Sonderausgabe Nr.22 1993
öS 65
sfr 7,50
lit 11200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 9,80

ASM SPECIAL 22

# LucasArts:

mit Tips und Komplett-Lösungen!

## Alles über ...

## ... die Macher
## ... die Spiele
## ... die Helden

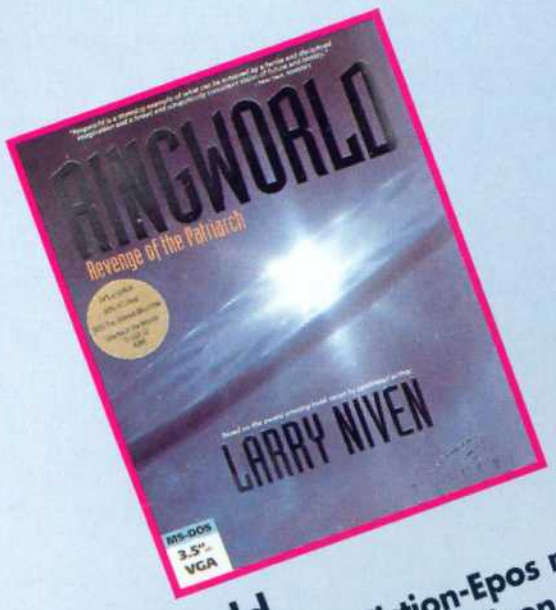
- Monkey Island 1+2
- Indiana Jones 3+4
- Maniac Mansion 1+2
- alle anderen Klassiker

# Brandheiß: Sam & Max

ASM SPECIAL · SONDERAUSGABE 22
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN

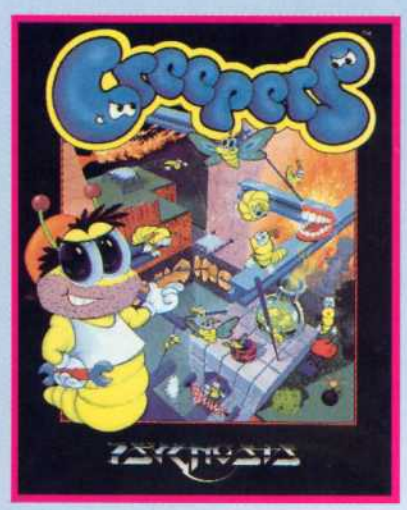
unglaub-lich **Bazar**

# Neuheiten



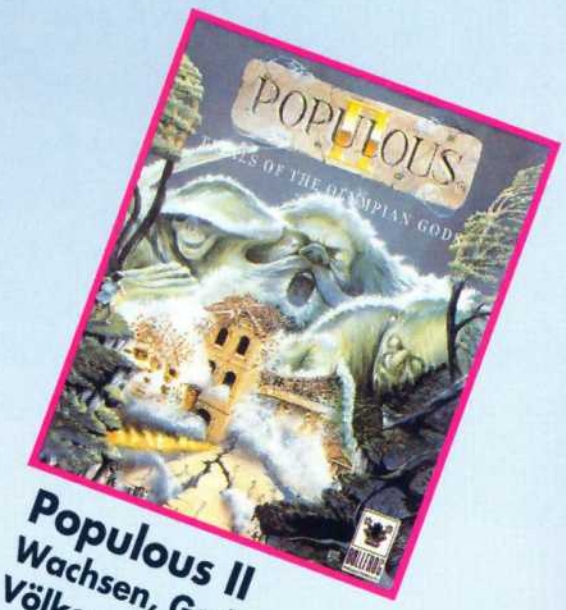

**Ringworld**
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven incl. dem englischsprachigen Original-roman "Ringworld", PC 3,5"

**69,95**




**Creepers**
Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es kriecht, schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist ... PC 3,5"

**39,95**




**Populous II**
Wachsen, Gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten. Amiga

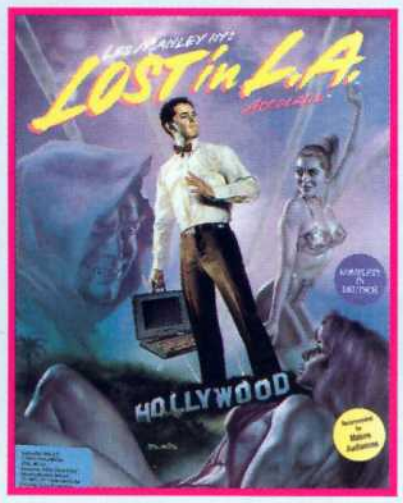
**35,95**

**Search for the King**
Erprobt Eure detektivischen Fähigkeiten als Programmierer auf den Spuren von Sherlock Holmes, deutsch, PC 3,5"

**34,95**

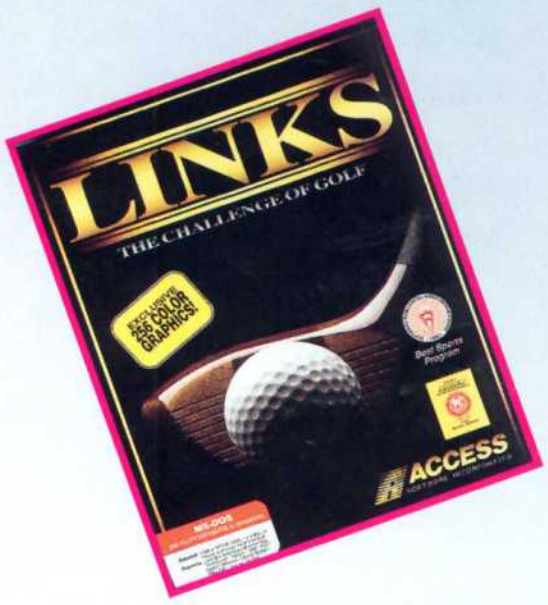
**Links Golf VGA**
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen.
PC 5,25"

**34,95**




**Les Manley: Lost in L.A.**
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch, PC 3,5 "

**34,95**




**Kick Off 2**
Fußball-Spaß pur. Der Ball ist rund und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details.

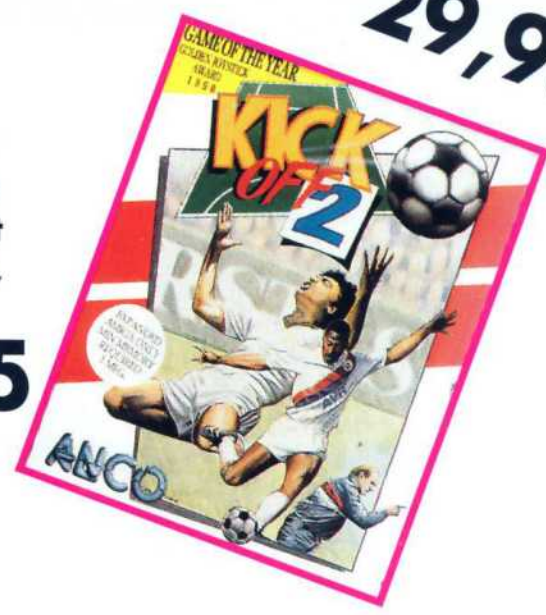
**29,95**

**Plan 9 from Outer Space**
Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestalte nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 3,5"

**39,95**

**Star Control 2**
Das intergalaktische Kult-Strategiespiel. Über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen können erkundet werden. deutsch, PC 3,5"

**37,95**




Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**
**(05651) 979-618**

# Ein Stein kommt ins Rollen

Manchmal spielt der Zufall eine ganz große Rolle. Als wir über die Special und ihre neue Gestaltung – mit einem Schwerpunktthema nämlich – berieten, fiel mir spontan LucasArts ein. Nicht nur, weil ich ein großer Fan der Adventures um Indiana, Guybrush oder Dave, Zak und Bernard bin, sondern auch, weil "The Eidolon" meine Computervergangenheit auf dem C64 mitbestimmt hat.

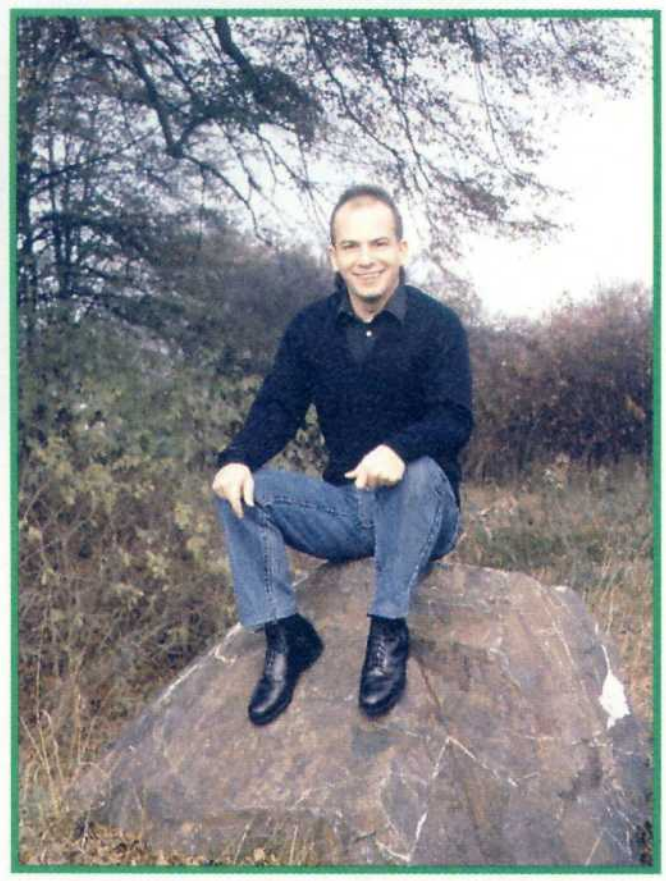
Wie ich bei den Recherchen feststellte, konnte der Zeitpunkt nicht günstiger sein, denn vor zehn Jahren produzierte LucasArts das allererste Spiel und brachte damit einen Stein ins Rollen, der nicht anzuhalten ist. Kaum eine andere Softwarefirma hat so viele Hits herausgebracht, hat uns Spielern so schöne Stunden, Tage und Nächte vor den Rechnern beschert. Allein die Inhaltsangaben der Adventures zu lesen, ist schon eine Vorfreude auf das, was sich nachher auf dem Monitor bewegt.

Da retten drei mehr oder weniger mutige Teenager ein Mädchen aus den Klauen verrückter Weltverbesserer, ein anderer muß um die halbe Welt und ins All reisen, um das Schlimmste zu verhindern. Mit Peitsche, List und viel Mut sucht Dr. Jones nach seinem Vater, und ein junger Mann, der mit aller Gewalt Pirat werden möchte, besteht die tollkühnsten Abenteuer. Und schließlich werden wir sehr bald zwei tierische Cops kennenlernen. 1994 erwartet uns ein weiterer Höhepunkt, wenn Steven Spielbergs "The Dig" veröffentlicht wird – ein SF-Adventure, um das man ein großes Geheimnis macht. In dieser Special werden erstmals alle bisher erschienenen LucasArts-Spiele vorgestellt. Das wäre nicht möglich gewesen ohne die Unterstützung von Softgold, dem deutschen Distributor von LucasArts. Dank auch an Markus Krichel, Michael Suck, Boris, Steffi und Chrissi und der ASM-Redaktion (vor allem Stefan Martin Asef, der sehr viel Geduld mit mir hatte). Last but not least danke ich Regina, Silvia, Dirk und Lars für die Gestaltung dieser Special.

Meine größte Anerkennung findet aber LucasArts – für zehn Jahre Qualität, Unterhaltung, Spannung, Action und Humor. Ich glaube, im Namen aller Fans zu sprechen, wenn ich sage: Wir brauchen Euch! Macht weiter so!

Euer

Klaus Trafford, Redakteur



"Indiana Jones", © LucasArts/Softgold

## RUBRIKEN


**EDITORIAL** 3

**IMPRESSUM** 5

**COMIC**
Master Blaster 80
von Heiner Stiller
Star Wars 102
vonPeter Mrotzek

**ASM-BAZAR** 2,27,37,130,131

# INHALT

DIE DEUTSCHEN
BOTSCHAFTER VON LUCASARTS:
SOFTGOLD
85


## LUCASARTS – THE STORY

Das Geheimnis des Erfolgs 6
Gestern und heute 8
Die frühen Klassiker 12
LucasArts geht in die Luft 16

## LUCASARTS – HOW TO PLAY THE ADVENTURES

Maniac Mansion 20
Zak McKracken 28
Indiana Jones und der Tempel des Todes 38
Loom 46
The Secret of Monkey Island 56
Monkey Island 2 70
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 86
Maniac Mansion II: Day of the Tentacle 106

## LUCASARTS GOES STAR WARS

X-Wing 118
X-Wing Editor 119
X-Wing Tip 120
Die Stunde der Rebellen: Rebel Assault 121

## LUCASARTS – THE NEXT ADVENTURE

Gestatten: Sam & Max 123
Exklusiv-Interview mit Sam & Max 125

## POSTER

**Indiana Jones IV** 66


## IMPRESSUM


**HERAUSGEBER**
Christian Widuch

**CHEFREDAKTEUR**
Peter Schmitz (sz)

**CHEF VOM DIENST**
Stefan Martin Asef (sma)

**REDAKTION**
Thomas Morgen (tom), Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

**COVER**
Indiana Jones IV, © LucasArts/Softgold

**COMIC**
Peter Mrotzek, Heiner Stiller

**Poster**
Indiana Jones IV
© LucasArts/Softgold

**AUTOREN DIESER AUSGABE**
Michael Anton, Natalie Chusainow, Wolfgang Fröde, Karl der Käfer, Martin Klugkist, Ullrich Knaack, Markus Krichel, André Maute, Walter Schenkel

**ANZEIGENLEITUNG**
Anja Seiler,
Tel.: (0 56 51) 979-615

**ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG**
Anja Seiler
Tel.: (0 56 51) 979-615
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 979-614
**Fax: (0 56 51) 979-644**

**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

**Grafik Design + Satz (DTP)**
Dirk Anhof, Silvia Führer, Regina Sieberheyn, Lars Völke

**REPRODUKTION**
Repro Hühner, 34123 Kassel

**DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG**
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 34121 Kassel

**VERTRIEB**
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), 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.: (0 56 51) 979-619

**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 Euroscheck zu zahlen.

**SONDERDRUCK-DIENST**
Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an: Anja Seiler.
Tel.: (05651) 979-615, Fax: (05651) 979-644

**VERLAG UND REDAKTION**
Tronic Verlag GmbH & Co KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege

| | |
|---|---|
| Telefon | (05651) 9796-0 |
| Telefax (Redaktion) | (05651) 9796-44 |

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege

| | |
|---|---|
| Telefon | (05651) 929-0 |
| Telefax | (05651) 929-144 |
| Bildschirmtext (BTX) | (05651) 929 |

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege



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

***Jack Sorensen***
***Geschäftsleitung***

▲ *The Dig: Im Frühjahr soll sich der Vorhang des Schweigens um Steven Spielbergs Adventure endlich lüften*

**"Eigentlich fing alles ganz harmlos an..." – so beginnen viele Historien und Histörchen. Bei LucasArts, einer der größten Spieleschmieden im Großraum Los Angeles, fing sozusagen alles mit Atari an, und zwar vor ziemlich genau zehn Jahren.**

***Kalani Streicher***
***Projektführer und Produzent***

***Mary Bihr***
***Leiterin Marketing***

***Tamlynn Barra***
***Produzentin***

# Das Geheimnis des Erfolgs

Das letzte Jahrzehnt war noch jung, als man die Weichen für einige der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten stellte: 1983 wurde LucasArts mit finanzieller Unterstützung von Atari gegründet. Nolan Bushnells Technologiefirma in Sunnyvale brauchte zu diesem Zeitpunkt unbedingt Vorzeigeprodukte für ihre neuen Computer. Die ersten Titel *PHM Pegasus*, *Labyrinth*, *Ballblazer* und *Strike Fleet* wurden von LucasArts entwickelt und von verschiedenen Firmen vertrieben.

Sogar ein Spieltitel für Netzwerksysteme mit dem Titel *Habitat* entstand in dieser Periode. Bis 1986 dümpelte man wirtschaftlich so vor sich hin, bis man die Möglichkeiten des Computerspielemarkts erkannte und die Devise "Full Speed Ahead" ausgab. Mit Titeln wie Maniac Mansion, Secret of Monkey Island, Indiana Jones oder X-Wing schaffte LucasArts den Sprung an die Spitze der Unterhaltungsindustrie.

Wir wollten mehr über das Geheimnis des Erfolges erfahren und besuchten Steve Dauterman, eines der "großen Tiere" bei LucasArts. Er stellte sich dem ASM-Korrespondenten Markus Krichel zum Interview.

Innerhalb von nur vier Jahren stieg Steve Dauterman vom Buchhalter zum Leiter der Softwareabteilung bei LucasArts auf. Nach zwei Jahren Buchhaltung beim "großen Bruder" Lucasfilms wechselte der heute 28jährige in die lockere Atmosphäre der Softwaremacher. Alle Aspekte der Softwareentwicklung, wie Finanzierung, Projektplanung und Marketing, unterstehen nun seiner Leitung.

**ASM**: Alle Spiele von LucasArts sind von sehr hoher Qualität. Worauf ist dieser Erfolg zurückzuführen?

**Steve**: Die Mitarbeiter. Wir versuchen wirklich nur die besten Leute einzustellen. Leute, die ihre Arbeit wirklich gerne machen. Diesen Angestellten geben wir dann größtmögliche Freiheit bei der Entwicklung und Planung der Spiele, damit ihre Kreativität voll zum Tragen kommt. George macht genau dasselbe drüben bei Lucasfilm, wo das ja auch in der Qualität der Filme sichtbar wird.

**ASM**: Wie viele Angestellte hat LucasArts eigentlich?

**Steve**: Ungefähr 100. Davon sind ca. 60 in der Softwareentwicklung tätig. Der Rest arbeitet in Marketing, Buchhaltung, Kundendienst usw.

**ASM**: Kann jeder einen Job bei Euch bekommen?

**Steve**: Jeder, der uns etwas zu bieten hat. Wir sind immer auf der Suche nach qualifizierten Mitarbeitern in allen Bereichen. Wer glaubt, daß er das Zeug dazu hat, kann jederzeit einen Lebenslauf an unsere Personalabteilung schicken.

**ASM**: Erzähl uns mal ein bißchen über zukünftige und brandaktuelle Produkte.

**Steve**: Da wäre zunächst mal *Rebel Assault*, das gerade auf CD/ROM für IBM auf den Markt kam. *Sam & Max Hit the Road* wird ebenfalls rechtzeitig zu Weihnachten fertig. Dieses Spiel wird auch für den Macintosh erhältlich sein. *B-Wing* ist die neue Zusatzdiskette für *X-Wing*.

**ASM**: Wann werden wir *Tie Fighter* sehen?

**Steve**: Wahrscheinlich im März nächsten Jahres. *Tie Fighter* wird zunächst als Diskettenversion für den PC erscheinen. Der Spieler kann hier auf der Seite des Imperiums die dunkle Seite der Macht erforschen.

**ASM**: Wird es eine neue *X-Wing*-Version geben?

**Steve**: Zur Zeit sind wir mit anderen Produkten innerhalb des Star-Wars-Universums beschäftigt. *Tie Fighter* wird z. B. von der grafischen Seite wesentlich besser sein

**Steve Dauterman**
*Leiter der Entwicklungsabteilung*

als *X-Wing*. Die Star-Wars-Story ist so ergiebig, daß die Möglichkeiten geradezu unbegrenzt sind. Wir würden auch gerne ein Spiel mit dem Millennium Falcon machen.

**ASM**: Wann?

**Steve**: Hoffentlich bald.

**ASM**: Ein *Maniac-Mansion*- oder *Monkey-Island*-Nachfolger?

**Steve**: Im Moment haben wir keine konkreten Pläne zur Fortsetzung dieser Spielserien. Das kann sich morgen aber schon ändern. Es hängt wirklich in erster Linie davon ab, was unsere Designer als nächstes machen wollen.

**ASM:** Wie sieht es mit den neuen Systemen wie 3DO, Atari Jaguar oder CD-32 aus?

**Steve**: Da warten wir erst einmal die Marktentwicklung ab. Diese Systeme sind halt noch sehr neu. Wenn sich eines von ihnen durchsetzt, werden wir sicherlich auch Software dafür herstellen, insbesondere da wir genügend Titel haben, die relativ leicht für diese Systeme umgesetzt werden könnten. Im Moment ist in dieser Hinsicht noch nichts am Laufen.

**ASM**: Trotzdem sind diese Systeme grafisch und technisch sehr beeindruckend. Glaubst Du, daß Konsolen den Computer als Spielmedium irgendwann einmal verdrängen werden.

**Steve**: Möglich wäre das schon. Da müßte aber noch einiges passieren. Wenn wir mal hochauflösende TV-Systeme haben, werden die Grafiken sicherlich besser rüberkommen. Ein weiterer Aspekt ist das fehlende Keyboard. Und was gäben eine Konsole, ein HDTV-Monitor und ein Keyboard zusammengenommen? Einen Computer!

**ASM**: Ist Eure Entscheidung, den Amiga nicht mehr zu unterstützen, endgültig?

**Steve**: Unsere Spiele sind mittlerweile zu groß für den 500er, und die Marktanteile der schnelleren Amiga-Systeme rechtfertigen die Entwicklungskosten nicht mehr. Das war keine leichte Entscheidung für uns. Aber selbst in Europa nimmt der Anteil der Amiga-Systeme immer mehr ab. Sorry, Leute.

**ASM**: Konzentriert Ihr Euch bei der Entwicklung hauptsächlich auf die leistungstärkeren PCs wie den 486, oder versucht ihr auch bewußt den 386er zu unterstützen?

**Steve**: Es ist immer unser Ziel, so viele Gamers wie möglich zu unterstützen. Hier ergibt sich manchmal einen Konflikt. Auf der einen Seite stehen die Programmierer, die ihre Ideen meist nur auf den stärkeren Systemen umsetzen können. Auf der anderen Seite sind die Gamers, von denen nicht erwartet werden kann, daß Sie sich jedesmal, wenn ein neues Spiel erscheint, einen neuen Computer kaufen. Wir versuchen wirklich nach Leibeskräften, den geeigneten Mittelweg zu finden.

**ASM**: Als Tochterfirma einer Filmgesellschaft ergeben sich für Euch sicherlich große Vorteile. Worin liegen diese Vorteile?

**Steve**: Der größte Vorteil liegt in den Verwertungsrechten. Mit Indiana Jones und Star Wars haben wir zwei der besten Filme der Welt zur Umsetzung. Der Erkennungsfaktor ist enorm. George (Lucas) arbeitet zur Zeit an einigen neuen Projekten, deren Umsetzung wir gerade planen. Ein Beispiel hierfür ist der neue Indiana-Jones-Film. In der Zukunft wird die Filmproduktion noch enger mit der Games-Produktion zusammenarbeiten.

**ASM**: Hollywood nimmt immer größeren Einfluß auf die Spieleindustrie. Wird dieser Trend sich fortsetzen?

**Steve**: Die Verbindung zwischen Filmstudios und Softwarefirmen wird immer enger. Firmen wie Sony, Warner Brothers und MCA werden sicherlich in der Zukunft einen großen Einfluß auf dieses Marktsegment haben. Glücklicherweise haben wir einen Vorsprung von sieben Jahren vor diesen Firmen.

**ASM**: Bekommst Du George Lucas hin und wieder persönlich zu sehen?

**Steve**: Ich habe noch vor ein paar Tagen mit ihm gesprochen.

**ASM**: Wie ist er denn so als Boss?

**Steve:** George ist wirklich ein netter Kerl. Es ist nicht so, daß er sich um alles selbst kümmert. Trotzdem nimmt er Einfluß auf das Geschehen hier bei uns.

**ASM**: Spielt er gerne Computer-Games?

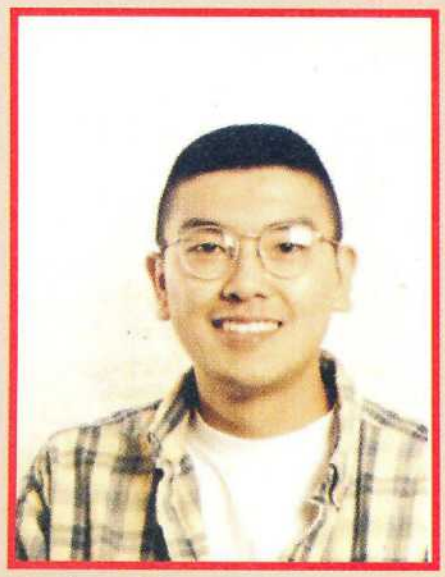
**Steve**: Hin und wieder. Er hat aber seinen persönlichen Game-Tester bei sich zu Hause: Seine Tochter spielt leidenschaftlich gerne. Georges Freund Steven Spielberg ist ebenfalls ein großer Fan. Wir schicken ihm immer unsere Spiele, und er sagt George dann, was er davon hält.

**ASM**: OK, Steve, raus damit: Wann wird der nächste Star-Wars-Film in die Kinos kommen? Keine Ausflüchte, bitte.

**Steve**: Ich glaube sagen zu können, daß unter Umständen ein neuer Star-Wars-Film irgendwann in den Kinos zu sehen sein wird.

**ASM**: Vielen Dank für dieses Gespräch. ■

*Markus Krichel*



**Peter Chan** *Leiter der künstlerischen Abteilung*

**Vince Lee**
*Projektführer und Designer*

**Das Sam + Max-Team**
*Sean Clark, Steve Purcell, Michael Stemmle (von links)*

**Das Musik-Team**
*Clint Bajakian, Michael Land, Peter McConnell (von links)*

## Jahre LucasArts

# Gestern und heute

**Wäre da nicht vor zehn Jahren eine Computerfirma gewesen, die an die "Star Wars"-Traumfabrik Lucasfilm herantrat und sie für das Medium Computer begeisterte – wer weiß? Hätte nicht George Lucas schon im Vorfeld einmal geäußert, daß sich die Firma Lucasfilm auch anderen Medien als dem Kino widmen sollte – wer weiß? Vielleicht würde es sie dann nicht geben, die wunderbaren Spiele, die spannenden Abenteuer, die herrlichen Flugsimulationen von Lucasfilm Games, heute LucasArts. Und so fing alles an...**

Im Jahre 1983 trat keine geringere Firma als **Atari** an die Macher von "Star Wars" heran: "Wie wäre es, gemeinsam Computerspiele zu entwickeln?", lautete die Frage – heraus kam eine der erfolgreichsten Serie von Software-Hits, die es je gegeben hat. George Lucas hatte schon einmal angedeutet, daß er es gerne sehen würde, wenn seine Firma sich auch anderen Medien als dem Kinofilm widmen würde.

Und so griff man sofort Ataris Vorschlag auf und produzierte mit gänzlich neuartigen Programmiertricks zunächst zwei Klassiker, die auf Heimcomputern der 8-Bit-Serie von Atari entwickelt wurden: **Ballblazer** und **Rescue on Fractalus** – das erste ein futuristisches Zwei-Personen-Ballsportspiel mit Gleitern, das zweite ein Science-Fiction-Flugkampfspiel. Beide verwendeten bereits Echtzeit-3-D-Animation mit ausgefüllten Flächen,

*Dieses hinterhältige Kerlchen schlägt dem tapferen Rettungspiloten bei "Rescue on Fractalus" unvermittelt die Frontscheibe kaputt. Das Game war Anfang der 80er Jahre ein Super-Highlight auf dem 8-Bit-Atari*

Ballblazer arbeitete mit gesplittetem vollanimiertem Bildschirm. "Rescue on Fractalus", das zunächst den Arbeitstitel "Behind Jaggi Lines" hatte, setzte erstmals in Echtzeit berechnete Fraktalgebirge als Spiellandschaft ein. Der erwartete finanzielle Erfolg blieb jedoch aus, denn bereits Monate vor dem Erscheinungsdatum waren Raubkopien im Umlauf – was aber wiederum den Vorteil hatte, daß sich wie ein Lauffeuer herumsprach, womit sich die "Sternenkrieger" jetzt beschäftigten.

Auch **Epyx** bekam Wind davon. Diese Firma hatte seinerzeit bereits etliche Hits für den guten alten C64 produziert. Mit Lucasfilm Games entwickelte sie **Koroni's Rift** und **The Eidolon** – beide verwendeten wieder

die gleiche revolutionäre Fraktaltechnik wie "Rescue on Fractalus". Das atmosphärisch dichte Höhlen-Durchfahr- und Levelmonster-Erschieß-Erlebnis "The Eidolon" markiert übrigens meinen eigenen Einstieg in die Computerszene – es war das erste Programm, das meine 1541-Floppy zu futtern bekam.

Bei **Activision** erschien dann das Action-Adventure **Labyrinth**, welches im Gegensatz zu den vier Vorgängern auf einer Filmvorlage basierte – nämlich auf Jim Hensons "Die Reise ins Labyrinth" mit David Bowie. Zufällig hatte George Lucas für diesen märchenhaften Fantasy-Film als Executive Producer fungiert. "Labyrinth" war das erste Lucas-Spiel, das zum Leidwesen der XL/XE-Freunde nicht mehr für die 8-Bit-Ataris herausgebracht wurde. Es hatte in puncto Spiellogik bereits ein wenig Ähnlichkeit mit den späteren Adventures à la Indiana Jones.

Es folgten dann **P.H.M. Pegasus** und **Strike Fleet**, die beide bei Electronic Arts erschienen.

## SCUMM

Im Herbst 1987 kam die große Wende. Das Schlagwort hieß SCUMM. Dies steht für "**SC**ripting **U**tility for **M**aniac **M**ansion" und ist das Adventure-Programmiersystem, mit dem Lucasfilm, später LucasArts, in den nächsten Jahren arbeitete. Es war ja zu C64-Zeiten noch so, daß man über die Tastatur einzelne Worte oder ganze Sätze eingeben mußte, um in einem Adventure weiterzukommen.

Bei **Maniac Mansion** konnte man erstmals auf Icons klicken, die eine ganze Befehlszeile ersetzten und außerdem noch eine Animation im Bild zur Folge hatten. **SCUMM** b*efahl* dem Computer quasi, nach bestimmten Handlungen bestimmte Dinge zu tun. Wenn also z.B. die Kettensäge angeklickt wurde und dazu der Befehl *nehme*, so lautete der Befehl an den Rechner: Die Spielfigur soll zur Kettensäge gehen, diese soll aus dem Bild verschwinden und in der Inventarliste addiert werden.

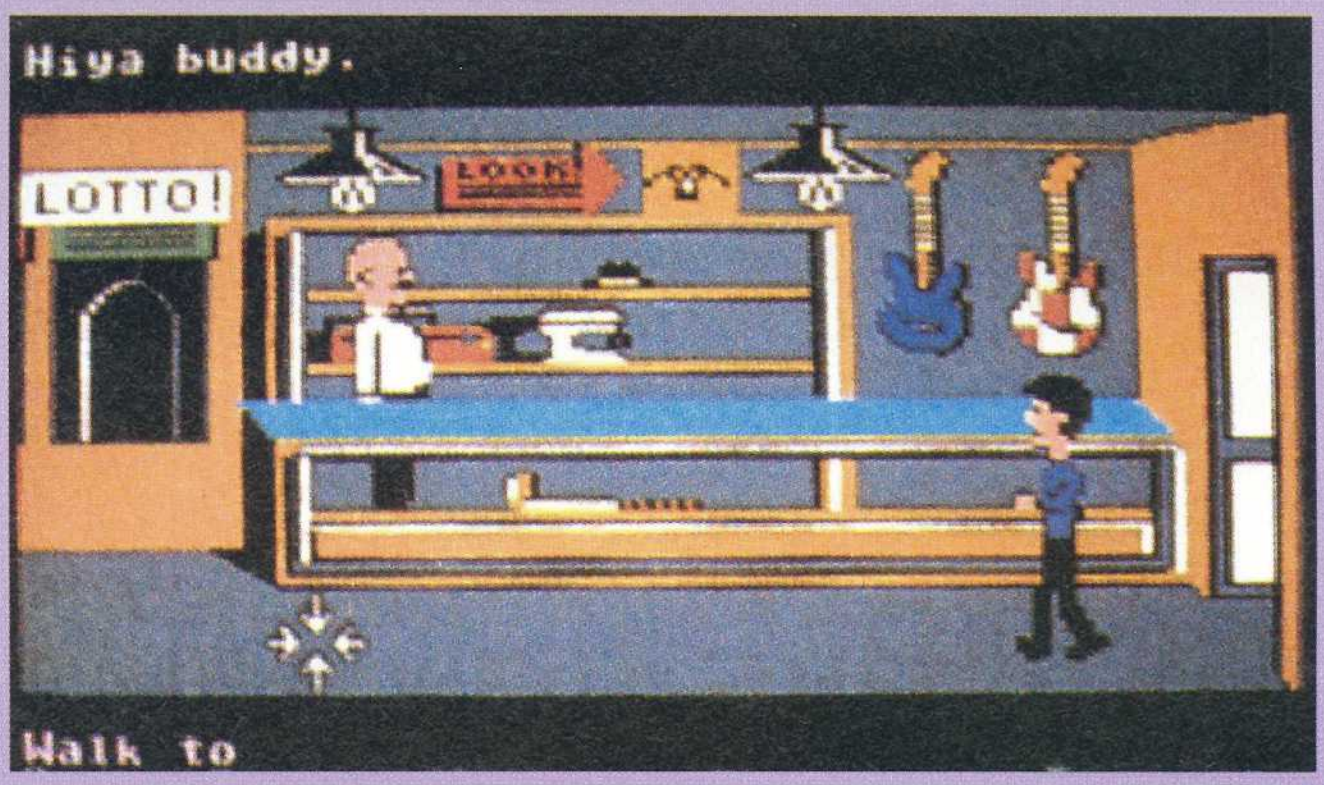
**Das bei** Activision erschienene Spiel machte nicht zuletzt wegen der innovativen Steuerung vor allem auf dem C64 Furore. (Für die spätere PC-Version mußte natürlich ein eigenes SCUMM geschrieben werden. Und so wurde die ursprüngliche Version mittlerweile mehrfach überarbeitet und verbessert.)

Die Story von Maniac Mansion wurde erst entwickelt, nachdem man bei Lucasfilm sicher war, daß das Game mit SCUMM auch so laufen würde, wie es geplant war. Geistiger Schöpfer der Story um Tentakel und verrückte Wissenschaftler waren **Ron Gilbert**, der zuvor schon an der C64-Version von *Koroni's Rift* gearbeitet hatte, und Gary Winnick, der auch für die Grafiken verantwortlich zeichnete. Bis heute zog MM in der Softwaregeschichte seine Kreise, zum einen durch die Konvertierungen auf weitere Computersysteme und Nintendo-Konsolen, zum anderen auch durch die Neuveröffentlichung in *Day of the Tentacle*.

1988 kam das nächste SCUMM-Adventure heraus: **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**. David Fox, Matthew Kane und David Spangler hatten ursprünglich ein ernsthaftes SF-Abenteuer geplant, bei dem es um Menschen gehen sollte, die mittels kosmischer Strahlung zu Sklaven gemacht werden.

Zum Glück für alle blieb es nicht dabei, und so zeichnete sich Zak McKracken durch noch mehr Wortwitz und viel mehr Einfälle aus als der Vorgänger. Diesmal mußten gleich vier Personen statt drei gemeinsame oder getrennte Handlungen verrichten, die nicht auf einen Handlungsort beschränkt, sondern weltweit und sogar im Weltall angesiedelt waren.

Der Einfall, in dem Spiel einen Benzinkanister unterzubringen (den man bei Maniac Mansion für die Kettensäge benötigt hätte, ihn aber nirgends finden konnte) und zudem noch beim Anklicken mit "Das brauchst Du in einem anderen Spiel" zu versehen, ist eine der vielen Feinheiten, für die die LucasArts-Adventures mittlerweile so berühmt sind. Daß die Programmierer bei der Namensgebung von Annie, Melissa und Laurie (die TV-Sprecherin) die Vornamen ihrer Partnerinnen




▲ *Zak McKracken: Sechs Richtige ohne Zusatzzahl*

integrierten (und mit Leslie auch Ron Gilbert nicht vergaßen), sei am Rande miterwähnt.

## Krieg, Indiana Jones und die Affeninsel

Nach Zaks Abenteuern ging es mit **Battlehawks 1942**, programmiert von **Larry Holland**, in das Simulations-Genre; genauer: Es handelte sich um einen Flugsimulator, der die Geschehnisse im Luftkrieg USA-Japan beschrieb. Was heute bei derartigen Programmen ein Muß ist, setzte Lucasfilm als Standard: Realitätsnähe und ein zweihundertseitiges Handbuch waren die herausragenden Merkmale des historisch korrekten Werkes.

Es war wieder an der Zeit für ein neues SCUMM-Adventure. Geplant und in Vorbereitung war **The Secret of Monkey Island**, doch da sorgten die Dreharbeiten zu einem Kinofilm von Steven Spielberg für ein schnelles Umdenken: **Indiana Jones and the Last Crusade** sollte das nächste Spiel werden.

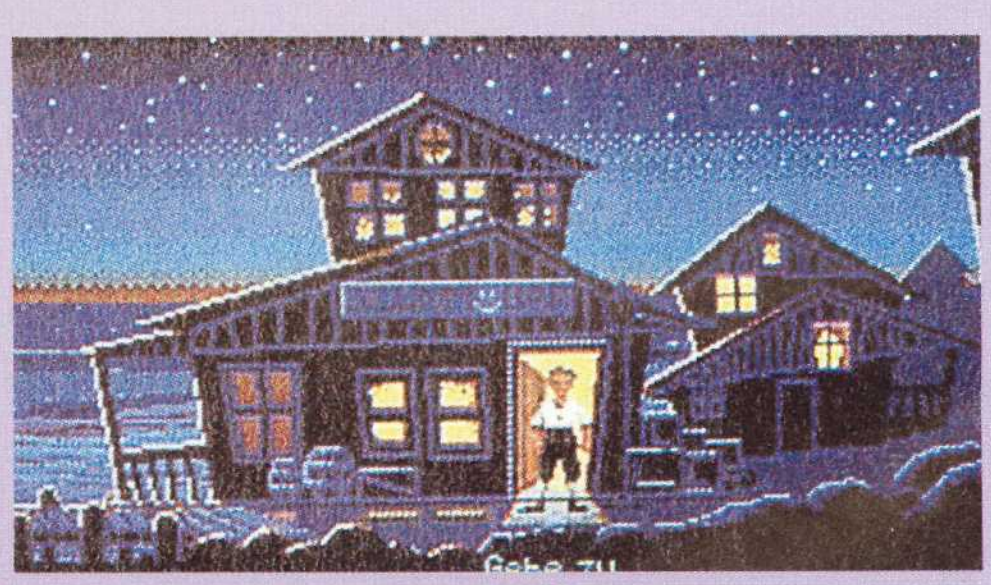
Es war in mehreren Hinsichten anders als die beiden Vorgänger. Gleich drei Programmierer – Ron Gilbert, David Fox und Noah Falstein – mußten unter Zeitdruck arbeiten, damit das Spiel rechtzeitig zum Kinostart fertig wurde. Es war ferner das erste SCUMM-Adventure, das nicht mehr für den C64, sondern für 16-Bit-Rechner konzipiert war, was erhöhte Anforderungen an die grafische Gestaltung bedeutete.

So kam es, daß sowohl George Lucas als auch Steven Spielberg des öfteren in der Games Division von Lucasfilm auftauchten und den Programmierern über die Schulter schauten. Spielberg zeigte sich daneben als Fan von *Battlehawks 1942*, woraufhin ihm Mitarbeiter der Lucasfilm Games einen Rechner ins Büro stellten, damit er sein Lieblingsspiel immer zocken konnte.

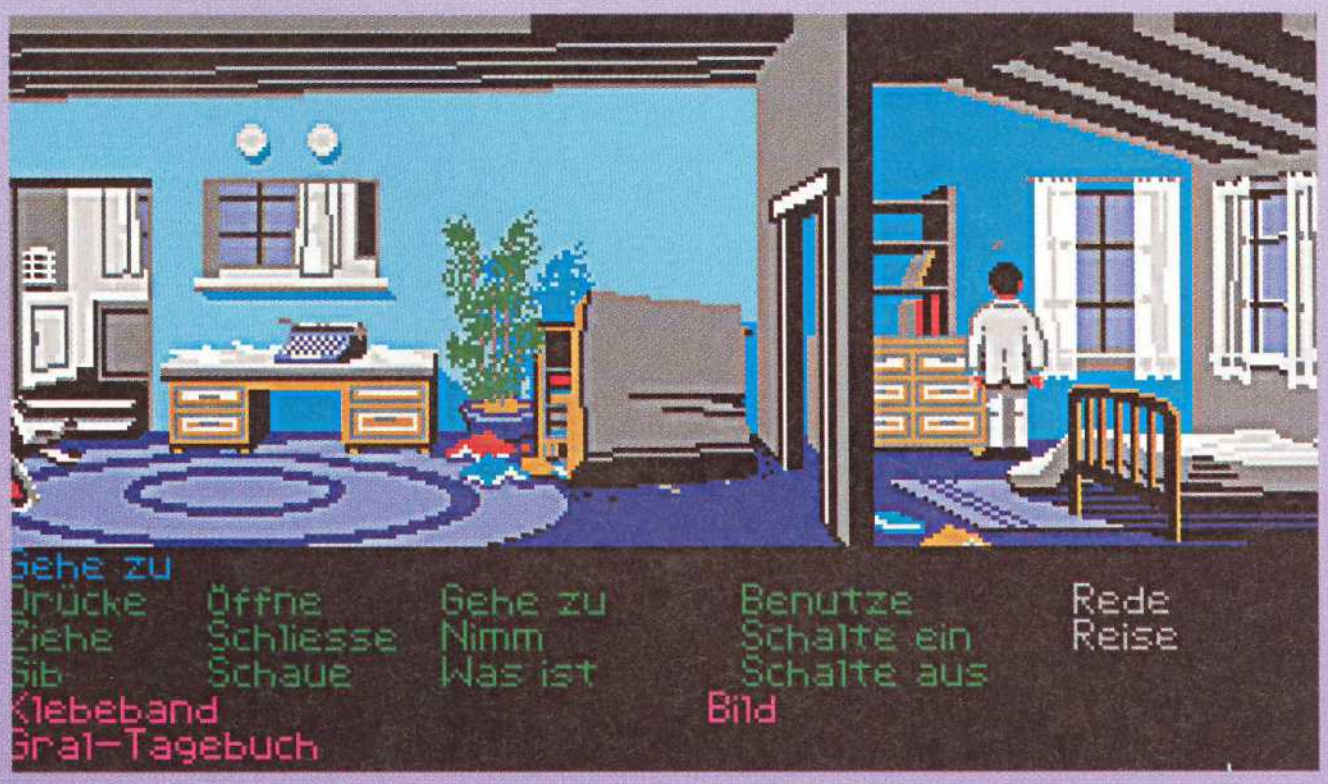
Auch das nächste Spiel, **Loom**, war der geglückte Versuch, etwas Neues zu machen. Während andere Spiele nur vorgaben, ein interaktiver Film zu sein, in den der Spieler eingreifen konnte, handelte es sich bei diesem grafischen Meisterwerk (Mark Ferrari) wirklich um einen solchen.

Kurz danach erschien der Nachfolger zu *Battlehawks 1942*, genannt **Their Finest Hour: The Battle of Britain**. Hier ging es um den Luftkrieg in England. Die verbesserte Grafik, mehr Missions und Flugzeuge sorgten für die Auszeichnung "Beste Simulation des Jahres 1989". Doch noch war die große Stunde der Lucas-Flugis nicht einmal angebrochen.

Dafür schoß das Team mit dem eigentlich als Nachfolger von *Zak McKracken* geplanten Adventure **The Secret of Monkey Island** wahrlich den Vogel ab. Als dieses Spiel 1990 auf den Markt kam, stand in der ASM-Redaktion die Hotline nicht mehr still. Alles andere war vergessen, nur noch der Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood aus "Monkey Island" interessierte.



▲ *The Secret of Monkey Island*




▲ *Indiana Jones and the Last Crusade*

## Eine neue Ära

*Night Shift*, ein Action- und Tüftel-Spiel, das vom englischen Programmier-Team **Attention to Detail** in Zusammenarbeit mit **PCM Ltd.** und Lucasfilm Games geschrieben wurde, war – verglichen mit anderen Spielen – nur kurz auf dem Markt, ist indes jüngst als Budget-Version (PC) von **Kixx** neu herausgebracht worden.

Larry Holland schlug noch einmal zu und entwickelte "Secret Weapons of the Luftwaffe", das im Herbst 1991 fertiggestellt wurde.

▲ *Monkey Island II: Noch erfolgreicher, noch besser als der Vorgänger*

Dann aber kam **Monkey Island II**, das es schaffte, in zwei aufeinanderfolgenden Jahren bei der ASM-Leserumfrage unter den ersten Dreien der besten Spiele zu sein. Lediglich Amiga-Besitzer ohne Festplatte oder zweites Laufwerk waren unglücklich angesichts der elf Disketten, doch spätestens beim Spiel selbst war jeglicher Groll verflogen.

Mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** schaffte die Games Division etwas, was selbst Spielberg bis heute nicht geschafft hat (was ihn aber dank

*Jurassic Park* wohl auch eher wenig belasten dürfte): den "vierten Teil" der Serie um den peitschenschwingenden Historiker auf seiner Suche nach geheimnisvollen Altertümern. Die Story ist so gut, daß es durchaus denkbar wäre, daraus einen Film zu machen. Vielleicht hat man ja noch ein Einsehen.

Genau umgekehrt war es beim nächsten LucasArts-Spiel, das gleichzeitig eine neue Ära einläutete. Hier gab es eine Filmvorlage, nämlich *Star Wars*. Aber viele waren skeptisch, ob es gelingen würde, die actiongeladene und atmosphärisch fesselnde Handlung möglichst originalgetreu auf den PC zu bringen.

Und ob: Mit **X-Wing** kam im Frühjahr dieses Jahres ein völlig innovatives Weltraum-Spiel – gleichzeitig fällte LucasArts-Chef Jack Sorensen den Entschluß, künftig keine Spiele mehr auf Amiga umzusetzen.

Zu schlecht sei das Ergebnis des vergleichbaren *Wing Commander* von Origin gewesen. Zwar würde LucasArts unter Umständen Lizenzen verkaufen, doch eine Amiga-Version von *X-Wing* wäre seiner Meinung nach undenkbar.

Unterdessen kochte die Gerüchteküche: LucasArts würde an "Monkey Island 3" arbeiten, so konnte man vernehmen (ein Gerücht, das sich übrigens bis heute gehalten hat, dennoch hüllt sich Jack Sorensen darüber in Schweigen). Dann aber kam die Wahrheit ans Licht: "Maniac Mansion 2" war angesagt, oder besser: **Day of the Tentacle**. Als besonderes Schmankerl wurde der erste Teil voll in das Spiel integriert.

▲ *Day of the Tentacle*

Die Story des Nachfolgers war verrückt wie immer, die Zeichnungen erinnern an frühe Stummfilme wie z.B. *Das Kabinett des Dr. Caligari*, und bestimmte Elemente von MM wie die "Grandfather's Clock" durften natürlich nicht fehlen.

Wenn dieses Special erscheint, werden wahrscheinlich die nächsten LucasArts-Games bereits auf dem Markt erhältlich sein. **Rebel Assault**, wieder eine *Star-Wars*-Umsetzung, dürfte *X-Wing* noch übertreffen, und *Sam&Max* wird in Sachen Adventure sicher wieder einen Erfolg garantieren.

