöst. Zum Thema Design Konix selbst: "Der einzige Joystick, der perfekt in die Hand paßt". Vergessen haben die britischen Hersteller jedoch

die Anmerkung: Bei Handschuhgröße 10. Darüber oder darunter ist es Essig mit der Paßgenauigkeit.

Die beiden DIN-A4-Seiten Anleitung sind eine Lobeshymne auf das eigene Produkt, bringen aber keine Funktionsklärung. Um Parallelen zwischen der Zeichnung und dem Joystick zu finden, braucht man schon eine gehörige Portion Phantasie. Positiv fällt die "centre"-Funktion beim analogen Stick auf. Der Benutzer hat nämlich zwei Möglichkeiten bei der Einstellung seines Sticks. Entweder springt der Joystick nach dem Loslassen wieder zur Mitte, oder er ist ungefedert und bleibt dort, wo man ihn hingeschoben hat.



ASM-Wertung

Design: Zufriedenstellend
Anleitung: Sehr Mangelhaft
Handhabung: Zufriedenstellend
Dauertest: Gut
Gesamtnote: Zufriedenstellend

cus

Super Star

System: Standard Neunpolig
empf. Vk. Preis: 25 DM
Hersteller: STD Entertainment, USA
Muster von: Leisuresoft

Wie seine "Star"-Namensvettern, so ist auch der Super Star in ein durchsichtiges Plastikgehäuse verpackt, durch das man sein Innenleben gefällig betrachten kann.

Die Funktionen des mit zwei Feuerknöpfen und ebensovielen Schieberegler (einer für Autofeuer, einer für den CPC 464 - Betrieb, was auf der Verpackung per Bild erläutert wird)



ausgestatteten Sticks ließen mein Herz nicht gerade höher schlagen, denn angesichts besagter Innereien ahnte ich schon, was da auf mich zukommen würde.

Und tatsächlich: Der Kandidat hat im Dauertest genau in der Kategorie versagt, die zur Abwertung führt (siehe Extra-Kasten "Dauertestergebnisse"). Zunächst schien ein Feuerknopf in Ohnmacht zu fallen, um dann wenigstens ab und zu wieder zu funktionieren. Der zweite Button zeigte mir indes den Mittelfinger und blieb frecherweise des öfteren im Gehäuse hängen.

Als dann noch der Steuerknüppel sich partout weigerte, von rechts nach mittig zu schwenken (zumindest in dem Tempo, das er bei allen ande-

ren Richtungen vorlegte), war es um meine Nerven und eine gute Bewertung geschehen.

Dieser Joystick ist der tote Beweis dafür, daß relativ gutes Design und zufriedenstellende Handhabung (nicht zuletzt sorgen fünf Saugnäpfe für einen vergleichsweise guten Halt) noch lange kein Garant für eine entsprechende Gesamtnote ist. In der Schule würde man sagen: "Nicht versetzt"! □

kate

ASM-Wertung

Design: Zufriedenstellend
Anleitung: Zufriedenstellend
Handhabung: Zufriedenstellend
Dauertest: Sehr Mangelhaft
Gesamtnote: Mangelhaft

BAY'03 USER-REPORT!

...ALSO, IHNEN KÖNNTE ICH DIESEN JOY-
STICK (HUST!) IM SONDERANGEBOT
EMPFEHLEN! DER IST ABSOLUT LEISTUNGS-
STARK UND WIRD IHNEN VIEL SPASS
BESCHEREN! SIE VERSTEHEN? (HE, HE!)



BEACHTEN SIE WIE FEST (HUST!)
UND GRIFFIG ER IN DER HAND LIEGT!
(HUST, HUST!) TROTZDEM IST ER
EXTREM LEICHT UND SO GEFORMT,
DASS ER ALLEN BEDÜRFNISSEN
GERECHT WIRD! (HE, HE!)



UND SOLLTEN SIE IHN 'MAL STUNDENLANG
BENUTZEN, KEIN PROBLEM! PH-NEUTRALE
OBERFLÄCHE, DAHER HAUTFREUNDLICH! (HUST)
AUSSERDEM FEUCHTIGKEITSSICHER UND
VOR ALLEM STOSSFEST! (HUST, HUST!)



UND DER BESONDERE CLOU: MIT DEM ZU-
SATZFEUERKNOPF KÖNNEN SIE AUCH 'MAL
GANZ AUF DIE SCHNELLE EINEN SCHUSS
ABFEUERN! - DAS BRINGT LAUNE UND
(HUST!) ENTSPANNUNG! (HE, HE!)

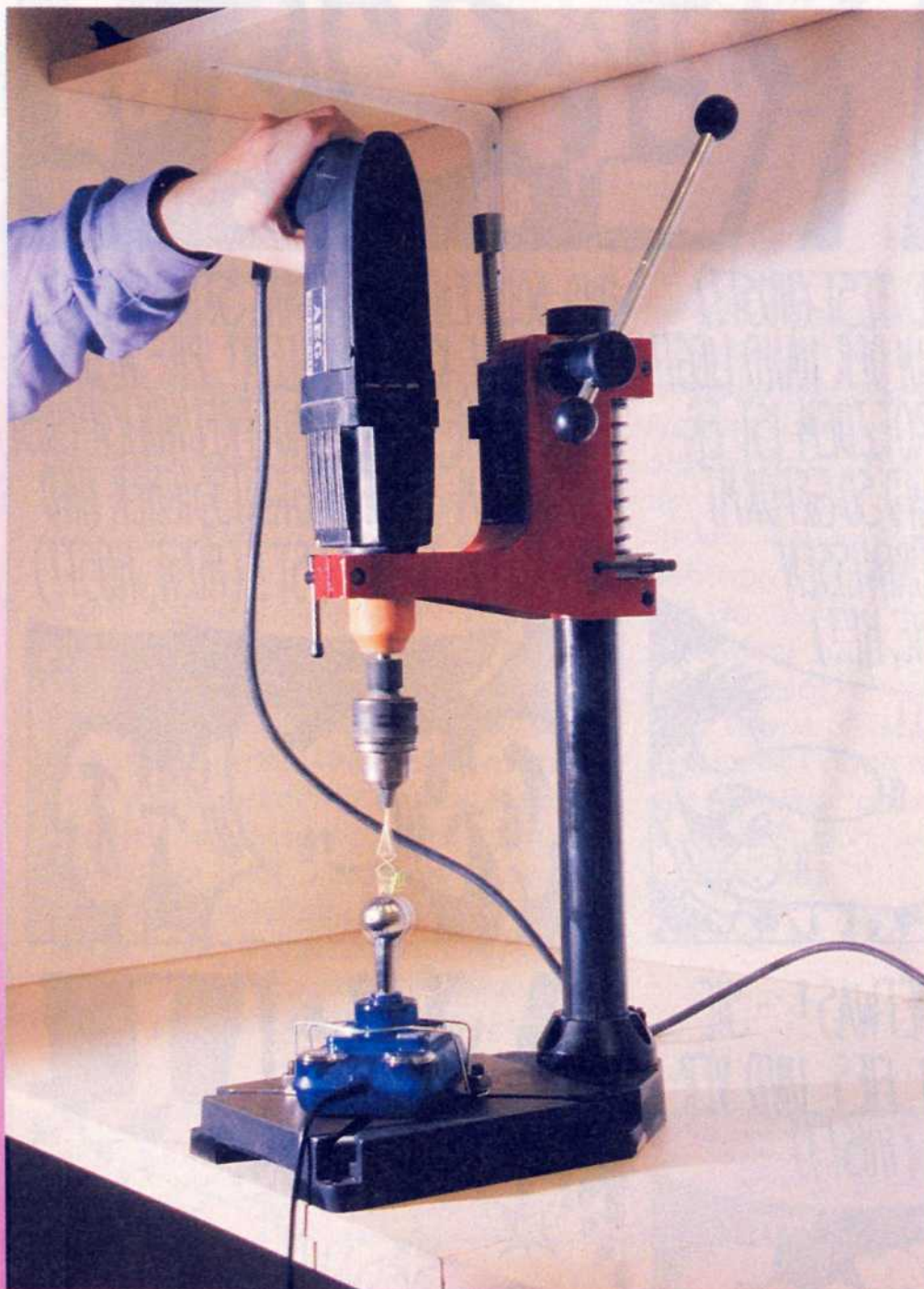


.... ÄH... IST IRGENDETWAS! - SIE
SCHAUEN MICH SO FIES UND VER-
KNIFFEN AN... ÄH... (HUST!)



EINS SAG' ICH DIR: DAS NÄCHSTE MAL, WENN DIE VOM FRAUENZENTRUM HIER AUF-
TAUCHEN, KANNST DU DEINEN MIST SELBER VERKAUFEN! (HUST!)





ben des Gestells erreicht man die Hoch- und Runterbewegung.

Er ersetzt übrigens zwei Joysticks, benötigt selbst aber nur einen Game-Port-Anschluß. Klar, daß dieser Stick in erster Linie für Flugsimulatoren in Frage kommt.

Fuß- und Handarbeit fordert das **Fitneß-Set** von **Nintendo**: Eine Matte, deren Steuerkontakte berührt werden müssen. Entsprechend sportliche Spiele gehören dazu.

Eine weitere Steuerungsmöglichkeit, die sich vor allem seit der Einführung der Konsolen durchgesetzt hat, ist die mittels "Fadenkreuz", bei dem ein kurzer Druck mit dem Daumen genügt, um in die gewünschte Richtung zu gelangen. Hierzu und zu anderen Exemplaren findet Ihr mehr in dem Beitrag vom Kollegen Hans-Joachim Amann.

Natürlich erreicht man den gleichen Effekt auch mit einer Kugel, was sich aber nicht so sehr eta-

◀ Mit dieser Vorrichtung gelang es uns, alle Joysticks elektromechanisch mehrere Stunden zu "rütteln".

Testobjekt	Manueller Test	Mechan. Test	Fall-Test	Ergebnis
Competition Pro	Sehr gut	Bestanden	Bestanden	Sehr gut
Pistol-Stick	Sehr gut - bei Flugsim., mangelhaft bei Action-Games	Bestanden	Bestanden	Gut
Mega Star	Gut, aber sehr viel Kraftaufwend. nötig	Bestanden	Bestanden	Gut
Manix Deck	Zufriedenstellend	Nicht bestanden ¹⁾ (Stick riß aus Halterung)	Bestanden	Sehr mangelhaft
Speed King	Gut	Bestanden	Bestanden	Gut
Super Star	Mangelhaft ¹⁾ (Feuerknöpfe versagten)	Nicht bestanden ¹⁾	Bestanden	Sehr mangelhaft
QJ I Turbo	Zufriedenstellend (Unbequemer Halt)	Bestanden	Bestanden	Zufriedenstellend

1) Führt zur Abwertung



bliert hat. Anders war dies mit Drehreglern, die man vor allem bei Breakout-Spielen einsetzte.

Schließlich probierte man auch Kombinationen aus Joystick und sogenannten **Paddles** aus (so geschehen und aufgrund technischer Mängel mißlungen beim **Multi-Function Joystick** von **Micro Händler**).

Mit dem **Footpedal** von **STD Electronic** (aus der QJ-Quality Joystick-Reihe) läutete man jüngst eine neue Ära ein. Besonders geeignet für Renn- und Flugsimulationen kann diese Erweiterung drei Kontrollen des Joysticks oder Joypads übernehmen (Gas geben, Gänge schalten usw.).

Zweihändig fährt man dagegen mit den **Manix Twins** von **Dynamics**. Dieser Joystick besteht aus zwei Teilen - der eine übernimmt die Steuerung per Fadenkreuz, der andere die Feuerfunktionen - und wird dementsprechend auch in beiden Händen geführt. Die Funktionen sind übrigens die gleichen wie bei der Tischversion (Manix Deck), die Uli in seinem Test näher beschrieben hat, nur daß der "Bruch" hier nicht ganz so schnell vonstatten geht, weil beide Teile außer einem Kabel keine (und vor allem keine mechanische) Verbindung haben.