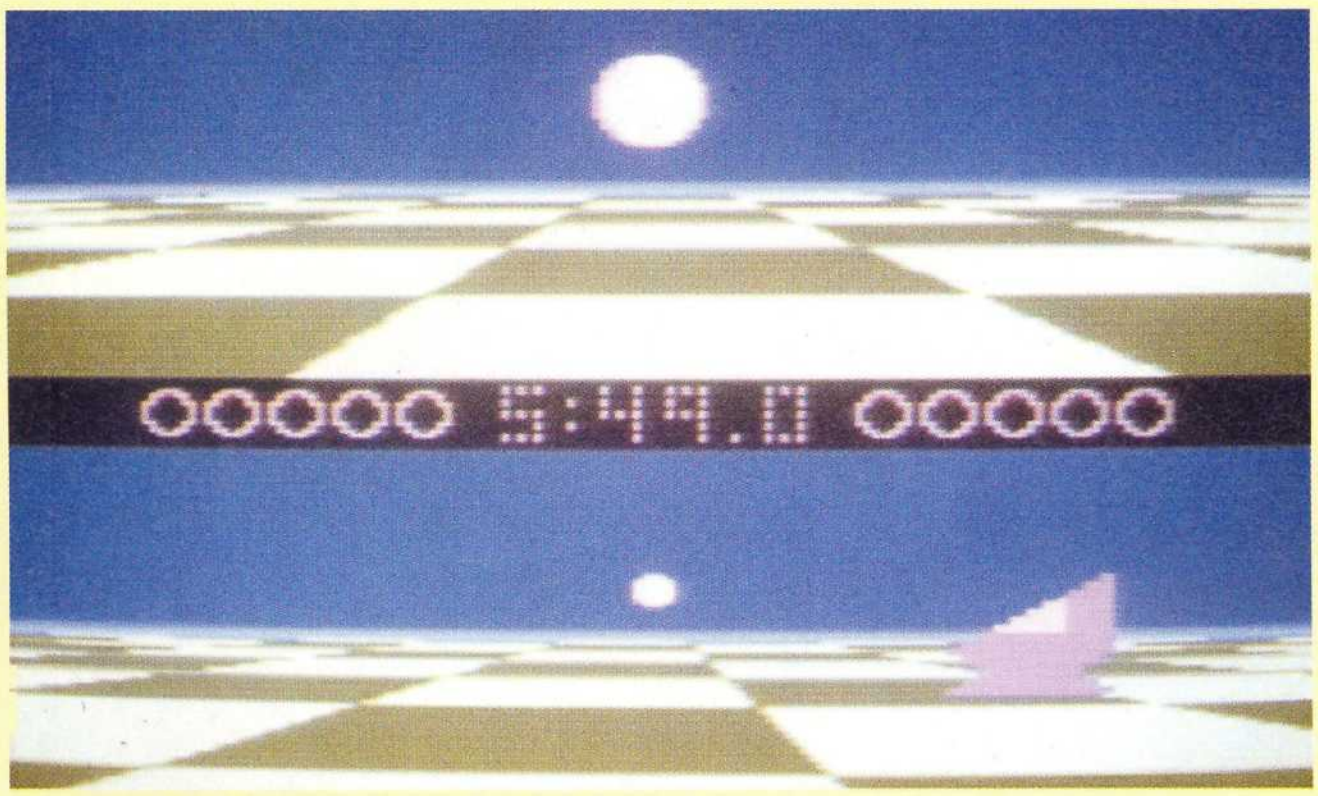
Ein Auge richten wir aber schon auf das Jahr 1994, denn Steven Spielberg höchstpersönlich lieferte die Story zu dem SF-Abenteuer **The Dig**. Die Games Division des Lucas-Traumkonzerns steht inzwischen auf eigenen Füßen. LucasArts hat sich ein eigenes Imperium aufgebaut – ein Imperium, das weltweit Fans von acht bis 80 kennen.

Und in jedem Land wird besonderer Wert auf eine gute Übersetzung gelegt (in Deutschland zeichnet **Softgold** in Kaarst hierfür verantwortlich). Daß LucasArts auch in Zukunft ein fester Platz in der Softwarebibliothek garantiert ist, das merkt man an Spielen wie den beiden Monkey Islands, den Jones-Abenteuern oder an X-Wing. Und man sieht es an der Tatsache, daß sich die Firma niemals einen Flop erlaubt hat, sondern vielmehr einen Hit nach dem anderen produziert – der Name verpflichtet dazu. Uns Spielern kann das nur recht sein. ■

*Klaus Trafford*

# Die frühen Klassiker

**Bevor LucasArts die Herzen der Adventure-Fans mit ihrem SCUMM-System eroberte, gab es eine ganze Reihe von anderen Spielen. Viele von ihnen sind längst vergriffen. Um so nostalgischer unser kleiner Ausflug in die Vergangenheit.**



▲ *Ballblazer*

## Ballblazer

Vor genau 10 Jahren besuchte **Atari** die durch ihre *Star-Wars*-Filme bekannt gewordene Firma Lucasfilm und schlug vor, auch im Medium Computerspiele Fuß zu fassen. George Lucas, der ohnehin ähnliche Pläne hegte, zeigte sich begeistert. Atari wiederum war überglücklich, sollte doch mit dem Verkauf der beiden Titel, die in Auftrag gegeben wurden, gleichzeitig der Verkauf ihrer Heimcomputer angekurbelt werden. Dieser Plan ging jedoch gründlich in die Hose, nachdem durch unachtsame Tester von den beiden Atari-Games Raubkopien in Umlauf gerieten, so daß das Projekt starb. Nicht so die Spiele, denn zwei Jahre später wurden sie in den USA über **Epyx**, in Europa über **Activision** zunächst für den Atari XL doch noch veröffentlicht. **Ballblazer**, entwickelt von Peter Langston und David Levine, ist eine Art Hochgeschwindigkeits-Fußball, bei dem zwei Spieler in kleinen schnellen Gleitern mit der hübschen Bezeichnung **Rotofoils** sitzen. Jene schweben über das rechteckige Spielfeld, das an beiden Längsseiten jeweils über ein Tor verfügt.

Ziel ist es – wie sollte es auch anders sein –, einen "Ball", genannt Plasmorb, in das Tor des Gegners zu befördern. Die Entfernung zum Ziel ist dabei punktentscheidend; wer als erster zehn oder nach drei Minuten die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger.

Das alles klingt noch ziemlich einfach, doch die Wahrheit sieht anders aus: Die Rotofoils haben nämlich die dumme Angewohnheit, sich immer in Richtung des Balls zu drehen, wenn man ihn nicht besitzt. Hat man ihn allerdings am Kotflügel kleben, so dreht sich das Vehikel zum Tor hin. Und das vollautomatisch, was viele Spieler seinerzeit zur Verzweiflung brachte – man hatte ja noch nicht soviel Übung mit Action-Spielen der besonderen Art.

Das Geschehen wird aus der 3D-Perspektive betrachtet, wobei der Screen in der oberen Hälfte den Ausblick von Spieler 1, in der unteren den des Gegners zeigt. Da ein Blick nach hinten oder zu den Seiten nicht drin ist, ist das Abschütteln des Gegners und das Toreschießen äußerst schwierig.

Im Jahre 1991 erschien *Masterblazer* (eine Art erweiterter Ballblazer) für Amiga, PC und Atari ST sowie den C64. Mehr Grafik und Sound, neue Spiel-Modi und ein Zusatz-Spiel ließen den inzwischen acht Jahre alten Vorgänger noch einmal in Erinnerung treten.

## Rescue on Fractalus

Wenn jemand behauptet, der kleine Atari 800 hätte nicht viel vermocht – David Fox und Loren Carpenter von Lucasfilm konnten 1984 das Gegenteil beweisen. Während der Dreharbeiten zu dem Film *Star Trek 2 – Der Zorn des Khan* stand der Computergrafik-Experte Loren Carpenter vor der Aufgabe, in einer 30 Sekunden langen Sequenz einen felsigen Planeten zu zeigen. Da damalige Methoden zur Berechnung von 3-D-Grafiken zu kostspielig waren, entwickelte Loren ein Verfahren, mit dem echt aussehende Berge mit wesentlich geringerem Zeit-(und Geld-)aufwand berechnet werden konnten.

Die Frage tauchte auf, ob man dieses Verfahren auch auf einem Atari 800 hinbekommen könnte? Die Antwort lautete "Ja" und führte zu den Screens von **Rescue on Fractalus**. Der Titel kam nicht von ungefähr – die grafische Gestaltung war nun einmal mit Fractal-3-D-Technik entworfen worden.

Die actionreiche Handlung spielt auf dem Planeten Fractalus, wo Krieg zwischen den Menschen und den Jaggies herrscht, echsenähnlichen Wesen mit sehr kriegerischer Natur. Letztere haben eine große Anzahl von Piloten abgeschossen, die nun überall auf dem Planeten verstreut sind und vom Spieler logischerweise gerettet werden müssen.

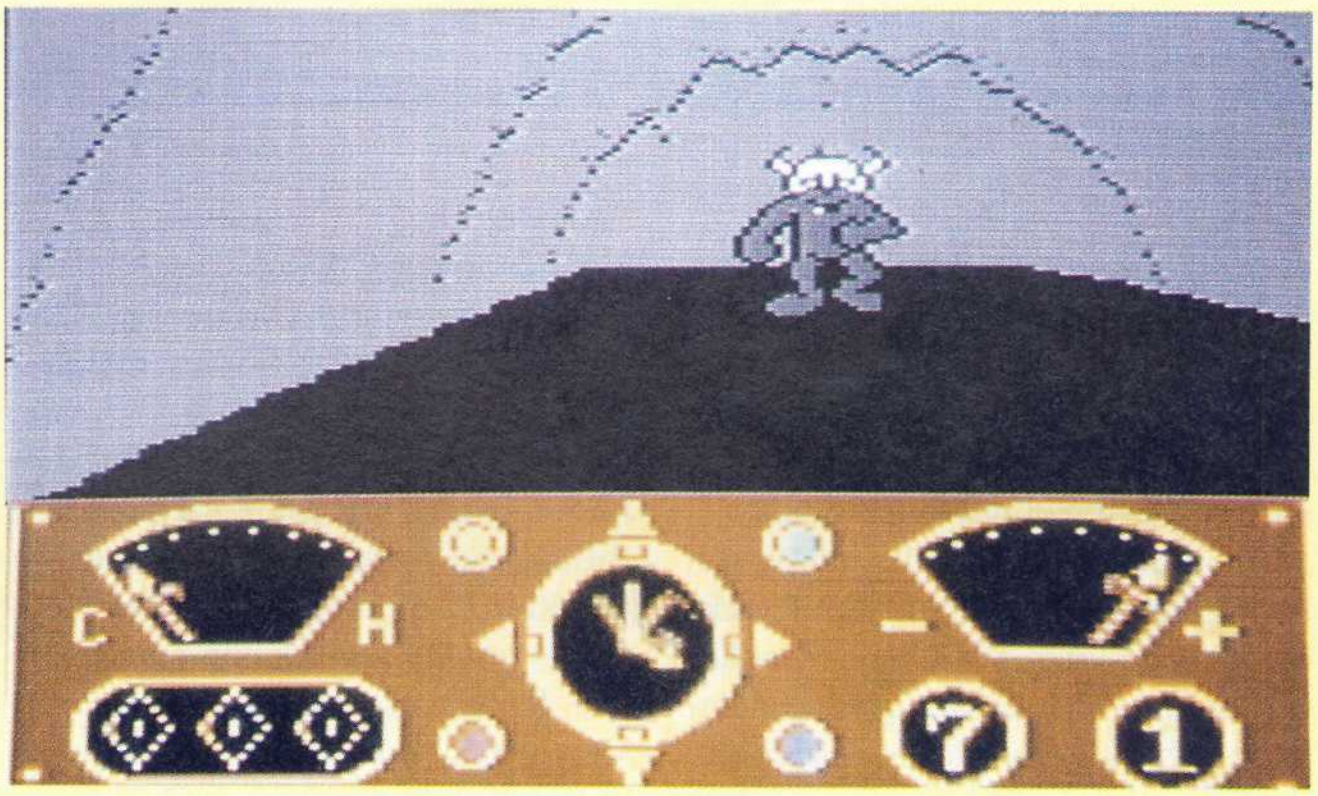
Um sie einzusammeln, muß man auf dem Planeten in der Nähe eines Schiffswracks landen. Der Pilot läuft auf das eigene Raumschiff zu, an der Seite vorbei und klopft an der Luftschleuse.

In späteren Levels gibt es jedoch Piloten, die nicht an der Schleuse klopfen. Bevor man sich fragen kann, was da passiert ist, taucht ein Jaggie vor dem Cockpit-Fenster auf und versucht, es zu zerschlagen. Diese Szene jagte seinerzeit unvorbereiteten Spielern einen so großen Schreck ein, daß sich Eltern im Nachhinein bei Lucasfilm beschwerten, ihr Kind sei weinend aus dem Zimmer gelaufen, weil ein Monster im Computer sei.

Für den C64 wurde das Spiel ebenfalls umgesetzt, wobei der Atari jedoch mit besserer Grafik eindeutig im Vorteil war. Eine geplante Fortsetzung von Rescue on Fractalus für 1991 wurde nicht verwirklicht.

## The Eidolon

Rescue on Fractalus war ein so großer Erfolg, daß man bei Lucasfilm gleich noch zwei Spiele mit der Fractal-3-D-Grafik herstellte. Das erste war **The Eidolon**, ein Fantasy-Spiel um Monster, Kobolde und Drachen.



▲ *The Eidolon*

Loren Carpenter und Charlie Kellner, der zweite Fractal-Experte bei Lucasfilm (der nach Fertigstellung des Projekts "Eidolon" die Firma verließ, um sich um Anwender-Programme zu kümmern), entwarfen ein ausgeklügeltes Höhlensystem, in dem der Spieler mit einem Gefährt unterwegs ist. Die Höhlenausgänge (= Ende des jeweiligen Levels) werden von einem seltsamen Drachen bewacht, und der Spieler muß – um das recht komplizierte Spiel zu schaffen – nicht nur den Ausgang finden, sondern unterwegs auch Kristalle einsammeln, die als Waffe dienen. Begegnungen der vierten Art mit Kobolden und Vögeln und sogar intelligenten Pflanzen sind weitere Highlights; sie alle wollen nur einen – Euch am Weiterkommen hindern!

Spielziel ist es, einen verschwundenen Onkel zu retten, doch bis das Ziel erreicht ist, muß man insgesamt sieben Drachen mit einer logisch zu erschließenden Kombination von Schüssen erlegen. Es dürfte schwer sein, heute noch an dieses Spiel heranzukommen – auf dem C64 hat man gleiches nur noch einmal gesehen, nämlich bei...

## Koronis Rift

Hier steuern wir einen "Techno-Scavanger", eine Art futuristischen Schrottsammler, und durchsuchen das Weltall nach Raumschiffwracks, Asteroiden, ehemals bewohnten Planeten – eben allem, wo man Metall, seltene Elemente und nicht zuletzt Technologie finden kann.

Mitten in der Suche stoßt Ihr auf einen Planeten, der in keiner Karte verzeichnet ist: **Koronis Rift** ist der Test-Planet der Ancients, ein Verbund mehrerer unterschiedlicher Rassen, die technisch wesentlich höher entwickelt waren als die Menschheit. Aus unerklärlichen Gründen verschwanden sie aus unserem Universum – und mit ihnen fast all ihre Geheimnisse.

Der Planet soll – Ergebnissen von Ausgrabungen zufolge – über neueste

▲ *Koronis Rift*

Waffen, Schutzschilde und anderes technisches Gerät verfügen. Allerdings soll es hier auch ein Verteidigungssystem geben, das den Planeten bis zu dem Tag bewachen soll, an dem die Ancients wiederkommen.

Mit anderen Worten: Ihr müßt höllisch aufpassen, während Ihr Wracks durchsucht, die Funktion mancher Geräte entschlüsselt und nach der Basis forscht, von der das V-System gesteuert wird. Spielziel ist es, selbst Kontrolle über den Planeten zu bekommen und den Planeten als Multimillionär zu verlassen.

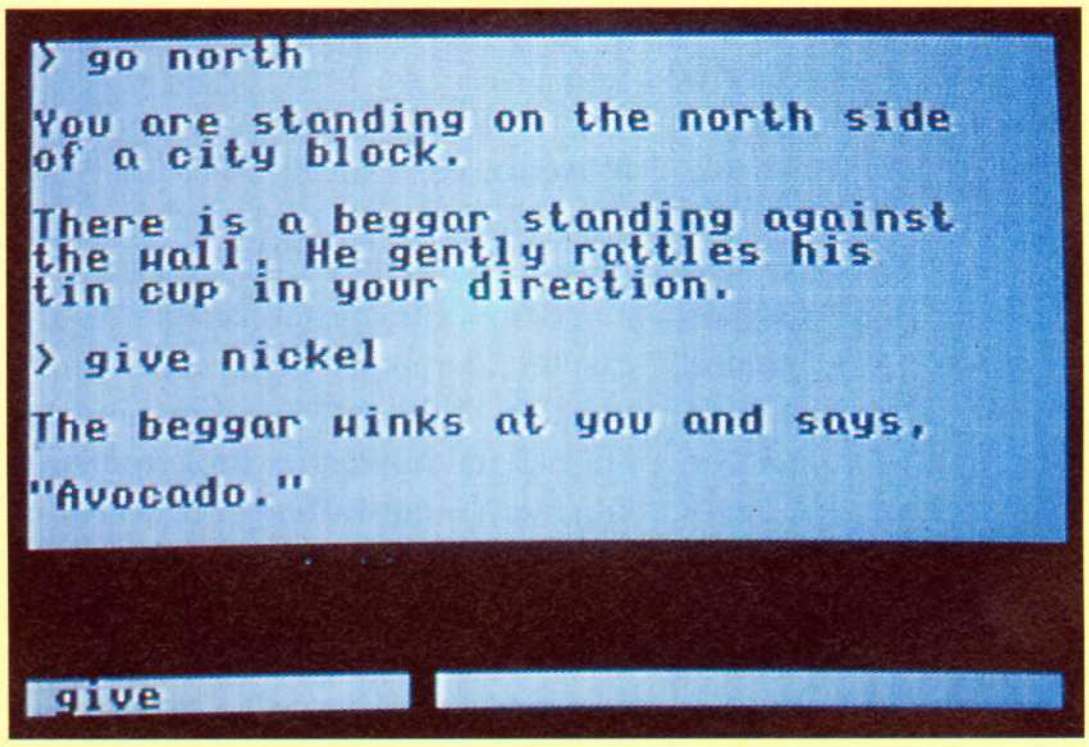
Grafisch und spielerisch ist das Ganze ähnlich wie bei "Rescue on Fractalus", nur daß hier keine Berglandschaft überflogen, sondern die bergige Planeten-Oberfläche mit einem kleinen Landefahrzeug befahren wird.

Entwickelt wurde Koronis Rift von Noah Falstein. Aric Wilmunder und Ron Gilbert unterstützten ihn dabei. Der Weg zum Adventure war nun nicht mehr weit.

## Labyrinth

Dieses erste "richtige" Adventure von Lucasfilm basierte auf dem gleichnamigen Kinofilm (1986 von Jim Henson mit David Bowie und Jennifer Conelly sowie den Muppets in den Hauptrollen inszeniert). Drehbuchautor Terry Jones (bekannt aus der Monty-Python-Truppe) erzählte hier eine unterhaltsame Variante von "Alice im Wunderland".

Das gilt auch im Adventure: Die kleine Sarah hat mit ihrem noch kleineren Bruder viel Ärger und wünscht ihn zu den Kobolden. Prompt wird Baby entführt, und da Sarah keine große Lust hat, den Eltern diesen Umstand zu erklären, macht sie sich auf die Reise ins Kobold-Reich, das **Labyrinth**.




◀ *Labyrinth*

Das Adventure mußte noch ohne "Scumm"-System auskommen, jedoch bot es einigen Komfort für jene, die ungern ellenlange Sätze in die Tasten hacken: Eine Wortliste, die man durchscrollen konnte, ließ kurze, aber wirkungsvolle Befehle zu. Labyrinth gab es nur für C64 sowie – weniger bekannt – Apple-II-Computer und wurde nie ins Deutsche übersetzt. Bis zum ersten SCUMM-Adventure sollte nur noch ein Jahr vergehen, und auch da war Lucasfilm nicht untätig.

## PHM Pegasus

Ende 1986 bewegten sich Militär-Simulationen ganz oben in der Beliebtheitsskala der Computerspieler. Wenngleich sie aus heutiger Sicht eher schlicht waren, aber nichtsdestotrotz eine Menge Spielspaß boten, so änderte das nichts an der Tatsache, daß auch Lucasfilm sich dazu entschloß, etwas ähnliches zu konzipieren.

Programmierer Noah Falstein stand vor einer schwierigen Aufgabe, hatte er doch geplant, einen Hubschrauber in Bodennähe herumkurven und an Bäumen und Gebäuden vorbeifliegen zu lassen. Da als Endgerät jedoch nur C64 und Apple II geplant waren, erschien dieses Vorhaben dann doch als zu großer Brocken.

Die Lösung des Problems bot ein Abenteuer im Wasser, und nach hinreichenden Überlegungen beschloß man, ein Luftkissenboot zu entwickeln. Da Hovercrafts aber nie in militärische Aktionen verstrickt waren, entschied man sich schließlich doch für Tragflügel-Boote: **PHM Pegasus** war zum Auslaufen freigegeben.

Dieses Schnellboot, das unter dem Rumpf tragflächenähnliche Flügel aufweist, verfügt über die Besonderheit,

daß es bei schnellerer Geschwindigkeit quasi abhebt. Dank des geringeren Wasserwiderstands ist damit noch zügigeres Vorankommen möglich.

Eure Aufgabe ist es, als Kapitän eines solchen Boots acht verschiedene Missionen im Dienste der NATO zu bestehen, wobei es sich um zwei Trainingsmissionen und sechs riskante Aufträge handelt.

▲ *PHM Pegasus*

## Strike Fleet

Lucasfilm scheute sich bei "PHM Pegasus"nicht vor heißen Eisen wie Terroristenjagd und Waffenschmuggel, und sorgte mit **Strike Fleet** für eine logische Fortsetzung. Dort kommandiert man nicht nur ein, sondern gleich acht verschiedene Schiffe in diversen Einsätzen, was die taktische Note des Spiels natürlich nochmals erhöht. Ansonsten hat Noah Falstein Bewährtes übernommen, einzelne Details verbessert und das Ganze noch etwas komplexer gestaltet.

## Night Shift

Einzigartig in der Geschichte der LucasArts-Games ist **Night Shift**: Weder handelt es sich um ein Adventure noch um eine Simulation und schon gar nicht um ein Weltraumballerspiel, vielmehr präsentiert sich ein Action- und Tüftel-Spiel mit Witz und Phantasie. Es erschien zeitlich mitten zwischen zwei großen Erfolgstiteln, nämlich *The Secret of Monkey Island* und *Monkey Island 2*, und wurde vom englischen Programmierteam **Attention to Detail** in Zusammenarbeit mit **PMC Ltd.** und Lucasfilm Games entwickelt.

Die Story handelt von Glen T. Bingham, einem zerstreuten Erfinder, der eine Maschine zur Herstellung von Spielzeugpuppen gebaut hat. Jene sind Miniaturausgaben von bekannten Lucasfilm-Figuren wie Luke Skywalker, Darth Vader und Indiana Jones, auch Zak McKracken ist vertreten.

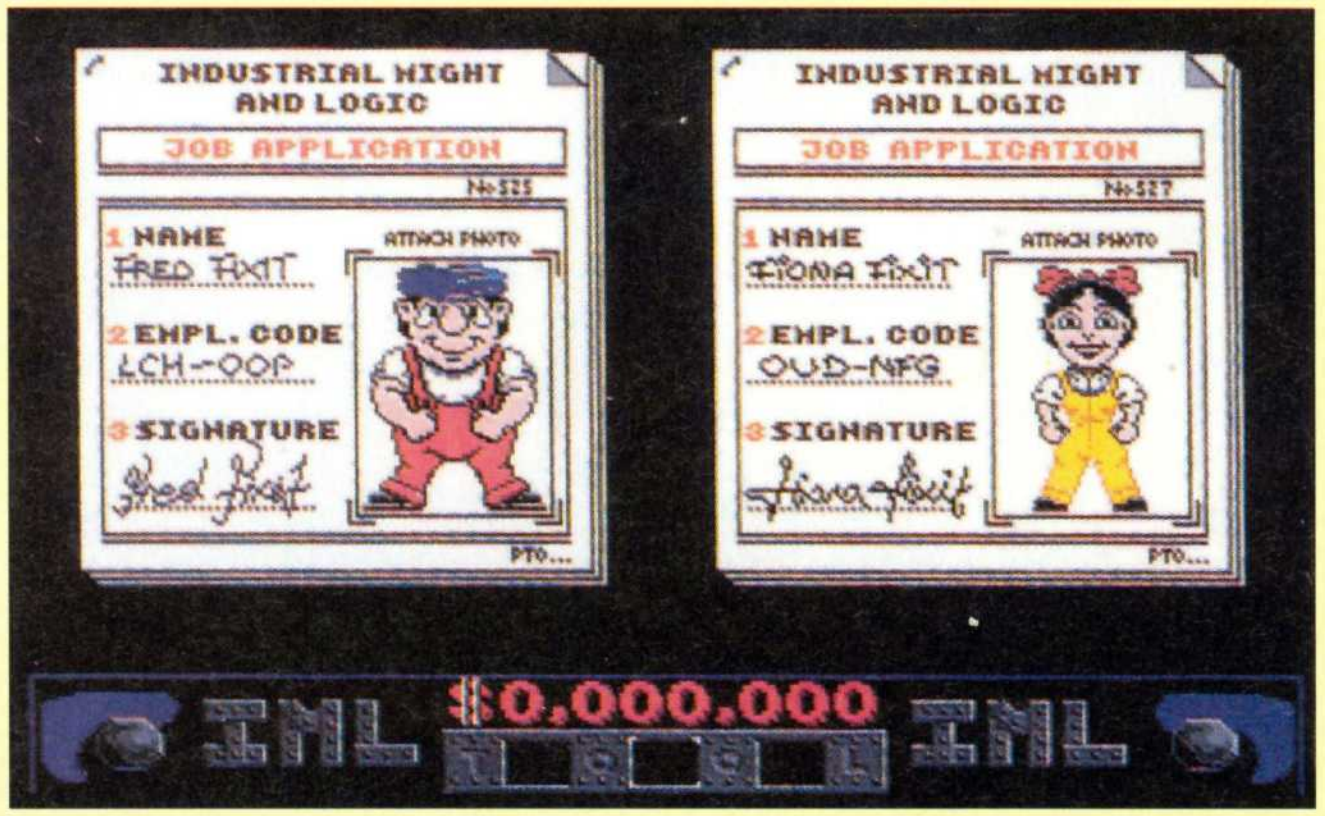
Der Erfolg der Puppen macht eine größere Produktion erforderlich, und so wird die Stelle für die Nachtschicht (Titel!) frei. Natürlich klappt die nicht reibungslos, denn 32 Levels lang geht immer wieder die Maschine kaputt, und der arme Spieler darf nun zum Akrobaten werden. An der vier Bildschirme hohen Maschine geht's rauf und runter, alle Schrauben müssen angezogen, die Regler einstellt und kleine Reparaturen ausgeführt werden.

Da es ja ein zerstreuter Erfinder ist, der diese Maschine entworfen hat, sind nicht alle Funktionen dokumentiert, so daß Ihr mitunter experimentieren müßt, um dahinter zu kommen, was warum (nicht) funktioniert.

Night Shift gibt es für PC, Amiga, C64 und ST. Da **Kixx** dieses Spiel kürzlich neu herausbrachte, sollte man – nicht zuletzt wegen des niedrigen Preises – ruhig zugreifen, denn Spaß macht es allemal.

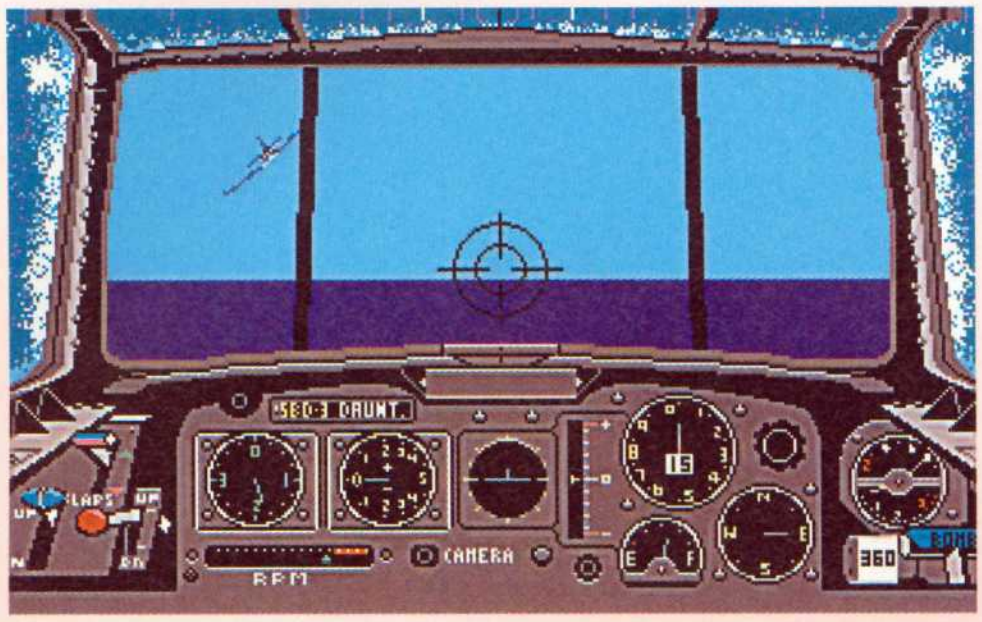
Mit diesem Game endete aber auch die Reihe der "weniger Speicherplatz fordernden" Games von Lucasfilm. Auch wenn – wie schon eingangs gesagt – die meisten von ihnen heute nicht mehr zu haben sind: Aus der Erinnerung werden echte Fans sie nicht streichen können. Auch wenn grafische und soundtechnische Gestaltung heutzutage einige Mühen mehr fordern – ihre Einmaligkeit erlangen die Oldies dadurch, daß es niemand je wagte, die Spielabläufe zu kopieren. ■

*Klaus Trafford*




▲ *Night Shift*

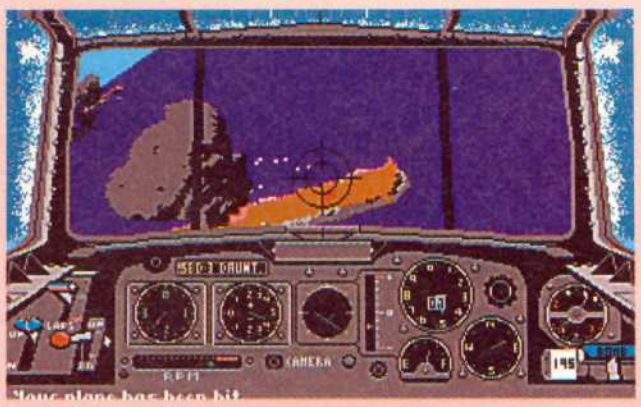
**Zwischen Action-Spielen und Adventures fand LucasArts auch Zeit für drei nicht minder interessante Spiele aus dem Simulationsbereich, bei denen sich die Handlung meist irgendwo oben am Himmel abspielte.**



▲ *Links – links – links – Schuß!*

▲ *Der Kandidat hat 99 Punkte!*

# LucasArts geht in die Luft



▲ *Battlehawks 1942*

## Battlehawks 1942

**Auf zu neuen Ufern: Mit Battlehawks schufen LucasArts etwas völlig Neues. Flug- und Schiffssimulation wurden in einem Spiel vereinigt, und die Technik war vom Feinsten.**

*Battlehawks 1942* bot in der aufkommenden Simulatoren-Sparte erstmals das Gefühl, daß historische Gegebenheiten auf dem Screen authentisch dargestellt würden – so realistisch wirkten die Flugzeuge und Schiffe. Nicht mehr die groben Zooms der Polygone bestimmten jetzt die Luftkämpfe, sondern eine Fülle von einzeln gezeichneten Objekten in unterschiedlichen Größen wurde auf dem Bildschirm animiert. Auch die Handlung konnte sich sehen lassen: Dreißig Missionen im ganz speziellen WK-II-Szenario des amerikanisch-japanischen Pazifik-Kriegs boten Action für Monate. Und das aufwendige Handbuch machte mit zahllosen Details auch die historischen Hintergründe der Szenarien verständlich.

Mag man auch nach heutigen Gesichtspunkten die Grafik bemängeln (vom Sound nicht zu reden), so war das Spiel zum Zeitpunkt seines Erscheinens (1989) ein absoluter Hammer auf dem Spielemarkt. Sechs verschiedene Flugzeuge, dazu diverse Campaigns und noch weitere Missionen auf Zusatzdisks – das hatte es vorher in dieser Art noch nicht gegeben. Hinzu kam die exzellente Menüführung, die unbedarfteren Piloten sogar einen Cheat-Modus anbot: Per Mausklick konnte das eigene Flugzeug unverletzbar, und Munition und Treibstoff konnten ohne Begrenzung verfügbar gemacht werden.

Kein Wunder, daß *Battlehawks* nach wie vor in vielen Software-Bibliotheken zu finden ist. Und wer es sich gar neu anschaffen will, wird ebenfalls bedient: *Battlehawks* gibt es unter dem Kixx-Label als Low-Budget-Spiel!

▲ *Neues Ziel*

## Their finest Hour

**Unersättlich: Nach dem großen Erfolg von "Battlehawks" bei Kritikern und Publikum kam LucasArts nicht umhin, einen Nachfolger aufzulegen. Und mit "Their finest Hour" setzte die Firma tatsächlich noch einen drauf!**

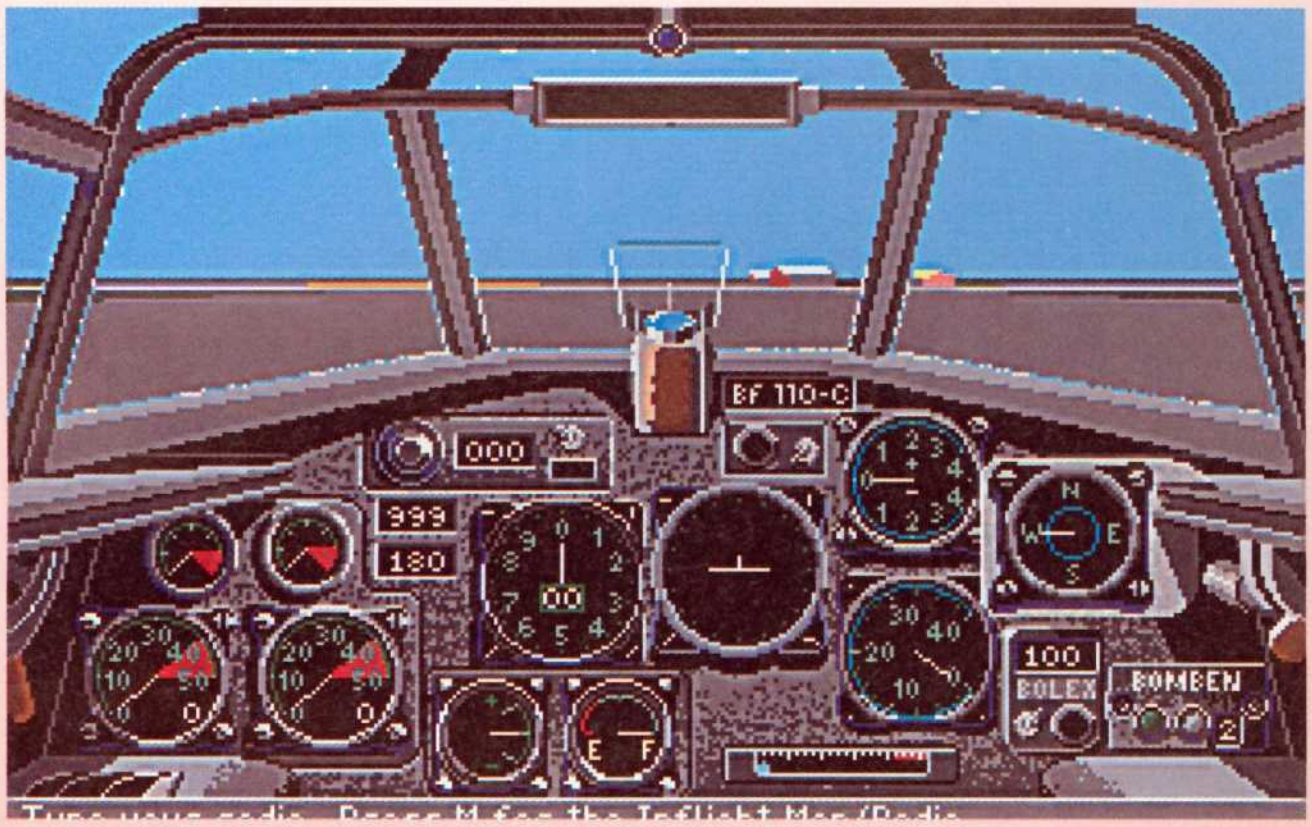
lich vier Bomber zur Verfügung. Dieser Angriffsmaschinerie konnte man als britischer Pilot lediglich mit zwei Jägern begegnen – eine ungleich schwierigere Aufgabe.

Doch wenn die Leistung trotzdem stimmte, konnte man sich vom Programm belohnen lassen. Gelungene Luftkämpfe konnten auf Disk gespeichert und dem staunenden Publikum jederzeit vorgeführt werden. Und nicht nur der finale Showdown wurde auf diese Weise aufgezeichnet, vielmehr konnte die komplette Mission wie in einem Videorecorder vor- und zurückgespult werden.

▲ *Das Ende!*

▲ *Their finest Hour*

▲ *Their finest Missions*



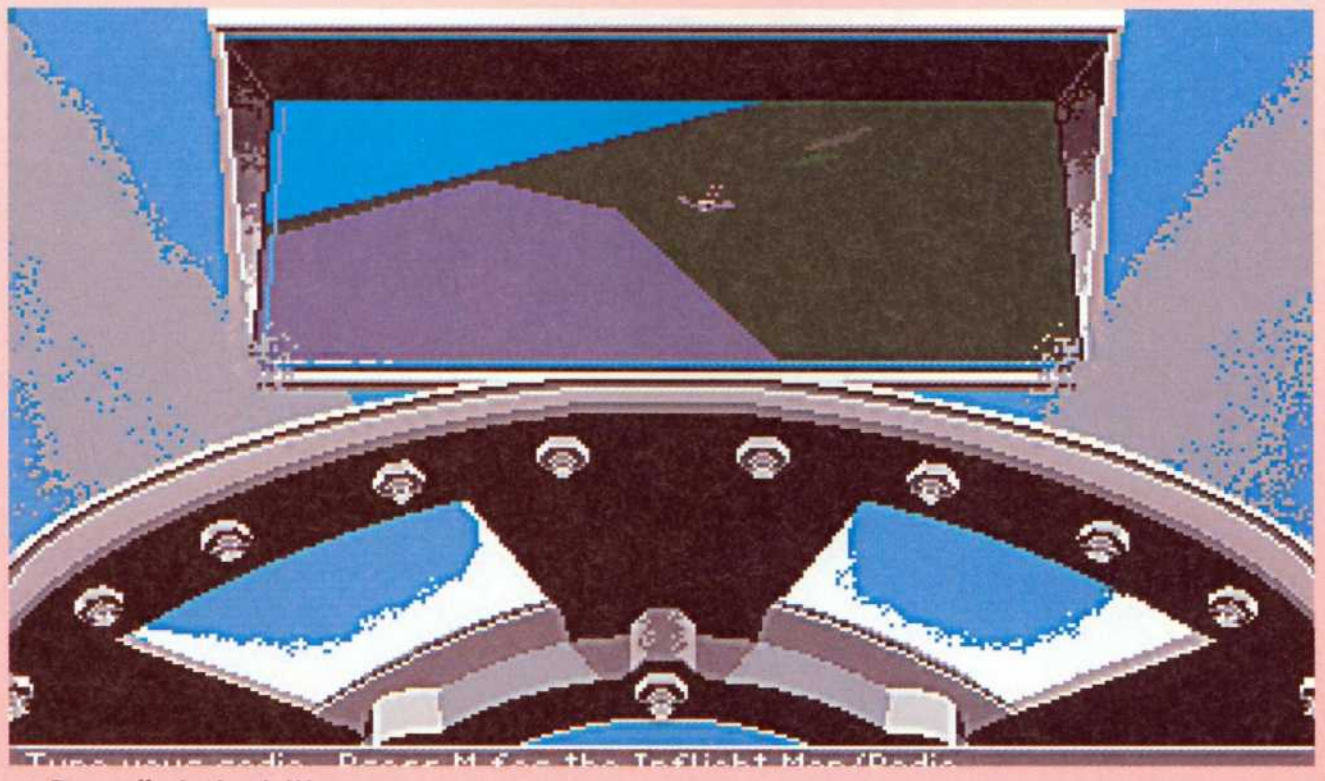

▲ *Auf der Rollbahn – im Hintergrund warten die Wartungsschuppen*

Auch war es jetzt möglich, eigene Missionen oder gar ganze Campaigns zusammenzustellen. Und wer die Campaigns Stück für Stück durchspielte, konnte eine Fülle von Auszeichnungen und natürlich Beförderungen erfahren.

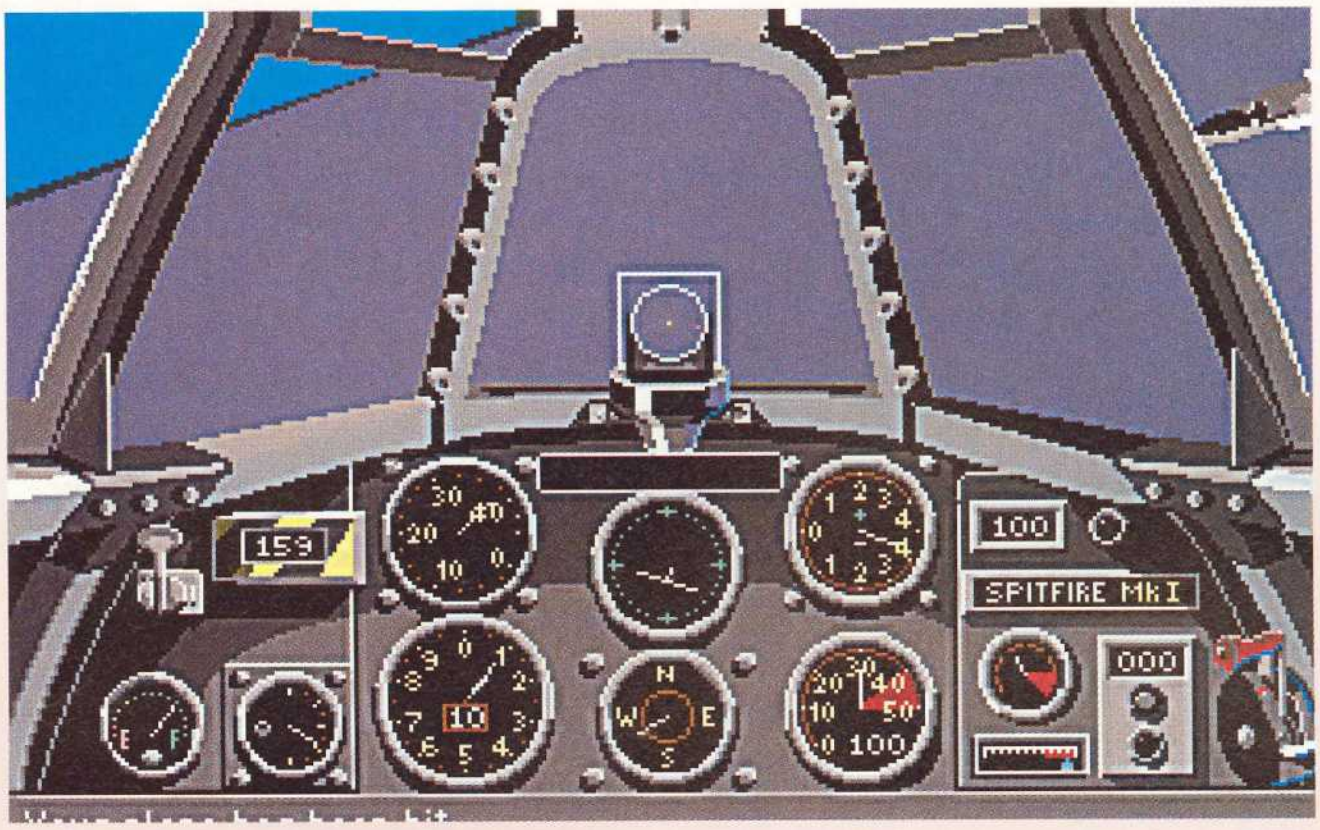
▲ *Ab in die Luft*

Verbesserungen über Verbesserungen: Nachdem die technische Seite schon in *Battlehawks* durch die Umstellung auf eine neue Animationsweise eine grundsätzliche Änderung erfahren hatte, wurde bei *Their finest Hour* an den Details gefeilt. Die Grafik wurde detailreicher, der Sound variabler und besser. Natürlich mußten neue Szenarios her. Deutschland und England im verbitterten Luftkampf des Zweiten Weltkriegs – das war jetzt die Devise. Nach Lust und Laune konnte man dabei die Seiten wechseln.

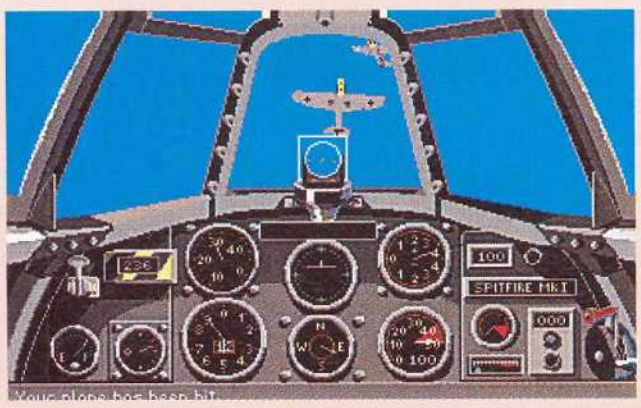
Spielte man die bösen Jungs, standen zwei deutsche Jäger und zusätz-



▲ *Der nächste, bitte*




▲ *Getroffen sind wir selbst!*



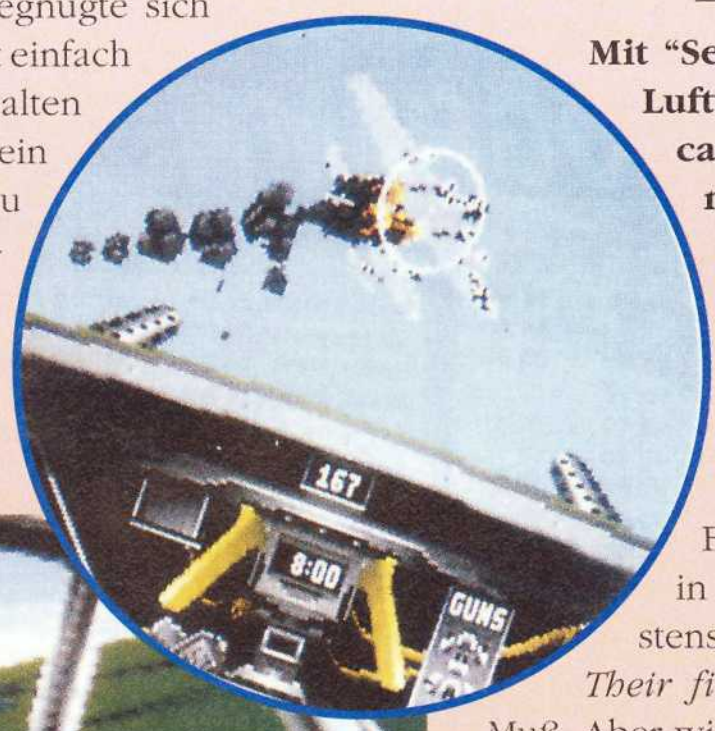

▲ *Gleich haben wir ihn...*

Damit nicht genug: Nachdem *Their finest Hour* international von den meisten Fachzeitschriften als beste Simulation des Jahres 1990 gefeiert wurde und sich das Spiel mehrere Monate ganz weit oben in den Charts plazieren konnte, gab LucasArts den Fans neues Futter. Mit der Zusatzdisk **Their finest Missions** wurden die Flugi-Fans in 32 neue Missionen geschickt.

LucasArts begnügte sich jedoch nicht einfach damit, die alten Szenarien ein wenig zu überarbeiten, sondern besorgte sich Piloten der Luftwaffe, die ihre Vorstellungen von anspruchsvollen Luftkämpfen und Bodenangriffen in das Spiel einbrachten.

*Finest Hour*-Programmierer Larry Holland, der schon für *Battlehawks* verantwortlich gezeichnet und auch die Technik verbessert hatte, war da schon längst weiter: Er arbeitete an einem neuen Mega-Flugi mit dem Titel *Secret Weapons of the Luftwaffe*...