Die Frage nach dem optimalen Joystick läßt sich nicht leicht beantworten. Sicherlich spielt der persönliche Geschmack eine wichtige Rolle. Im Laufe der Zeit habe ich so einige Sticks kurz und klein bekommen, andere leben heute noch.

Der älteste, nämlich der eingangs erwähnte Standard-Joystick von Atari, tut es heute noch, und auch der Quickshot 102 erfüllt nach wie vor gute Dienste. Das Joyboard **Maverick 1** ließ mich bislang auch noch nicht im Stich.

Geht es aber darum, hier in den heiligen Hallen der ASM, ein - na,

And the winner is. . .

sagen wir mal - superturboschnelles Ballerspiel à la Turrigan II zu testen, so überzeugte mich persönlich der **Competition Pro** (der heutige) am allermeisten.

Was ich mir für die Zukunft wünschen würde, wäre ein Komplettangebot, bestehend aus folgenden Einzelteilen: Lenkrad, Sitz, Gas- und Bremspedal und Feuer-tasten - ebenso wie bei "Out Run"-, "Chase H.Q."- und den vielen anderen Spielhallengeräten.

Aber das wird wohl noch einige Zeit ein Wunschtraum bleiben, auch wenn die Entwicklung nicht stagniert, sondern vermehrt über Funktionalität, Originalität und Design nachgedacht wird.

Wenn dann der Hauptaugenmerk noch auf die solide Ausführung gelegt würde, wäre der Joystickkauf das reinste Vergnügen. So aber wird man erst nach längerem Spielen wissen, ob das, was man für mehr oder weniger viel Geld erworben hat, dieses auch tatsächlich wert ist.

Ich hoffe, wir konnten Euch mit diesem Special etwas bei der Suche nach EUREM Joystick helfen. □

Klaus Trafford

QJ 1 Turbo

System: Standard Neunpolig

empf. Vk. Preis: 15 DM

Hersteller: STD Entertainment, USA

Muster von: Leisuresoft

Dieser kleine Wicht scheint auf den ersten Blick die Wiedergeburt des Quick-Shot 101 zu sein. Außer den vier Saugnäpfen und den am Handgriff integrierten beiden Feuerknöpfen gibt es nämlich nichts, was des Spielers Herz begeistern könnte.

Da braucht man auch keine Anleitung, dachte sich STD und ließ sogar eine erklärende Zeichnung unter den Tisch fallen. Kenner wissen ja schließlich eh, wie sie mit so einem Dingenskirchens umzugehen haben.

Nur scheint sich der QJ 1 Turbo eher an Anfänger - genauer gesagt: Kinder - zu richten. Von meiner schmerzenden Hand mal abgesehen, gab es eigentlich beim Test keine größeren Mängel. Auch der "Fall-test" ging in Ordnung, und die Feuerknöpfe (Autofeuer gibbet nicht...) ließen sich auch nach zwei Stunden noch drücken.

Lediglich die Saugnäpfe kann man vergessen - sie hielten auf keiner Unterlage so recht dem Ruckeln stand. Fazit: Schlecht isser nicht, aber für etwas mehr Geld gibt es Bessere mit mehr Funktionen und bequemerer Griffleiste. □

kate



ASM-Wertung

Design: Mangelhaft

Anleitung: keine

Handhabung: Zufriedenstellend

Dauertest: Zufriedenstellend

Gesamtnote: Zufriedenstellend



BAZAR



Amiga-Sport-Pack



Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**



Flugi-Pack

Amiga: F.O.T.I., Flight Path 737, Jump Jet & Fighter Mission
PC: F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force
Der unmögliche Preis:
PC (3,5")
Amiga nur **99,-**



PC-Sport-Pack



Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing

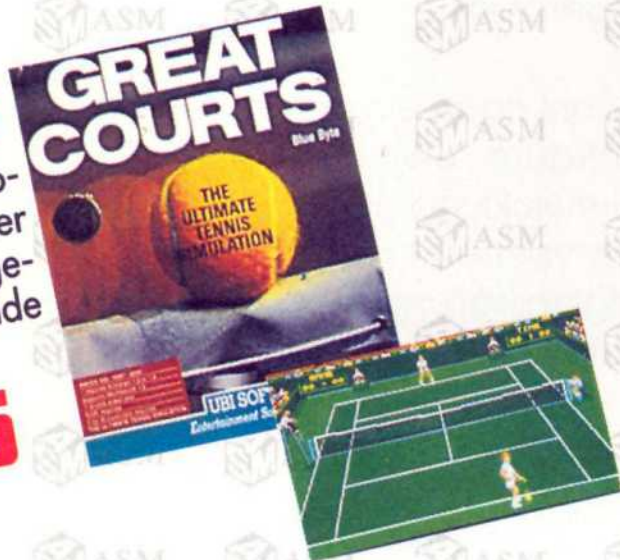
Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25")

99,-

Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

PC (5,25") **49,95**



Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele „Rock'n Roll“, „Curse of Ra“, „Grand Monster Slam“, „Oil Imperium“ sowie „Conqueror“. Was in aller Welt das kostet?

Amiga
PC (5,25" AD!)
nur **99,-**



Jetzt zugreifen!

Alle Artikel sind nur in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**



ACHTUNG! Turrican-Shirt!

Das Turrican-T-Shirt befindet sich derzeit in Vorbereitung. Es bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95

Vorbestellungen werden ab sofort angenommen und gesammelt. Die Auslieferung beginnt am 9. 6. nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

1 MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. 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,-**



Amiga-RPG-Pack

Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)

nur **39,95**



Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Pulse ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



Amiga-Top-Hit-Pack

Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:

(Amiga) **69,95**



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-Leerdisk kostet der Spaß dann

24,95



Electronic Arts-RPG-Pack

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

79,95



ELECTRONIC ARTS®

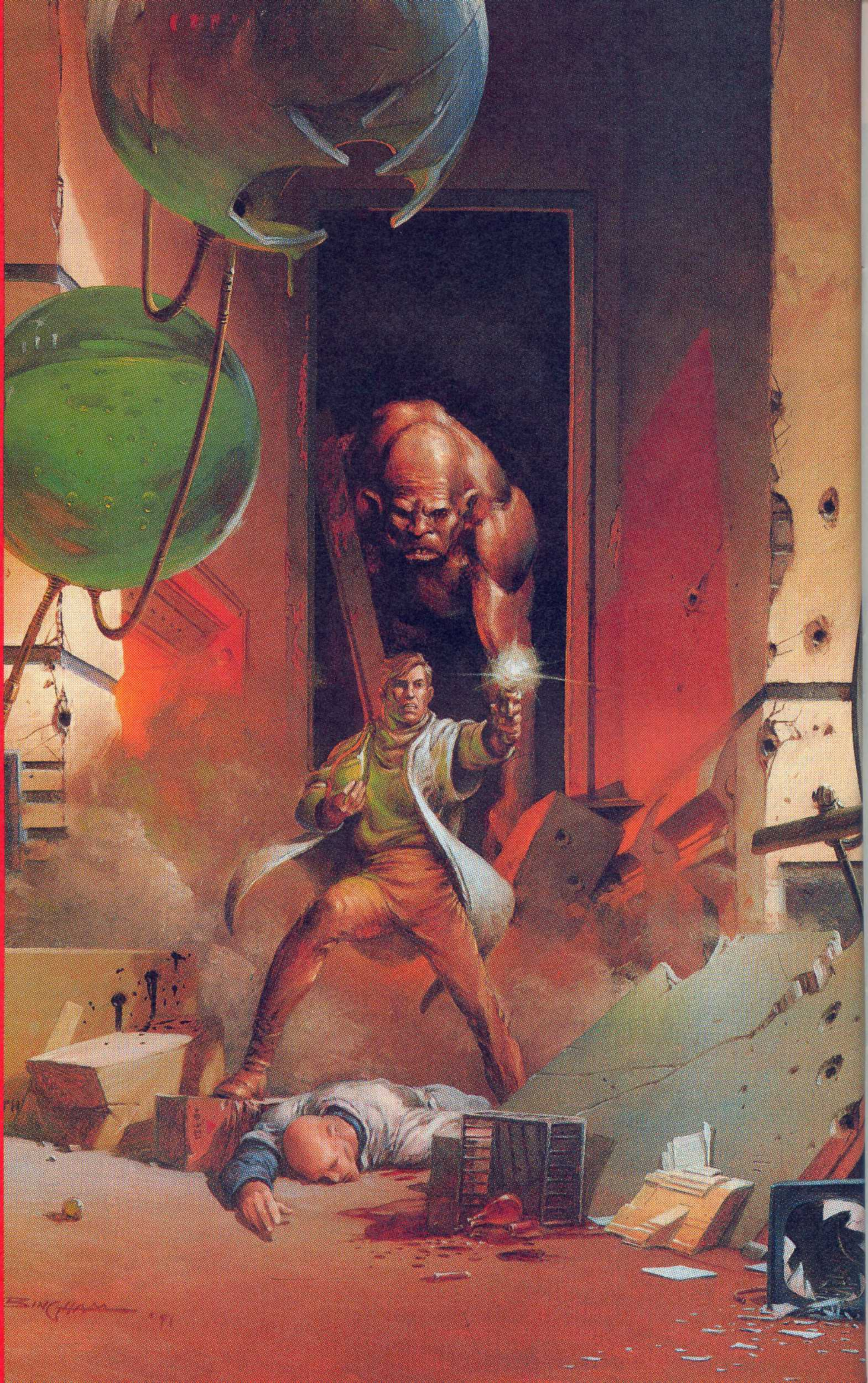
Raus damit!

- Monster Business** (Amiga/Atari ST) **29,95**
- Loopz** (Amiga, PC 5,25") **29,95**
- Skat 2000** (Microwelle, ST) **29,-**
- Risk It** (Microwelle, Amiga) **29,-**
- Freddy** (Microwelle, Amiga) **29,-**
- Black Out** (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **39,95**
- Super Off Road** (C64, Amiga, ST) **29,95**

Jetzt schon vormerken!

Demnächst bei uns: Die neue CD von Chris Hülsbeck!

Haufenweise böse Buben



Gesellschaft zur Rettung von Wissenschaftlern

Ja, ja, wenn unser Lieblingskind der Zukunft - Buck Rogers - wieder einmal auszieht, dem Bösen das Fürchten zu lehren, sind die freiwilligen Helfer nicht weit. Mittels eines interstellaren Modems und einer Menge Phantasie sind gleich tausende von Computernutzer auf on line gegangen, um unseren Bucky zur Seite zu stehen. Für die Gescheiterten gibt es hier nun die komplette Geschichte zur Rettung der Erde...

Moment mal. Hey Buck, die Sache steigt doch erst in ein paar Jahren. Wie kann es da schon eine Lösung geben? Ist das vielleicht schon wieder eine von Deinen erfundenen Geschichten?

Als erstes muß man sich eine solide Party zusammenstellen, wobei jeder nach seinem eigenen Geschmack und seiner eigenen Kampftaktik verfahren sollte. Anfängern sei jedoch eine Truppe empfohlen, die mindestens einen Piloten und einen Techniker sowie zwei Ärzte und einen Kämpfer enthält, auch sollte eine der Figuren ein Multi-Talent aus einigen der verschiedenen Berufsgruppen sein. Nach diesen Formalitäten steigen wir direkt ins Geschehen ein.