▲ *Datensätze*



▲ *Secret Weapons of the Luftwaffe*

## Secret Weapons of the Luftwaffe

**Mit "Secret Weapons of the Luftwaffe" vollendete LucasArts den Kreis seiner Flugsimulatoren mit einem Spitzenprodukt. Das Motto des Spiels: Realität um jeden Preis!**

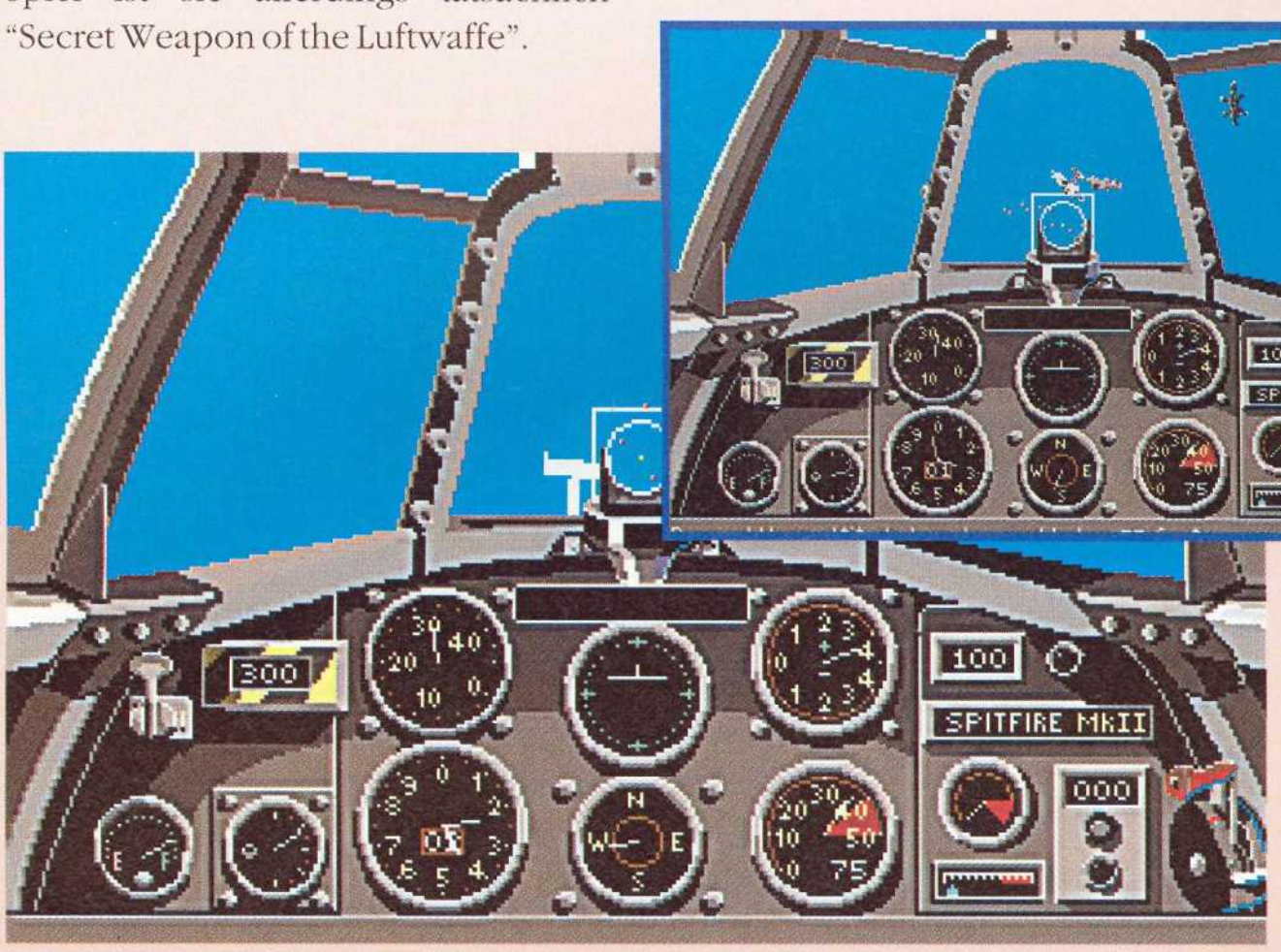
Bei LucasArts war das Projekt schon seit dem Erfolg von *Battlehawks* in der Planung und spätestens seit dem Mega-Hit *Their finest Hour* einfach ein Muß. Aber wie sollte man das immer anspruchsvoller werdende Publikum bedienen? Wie ein Szenario kreieren, das das Spiel zu einem wirklich eigenständigen Produkt machte?

Nur ein professionelles Design samt passender, nagelneuer Storyline konnte die angepeilten Neuerungen bringen. Als erstes machte man sich an die Zusammenstellung der Missionen. Nachdem klar war, daß sich diesmal Amerikaner und Deutsche in der Luft bekriegen sollten, holte man sich Veteranen des Zweiten Weltkriegs beider Seiten heran, um die Szenarien so authentisch wie nur irgend möglich zu gestalten.

Als nächstes entwickelte man für das Spiel neue Flugzeugtypen, die bis dato noch nie ausprobiert worden waren. So implementierte man z.B. die Messerschmidt 262, den ersten Düsenjäger in der Flugzeug-Geschichte, und sogar das Raketenflugzeug M-163. Beide Modelle waren sehr schwer zu fliegen, boten aber im Einsatz unschätzbare Vorteile.

Um die vom Material her unterlegene deutsche Seite noch weiter aufzurüsten, griff man sogar zu einem fiktiven Flugzeugtyp: Die Gotha 229, ein fliegender Flügel ohne Flugzeugrumpf, wurde zwar von den Nazis als Prototyp hergestellt und ist quasi ein Vorläufer der heutigen Stealth-Fighter. Real aber kam sie nie zum Einsatz. Im Spiel ist sie allerdings tatsächlich "Secret Weapon of the Luftwaffe".

▲ *Gut Flug will geplant sein*

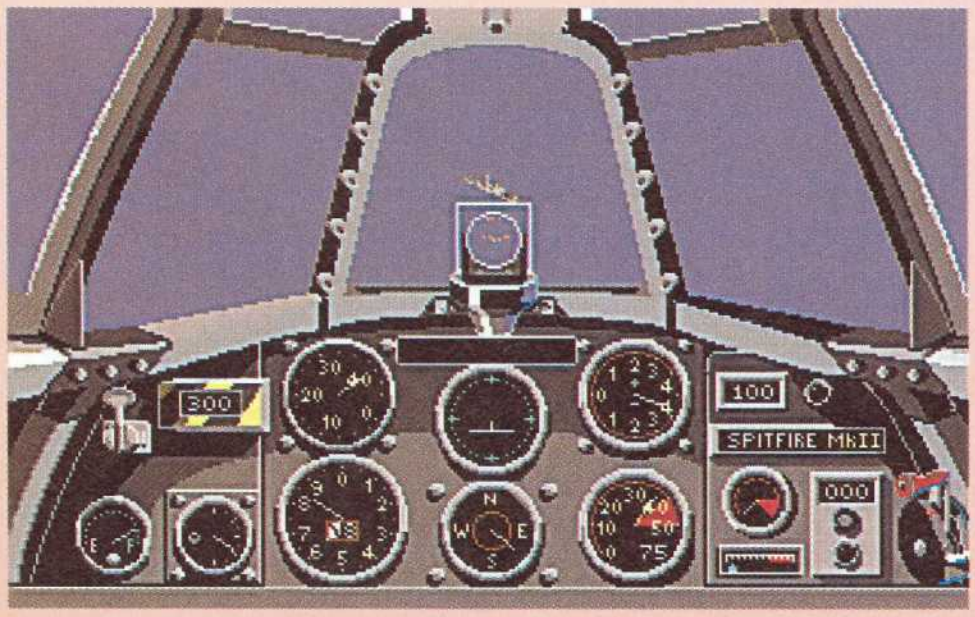



▲ *Und wieder auf die 12!*

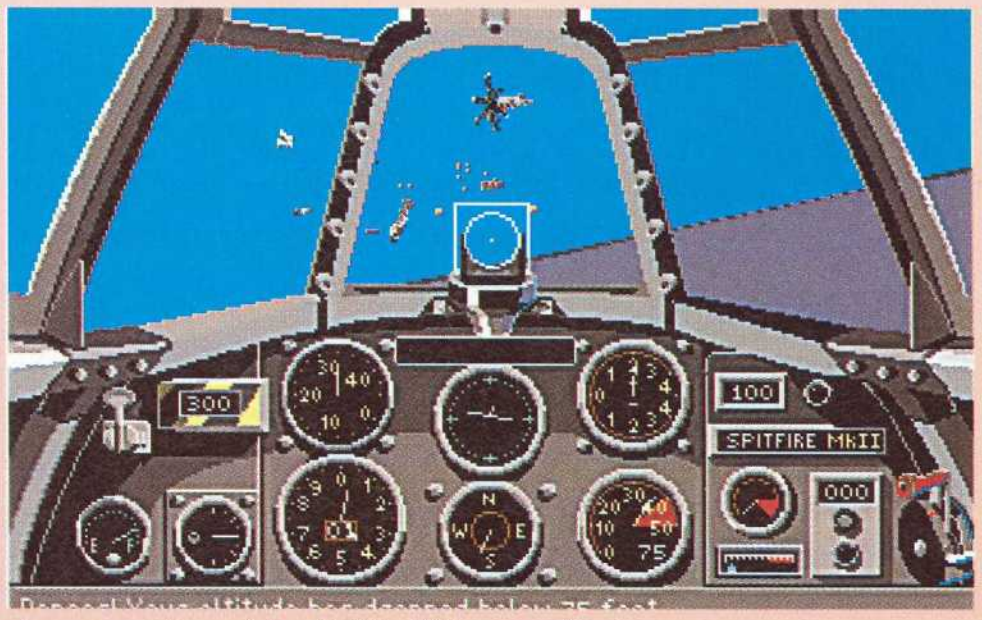
Aber auch die amerikanische Seite wurde von LucasArts gut bedient. Ein mächtiger B-17-Bomber, dazu die Mustang- und Thunderbolt-Kampfflugzeuge – das waren die Maschinen der Alliierten.

Es besteht kein Zweifel: Mit diesen Features konnte *Secret Weapons of the Luftwaffe* einfach nicht floppen. Und da es LucasArts wiederum gelang, die bewährten Techniken für die damals aktuellen 386er PCs grafisch weiter zu verfeinern, schaffte das Spiel auch auf Anhieb den Sprung in den Computerspiele-Olymp. ■

*Michael Suck/sma*




▲ *Vorher...*




▲ *...nachher – Vorsicht: Höhenverlust*

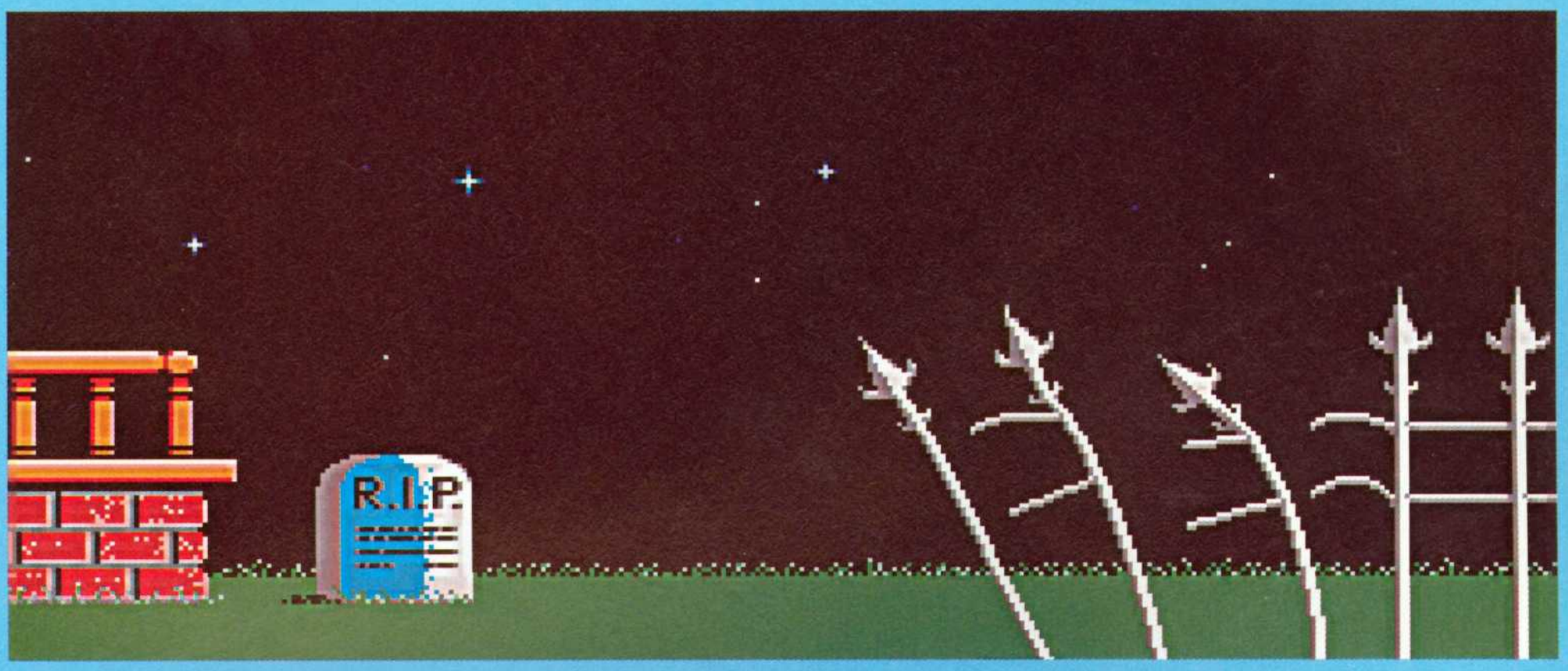
| | |
|---|---|
| Computersysteme | PC, Amiga, Atari ST, C-64 |
| Entwurf | Ron Gilbert, Gary Winnick |
| Programmierung | Ron Gilbert, David Fox |
| Grafik/Animation | David Winnick |
| Sound | David Hayes, David Warhol (PC), Brian Hales (Amiga), David Warhol, Dan Filner (ST) |
| Originalmusik | Chris Grigg und David H. Lawrence |

**Es leben einige seltsame Leute im Maniac Mansion: Dr. Fred, ein pensionierter Hausarzt, der zum verrückten Wissenschaftler wurde, Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerin, deren Hobbies sogar einen Seemann erröten lassen würden, Weird Ed, ein militanter Jugendlicher mit Hamster-Tick – und dann sind da noch seltsame Tentakel und ein süßes junges Ding namens Sandy, die im Keller gefangengehalten wird.**

**Eure Aufgabe ist es, ein Team aus drei Studenten einschließlich Sandys Freund Dave durch das Haus zu führen und das Mädel zu retten. Hierzu wählt Ihr neben Dave noch zwei andere Jugendliche aus einer Liste von sieben aus, von denen jeder spezielle Geschicke, Talente, aber auch Schwächen hat. Je nachdem, für welche Teenager Ihr Euch entscheidet, gibt es unterschiedliche Lösungswege.**

**Filmartige Sequenzen zeigen, was an einem jeweils anderen Ort des Hauses gerade geschieht, und sind mitunter entscheidend für das weitere Fortkommen.**

# Bei Ed, Edna und Dr. Fred



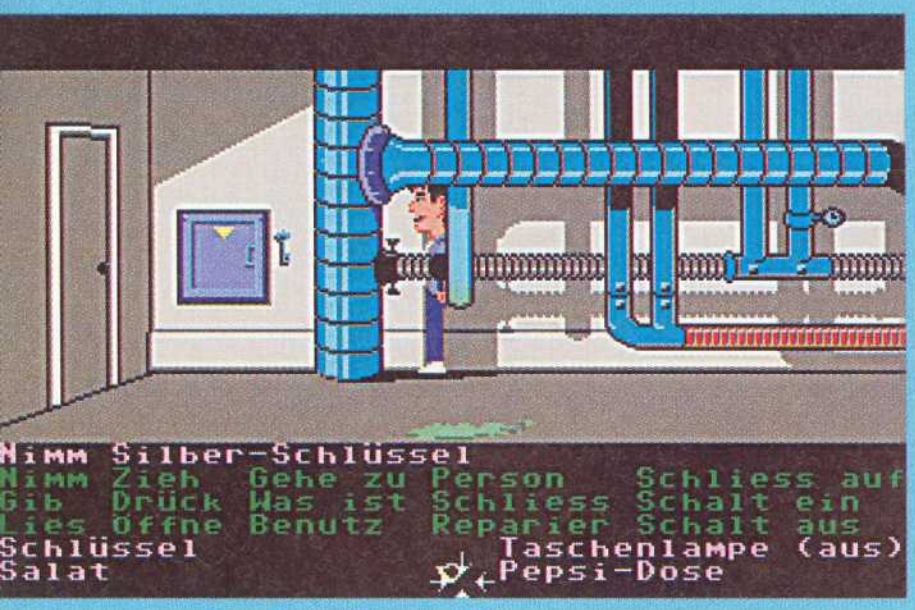

**Das erste Adventure aus dem Hause Lucas Arts gilt heute als Klassiker des humorvollen Spiels mit Slapstick-Elementen. Maniac Mansion hat etwas geschafft, was nicht viele Spielprogramme fertigbringen: Es ist zum Evergreen geworden. Niemand würde dieses Spiel heute als "veraltet" bezeichnen. Die Lösung, die wir hier präsentieren, hat mit dem Erscheinen von "Maniac Mansion II: Day of the Tentacle" neue Bedeutung gewonnen, denn Lucas Arts hat den Vorgänger noch einmal komplett in den Nachfolger integriert.**

Maniac Mansion ist kein Abenteuer, das man mit zusammengebissenen Zähnen durchstehen müßte – auch wenn es darum geht, ein unschuldiges Mädchen aus der Gefahr zu befreien. Die handelnden Figuren nehmen sich selbst keinesfalls ernst, und so darf auch der Spieler mehr als einmal in befreiendes Gelächter ausbrechen.
Das Programm erlaubt dem Spieler die Wahl der "Helden". Neben dem obligatorischen Dave habe ich mich für die beiden Kinder Wendy und Bernard entschieden. Und jetzt geht es los: Wir schalten um zu dem alten, geheimnisumwitterten Gebäude, wo alles seinen Anfang nahm...

## Tentakel, modisch gestylt

Vor mehr als 20 Jahren schlug ein Meteor in den Vorgarten des Hauses ein, das den Spitznamen "Maniac Mansion" (zu deutsch "Irrenhaus") trägt. Seitdem passieren dort sehr, sehr seltsame Dinge. Lila Tentakel hüpfen frei herum, in der Küche hängt eine Kettensäge. Die Topfpflanzen haben Heißhunger auf Fleisch, das Wasser im Swimming-Pool zeigt zur nächtlichen Stunde ein geheimnisvolles Leuchten.

Zu allem Überfluß ist Daves Freundin Sandy verschwunden, und ihre Spur führt ausgerechnet zu diesem Gemäuer. Allein, sagt sich Dave, bin ich machtlos, aber mit zwei Freunden könnte ich Sandy da rausholen. Er entscheidet sich für Wendy und Bernard, doch als er den beiden sein Vorhaben schildert, bekommt Bernard Muffen-




▲ *Der Schlüssel paßt woanders*

▲ *Loses Regal – leere Kassette*

▲ *Auch Tentakel sind hungrig ...*

▲ *... und gleich kommt der Durst*

sausen. Schließlich siegt die Vernunft, die Angst bleibt aber. Nicht ganz unbegründet, wie sich noch zeigen wird.

Ich steuere nun alle drei Figuren abwechselnd und postiere zunächst Wendy vor dem Briefkasten, während Dave zur Haustür geht. Bernard wird vorerst noch nicht benötigt.

**(Dave)** Nachdem ich feststelle, daß die Haustür – logisch! – verschlossen ist, bemerke ich irgend etwas Weiches unter meinen Füßen. Aha! Fußmatte! Ob da wohl... – ich hebe sie hoch, und wahrhaftig! Darunter liegt ein Schlüssel, den ich gleich darauf an der Haustür ausprobiere. Er paßt, und da mich die Sorge um Sandy jegliche Angst vergessen läßt, gehe ich durch die offene Tür ins Haus und verschwinde gleich links in Richtung Küche.

Ich bewege mich sehr langsam vorwärts, was sich positiv auf den weiteren Spielverlauf auswirkt, denn eine seltsame alte Dame namens Edna steht am Kühlschrank und ist von meinem Auftauchen total begeistert. Mit ausgebreiteten Armen läuft sie auf mich zu, doch ich stehe mehr auf junge Dinger wie Sandy. Außerdem kann ich mir auch so denken, daß sie mich lieber im Kerker als in ihrem Schlafzimmer sähe. Folglich laufe ich in den Flur zurück. Gehe ich nach einer Weile in die Küche zurück, ist "Dame" Edna verschwunden (bei der C-64-Version leuchtet quasi als Signal die Floppy-Lampe).

Ich nehme alles, was ich in die Finger kriegen kann: die Taschenlampe, die alten Batterien, Käse und Pepsi aus dem Kühlschrank, außerdem die Kettensäge. Wer weiß, wozu das ganze Zeug gut ist!

Dann laufe ich rechts durch die Tür, überlege, ob ich den alten Braten mitnehme, lasse es dann aber schließlich sein und öffne die Tür am Ende des Speisezimmers. Ich komme in eine Vorratskammer, wo ich mich an den Fruchtsäften und dem Krug bereichere. Die Flasche mit dem Entwickler knallt auf den Boden, der Inhalt fließt durch das Gitter. Die zweite Tür in diesem Raum läßt sich nicht öffnen, und da es hier nichts weiter zu holen gibt, gehe ich zurück zur Standuhr.

Wie ich mittlerweile erfahren habe, gibt es außer Edna noch den verrückten Dr. Fred und Weird Ed in diesem Haus. Ed bekommt zwischendurch Hunger und will in die Küche, um sich dort den Käse zu holen. Pech für ihn, denn den habe ich ja eingesackt. Sobald Ed (hungrig) wieder in sein Zimmer zurückgekehrt ist, kann ich weitermachen. Die Tür ohne Klinke bekomme ich nicht auf, aber dann sehe ich den rechten Kobold am Fuße der Treppe. Sehr schnell erkenne ich, daß der "Türöffner" nur so lange funktioniert, wie ich gegen den Kobold drücke. Folglich brauche ich, um durch die Tür zu gelangen, einen meiner Freunde.

Ich wähle Bernard. Wendy muß nämlich am Briefkasten bleiben, da Ed auf ein Paket wartet, das auch für uns sehr wichtig ist. Als Dave lasse ich noch Bernard ins Haus, drücke dann gegen den Kobold und schalte auf Bernard um.

**(Bernard)** Ich marschiere durch die offene Tür. Natürlich ist es stockdunkel, aber mit "Was ist" erfahre ich ziemlich schnell, wo sich der Lichtschalter befindet. Ich gehe nach links und entdecke eine weitere Tür. Daneben befindet sich ein silberner Schlüssel, den ich selbstverständlich mitnehme. Ich merke mir, daß sich hier ein Sicherungskasten befindet, und gehe zu Dave zurück. Ihm gebe ich mein Mitbringsel und verschwinde wieder im Keller.

**(Dave)** Ich begebe mich nach rechts ins Wohnzimmer, wo ich als erstes den Kronleuchter bewundere und dabei entdecke, daß in diesem ein Schlüssel versteckt ist. Eine Leiter habe ich nicht, auch Möbel wollen nicht weichen, also lasse ich vorerst den Schlüssel

Schlüssel sein und laufe nach rechts in die Bibliothek. Hier taste ich mich im Dunkeln zum Lichtschalter vor, entdecke das kaputte Telefon und schließlich die lose Wandverkleidung, hinter der sich eine Leerkassette befindet, die ich natürlich mitnehme.

Im nächsten Stockwerk ist links das Malzimmer, wo ich Wachsfrüchte einkassieren darf, außerdem Pinsel und Farbentferner. Die Stahlsicherheitstür auf dem Flur öffne ich mit dem Code aus dem Handbuch.

Die offene Tür führt zur nächsten Treppe nach oben, wo ich gleich in der ersten Tür verschwinde. Hinter dieser befindet sich ein Arztzimmer. Ich schalte die Tischlampe ein und öffne die Schreibtischschublade, nehme das dort gefundene Manuskript mit und gehe wieder hinaus. Hinter der zweiten Tür befinden sich Spielautomaten, mit denen ich momentan aber noch nichts anfangen kann.

Also nehme ich die Treppe in die nächste Etage, wo ich einem hungrigen Tentakel begegne. Nach mehreren vergeblichen Versuchen (und diversem Speichern auf der Festplatte) finde ich endlich seine bevorzugte Mahlzeit: Wachsfrüchte und Fruchtsäfte, genau in dieser Reihenfolge. Der Weg ist frei, und so gelange ich in den nächsten Stock, wo die erste Tür wieder einmal die beste ist.

▲ *It's not a trick, it's a lautsprecher*

Hier ist Dr. Freds Reich: ein kaputtes Funkgerät, ein Steckbrief (lesen, und Nummer merken), ein Bild der wunderhübschen (ähem) Edna, ein Bett, ein Zehn-Cent-Stück neben dem Tisch auf dem Boden (aufheben) und eine Leiter, die ich mutig erklimme. Oben angekommen, sehe ich zwei riesige Lautsprecher und davor ein reichlich deprimiertes Tentakel, das ich erst mal reden lasse. Die Schallplatte bei der Stereoanlage lasse ich natürlich mitgehen, genauso den gelben Schlüssel ganz rechts an der Wand.

▲ *Schwimmen sollte man hier nicht*

Ich klettere wieder nach unten. Dort stelle ich fest, daß Edna im zweiten und Ed im dritten Zimmer ist. Ich betrete den vierten Raum auf diesem Flur, wo ich den dort befindlichen Kraft-O-Mat gleich zweimal benutze. Dann geht's ins Badezimmer. Dort eigne ich mir den Schwamm an. Dieser spielt bei dem hier beschriebenen Lösungsweg allerdings keine Rolle. Er ist nur dann entscheidend, wenn man ein Foto entwickeln will, denn den im Vorratsraum verschütteten Entwickler findet man in dem Raum hinter dem Gitter neben dem Hauseingang wieder. Mit dem Schwamm läßt er sich aufsaugen. Das fertige Bild (in der Dunkelkammer im "Tentakel-Flur" entwickeln) schickt man dann mit den Briefmarken von Eds Paket ab. Dies aber nur nebenbei...

Um die Mumie hinter dem Duschvorhang kümmere ich mich jetzt noch nicht. Zurück auf dem Gang, öffne ich nun die letzte Tür. Den Fleck an der Wand behandle ich mit dem Farbentferner und betrete den dahinterliegenden Raum. Ich stehe zwar im Dunkeln, aber hier hilft die Taschenlampe, die ich längst mit den alten Batterien gefüttert habe. Ich suche und finde das Licht, schalte es ein und erforsche die blanken Drähte, um sie gleich danach mit einem eindeutigen Aufschrei wieder loszulassen.

▲ *Der Weg nach oben*

(Irgendwann zwischendurch – früher oder später, abhängig von Eurem Tempo – klingelt es an der Haustür, denn das von Ed erwartete Paket ist eingetroffen. Wendy nimmt es sofort an sich und verschwindet in Richtung Ausgangspunkt, während Ed sich reichlich ver%&#§?t vorkommt.)

An dieser Stelle merke ich, daß ich eigentlich zuviel mit mir herumschleppe – und was nützt das alles, wenn mich Ed oder Edna fangen?

Also gehe ich in den untersten Flur zurück, wo ich Bernard aus dem Keller herauslasse. Ich gebe ihm alles, was ich nicht brauche (was das im einzelnen ist, erfahrt Ihr durch den weiteren Text), gehe die Treppe hoch und finde mich im Musikzimmer wieder, wo ich die Kassette in den Rekorder und die Tentakel-Platte aufs Grammophon lege. Dann schalte ich den Rekorder auf Aufnahme, starte das Grammophon und habe kurz darauf einen schönen schrillen Ton aufgenommen. Die Schallplatte wird nicht mehr benötigt, das Tape nehme ich wieder mit. Anschließend kehre ich ins Wohnzimmer zurück, wo der arrogante Kronleuchter mir bislang den Schlüssel vorenthalten hat. Jetzt geht's ihm an den Kragen! Ich lege das Tape ins Kassettenfach der Stereoanlage ein, die sich im Schrank unter dem Uralt-Radio befindet. Dann wird diese nebst dem Rekorder eingeschaltet. Jawollja, ein hohes C halten weder Fenster noch Kronleuchter aus (was selbstredend keinen Bezug zu einem gewissen Fruchtsaft darstellen soll), und so gelange ich endlich an den rostigen Schlüssel.

Ich laufe aus dem Haus, nehme die Büsche links neben der Treppe weg und öffne das Gitter. Dann gehe ich zurück in die Vorratskammer, öffne die Tür mit dem silbernen Schlüssel (den ich von Bernard hoffentlich bekommen habe) und gelange zum Swimming-Pool. Hier fülle ich den Krug mit Wasser, öffne das Tor und trete hindurch. Das Garagentor kann ich dank des Krafttrainings problemlos öffnen, den Kofferraum von Eds Wagen bekomme ich mit dem gelben Schlüssel auf. Dort eigne ich mir Werkzeugkasten und Wasserhahngriff an (hier war meine Tragekapazität erschöpft – deshalb nochmals der dringende Rat, Gegenstände, die Dave nicht benötigt, an Wendy bzw. Bernard abzugeben). Garage und Kofferraum lasse ich offen und gehe zurück zum Swimming-Pool.

**(Wendy)** Ich steige in die Luke neben der Treppe, gehe nach links zum Haupthahn und öffne diesen.

**(Dave)** Das Wasser ist aus dem Swimming-Pool entwichen, und so kann ich in selbigen klettern, um den leuchtenden Schlüssel und das Radio zu nehmen. Schnell steige ich wieder aus dem Pool, denn der Doktor gerät in Panik. Also lasse ich Wendy den Haupthahn wieder schließen.

Wer einmal einen Grabstein sehen möchte, kann ja spaßeshalber den Hahn zudrehen, während Dave noch im Pool ist oder einfach warten, bis alles in die Luft fliegt.

Es geht nun wieder zurück in den Hausflur, wo ich Bernard Werkzeuge, Radio, Taschenlampe und die Pepsi-Dose, ferner den Krug mit Wasser, den Wasserhahngriff und die Münze gebe. Ich gehe zurück in den Keller und postiere mich neben dem Sicherungskasten.

**(Bernard)** Als erstes öffne ich die Haustür. Dann laufe ich ins Wohnzimmer und nehme die Radioröhre aus dem uralten Radio. Nun begebe ich

▲ *Erwischt!*

mich direkt in Dr. Freds Zimmer, wo ich das Funkgerät instand setze, indem ich es mit der Radioröhre füttere.

Ich gehe nun in das Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze, gieße das Wasser aus dem Krug auf sie und gebe ihr gleich die Pepsi zu trinken.

**(Wendy)** Ich klingele an der Haustür und verschwinde.

**(Bernard)** Sobald Ed sein Zimmer verlassen hat, gehe ich in dessen Zimmer und nehme Hamster und Schlüsselkarte. Das Sparschwein knacke ich und nehme die drei darin enthaltenen Zehn-Cent-Münzen mit. Schnell ver-

schwinde ich im Zimmer mit dem Kraft-O-Mat und spurte von dort aus ins Badezimmer, wo ich den Wasserhahn mit dem Griff repariere. Den Duschvorhang aufzuziehen und den Wasserhahn aufzudrehen ist eine logische Folge, und nun zeigt sich, daß auch Mumien Nässe nicht besonders schätzen, denn sie weicht nach rechts aus.

Wenn ich das Wasser wieder ausdrehe, wird dort, wo eben noch die Mumie gestanden hat, die Telefonnummer von Edna sichtbar, die ich mir merke. Ich gehe nach unten, lasse Wendy ins Haus und laufe in das Zimmer mit den kaputten Drähten, öffne das Radio und stecke die darin befindlichen Batterien in die Taschenlampe.

**(Dave)** Ich gehe zum Sicherungskasten und schalte den Strom aus.

**(Bernard)** Ich schalte die Taschenlampe ein und repariere mit dem Werkzeug schnell die Drähte. Anschließend schalte ich die Lampe aus.

**(Dave)** Ich schalte den Strom wieder ein und verlasse den Keller, gehe ins Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze, klettere an ihr nach oben und gelange zu einem Teleskop, das ich nachher mit dem Zehn-Cent-Stück aus Dr. Freds Zimmer aktiviere. (Ihr werdet das doch nicht etwa Bernard gegeben haben?)

**(Bernard)** Ich begebe ich mich in die Bibliothek und repariere das Telefon.

**(Wendy)** Ich laufe in den obersten Stock und postiere mich vor Ednas Tür.

**(Bernard)** Ich wähle Ednas Telefonummer – meine Vermutung war richtig, die Alte steht auf obszöne Anrufe!

**(Wendy)** Während Edna telefoniert, betrete ich ihr Zimmer, nehme den kleinen Schlüssel, der rechts auf dem Schränkchen liegt, und klettere die Leiter ganz rechts hoch.

Dort finde ich nach einem mutigen "Zieh Gemälde" einen Wandsafe.

**(Dave)** Ich werfe die Münze ein, drücke den rechten Knopf und drehe das Teleskop so lange, bis ich eine Spinne sehen kann. Ich lese die Kombination vom Safe ab, indem ich das Teleskop darauf richte.

**(Wendy)** Ich öffne den Safe, nehme den Umschlag mit dem Vierteldollar und warte, bis Edna wieder von Bernard angerufen wird, um dann in den Raum mit den Spielautomaten zu gehen.

Dort spiele ich "Meteor Mess" (mit dem Vierteldollar) und präge mir den Highscore ein. Nun treffen sich alle drei Kinder in der Eingangshalle.

Den leuchtenden und den rostigen Schlüssel erhält Bernard.

**(Bernard)** Ich werde in den Reaktorraum eingelassen. Dort schließe ich die Tür zum Kerker auf und betrete das Gefängnis. Auf der linken Seite des Kerkers ist die Tür zum Geheimlabor; die beiden Schlösser an der äußeren Tür kann ich mit dem leuchtenden Schlüssel öffnen.

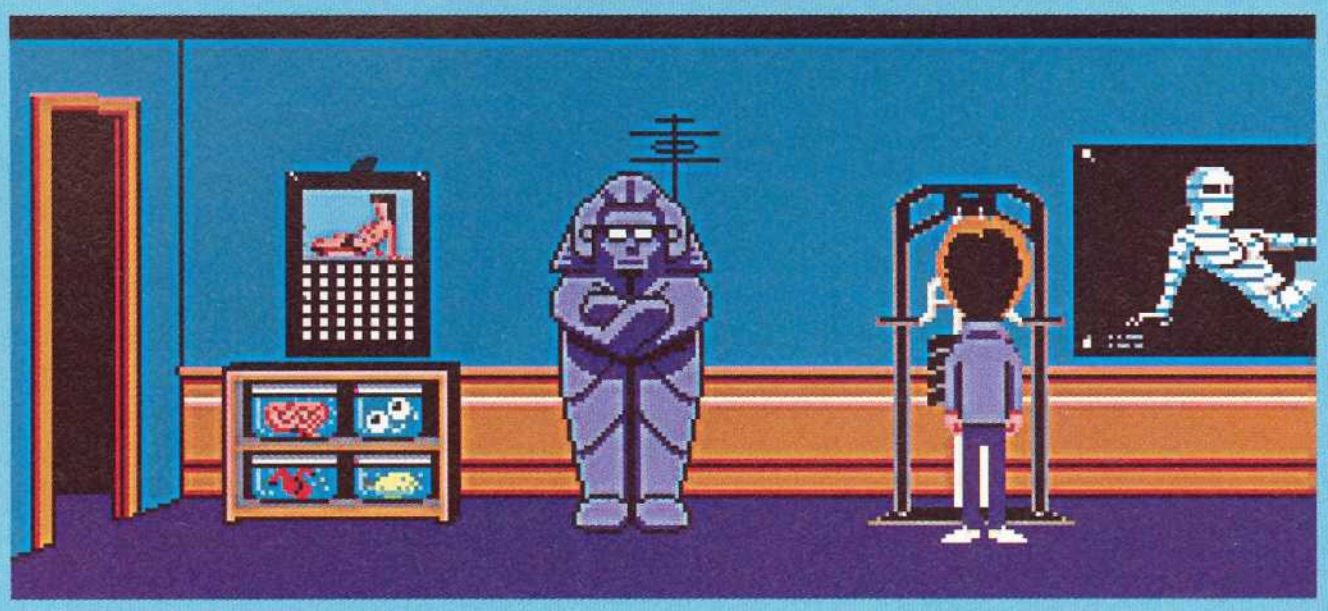
Es kommt eine weitere Tür zum Vorschein, die ich mit dem Highscore vom Spielautomaten aufbekomme. Bevor ich sie öffne, schalte ich zu Dave oder Wendy um.

**(Dave)** Ich gehe in Dr. Freds Zimmer, aktiviere das Funkgerät und erfahre, daß die Meteorpolizei in fünf Minuten da sein wird.

Nun kann man sich die Zeit mit Warten vertreiben, bis die Meteorpolizei erscheint.

(Ich sollte vielleicht an dieser Stelle kurz unterbrechen und auf die Möglichkeit des Gefangenwerdens hinweisen. Das ist nicht weiter schlimm, denn im Kerker befindet sich ein Ziegel in der Wand, den man drücken muß, um die Kerkertür von innen zu öffnen. Allerdings ist der Mechanismus der gleiche wie beim Kobold im Flur. Folglich müßten sich immer zwei Kinder gemeinsam gefangennehmen lassen – es sei denn, eines besitzt bereits den Kerkerschlüssel. Sollte es sich dabei um jenes handeln, das gefangen ist, muß automatisch ein zweites Kind in das Gefängnis folgen, den Schlüssel entgegennehmen, den Kerker unter Nutzung des Ziegels verlassen und anschließend den Freund befreien. Falls der rostige Schlüssel noch nicht im Besitz der Kinder sein sollte, muß der auf dem beschriebenen Weg erst beschafft werden. So – die Wartezeit ist um, kehren wir also zu Bernard in den Kerker zurück.)

**(Bernard)** Sobald der Polizist fort ist, gehe ich zum Skelett zurück, hebe



▲ *Kraftakt mit Sarkophag*

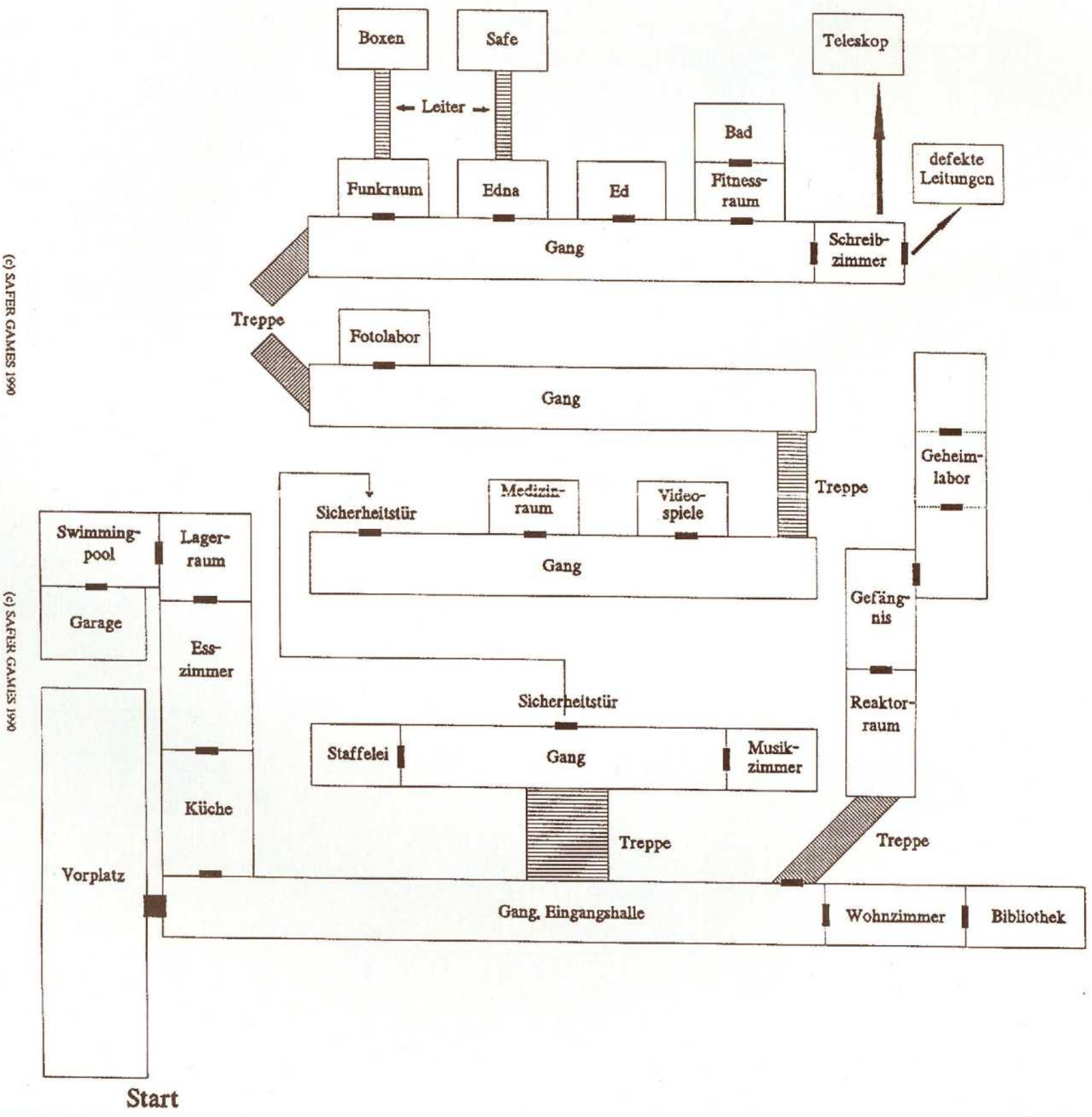
das daneben liegende Abzeichen auf und gebe schließlich den Highscore als Zahlencode ein. Dann gehe ich ins Geheimlabor. Das lila Tentakel bekommt von mir das Abzeichen zu sehen und ergreift die Flucht.

Ich gehe nach rechts, öffne die Tür und finde endlich Daves Freundin Sandy. Doch in diesem Moment startet Dr. Fred die Selbstzerstörung. Schnell gehe ich weiter nach rechts und öffne den Schrank, ziehe den Strahlenanzug an und öffne die Tür, die nach rechts führt. Im Nebenraum lege ich den Hebel um, und die böse Macht, die Dr. Fred kontrolliert hat, ist besiegt!

Übrigens kommt man auch dann zur Lösung, wenn man sich nicht an die von mir beschriebene Reihenfolge hält. Mit anderen "Helden" gibt es auch andere Lösungswege (die Dunkelkammer ist dann beispielsweise sehr wichtig, ebenso können die Briefmarken auf dem Kuvert eine große Rolle spielen. Auch der Hamster bekommt dann eine starke Bedeutung (man kann ihn ja zum Spaß mal in die Mikrowelle schieben oder ihn – noch besser Ed geben, wodurch man einen Freund gewinnt). Für welchen Lösungsweg man sich auch immer entscheidet – am Schluß bleibt jedesmal eine Frage offen: Was soll man mit einer Kettensäge anfangen, für die es im ganzen Haus keinen einzigen Tropfen Benzin gibt? Die Antwort hierauf gibt es erst bei *Zak McKracken*. ■

*Klaus Trafford*

# Das Haus



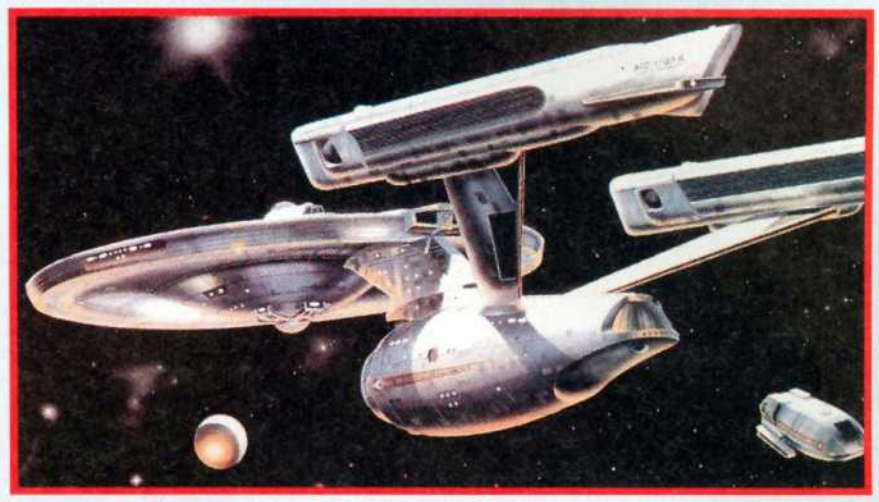
# Bazar

top-aktuell

# Science-Fiction-Corner

Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

**nur 49,95**



Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

**37,95**

oder Snap-Modell für

**nur 27,95**

AT-AT Klebemodell

**nur 37,95**

Tie-Interceptor als Snap- Bausatz für

**27,95**

**NEU!**

**Star-Wars Destroyer** des Imperiums als beliebtes Klebemodell

**49,95**

**Millennium Falcon,** supergroßer Klebe-Bausatz

**59,95**

**NEU!**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**

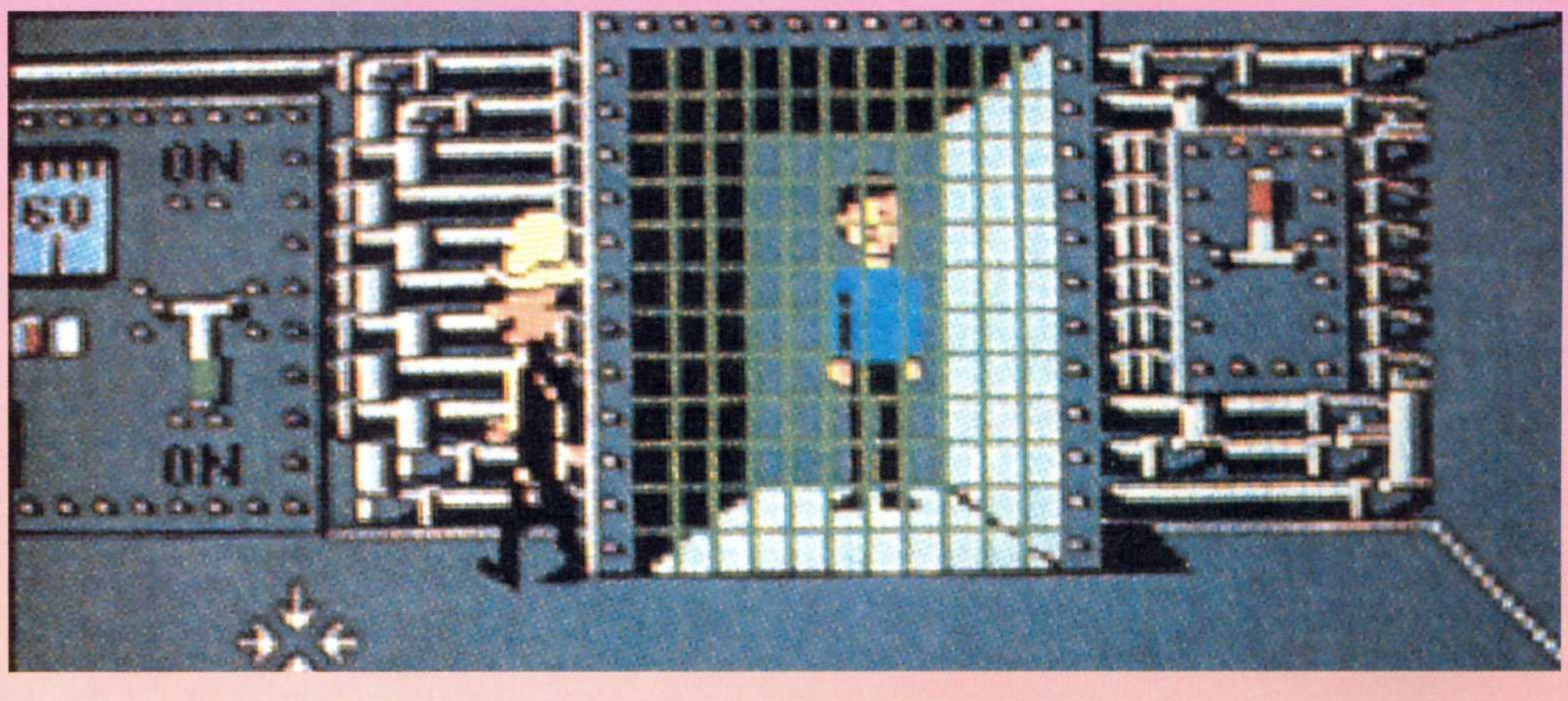
**(05651) 979-618**

| | |
|---|---|
| Computersysteme | PC, Apple, Amiga, Atari ST, C64 |
| Entwurf | David Fox, Matthew Kane, David Spangler, Ron Gilbert |
| Programmierung | David Fox, Matthew Kane |
| Hintergrundgrafik | Martin Cameron |
| Animation | Gary Winnick |
| Sound | Matthew Kane, Chris Grigg, David Warhol |
| Originalmusik | Matthew Kane |

**Es ist 1987, und Zak, das alte Trottelgesicht, ist der einzige, der seinen Verstand noch gebrauchen kann. Außerirdische haben nämlich eine Dummheits-Maschine gebaut, die langsam jedermanns IQ killt. Und Zak, der sonst für sein Revolverblatt über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl berichtet, darf sich aufmachen, die Welt zu retten.**

**Er findet heraus, daß es noch drei andere Personen gibt, die nicht von den Aliens erwischt wurden: Annie, Chefin einer archäologischen Gesellschaft, und deren Freundinnen Leslie und Melissa, die derzeit Urlaub auf dem Mars machen.**

**Ihr steuert alle vier Personen und führt sie zu exotischen Plätzen in der ganzen Welt. Filmsequenzen zeigen, was an anderen Orten jeweils geschieht. Sehr viele Rätsel müssen geknackt werden, bevor am Ende die Menschheit wieder schlau ist.**




# Zu viert durch die Welt

**War MANIAC MANSION noch an ein Gebäude gebunden, so geht es in Zak McKracken um die halbe Welt und ins All. Für alle, die noch immer an der Kettensäge aus MM verzweifeln – hier finden wir endlich den Benzinkanister. Aber lest selbst...**

Das Spiel beginnt in Zaks **Schlafzimmer** in San Francisco. Er nimmt zunächst das Glas mit Sushi und schaltet den Anrufbeantworter ein. Dann nimmt er den Tapetenfetzen von der Wand. Er öffnet die rechte Schublade, in der er eine Tröte findet, anschließend die linke Schublade, aus der er die Telefonrechnung nimmt. Als er versucht, die rechte Schublade zu schließen, fällt Zak die Plastikkarte auf. Beim Versuch, sie zu nehmen, rutscht sie ihm weiter unter den Schreibtisch. Mit Hilfe der Telefonrechnung kann er sie aber nehmen (*benutze Telefonrechnung mit Plastikkarte*). Es ist seine Cash Card.