Mission 1: Mercenary

Der neue Sonnenkönig hat sich zum Ziel gesetzt, die zerstrittenen Bewohner des Sonnensystems zu versöhnen. Die NEO hat die Party auf den Merkur

geschickt, um dem Sonnenkönig die Aufwartung zu machen.

frisch angekommen, versorgen wir uns im Laden erst einmal mit Waffen und Munition. Bald schon stolpert uns ein Wissenschaftler über den Weg der behauptet, ein Matrix-Device erfunden zu haben, das jede Form von Materie in Energie verwandeln kann. Seine Absicht war es, dieses Gerät zum Wiederaufbau der zerstörten Erde zu verwenden, jedoch hat ein gewisser Sid Refuge, Anhänger einer fanatischen Organisation zur Vernichtung aller genetisch Veränderten, davon Wind bekommen.

Kurz nachdem der Doktor seine Unterlagen zwecks Vorlage beim Sonnenkönig an die Party übergeben hat, wird er von Refuge entführt. Alle Versuche, den Wissenschaftler davor zu bewahren, scheitern.

Szenenwechsel. Pflichtbewußt begeben wir uns zum Empfang. Während der Neugekrönte seine Rede hält, greifen einige dunkle Gesellen im Hintergrund des Saales zu ihren Waffen. Mit einem Kinnhaken gelingt es, den Sonnenkönig aus der Schußlinie zu retten. Nachdem die Mörder erledigt sind, bedankt man sich recht herzlich bei uns, und ein gewisser Sade möchte mit uns im südöstlich angrenzenden Raum sprechen. Vorsicht, er ist einer von den ganz Bösen. Also geben wir ihm nicht das kleinste Stück von den Plänen für die Wundermaschine.

Auf dem Rückweg zur Maelstroem Rider werden wir von Scot.DOS an ein Computerterminal gerufen. Scot.DOS hat etwas über den Verbleib von Doktor Romney in Erfahrung bringen können. Also hetzen wir zum Hangar des terranischen Raumschiffs, es ist jedoch schon gestartet. Die einzige Freude, die uns noch bleibt, ist das Robotgesicht von Sid Refuge, das zur Strafe nochmals gehörig verprügelt wird. Auf der Salvation werden die Unterlagen dann dankend entgegengenommen.

Mission 2: Ceres

RAM versucht, die alte Basis auf Ceres neu zu beleben und es gibt Gerüchte, daß ein neuer Domsday Laser gebaut wurde. Wir bluffen uns mutig ins Raumdock.

Zuerst muß die Sicherheitszentrale (7) ausgeschaltet werden. Durch die dortigen Bildschirme bestätigen sich die Gerüchte: Gerade bringt ein Agent

spezielle Kristalle für den fertiggestellten Laser. Schnelles Handeln ist angesagt, also entwenden wir einigen Soldaten die Uniformen (6), mit denen wir in die Zentrale gelangen. Das aufmerksamste Partymitglied wird spätestens hier (wenn nicht schon in der Sicherheitsszentrale oder dem Funkraum) auf einem Ort ein Raumschiff ausmachen, daß sich im Orbit um die Basis befindet.

Auf der weiteren Suche durchforsten wir den Computer des Kommandanten (21). Mit dem Code zum Laserkontrollraum und einer Zeitbombe aus der Waffenkammer (13) versalzen wir RAM das Projekt endgültig. Freundlicherweise übernehmen wir gleich den ersten Probelauf des Lasers: Zuerst kommt ein Kristall in den Laser, dann zielen wir auf den RAM-Kreuzer im Orbit, laden den Laser auf und entladen ihn ins All. Eine Explosion verkündet das Ende des Raumschiffs. Da man eine solche Waffe natürlich nicht so einfach herumstehen lassen kann, befestigen wir die Zeitbombe vor unserer Abreise an der Laserplattform. Und wieder einmal fliegt die Basis auf Ceres in die Luft.

Mission 3: Dr. Chade

Inzwischen sind zu Hause die Vorarbeiten zum Matrix-Projekt abgeschlossen: Die Pläne sind schon ausgewertet, die Experten haben das Projekt für realisierbar befunden. Allerdings reichen die Kapazitäten der existierenden Peripheriegeräte nicht aus, um den Ansprüchen des Matrix-Gerätes gerecht zu werden. Die NEO sucht nun nach den hellsten Köpfen im Sonnensystem, um die Kiste serienreif zu machen. Es ist Eile geboten, denn die Bemühungen von NEO sind nicht verborgen geblieben. Der Wettlauf beginnt...

Scot.DOS konnte einen fähigen Wissenschaftler auf der Erde ausmachen, hat aber dessen Spur verloren. Also nehmen wir die Fährte kurzerhand auf. Sie führt uns Losangelorg auf der

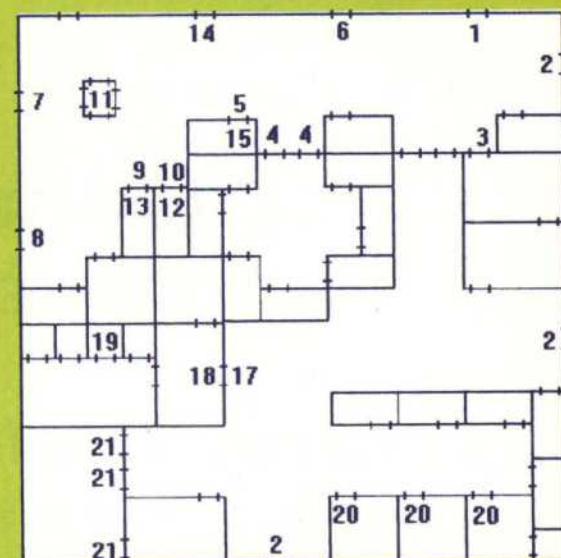
Erde. Im äußersten Nordosten des Ruinenfeldes stoßen wir auf einen Eingang in die unteren Gegenden der zerstörten Stadt.

Wir treten direkt auf einen Marktplatz. Eine junge Frau, die Nahrungsmittel verkauft, sagt, sie habe Dr. Chade gesehen. In einer Seitengasse (5) erhalten wir eine Nachricht der Freiheitskämpferin Isha. Der Einladung folgend, begeben wir uns in ihr Versteck. Unterwegs helfen wir einigen Widerständlern gegen ECGs (6). Von Isha erfahren wir, daß drei verfeindete Straßengangs das Leben hier unten diktieren. Laut Isha sollen die Leeches in den Unterkellerungen Waffen horten, diese möchte sie an sich bringen, um die Herrschaft zu gewinnen und gerechte Gesetze erlassen zu können. Als Gegenleistung verspricht sie, uns Dr. Chade zu übergeben. Mächtig motiviert steigen wir in die Unterwelt.

Wie nicht anders zu erwarten, will auch die Anführerin der Leeches mit uns paktieren. Schlawerweise halten wir uns diese Option offen und wenden uns ert einmal dem Waffenlager zu. Zu unserer Überraschung sind es aber RAM-Kämpfer, die das Waffendepot angelegt haben. Nach einigen Streitigkeiten mit den Vorbesitzern laden wir ein paar Waffen für Isha auf, diese gibt daraufhin bereitwillig Auskunft über den Verbleib von Dr. Chade und schickt uns in den ersten Stock. Dort treffen wir unangenehmerweise auf die anderen Gangs (12), die mit unserer Hilfe einen Überfall auf das Territorium der Leeches planen. Zum Schein gehen wir auf ihr Angebot ein. Nachdem wir wieder Bewegungsfreiheit erlangt haben, hetzen wir zu Dr. Chades vermeintlichem Versteck (16). Was uns dort allerdings erwartet, ist alles andere als freundlich...

Nachdem wir dieser hinterhältigen Falle entkommen sind erfahren wir von der Heilerin (13) während unserer Behandlung, daß Dr. Chade und seine Tochter irgendwo weiter oben festgehalten werden. Da wir dort aber nichts finden, gehen wir wieder in den Kel-

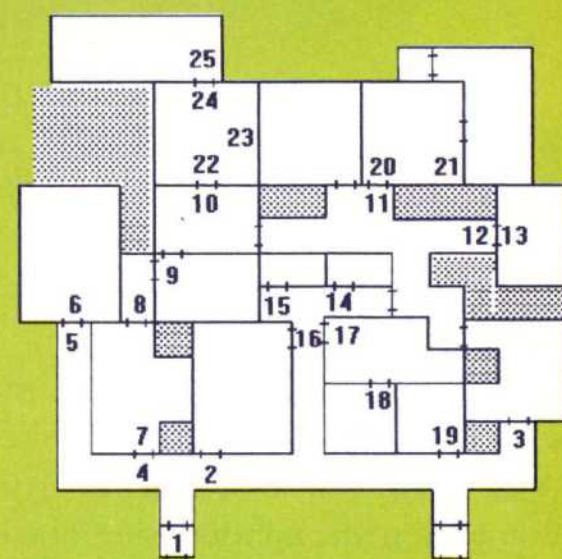
Mercenary



Legende

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1 RAM-Kämpfer | 11 Lastenaufzug |
| 2 Roboter | 12 Ein Autodok |
| 3 "Port Authority" | 13 Waffenlager |
| 4 "The Rising Sun" | 14 Lunar. Schiff |
| 5 "The Sunspot" | 15 Bar |
| 6 Lunarier | 17 "Security Office" |
| 7 Maelstroem Rider | 18 Leer |
| 8 Terran. Schiff | 19 Ein alter Pilot |
| 9 "Dockside Supply" | 20 Wohnungen |
| 10 "Clinic" | 21 Der Empfänger |

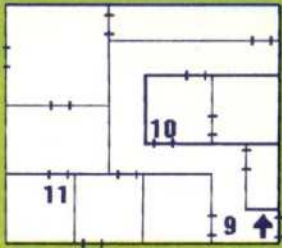
Ceres RAM Basis



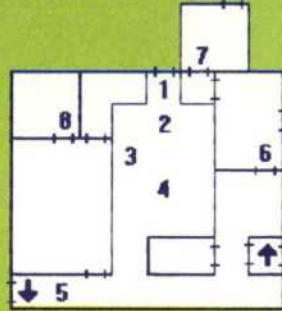
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Maelstroem Rider | 14 "Women's Lavatory" |
| 2 Konferenzraum | 15 "Men's Lavatory" |
| 3 Wachen | 16 "Mess Hall" |
| 4 Sicherheitszentrale | 17 Einsame Wache |
| 5 Wachquartiere | 18 Küche |
| 6 Überraschte Wachen | 19 Lager |
| 7 Sicherheitsteam | 20 Büro |
| 8 Energiezentrum | 21 Computerkammer |
| 9 Funkraum | 22 Laserkontrollraum |
| 10 "Laser Control" | 23 Laserkontrollraum |
| 11 "Base Commander" | 24 "Laser Plattform" |
| 12 "Armory" | 25 Der Laser |
| 13 Zeitzähler | |

The Warren

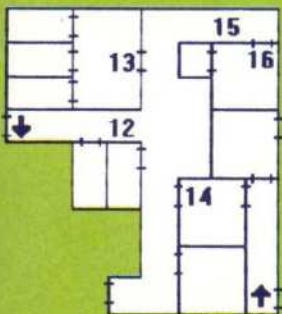
Basement



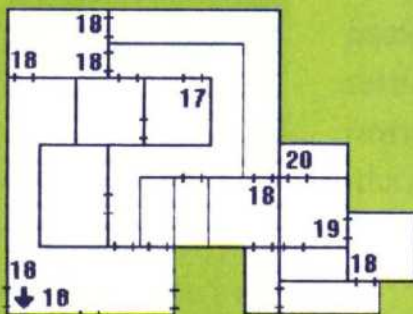
Street Level



Level 1

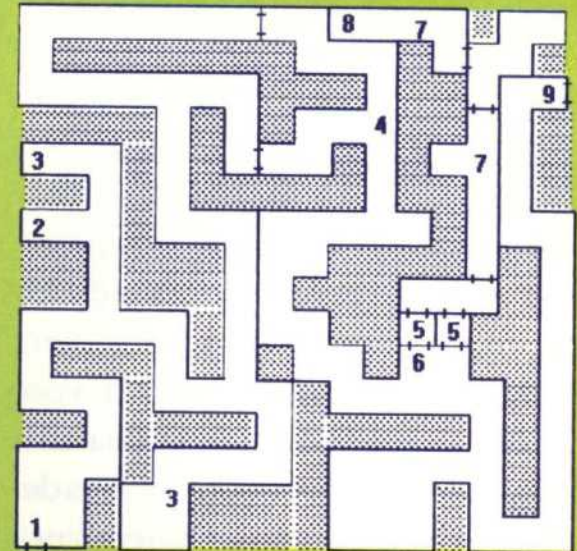


Level 2



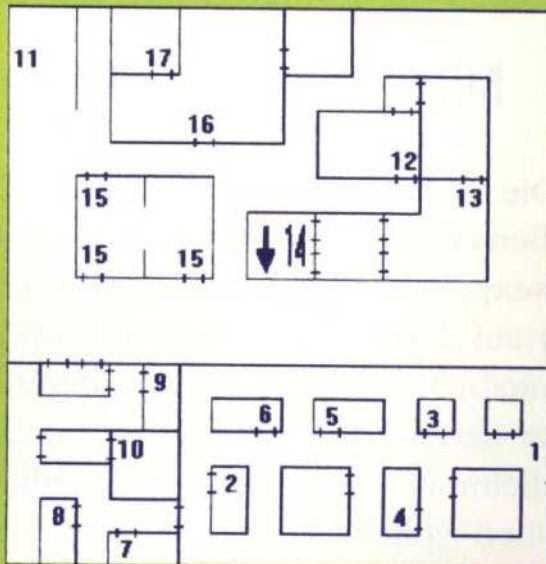
- 1 Eingang
- 2 Marktplatz
- 3 Frau (Food)
- 4 Mann (Water)
- 5 Nachricht
- 6 ECG's
- 7 Versteck
- 8 Straßenkampf
- 9 Wachen
- 10 Loa-Loa
- 11 Waffenlager
- 12 Monks
- 13 Alte Heilerin
- 14 Die Anführer
- 15 ECG's
- 16 RAM-Truppen
- 17 ECG's
- 18 Angriff von Monks
- 19 Isha hat Wink
- 20 Chade's Zeile

Lowlander Minen

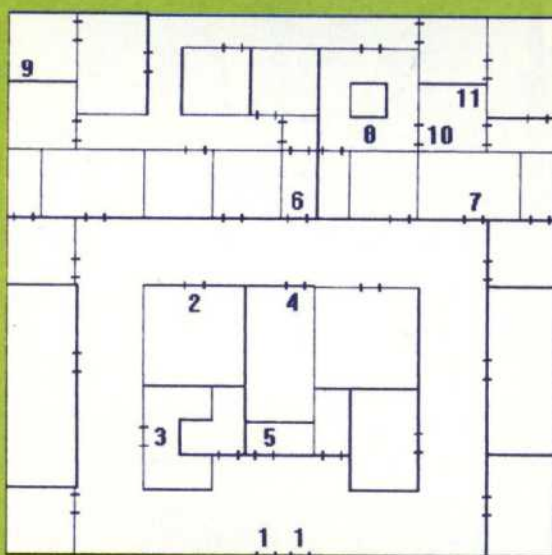


- 1 Eingang vom Lowlander-Dorf
- 2 Ventilatorsystem
- 3 Lowlander-Arbeiter
- 4 Ein Hinterhalt
- 5 Schacht
- 6 Das Verhör
- 7 Ursadders
- 8 Lorak liegt hier

Lowlander Village

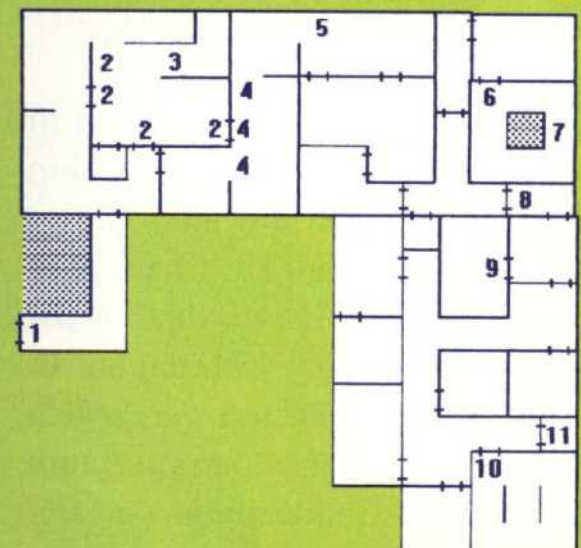


Museum



- 1 Eingang/Ausgang
- 2 Hologramm der Flora und Fauna
- 3 Computerraum
- 4 Kino
- 5 Ein Geschenkladen
- 6 Mr. Chade
- 7 Ein DNA-Modell
- 8 RAM-Sprengkommando
- 9 Stefi's Notizen
- 10 Stefi
- 11 Computer

Lowlander Labor



- 1 Eingang der Minine
- 2 Tote Terraner
- 3 Ausgang in den Dschungel
- 4 tote Lowlander
- 5 Leander
- 6 Terranisches Sprengkommando
- 7 G-Feld-Kontrollen
- 8 Ein toter Soldat
- 9 Büro des Direktors
- 10 Terranische Plünderer
- 11 Aufzug zu der Gravitolfabrik

ler, um nach den dortigen Kämpfen zu sehen. Die White Monks haben gemäß ihrem Plan den Sieg über die Leeches errungen. Bei unserem Eintreffen soll gerade Loa-Loa, die Anführerin der Leeches, getötet werden. Nachdem die White Monks allesamt verprügelt worden sind, lassen wir uns von Loa-Loa zu einem echten Bündnis überreden. Sie will sich an einem der Anführer rächen, dazu müssen wir ihn aus dem ersten Stock im Raum nördlich von (14) holen. Danach kann Loa-Loa aus ihm den Aufenthaltsort von Dr. Chade und den Schlüssel zum Geheimversteck im zweiten Stock herauskitzeln.

Wild entschlossen schlagen wir uns zum Geheimversteck von Wink (19) durch. Doch Isha, die RAM-Agentin ist schon dabei, Wink einer heftigen Befragung zu unterziehen. Die Verräterin wird samt Begleitung beseitigt, und ein dankbarer Wink zeigt uns die Zelle, in der Dr. Chade gefangen war. Dieser ist dummerweise schon vor einer Woche entflohen, die zurückgelassenen Gegenstände geben einen Hinweis auf die Wüste: Sonnenöl und ein Kasten mit Knopf.

Die Spuren leiten uns zum Berg in der Wüste, der mittels des Kastens sein Geheimnis preisgibt: ein altes Museum. Bei (6) finden wir Dr. Chade, der uns gerne helfen würde. Dazu benötigt er aber seine Unterlagen. Er sucht in einigen Räumen vergeblich danach, bis wir den Computerraum (3) betreten. Dr. Chade meint, daß seine Tochter in Gefahr sei, und als NEO-Agenten folgen wir ihm in den Raum am Nordende des Korridors. Dort muß seine Tochter aus den Händen einiger RAM-Agenten befreit werden, anschließend werden wir von Chade als ehrbare Freunde anerkannt. Er erzählt uns von einer Geheimtür in der Nordwand des Raumes, in dem er zuerst geschlafen hat (6). Die Tür führt zu den eigentlichen Wohnräumen.

Bei einem Angriff auf dem Flur wird Dr. Chade getötet, seine Tochter Stefi entkommt durch die Geheimtür. Mit seinen letzten Worten enthüllt der

Doktor noch, daß Stefi in Wirklichkeit der eigentliche Dr. Chade ist. Bei der Suche nach Stefi finden wir hinter der Türe eine Treppe mit 27 Stufen. Auf ihr darf man nur die Stufen mit einer Primzahl betreten (1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 27), ansonsten fällt man wieder hinunter.

Ein Sprengkommando versucht, die Tür, hinter der sich Stefi verschanzt hat, zu öffnen (8). Nachdem wir das Kommando beseitigt haben, sprengen wir selbst, verletzen dabei Stefi aber schwer. Mit etwas Glück kann sie unser Mediziner jedoch retten (8), Scott.DOS kann Stefis Computer kopieren und für die RAM sperren (11). Zu einer erfolgreichen Flucht fehlen nur noch die Notizen (9), danach geht es postwendend zurück zur Salvation.

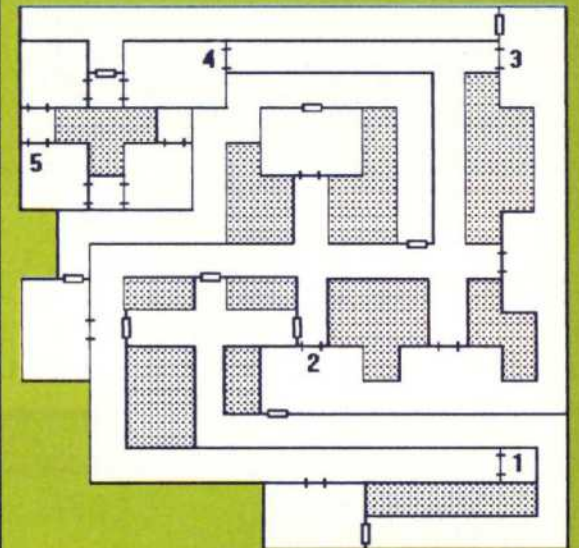
Mission 4: Leander

Die Nachforschungen von Scot.DOS haben ergeben, daß sich ein Gravitationsexperte in einem Dorf der Lowlander auf der Venus aufhalten muß. Im venusischen Urwald streifen Merkurianer herum, die den Lowlandern das Geheimnis der Gravitolverstellung rauben wollen, wobei sie hemmungslos über Leichen gehen. Allerdings sind sie in ihrem Tun nicht allein, denn auch RAM und die terranischen Rebellen sind mit von der Partie.

Nach einigen Zwischenfällen im Urwald erreichen wir das Dorf der Lowlander, das vollkommen verlassen da liegt. Bei genauerer Untersuchung entpuppen sich die Buschhütten jedoch als Tarnung für den Eingang zu einem High-Tech-Komplex, bei (14) geht es in eine Mine unter dem Dorf. Durch das Belauschen einiger Arbeiter erfahren wir, daß sich eine unterirdische Stadt in der Entstehung befindet. An einer Gabelung überfällt eine Horde Arbeiter mit Lähmgranaten (4) und bringt uns zu ihrem Vorarbeiter Llorak (6).

Eine Erschütterung der Stollen verhindert unsere Exekution, die Lowlan-

Grafitol Fabrik



- 1 Aufzug zu den Laboratorien
- 2 Terraner
- 3 Eine Hinrichtung
- 4 Sid Refuge
- 5 Leanders Freunde

Tower Isle



- 1 Eingang
- 2 Aufzug
- 3 Red's Apartment
- 4 Cafe Sparkhouse
- 5 Red Carrin





Der Sonnenkönig...

der fliehen in Panik, um die Ursache des Bebens zu klären. Llorak fällt durch einen Schacht in einen tieferen Gang, der auch einer Gruppe Ursadern Unterschlupf bietet (7). Um unser Image aufzubessern, bergen wir Llorak (8). Damit beweisen wir den Lowlandern, daß wir ihre Freunde sind und bekommen unsere Ausrüstung zurück.