Die nächsten Räume sind **Wohnraum und Küche**. An der Wand entdeckt Zak ein Sitzkissen, an dem er zieht. Jetzt kann er das Netzkabel in die Steckdose stecken. Nun muß er noch am Sitzkissen links auf dem Sofa ziehen, und er findet die Fernbedienung, mit der er den Fernseher einschalten kann.

Er sieht Annie auf dem Bildschirm, die darum bittet, Artefakte im Büro der archäologischen Gesellschaft abzugeben. Es folgt eine Live-Schaltung zum Mars, wo man Leslie und Melissa sieht.

In der Küche nimmt Zak das Buttermesser, holt die Buntstiftschachtel aus dem Schrank und das Ei aus dem Kühlschrank. Der letzte wichtige Gegenstand ist der kleine Schlüssel an der Wand. Bevor Zak seine Wohnung verläßt, schaltet er den Fernseher aus und schließt den Kühlschrank.

## Wenn Zak dreimal klingelt

Auf der **15. Straße** geht Zak zunächst vor die Bäckerei **Le Bakery**. Um an ein trockenes Brot zu gelangen, muß er dreimal die Klingel drücken.

Das nächste Ziel ist das **TPC-Gebäude**. Hier kann er den Fisch im Glas

| Gegenstand | genaue Ortsangabe | Ort |
|---|---|---|
| phone bill(Telefonrechnung) | Zaks Schlafzimmer | San Francisco |
| cash card(Kreditkarte-Zak) | | |
| kazoo(Mundorgel) | | |
| Sushi in fish bowl(Fischglas) | | |
| torn wallpaper(Tapetenstueck) | | |
| remote control(Fernbedienung) | Zaks Wohnzimmer | |
| butter knife(Messer) | | |
| yellow crayon(Stift) | | |
| egg(Ei) | | |
| small key(kleiner Schluessel) | | |
| stale bread(hartes Brot) | vor der Baeckerei | |
| application(Anmeldung) | TPC-Gebaeude | |
| guitar(Gitarre) | Lou's Loans | |
| nose glasses(Scherzbrille) | | |
| hat(Hut) | | |
| golf club(Golfschlaeger) | | |
| tool kit(Werkzeugkasten) | | |
| wet suit(Regenanzug) | | |
| cristal shard(Kristallstueck) | Annies Arbeitsraum | |
| cash card(Kreditkarte-Annie) | | |
| bobby pin sign(Schild) | vor dem Haarstudio | |
| book(Buch) | Flughafen | |
| toilet paper(Klopapier) | Toilette | Flugzeug |
| cushion(Sitzpolster) | Passagierraum | |
| lighter(Feuerzeug) | | |
| oxygen tank(Sauerstoffflasche) | | |
| peanuts(Erdnuesse) | von Stewardess | |
| tree branch(Ast) | vom Baum | Seattle |
| bird nest(Vogelnest) | Hoehle | |
| squirrel nest(Hoernchennest) | | |
| blue cristal(blauer Kristall) | Raum mit Standbild | |
| whisky(Whisky) | Flughafen | Miami |
| cristal shard(Kristallstueck) | Raum mit Statue | Mexico-City |
| flagpole(Flagge) | vor dem Gefaengnis | Katmandu |
| jail key(Gefaengnisschluessel) | Gefaengnis | |
| candelabra(Kerzenstaender) | rechtes Auge | Lima |
| scroll(Schriftrolle) | linkes Auge | |
| audio tape(Kassette) | Flugmobil | Mars |
| boom box(Radio-Recorder) | | |
| cash card(Kreditkarte-Melissa) | | |
| cash card(Kreditkarte-Leslie) | | |
| fuse(Sicherung) | | |
| token(Fahrschein) | Automat | |
| flashlight(Taschenlampe) | Herberge | |
| vinyl tape(Klebestreifen) | | |
| ladder(Leiter) | | |
| broom alien(Besenalien) | | |

auf die Pflanze entleeren, woraufhin er ein leeres Goldfischglas behält. Das ist besser, als das Glas in der Küche in die Spüle zu entleeren, da der Fisch sonst ums Leben käme. Bevor Zak das Gebäude wieder verläßt, nimmt er noch die Bewerbung mit.

Das nächste Ziel ist **Lou's Loans** in der **14. Straße**. Hier kauft Zak folgende Gegenstände: die Nasenbrille, die Gitarre, den Hut, den Golfschläger, den Taucheranzug und den Werkzeugkasten, den er sogleich öffnet. Er findet einen Schraubenschlüssel, ein Seil, eine Drahtschere und ein Dichtungsband. Mit diesem Band repariert er das Goldfischglas. Es ist jetzt abgedichtet.

Nun geht er vor den **Friseurladen**, wo er mit Hilfe der Drahtschere das Haarnadel-Schild abmontiert. Nun zieht Zak den Taucheranzug an und setzt die Nasenbrille und den Hut auf. So verkleidet kann er nun im **TPC-Gebäude** die Thekentür öffnen und das Computerterminal benutzen, mit welchem er seine Telefonrechnung auf Null setzt.

Vor seiner **Haustür** öffnet er den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel, benutzt den gelben Buntstift mit der Bewerbung und steckt diese in den Briefkasten. Jetzt benutzt er den gelben Buntstift mit dem Tapetenfetzen und erhält eine Tapetenkarte, die er lesen kann.

Zak kehrt in die **Küche** zurück, wo er das trockene Brot in die Spüle legt. Mit Hilfe des Schraubenschlüssels läßt sich das Abflußrohr abdrehen. Er betätigt den Schalter, und vom Brot bleiben nur noch Krumen übrig, die er einsteckt. Das Abflußrohr wird mit dem Schraubenschlüssel wieder in den Originalzustand versetzt und der Schalter ausgeschaltet.

Nun ist es an der Zeit, San Francisco zu verlassen. Zak geht zum **Bus**, der an der 14. Straße wartet. Um den Fahrer zu wecken, benutzt er die Tröte. Mit der Cash Card kann er im Cash-Card-Leser eine Fahrkarte lösen. Der Bus transportiert ihn automatisch zum **Flughafen**. Hier gibt Zak dem Sektenanhänger die Cash Card und erhält das Buch der Erlösung.

Bevor er fliegt, benutzt er den Ticketautomaten. Das erste Ziel ist Seattle. Auf dem Weg zum Flugzeug erhält Zak automatisch ein Paket Erdnüsse.

## Lauter Tränen unterwegs

Beim ersten Flug sehen wir Zak im Flugzeug. Später fliegt er automatisch direkt zum Zielort.

Im **Flugzeug** geht Zak zuerst in den **Waschraum**, nimmt das Toilettenpapier und stopft es in die Spüle (*benutze ...*). Jetzt wird die Spüle eingeschaltet und der Rufknopf gedrückt. Die Stewardeß wird damit alarmiert, damit sie sich um die Überschwemmung kümmert.

Zak geht inzwischen schnell in den **Stewardessenraum**, öffnet die Mikrowelle und legt das Ei hinein. Er schaltet sie ein und geht zu den **Sitzplätzen** zurück. Die Stewardeß ist wieder abgelenkt, und Zak nimmt das erste Sitzkissen, unter dem sich ein Feuerzeug befindet. Jetzt muß er nur noch alle Gepäckfächer nacheinander öffnen, bis er den Sauerstofftank findet. Sobald er diese Gegenstände aufgenommen hat, kann man mit der rechten Maustaste den Flug beenden.

In **Seattle** nimmt Zak den Ast vom Baum und gibt dem zweiköpfigen Eichhörnchen die Erdnüsse. Um in die Höhle zu gelangen, benutzt Zak den

Ast oder den Golfschläger mit dem losen Dreck.

In der **Höhle** schaltet er das Feuerzeug ein und geht zu dem alten Vogelnest. Mit Hilfe des Golfschlägers holt er es herunter. Er legt den Ast und anschließend das Vogelnest in die Feuergrube (*benutze Ast mit Feuergrube; benutze Vogelnest mit Ast in Grube*). Falls das Feuerzeug zwischendurch ausgeht, schaltet man es einfach wieder ein.

Das Vogelnest wird mit dem Feuerzeug angezündet, und Zak kann sich in der Höhle orientieren. Ganz rechts benutzt er den gelben Buntstift mit den seltsamen Zeichen, woraufhin sich eine Tür öffnet, durch die er in die **Kristallkammer** gelangt. Damit er den blauen Kristall nehmen kann, öffnet Zak den Sockel mit der Fernbedienung. Der blaue Kristall ist ein von der archäologischen Gesellschaft gesuchter Artefakt.

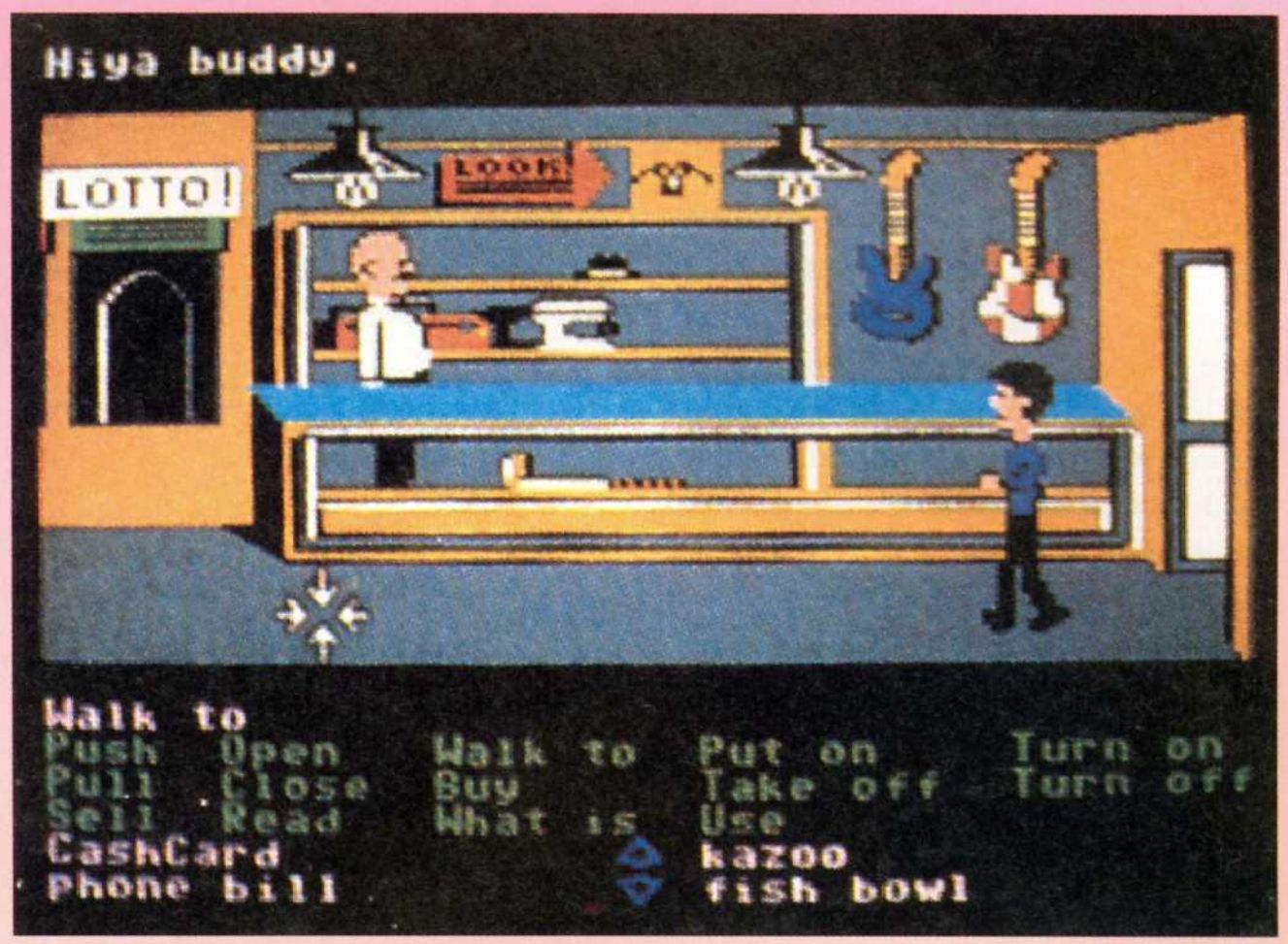
Nun kann Zak zum Flughafen zurückkehren und nach Miami fliegen. In **Miami** gibt er dem Penner das Buch der Erlösung. Der liest das Buch, wird vom Alkohol bekehrt und gibt Zak die Flasche Whisky und das Buch zurück. Jetzt fliegt Zak auf direktem Weg nach San Francisco zurück.

In **San Francisco** geht Zak zum Haus der **archäologischen Gesellschaft**. Um ins Haus zu gelangen, steckt er den blauen Kristall durch den Schlitz in der Tür. Annie öffnet die Tür und führt Zak nach oben.

## Annie get your Cash Card

Annie erzählt Zak, daß sie ein seltsames Gerät bauen sollten, das wie eine Rakete aussieht. Darauf sollten sich ein gelber, ein weißer und ein blauer Kristall befinden.

Sie gibt ihm eine Kristallscherbe. Wenn er diese repariert, kann er zu Leslie und Melissa zum Mars gelangen. Von jetzt an kann man zwischen Zak, Annie, Melissa und Leslie hin- und herschalten. **Annie** nimmt die Unterlage auf dem Schreibtisch weg, unter der sich ihre Cash Card befindet. Sie geht nun zum Bus und wartet dort.




▲ *Erst kaufen, dann spielen*

**Zak** kehrt in seine Wohnung zurück und schaltet im **Schlafzimmer** den Anrufbeantworter ein. Nach kurzer Zeit verläßt er die Wohnung wieder, und jetzt sollte sich Post in seinem Briefkasten befinden, den er mit dem kleinen Schlüssel öffnet.

Der Brief enthält eine Fan-Club-Karte. Ist die Post wider Erwarten noch nicht eingetroffen, kümmert sich Zak später darum. Er geht nun zum Bus, benutzt die Tröte und läßt Annie zuerst einsteigen. Diese benutzt ihre Cash Card im Lesegerät. Jetzt steigt Zak ein, und beide fahren zum Flughafen. Bevor Zak via London nach Katmandu fliegt, gibt er Annie noch die Flasche Whisky.

In **Katmandu** verläßt Zak den Flughafen und gibt dem Wächter das Buch. Zak wird zum **Guru** geführt. Dort erfährt er, daß der blaue Kristall es ihm ermöglicht, seinen Geist auf ein Tier zu übertragen.

▲ *Gib ihm was zu drinken*

## Yakety Yak – don't go back

Zak verläßt das Haus des Guru, geht nach rechts und zündet das Heu mit dem Feuerzeug an. Er geht jetzt schnell nach links zum **Gefängnis**, nimmt draußen den Fahnenmast und drinnen den Zellenschlüssel. Draußen geht er zum **Yak** und benutzt die Cash Card mit dem Nummernschild. Anschließend wird er automatisch zum Flughafen zurückbefördert.

Das nächste Ziel ist **Kinshasa**, wo Zak durch den Dschungel zu einigen Hütten gelangt. Der Weg durch den Dschungel ist beliebig. In der **Hütte**

▲ *Dreimal klingeln = 1 Laib Brot*

ganz links trifft er einen Schamanen, dem er den Golfschläger gibt. Als Dank tanzt der Schamane mit zwei weiteren Eingeborenen den heiligen Tanz mit dem Titel "öffnet die Tür zum Kopf". Die drei Eingeborenen tanzen um die Feuerstelle herum, das Feuer geht an, und sie stellen sich schräg hintereinander auf. Jetzt folgen insgesamt 6 Kniebeugen, deren Abfolge man sich merken muß. Gezählt wird von links. Meine Folge war z.B. 1 2 3 2 3 1. Diese Folge öffnet später die Tür zum Marstempel. Bevor der Schamane verschwindet, sagt er zu Zak, daß dieser bei seinem nächsten Besuch den gelben Kristall mitbringen soll. Nun kehrt Zak durch den Dschungel zum Flughafen zurück und fliegt über Kairo, London und Mexiko City nach **Lima**. Dort geht er durch den Dschungel und gelangt zu einer **Steinplatte**. Er liest das Schild und legt die Brotkrumen auf den Futterplatz. Sobald der große Vogel dort erscheint, benutzt Zak den blauen Kristall und verwandelt sich in den Vogel.

Nun fliegt er nach rechts zur großen Schnitzerei und in das linke Auge. Er nimmt eine Schriftrolle, fliegt zurück zum Futterplatz und gibt seinem menschlichen Ich die Schriftrolle. Dann wechselt er wieder in seinen eigenen Körper und kehrt durch den Dschungel zum Flughafen zurück.

Falls Zak zu lange am Futterplatz gewartet hat, wird er von den Alien Mindbenders gefangen genommen und in San Francisco ins Gefängnis gebracht. Dort setzt er Hut und Brille auf, wartet, bis er befreit wird, und holt die eventuell verlorenen Sachen aus dem Schrank links zurück.

## Verschollen in Bermuda-Shorts

Das nächste Ziel ist das **Bermuda Dreieck**, das Zak über Mexiko City und Miami erreicht. Während des Flugs bekommt die Propellermaschine Probleme und verschwindet in einer großen Raumstation. Bevor der Pilot sich auf den Rückflug macht, drückt er eine Kombination farbiger Tasten, die man sich merken muß (z.B. lila, grün, lila, blau).

Zak drückt rechts den Knopf und gelangt in den Raum, in dem sich King Elvis und ein Lotto-O-Mat befinden. Den kann man lesen und sich die Gewinnzahl notieren. Nun gibt man dem King die Fan-Club-Karte und verläßt den Raum nach links.

Zak gibt die oben notierte Kombination der Farbtasten ein, geht auf das Beamfeld und wird wegteleportiert. Bevor er ins Meer fällt, muß er den Fallschirm öffnen, den er vor Beginn des Fluges automatisch erhalten hat.

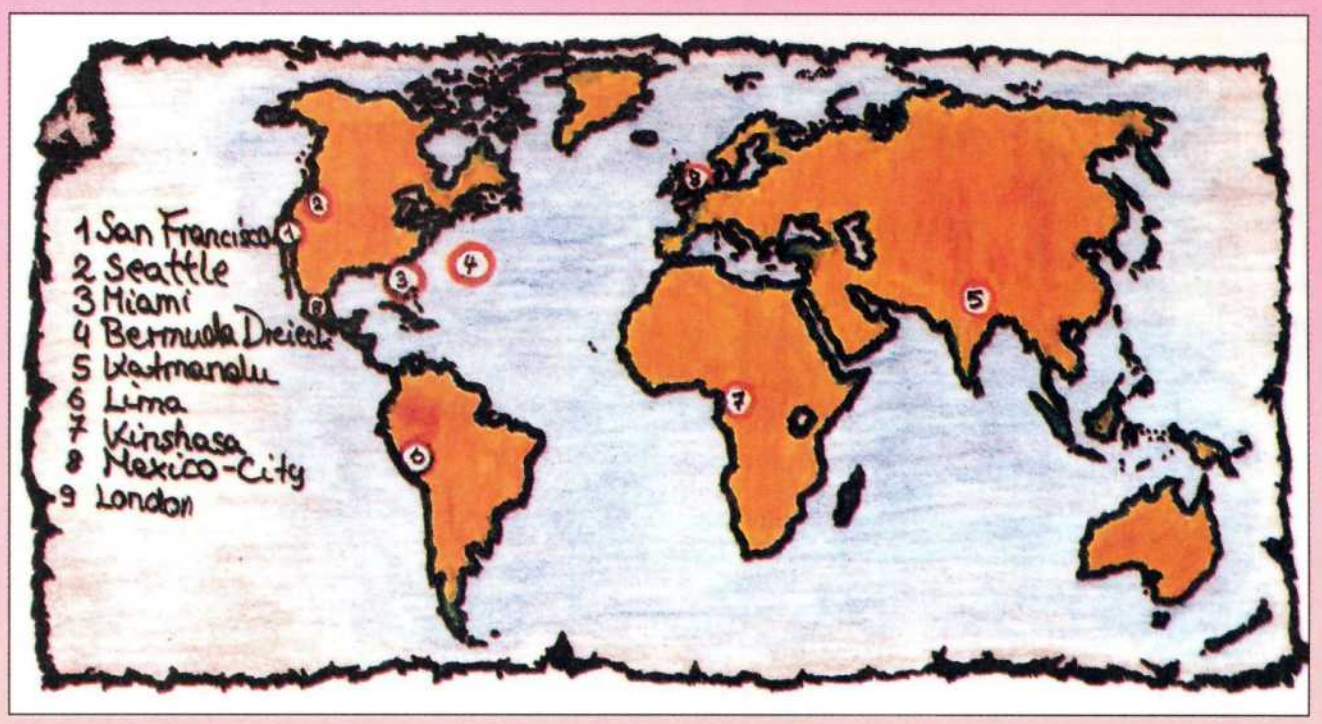
Im Wasser benutzt er die Tröte. Ein Delphin erscheint, und mit Hilfe des blauen Kristalls verwandelt sich Zak in den Delphin. Nun kann er in die Tiefsee tauchen, rechts den Seetang und das leuchtende Objekt nehmen, zur Oberfläche zurückschwimmen und das leuchtende Objekt seinem menschlichen Ich geben. Er wechselt wieder in seinen eigenen Körper und wartet, bis er in **San Francisco** ins Gefängnis gesteckt wird.

Im **Gefängnis** wartet Zak so lange, bis alle Befehle auf dem Bildschirm verschwunden sind. Nun wird er automatisch befreit, geht in seine Wohnung zurück und wartet, bis alle Befehle nach und nach wieder erscheinen.

In seinem **Schlafzimmer** zieht Zak an der Teppichecke, benutzt den Schraubenschlüssel mit den losen Brettern, das Seil mit der Tür und noch einmal das Seil. Er klettert nun automatisch in den Vorraum des Gefängnisses herunter. Links kann er den Schrank öffnen und automatisch seine Sachen nehmen.

## Der Aufsichtsbeamte überzeugt sich

Mit Hilfe des Seils klettert Zak in seine Wohnung zurück. Das nächste Ziel ist




**Lou's Loans**, wo er zum Schalter geht und ein Lotterielos kauft (*kauf Lotto*). Er gibt die Nummer ein, die er am Lotto-O-Mat abgelesen hat. Anschließend fährt er mit dem Bus zum Flughafen zurück und fliegt nach Mexiko City.

In **Mexiko** geht Zak durch den Dschungel zum Tempel-Eingang ganz oben. Um den Weg durch das Tempel-Labyrinth zu finden, schaltet er in jedem Raum das Feuerzeug an, geht zu einer Fackel und zündet diese mit dem Feuerzeug an. Der Weg führt durch insgesamt acht Räume.

Im ersten Raum nimmt Zak den dritten Ausgang von rechts, im zweiten den links hinten an der Wand, im dritten den mittleren und im vierten den Ausgang auf der rechten Seite. Im fünften Raum steht eine blaue Statue. Hier sowie im sechsten Raum nimmt er wieder den Ausgang auf der rechten Seite.

Im siebten Raum nimmt Zak den Ausgang hinten rechts und gelangt in einen Raum, in dem sich eine große Statue befindet. Hier muß er nun eine Weile warten und erst einmal die anderen Personen agieren lassen.

Jetzt wird zu **Leslie** auf dem **Mars** umgeschaltet. Leslie öffnet die Tür des Raumfahrzeugs und geht hinein. Sie öffnet das Handschuhfach, nimmt die beiden Cash Cards und die Sicherung; dann verläßt sie das Fahrzeug wieder. Sie gibt Melissa ihre Cash Card, geht nach links zum **Monolithen**, steckt die Cash Card in den Schlitz und erhält eine Münze.

Nun geht sie nach rechts zur **Jugendherberge**. Im Vorraum benutzt sie die Münze mit der Metallplatte und nimmt die ausgebrannte Sicherung, die zu Staub zerfällt. Sie benutzt die Sicherung aus dem Handschuhfach im Sicherheitskasten und kann dann den Knopf drücken, der die Tür schließt.

Um die Tür rechts zu öffnen, muß Leslie nur den Knopf rechts an der Wand drücken. In der Herberge nimmt sie das Klebeband von der rechten Schranktür, öffnet den Schrank und nimmt die Taschenlampe mit. Am Bett zieht sie zweimal an der Bettdecke und kann dann das Besen-Wesen mitnehmen.

## Mit 'ner Leiter geht es weiter

Der letzte benötigte Gegenstand ist die Leiter. Leslie geht in den Vorraum zurück, wenn sie sie hat, schließt die Tür rechts, öffnet die andere Tür und nimmt vor dem Verlassen der Herberge die Sicherung wieder mit.

Jetzt geht sie ganz nach rechts zum **Riesengesicht**. Hier benutzt sie die Leiter mit der Tür. Um diese zu öffnen, drückt Leslie sechsmal nacheinander einen Knopf. Die richtige Reihenfolge ergibt sich aus der Folge der Kniebeugen. Bevor sie in den **großen Saal** geht, nimmt Leslie die Leiter wieder mit.

An der linken Tür im großen Saal benutzt sie die Leiter, um zur Kristallkugel auf dem Sockel zu gelangen, die sie drückt. Die Tür öffnet sich, und Leslie gelangt in ein kleines, dunkles **Labyrinth**. Damit sie sich orientieren kann, schaltet sie die Taschenlampe ein.

Der richtige Weg ist folgender: Im ersten Raum nimmt sie den rosa Ausgang, im nächsten Raum den blauen und dann wieder den rosa Ausgang. Leslie findet eine große Maschine und drückt erst den linken und dann den rechten Schalter nach unten. Dann geht sie ins Labyrinth zurück, nimmt den blauen Ausgang und dann den Ausgang ganz rechts.

Sie befindet sich nun vor einer sphinxähnlichen Figur, wo sie die seltsame Zeichnung betrachten kann. Das Bild muß man unbedingt sorgfältig abzeichnen (**Bild 1**), da es später von Bedeutung sein wird.

Durch das **Labyrinth** kehrt Leslie zum großen Saal zurück. Der richtige Rückweg ist folgender: rosa Ausgang, grüner Ausgang, noch einmal grüner Ausgang und der Ausgang ganz links.

Im **großen Saal** schaltet Leslie die Taschenlampe aus, nimmt die Leiter und geht nach rechts zur großen **Statue**. Hier betrachtet sie die zweite seltsame Zeichnung, die ebenfalls sorgfältig abgezeichnet werden muß (**Bild 2**).

Nun wechselt man zu **Melissa**. Die geht in das Raumfahrzeug und benutzt den Sauerstoffhahn, um ihren Vorrat aufzufrischen. Sie nimmt die DAT-Cassette und den Recorder ganz nach rechts in den **großen Saal** zu Leslie mit. Dort nimmt sie den Helm ab.

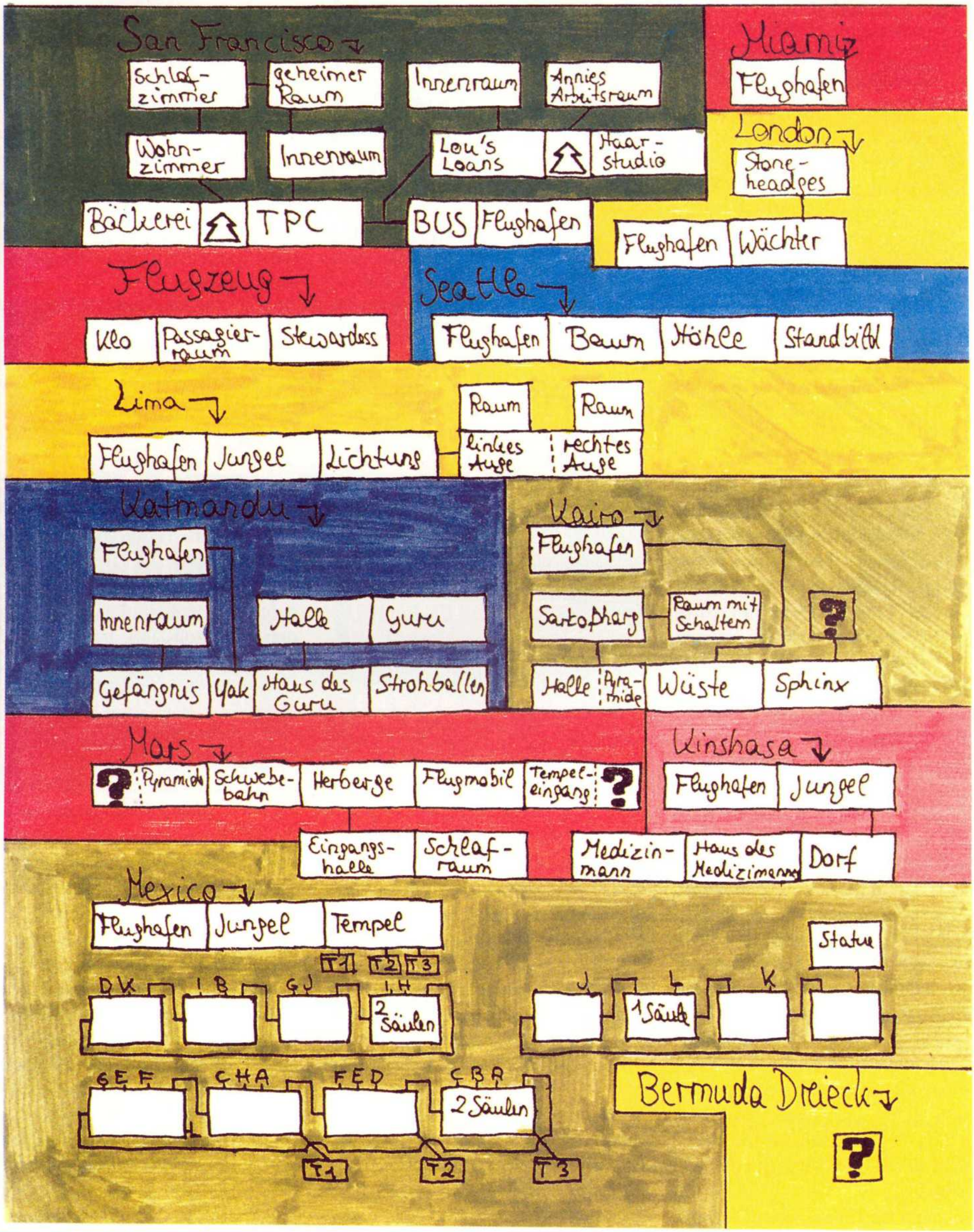
**Leslie** nimmt ebenfalls den Helm ab und gibt Melissa das Klebeband und die Taschenlampe. Nun geht sie zur massiven Tür ganz rechts und benutzt die Leiter an dem Sockel.

**Melissa** benutzt das Klebeband mit der DAT-Cassette und die Cassette im Recorder. Sie geht nun auch zur massiven Tür ganz rechts und schaltet den Recorder auf Aufnahme. Nachdem sie die Kristallkugel auf dem Sockel gedrückt hat, schaltet sie den Recorder aus. Das Geräusch ist auf der Cassette gespeichert. Die massive Tür in der Mitte des großen Saals ist das nächste Ziel. Da hier die Kristallkugel zum Öffnen der Tür kaputt ist, schaltet Melissa den Recorder auf Wiedergabe, woraufhin sich die massive Tür öffnet.

Damit sie etwas sehen kann, schaltet

# MAPS

coded by Danjo Rummler & Oliver Lindau
drawn by Oliver Lindau



Melissa die Taschenlampe ein. Sie nimmt den blauen Ausgang und gelangt in einen Raum mit einem Ankh, den sie mitnimmt. Danach kehrt sie in den großen Saal zurück und kann zur bereits geöffneten massiven Tür ganz rechts gehen.

Sie nimmt den gelben Ausgang, und benutzt den Ankh mit der Wandtafel. Nachdem sie den goldenen Schlüssel aufgehoben hat, drückt Melissa den Knopf und nimmt auch den großen Schlüssel, der allerdings zu Staub zerfällt. Nun kann sie in den großen Saal zurückkehren und die Taschenlampe ausschalten. **Zak** setzt nun in **Mexiko** das Spiel fort. Er benutzt den gelben Buntstift mit den seltsamen Zeichen und zeichnet **Bild 2**. Daraufhin kann er die zweite Kristallscherbe nehmen und den Raum wieder verlassen. Der Rückweg geht so: Ausgang links, noch einmal links, an der blauen Statue vorbei, Ausgang links, Ausgang rechts hinten, Ausgang links hinten, zweiter Ausgang von links hinten, Ausgang ganz rechts. Durch den Dschungel kehrt Zak zum Flughafen zurück und fliegt direkt nach London.

| Flughafen(#=Teleport) | !Verbindung | !Preis |
|---|---|---|
| San Francisco | !Lima | !937$ |
| | !London | !808$ |
| | !Mexico-City | !295$ |
| | !Miami | !305$ |
| | !Seattle | !260$ |
| London | !Kairo | !795$ |
| | !Katmandu | !1589$ |
| | !Mexico-City | !779$ |
| | !Miami | !511$ |
| | !San Francisco | !808$ |
| Katmandu | !Kairo | !1033$ |
| | !Kinshasa | !1399$ |
| | !London | !1589$ |
| Miami | !Kairo | !1033$ |
| | !London | !511$ |
| | !Mexico-City | !271$ |
| | !San Francisco | !305$ |
| | !Bermuda Dreieck | !99$ |
| Kinshasa | !Kairo | !644$ |
| | !Katmandu | !1399$ |
| Kairo(#) | !Katmandu | !1033$ |
| | !Kinshasa | !644$ |
| | !London | !795$ |
| | !Miami | !1316$ |
| Mexico City(#) | !Lima | !691$ |
| | !London | !779$ |
| | !Miami | !271$ |
| | !San Francisco | !295$ |
| Seattle(#) | !Miami | !407$ |
| | !San Francisco | !260$ |
| Lima(#) | !Mexico-City | !691$ |
| | !San Francisco | !937$ |
| Bermuda Dreieck(#???????) | !Miami(????????) | !99$(???????) |

## Der Tag geht, der Whisky kommt

**Annie** fliegt ebenfalls direkt nach **London**. Sie verläßt den Flughafen und gibt dem Wächter die Flasche Whisky. Der trinkt sie aus und schläft ein. Annie kann also den Schalter im Wärterhäuschen ziehen, wodurch der Strom im Zaun ausgeschaltet wird.

Auch **Zak** verläßt den Flughafen und schneidet mit der Drahtschere ein Loch in den Zaun. Durch das Loch gelangt er nach **Stonehenge**, wo er den Fahnenmast aus Katmandu mit dem Altarstein benutzt.

**Annie** folgt ihm nach Stonehenge. Er gibt ihr die Schriftrolle und legt beide Kristallscherben auf den Altarstein. Sie liest die Schriftrolle, was so viel Kraft erzeugt, daß Schriftrolle und Fahne verbrennen; die beiden Kristallscherben vereinigen sich zum gelben Kristall.

Annie kehrt zum Flughafen zurück und fliegt nach Kairo. **Zak** nimmt den gelben Kristall, geht zum Flughafen und fliegt über Kairo nach Kinshasa.

In **Kinshasa** geht er durch den Dschungel zur Hütte des Schamanen und gibt ihm den gelben Kristall. Der verwandelt ihn in einen Teleport-Kristall. Zak benutzt ihn sogleich und wählt auf der Karte den Punkt ganz rechts.

Er wird in die **Pyramide** nach **Kairo** teleportiert. Dort drückt er den Hebel ganz links an der Wand des Raums, geht die Treppe hinunter, im Dunkeln zur Tür rechts und dann zum Durchgang links. Danach rechts zur Wüste, und weiter nach rechts zum rechten Bein der **Sphinx**. Dort befindet sich eine weitere seltsame Zeichnung.

Zak benutzt den gelben Buntstift und zeichnet **Bild 1**. Eine geheime Eingangstür öffnet sich.

**Annie** verläßt den Flughafen, geht in die Wüste, dann zum rechten Bein der Sphinx und durch den geheimen Eingang. Im **Labyrinth** passiert sie fünfmal jeweils den Durchgang mit dem Symbol der Sonne, nimmt den linken Ausgang, dann wieder den mit dem Symbol der Sonne und zuletzt wieder den linken Ausgang.

Im **Hieroglyphenraum** liest sie die Hieroglyphen, die die weiteren Schritte erklären. Sie drückt zuerst den mittleren, dann den linken und zuletzt den rechten Knopf. Es erscheint eine Karte der Mars-Pyramide. Sie betrachtet die seltsame Zeichnung, die wieder abgezeichnet werden muß (**Bild 3**).

Annie verläßt nun den Raum. Der Weg zurück durchs Labyrinth ist folgender: viermal hintereinander nimmt sie den rechten Ausgang, dann einmal den Ausgang mit dem Symbol des Schiffs, dann dreimal den linken Ausgang. Sie geht nun zu Zak.

Zak gibt Annie den gelben Buntstift und die Tapeten-Karte. Sie benutzt nun den gelben Buntstift mit der Karte und zeichnet die Mars-Pyramide auf

der Karte ein. Anschließend gibt sie den Buntstift und die Karte an Zak zurück.

**Zak** geht zur Wüste und nach links zum Eingang der **Pyramide**, dann im Dunkeln nach rechts und nach links, die Treppe hinauf in den Raum, in den er teleportiert wurde. Er drückt den Hebel, um die Treppe verschwinden zu lassen, stellt sich auf die Plattform und benutzt den gelben Kristall.

Er läßt sich nun nach **Seattle** teleportieren (der erste Punkt links auf der Karte), verläßt die Höhle nach links, geht zum Flughafen und fliegt nach **San Francisco**. Hier geht er zu **Lou's Loans** und holt seinen Lottogewinn von $10,000 ab.

Er kehrt dann wieder nach **Seattle** zurück, geht ganz nach rechts in die Höhle und läßt sich mit Hilfe des gelben Kristalls nach **Lima** in die peruanische Höhle teleportieren (Punkt unten links auf der Karte). Dort nimmt er den Kandelaber mit und läßt sich in die ägyptische **Pyramide** zurückteleportieren.

Er beginnt mit dem Aufbau des Objekts, das er bei Annie in der archäologischen Gesellschaft gesehen hat. Das leuchtende Objekt stellt er auf den Sockel und benutzt den Kandelaber damit. Es entsteht ein Kristalaber. Nun fehlt nur noch der weiße Kristall.

Zak teleportiert sich zum **Gesicht auf dem Mars**, geht zu den seltsamen Zeichen, benutzt den gelben Buntstift und malt **Bild 3**. Alle drei Türen öffnen sich, und Zak geht in den mittleren Tunnel. Im Dunkeln geht er erst zum Durchgang rechts, dann zweimal zum Durchgang nach links, und er befindet sich im **großen Saal**.

**Melissa** geht ebenfalls in den großen Saal zu Zak. **Leslie** nimmt die Leiter und geht zu Zak und Melissa. Sie setzt ihren Helm auf und geht zum **Raum-Bus** zurück. Sollte ihre Luft knapp werden, geht sie in den Raum-Bus und benutzt den Sauerstoffhahn...

**Melissa** setzt ebenfalls den Helm auf, geht zum Raum-Bus und benutzt den Sauerstoffhahn. **Zak** zieht den Taucheranzug und den Sauerstofftank an. Das abgedichtete Glas dient als Helm. Nun kann er ebenfalls zum Raum-Bus gehen und dort den Sauerstoffhahn benutzen.

**Leslie** geht nach links und beseitigt den Sand mit dem Besen-Wesen. Dann geht sie nach links zur Bahn. **Melissa** geht nach links zum Monolithen und benutzt zweimal die Cash Card. Sie erhält zwei Münzen, von denen sie eine Leslie gibt.

## Rosarote Zeiten

**Zak** geht ebenfalls zum Monolithen und holt sich mit Hilfe der Cash Card eine Münze. Jetzt müssen **alle drei Kinder** direkt am Eingang der Bahn stehen. Sie müssen schnell nacheinander in die Bahn (umschalten mit den F-Tasten!; *benutze Münze mit Bahn*).

Alle gehen zur **Pyramide**, wo **Leslie** den Sandhaufen mit Hilfe des Besen-Wesens beseitigt. **Zak** öffnet die Tür mit dem Haarnadel-Schild (*benutze Haarnadel Schild mit Schlüsselloch*) und geht zur Tür und im Dunkeln zum Durchgang nach rechts.

**Melissa** betritt ebenfalls die Pyramide, schaltet die Taschenlampe ein und geht zum Sarkophag. **Leslie** folgt ihr und geht zu den Sarkophag-Füßen, die sie drückt. Links öffnet sich eine Treppe nach oben. **Melissa** und **Zak** gehen nach oben. Damit sie beide nach rechts gehen können, muß **Leslie** ein kleines Stück nach rechts gehen und die Füße loslassen.

**Melissa** geht rechts zum Kasten und öffnet ihn mit dem goldenen Schlüssel. **Zak** stellt sich direkt vor den weißen Kristall. **Melissa** drückt den Knopf, und **Zak** muß nun sehr schnell den weißen Kristall nehmen. Falls es nicht im ersten Versuch klappt, muß man es mehrmals versuchen. Auch hier empfiehlt sich das schnelle Umschalten mit der Taste <F1>.

Zak stellt sich nun auf die Plattform rechts und teleportiert sich mit Hilfe des gelben Kristalls zurück zur ägyptischen **Pyramide**. Dort werden nun der gelbe, blaue und weiße Kristall am Kristalaber befestigt (*benutze Kristalaber mit gelben Kristall, etc.*). Anschließend drückt Zak den Hebel links, damit sich die Treppe nach unten öffnet.

**Annie** geht zur Wüste und dann nach links zum Eingang der Pyramide. Sie geht am Sarkophag vorbei und die Treppe hinauf zu Zak. Auch sie drückt den Hebel, damit die Treppe verschwindet, und geht zum linken Schalter.

**Zak** geht zum rechten Schalter. Nun müssen nur noch beide Mädchen den jeweiligen Schalter drücken und das Spiel ist gelöst. ■

*Wolfgang Fröde/sma*

▲ *So fängt alles an ...*

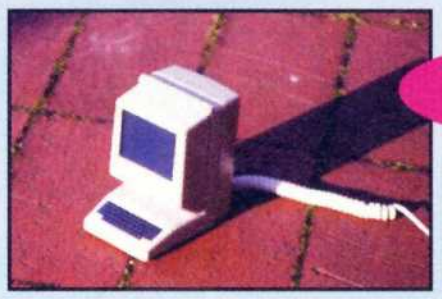
super-stark **Bazar**

# Verschiedenes

## Elektronikartikel, T-Shirts, Sweatshirts und Dinosaurier-Modelle

Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

**89,95**



**19,95**

Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich.
**Der Betrieb am öffentlichen Telefonnetz ist unter Strafandrohung verboten!**

**Computertelefon**

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.