... und sein intriganter Minister

Die Ursache für die Katastrophe ist schnell gefunden: Das Labor ist explodiert und es ist den terranischen Rebellen unter der Führung von Sid Refuge gelungen, einzudringen. Natürlich dürfen wir wieder alles in Ordnung bringen und verlassen die Minen in Richtung Labor (9). In den Trümmern finden wir Leander, einen alten Bekannten, der in seinem eigenen Gravi-



Ein kleiner Waffengang

tationsfeld gefangen ist (5), weshalb auch das Labor explodiert ist. Um ihn zu befreien deaktivieren wir die Kontrollen im Osten (7).

Der Direktor gibt uns nun den Auftrag, nach den Wissenschaftlern in der Gravitol-Fabrik zu schauen. Die Terraner sind dabei, die verbliebenen Lowlander zu exekutieren und die Ein-

Anzeige



ABGEGEFETZT?



Da zischt der Laser

richtungen zu plündern (2, 3). Die dritte Gruppe (4) steht unter dem Kommando von Sid Refuge persönlich. Nachdem alle Terraner verjagt worden sind, teilt Leander seinen Freunden seinen Transfer zum Matrix-Projekt mit. Die Alarmsirenen unterbrechen die Abschiedszeremonie: Merkurianer haben die Gänge besetzt. Da die Munitionsvorräte fast erschöpft sind, organisiert Leander eine Code-Karte, um über die Sicherheitstüren alle Merkurianer umgehen zu können.

Draußen im Urwald erwartet uns eine Überraschung: Sid Refuge hat es irgendwie geschafft, von den Toten aufzuerstehen und den Direktor der Lowlander-Laboratorien zu entführen.

Mission 5: Dr. Malcolm

Zwar können wir den Direktor retten, aber Sid flieht mit einem Jetpack. Der Direktor erzählt, daß der Cyborg, Sid Refuge, bei den Aufräumarbeiten einfach wieder zu neuem Leben erwacht sei. Nach einer Stunde Sumpfmarsch erreichen wir dann endlich unser Raumschiff.

Scot.DOS ist auf die Arbeit eines gewissen Dr. Malcolm aufmerksam ge-

worden. Allerdings arbeitet dieser bereits an für die rassistischen Rebellen auf der Erde. Eine Anwerbung ist somit ausgeschlossen, seine Laborbücher könnten allerdings von Nutzen sein.

Das Hauptquartier der Organisation befindet sich auf der Insel in der Bucht von Losangelorg. Wir sollen einen NEO-Agenten treffen, der uns ein Boot für die Passage besorgen will. Dieser wohnt auf Tower Isle, dem Wolkenkratzer in der Mitte des Hafens. gegen Vorlage des Ausweises, den wir bei unserer Einsatzbesprechung erhalten haben, läßt man uns eintreten. An der Tür zu Reds Apartment hängt ein Zettel, daß er gerade nicht da ist, und daß man ihn in zwei anderen Stockwerken suchen soll. Da diese Nachricht jedoch von RAM-Agenten stammt, fahren wir direkt in den 85. Stock von Cafe Sparkhouse, wo wir tatsächlich auf Red treffen. Er freut sich, uns zu sehen und übergibt uns einen Schlüssel für sein Boot im Hafen.

Vor dem Hauptquartier erklärt uns eine altbekannte NEO-Agentin die möglichen Eingänge ins Hauptquartier. Welchen wir letztendlich wählen, kommt ganz auf die Skills der Party an.

Schnurstracks begeben wir uns per Lift in den zweiten Stock. Im Kreuzraum unterbrechen wir nebenbei ein Experiment, wodurch der Alarm ausgelöst wird. Im oberen Stock kann man sich über den Stand der Forschung informieren (12-16).

Als wir nahe am Hauptlabor sind, in dem Dr. Malcolm arbeitet, treffen wir auf Com Sooth, der gerade versucht, sich in eine Computerpersönlichkeit zu verwandeln. Trotz rascher Eroberung des Labors und der gesuchten Unterlagen gelingt es Sooth.DOS, seinen Geist in den Computer zu transferieren. Dies nützt er sofort, um die meisten Computer zu sperren - leider auch jene, in denen die restlichen Informationen über Dr. Malcolns Experimente enthalten sind.

Das Hauptterminal (19) ist glücklicherweise noch aktiv und unser Programmierer kämpft gegen Sooth.DOS um die Kontrolle. Letztendlich können wir einen Virus zum Abtöten von Computerpersönlichkeiten freisetzen und nach dem Ableben von Sooth.DOS kommen auch die restlichen Informationen wieder ans Tageslicht. Mit dem Boot geht es dann zum Raumschiff zurück.

Mission 6: Dr. Coldor

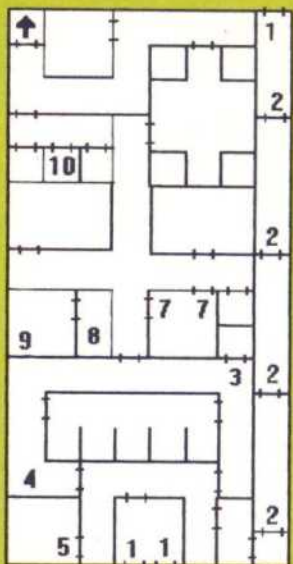
Auf dem Mond hält sich der letzte der gesuchten Experten auf. Den wollen die Lunarier uns allerdings erst überlassen, wenn wir eine Verschwörung aufgedeckt haben.

Nach der Landung wird unser Schiff versiegelt und Lt. Jenner klärt uns über seinen Verdacht gegenüber vier hohen Persönlichkeiten auf (5). Also sammeln wir die Beweise (16) und laden den Polizeipräsidenten (18) nebst Kumpanen auf den Amtssitz des Senators ein (14). Die Verbrecher werden arrestiert, allerdings entführt gleichzeitig die Gegenseite Dr. Coldor in die Tsai-Laboratorien.

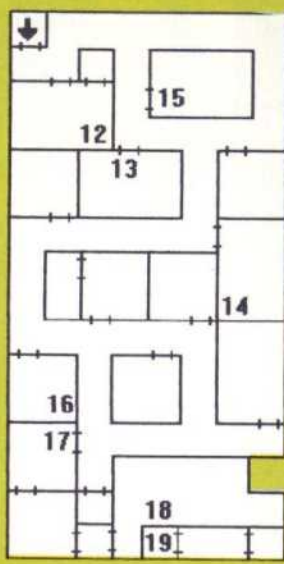
Dort streunen im ganzen Labor Blumengennies herum, von denen wir Dr.

Purge HQ

Level 1



Level 2

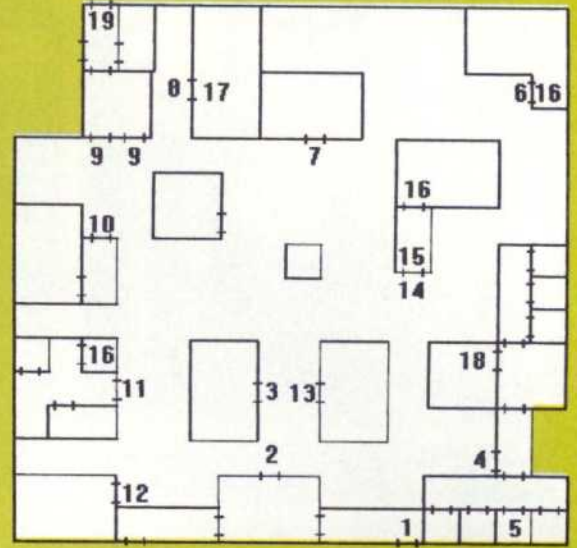


- 1 Eingänge
- 2 Sicherheitstüren
- 3 Damentoilette
- 4 Ein Arbeiter
- 5 Eine Cafeteria
- 6 Konferenzraum

- 8 Ein Sekretär
- 9 Ein Brief
- 10 Dr. Romney
- 12 Computer
- 13 Versuchslaser
- 14 Ein Techniker
- 15 Bolzenwaffentest
- 16 Ein Notizblock
- 17 Com. Sooth
- 18 Dr. Malcolm
- 19 Aktiver Computer

- 1 Dock
- 2 Dr. Coldor vorraus
- 3 Dr. Coldor
- 4 Kopernikus Polizei
- 5 Lt. Jenner
- 6 Tsai's Wohnung
- 7 Datenbank
- 8 Giotto Mining
- 9 Tsai Waffen
- 10 Trainingsräume

Kopernikus Town



- 11 McKay's Wohnung
- 12 "White Whale"
- 13 Waffenladen
- 14 Senator Koi's Büro
- 15 Sekretär
- 16 Beweismaterial
- 17 Ein Mineur
- 18 Polizeichef
- 19 Zu den Labors

Anzeige

ABGEFETZT!



136 SEITEN

Nur 7,80 DM



**SEIT 15. JANUAR
.. IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG**

●●●●●●●●●● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ●●●●●●●●●●



Im Orbit um Merkur

Coldor erst einmal befreien müssen. Anschließend erzählt Dr. Coldor, daß die Agenten, die die Verschwörung angezettelt haben, mit einem Raumschiff fliehen wollen. Sie nimmt die Abkürzung durch einen Ventilationschacht, erteilt uns aber vorher noch den Auftrag, ihre Gennie-Rute zu retten und dafür zu sorgen, daß keines der Pflanzenwesen überlebt.

Mit der Gennie-Rute (22) halten wir

die Bäumchen solange auf Abstand, bis wir das Gebäude mit Unkrautvernichtungsmittel (25) gereinigt haben. Bei (24) kümmern wir uns noch schnell um die Sicherheitstüren. Im Hangar (26) treffen wir auf Dr. Coldor und viele Agenten, die verprügelt werden möchten. Schließlich macht die Polizei dem Spuk ein Ende, und Dr. Coldor begleitet uns auf die Salvation



Der Boss der bösen Buben

Mitten im Weltraum scheint unser Schiff plötzlich kurz vor der Explosion durch Maschinenschaden zu stehen. Dieser Vorfall ermuntert uns dazu, schnellstens mit der Rettungskapsel zu fliehen. Ein gewisser Killer Kane sammelt uns auf und bietet uns einen Auftrag an, den wir schon angesichts unserer Notlage annehmen. Unsere einzige Aufgabe ist es, ein Schlachtschiff der RAM zu sabotieren.

Mission 7: Killer Kane

Kanes Agenten schleusen uns auf die Deimos. Nach kurzem Herumirren finden wir einen Schlafenden, der seine Paßkarte zu unserem Zielgebiet unvorsichtig auf dem Nachttisch liegen hat (5). Die Techniker (8) müssen ausgeschaltet werden, danach kleben wir den Sprengsatz fest (9). Danach überrascht uns allerdings ein Sicherheitsteam mit Lähmgranaten.

Zu unserem Entsetzen wachen wir auf einer unendlichen Ebene auf. Nach einem kurzen Marsch treffen wir mit Buck Rogers zusammen, der ebenfalls bei einem Einsatz gefangengenommen wurde. Gemeinsam schleppen wir uns durch den Wüstensand. Nach einigen Minuten (Spielzeit) äußert Buck die Vermutung, daß es sich bei der Wüste nur um eine Illusion handelt. Nach seiner Meinung sollten wir mal eine andere Richtung, er meint oben, ausprobieren. Zu diesem Zweck bilden wir eine Pyramide, deren Spitze unser Kämpfer bildet. Er taucht in eine dicke Wolkenschicht ein. Mit einem gewagten Sprung findet er einen Halt und kann sich hochziehen. Jedoch wird der entdeckte Raum von einem Gennie-Hund bewacht...