**99,-**

Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

**15,95**

**Projektor-Taschenlampe**

Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

**29,95**

**Das eiskalte Händchen**
(Liefertermin Anfang Dezember)

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

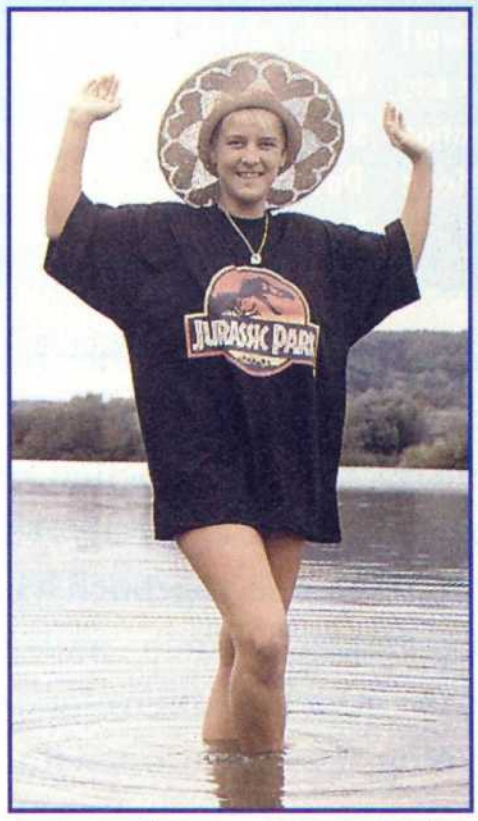
**49,95**

**Cristal-Light**

## "Die Siedler"-Shirt

Das Original-T-Shirt zum neuen Spielehit von Blue Byte

**26,95**




Jurassic-Shirt mit Jurassic-Park-Logo

**29,95**

Pteranodon, Länge 18 cm, Flügelspannweite 48 c, Maßstab 1:13

**18,95**

Sweatshirt mit großem Jurassic Park-Motiv auf der Vorderseite

**49,95**

Tyrannosaurus, Länge 69.4 cm, Höhe 49.7 cm, Maßstab 1:13

**59,95**

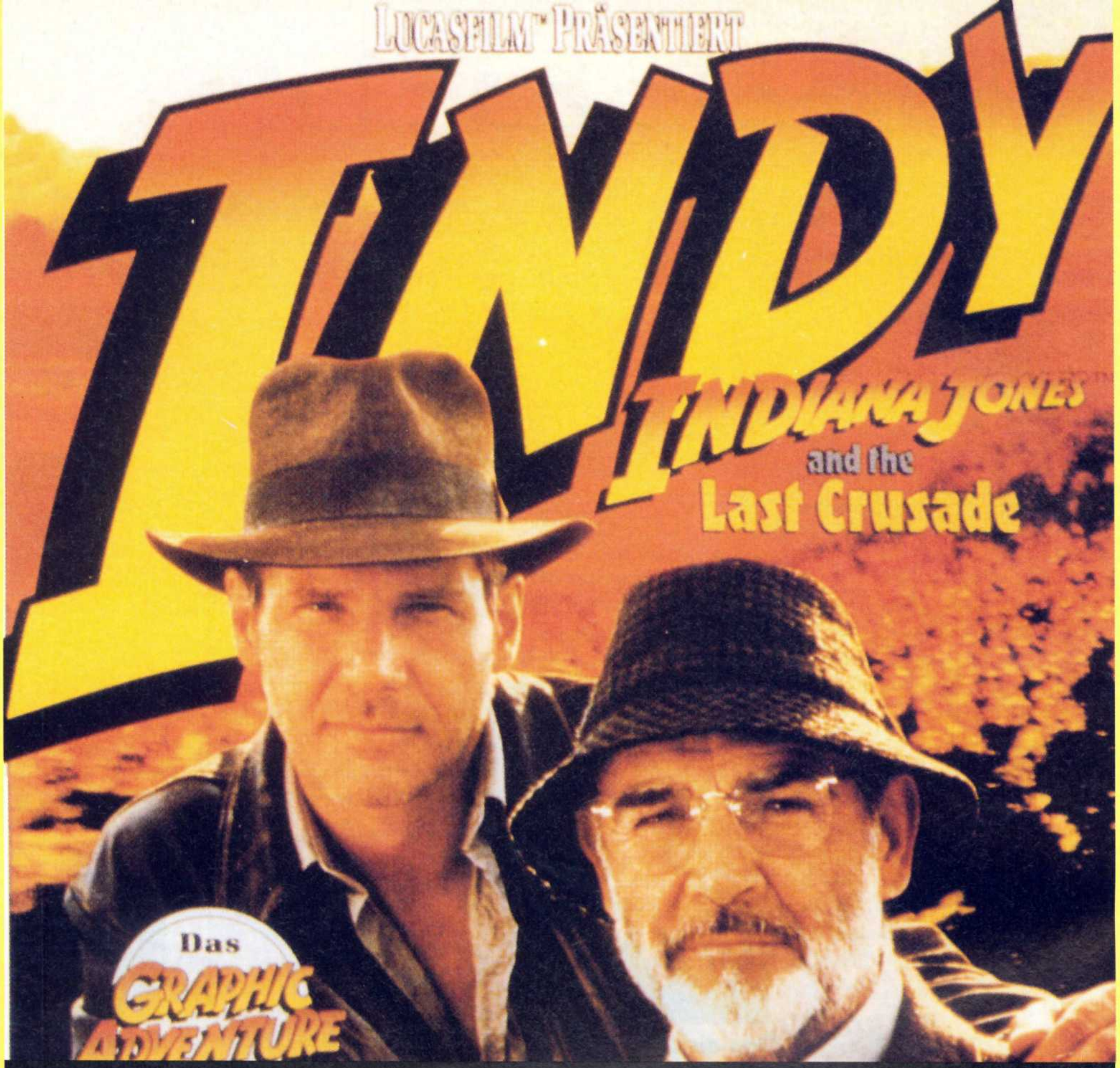
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**

**(05651) 979-618**

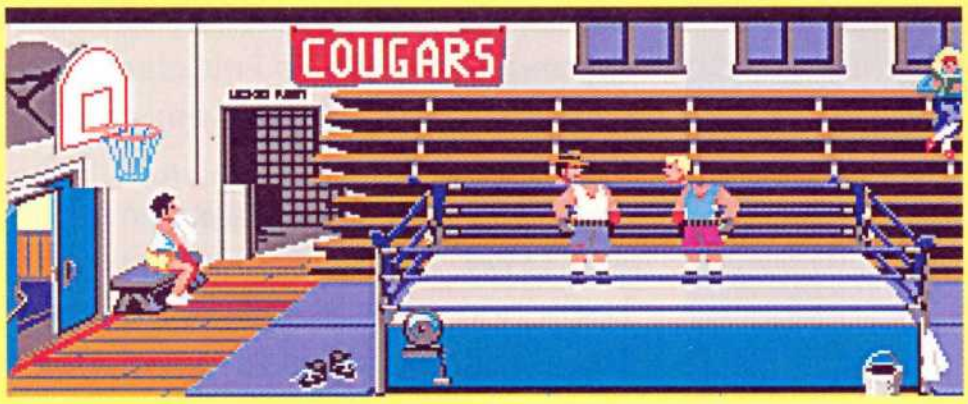



| | |
|---|---|
| Computersysteme | PC, Amiga, Atari ST |
| Entwurf | Noah Falstein, Ron Gilbert, David Fox |
| Programmierung | David Fox, Ron Gilbert, Noah Falstein, Kalani Streicher |
| Grafik / Animation | Steve Purcell, Mike Ebert, Martin Cameron |
| Musik | David Hayes, David Warhol (PC), Steve Hales, David Warhol (Amiga), Dan Filner, David Hayes, David Warhol (ST) |

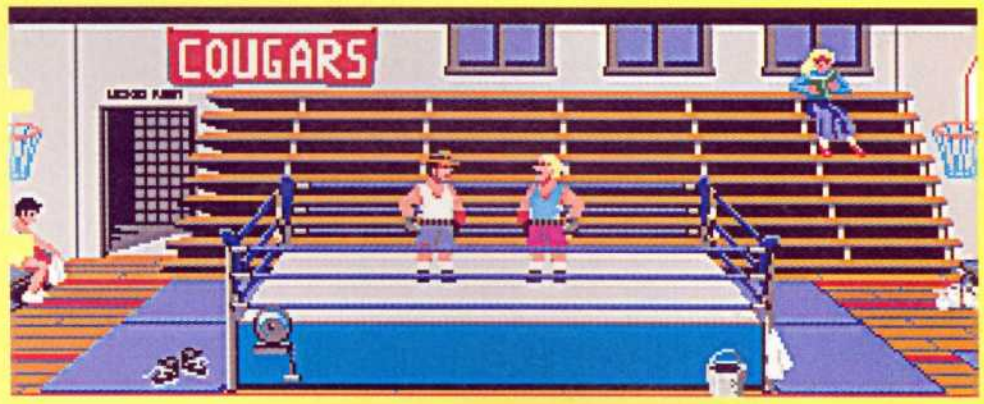
Steven Spielbergs dritter Indiana-Jones-Film brachte uns nicht nur einen sehenswerten Auftritt von Sean Connery als Indys Vater, sondern diente auch als Grundlage für das erste Indy-Adventure-Programm von LucasArts. Indiana Jones wird von Walter Donovan, einem reichen Industriellen, gebeten, den Heiligen Gral zu finden. Dieser Kelch verleiht jedem, der aus ihm trinkt, Unsterblichkeit. Indys Vater, Henry Jones, ist verschwunden, während er nach dem Gral suchte, doch sein Tagebuch wird Euch weiterhelfen.

Ihr steuert Indy (und später auch Henry). Die Helden können – anders als im Film – ihr Leben verlieren, wenn sie nicht genauestens aufpassen. Obwohl Ihr in vielen Fällen einen ähnlichen Weg wie in der Vorlage gehen könnt, werdet Ihr öfters Alternativen und völlig neue Situationen finden. Ihr müßt denken, reagieren und kämpfen wie Indiana Jones, um alles heil zu überstehen.

Dutzende von Puzzles sind integriert worden, wobei einige mit dem Tagebuch des Henry Jones (das dem Spiel beiliegt) zu lösen sind, andere durch gutes Kombinationsvermögen. Am Ende ist das Tagebuch dann immens wichtig, wenn es um die Entscheidung geht, welcher von mehreren der richtige Gral ist. Und dieser muß nicht zwangsläufig der gleiche sein wie im Film.




▲ *Wird jetzt...*




▲ *...richtig geboxt, oder nicht?*

# Indiana Jones und der Tempel des Todes

# Graltagebuch und Peitsche

***In seinem ersten Abenteuer auf Eurem Computerbildschirm muß Indiana Jones nicht nur seinen Vater aus den Klauen der Nazis befreien, sondern auch den heiligen Gral, den klassischen Schatz der Artus-Legende, finden. Daß es knackige Rätsel zu lösen und eine Menge Gegenspieler zu überwinden gilt, ist dabei selbstverständlich.***

Das Spiel beginnt an der Uni: Indy steht im Anzug vor uns. Er soll einen Boxkampf bestreiten und muß zunächst in die Umkleidekabine, wo er automatisch die Kleider wechselt. Wenn er herauskommt, geht er in den Boxring, und der Kampf kann beginnen. Wichtig: Vorher sollte Indy sehr lange üben, weil der Trainingsfleiß für Kraft und Ausdauer gutgeschrieben und gespeichert wird.

Nach dem Kampf geht Indy zu seinem Büro, wo er von vielen Studenten erwartet wird. Die muß er überreden, daß sie erst nach Aufruf einzeln in sein Büro kommen sollen. Im Büro schaut er seine Post an und nimmt Werbesendungen, Briefe und Papiere an sich. Darunter liegt ein Paket seines Vaters, das er öffnet und mitnimmt. Es enthält das sogenannte Gral-Tagebuch.

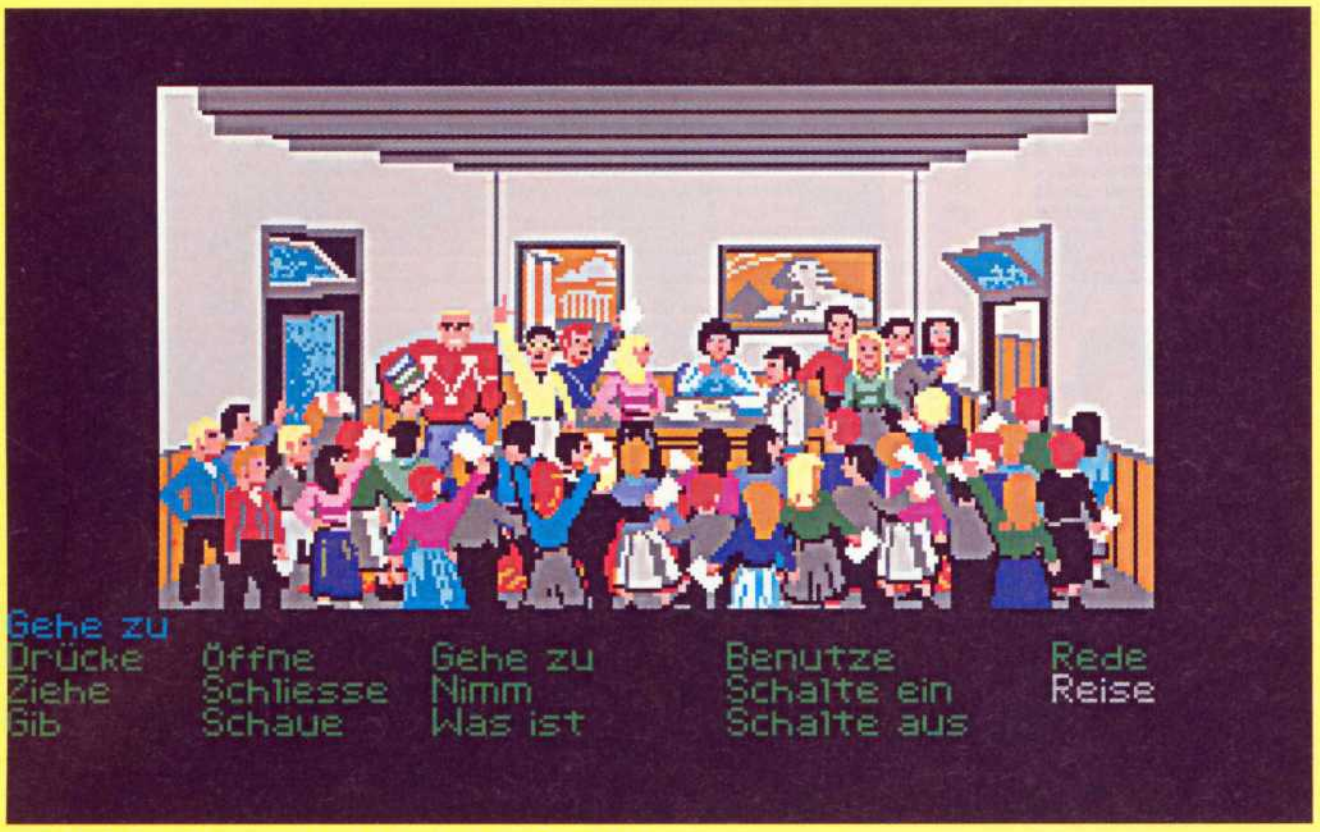
Anschließend verläßt Indy den Raum durch das Fenster. Draußen wird er von zwei Revolvermännern empfangen, die ihn zu Mr. Donovan bringen *(automatisch: Diese Szene bringt eine Handbuchabfrage, ohne deren Lösung es natürlich nicht weitergeht).*

Weiter geht die Reise zum Haus seines Vaters. Dort zieht Indy am schiefstehenden, aus zwei Hälften bestehenden Bücherregal und nimmt das Klebeband von der Rückseite mit. Auch das Bild mit dem Pokal sollte er abgreifen.

Zurück im Büro, taucht Indy das Klebeband in ein Glas, das dort herumsteht, und ein kleiner Schlüssel kommt zum Vorschein. Mit dem in der Tasche kehrt er zurück zum Haus des Vaters und öffnet die Truhe neben der Eingangstür. Sie enthält ein altes Buch, das eingesteckt wird. Weiter geht's nach Venedig.

## Ein Kirchenbesuch schadet nicht

In Venedig führt Dr. Schneider Indy in eine zur Bibliothek umgebaute Kir-




▲ *Studenten kurz nach der BAföG-Reform*

che. Indy geht zum Ankunftspunkt zurück und noch weiter nach links bis zu einem Pärchen mit Weinflasche. Die Flasche muß er den beiden abjagen. Dann füllt er sie am Brunnen mit Wasser und begibt sich wieder in die Bibliothek.

Beim Durchsuchen der Regale entdeckt er eine Gebrauchsanleitung zum Fliegen von Doppeldeckern und eine Hitler-Biographie. Unter einigen Fenstern stehen Metallpfosten mit roter Kordel daran. Pfosten und Kordel müssen mitgenommen werden.

Indy befragt das Gral-Tagebuch und vergleicht die Fenster jedes Raums mit einer entsprechenden Abbildung im Tagebuch. Hat er das Fenster gefunden, das genauso aussieht wie die Zeichnung im Buch, liest er wieder im Gral-Tagebuch. Es gilt rauszukriegen, welche Bodenplatte er zum Fortkommen lösen muß *(Plaketten an den Säulen befragen)*.

In den Katakomben angekommen, geht Indy durch irgendeinen Tunnel *(viele Wege führen zum Ziel!)* und sucht den Raum mit den Skeletten an der Wand. Dort ist auch ein Haken, der mitgenommen werden muß.

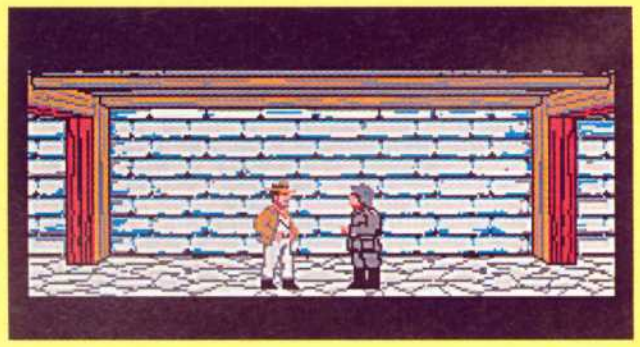
Dann geht's zum Raum mit der Fackel an der Wand. Der dort vorhandene Schlamm wird mit dem Wasser aus der Weinflasche gelöst. Als Indy versucht, die Fackel mitzunehmen, öffnet sich unter ihm eine Fallgrube.

Als nächstes wird ein Raum gesucht, der eine natürliche Brücke und einen Holzstöpsel in der Decke aufweist. Indy geht über die Brücke in einen kleinen Raum und liest die Wandtafeln. Dann kehrt er zur Brücke zurück, dreht den Haken in den Stöpsel und zieht mit der Peitsche daran. Das Wasser aus dem Raum darüber fließt ab.

Weiter geht's zu einem Raum mit einer Leiter. Die Leiter klettert Indy hoch, und marschiert in den rechten Gang. Kurz darauf durchquert er den Raum, in dem vorher das Wasser stand. Er wendet sich nach links und erreicht einen Raum mit einer Maschine. Die rote Kordel kann als Ersatzkeilriemen eingebaut werden, dann wird die Maschine gestartet.

Im nächsten Raum befinden sich drei große Götzenbilder in der Wand.

▲ *Hier gibt's was zu tun*



▲ *Hau ihm eine 'rein!*

Indy befragt das Gral-Tagebuch und dreht die Bilder so, wie es im Buch zu sehen ist. Rechts öffnet sich eine Holztür, und Indy geht die dahinterliegenden Treppen hinunter. Er kommt nun in einen Raum mit heruntergelassener Zugbrücke, die er überquert. *(Ist die Brücke oben, muß die Maschine im vorletzten Raum noch einmal betätigt werden)*.

▲ *Eine freundliche Aufforderung*

## Mit Musik geht alles besser

Das nächste Hindernis ist eine "Totenkopforgel". Das Tagebuch wird befragt; es offenbart die Noten, die gespielt werden müssen, damit die Holz-

tür offen bleibt. Geschafft: Der folgende Raum ist die Sargkammer. Indy öffnet den Deckel der Totenlade und schaut hinein.

Anschließend öffnet er weiter rechts das alte, verrostete Schloß und gelangt in die Kanalisation. Hoch geht's zum Gullydeckel. Den schiebt er beiseite und steigt ins Freie.

Das nächste Ziel ist Schloß Brunwald. Eine "freundliche Bitte" veranlaßt den Butler, Indy einzulassen. Er passiert den Durchgang und sucht den betrunkenen Soldaten. Diesem muß der Krug abgenommen werden *(reden)*.

▲ *Zum Schlafen nicht geeignet*

▲ *Geheimnis hier –*

▲ *Geheimnis dort!*

Mit dem Gefäß geht es in die Küche, wo ein Bierfaß steht. Der Krug wird gefüllt; das Bier gießt Indy auf die heißen Kohlen unter dem Schweinebraten. Dann nimmt er den Braten mit und füllt den Krug erneut. Zurück geht's zum Ankunftspunkt und in die Halle.

Der ersten Wache links gibt Indy den Krug und klaut aus der Kleiderkammer eine Diener-Uniform. Dann füllt er in der Küche noch einmal den Krug.

Die nächste Wache unterhalb der Treppe läßt Indy durch, wenn er ihr für 15 Mark eine Lederjacke verkauft. Nun geht's die Treppe hoch und in den ersten Raum links. Dort steht die erste Truhe. Sie enthält Geld, das Indy mitnimmt.

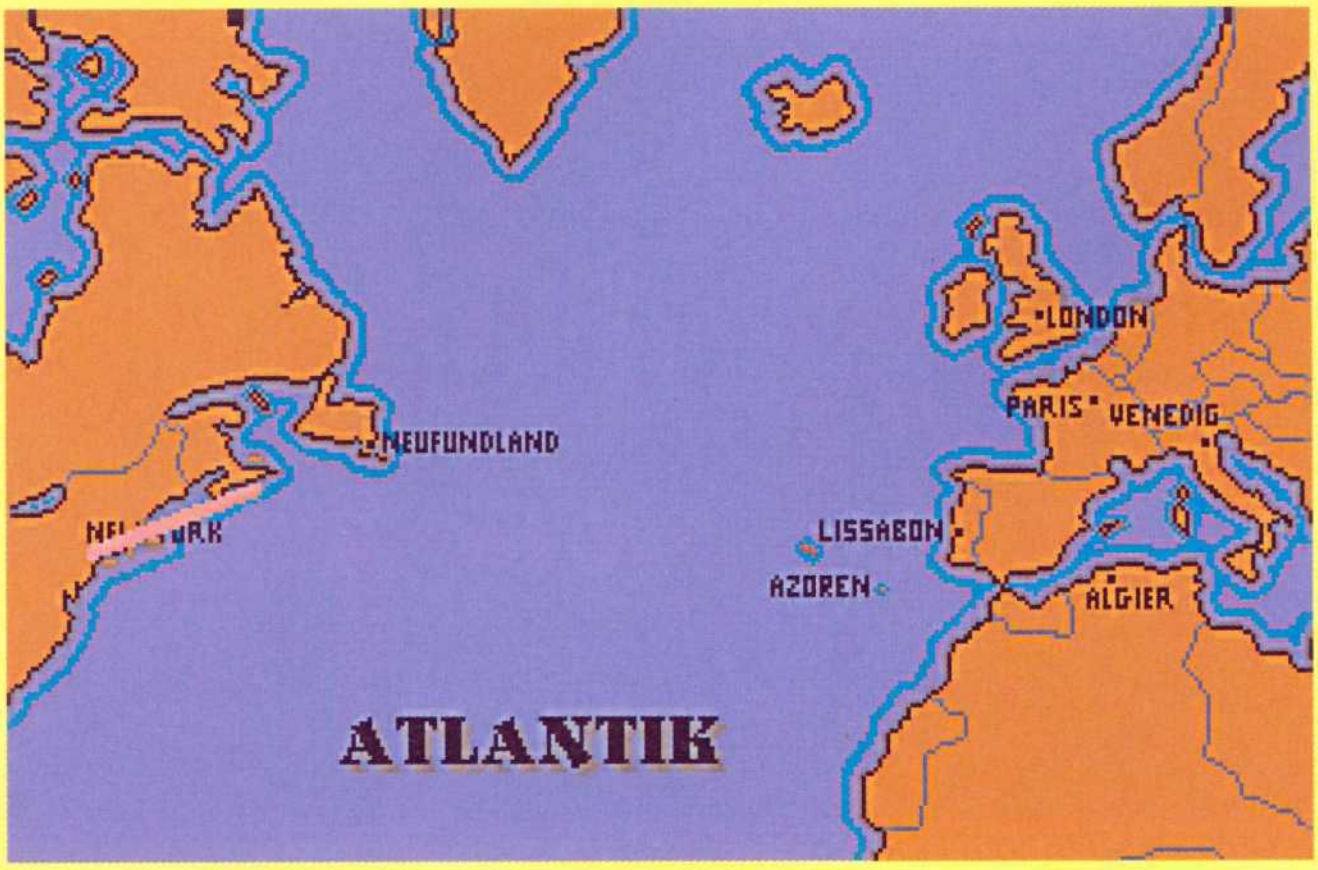
Er zieht die Diener-Uniform an, verläßt den Raum und geht den langen Flur hinunter. Die Wache kann er umgehen, wenn er vermeidet, ihre Rundgangsroute zu kreuzen. Begegnet Indy dem Posten doch, gibt er ihm das Bild aus dem Haus seines Vaters und darf passieren.

Weiter geht's den Gang hinunter, links herum durch die linke Tür. Dort steht Truhe 2, in der sich eine Uniform befindet. Bei genauem Hinsehen stellt sich aber heraus, daß sie zu klein ist. Allerdings steckt in ihr auch ein Messingschlüssel, mit dem Indy wieder in die Kleiderkammer geht *(Umziehen nicht vergessen)*.

Er öffnet ein Schloß und nimmt eine graue Uniform mit. Zurück bei Truhe 2 zieht Indy die graue Uniform an und begibt sich anschließend zum Raum, der links oben zu sehen ist. Darin befindet sich das Alarmsystem des Schlosses. Der Wache überläßt unser Held die Hitler-Biographie, und sie haut ab. Dann gießt er den Inhalt des Krugs in das Gitter an der Alarmanlage. Diese Behandlung setzt das Warnsystem außer Betrieb.

Indy verläßt den Raum und sucht die nächste Treppe nach oben. Dort steht wieder einmal ein Posten. Der kriegt eine Tracht Prügel, und der Weg in den rechten der bewachten Räume ist frei. Es findet sich ein Erste-Hilfe-Set; wenn Indy das Set benutzt, gewinnt er neue Kraft zum Boxen.

Nun geht's die Treppe hoch, und erneut steht die Auseinandersetzung mit



▲ *Leseratten brauchen kein Futter*

einer Wache an. Indy benötigt nämlich die Uniform. Hinter der ersten Tür rechts lauert ein Hund, der mit dem Schweinebraten besänftigt wird. Dann kann Indy den Pokal vom Aktenschrank nehmen.

## Bier macht Schweinebraten verträglicher...

Wenn er einem der Wachtposten das Bild gegeben hat, findet er einen nicht ausgefüllten Passierschein *(mit Safekombination)*, den er natürlich einsteckt. *(Das Bild ist im letzten Raum auf dem Gang, wo Indy dem Posten das Bild gegeben hat. Der Safe befindet sich hinter einem großen Gemälde.)* Der Pokal wird in der Küche mit Bier gefüllt *(auf dem Weg dahin ans Umziehen denken)*, dann kehrt Indy zurück zu der Tür, hinter der der Hund war. Auf dem Flur im rechten Quergang steht jetzt ein mächtig starker Wächter, der aber nach Genuß des Biers aus dem Pokal Muskeln aus Marmelade bekommt; ein einziger Schlag setzt ihn außer Gefecht.

▲ *Musikunterricht*

Links den Gang hinunter steht wieder ein Wächter. Der wird verhauen. Dann betritt Indy das letzte Zimmer dieses Gangs und nimmt dort einen silbernen Schlüssel mit. Zurück geht's zu dem Punkt, an dem der starke Wächter stand, und nun in den rechten Gang.

## ...und mächtige Wächter müde

Hinter der letzten Tür steht ein geldgefüllter Schrank *(Geld mitnehmen)*. Indys Dad ist hinter der Tür, über der sich zwei grüne Kabel befinden. Die Tür kann mit dem silbernen Schlüssel aufgeschlossen werden, und Vater und Sohn sind wieder vereint.

Als beide auf den Flur treten, werden sie verhaftet. Dem Knaben, der sie erwischt hat, kann man nun entweder das echte Gral-Tagebuch oder das alte Buch aus Vater Henrys Wohnung geben. Danach finden die beiden sich gefesselt an Stühlen wieder.

Rechts steht eine Ritterrüstung. Durch geschicktes "Stühlerücken" können Indy und sein Vater hinüberhoppeln. Ein leichter Schubs: Die Hellebarde des Blechheinis fällt zwischen die beiden Stühle *(hoffentlich...)* und trennt die Fesseln.

Vater Henry tritt nun in den Kamin, während Indy gegen die rechte Statue neben der Feuerstelle drückt. Ein Durchgang öffnet sich, und beide laufen hinaus. Draußen findet sich ein Motorrad – ist doch praktisch, daß die Dinger immer dann zufällig herumliegen, wenn man sie gerade braucht!.

Falls Indy das Gral-Tagebuch noch besitzt, geht die Fahrt direkt zum Flughafen. Hat er es nicht mehr, geht es nach Berlin. Der Straßenposten auf dem Weg dahin kann mit 50 Mark bestochen werden.

In Berlin gibt es nicht viel zu tun. Das wiederbeschaffte Gral-Tagebuch muß lediglich einmal dem vorbeigehenden Führer überreicht werden, der ein Autogramm hineinschreibt und es zurückgibt. Dann geht es endlich zum Flughafen.

▲ *Gute Idee! Ich hau' lieber ab*

Im Flughafengebäude müssen nun Flugkarten beschafft werden *(Geld am besten sparen und klauen)*. Wie bestellt und nicht abgeholt steht dort ein Mann mit einem blauen Mantel. Henry stellt sich rechts von ihm auf, Indy links. Während der Vater den Mann nun zum Thema "Enkel" befragt, muß der Sohn ihm zwei Flugkarten aus der Tasche klauen.

Anschließend geht's durch den Ausgang raus. Für die Weiterreise kann entweder der Doppeldecker gekapert werden *(die Betriebsanleitung gab es in der Bibliothek, aber die Steuerung ist sehr schwierig)*, oder die Helden gehen sofort zum abflugbereiten Zeppelin.

Eine Treppe hoch, und schon sind sie Passagiere. Beim Flugkartenkontrolleur zeigen sie die Flugkarten vor *(Vorsicht: Der Gute ist Ex-Boxweltmeister)*. Anschließend geht Henry nach rechts in den Fluggastraum und dort zum Klavierspieler. Er wirft Münzen in die Schale und kann sich dann ein Lied wünschen.

▲ *Nett, aber ziemlich tot*

Während der Klavierspieler nun in die Tasten haut, geht im Vorraum, wo Indy noch steht, eine Tür auf. Ein Mann kommt heraus, geht zum Klavier und lauscht dort der Musik. Das ist der Funker, und der Raum, aus dem er kam, ist der Funkraum.

Sobald der Raum leer ist, muß Indy hineingehen, einen Schrank öffnen und einen Schraubenschlüssel herausnehmen, um damit das Funkgerät zu zerstören. Aber Vorsicht: Wenn die Musik zu Ende ist, kommt der Funker wieder zurück. Henry sollte rechtzeitig Geld in die Schale nachwerfen. Wird

▲ *Aber Indy!*

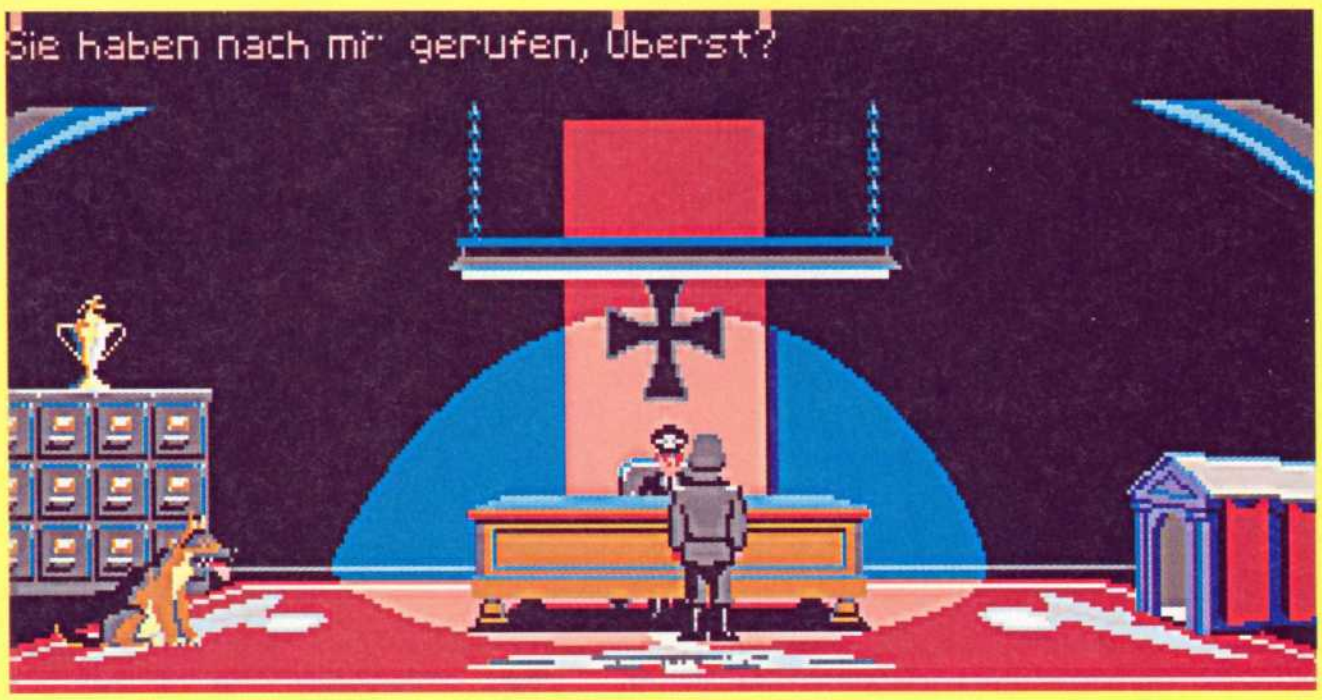
Indy doch überrascht, dann behauptet er, die Toilette zu suchen.

Vor der Tür treffen sich Indy und Henry wieder. Indy steckt den Schraubenschlüssel in ein Loch in der Wand neben der Tür. Nach einer Drehung senkt sich eine Leiter aus der Decke. Der Schraubenschlüssel wird mitgenommen, und die beiden erklimmen die Leiter. Nun sind sie im Inneren der Zeppelinhülle. Vor ihnen erstrecken sich rote und blaue Laufstege durch das Luftschiff – farblich nach Ebenen sortiert.

Indy und Henry stehen auf einer blauen Ebene und nehmen folgenden Weg:

- eine der Treppen hoch zur roten Ebene;
- links die Leiter hoch auf die blaue Ebene;
- gleich weiter hoch auf die rote Ebene;
- zur nächsten Leiter und ab nach oben;
- über die rote Brücke;
- weiter hoch auf die nächste rote Ebene;
- dort erst nach links, dann die lange Gerade nach rechts *(Vorsicht: der Sackgasse ausweichen!)* und die Treppe hinunter;
- vom kurzen blauen Weg weiter hinunter;
- die rote Ebene entlang hinunter auf den blauen Weg und dort wieder nach unten.

Vor Indy und Henry erstreckt sich nun



▲ *Hoffentlich ist das die richtige Kachel*

ein roter, im Viereck verlaufender Weg, und noch einmal geht's die Treppe hinunter auf die blaue Ebene, wo man ins Flugzeug steigt. Den Soldaten, die Indy unterwegs entgegenkommen, kann er übrigens ausweichen, indem er die im Viereck verlaufenden Wege nimmt *(die Soldaten folgen und können abgehängt werden)* oder einen anderen, aber längeren Weg wählt. Der beschriebene ist aber der schnellste. *(Weil man zwischendurch nicht abspeichern kann, sollte man ihn beschreiten.)*

Im Flugzeug angekommen, kann immer noch nicht gespeichert werden. Nachdem sie losgeflogen sind, werden die beiden Helden von feindlichen Fliegern angegriffen. Es folgt ein Luftgefecht. Je mehr Abschüsse erzielt werden, desto weiter kommt man in Richtung Tempel. Doch schließlich stürzt die Maschine ab, und nach der unsanften Landung kann der Spielstand auch wieder gesichert werden.

Die beiden klauen nun ein blaues Auto und fahren damit los. Haben sie vorher keinen der Abfangjäger abgeschossen, dann müssen sie insgesamt vier Straßenkontrollen über sich ergehen lassen. Ein erfolgreicher Schuß ist aber auf jeden Fall drin, und dann bleiben nur drei Kontrollen, die man folgendermaßen überwindet:

*1. Kontrolle:* Die Wache wird verhauen.

*2. Kontrolle:* Die Wache wird mit dem gesamten Rest des Geldes bestochen.

*3. Kontrolle:* Das Gespräch wird auf die Uniform der Wache gelenkt, und es wird auf Hauptmann Kleist hingewiesen.

Vor dem Tempel wird das Gral-Tagebuch befragt, und das Schild rechts an dem Stein wird gelesen. Dann gehen die beiden in den Tempel. Weiter rechts wartet bereits Mr. Donovan. Der schießt auf Henry, und Indy macht sich auf, um die drei Prüfungen zu bestehen:

*1. Prüfung:* Indy geht so weit wie möglich nach rechts, dann wird der weiße Punkt auf dunkler Linie ca. einen Zentimeter unterhalb der Füße des dort liegenden Toten angeklickt.

*2. Prüfung:* Nur auf Platten treten, deren Buchstaben in den Wörtern *"IEHOVA"* oder *"JEHOVA"* enthalten sind. Indy murmelt die jeweilige Schreibweise vor sich hin.

*3. Prüfung:* Sofort nach Ankunft am Abgrund den rechten Höhleneingang anklicken. Nicht warten, bis geredet wird, denn dann ist es zu spät, und Indy stürzt ab.

Kommt er beim Ritter an, muß Indy aus der Sammlung von Gefäßen den Gral auswählen *(die einfache, flache Schale aus Bronze)*. Diesen füllt er mit heiligem Wasser und trinkt zur Probe daraus. Ist es tatsächlich der Gral, geht er zu seinem Vater und gibt ihm ebenfalls einen Schluck.

Nun klaut Dr. Schneider den Gral und trägt ihn über das Siegel im Boden. Dieses öffnet sich, Elsa stürzt hinunter und ist tot. Indy schaut in die Öffnung und kann mit Hilfe der Peitsche den Gral wieder hochholen. Nachdem der Gral dem Ritter zurückgegeben wurde, ist das Game geschafft. ■

*Karl der Käfer/kate/sma*

▲ *Das Gral-Tagebuch hilft auch hier weiter*

▲ *Ein Ende? Neuer Anfang!*

## Das ideale Geschenk für 1994

# Hol´ sie Dir,

## die Bernie Bronto Collection !

**Bernie Bronto, der neue Star im Saurierland!**

- *Topaktuell*
- *Witzig*
- *Originell*

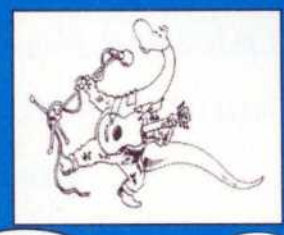
**Demnächst als Held in Computerspielen und Comics.**
**Bereits jetzt als attraktiver Kalender für 1994.**

**Gratis dazu:**

- *Bernie Bronto Lesemarken*
- *1 Diskette mit den Kalendermotiven*

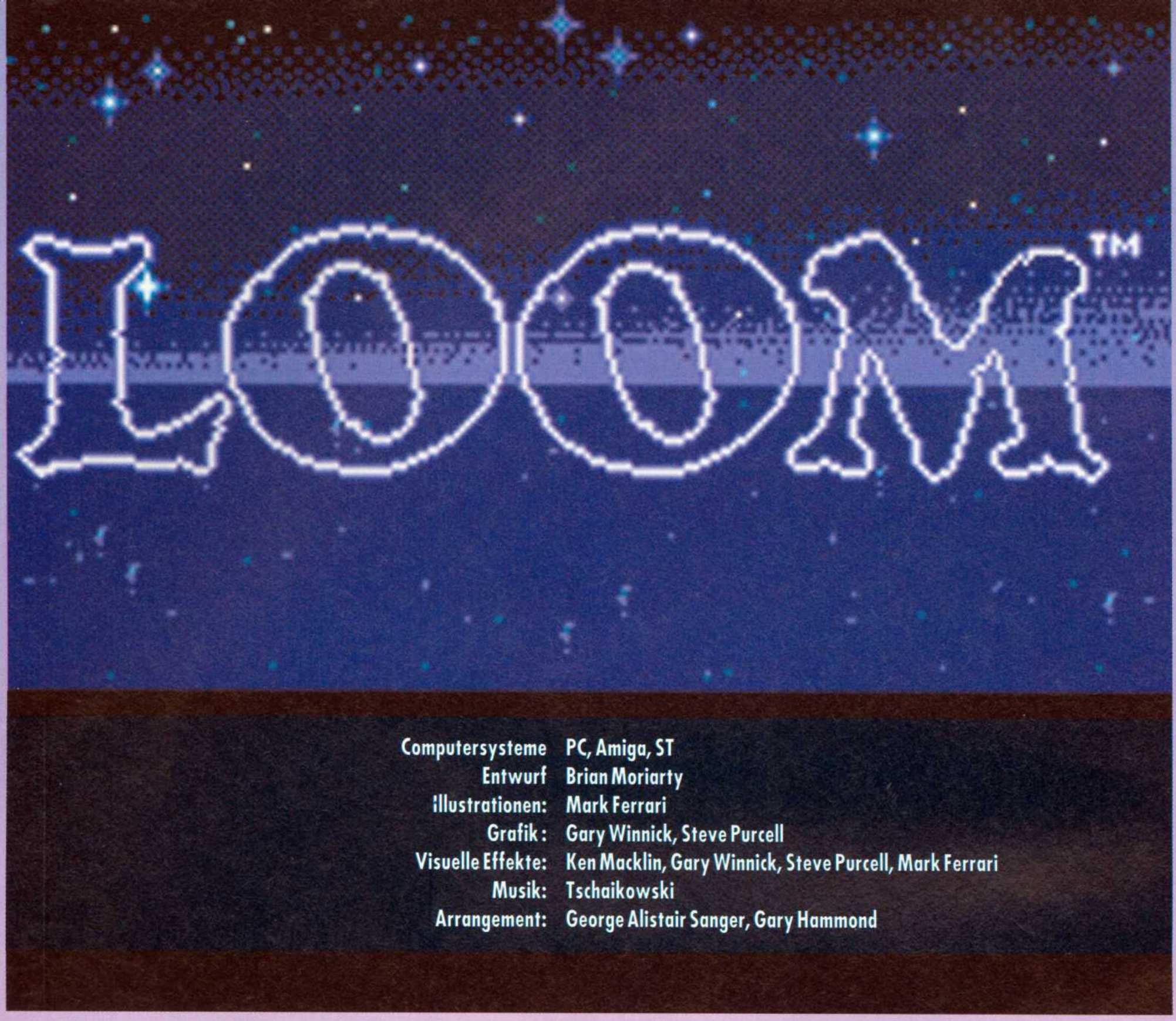
**für Amiga oder PC (bitte angeben)**

# Die B.B.Collection

**Kunstdruckkalender Großformat mit 12 Einzelseiten** + **Lesemarken** + 

# für nur 29,80 DM

Bitte Bestellkarte nutzen! Telefonische Bestellannahme (24 h): (0 56 51)-979-618 Tronic-Verlag, Postfach 1870 37258 Eschwege




**In gewisser Hinsicht ist Loom (zu deutsch "Webstuhl", aber auch "schemenhaft durchscheinen") einzigartig in der Geschichte von LucasArts.**

**Es handelt sich nicht um ein gewöhnliches Adventure. Das Spiel erzählt vielmehr eine große Geschichte, die Euch zum Nachdenken anregen will. Man steuert einen Charakter, der im Spielverlauf Fähigkeiten hinzugewinnt – aber dennoch ist Loom auch kein Rollenspiel im klassischen Sinne.**

**Die Hauptfigur des Spiels heißt Bobbin Threadbare. Bobbin ist ein Junge inmitten einer fantastischen, apokalyptischen Welt, wo er der Gilde der Weber angehört.**

**Am Anfang weiß Bobbin recht wenig über die Magie der Weber und wie man sie anwendet. Doch: Je größer die Aufgabe im Spiel wird, desto höher steigen die Erfahrungswerte und damit die magische Kraft des Helden.**

**Mit dem jahrhundertealten Wissen der Magie bewaffnet, werdet Ihr in eine Landschaft voller Schönheit, Gefahren und Abenteuer ziehen, neue Freunde gewinnen, Rätsel lösen und schließlich die Chance haben, das Schicksal Eurer Welt zu ändern.**

**Ihr könnt in Loom nicht verlorengehen; es gibt keine Sackgassen ohne Entrinnen. Euch kann auch nichts "umbringen", also probiert ruhig öfters einmal etwas aus, von dem Ihr glaubt, daß es nützlich sein kann.**

**Die Vorgeschichte erfahrt Ihr aus dem Hörspiel, das der Loom-Packung beiliegt; weitere Hilfen gibt es durch das "Buch der Sprüche" und nicht zuletzt durch das Handbuch.**

***Willkommen in der von Klängen und dunklen Geheimnissen durchzogenen Welt von Loom! Ein langer Weg liegt vor Dir, aber von Melodien begleitet und von dieser Lösungshilfe geführt, wirst Du Dein Ziel erreichen...***

Bei Loom geht es zunächst darum, einen Musikstab zu finden. Anschließend sind dann Melodien, die aus jeweils vier Noten bestehen, zu lernen und anzuwenden. Da es keine Texteingabe gibt, stellen die Melodien die einzige Möglichkeit dar, den Spielablauf zu beeinflussen.

Das Loom-Handbuch listet 29 verschiedene Möglichkeiten für Melodien auf (ohne Noten); im Spiel kommen aber nur 16 davon vor. Es fehlt leider der Hinweis, daß die übrigen 13 überhaupt nicht existieren. Zu Beginn des Spiels muß man zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen:

In der Übungsstufe werden die Noten auf dem Musikstab gezeigt und in einem Fenster schriftlich eingeblendet, in der Standardstufe leuchten die Noten nur auf dem Stab, während sie in der Expertenstufe nach dem Gehör erkannt werden müssen.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Bobbin Threadbare, eines 17jährigen Jungen, der zur Webergilde gehört. Das Spiel enthält eine Vielzahl von Filmsequenzen, in denen er aufs Zuschauen beschränkt ist. Im folgenden haben wir diese Abschnitte mit "F" für "Film" gekennzeichnet. Die Passagen, bei denen der Spieler handelt, sind mit "S" für "Spieler" markiert.

## Die Gilde der Weber

(F) Das Spiel beginnt mit der Einleitungssequenz, in der eine Botschafter-Nymphe mich ins Heiligtum der Weber ruft.

(S) Bevor ich nach links ins Dorf gehe, werfe ich einen schüchternen Blick auf das Blatt, das im Bild sichtbar ist (Blatt anklicken, es erscheint unten rechts ein Icon, dieses dann anklicken). Im Dorf gehe ich zunächst in das erste Zelt links und dann so lange nach rechts, bis ich zum Webstuhl komme.

(F) Da hier gerade eine Unterredung des Ältestenrates stattfindet, verstecke ich mich und höre zu. Sie sprechen über mich. Hetchel wird – wie meine Mutter, Lady Cigna, bei meiner Geburt – bestraft, weil sie die Gesetze der Gilde gebrochen hat. Hetchel wird in ein Schwanenei verwandelt.

Plötzlich und unvermittelt wird die Gilde von Schwänen angegriffen. Da man meinen bösen Einfluß vermutet, werde ich geächtet. Die Mitglieder des Ältestenrates verwandeln sich daraufhin in Schwäne, und alle fliegen davon.

(S) Zuerst nehme ich den zurückgelassenen Musikstab, der hier am Bo-

▲ *Aus dem Schlaf erweckt*

▲ *Gebet zum Himmel*

den liegt, an mich (einfach anklicken). Die ersten drei Noten, C, D und E, sind mir automatisch bekannt. Wenn ich nun das Ei betrachte (Icon anklicken wie oben erklärt), erhalte ich meine erste Zaubermelodie, mit der ich Dinge öffnen kann ("Opening draft" – Melodie 1). Die Noten sollte man sich notieren, sie wechseln von Spiel zu Spiel geringfügig. Die gelernte Melodie wende ich jetzt gleich auf das Ei an (erst das Ei, dann die 4 Noten nacheinander anklicken). Es öffnet sich.

(F) Hetchel kommt als kleiner schwarzer Schwan heraus. Sie sagt, daß sie mich vor dem Ältestenrat gerettet hat, der mich in einen Schwan verwandeln wollte, weil er mich fürchtet.

Seit meiner Geburt ist das Chaos über die Gilde der Weber hereingebrochen. Von meiner Verbannung erhofften sie sich das Ende des Chaos. Meine Aufgabe ist es nun, die Schwäne zu finden und sich zu ihnen zu gesellen. Ich erhalte noch einen Hinweis auf die Bedeutung des Musikstabs und einen weiteren Hinweis, die Insel zu verlassen. Hetchel folgt dann den Schwänen.

(S) Ich verlasse den Raum und gehe zum Startpunkt auf dem Berg zurück (zunächst mehrmals links, nach oben und mehrmals rechts). Hier wende ich die "Öffnungsmelodie" (Melodie 1) auf den Himmel an, woraufhin der Baum vom Berg fällt und bis zum Anlegesteg im Dorf treibt. Jetzt gehe ich zum Anlegesteg am linken Rand des Dorfes.

Wenn ich die Möwen anklicke, ertönt erneut die "Öffnungsmelodie". Mit dieser öffne ich die Muschel, deren Inhalt von einer Möwe verspeist wird.

Ich verlasse das Bild nach rechts und gehe im nächsten nach oben links.

## *Die zweite Melodie*

In einem Wald befinden sich vier Bäume mit Löchern. In dreien sitzt jeweils eine Eule, und ich bekomme die ersten drei Noten einer neuen Melodie. Nun gehe ich weiter nach links und befinde mich dann auf einem Friedhof. Die vierte Eule sitzt auf einem Grabstein. Um sie zu verjagen, sehe ich mir links die Dornen an. Ein Hase läuft aus den Dornen. Die Eule fängt ihn und fliegt davon. Der Grabstein gibt mir den Hinweis, den Himmel zu öffnen (siehe oben). Nun gehe ich nach rechts, und da alle Baumlöcher besetzt sind, erhalte ich alle vier Noten und somit den Zauber, im Dunkeln sehen zu können ("Night vision draft", Melodie 2).
Jetzt gehe ich nach rechts ins Dorf zurück und erkunde dessen rechte Seite. Die gerade gelernte Zaubermelodie kann ich gleich im ersten Zelt anwenden (auf die Dunkelheit unten rechts). Ich betrachte das Spinnrad und erhalte die dritte Zaubermelodie, die Stroh in Gold verwandelt ("Straw into gold draft", Melodie 3).

Man kann die Wirkung gleich hier am Stroh, welches rechts liegt, ausprobieren. Ich verlasse das Zelt und gehe ganz nach rechts in ein weiteres

▲ *Mein Freund, der Baum, ist tot*

▲ *Freßchen für die Möwen*

Zelt. Hier liegt auf dem Tisch das dem Spiel beiliegende Buch der Muster, das man automatisch nimmt, wenn man es anklickt. Nun klicke ich den Glaskolben an, der umfällt und ausläuft. Die vier Noten ergeben also die Zaubermelodie, mit der man Dinge entleeren kann ("Emptying draft", Melodie 4).

Dann wird der Topf angeklickt. Die Melodie, die jetzt ertönt, wird benötigt, um Dinge grün zu färben ("Dyeing draft", Melodie 5).

Das probiere ich sogleich an der auf dem Boden liegenden Wolle aus. Ich erhalte daraufhin die vierte Note: das F.