Nachdem der Hund getötet ist, folgt der Rest der Party, mit Buck Rogers als dem einzigen Bewaffneten. Unsere Euphorie wird abrupt zerstört als wir merken, daß wir in einem Gefängnis herausgekommen sind. In den Gängen tummeln sich Gennie-Hunde, Gefangenengangs und Autodoktoren, aber keine Wachen. Als wir die Tür öff-

0,000375

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

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

20,- DM

**5er-
Pack**

**SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9**

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM



Wichtige Neuigkeiten vom Chef



Jubel über einen gewonnenen Kampf

nen wollen, die anscheinend den Ausgang darstellt, entdecken wir, daß der Raum dahinter von einem schweren Roboter bewacht wird.

Buck hat mal wieder den rettenden Einfall: Er schlägt vor, sich mit einer der Gangs für den Kampf gegen die Maschine zu verbünden. Nach mehreren abgelehnten Annäherungsversuchen begegnen wir einer Gruppe relativ freundlicher Lowlander, die auch prompt auf den Vorschlag eingehen. Mit vereinten Kräften gelingt es, den

Roboter zu vernichten und den Wachentrakt zu betreten. Die Techniker, die wir im Saal neben dem Treppenhaus treffen (6), sind von unserem Ausbruch überrascht, können aber trotzdem Alarm geben.

Nach erfolgreicher Schlacht trennen wir uns wieder von Buck, der die Lowlander nach Westen führt. Glücklicherweise stoßen wir schnell auf unsere Ausrüstung (9). Die Wachen haben, laut neuen Informationen von Buck, im Verhörraum einen Stormrider in der

Mangel. Nachdem der Stormrider befreit ist, eilen wir zum Kontrollraum, von dem aus Buck ein NEO-Schiff zu Hilfe rufen konnte.

Ein Hilferuf von Scot.DOS tönt aus einem der Computerpulte: Der gute Alte wurde von dem Sicherheitsprogramm mit Parasiten angegriffen. Unsere Technikerin kann Scot.DOS gerade noch rechtzeitig isolieren, indem sie die Speicherbänke schließt und dann alle Speicherzellen nach ihm absucht.

Dröhnende Triebwerke treiben treiben uns zur Eile an. Buck und der Stormrider zerstören die Anlagen des Gefängnisses, während wir uns um nachstoßende RAM-Truppen kümmern. Mit letzter Kraft stürzen wir zum gelandeten NEO-Schiff auf der Landeplattform, das startet und mit höchster Beschleunigung Richtung Salvation rast.

Mission 8: Fortuna

Auf dem Außenposten Fortuna soll sich ein Spion eingeschlichen haben. Es ist nun an uns, ihn zu identifizieren. Bei einer kleinen Visite des Docking Decks entdecken wir ein seltsames Gerät (2) zwischen Ramsch versteckt, welches wir dem Kommandanten (5) zeigen. Er möchte aber noch mehr Beweise und schickt uns erstmal zu einem Wissenschaftler auf dem zweiten Deck. Ein sehr beschäftigter Kollege weist uns den Weg zu dem gesuchten Wissenschaftler (7). So können wir von den Wachen ungehindert eintreten (8). Das Gerät stellt sich als ein Sender heraus. Netterweise war der Spion dumm genug, seine Fingerabdrücke darauf zu hinterlassen: Zachary.

In seinem Zimmer (4) fallen einige RAM-Mörder über uns her. Sie wollten Zachary beseitigen. Als wir uns auf dem Klo erleichtern, erscheint Zachary. Aber auch hierhin folgen ihm die Mördertruppe. Obwohl wir Zachary retten, zeigt er sich wenig kooperativ.



Mittels einer kleinen Bombe sprengt er sich selbst in die Luft.

Der Kommandant ist unzufrieden, daß der Spion nicht vor ein Gericht gestellt werden konnte. Plötzlich heult der Alarm durch die Station und RAM-Kämpfer stürzen in das Zimmer. Der Kommandant wird tödlich verletzt. Mit seinen letzten Atemzügen erteilt er uns den Auftrag, die Basis zu evakuieren, über den Computer die von RAM geöffnete Luftschleuse zu versiegeln und die Selbstzerstörung einzuleiten.

Am Hauptcomputer im Norden desselben Decks können wir zwar die Luftschleuse versiegeln, müssen aber selbst solange im fünften Deck die Verteidigung übernehmen, bis alle Zivilisten evakuiert sind. Dann starten wir mit dem zweiten Computerterminal die Selbstzerstörung. Es bleibt nur wenig Zeit, deshalb verlassen wir die Station mit der Rettungskapsel (3).

Mission 9: Die Reise zum Jupiter

Das MATRIX-Projekt steht kurz vor der Vollendung, aber unglücklicherweise hat eine Stormriderin (Makali) das Projekt verlassen, da die Stormrider sich aus der Versklavung durch die CEO, ihre Schöpferorganisation, lösen wollen.

Um möglichst schnell dort hin zu kommen, schlägt Natbalka, ebenfalls Stormrider, vor, uns mit ihrem lebenden Schiff mitzunehmen. Aber bei Eintreffen des Schiffes im Asteroidenfeld stellt sich heraus, daß Piraten die Crew überwältigt haben. Die Piratensippe will eigentlich nichts weiter, als in die äußeren Regionen des Sonnensystems auszuwandern, jedoch gelingt es ihnen nicht, das Schiff unter Kontrolle zu bringen. Zwei Wege führen, je nach Programmierstärke der Party, in das Lebewesen hinein.

Der Kampf zwischen der Stormrider-Crew und den Piraten tobt noch (5). Unter Aufbietung aller diplomatischen

RUBIK hätte seine Freude dran.

Ihr auch!

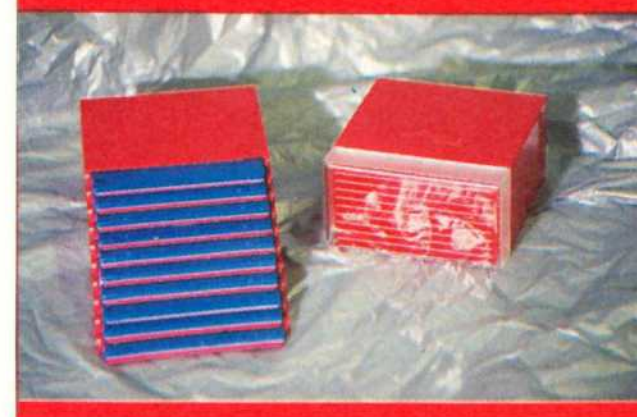
SUPER

Disk-Quader für 10 Disks

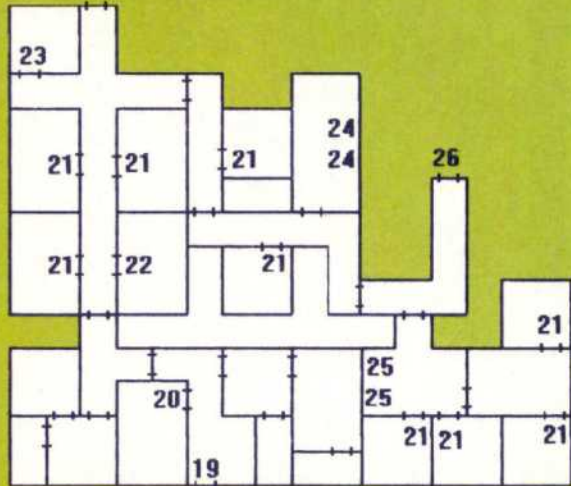
nur 9,90 DM

inkl. 10 3,5" Disks

nur 24,95 DM

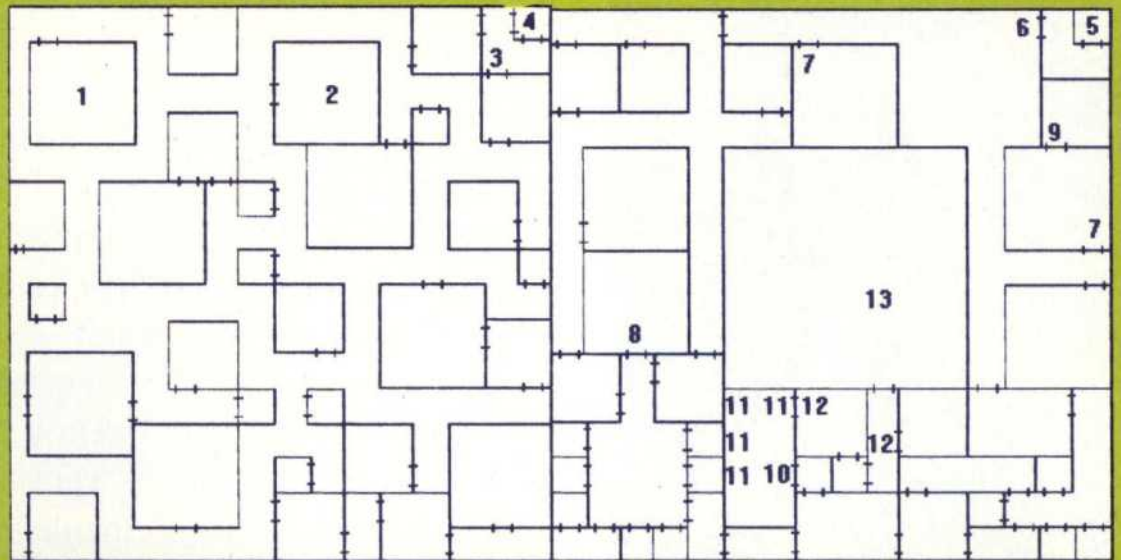


Tsai-Laboratorien



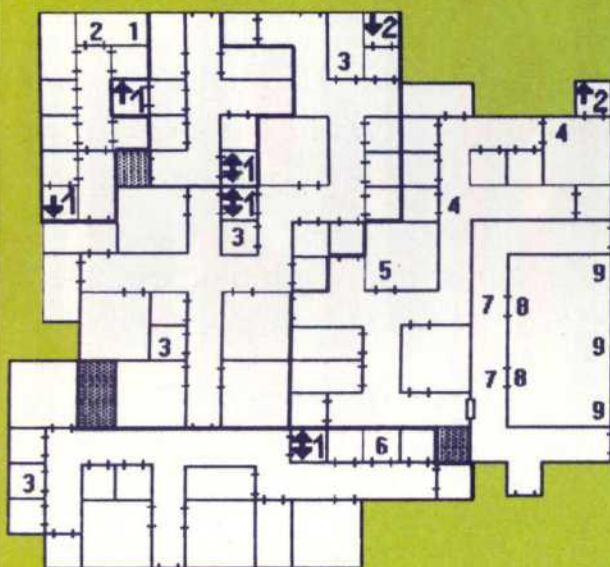
- 19 Zu Koprenicus Stadt
- 20 Dr. Coldor hat sich verschanzt
- 21 Blumen-Gennies
- 22 Die Gennie-rute"
- 23 Sprengsätze
- 24 Die Türriegelungskontrolle
- 25 Die Pflanzengiftkontrolle

Zellentrakt / Mars / Wachentrakt

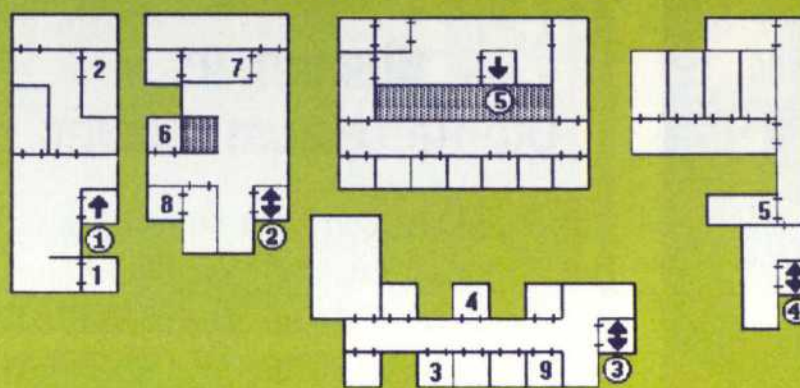


- 1 von der Ebene
- 2 in einer Ebene
- 3 Terrines
- 4 Sicherheitsroboter
- 5 von 4
- 6 Techniker und Gennie-Hunde
- 7 Soldaten
- 8 Verhörraum
- 9 die Ausrüstung des Teams
- 10 Kontrollraum
- 11 Scot.DOS im Zentralcomputer
- 12 ein NEO-Schiff ist gelandet