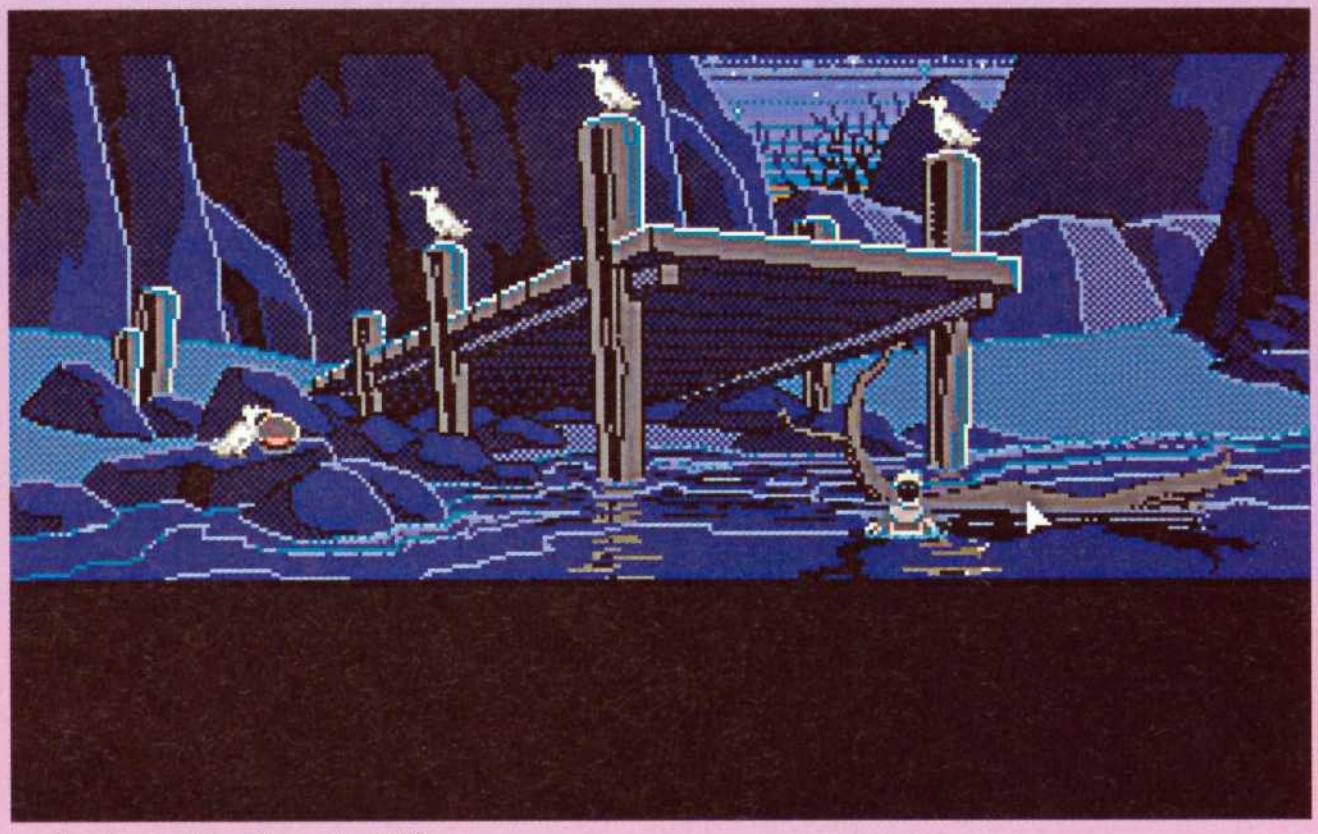
## *Einer, der auszog...*

Nun kehre ich zum Anlegesteg zurück, laufe ins Wasser und klettere auf den Ast, der mich automatisch bis hinaus aufs Meer trägt. Hier nähere ich mich einer sich drehenden Wasserhose. Klickt man diese an, erhält man die Zaubermelodie für Drehung ("Twisting draft", Melodie 6).

Um das Drehen zu beenden, benutzt man die gerade erhaltene Melodie rückwärts, woraufhin die Wasserhose den Weg nach links freimacht. Bei der Ankunft auf der Insel erhalte ich die fünfte Note: das G. Nun gehe ich kurz nach links, nach oben und dann auf dem Weg solange nach links, bis vier Schafhirten erscheinen.

▲ *Ab ins Wasser!*

(F) Sie verwandeln sich aus ihrem Zustand der Unsichtbarkeit. Die vier Noten, die sie dabei produzieren, ergeben von hinten nach vorne die Zaubermelodie, mit der man sich unsichtbar machen kann ("Invisibility draft", Melodie 7).



▲ *Am Kai, da rufen die Möwen...*

Die Schafhirten versperren mir den Zugang zu ihrer Gilde. Ich muß erst ein Beispiel meiner Zauberkunst ablegen.

(S) Da ich dies noch nicht kann, gehe ich zum Ankunftspunkt auf der Insel zurück und von dort nach rechts zur Gilde der Glashersteller. Beim Verlassen der Schafhirten machen diese sich wieder unsichtbar.

## *Die Gilde der Glashersteller*

Oben im Turm halten sich Arbeiter auf, an denen ich später ungesehen vorbeikommen muß. Also wende ich die Zaubermelodie der Unsichtbarkeit auf die Arbeiter an (Melodie 7). Nun gehe ich vorn links in das erste grüne Gebäude. In dem nun folgenden Bild gehe ich nach vorn links. Kurz vor Erreichen des Ziels erscheint der Meister Goodmold.

(F) Ich werde in Crystalgard begrüßt. Goodmold erzählt von einer seltsamen Eigenschaft der Weber: Wenn man unter die Kapuze eines Webers schaut, stirbt man. Diese Legende ist später noch von Bedeutung. Bevor Goodmold verschwindet, gestattet er mir, mich umzusehen.

(S) Nun gehe ich vorn rechts aus dem Bild. Ich stehe dann an einem Glaskelch, den ich betrachte.

(F) Meister Goodmold erscheint, und ich erhalte einen Hinweis darauf, daß ein Drache die erste Kristallkugel gestohlen hat
(S) Ich gehe nach links, untersuche die Glocke und werde nach oben rechts teleportiert. Jetzt gehe ich nach links, die Treppe herunter und nach rechts durch die Tür. Im nächsten Bild gehe ich die Treppe hinauf und klicke das Teleportfeld an.

▲*Der Ast ist ab*

(F) Da sich direkt daneben zwei Männer unterhalten, gehe ich automatisch wieder nach unten und belausche die Unterhaltung. Einer der Männer, Bischof Mandible (Kinnlade), der mir später wieder begegnen wird, hat offensichtlich bei der Gilde der Glashersteller eine Glaskugel bestellt, mit der man in die Zukunft sehen kann.

## Blicke in die Zukunft

(S) Nachdem die beiden verschwunden sind, gehe ich in das Teleportfeld (Glocke). Ich werde nach oben befördert, wo zwei Arbeiter an einer großen Sense arbeiten. Ihre Unterhaltung ist nicht wichtig. Ich betrachte die Sense und erhalte die Zaubermelodie, mit deren Hilfe ich Dinge schärfen kann ("Sharpening draft", Melodie 8).

Da ich für die Arbeiter unsichtbar bin, werde ich nicht automatisch zurückbefördert, sondern kann zur linken Teleport-Tür gehen. Ich betätige die Glocke und darf nun dreimal in die Glaskugel – und somit in die Zukunft – schauen. Beim ersten Blick lerne ich die neue Zaubermelodie, die mir den Weg an den Schafhirten vorbei freimacht. Es ist die "Schreckensmelodie" ("Terror draft", Melodie 9), mit der man sich in das verwandelt, wovor der Gegner am meisten Angst hat.
Beim zweiten Blick in die Glaskugel sehe ich ein verschwindendes Feuer in einer Höhle. Beim dritten Blick offenbaren sich ein Schwan und die Melodie der Transzendenz, die auch im Handbuch abgedruckt ist (Melodie 10). Doch dazu später... Nun gehe ich über die Teleportfelder zum Glaskelch zurück. Hier kann ich aus Spaß den Kelch füllen: Ich wende die Zaubermelodie, mit der man Dinge entleert, rückwärts an (Melodie 4). Nun verlasse ich das Gebäude, gehe immer nach links und dann über den Bergpfad wieder zu der Stelle, wo ich den Schafhirten begegne. Mit der "Schreckensmelodie" kann ich sie jetzt vertreiben (Melodie 9)

## Die Gilde der Schafhirten

Ich gehe nach links und gelange zu einem schlafenden Schäfer.

(F) Wenn ich seine Schafe betrachte, springen diese über den Zaun. Die Melodie, die ich höre, weckt den Schäfer auf. Wenn die Schafe zurückspringen, erklingt diese "Schlafmelodie" ("Sleeping draft") rückwärts, und der Schäfer schläft wieder ein.

(S) Nun gehe ich weiter nach links und betrete die Hütte. Hier betrachte ich das kranke Lamm.

(F) Fleece, der erste Auserwählte der Gilde der Schafhirten, erscheint. Ich erhalte die Information, daß ein Dra-

▲ *Wem Gott will rechte Gunst erweisen...*

▲ *Im Wald da sind die Zauberer*

che immer die weißen Schafe von der Wiese raubt. Also nehme ich mir vor, dagegen etwas zu unternehmen.

(S/F) Zuvor betrachte ich aber erneut das kranke Lamm, woraufhin Fleece versucht, es mit der "Heilungsmelodie" ("Healing draft", Melodie 12) zu heilen. Da die Melodie die Note A enthält, kann ich sie noch nicht anwenden.

(S) Ich verlasse die Hütte, gehe zu den Schafen und färbe sie grün (Melodie 5). Nun kann der Drache sie nicht mehr von der grünen Wiese unterscheiden. Aus Wut entführt er mich in seine Höhle.

Der Drache sitzt dort auf einem großen Haufen Gold, den ich mit Hilfe der rückwärts gespielten Goldmacher-Zaubermelodie in Stroh zurückverwandle (Melodie 3).

Als Belohnung erhalte ich die Note A. Nun wende ich die "Schreckensmelodie" (Melodie 9) auf den Drachen an, woraufhin das Stroh Feuer fängt und den Drachen vertreibt. Diese schnöde Vernichtung ehemals geldwerten Edelmetalls wird mir kein Bänker dieser Welt jemals verzeihen, aber sei's drum! Jetzt ist der Weg in die Höhle frei.

In der Höhle geht man nach rechts und wendet die Melodie, die man bei den Eulen gelernt hat, auf die Dunkelheit an (Melodie 2).

Jetzt glaubt man, sich in einem komplizierten Labyrinth zu befinden. Dies ist aber ein Trugschluß, daher benötigt man auch keine Karten.

Ich gehe nach rechts und am Ende des Weges durch das Tor, dann erneut nach rechts und durch das nächste Tor, dann wieder nach rechts bis zum Ende des Bildes. Nun befinde ich mich in einer großen Höhle, die ich über die Treppe nach unten verlasse. Ich gehe nach oben, dann nach links durch das Tor und weiter nach links, bis ich abstürze.

▲ *Ich seh' den Sternenhimmel*

## *In der Drachenhöhle*

Jetzt befinde ich mich in einem Raum mit einem Teich. Ich untersuche ihn und erhalte die "Spiegelungsmelodie" ("Reflection draft", Melodie 13).

Ich entleere nun den Teich (Melodie 4) und finde die erwähnte Kristallkugel, die ich dreimal betrachte.

Zuerst sehe ich Feuer aus einem Berg kommen, dann wieder den Schwan (wie zuvor), und beim dritten Mal einen hämisch grinsenden Bischof Mandible. Was den wohl so erheitert haben mag? Na, wie auch immer: Jetzt gehe ich erst mal nach rechts, dann ein kleines Stück nach oben, durch das nächste Tor und wieder nach rechts zum Ausgang der Höhle. Hier hat sich leider die Treppe um den Felsen gewickelt. Mit Hilfe der Zaubermelodie für Drehung (Melodie 6 rückwärts) kehrt die Treppe aber an ihren alten Platz zurück. Nun kann ich über besagte Treppe das Bild verlassen und gelange zur Gilde der Hufschmiede.

▲ *Hier liegt der Hund begraben*

▲ *Teppiche und Fenster*

Den auf dem Friedhof schlafenden Jungen wecke ich auf (Melodie 11).

(F) Es handelt sich um Rusty Nailbender. Er ist ausgeschickt worden, um Feuerholz zu sammeln. Er zeigt mir die "Schmiede", in der die Gilde wohnt, und schläft wieder ein. Unter Berücksichtigung der Tatsache, daß Schlaf im Hinblick auf seine gesundheitliche Bedeutung gerade für Heranwachsende nicht zu unterschätzen ist, verzichte ich darauf, ihn noch einmal aufzuwecken. Statt dessen arbeite ich weiter daran, meine Probleme zu lösen:

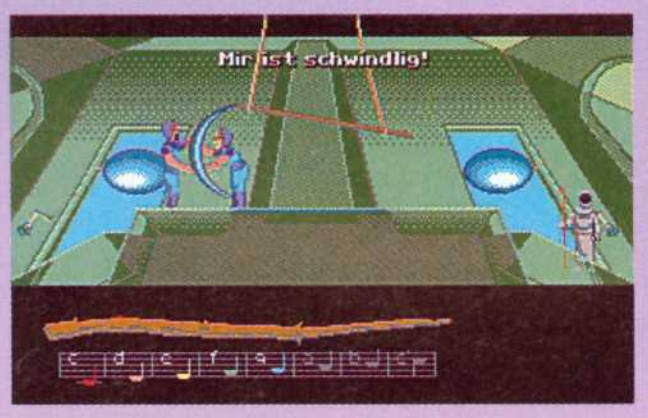
(S) Da ich in meiner Kleidung nicht über die Zugbrücke in die "Schmiede" gelangen kann, wende ich die Spiegelungsmelodie (Melodie 13) auf den schlummernden Rusty an, woraufhin wir die Kleidung tauschen. Nun gehe ich nach rechts in die "Schmiede".

## *Die Gilde der Hufschmiede*

(F) An der Zugbrücke werde ich als Nailbender begrüßt. Mir wird mitgeteilt, daß ein gewisser Stoke auf mein gesammeltes Holz wartet, das ich aber natürlich nicht habe. Ich betrete die "Schmiede" und gehe solange nach rechts, bis ich zu Stoke gelange.

(F) Er ist sauer auf mich, daß ich nur einen einzigen Holzknüppel (meinen Musikstab) mitbringe. Ich erhalte den Hinweis, daß sich mein "Vater", Mr. Nailbender, mit dem Bischof Mandible unten in der Schmiede befände. Es wird ein spezielles Schwert angefertigt. Stoke nimmt mir den Stab ab, wirft ihn zum Feuerholz und steckt mich ins Gefängnis.

▲ *Rein kommt jeder*

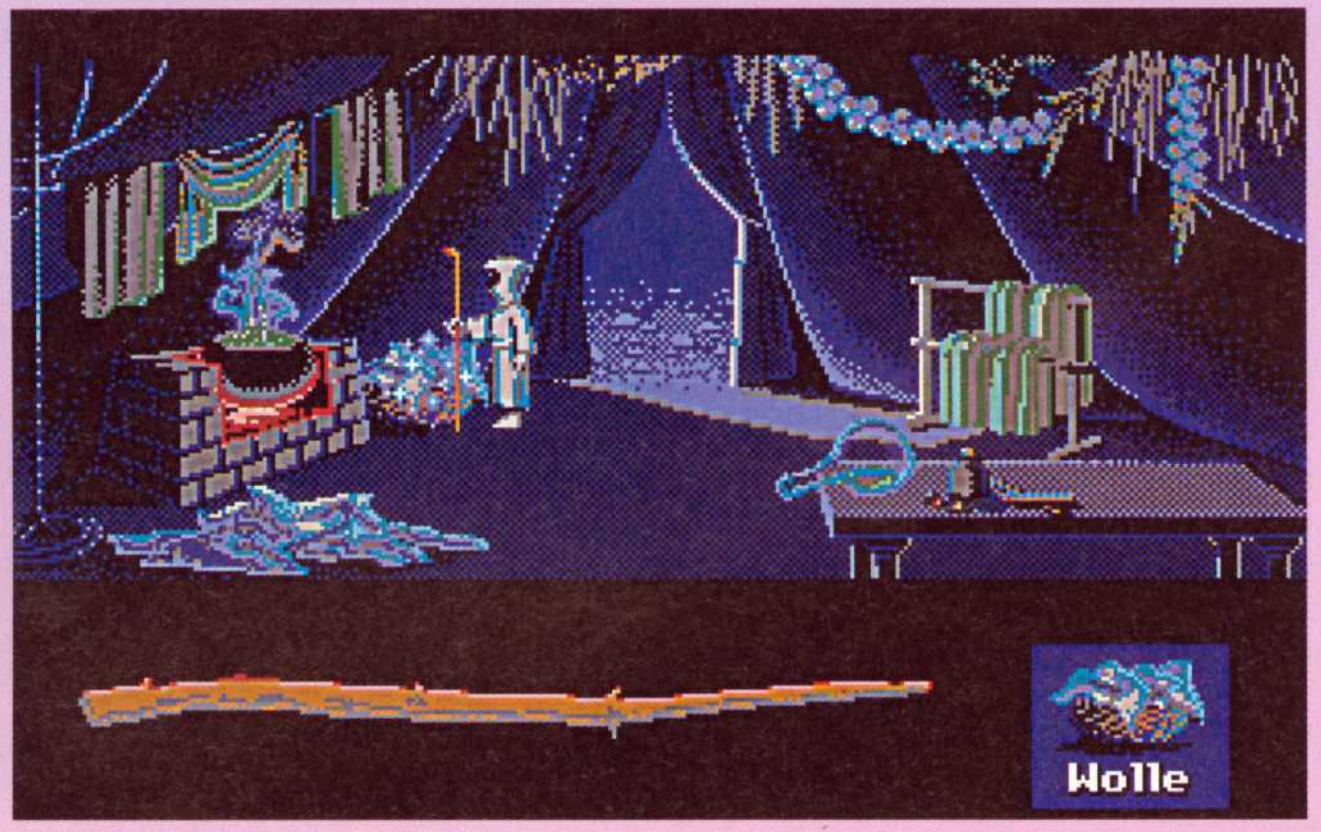



▲ *Höhenkoller*

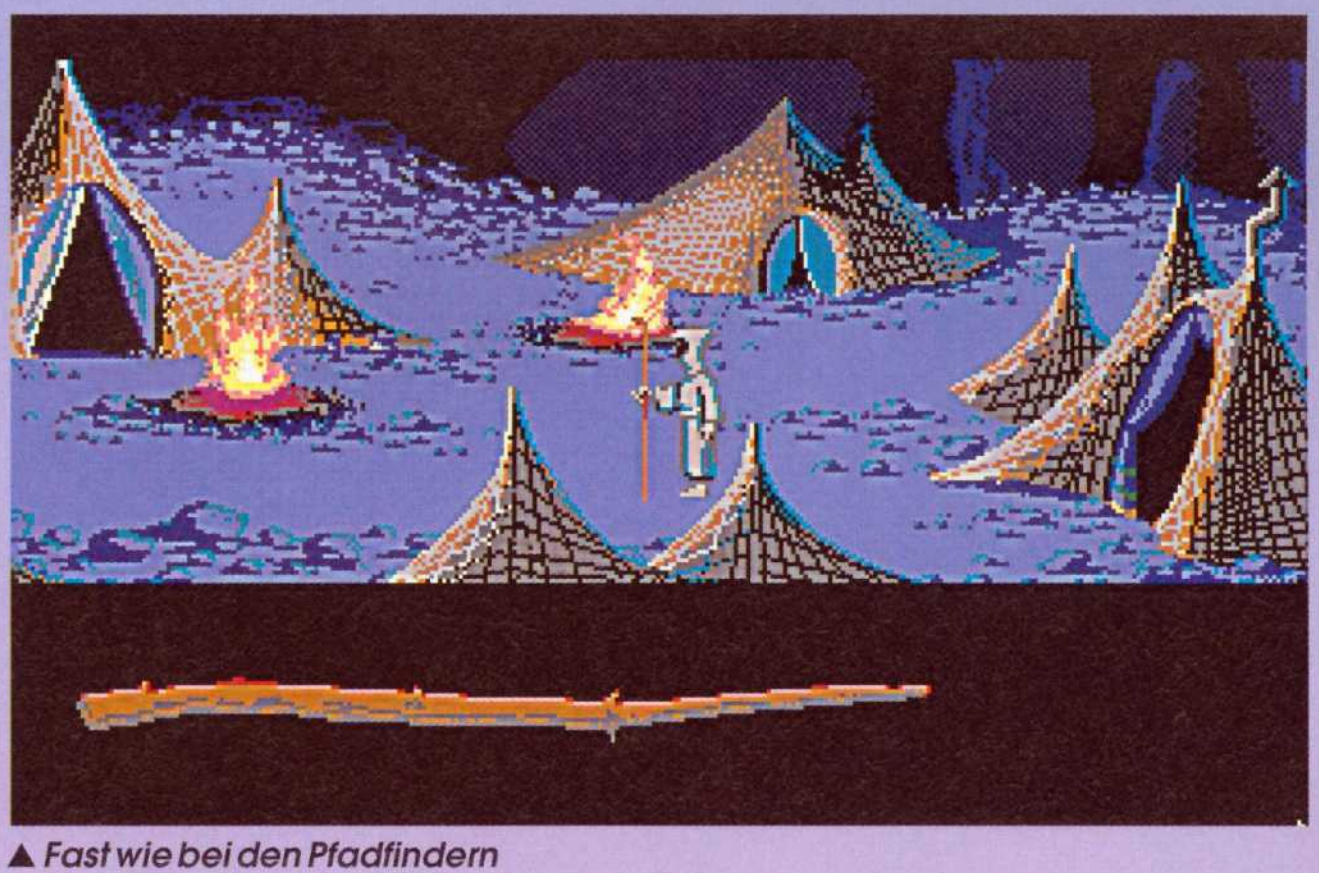
(S) Ich betrachte das Stroh (sehr beruhigend, nicht?) und schlafe dann ein.

(F) Der Drache entdeckt in der Zwischenzeit den schlafenden Rusty, hält ihn für mich und tötet den armen Kerl. (Rustys Knochen bleiben liegen.) Daraufhin trage ich urplötzlich wieder meine alte Kleidung. Stoke wirft meinen Musikstab ins Feuer. (Dieser ignorante Unmensch!) Rustys Geist verläßt die Welt durch ein sich öffnendes Loch im Himmel. Durch dieses kommt Hetchel in die Welt zurückgeflogen. Da der Rauch aus der "Schmiede" Schwanenform annimmt, fliegt Hetchel durch den Schornstein in die "Schmiede", holt den Musikstab und schiebt ihn mir unter der Tür durch.

(S) Ich nehme den Stab, öffne die Tür (Melodie 1) und verlasse das Gefängnis. Nun kann ich die Treppe hinuntergehen.




▲ *Jetzt kriegt er grünes Licht*



▲ *Fast wie bei den Pfadfindern*

(F) Ich kann nun die Unterhaltung zwischen Bischof Mandible und Nailbender verfolgen. Dabei erfahre ich, daß der Schmied das letzte noch fehlende Schwert schmiedet.

(S) Sobald der Schmied eine kleine Pause einlegt, mache ich das Schwert stumpf (Melodie 8 rückwärts).

(F) Ich werde festgenommen, zur Kathedrale des Bischofs gebracht und dort in einen Käfig eingesperrt.

## Die Kathedrale

(S) Nachdem das Gespräch zwischen Mandible und seinem Gehilfen Cob beendet ist, öffne ich den Käfig (Melodie 1).

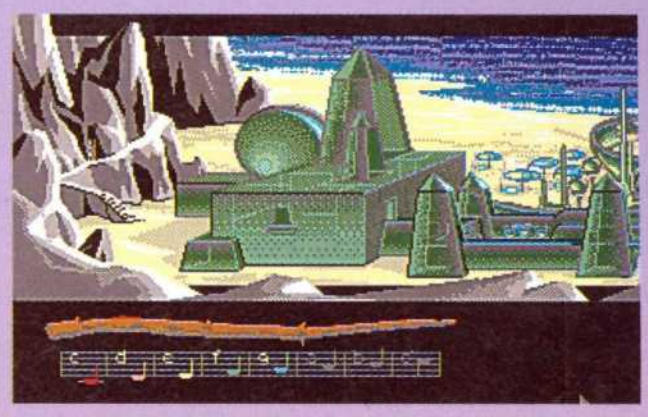
(F) Mandible nimmt mir den Musikstab ab und geht auf seinen Balkon, von dem aus man auf den Friedhof blickt. Mandible möchte die Welt zu den Toten öffnen. Da er den Stab hat und ich ihm die Öffnungsmelodie beim Verlassen des Käfigs vorgespielt habe, glaubt er, ihn ebenfalls benutzen zu können. Er möchte der Führer der Toten werden, die unter die Lebenden zurückkehren sollen. Eine Art Zombiegeneral also – wenn das mal gutgeht!

(S) Ich befinde mich nun mit Cob in dem Raum mit den Käfigen und versuche, die Glaskugel zu betrachten.

(F) Cob hindert mich daran und schlägt mir folgenden Handel vor: Er möchte unter meine Kapuze sehen und erlaubt mir im Gegenzug, die Glaskugel zu betrachten. Cob verschwindet von der Bildfläche (die Legende war also wahr!).

(S) Nun kann ich dreimal die Glaskugel betrachten. Ich sehe zuerst wieder den Schwan, dann einen Braten und dann eine Feder. Ich gehe jetzt zu Mandible auf den Balkon und betrachte Mandible.

(F) Mandible öffnet die Grenze zum Reich der Toten. Es entsteht ein riesiges Loch, aus dem der Geist von Lord Chaos erscheint, der Mandible zerstört.



▲ *Droben auf dem Berg*

(S) Ich nehme den Musikstab auf und kehre kurz in den Raum mit den Käfigen zurück.

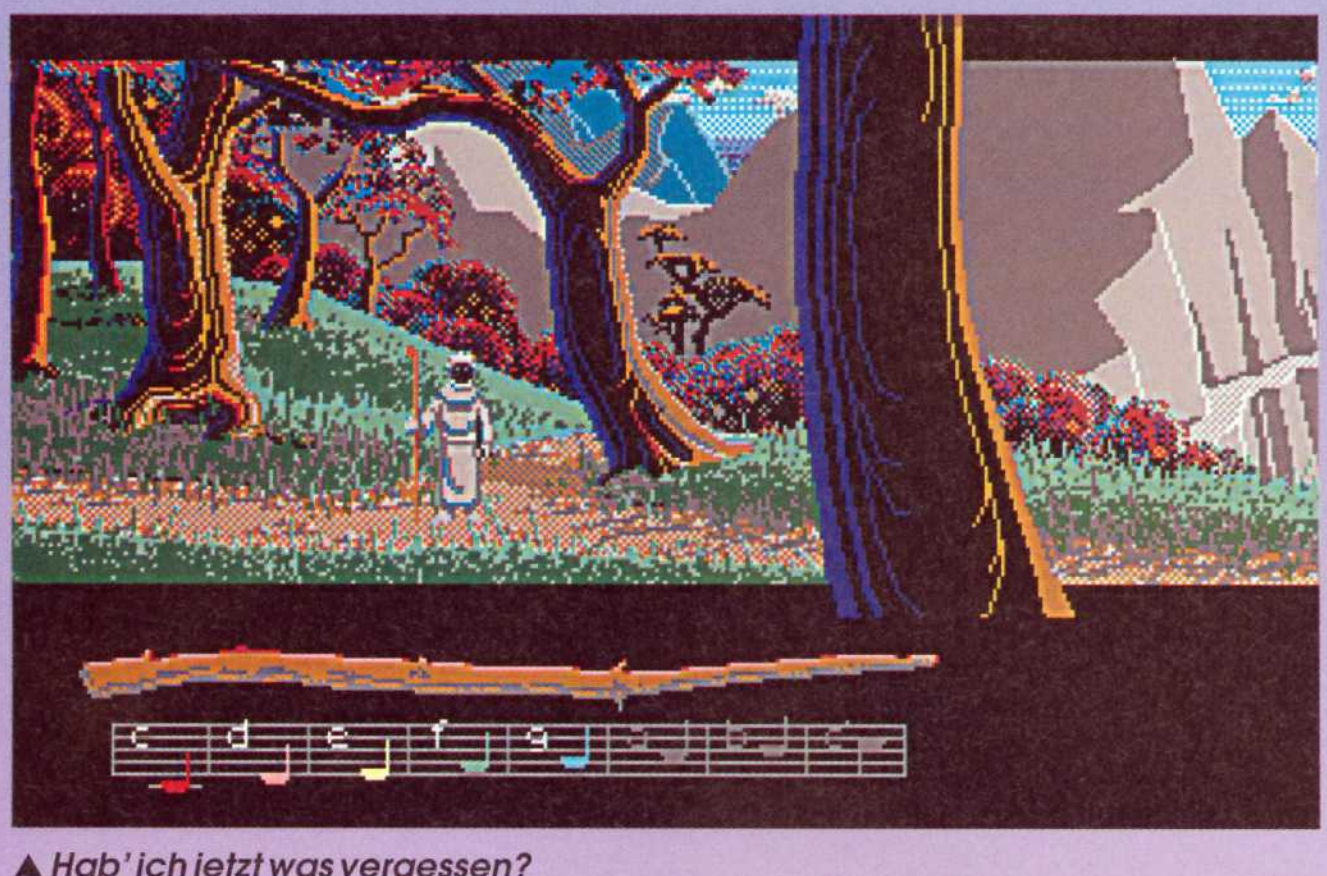
Das riesige Tier, das vorher in einem der Käfige eingesperrt war, ist entlaufen. Wenn ich nun zum Balkon zurückgehe, folgt es mir und stößt mich über den Balkon in das große Loch.

## Wie im Himmel...

Ich schwebe nun im Himmel. Zuerst schließe ich das Loch, durch das ich gekommen bin (Melodie 1 rückwärts). Dann schwebe ich nach links in das nächste Loch. Ich befinde mich bei Rustys Knochen.

(F) Rustys Geist erscheint und erzählt mir, was mit ihm passiert ist.

(S) Mit der "Heilungsmelodie" (Melodie 12) kann ich Rusty wieder zum Leben erwecken. Er bedankt sich und verschwindet. Durch das Loch kehre ich in den Himmel zurück.



▲ *Hab' ich jetzt was vergessen?*

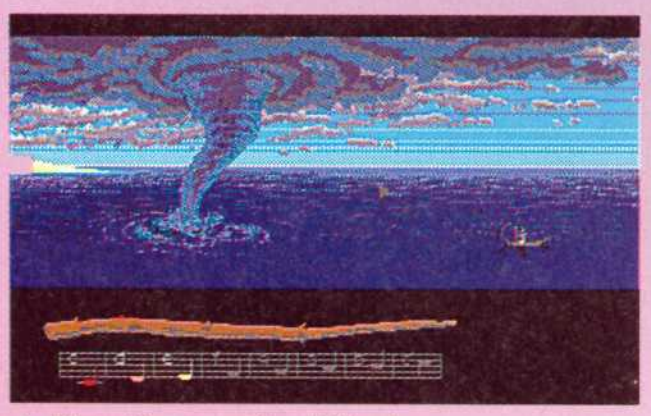
Ich schließe es, bevor ich zum nächsten Loch schwebe (Melodie 1 rückwärts).

Das nächste Loch führt mich zu den Schafhirten. Die auf der Wiese liegenden Hirten und Schafe heile ich (Melodie 12), kehre zum Himmel zurück und schließe das Loch. Das nächste Loch führt mich zu Goodmold.

(F) Auch die Gilde der Glashersteller konnte sich nicht wehren, da Chaos die Sense geraubt hat. Goodmold verschwindet automatisch.

(S) Ich kehre zum Himmel zurück und schließe auch dieses Loch. Da nun alle Löcher geschlossen sind, erhalte ich die vorletzte Note: das H (in der englischen Spielversion heißt es natürlich B). Nun schwebe ich ganz nach links zu einem See voller Schwäne.

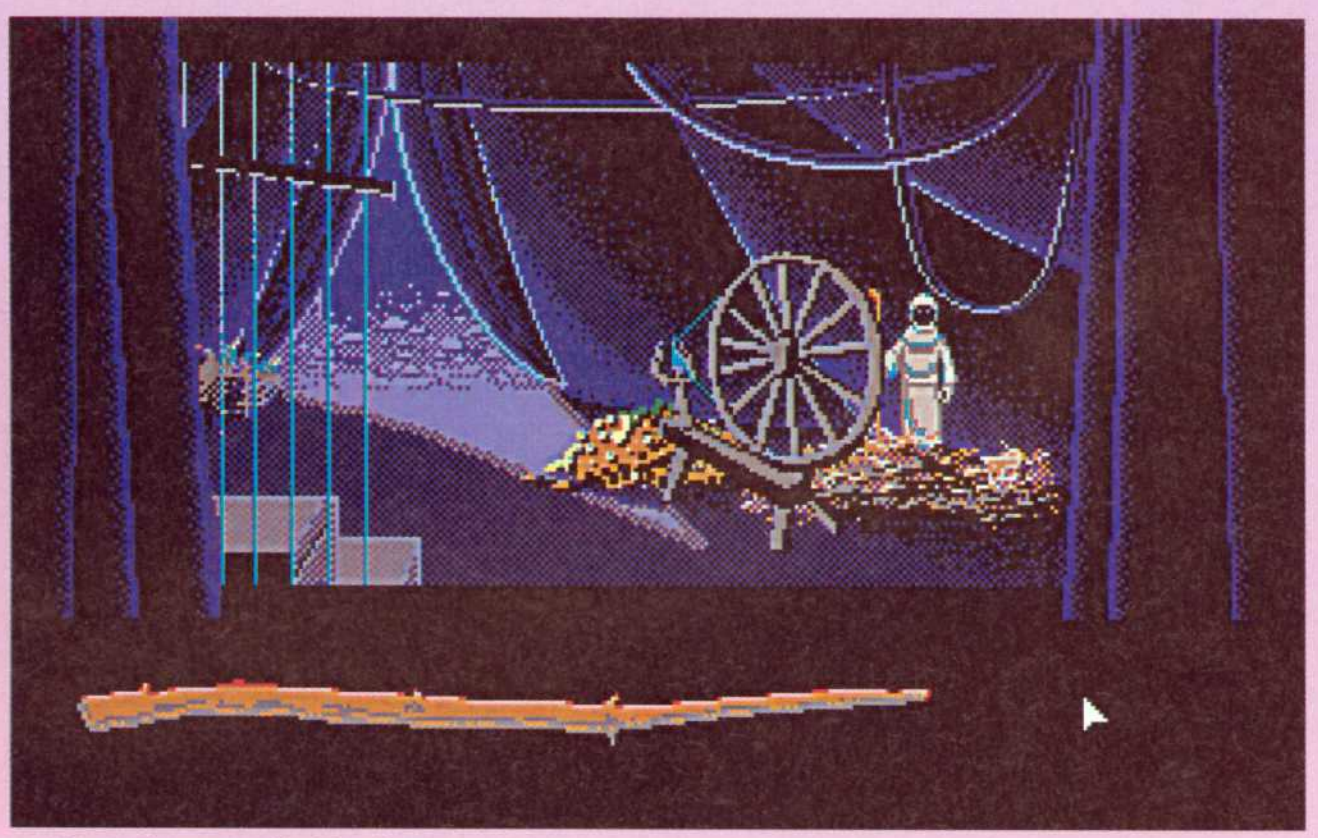
(F) Ich befinde mich bei den Toten. Der Schwan, den ich betrachten kann, stellt sich als meine Mutter heraus. Ich glaube das nicht, erhalte aber die Information, daß Hetchel auf die Insel der Weber zurückgekehrt ist und von Chaos verfolgt wird. Hetchel will den Webstuhl zerstören, damit Chaos keine Macht mit Hilfe der Zaubermelodien ausüben kann. Ich muß ihr schnell zu Hilfe eilen.



▲ *Eine Hose voller Wind*

## Die Gilde der Weber

(S/F) Ich verlasse den See nach links. Durch ein Loch kehre ich auf die Weberinsel zurück. Jetzt gehe ich solange nach rechts, bis ich beim Webstuhl



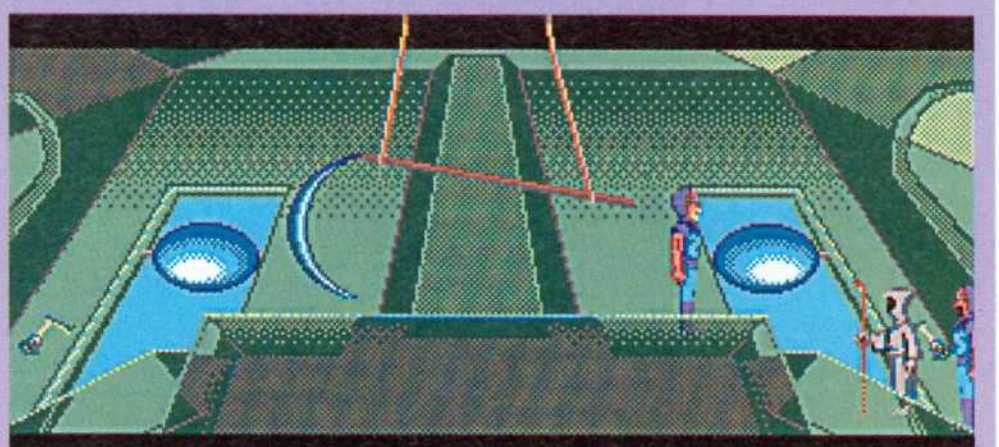
▲ *Die spinnen, die Zauberer*

▲ *Auf dieser Orgel können Sie spielen*

bin. Ich betrachte ihn, Hetchel fliegt herein, von Chaos mit der Sense verfolgt, und drängt mich, den Webstuhl zu zerstören. Als sie mir die dazu nötige Melodie mitteilen will, erscheint Chaos, der die "Schweigemelodie" ("Silence draft", Melodie 14) auf Hetchel anwendet, die nun nicht mehr mit mir sprechen kann.

Ich wende nun die eben gehörte Melodie rückwärts auf Hetchel an, woraufhin sie wieder sprechen kann. Bevor sie mir die nötige Melodie mitteilen kann, wird sie in einen Braten verwandelt. Die Verwandlungsmelodie ("Shaping draft", Melodie 15), die ich dabei höre, wende ich umgekehrt an, um Hetchel zurückzuverwandeln.

Hetchel wird daraufhin von Chaos zerstört, und eine einzelne Feder schwebt herab, die dieser aufnimmt. Klickt man den Webstuhl an, erhält man die "Zerstörungsmelodie" ("Unmaking draft", Melodie 16).




▲ *Zutritt verboten*

Ich wende diese auf den Webstuhl an. Ein großes Loch öffnet sich. Ich erhalte die letzte Note, das Cis, und betrete das Loch. Nun wende ich die Melodie der Transzendenz (Melodie 10), die ich bereits vor längerer Zeit gelernt habe, auf mich selbst an. Ich verwandle mich in einen Schwan und fliege mit den anderen Schwänen davon. Für meine Mühe werde ich mit einer schönen Schlußsequenz belohnt, und das geheimnisvolle Land der Zaubermelodien und mächtigen Gilden bleibt in meinem Computer zurück. Der Alltag hat mich wieder... ■

▲ *Nun ist der Weg frei*

*Wolfgang Fröde/sz*

**Eichhörnchen ohne Wald?**

Über 50 % unserer Bäume sind krank oder bereits abgestorben.

Tragen Sie durch umweltbewußtes Verhalten, z.B. Energiesparen, dazu bei, daß der Wald für Eichhörnchen, Waldohreule, Fuchs und für uns Menschen erhalten bleibt.

**Unterstützen Sie die Arbeit der Deutschen Umwelthilfe!**

Bitte schicken Sie mir:

☐ die Waldschadenskarte mit Begleitmaterialien gegen DM 5,-- in Briefmarken

☐ Informationen über den Förderkreis der Deutschen Umwelthilfe e.V.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

**Spendenkonto: 7997**
**Stadtsparkasse Frankfurt**
**BLZ 500 501 02**

Deutsche Umwelthilfe
Güttinger Str. 19, 7760 Radolfzell

ws 4



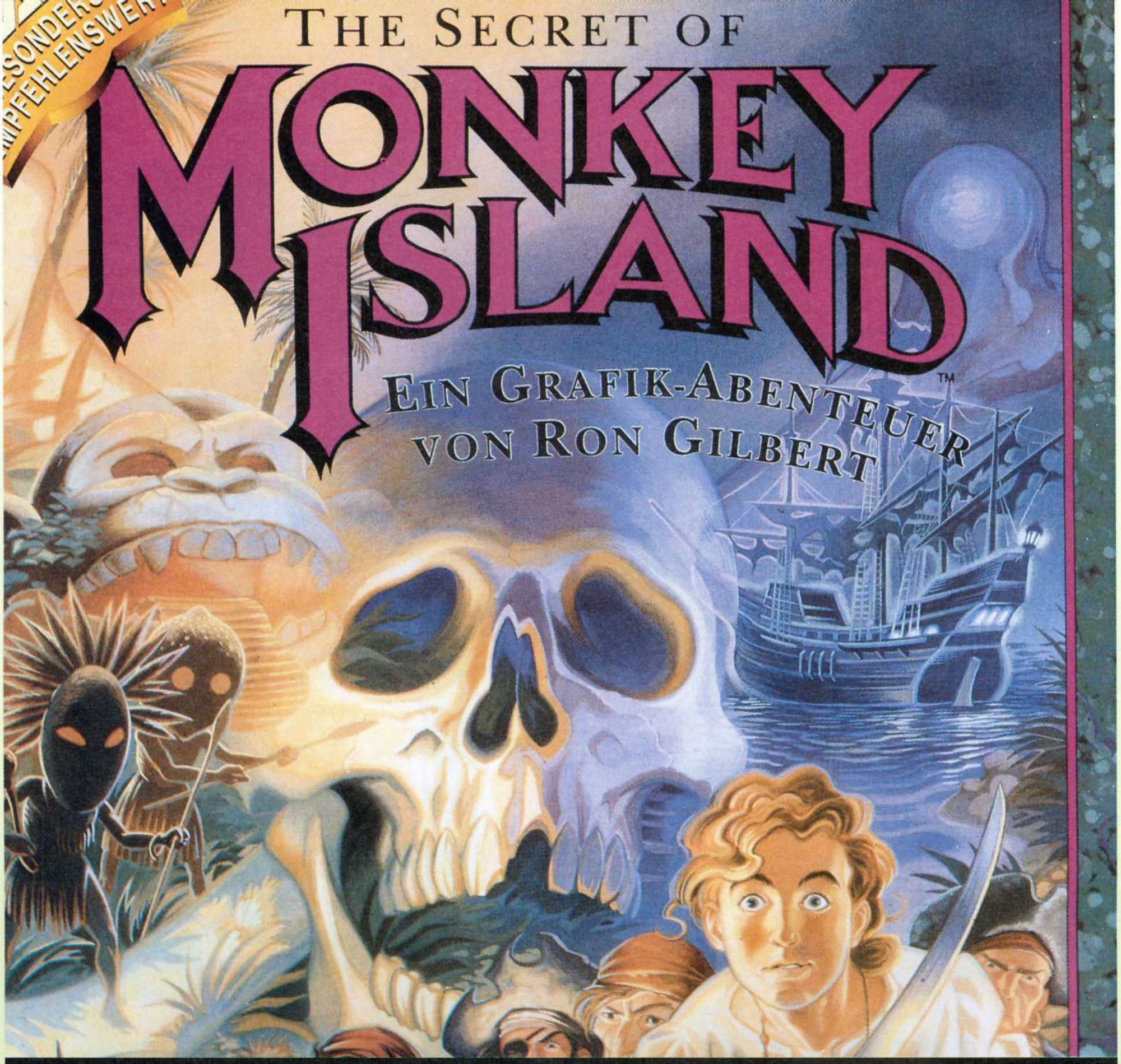
**66 GameBoy Spiele**

**Facts, Details und Praxistips**

**Die unentbehrliche Einkaufshilfe. Fakten und Einsteigertips zu 66 Game Boy-Modulen. Vom Sportspiel bis zum Adventure! DAS Buch für den Game Boy-Fan.**

**DM 29,80**

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege



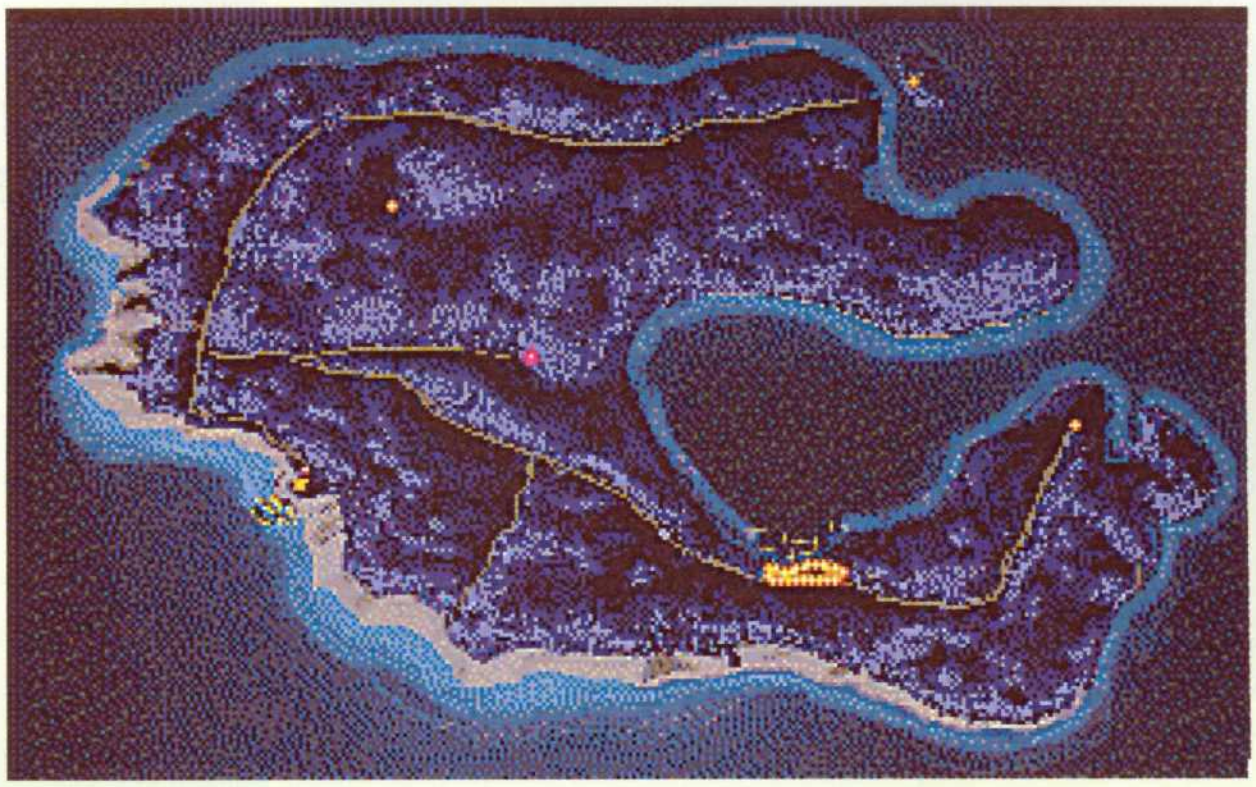

| | |
|---|---|
| Computersysteme | PC, Amiga, ST |
| Entwurf | Ron Gilbert |
| Programmierung | Dave Grossman, Tim Schafer, Ron Gilbert |
| Grafik /Animation: | Steve Purcell, Mike Ebert, Mark Ferrari (nur Grafik), Martin Cameron (nur Animation) |
| Musik | Michael Z. Land, Barney Jones, Andy Newell (earwax productions), Patrick Mundy |

In diesem 1990 entstandenen Adventure übernehmt Ihr die Rolle von Guybrush Threepwood, einem jungen Mann, der gerade auf Melee Island angekommen ist. Hier möchte er lernen, wie man ein Piraten-Kapitän wird. Doch Guybrush hat ja keine Ahnung, welch seltsame Dinge auf der Insel, um sie herum und vor allem auf dem geheimnisvollen Monkey Island vor sich gegangen sind.

Bald wird der Held erfahren müssen, daß es Ereignisse gibt, vor denen sich sogar Piraten fürchten. Auf Melee Island muß Guybrush drei Prüfungen hinter sich bringen, um sich der Piraterie würdig zu erweisen. Hierbei werdet Ihr auch mehr über die Personen und Gebräuche der Gegend lernen.

Das sehr komplexe Adventure besteht u.a. aus diversen "roten Heringen"; falschen Fährten also oder nutzlosen Objekten. Es empfiehlt sich dennoch, alles, was man findet, mitzunehmen. Wer weiß, wozu es gut ist. Vielleicht zeigt ja ein solches Objekt eine Wirkung, wenn Ihr mal irgendwo festhängt...

# The Secret of Monkey Island



# How to become a Pirate

## Lustig ist das Freibeuterleben!

**Held Guybrush Threepwood wünscht sich nichts sehnlicher, als ein Pirat zu werden. Auf der Insel Melee Island beginnt sein Abenteuer.**

### Teil 1: auf Melee Island

Auf dem Weg zur Scumm Bar beschaut sich Guybrush zunächst das Plakat. Hier ist ein weiblicher Gouverneur abgebildet. Hübsch, nicht? Das ist einen Barbesuch wert! In der Bar angekommen, spricht er mit dem dicken Piraten neben der Eingangstür **(Antworten in der Reihenfolge 1, 2, 1, 1, 1, 1)** und dann mit dem schwarzgekleideten Piraten am nächsten Tisch **(2, 2, 1, 4)**. Jetzt gilt es, sich als Pirat zu bewerben. Hierzu müssen drei Aufgaben erfüllt werden, wie Guybrush von den wichtig aussehenden Piraten im nächsten Raum erfährt **(2, 1, 2, 3, 6)**.

▲ *Das Beste ist ASM*

Nun sollte man sich in die Küche mogeln. Am besten abwarten, bis der Koch kommt. Guybrush läßt ihn passieren und schleicht sich sodann unbemerkt in die Küche. Hier klaut er ein Stück Fleisch sowie einen Topf, der unter dem Tisch steht. Draußen auf dem Steg liegt ein Fisch – auch der kann sicher nützlich sein. Guybrush öffnet die Tür, aber eine Möwe ist schneller. Durch mehrfachen Tritt auf die Planke kann die Möwe aufgescheucht werden, und der Fisch ist sicher. Aber wie heißt es doch so schön: Fische, tote Mäuse und Videospiele stinken, wenn sie länger liegen! Daher werden Fisch und Fleisch in der heißen Brühe auf dem Herd erst gekocht und dann wieder mitgenommen.

### Vom Inselstädtchen in den Zirkus

Auf geht's zum Städtchen. Im Anschluß an den zweiten Torbogen wird eine kleine Gasse sichtbar, in der Guybrush auf einen finsteren Gesellen trifft, der sich als Sheriff zu erkennen gibt **(3, 2)**. Wichtig ist bei dem, was man hier erfährt, der Hinweis auf den

▲ *Diese Gegend will erforscht werden*

Zirkus. Nun geht es durch die Stadt am Ausguck vorbei ins Landesinnere zum Zirkus. Auf dem Weg dorthin denkt Guybrush an das alte Sprichwort "Voodoo mir, so ich dir" und schaut noch schnell bei einer Voodoo-Meisterin vorbei. Dort erfährt er einiges über seine Zukunft **(2, 1, 1, 1, 1)** und bekommt Gelegenheit, ein Gummihuhn mitzunehmen. Das sollte er unbedingt tun – die Dinger sind nämlich deutlich haltbarer als die gebratenen Hausadler von der Hühner-Peepshow beim örtlichen Schnellimbiß. Im Zirkus angekommen läßt sich unser verhinderter Pirat als lebende Kanonenkugel anheuern, nachdem ein vernünftiger Preis dafür ausgehandelt wurde **(1, 2, 1, 2)**.

Endlich besitzt Guybrush genug Geld, um sich ein paar wichtige Gegenstände zu kaufen. Beim Händler gibt es für gutes Geld eine Schaufel und ein Schwert. Beides ist dringend notwendig, um einen richtigen Piraten darstellen zu können **(1, 2, 1, 1, 2, 1, 3)** – jedenfalls viel wichtiger als der beliebte Autoaufkleber "Ich bremse auch für Piraten"...

Auf der Insel muß nun ein Lehrmeister gefunden werden, der Guybrush den Umgang mit dem Schwert lehrt. Er wohnt im Haus unten rechts und läßt sich gegen das notwendige Kleingeld schnell davon überzeugen, Lehrstunden zu erteilen **(1, 1, 1, 1, 1, 1)**. Doch vorher taucht noch eine kleine Unannehmlichkeit in Gestalt eines Trolls auf, der die Brücke bewacht. Nach einem kurzen Gespräch **(3, 2, 1)** gibt ihm Guybrush den gekochten Fisch und kann passieren.

## Guybrushs Wortgefecht...

Der Lehrmeister gibt Guybrush einige harte Übungsstunden, bevor er ihn kurzerhand vor die Tür setzt, damit er eigene Erfahrungen sammeln kann (die Antwort ist hier völlig egal, da auf jeden Fall falsch).

Nun muß man mit den Piraten, die einem auf der Insel begegnen, Wortgefechte austragen, um die verschriebene Übung zu bekommen. Dabei sollten so viele Antworten wie möglich gesammelt werden.

▲ *Gemütliche Runde*

## ...mit den Piraten...

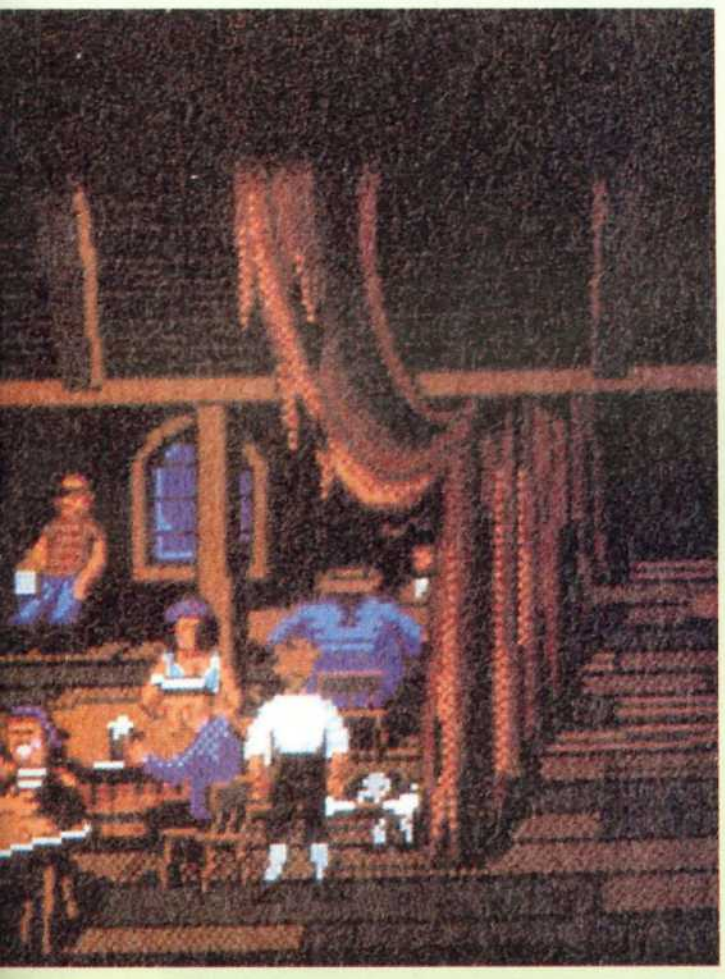
**Pirat:** Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?
**Guybrush:** Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
**Pirat:** Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.
**Guybrush:** Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
**Pirat:** Mit einem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen.

▲ *Was für ein Zirkus!*

▲ *Ob er zum Beten hier ist?*

▲ *Fragt sich nur, zu welchem Preis*

**Guybrush:** Also hast du doch den Job als Putze gekriegt.
**Pirat:** Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.
**Guybrush:** Auch bevor sie deinen Atem riechen?



**Pirat:** Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.
**Guybrush:** Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
**Pirat:** An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.
**Guybrush:** Hast du das nicht vor kurzem getan?
**Pirat:** Niemand wird mich verlieren sehen, auch du nicht.
**Guybrush:** Du kannst SO schnell davonlaufen?
**Pirat:** Du kämpfst wie ein dummer Bauer.
**Guybrush:** Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.

**Pirat:** Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.
**Guybrush:** Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
**Pirat:** Trägst du immer noch Windeln?
**Guybrush:** Wieso, die könntest du doch viel eher gebrauchen?
**Pirat:** Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.
**Guybrush:** Schade, daß DICH überhaupt niemand kennt.
**Pirat:** Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Hirn.
**Guybrush:** Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen.
**Pirat:** Du hast die Manieren eines Bettlers.
**Guybrush:** Ich wollte, daß du dich wie Zuhause fühlst.
**Pirat:** Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.
**Guybrush:** Und du wirst deine rostige Klinge nie wiedersehen.

**Pirat:** Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.
**Guybrush:** Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
**Pirat:** Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.
**Guybrush:** Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

Nachdem nun der Erfahrungsschatz des Guybrush Threepwood ins Unermeßliche gestiegen ist, kann er sich mit dem Schwertmeister messen. Er geht zum Kaufmann und fragt ihn nach einem Meeting mit dem Schwertmeister. Verläßt dieser seinen Laden, folgt ihm Guybrush und wird auch prompt zur Schwertmeisterin geführt. Nun steht ein harter Kampf bevor: Höflichkeit gegenüber Damen ist hier fehl am Platze. Obgleich die Antworten gleich bleiben, hat Guybrush es mit neuen Fragen zu tun.

▲ *Schicke Augenklappe hast Du*

▲ *Wem sagt er das...seufz*

## ...und mit Schwertmeisterin Carla

**Carla:** Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
**Guybrush:** Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
**Carla:** Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden!
**Guybrush:** Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
**Carla:** Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
**Guybrush:** Also hast du doch den Job als Putze gekriegt.
**Carla:** Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
**Guybrush:** Auch bevor sie deinen Atem riechen?
**Carla:** Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.
**Guybrush:** Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
**Carla:** Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein!
**Guybrush:** Hast du das nicht vor kurzem getan?
**Carla:** Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.
**Guybrush:** Du kannst SO schnell davonlaufen?
**Carla:** Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.
**Guybrush:** Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.
**Carla:** Nach meinem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.
**Guybrush:** Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
**Carla:** Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?

▲ *Mädel, wenn ich mehr Zeit hätte...*

**Guybrush:** Wieso, die könntest du doch viel eher gebrauchen?
**Carla:** Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
**Guybrush:** Schade, daß DICH überhaupt niemand kennt.
**Carla:** Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters!
**Guybrush:** Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen.
**Carla:** Alles, was du sagst, ist dumm!
**Guybrush:** Ich wollte, daß du dich wie Zuhause fühlst.
**Carla:** Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du!

▲ *Wieder ein Suchbild?*

**Guybrush:** Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
**Carla:** Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.
**Guybrush:** Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
**Carla:** Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.
**Guybrush:** Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

Zurück in der Stadt besucht man zunächst Otis, den Gefangenen. Es folgt eine kurze Unterhaltung. Der arme Otis

braucht dringend was Süßes, um die Trostlosigkeit seiner Lage ein wenig zu vergessen. Und schon ist Guybrush auf dem Weg zum Krämer, um Erfrischungsdrops einzukaufen. Diese sind für Otis, mit dem er sich wieder eine Weile unterhält **(1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1)**. Dem Gespräch gesellt sich der Sheriff hinzu, den man kurz und bündig abfertigt **(1)**.

▲ *Man sieht den Wald trotz lauter Bäumen*

## Das Haus der Regentin

Guybrush begibt sich zum Haus der Inselregentin Marley. Mit den gelben

Blüten aus dem Wald reibt man das Fleisch ein **(benutze gelbe Pflanze mit Fleischeintopf)** und wirft es den Hunden vor **(benutze vergifteten Fleischeintopf mit tödlichem Piranha-Pudel)**, die daraufhin einschlummern. Im Haus nimmt Guybrush zunächst die Vase und geht dann zur ersten Tür neben dem Eingang. Prompt erscheint auch der Sheriff auf der Bildfläche, und schon geht der Kampf los. Nachdem der Sheriff dingfest gemacht ist, geht Guybrush wieder zu Otis. Er gibt ihm das Mittel gegen Ratten **(Nagetierspray)** und erhält dafür den Käsekuchen, den Otis sowieso nicht mag. Im Kuchen befindet sich die gesuchte Feile **(öffne Kuchen)**, mit der Guybrush wieder zu Marley geht. Dort kann er das Götzenbild nehmen **(einfach in das Loch in der Wand gehen)**. Der Sheriff hat sich mittlerweile wieder befreit. Man gibt ihm Antwort 3 und trifft sodann auf die hübsche Elaine Marley.

Guybrush kann ob des Anblicks dieser holden Maid nur noch stammeln. Unser Held atmet ein wenig zu früh auf, denn schon wieder steht der Sheriff in der Tür **(4)**. Dieser befördert Guybrush kurzerhand in den großen Teich und verabschiedet sich. Guybrush schnappt sich das Götzenbild und klettert einfach wieder nach oben **(nimm wertvolles Idol)**. Das "Happy End" scheint vorprogrammiert! Jetzt fehlt nur noch der Schatz. In der Stadt steht an einer Hausecke eine zwielichtige Gestalt, bei der Guybrush eine Karte kauft. Auf der Insel geht er dann zur Gabelung im Wald und sucht die Stelle mit dem Kreuz. Die Karte hilft dabei aber nur bedingt. Hier eine kleine Hilfe:

**Erstes Bild:** nach oben,
**zweites Bild:** nach links,
**drittes Bild:** erster Eingang rechts nach oben,
**viertes Bild:** nach links,
**fünftes Bild:** nach oben,
**sechstes Bild:** nach links über den Baumstamm,
**siebtes Bild** (mit Knochen): nach oben,
**achtes Bild:** nach oben,
**neuntes Bild:** mit roter Blume und Stein nach rechts,
**zehntes Bild:** nach links,
**elftes Bild:** vor dem Baumstamm nach oben.

Am gekennzeichneten Punkt muß Guybrush kräftig graben und findet auch prompt den Schatz. Von der Lichtung kommt man dann direkt wieder auf die Insel und kehrt in die Stadt zurück. Nach der Unterhaltung am

▲ *Sieht irgendwie spukig aus...*

▲ *Das war'se – deshalb heißt die Vase Vase*

Dock **(2)** liest Guybrush die erhaltene Notiz und geht anschließend in die Bar. Diese ist wie leergefegt, nur der Koch ist noch da. Er wird befragt **(2, 2, 2)**, bevor man anschließend alle Bierkrüge einsammelt.

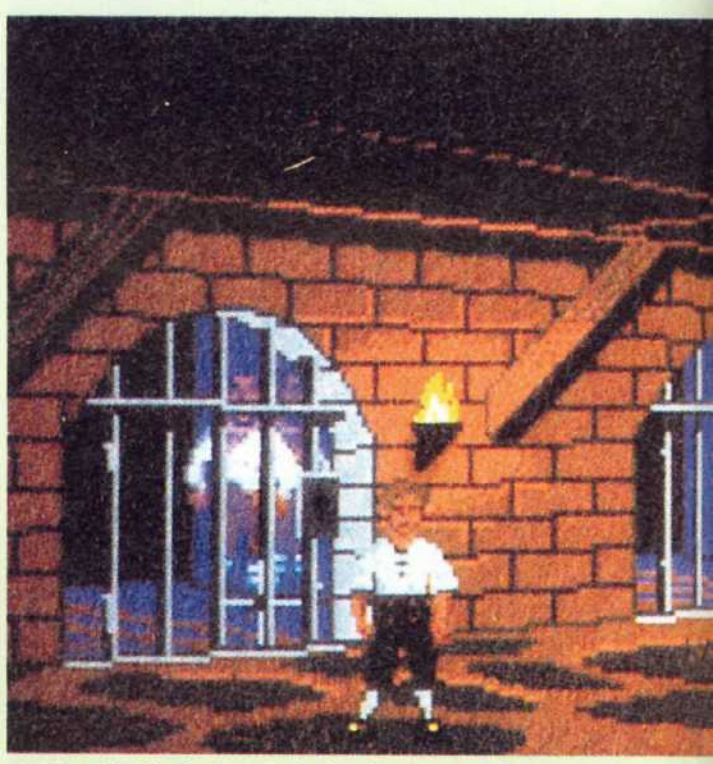
## Es wird angeheuert

Nach diesem Stelldichein heißt es, die Mannschaft für die große Fahrt zusammenzustellen. Guybrush füllt den ersten Krug mit Grog und begibt sich auf den Weg ins Gefängnis. Unterwegs füllt er das scharfe Gesöff immer wieder in einen leeren Krug um, da es sonst verlorengeht. Im Gefängnis angekommen, schüttet er die scharfe Brühe ins Schloß **(benutze Krug mit Grog mit Schloß)**, um Otis zu befreien, fragt ihn aber vorab, ob er überhaupt Mitglied der Crew werden möchte **(1, 1)**. Anschließend wandert Guybrush zur Voodoo-Meisterin, um sich die Zukunft vorhersagen zu lassen. Dann begibt er sich zu Meathood, der auf einer kleinen, vorgelagerten Insel lebt, um ihn anzuheuern. An der Klippe benutzt man das Gummihuhn, um über den Abgrund zu kommen **(benutze Gummihuhn mit Kabel)**.

Bei Meathoods Behausung öffnet Guybrush die Tür und redet mit Meathook **(2, 1, 1)**. Vom Rausschmiß läßt er sich nicht beeindrucken und geht gleich wieder hinein, um den sturen Kerl zu überreden **(1, 3)**. Man kann übrigens den Rausschmiß umgehen, wenn man Meathook vorher schon einmal einen Besuch abgestattet hat (lohnt sich).

Was ist ein echter Pirat ohne Schiff? Also muß ein standesgemäßes Wasserfahrzeug her – gebraucht natürlich. Auf dem Weg zum Gebrauchtmarkt für Schiffe läßt sich noch die Schwertmeisterin Carla anheuern **(einfach den Ort auf der Karte anklicken, nicht noch mal den Weg suchen)**.

Bei den Schiffen läßt man den Händler reden, um dann auf den Punkt zu kommen **(3, 2, 4, 5)**. Schnell stellt Guybrush fest, daß mit seinen paar Kröten keinesfalls ein Schiff erworben werden kann. Also macht er sich auf den Weg zum Händler, um einen Kredit zu bekommen. Er fragt nach einem Kredit **(2, 1, 2)** und schaut dem Händler dann genau auf die Finger, als die-



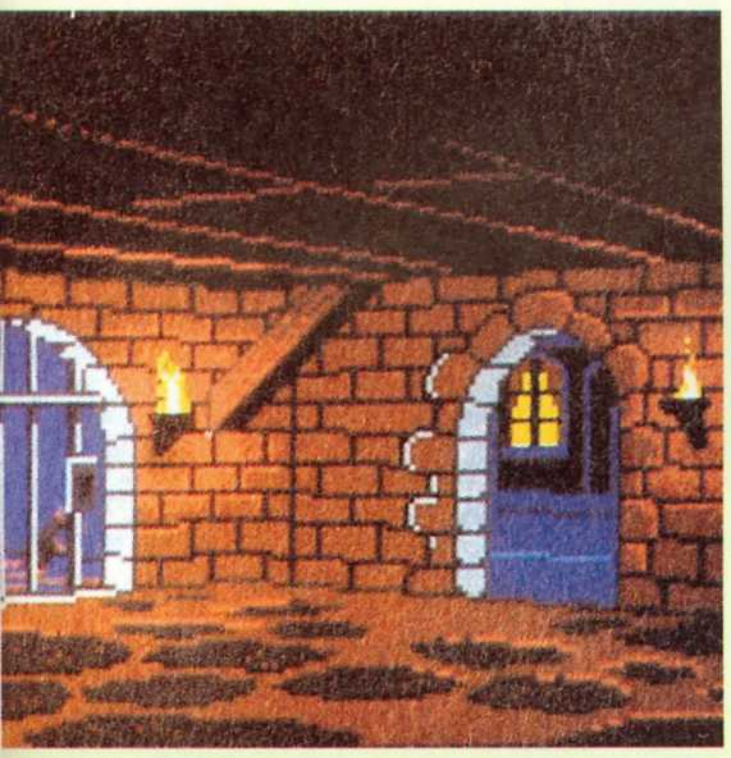
▲ *Und wie kriege ich den raus?*




▲ *Hier sitzen Sie richtig!*

▲ *Helferlein als Gerippe*

▲ *Wie sagt man's einer Dame?*



ser den Safe öffnet. Nach eingehender Beobachtung schickt er den Händler zur Schwertmeisterin. Während dieser fort ist, öffnet Guybrush in aller Seelenruhe den Safe **(dreimal ziehen, einmal drücken, viermal ziehen, einmal drücken)** und bedient sich reichlich.

Danach beginnt der Handel. Man sollte es ruhig selbst einmal probieren. Wer es gar nicht schafft: **(2, 3, 4, 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 2, 3, 4, 1, 3, 2, 4, 1, 3, 2, 4)**.

Es muß also viel geredet werden. Prinzipiell muß nach Ablehnung der Extras der Preis auf 7300 gedrückt werden, dann fragt man nach dem Preis und bietet 3000, läuft zunächst erstmal davon, geht zurück, fragt erneut nach dem Preis, bietet 4000, läuft nochmals davon, geht wieder zurück, fragt nach dem Preis und bietet 5000. Ist der Handel perfekt, geht man zum Dock, wo sich inzwischen auch die Mannschaft eingefunden hat. Nach einem kurzen Disput geht die Reise los. **Auf nach Monkey Island!**

▲ *Gefahr von rechts*

## Teil 2: auf dem Schiff

Auf dem Schiff durchsucht Guybrush die Kajüte des Kapitäns und findet das Logbuch mit einem Lesezeichen, eine Schreibfeder und Tinte. Im Laderaum finden sich ein großes Seil, eine Flasche Rotwein und Schießpulver. In der Kombüse gibt es eine Packung Weizen und einen Topf. Nachdem Guybrush die Packung geöffnet hat, findet er einen Preis, den er sich etwas näher anschaut. Mit dem Schlüssel öffnet er den Schrank in der Kajüte des Kapitäns und findet das langgesuchte Rezept sowie Zimtstangen. Am Ende des Mastes flattert der "Jolly Roger", die Piratenflagge. Das Ding kann noch nützlich werden.

Nun sind alle Zutaten beisammen, und Guybrush kann sich ein Süpplein kochen. Man muß sich dabei genau an das Rezept halten, wobei der Totenkopf durch die Flagge ersetzt wird, das Affenblut durch den Rotwein, das lebende Huhn durch das Gummihuhn und der Schwefel durch den Weizen. Als letzte Zutat wird etwas Schießpulver beigemengt.

Nach der Explosion wird die Visitenkarte angeschmort und Guybrush geht erneut unter Deck. Dort holt er eine neue Portion Schießpulver und läuft zur Kanone. Das Schießpulver füllt er in die Öffnung der Kanone, das Seil benutzt er als Lunte. Er setzt sich den Helm (Topf) auf – der Rest geht wie von selbst.

## Teil 3: auf Monkey Island

Auf der Insel angekommen, schnappt sich unser Held zunächst die Banane unter dem Baum und geht dann zur

▲ *Waaas? So wenig verdient man als Redakteur?*

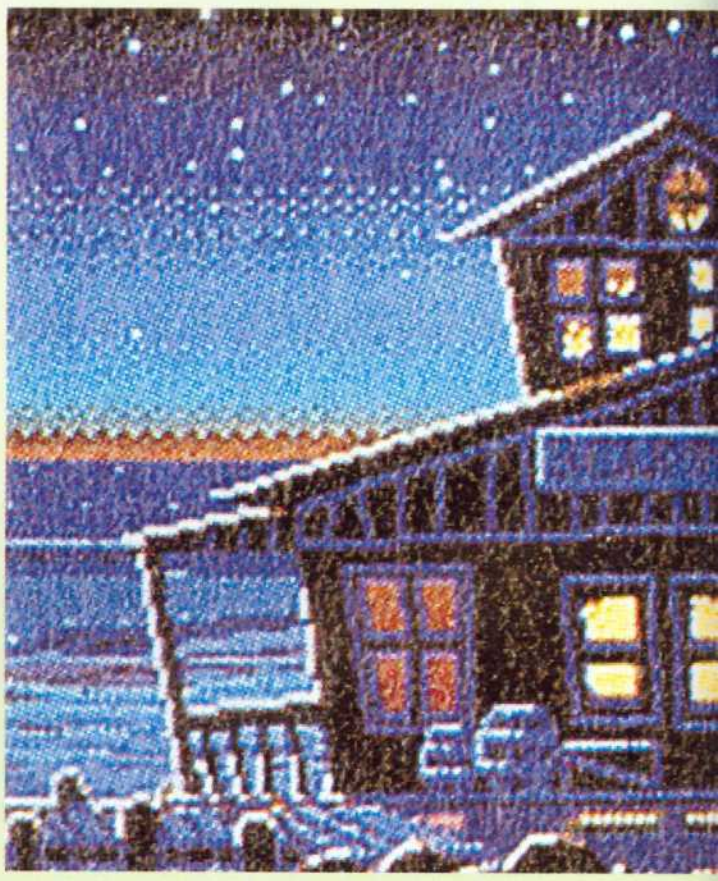
Lichtung am Vulkan. Dort nimmt er das Seil und das Fernglas und – nachdem er die Kanone angestoßen hat – das Schießpulver und die Kugel. Bei der Flußgabelung nimmt er den Feuerstein von der Notiz und schaut ihn sich genau an. Er klettert den Berg hinauf und richtet die Schleuder aus **(zweimal ziehen)**. Zwecks besserer Kontrolle äugt Guybrush durch das Fernglas. Ist die Steinschleuder auf die Bananenpalme ausgerichtet, steigt er weiter den Berg hinauf und stößt von oben einen Felsen hinunter.

Am Strand können nun zwei weitere Bananen eingesammelt werden. Auf dem Weg dorthin wird der Damm gesprengt. Guybrush legt das Schießpulver auf den Damm und setzt entweder den Feuerstein in Verbindung mit dem Fernglas ein, oder er öffnet das Fernglas und benutzt die Linse als Brennglas **(benutze Schießpulver mit Damm, benutze Feuerstein mit Fernrohr, oder: öffne Fernglas, benutze Linse mit Sonne)**. Am See kann er dann dem Gehenkten das Seil entwenden. Mit beiden Seilen klettert Guybrush hinunter in die Schlucht und nimmt sich die Paddel. Mit den Paddeln geht er zum Ruderboot am Strand und rudert nun den gesamten Inselstrand ab **(benutze Ruderboot mit Paddel)**. Nachdem er am Strand angelegt hat, macht Guybrush einen Anstandsbesuch im Eingeborenendorf. Hier findet er zwei weitere Bananen, die er sogleich einsteckt. Als er das Dorf verlassen will, wird er von den Kannibalen gestellt und in einer Hütte eingesperrt. Durch eine lose Bodendiele, die zum Vorschein kommt, während er den in der Hütte erspähten Schädel aufhebt, kann er sich aus der mißlichen Lage befreien.

▲ *Wir hängen durch*

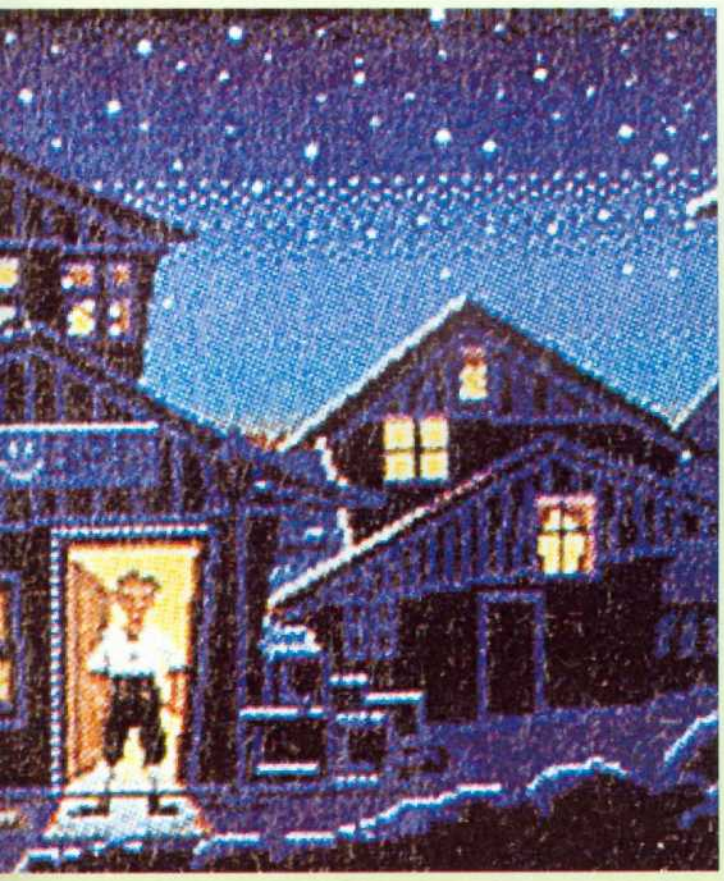
## Im Kannibalendorf

Guybrush rudert nun zurück und gibt dem Affen fünf Bananen, worauf dieser ihm nicht mehr von der Pelle weicht. Mit dem Affen im Schlepptau geht er jetzt zum großen Affenkopf. Hier zeigt er dem Affen wie man die Tür öffnen kann, indem er an dem Ausleger am Totempfahl zieht. Nachdem Guybrush losgelassen hat, hängt sich der Affe an den Ausleger, und Guybrush geht zum Affenkopf. Er nimmt die kleine Götzenstatue mit und begibt sich dann zurück ins Kannibalendorf. Dort gibt er die Götzenstatue den Kannibalen und holt sich anschließend den Bananenpflücker aus der Hütte. Von Herman Toothrot bekommt er im Tausch gegen den Bananenpflücker den Schlüssel für den



▲ *Reichlich schiefes Gemäuer*

großen Affenkopf. Damit öffnet er den Eingang des großen Affenkopfes **(benutze Affenkopf mit riesiges Wattestäbchen)**. Guybrush betritt den Affenkopf, muß aber feststellen, daß er im Labyrinth nicht weiterkommt. Er geht daher zurück zu den Kannibalen. Von ihnen erfährt er, daß sie mit einem Zaubertrank die Geister besiegen können. Hierzu fehlt ihnen aber als wichtigster Bestandteil eine Wurzel, die von LeChuck gestohlen wurde. Er hat sie in dem unterirdischen Labyrinth versteckt. Durch das Labyrinth kommt man nur, wenn man den Kopf des unglücklichen Navigators zur Hand hat. Diesen wollen die



Kannibalen aber nicht hergeben, da sie ohne ihn selbst nicht mehr durch das Labyrinth finden. Ein Dialog mit den Kannibalen **(1/1/1/3/1/2/2/1)** scheint unumgänglich. Guybrush gibt den Kannibalen das Merkblatt über die Navigation und erhält dafür den Kopf des Navigators mit dem magischen Halsband, das seinen Träger unsichtbar macht. Er geht nun zurück zum großen Affenkopf und macht sich auf die Suche nach LeChuck. Im Labyrinth zeigt ihm der Kopf des Navigators immer den Weg, den er zu gehen hat. Nach einiger Zeit erreicht Guybrush schließlich das Piratenschiff.

▲ *Ich bin Berthold vom ASM-Bazar*

## Das Geisterschiff

Nach einem heftigen Disput mit dem Navigator-Kopf über die Herausgabe des magischen Halsbandes betritt Guybrush unsichtbar für die Piraten das Geisterschiff. Als erstes geht er nach links in die Kabine von LeChuck und nimmt dort den Schlüssel von der Wand **(benutze magnetischen Kompaß mit Schlüssel)**. Jetzt geht er in den Laderaum und holt sich dort eine Geisterfeder **(nimm Geisterfeder)**, mit der er zweimal den schlafenden Geist an den Füßen kitzelt. Daraufhin läßt dieser die Grogflasche fallen **(benutze Geisterfeder mit schlafendem Geistermatrosen)**. Mit der aufgehobenen Grogflasche geht er zur verschlossenen Ladeluke bei den Geistertieren und öffnet sie mit dem Schlüssel.

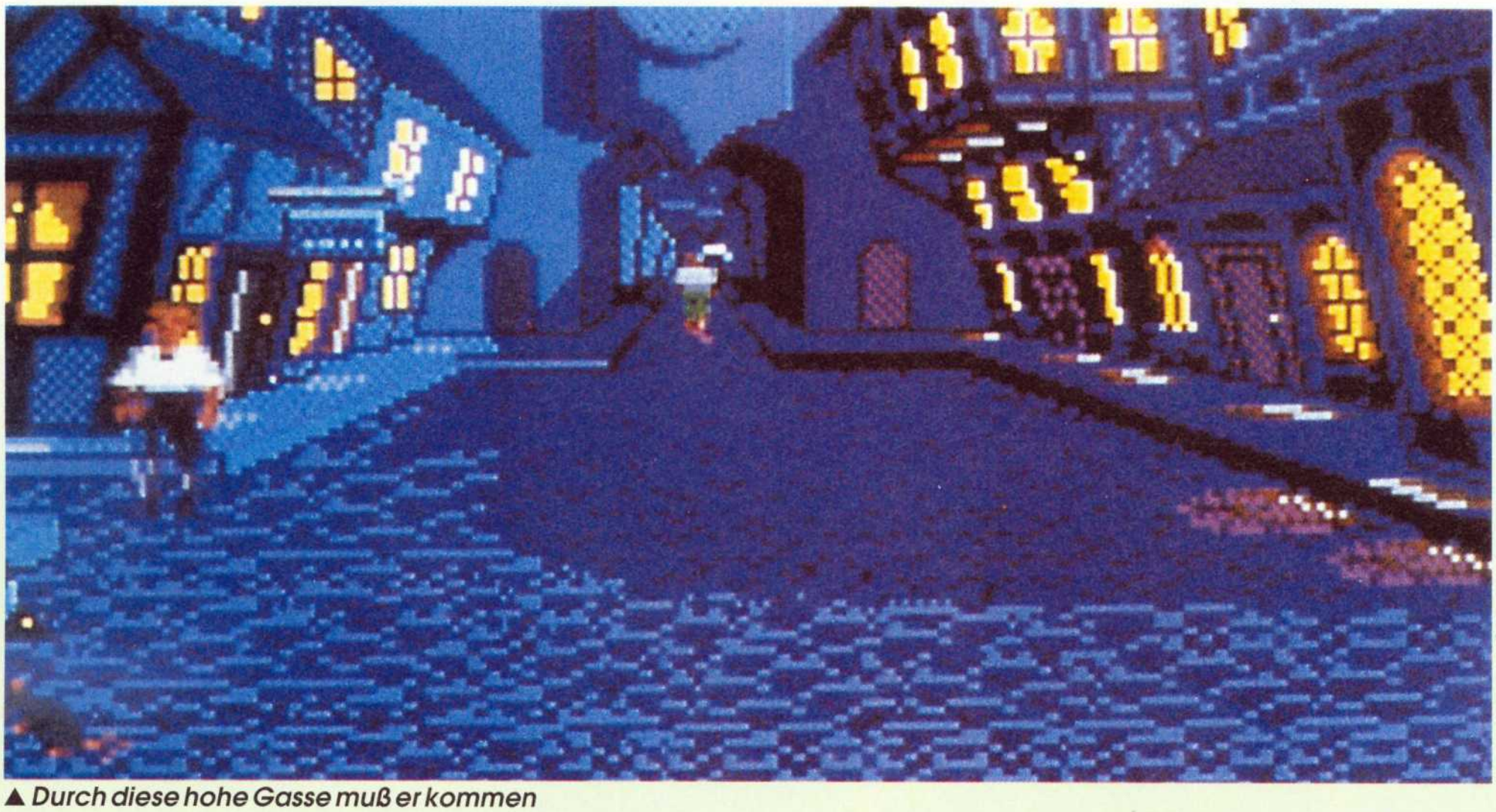
Die Ratte setzt er mit dem Grog außer Gefecht **(benutze Grogflasche mit Schale)**. Jetzt holt er sich ein wenig Fett. Damit reibt Guybrush die Tür der Werkzeugkammer ein und kann sie nun geräuschlos öffnen, um sich das Werkzeug zu holen **(nimm Geisterwerkzeug)**. Im unteren Laderaum kann er nun die Wurzel holen.

Zurück zu den Kannibalen: Guybrush gibt ihnen die Wurzel und bekommt den Zaubertrank. Wieder beim Geisterschiff angelangt, stellt er fest, daß LeChuck mit dem Schiff ausgelaufen ist, um auf Melee Island den weiblichen Gouverneur zu heiraten **(Dialog mit Geist: 3/1/1/1)**. Guybrush macht sich auf den Weg nach Melee Island, um dies zu verhindern.

## Letzter Teil: auf Melee Island

Zurück auf Melee Island, macht sich Guybrush sofort auf den Weg in die Kirche, um die geplante Hochzeit zu verhindern. Geister, die sich ihm in den Weg stellen, werden mit Wurzel-

▲ *Das liegt an dem hohen Wellengang!*



▲ *Durch diese hohe Gasse muß er kommen*

bier besprüht und vernichtet. In der Kirche kann Guybrush tatsächlich die Hochzeit verhindern. Doch erstaunt stellen LeChuck und er fest, daß die Braut nicht der weibliche Gouverneur ist, sondern ein verkleidetes Affenduo. LeChuck läßt seinen Zorn über die geplatzte Hochzeit an Guybrush aus und haut diesen mit starken Schlägen quer durch Melee Island. Nach einem dieser heftigen Schläge landet Guybrush im Grogautomaten an Stans Schiffsverkaufsstelle. Nachdem er von LeChuck aus dem Automaten gezerrt worden ist, nimmt er sich schnell eine Flasche Wurzelbier und läßt es wirken **(benutze Malzbier mit LeChuck)**. LeChuck ist besiegt und der weibliche Gouverneur befreit. Gemeinsam mit ihr schaut sich Guybrush zum guten Schluß das Feuerwerk über der Insel an. Und übrigens, sollten sie nicht gestorben sein... ■

*Walter Schenkel/vb*

# ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20.000 Meilen u. d. Meer | L - - | Curse of Enchantia | (L P)- | Fatal Heritage | L - - | King's Quest 1 | L P - | Miracle Warriors | - - A | Red Baron | - - A | Star Flight 1 | L - A |
| 688 Attack Submarine | - - A | Curse of the Azure Bonds | L P - | Final Fantasy Legend | - - A | King's Quest 2 | L P A | Monkey Island 1 | (L P) A | Red Lightning | L - A | Star Flight 2 | L - A |
| **7.th Guest** | **(L P)-** | Dagger of Ammon Ra | (L P)- | Fire Brigade | - - A | King's Quest 3 | L - A | Monkey Island 2 | L P - | Red Storm Rising | - - A | Star Trek - 25th Anniv. | (L P)- |
| Abandoned Places | L P - | Dark Half | (L P)- | Fish | L - - | King's Quest 4 | L P A | Navcom 6 | - - A | Renegade Legion Interceptor | - - A | Star Trek 5 | - - A |
| Ad Lib Soundkarte | - - A | Day of the Viper | L P - | Fountain of Dreams | - - A | King's Quest 5 | (L P) A | Navy Seal | - - A | Rex Nebular | (L P)- | Starglider | - - A |
| Adventure of Link | - P - | Death Knights of Krynn | L P A | **Freddy Pharkas** | **(L P)-** | King's Quest 6 | L P - | Neuromancer | L P - | Rings of Medusa | (L P)- | Starglider 2 | - - A |
| Airborne Ranger | - - A | Deathlord | - P A | Future Wars | (L P)- | Kingdoms o. England | - - A | New Zealand Story | - - A | Rise of the Dragon | - - A | Steel Thunder | - - A |
| **Alone in the Dark** | **(L P)-** | Decicives B. Am. Civ. War | - - A | Galdregon's Domain | (L P) A | Knights of Legend | L - A | Ooze | L P - | Roadwar 2000 | - - A | Stellar Crusade | - - A |
| Alternate Reality - City | - P A | Defender of the Crown | - - A | Gateway to the Sav. Front. | L P A | Kult | (L P)- | Panzer Battles | - - A | Robox | L P - | Storm Across Europe | - - A |
| Alternate Reality - Dung. | L - - | Deja Vu | L - - | Gato | - - A | Landsitz von Morteville | L - - | Panzer Strike | - - A | Rommel | - - A | Sword of Aragon | (L P) A |
| **Amazon-Guardians of Eden** | **(L P)-** | Deja Vu 2 | L - - | Germany 1985 | - - A | Last Ninja | - - A | Pawn The | L - - | Russia | - - A | Sword of Vermillion | - - A |
| Bad Blood | L P A | Demon's Winter | L - A | Gettysburg | - - A | Last Ninja 2 | L - - | Personel Nightmare | L P - | Savage Empire The | - - A | Tangled Tales | - - A |
| Balance of Power 1990 Ed. | - - A | Digi Paint 3 | - - A | **Gobliins 2** | **L - -** | Legacy of the Ancient | L - - | Phantasie 3 | L - - | Secret of the silver Blades | - - A | Transworld | L - - |
| Bane of the Cosmic Forge | (L P) A | Drachen von Laas | L - - | Gold Rush | L P A | Legend of Blacksilver | - - A | Phantasy Star 1 | L - A | Sentinel The | - - A | Ultima 1 | - - A |
| Bard's Tale 1 | L P - | Dragon Wars | - P A | Guild of Thieves | L - - | Legend of Faerghail | L P - | Phantasy Star 2 | - - A | Sentinel World (Paragr.) | - - A | Ultima 2 | - - A |
| Bard's Tale 2 | L P - | Dragon's Breath | L - - | Gunship | - - A | **Legend of Kyrandia** | **(L P)-** | Pirates | L - A | Sentinel Worlds | L - A | Ultima 3 | L P A |
| Bard's Tale 3 | L P A | Dragons Lair | L - A | Heart of China | (L P) A | Leisure Suit Larry 1 | L P A | Police Quest 1 | L - A | Sex Vixens from Space | L - - | Ultima 4 | L P A |
| Battle of Antietam | - - A | Drakkhen | L - - | Heimdall | (L P)- | Leisure Suit Larry 2 | L P A | Police Quest 2 | L - A | Shadow Sorcerer | L P - | Ultima 5 | L P A |
| Battlehawks 1942 | - - A | Dungeon Master | L P A | Hellowoon | L - - | Leisure Suit Larry 3 | L P A | Police Quest 3 | L P - | Shadow of the Beast | (L P)- | Ultima 6 | L P A |
| Battles of Napoleon | - - A | Eco Quest | (L P)- | Hero's Quest | L P - | Leisure Suit Larry 5 | L P - | Pool of Radiance | L P A | **Shadow of the Comet** | **(L P)-** | **Ultima 7 + Forge Of Virtue** | **L P -** |
| Battletech | L - A | **Eco Quest 2 - Lost Secret** | **(L P)-** | Hillsfar | L - A | Les Manley-Lost in L. A. | (L P)- | Pool of Radiance Adv. Journal | - - A | Shadowgate | L - - | **Ultima Underworld 1** | **L P -** |
| Black Cauldron | L - - | Elite (nur Amiga/ST) | L P A | Holiday Maker | L - - | Loom | L - - | **Pools of Darkness** | **- P A** | Shogun | L P - | Uninvited | L - - |
| Bloodwych | L P - | Elvira 1 (nicht C 64) | L P - | Hook | (L P)- | **Lost Files of Sherlock Holmes** | **L - -** | Populous | L - A | **Simon the Sorcerer** | **(L P)-** | **Veil Of Darkness** | **L P -** |
| Bubble Ghost | - P - | Elvira 2 | L P - | Imperium Galactum | - - A | **Lost in Time Teil 1 und 2** | **(L P)-** | Ports of Call | (L P)- | Space Ace | L - - | Wasteland | L P A |
| Buck Rogers | L P A | Emperor of the Mines | L - - | **Inca** | **L - -** | Lure of the Temptress | (L P)- | Powermonger | - - A | Space Quest 1 | L P A | Wasteland (Paragr.) | - - A |
| Cadaver | L P - | **Eric the Unready** | **(I P)-** | Indiana Jones 3 | L P - | Manhunter - New York | L - A | President is Missing | - - A | Space Quest 2 | L P A | **Waxworks** | **L P -** |
| Carrier Command | L - - | Europe Ablaze | - - A | Indiana Jones 4 | (L P)- | Manhunter - San Francisco | (L P) A | Prince of Persia | L P - | Space Quest 3 | L P A | Willy Beamish | (L P)- |
| Champions of Krynn | L P - | **Eternam** | **L P -** | Insector X | - - A | Maniac Mansion | L P - | Projekt Firestart | L - A | Space Quest 4 | L P A | Wing Commander + Secr. Miss. | - - A |
| Chaos Strikes Back | L P A | Eye of the Beholder 1 | (L P) A | It came from the Desert | (L P)- | Mars Saga (Cluebook) | (L P)- | Projekt Stealth Fighter | - - A | **Space Quest 5** | **L P -** | Winzer | L - - |
| Chrono Quest 1 | L - - | Eye of the Beholder 2 | (L P)- | Jet | - - A | Mewilo | L - - | **Prophecy of the Shadow** | **L P -** | Space Rogue | - - A | Wonderland | L - - |
| Chrono Quest 2 | L - - | **Eye of the Beholder 3** | **- P -** | **Jonathan** | **L - -** | Might & Magic 1 | - - A | Quest for Glory 2 | (L P) A | Spellcasting 101 | L - - | Zak Mc Kracken | L P A |
| Codename: Iceman | (L P) A | F-14 Tomcat | - - A | Jones in the Fast Lane | - - A | Might & Magic 2 | - - A | **Quest for Glory 3** | **(L P)-** | **Spellcasting 301 - Spring Br.** | **L - -** | Zork | L - - |
| Colonel's Bequest | L P A | F-15 Strike Eagle 2 | - - A | Kampfgruppe | - - A | Might & Magic 3 | (L P) A | Questron 2 | L P - | Spirit of Adventure | L P - | | |
| Conquests of Camelot | (L P) A | Faery Tale Adventure | (L P)- | Kathedrale Die | (L P)- | **Might & Magic 5** | **L P -** | Railroad Tycoon | L - - | Stadt der Löwen | L - - | | |
| Conquests of the Longbow | L P - | Fascination | L - - | King Arthur | L - - | Millenium 2.2 | L - - | Reach for the Stars | - - A | Star Command | L - A | | |

L und P in Klammern (L P) bedeutet:Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

## UNSER WEIHNACHTS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DAS SEGA MAGAZIN DEZEMBER 93!

**1 MANIAC MANSION 2**
PC dV ..... 99.95

**2 PRIVATEER**
PC dA ..... 99.95

**3 PIRATES GOLD**
PC dA ..... 109.95

| | die weiteren Plätze | AMIGA | IBM-PC |
|---|---|---|---|
| 4. | SYNDICATE dV | 79.95 | 94.95 |
| 5. | EYE OF THE BEHOLDER 3 dV | ..... | 94.95 |
| 6. | X-WING dA | ..... | 94.95 |
| 7. | PINBALL DREAMS dA | 69.95 | 69.95 |
| 8. | MIGHT & MAGIC 5 dV | ..... | 99.95 |
| 9. | EISHOCKEY MANAGER dV | 89.95 | 94.95 |
| 10. | INDIANA JONES 4 dV | 89.95 | 89.95 |

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe des "SEGA-MAGAZINS" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS
Frank Heidak