Schlachtschiff Deimos

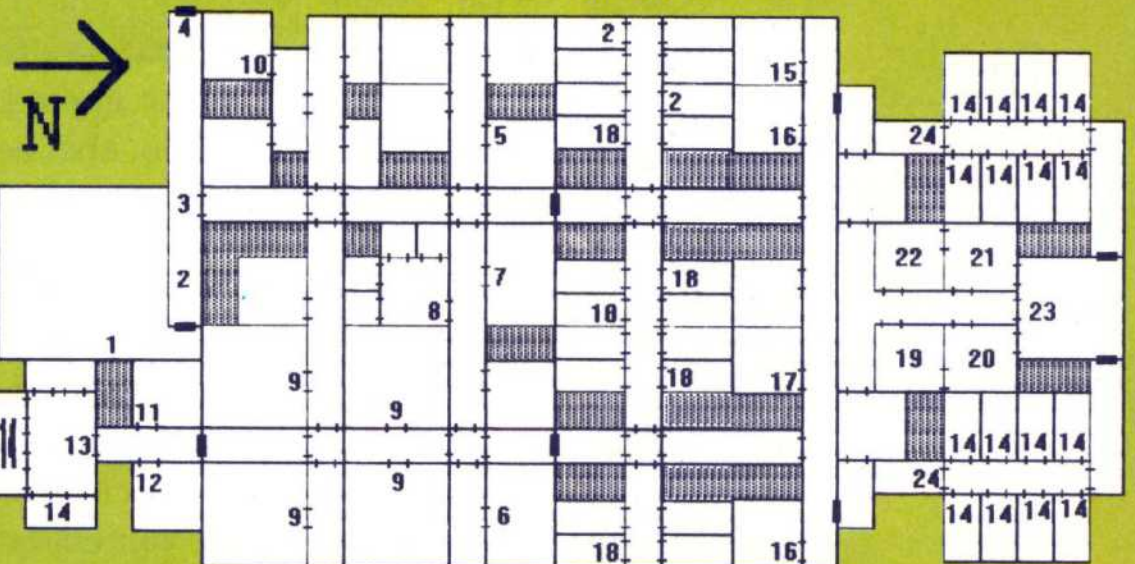


Fortuna - NEO Base



- 1 Dock
- 2 ein Gerät liegt im Müll
- 3 Fluchkapsel
- 4 Zachary's Zimmer
- 5 Direktor der Basis
- 6 zweite Computerkontr.
- 7 Genehmigung
- 8 der Spezialist
- 9 Toilette

Das lebende Schiff

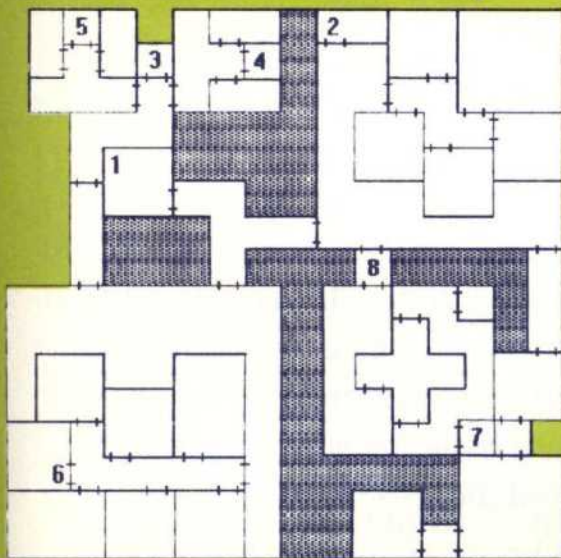


- 1 Zelle
- 2 Kane's Agenten
- 3 Gerüchteküche
- 4 Wachen
- 5 Schlafender mit Sicherheitspass
- 6 Vier Schläger
- 7 Soldaten
- 8 Techniker
- 9 Detonationspunkt

- 1 Natbalka
- 2 Piraten!
- 3 Stimmen
- 4 Einstiegs Luke
- 5 Ein Kampf
- 6 Techniker mit Werkzeug
- 7 Robots!
- 8 Piratenwache
- 9 Ladung
- 10 Autodoktor
- 11 Cylinder
- 12 "Tone Modulator"

- 13 Techniker mit Schockern
- 14 Nervenenden
- 15 Stormrider
- 16 Eine Diskette
- 17 Piraten
- 18 Techniker
- 19 Lebenserhaltungssysteme
- 20 Navigationsraum
- 21 Funkraum
- 22 Sensorenzentrale
- 23 Piratenanführer
- 24 Stormrider-Anlagen

Stormrider University



- 1 Dock
- 2 Trainingslager
- 3 Geschäft
- 4 Studentenaufzug
- 5 Studentenaufzug
- 6 Dr. Makali
- 7 Zeitbombe
- 8 Der Soldat mit dem Code

Fähigkeiten können wir die streitenden Parteien zu einer Zusammenarbeit bewegen (5, 8, 13, 15, 17). Einige freundliche Techniker (6) geben uns Werkzeug, mit dem wir einen Autodoktor (10) wieder in Betrieb setzen können.

In der Kommandozentrale erwartet uns der Piratenführer, nach kurzer Unterhaltung ist er von unserer Ehrlichkeit überzeugt. Die erste Reparaturmaßnahme bezieht sich auf die Nerven des Schiffes (*alle 14er*), danach müssen die Kontrollen benutzbar gemacht werden (19 bis 22). Unter Mitwirkung

eines Spezialstrahlers setzen wir den Antrieb in Gang (13). Nach einigen Tagen erreichen wir den Jupiter.

Dr. Makali befindet sich in der Stormrider-Universität auf einem Mond Jupiters. Zunächst nutzen wir die Trainings- und Einkaufsmöglichkeiten (2, 3). Während wir versuchen, Dr. Makali zu einer Rückkehr zu überreden, greift die CEO an.

Mission 10: Stormrider Universität

Erst die Schule, dann die Labors, gefolgt von der Bücherei und schließlich den Computerraum. Bei dieser Schlacht werden die Plasmawerfer stark beansprucht. Bevor sich die CEO zurückzieht, legt sie noch eine Bombe im Computerraum (7). Wir stellen das Team, das die Bombe gelegt hat. Ein Überlebender teilt uns nach intensiver Befragung den Entschärfungscode für den Sprengsatz mit (8). Bloß nicht beim Eingeben vertippen!

Nach dem großen Angriff ist von der Universität nicht mehr viel übrig geblieben. Man bietet uns einen Tausch an: Wenn wir das Hauptquartier der CEO ausräuchern, erklärt sich Dr. Makali bereit, zum MATRIX-Projekt zurückzukehren. Die genaue Aufgabe lautet, die Keime einer biologischen Waffe in einen der genetischen Züchtungstanks einzuschleusen. Leider entdecken die Abtaster schon am Eingang unsere Fracht. Wir werden festgenommen und dem Tonangeber vor-

geführt. Durch einen Fehler im Kontrollsystem schalten sich unsere Robotwächter selbst ab, so daß wir fliehen können.

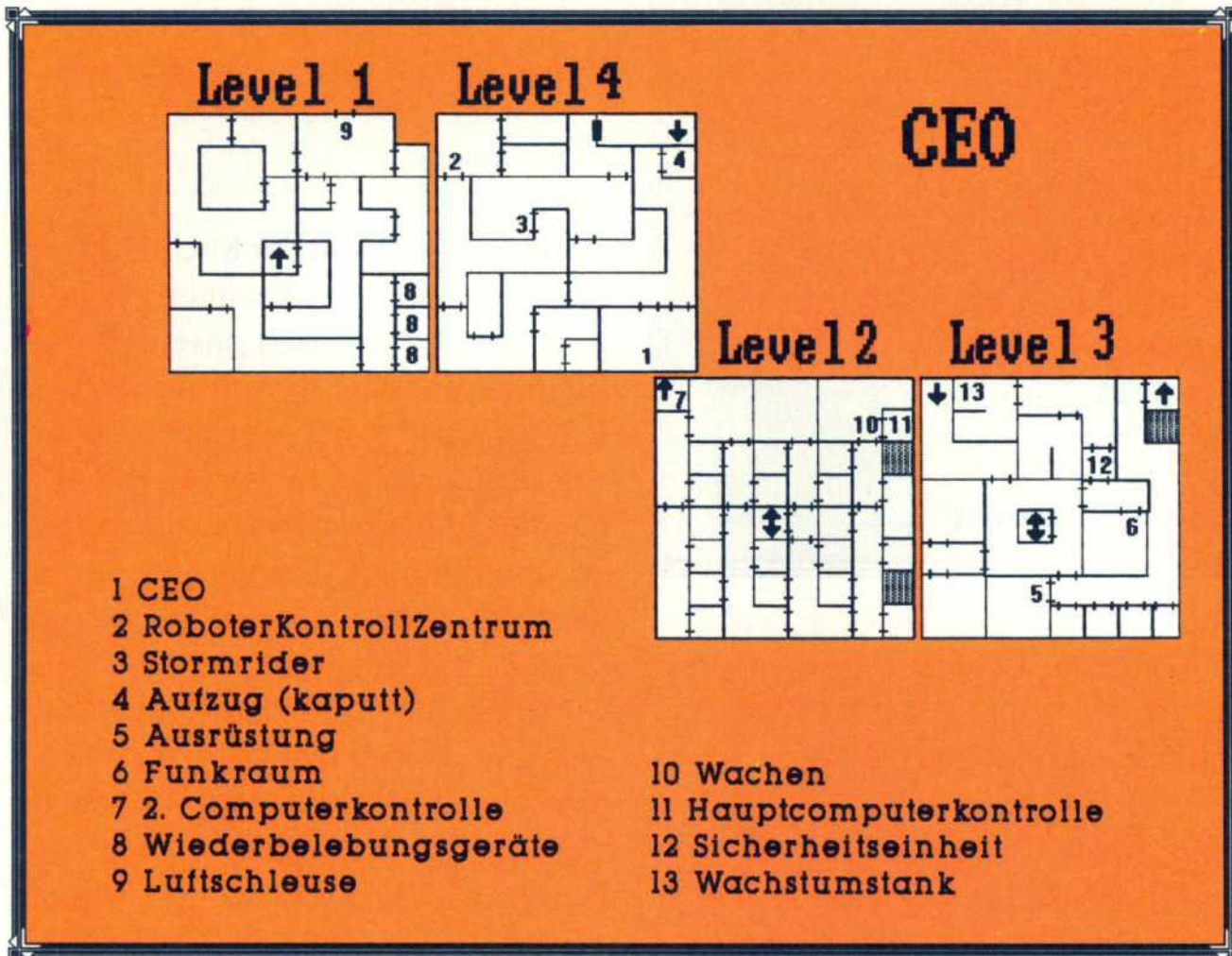
Die Stormrider in der Küche (3) verraten uns einen geheimen Zugang zum 3. Stock, wo sich unsere Waffen befinden (5). Wieder voll ausgerüstet, kehren wir in den 4. Stock zurück, um das Roboterkontrollzentrum, das mittlerweile wieder funktionstüchtig ist, zu übernehmen. Ungeachtet der Sicherheitsroboter beschaffen wir uns die Bio-Waffe wieder, die in einem Kühlraum im 1. Stock eingefroren wurde (südwestliche Ecke). Die Geräte in den kleinen Kammern können die Keime zu voller Aktivität bringen (8). Doch zurück im 3. Stock finden wir die Tür zu den Zuchttanks elektronisch versiegelt. Um sie zu öffnen, müssen die Computerkonsolen im 2. Level ausgeschaltet werden (11, 7).

Einmal in den Zuchttank geworfen (13), vermehren sich die Keime rasend schnell und mutieren innerhalb weniger Minuten zu sogenannten WASPs. Die CEO ist damit erledigt, ein Gleiter holt uns an der Luftschleuse ab (9).

Mission 11: Das Finale

Auf einer Gasförderplattform, die in der Atmosphäre Jupiters treibt, hat Leander bereits alle Vorbereitungen für den Start des Matrix-Device veranlaßt. Dr. Makali und er arbeiten unter Hochdruck an den letzten Überprüfungen.

In der Kommandozentrale (6) gibt uns die Leiterin der Station die Anweisung, gemeinsam mit ihren Robotern die Station gegen angreifende RAM-Truppen, denen es gelungen ist, das Lebende Schiff zu kapern, zu verteidigen. Die Roboter informieren uns, sobald ein neuer Landetrupp auf eines der Shuttledecks herabfällt. Einige der Angreifer können in die Station eindringen. Bevor wir uns auf die Suche nach diesen machen, durchsuchen wir die Fangnetze (2) nach Plasmawerfern, die die Angreifer auf dem Shuttle-



deck verloren haben. Die Eindringlinge sind schnell vertrieben.

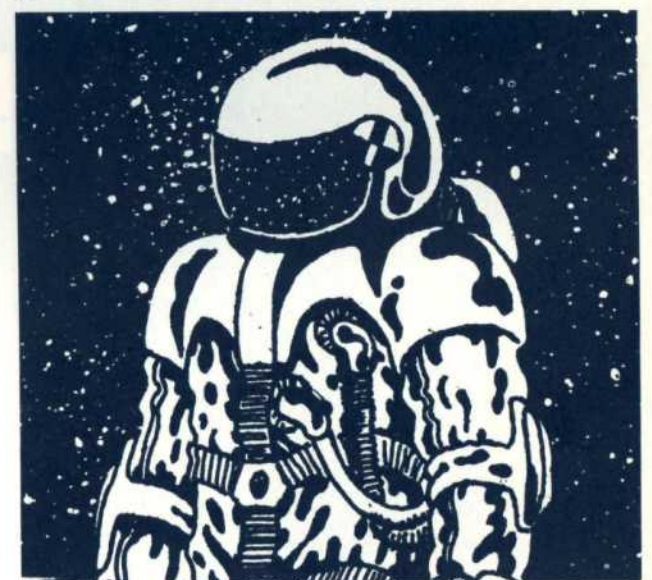
Nach mehreren Angriffswellen von regulären RAM-Truppen geschieht es schließlich: Horden von Gennies fallen über uns her. Binnen weniger Minuten haben sie sich in der ganzen Station eingeknistert. Einige müssen sogar aus dem kleinen Aircar gescheucht werden. Die Kommandantin füllt in ihrer Verzweiflung den oberen Level der Station mit Gas, welches sie anzündet...

Das Glück ist auf unserer Seite. Alle Gennies vergehen in den Hitze-fluten, aber die Hülle und Anlagen der Station halten Stand.

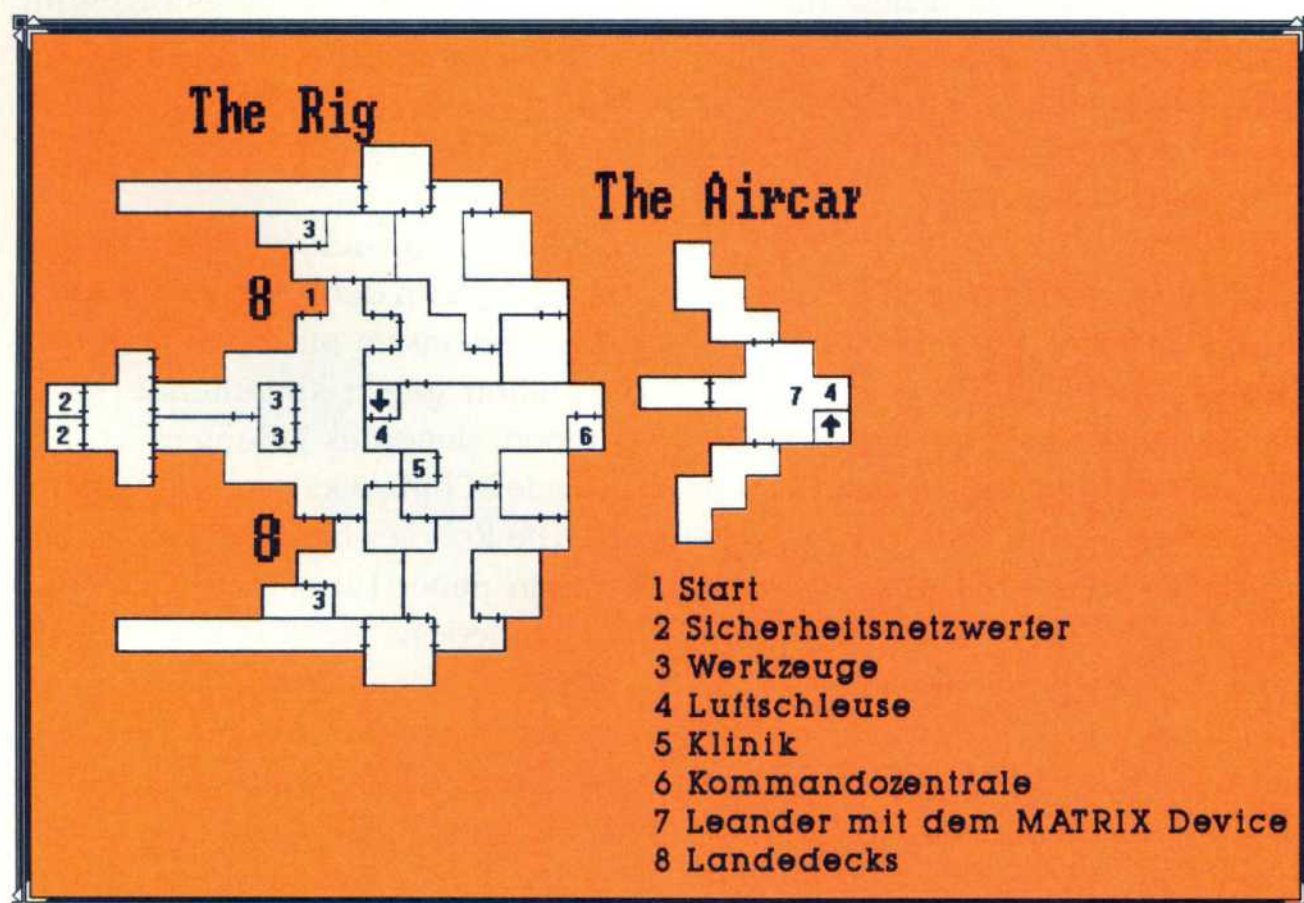
Unsere Erleichterung über den Sieg gegen die Kreaturen RAMs hält nicht lange an, denn RAM bleibt hartnäckig. Weitere Truppentransporte sind bereits unterwegs. Unser Pilot verwirklicht einen Plan Leanders: Mit einem Jetpack fliegt er in das Gehirn des Lebenden Schiffes und sorgt dafür, daß keine neuen RAM-Truppen folgen.

Die Feuerpause nutzen wir, um die Munitionsvorräte unserer Waffen zu überprüfen. Leider müssen wir feststellen, daß die Plasmawerfer so gut wie leergeschossen sind. Zu unserem Erschrecken hat sich noch ein alter unangenehmer Bekannter eingemischt: SID REFUGE! Seit unserem letzten Treffen hat er sich stark verändert: Er ist nun vollständig zum Roboter geworden. Gerade wollen wir ihn allein aus dem Schiff werfen, da ruft er die Stationsroboter, die er umprogrammieren konnte, zu seiner Unterstützung.

Wiedereinmal donnern die Plasmawerfer und Raketenstarter, heulen die Strahlen und Geschosse der Gewehre und schneidet das lunarische Monoschwert unseres Kämpfers mit einem unheimlichen Laut die Luft. Leander bringt es fertig, den Cyborg in eine Gaskammer des Matrix-Device zu werfen. Durch die Apparatur geht ein Rütteln, und dieser Roboter wird Vergangenheit.



Nun muß das Matrix-Device nur noch in den tieferen Atmosphärenschichten gezündet werden, um NEOs Triumph vollkommen zu machen. Dank eines perfekten Manövers unseres Copiloten, der seine Fähigkeiten (*Fixed Wing*) auf diesen Flugzeugtyp konzentriert hat, gelingt das große Experiment. Auf dem Shuttledeck landen unterdessen weitere Gestalten. Doch es handelt sich dabei nicht um RAM-Kämpfer, sondern um Buck Rogers, der uns zu unserem Erfolg gratuliert. Hochdekoriert kehren wir zur Erde zurück, wo wir uns für unsere nächsten Abenteuer ausruhen. □





Inserentenverzeichnis

Lepka + Caric	103
Rushware	2,131
Tronic-Verlag	9,11,15,22,27,51,99,
	112,119,121,123,125,130
United Software	132

General- karte

1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

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
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
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.: (0 4 71) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
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.

4000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 3 90 83.
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Blue Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 47 38 37.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 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) 169 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 126 47

Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.

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

Mindscape International, Daimlerstr. 10A, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 75 44.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Soft & Sound, Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.

Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.

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) 120 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.

5000

Art & Fun, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (0 22 74) 8 19 81.

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, Dürener Str. 394, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 4 30 10 47.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselehn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

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.

KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 62 06) 50 50 - 0.

Prestige, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (0 62 51) 6 57 11.

7000

attic Entertainment Software, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1, Tel.: (0 74 31) 5 43 05.

CDV-Software, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1, Tel.: (07 21) 2 13 14.

Funny Software, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 2 80 21 41.

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.

HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 4 43 88.

Lifestyle Software Arts, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning

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) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 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) 90 11.

0-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

0-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

0-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

0-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

0-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich

MES Simulations, Klostertalerstr. 25, A-6951 Brat, Tel.: (0 55 52) 8 12 10.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die ASM-SPECIAL 17 erscheint am 4. September 1992

ASM

FÜR 6,60 DM?

KLARO ★!★

12x

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.



POSTER:
AMBER STAR

12x

- LÖSUNGEN:**
- STAR TREK
 - BUCK ROGERS 2
 - AMBER STAR
 - WILLY BEAMISH
 - GOBLIINS



12x

12x

12x

DESHALB

AB SOFORT 12x IM JAHR

100% PREISWERT

100% SCHNELL

100% KOMPLETT

ABO

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

der schlechteste Film
aller Zeiten ...

Betreten Sie mit PLAN 9
FROM OUTER SPACE
eine neue Welt der
Computerunterhaltung.
Als privater Investor
helfen Sie dem
legendären Bela Lugosi,
Vampira und dem
unvergesslichen Tor
Johanson, sechs
verschwendungsvolle
rollen zu finden.
Diese Filmrollen
werden dringend
zur Reproduktion
des klassischen
Kultfilms benötigt!
Holen Sie sich
mit diesem
Adventure
gleichzeitig
den Videofilm
in Originallänge
und deutscher
Sprache!



RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG



“Ja Mac ...
und wir werden
herausfinden
was ...”

“Hey Joe,
da ist etwas faul
an der Sache!”



... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“*

Der Amberstar von Thalion

*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