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

**ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!**

# AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

## AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1869 dV | 79.95 | jonathan dV | 94.95 | a train construction set dV | 49.95 | nhl hockey dA | 94.95 |
| a train dV | 99.95 | legends of valour dV | 89.95 | a train dV | 99.95 | patrizier der dV | 79.95 |
| abandoned places 2 dV | 79.95 | lemmings 2 dA | 79.95 | alone in the dark dV | 94.95 | pinball dreams dA | 69.95 |
| airbus a320 us edition dA | 99.95 | lemmings dA | 69.95 | ambush at sorinor dV | 99.95 | pirates gold dV | 109.95 |
| amberstar dA | 84.95 | lionheart dA | 69.95 | betrayal at krondor dV | 99.95 | prince of persia 2 dA | 84.95 |
| b 17 flying fortress dA | 84.95 | lost vikings dV | 84.95 | bundesliga manager prof. 2.0 dV | 79.95 | privateer dA | 99.95 |
| battle isle data disk 2 dV | 54.95 | lothar matthäus dV | 79.95 | burning steel dV | 94.95 | privateer speech pack dA | 49.95 |
| battle team (batt. isle+data) dV | 79.95 | lotus compilation (1 2 3) dA | 69.95 | burntime dV | 94.95 | railroad tycoon deluxe dA | 94.95 |
| body blows dA | 74.95 | maniac mansion dV | 69.95 | civilization dV | 99.95 | schwarze auge das dV | 89.95 |
| bundesliga manager prof. 2.0 dV | 79.95 | microprose grand prix f. 1 dA | 84.95 | comanche dA | 94.95 | sensible soccer dA | 74.95 |
| campaign dV | 74.95 | might & magic 3 dV | 79.95 | comanche mission disk 1 dV | 59.95 | shadow of the comet dV | 99.95 |
| chaos engine dA | 64.95 | monkey island 1 dV | 79.95 | dog fight dA | 99.95 | silent service 2 dA | 84.95 |
| civilization dV | 84.95 | monkey island 2 dV | 79.95 | dune 2 dA | 79.95 | sim life dV | 94.95 |
| colossus chess x dA | 49.95 | one step beyond dA | 59.95 | eishockey manager dA | 94.95 | simon the sorcerer dV | 99.95 |
| combat airpatrol dV | 79.95 | patrizier der dV | 79.95 | eye of the beholder 1 dV | 79.95 | space quest 5 dV | 89.95 |
| conquestador dV | 79.95 | pinball fantasies dA | 69.95 | eye of the beholder 2 dV | 84.95 | star trek 25th anniversary dV | 94.95 |
| creatures 2 dA | 69.95 | pirates ! dA | 69.95 | eye of the beholder 3 dV | 94.95 | streetfighter 2 dA | 79.95 |
| curse of enchantia dV | 89.95 | rome ad 92 dV | 74.95 | f 15 strike eagle 3 dA | 104.95 | strike commander dA | 99.95 |
| desert strike dA | 79.95 | schwarze auge 1 mb vers. dV | 89.95 | falcon 3.0 (ms-dos 5.01) dA | 99.95 | strike commander tact. op. 1 dA | 49.95 |
| dogfight dV | 84.95 | silent service 2 dA | 84.95 | fields of glory dA | 109.95 | strike speech pack dA | 49.95 |
| dune 2 dA | 69.95 | sim ant dV | 89.95 | flashback dV | 84.95 | syndicate dV | 94.95 |
| dune dV | 79.95 | sim city de luxe dA | 94.95 | freddy pharkas dV | 94.95 | tornado dA | 94.95 |
| dynablaster dA | 79.95 | sim city und populous dA | 79.95 | history line dV | 89.95 | twilight 2000 dV | 99.95 |
| eishockey manager dV | 84.95 | sim earth dV | 89.95 | indiana jones 4 dV | 89.95 | ultima 7-die schwarze pforte dV | 104.95 |
| eye of the beholder 1 dV | 79.95 | sim life dV | 94.95 | ishar 2 dV | 79.95 | ultima trilogie 2 (4;5;6) dA | 89.95 |
| eye of the beholder 2 dV | 84.95 | soccer kid dA | 79.95 | jurassic park dV | 84.95 | ultima underworld 1 dA | 89.95 |
| f 15 strike eagle 2 dA | 84.95 | space hulk dA | 89.95 | kings quest 6 dV | 99.95 | ultima underworld 2 dA | 89.95 |
| flashback dV | 69.95 | space legends dV | 84.95 | legend of kyrandia dV | 74.95 | wall street manager dA | 94.95 |
| goal dV | 69.95 | speedball 2 dA | 74.95 | lemmings 2 - the tribes dV | 89.95 | wing comm. 2 spec. op. 1 dA | 49.95 |
| gobliins 2 dV | 79.95 | streetfighter 2 dA | 74.95 | links golf 386 dA | 99.95 | wing comm. 2 speech disk dA | 49.95 |
| gunship 2000 dA | 89.95 | syndicate dV | 79.95 | lost files sherlock holmes dV | 94.95 | wing commander 1 classic dA | 59.95 |
| hannibal dA | 84.95 | transarctica dA | 69.95 | lost in time dV | 99.95 | wing commander 1 deluxe dA | 104.95 |
| heimdall dA | 79.95 | ultima 6 classic dA | 49.95 | lost vikings the dV | 94.95 | wing commander 2 dV | 94.95 |
| history line 1914-1918 dV | 89.95 | waxworks dV | 74.95 | lotus the ultimate challenge dA | 79.95 | wing commander academy dA | 84.95 |
| indiana jones 3 adventure dV | 67.95 | ween dV | 79.95 | maniac mansion 2 dV | 99.95 | wizardry 7 crusaders d. sav. dV | 99.95 |
| indiana jones 4 dV | 89.95 | whales voyage dV | 74.95 | microprose f1 grand prix dA | 99.95 | x-wing dA | 94.95 |
| ishar 2 dV | 69.95 | wing commander 1 dV | 89.95 | might & magic 5 dV | 99.95 | x-wing mission disk dV | 49.95 |
| jimmy whites snooker dA | 79.95 | zak mc kracken dV | 69.95 | monkey island 2 dV | 89.95 | x-wing upgrade kit dA | 69.95 |

## IBM-PC

## ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

### AMIGA

| | |
|---|---|
| 1193 a-train construction set dV | 49.95 |
| 1193 atac dA | 84.95 |
| 1193 links kurs bay hill club US | 49.95 |
| 1193 links kurs hyatt dorado US | 49.95 |
| 1193 links kurs pinehurst US | 49.95 |
| 1193 prophecy of the shadow dV | 84.95 |
| 1193 war in the gulf dV | 84.95 |
| 1193 wizardry 7 US | 94.95 |

### IBM-PC 3.5

| | |
|---|---|
| 1193 abandoned places 2 dA | 94.95 |
| 1193 aces over europe dV | 94.95 |
| 1193 burning steel editor US | 44.95 |
| 1193 cyberrace dV | 94.95 |
| 1193 darkmare dA | 94.95 |
| 1193 fs5 scenery new york US | 84.95 |
| 1193 fs5 scenery paris US | 84.95 |
| 1193 lands of lore dV | 79.95 |
| 1193 nick faldo golf dV | 94.95 |
| 1193 return of the phantom dV | 109.95 |
| 1193 spellcraft aspect of val. dV | 89.95 |
| 1193 spelunx US | 84.95 |
| 1193 v for victory 3 dA | 94.95 |
| 1193 warlords 2 US | 94.95 |
| 1193 barbie dA | 64.95 |
| 1193 elite 2 dA | 79.95 |
| 1193 tom & jerry dA | 94.95 |
| 1193 we're back dA | 94.95 |
| 1293 beethoven dA | 94.95 |

**Softwaretest schafft Sicherheit!**
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

## SONDERANGEBOTE

**z.T. in englisch (US)**

### AMIGA

| | |
|---|---|
| continental circus dA | 19.95 |
| deuteros dA | 39.95 |
| hunter dA | 39.95 |
| immortal the dA | 34.95 |
| olympiad collection US | 29.95 |
| waterloo dA | 19.95 |

### IBM-PC 3.5

| | |
|---|---|
| centurion defender of rome dA | 34.95 |
| colossus chess x dA | 19.95 |
| faery tale adventure US | 29.95 |
| genghis khan dA | 19.95 |
| khalaan dA | 19.95 |
| living jigsaws US | 29.95 |
| manchester united US | 29.95 |
| nicks picks US | 24.95 |
| olympiad collection US | 19.95 |
| pro tennis simulator dA | 34.95 |
| railroad tycoon US | 39.95 |
| rbi baseball two dA | 29.95 |
| serve and volley US | 29.95 |
| strip poker deluxe US | 19.95 |
| swotl p 38 US | 39.95 |
| swotl p 80 US | 39.95 |
| test drive 2 california chall. US | 39.95 |
| triple action 4 US | 39.95 |

### IBM-PC 3.5

| | |
|---|---|
| battletech 2 dA | 39.95 |
| bill budges pinnball constr. US | 29.95 |
| gfl championship football US | 19.95 |
| king of chicago US | 19.95 |
| pole position US | 19.95 |
| savage empire the US | 39.95 |

## IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

| | |
|---|---|
| cd-rom drive philips 205 | PC 359.95 |
| cd-rom upgrade für sbpro+sb16 | PC 599.95 |
| roland midia sound 2000 sb | PC 699.95 |
| roland scc1 bundle | PC 999.95 |
| turtle beach multi sound | PC 1599.95 |
| sound blaster v 2.0 deluxe | PC 149.95 |
| sound blaster cms chips | PC 49.95 |
| sound blaster pro deluxe | PC 239.95 |
| sound blaster cd-rom drive | PC 579.95 |
| soundblaster midi kit | PC 94.95 |
| sound blaster 16 cd-rom kit | PC 1449.95 |
| sound blaster 16 basic | PC 289.95 |
| sound blaster 16 asp | PC 459.95 |
| video blaster genlock-karte | PC 639.95 |
| wave blaster | PC 419.95 |

## ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| aktiv-boxen am 2s | Paar 49.95 |
| diskettenbox 3.5 | 14.95 |
| diskettenbox 5.25 | 14.95 |
| joystick gravis analog pro | PC 94.95 |
| joystick gravis schwarz | PC 84.95 |
| joystick gravis transparent | PC 94.95 |
| joystick manix deck | AM 59.95 |
| joystick manix twins | AM 49.95 |
| joystick thrustmaster fcs | PC 189.95 |
| joystick thrustmaster wcs | PC 189.95 |
| thrustmaster rudder pedals | PC 289.95 |
| joystick transp. topstar sv227 | PC 39.95 |
| joystick turbo mit 10 spielen | AM 64.95 |
| maus orig. microsoft rs 232 | PC 89.95 |
| maus transparent sv 714 | AM 39.95 |
| maus transparent sv 712 | PC 44.95 |
| speicher 1 mb a600 | AM 99.95 |
| speicher 512 kb a500 + uhr | AM 59.95 |

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT**

### VERSANDKOSTEN INLAND

| | |
|---|---|
| bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte | 5,- |
| bei Versand per Nachnahme | 10,- |

### VERSANDKOSTEN AUSLAND

| | |
|---|---|
| bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte | netto 12,- |
| bei Versand per Nachnahme | netto 25,- |

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

**SIE ERREICHEN UNS PER POST**

**CPS FRANK HEIDAK**
**BÜRGERSTRAßE 8 - 10**
**50667 KÖLN**

**BESTELLANNAHME PER TELEFON**
**0221 / 25 69 83, ...84 und ...85**

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**
**0221 / 25 69 86**

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**
**ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN**

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

bitte ankreuzen

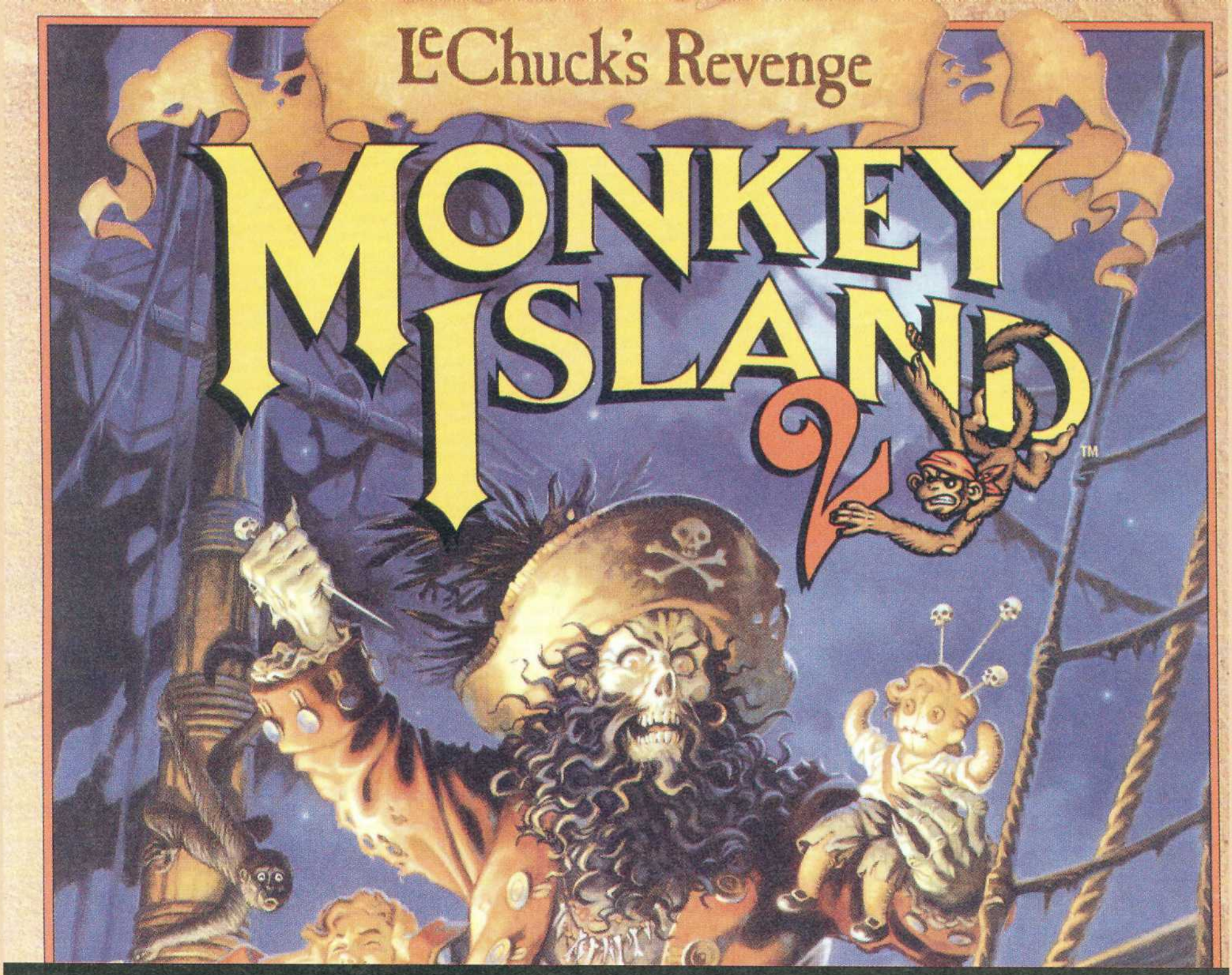
..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
Computertyp ..... ▫ Kundenmagazin (incl. SEGA MAGAZIN)

**AUFTRAGGEBER**

AS 01/94

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.




| | |
|---|---|
| Computersysteme | PC (Diskette, CD-ROM), Amiga |
| Entwurf | Ron Gilbert |
| Programmierung | Tim Schafer, Tami Borowick, Dave Grossman, Bret Barrett |
| Grafik | Peter Chan, Steve Purcell, Sean Turner, James Dollar |
| Amination | Sean Turner, Larry Ahem, Mike McLaughlin, Steve Purcell, Ken Macklin, Peter Chan |
| Musik | Michael Z. Land, Peter McConnell, Clint Bajakian |
| Arrangement | Matt Berado, Robin Goldstein, Robert Marsanyi, J. Anthony White |

**Die Geschichte setzt dort ein, wo *The Secret of Monkey Island* aufhört: Guybrush Threepwood hat den Geisterpiraten LeChuck vernichtet und seine wahre Liebe, die Gouverneurin Elaine Marley, gerettet. In den letzten Monaten ist der Held auf die Suche nach dem größten Schatz aller Zeiten gegangen, Big Whoop genannt, und schließlich auf Scrabb Island gelandet.**

**Hier steigt Ihr in die Story ein und steuert alle Aktionen von Guybrush auf der Suche nach Abenteuern, Schätzen und der Rettung seiner Ehre. Und wie der Titel schon andeutet, lauert LeChucks Geist auf Rache.**

**Als Besonderheit ist zu vermerken, daß die Amiga-Version aus elf Disketten besteht, was die unglaubliche Komplexität des Adventures deutlich macht. Es sollte das bislang vorletzte Produkt von LucasArts für diesen Rechner werden.**

## Monkey Island 2

# Piraten haben's schwer

**Das Schicksal meint es nicht immer gut mit Guybrush Threepwood. Zwar ging er als strahlender Sieger aus den Abenteuern von Monkey Island hervor, doch schon wartet eine neue Herausforderung auf den jungen Helden. Es besteht allerdings kein Zweifel: Mit Eurer Hilfe und den folgenden Tips wird er auch diesmal alle Probleme meistern.**

Nach seinem Sieg über LeChuck hatten die Wogen von Schicksal und Karibik unseren Helden Guybrush Threepwood an den Strand von Scrabb Island verschlagen, dem wohl langweiligsten Plätzchen Erde diesseits des Bermudadreiecks. Für ausgemusterte Piraten ist das vielleicht ein idealer Ort, um den Gnadenrum zu genießen, für einen jungen und dynamischen Piraten mit Ambitionen aber ein Alptraum, den es schnellstmöglich zu verlassen gilt. Doch das war nicht ganz so einfach, wurde doch Scabb Island von Largo LaGrande tyrannisiert, der die Insulaner ausplünderte, wo er nur konnte.

Diese Erfahrung mußte auch Guybrush machen, als er sich in Woodtick, dem größten Ort der Insel, nach einer Mitfahrgelegenheit zur nächsten Insel erkundigen wollte. Im Gespräch mit den Bürgern von Woodtick stellte sich

▲ *Erst motzt er,...*

▲ *...dann geht er*

schnell heraus, daß man Largo nur durch Einsatz modernster Voodoo-Technologie von der Insel vertreiben konnte. Diese konnte von der Voodoo-Lady, die in den Sümpfen von Scabb Island lebte, hergestellt werden, allerdings waren dazu einige Zutaten nötig, deren Beschaffung Guybrush übertragen wurde.

Die erste Zutat, der Knochen eines verstorbenen Angehörigen, war kein Problem: Die Schaufel am Schild vor dem Ortseingang schrie geradezu danach, mitgenommen und auf dem Friedhof am Grab von Largos Großvater verwendet zu werden. Unproblematisch war auch die zweite Zutat, etwas Körperflüssigkeit:

Beim ersten Besuch der Kneipe von Woodtick traf Guybrush wieder auf Largo. Dieser hinterließ das Gewünschte in Form eines Spuckrestes, der mit Hilfe eines (beim Kartographen Wally in Masse erhältlichen) Blattes Papier eingesammelt werden konnte.

Etwas schwieriger gestaltete sich dann die Suche nach einem Stück von Largos Kopf. Hierzu besuchte Guybrush ihn auf dem Hotelschiff, wo sich Largo eingenistet hatte. Um in seine Gemächer zu kommen, mußte allerdings erst für etwas Ablenkung gesorgt werden. Die schuf Guybrush, indem er das Krokodil mit dem Messer losschnitt, das er zuvor in der über ein Fenster zugänglichen Küche der Kneipe entwendet hatte. Im Zimmer von Largo fand sich schließlich eine Perücke, die als dritte Zutat ausreichte.

Tja: Jetzt fehlte noch ein Stück von Largos Kleidung. Kein Problem für einen gewieften Piraten, der LeChuck besiegt hatte. Die schon bekannten Piraten waren schnell dazu überredet, den Eimer an ihrem Schiff herzugeben. Der wurde im Sumpf mit Schlamm gefüllt und dann auf die von innen geschlossene Tür von Largos Zimmer gestellt.

## Erst Schlamm, dann Wäscherei

Nach der folgenden Schlammschlacht trafen sich Largo und Guybrush vor der Wäscherei wieder, und anschließend fand Guybrush in Largos Hotelzimmer hinter der Tür das Ticket für Largos Wäsche. Was er dann in der Wäscherei erhielt, war zwar etwas sonderbar, aber was soll's – immerhin waren jetzt alle Zutaten komplett.

Die Voodoo-Lady produzierte dann auch flugs das gewünschte Püppchen, und Largos Tage auf Scabb Island waren gezählt. Allerdings beging Guybrush bei der Vertreibung von LaGrande eine Dummheit, deren Tragweite er erst später erkennen sollte.

Doch vorerst gab sich Guybrush noch seinen Träumen von der Schatzsuche hin. Das Problem des Largo-Embargos war gelöst, blieb nur noch das Problem der Reisekosten. Captain Dread, der im Westen der Insel ein Hausboot hatte, war prinzipiell dazu bereit, Guybrush durch die Gegend zu schippern, wollte aber aus Prinzip zuvor Cash sehen. Das bißchen Geld, das man von den Piraten fürs Holzbeinpolieren bekam, reichte jedenfalls nicht.

Wie es der Zufall so wollte, suchte die Kneipe einen Koch, aber ebenso zufällig war diese Stelle kurz zuvor besetzt worden, so daß Guybrush einen Weg suchen mußte, den jetzigen Koch in Mißkredit zu bringen. Die Art und Weise, in der er es tat, war zwar nicht sonderlich fein und appetitlich, da sie jedoch zum Erfolg führte, wollen wir ihm daraus keinen Vorwurf machen:

Bei der Voodoo-Lady konnte er eine Rolle Faden organisieren; am Strand fand er einen Stock und im Futternapf des freigelassenen Krokodils etwas Käse. Das Ganze ergab zusammen mit der Kiste von der Wäscherei eine passable Falle, mit der er die Ratte der Piraten einfing. Mit dieser Ratte verfeinerte er das Süppchen, das der Koch gerade kochte und bestellte sich ganz frech beim Wirt eine Kostprobe. Wie nicht anders zu erwarten, war der Wirt von den Kochkünsten seines Angestellten nicht besonders angetan und entließ ihn, woraufhin sich Guybrush

▲ *Romantik am Lagerfeuer*

▲ *Kein Traumschiff!*

▲ *Willkommen auf Booty Island*

um die Stelle bewarb, den Vorschuß kassierte und sich durch das Fenster aus den Staub machte.

## Monokel-Ersatz

Da Captain Dread seinen Talisman verloren hatte und ohne ihn nicht auslaufen wollte, stibitzte Guybrush noch das Monokel von Wally, was als Ersatz vollauf genügte. Die Reise konnte losgehen. Auf Dreads Schiff nahm Guybrush als erstes die leere Tüte Papageienfutter an sich. Was für ein dunkler Impuls ihn dazu trieb, ist nicht bekannt, vielleicht war er schon lange nicht mehr auf See gewesen und wollte ganz einfach sichergehen...

Der erste Weg führte ihn nach Phatt Island, wo er recht unfreundlich empfangen und ins Gefängnis gesteckt wurde. Unter der Matratze fand er ein Stück Holz, mit dem er sich einen Knochen aus der Nachbarzelle angelte. Damit trickste er den Wachhund aus. Im Regal des Gefängnisses entdeckte er zwei Briefumschläge, die er an sich

▲ *Ein ganz schöner Brocken!*

nahm und öffnete. Im einen fand er sein komplettes Inventar wieder, im anderen das Eigentum eines anderen irrtümlichen Justizopfers. Wahrscheinlich handelte es sich um die Person, deren Überreste er an den Hund verfüttert hatte.

Bevor Guybrush die ungastliche Insel verließ, besuchte er noch kurz die örtliche Bücherei, blätterte ein wenig in dem Karteikasten und ließ sich eine Mitgliedskarte ausstellen. Anschließend machte er sich auf den Weg nach Booty Island, um zu schauen, ob es dort tatsächlich so schön war, wie Captain Dread ihm vorgeschwärmt hatte.

Booty Island – Perle der Karibik, Insel im Dauer-Karneval, und vor allem die Insel, auf der mindestens zwei Teile der Schatzkarte zu finden sind! Den ersten Teil erspähte Guybrush schon kurz nach der Landung im Krämerladen. Der Preis überstieg jedoch Guybrushs finanzielle Möglichkeiten. Immerhin ließ der Verkäufer durchblicken, daß er an einer Galionsfigur interessiert und eventuell zum Tausch bereit sei.

Gut und schön, aber bei einem Gespräch mit Kate Capsize, der lokalen Schiffsverleiherin, stellte sich heraus, daß Guybrush nicht einmal das Geld für die Suche nach einem versunkenen Schiff hatte. Immerhin konnte er Kate eines ihrer Flugblätter abschwatzen, um die Möglichkeit zu erhalten, später auf ihr Angebot zurückzugreifen.

Der Spuckwettbewerb versprach wertvolle Preise; Guybrushs erste Versuche waren jedoch mehr als blamabel. Etwas Doping mußte her, und das gab es in der Kneipe von Scabb Island, wohin sich Guybrush nun wieder begab. Dort kaufte er von jedem Drink ein Glas; dank der Mitgliedskarte aus der Bibliothek wurde er jetzt zuvorkommend bedient.

## Gelb und Blau = Grün

Aus der gelben und der blauen Brühe mischte er sich eine grüne, die dem

▲ *Auf großer Fahrt*

▲ *Lesen bildet!*

▲ *Beim "Mogeln" erwischt*

▲ *Total versumpft...*

▲ *Was nehmen wir mit?*

▲ *Schatztaucher*

Speichel die nötige Konsistenz verlieh. Nach der Rückkehr auf Booty Island zeigte sich eine deutliche Leistungssteigerung, aber es reichte nicht für den ersten Platz. Also mußte dem Glück noch etwas nachgeholfen werden. Im Krämerladen erstand Guybrush ein Schiffshorn, das ähnlich wie das des lokalen Postschiffs klang. Damit konnte er den Aufseher des Wettbewerbs ablenken und die Fähnchen auf dem Spielfeld umstecken. Nach einigen Versuchen hatte er es dann geschafft und hielt eine eher mickrige Plakette in der Hand, die er aber beim Krämer doch noch ertragreich verkaufen konnte – so ertragreich, daß er das Schiff zur Schatzsuche chartern konnte.

Das Problem war nur: Wo sollte nach einem versunkenem Schiff gesucht werden? Die Antwort fand sich in der Bibliothek auf Phatt Island unter dem Stichwort "Desasters". In diesem Buch war eine Positionsangabe. Also fuhr Guybrush mit Captain Capsize an diese Stelle, tauchte und wurde fündig. Zwar war Guybrush, nachdem er den Affenkopf abmontiert hatte, zu schwer zum Schwimmen, aber mit Hilfe des Ankers kam er wieder an die Wasseroberfläche. Nach dem kurzen Deal mit dem Krämer war Guybrush im Besitz des ersten Teils der Karte.

Angesichts der "guten Beziehungen" zwischen Guybrush Threepwood und Elaine Marley hätte die Beschaffung des zweiten Kartenteils keine größeren Probleme bereiten sollen – aber das war Wunschdenken. Ohne Einladung und passendes Kostüm war kein Zusammentreffen mit Elaine möglich. Also wurde die gesamte Karibik nach einer Einladung durchsucht.

Fündig wurde Guybrush wiederum auf Phatt Island; dort konnte man in einer Seitengasse beim Glücksspiel gewinnen. Die Glückssträhne des Mitspielers war extrem verdächtig, also folgte ihm Guybrush in eine andere Seitengasse. Dort konnte man die nächste Gewinnzahl erfahren, wenn man sich als Mitglied ausweisen konnte. Das geschah durch einen kleinen Test, bei dem ein Zahlencode zu knacken war. Weil die gesuchte Antwort immer die Anzahl der als erstes gezeigten Finger war, stellte das kein großes Problem dar. (Es soll auch Leute geben, die durch Abspeichern vor der Antwort gewonnen haben, aber das ist wieder eine andere Geschichte.)

Nachdem die Sache mit der Einladung geklärt war, bekam Guybrush auch das nötige Kostüm – nicht unbedingt ein besonders schönes, aber was soll's. Der Rest war ein Kinderspiel: ins Haus, die Karte geschnappt und wieder raus... Von wegen: Da war noch dieser dumme Hund, der die ganze Sache auffliegen ließ. Guybrush wurde zu Elaine gebracht und hätte sie durch extremes Süßholzraspeln beinahe zur Einwilligung gebracht, aber dann verplapperte er sich doch, und Elaine warf die Karte erbost aus dem Fenster.

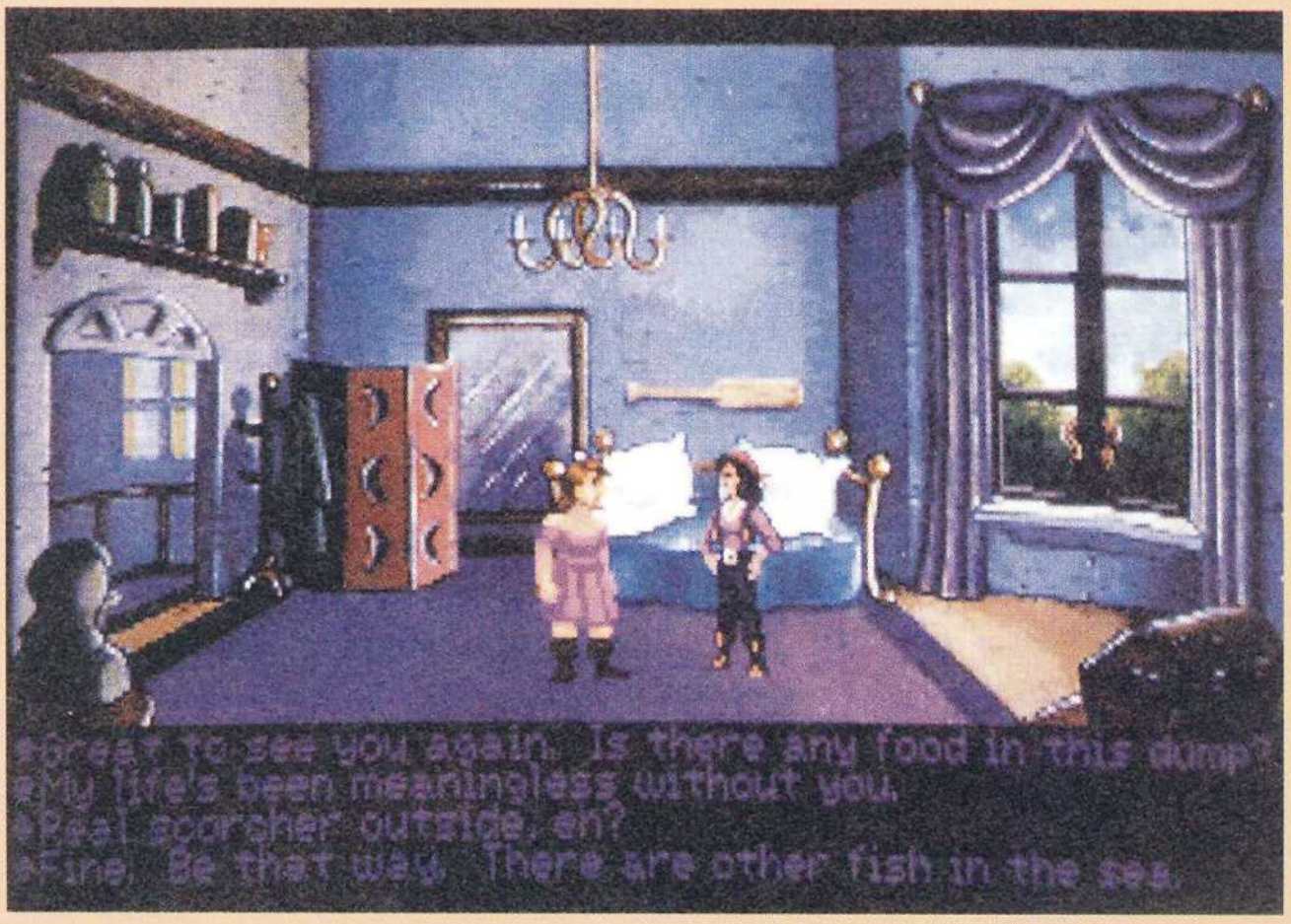
## Der Wind, der Wind...

Das wäre nicht so schlimm gewesen, wenn nicht ein plötzlicher Windstoß die Karte quer über die Insel an die Klippen geweht hätte. Da hing sie nun

▲ *Hier gibt's Fisch*

▲ *Illustre Gesellschaft*

an einem Ast, und Guybrush hatte keine Möglichkeit, an sie heranzukommen. Oder doch? Da war noch dieser Fischer auf Phatt Island – mit dessen Angel hätte diese Sache eigentlich kein Problem sein sollen. Doch wie konnte man ihn dazu bringen, die Angel auszuleihen? Guybrush überredete ihn




▲ *Liebesgeflüster*

schließlich zu einem Deal: Tausche großen Fisch gegen Angel.
Den Fisch wiederum gab es auf Booty Island: Nachdem Guybrush an der Hintertür des Gouverneurspalastes mit den Mülltonnen gespielt hatte, wurde er vom dortigen Koch einmal ums Haus gejagt und konnte anschließend in der Küche ein Prachtexemplar von einem Fisch ergattern. Der Deal mit dem Fischer wurde rechtsgültig gemacht, und dem Angeln nach der Karte stand nichts mehr im Wege.

Die Sache hätte auch beinahe geklappt, wäre da nicht diese lästige Möwe gewesen, die sich die Karte schnappte und in das Baumhaus verschleppte. Um in das Baumhaus zu kommen, mußte Guybrush das Ruder aus Elaines Zimmer "ausleihen" und in angemessener Weise mit den Löchern und der Planke im Baum verwenden. Der erste Versuch ging jedoch schief, und in der Folge hatte Guybrush einen seltsamen Traum, in dem ihm seine Eltern eine Nachricht zukommen ließen. (Diese notiert er auf dem ehemaligen Spuckzettel, empfehlenswert ist für einen ordnungsgemäßen Programmablauf der vorherige Kauf eines Schreibgeräts beim Krämer.)

Das Ruder war hinterher nicht mehr zu verwenden und mußte auf Scabb Island erst repariert werden. Im Baumhaus stellte sich dann doch noch das

▲ *Glücksspiel erlaubt*

Problem, daß aus dem Haufen Karten die richtige herausgesucht werden mußte. Aber hier leistete Elaines Hund schließlich gute Dienste, und schließlich war Guybrush auf dem halben Weg zu Big Whoop.

Den dritten Teil der Karte hatte Rapp Scalion mit ins Grab genommen, und der lag in der Krypta auf Scabb Island begraben. In Stans Gebrauchtsarg-Laden hing der Schlüssel, war allerdings nicht so einfach zu bekommen, da so ein quicklebendiges Kerlchen wie Stan eben doch nicht so leicht einzusargen ist. Mit dem passenden

▲ *Werden sie beißen?*

Handwerkszeug ging es jedoch. Dazu kaufte sich Guybrush zunächst beim Krämer eine Säge und machte sich auf den Weg nach Scabb Island. Dort sägte er einem der trägen Piraten ein Holzbein ab, und während der Holzwurm das Malheur wieder reparierte, versorgte sich unser kleiner Scherzbold im Laden mit Hammer und Nägeln. Als Stan dann wieder einmal den Sarg vorführte, schloß Guybrush den Deckel und vernagelte ihn sicher.

Mit dem Schlüssel gelangte der potentielle Leichenschänder in die Krypta, konnte sich aber angesichts der vielen Särge so recht für keinen entscheiden. Auswahlhilfe versprach er sich von einem Buch mit Zitaten berühmter

▲ *Zu Gast beim Gouverneur*

Piraten, von dem er unter dem Stichwort "Quotations" in der Bibliothek erfahren hatte.

Leider hatte Gouverneur Phatt das Buch gerade ausgeliehen; also mußte Guybrush in die Höhle des Löwen. Der erwies sich jedoch als recht zahm: Die Wache war ebenso dumm wie stark und entsprechend leicht zu überlisten, und Schweinchen Dick selbst so träge, daß Guybrush das Buch problemlos gegen ein anderes austauschen konnte. Die Wahl des Sarges war nun kein Problem mehr, das Häufchen Asche darin war jedoch wenig mitteilsam.

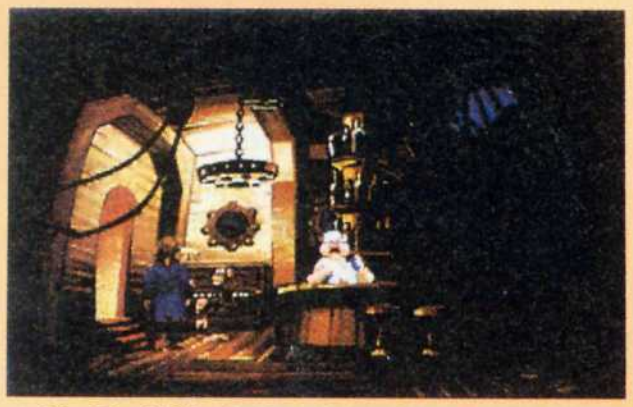
▲ *Am Baumhaus*

▲ *Zu heiß gebadet*

▲ *Kalte Küche*

## Voodoo-Lady

Nun konnte nur noch die Voodoo-Lady helfen, in deren Regal Guybrush beim Stöbern ein vielversprechendes Mittelchen namens "Ash-2-Life" entdeckt hatte. Es gab dabei nur zwei kleinere Probleme: Die Dame benötigte zur Anfertigung erstens etwas Asche des zu Erweckenden und zweitens ein bestimmtes Rezept. Wo ersteres zu finden war, war klar, das zweite fand sich unter dem Stichwort "Receipt" in der Bibliothek. Jetzt endlich konnte Rapp erweckt und befragt werden. Er bat Guybrush um einen letzten Dienst,



▲ *Heiße Würstchen!*

▲ *Wir ärgern Kate...(nicht DEN Kate!)*

den dieser gerne erfüllte. Die Belohnung: der dritte Teil der Karte. Endlich!...

Der Weg zum letzten Teil der Karte war gar nicht so einfach zu begehen, wurde er doch von einem Wasserfall auf Phatt Island versperrt. Und der ließ sich nur mit einem sehr ungewöhnlichen Werkzeug abstellen: einem hypnotisierten Affen. Das possierliche Tierchen versuchte sich in der Kneipe auf Scabb Island als Klavierspieler, war allerdings nicht sonderlich talentiert. Schnell wurde die Banane aus dem Umschlag auf das Metronom gesteckt, und der Affe Jojo war "handzahm"; er konnte von Guybrush bequem eingesteckt und an der Pumpe verwendet werden.

Jetzt stand Guybrush nur noch ein Pirat im Wege, der ihn zu einem Trinkwettbewerb herausforderte. Der erste Schluck schon machte Guybrush klar, daß ihm der hochprozentige Bölkstoff einfach nicht bekam. Also mußte Ersatz her, der allerdings nicht so leicht zu beschaffen war.

In der Kneipe erfuhr Guybrush, daß Captain Capsize den gesamten Vorrat an "Near Grog" aufgekauft hatte, und auf persönliche Anfrage stellte Kate klar, daß sie nicht im Traum daran dachte, etwas von ihrem Vorrat abzugeben. Also mußte Guybrush mal wieder Umwege gehen.

Da Kate vorhatte, ihren Wirkungskreis nach Phatt Island zu verlegen, sorgte Guybrush dort für einen ordentlichen Empfang, indem er das Bild aus Kates Flugblatt über den eigenen Steckbrief klebte. Das brachte Kate ins Gefängnis und Guybrush in den Besitz eines Umschlags mit einer Flasche "Near Grog". Jetzt war der Trinkwettbewerb kein Problem mehr, da sich die scharfe Brühe in den Blumentopf schütten und durch das sanftere Wässerchen ersetzen ließ. Der Pirat erwies sich als nicht ganz so trinkfest, wie er verkündet hatte, und so

▲ *Schloß des Grauens*

brauchte Guybrush nur noch gegen den Stein in der Wand zu drücken, um die Falltüre zu öffnen – und um festzustellen, daß Stein eben doch nicht gleich Stein ist.

## Erster Hinweis

Einen ersten Hinweis auf die Lösung des Problems brachte die Affenstatue vor dem Haus, die unbedingt in die Ferne sehen wollte. Das war mit dem Teleskop aus dem Baumhaus zu bewerkstelligen, führte jedoch lediglich zu einem Brandfleck auf dem Fensterladen. Wurde dieser geöffnet, verlagert sich der Brandfleck auf die Wand

hinter dem leeren Spiegelrahmen. Also mußte noch ein Spiegel her.

Den gab es beim Krämer auf Booty Island, vor dem Kauf mußte allerdings noch der Papagei überlistet werden. Dazu kaufte Guybrush zunächst das Schild und hängte die Tüte mit dem gewesenen Papageienfutter an den freigewordenen Haken. Jetzt konnte er den Spiegel nehmen, die Falltür nach einer erneuten "Bestrahlung" richtig öffnen und seine Sammlung an Kartenteilen komplettieren!

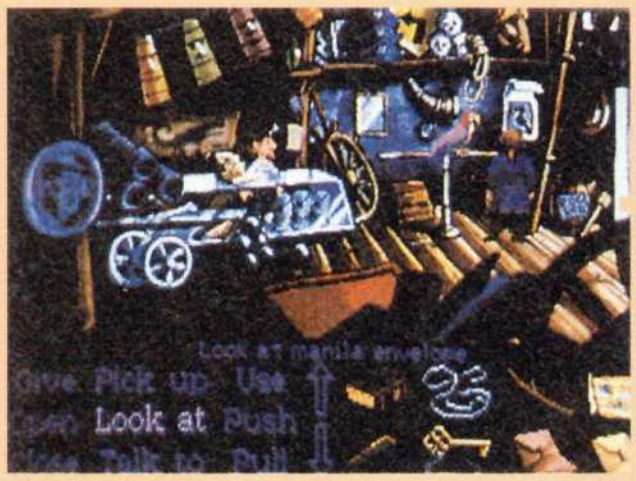
Jetzt blieb nur noch die Frage, wo die auf der Karte abgebildete Insel lag. Hier konnte Wally helfen, der allerdings aus wohlbekannten Gründen Probleme mit den Augen hatte. Aber da war noch das Leuchtturm-Modell in der Bibliothek, dessen Linse die richtige Brennweite hatte.

Während Wally sich an die Entzifferung der Karte machte, erledigte Guybrush einen Botengang zur Voodoo-Lady. Bei der Rückkehr stellte er mit Entsetzen fest, daß Wally von LeChuck entführt worden war. Da die Voodoo-Lady gerade eine größere Materialliefe-rung an LeChuck vor dem Haus stehen hatte, versteckte sich Guybrush in dieser Kiste, um seinem Freund zu Hilfe zu kommen – andere Motive wollen wir ihm mal nicht unterstellen...

Nach einer langen Reise, deren Details und Unannehmlichkeiten hier besser verschwiegen werden, kam unser Held schließlich in der Festung von LeChuck an. Nachdem er die Treppen erklommen hatte, fand er im vorderen rechten Tunnel das Gefängnis, in dem Wally schmachtete. Der brachte Guybrush auf die geniale Idee, doch nach dem Schlüssel zu suchen, der in LeChucks Büro zu finden sein sollte.

Der Weg ins Büro führte durch das Labyrinth des hinteren Tunnels. Die Orientierung gestaltete sich anfangs etwas schwierig, doch mit Hilfe der elterlichen Traumnachricht fand Guybrush schließlich den richtigen Weg. Dazu mußte ganz einfach nur eine Skelett-Tür gefunden, geöffnet und durchschritten werden, auf die der Beginn des jeweiligen Verses paßte.

Schließlich stand Guybrush vor einer Tür, die unüberwindlich schien




▲ *Ein eitler Papagei...*

▲ *Na denn prosch!*

▲ *Hau wech!!!*

▲ *Ziemliche Unordnung*

und bei genauerem Hinsehen dennoch den Eintritt erlaubte. Der Schlüssel war schon zum Greifen nahe, als LeChuck zuschlug und seinen Verfolger festsetzte.

Tja, da hing er nun mit Wally über einem Säurebottich, und weit und breit war keine Rettung in Sicht. Was macht ein echter Pirat in dieser Situation? Ganz einfach: Er spuckt in die Hände – oder noch besser: auf das Schild in der linken Ecke der Folterkammer. Nach einem Schluck des grünen Drinks und einigen Anläufen schaffte es Guybrush tatsächlich, die Kerze auszuspucken.

Was sich daraufhin in der Dunkelheit abspielte, wird wohl immer Guybrushs Geheimnis bleiben. Wie dem auch sei: Ein Streichholz sollte Licht in die Sache bringen. Und es tat nicht nur das, sondern es brachte auch neuen Schwung in die Handlung – so viel Schwung, daß unser Held geradewegs nach Dinky Island geschleudert wurde...

▲ *Eine typische Handbewegung*

## Harte Landung

Die Landung dort war etwas hart, hatte doch Guybrush gegen sonstige Gewohnheiten keinen Topf auf dem Kopf. Aber die anfängliche Benommenheit ging schnell vorüber. Am Stand fand er eine alte Flasche (ohne Post), ein Cocktailglas, eine Brechstange und einen alten Bekannten.

Nach einem philosophischem Diskurs mit Herman Toothrot machte sich Guybrush an die Erforschung des Dschungels. Der linke Pfad führte schließlich zu einem Baum, an dem ein Beutel hing. Dieser gab nach Bearbeitung mit der am Baum zerschlagenen Flasche ein Päckchen Instant-Kekse frei. In der anderen Richtung fand Guybrush an einem Teich ein Seil und eine Kiste, die nach kurzer Überredung mit der Brechstange eine Runde Dynamit springen ließ. Die weitere Erforschung des Dschungels brachte keine weiteren Erkenntnisse – außer der, daß die Telefon-Hotline nicht sehr hilfsbereit war.

▲ Hier gibt es Gifte... ähm, Geschenke

▲ Viel Wirbel

▲ Strand-Idylle

▲ Am Ziel

▲ Enthüllung - Teil 1

▲ Enthüllung - Teil 2

jedoch etwas zu hoch und hatte sein Ziel zwar jetzt vor Augen, aber nicht ganz in Reichweite. Ein Königreich für eine Peitsche – oder zumindest für einen guten Ersatz. Den ergab die Kombination aus Seil und Brechstange, allerdings nur kurzfristig, denn die Schwerkraft wollte nicht so recht mitspielen. Und das Seil auch nicht, denn noch bevor Elaine ihren Guybrush retten konnte, machte sich dieser zwangsweise auf einen Streifzug durch die Unterwelt von Dinky Island.

## Noch 'n Sturz

Wesentlich hilfsbereiter war der Papagei, der sich mit Hilfe der Kekse bestechen ließ und den Weg zum Schatz verriet. Allerdings war noch etwas Vorarbeit zu leisten, denn die Kekszubereitung war nur mit destilliertem Wasser möglich. Außerdem erwiesen sich zwei Kekse als zu wenig. Zum Glück fand sich in einem der Fässer noch ein weiteres Exemplar.

Der Rest der Schatzsuche schien einfach zu sein. Nachdem die Stelle, an der gegraben werden mußte, erst einmal gefunden war, wähnte sich unser Held schon am Ziel seiner Träume. Etwas Schaufel-Arbeit offenbarte allerdings noch ein weiteres Hindernis in Form massiven Stahlbetons, doch auch das sollte mit etwas Dynamit schnell aus dem Weg geräumt sein.

In seinem jugendlichen Leichtsinn dosierte Guybrush den Sprengstoff

Nachdem sich Guybrush von dem Sturz erholt und mit dem Lichtschalter wieder für klare Sicht gesorgt hatte, sah er sich LeChuck gegenüber, der wiederum Licht in die Familienverhältnisse brachte. Seine Versuche, Guybrush für immer zu erledigen, schlugen jedoch fehl, und so konnte unser Held daran gehen, sich seines Peinigers zu entledigen. Dessen fortgesetzte Sticheleien störten zwar etwas bei der Arbeit, hielten Guybrush aber nicht von seiner Tätigkeit ab, und er erforschte die seltsamen Räumlichkeiten.

Einer der Räume enthielt viele Kisten. In einer davon war etwas Root Beer. Aber die Zeiten, in denen dieses Gebräu Wirkung zeigte, schienen vorbei. Hilfreicher waren denn schon die

▲ Wo darf es hingehen?

Voodoo-Puppen, die nur noch darauf warteten, auf eine Person zugeschnitten zu werden. Der Ballon, der sich ebenfalls in diesem Raum befand, sollte sich später ebenfalls als nützlich erweisen. Blieb also nur noch die Suche nach den passenden Zutaten.

Der Erste-Hilfe-Raum brachte mit dem Schädel des gemeinsamen Vaters schon die erste Zutat. Dort fand sich in einer Schublade auch eine Spritze, die hervorragend als Nadel dienen konnte. Der Mülleimer im gleichen Raum beförderte nach einer Untersuchung ein Paar Gummihandschuhe zutage,

▲ *Gebrauchter Song gefällig?*

▲ *Gouverneur Phatt macht seinem Namen alle Ehre!*

▲ *Gary sitzt fest*

die ebenfalls eingesteckt wurden. – Etwas Körperflüssigkeit von LeChuck? Kein Problem! Guybrush ließ ihn einfach in das Taschentuch schneuzen, das ihm Stan aufgedrängt hatte. Xundheit – Igitt!

Es fehlte noch ein Stück Kleidung, aber das ließ sich mit etwas Geschick und Überwindung auch ergattern. Im Raum mit dem Grogautomaten wurde einfach dessen Münzrückgabe betätigt, und eine Münze fiel auf den Boden. Kurz darauf kam LeChuck, bückte sich – und Guybrush griff nach der Unterwäsche.

Im Raum mit dem Automaten war auch eine Flasche mit Helium abgestellt. Nachdem Guybrush dort die Gummihandschuhe und den Ballon gefüllt hatte, war er leicht genug, um mit dem ebenfalls vorhandenen Lastenaufzug zu fahren. Wurde dieser zum richtigen Zeitpunkt in Bewegung gesetzt, mußte LeChuck Haare lassen – und drei Zutaten waren vollständig.

Jetzt war der Rest kein Problem mehr: Einfach alle Zutaten nebst Voodoo-Puppe in die Juju-Tasche gesteckt, kräftig geschüttelt, und Guybrush Threepwood war bestens für die endgültige Konfrontation ausgerüstet. (Wie diese ausgegangen ist? Das soll eine Überraschung werden – und vielleicht ist die Wahrheit auch erst in Monkey Island 3 zu erfahren.) ■

*Michael Anton/sma*

▲ *Rotzfrech, aber hilfreich*

▲ *Und nun?*

▲ *Schwungvoll zum Finale*

# MASTER BLASTER

MASTER BLASTERs geheimnisvolle Auftraggeber, die Pixelaner, haben einen neuen Job für den ehrenamtlichen Retter des Universums: Löse das Rätsel des Planeten Lucasia!

Ha, dieser Auftrag wird bestimmt nicht schwer!

Auf so einem süßen, kleinen, grünen Planeten kann es doch gar nicht so viele Rätsel geben!

Jedoch ...

BOOOM

ZIU

ZIU

He, was soll das! Wer macht denn so was? Ich war doch ganz friedlich!

Har, Har! Da lacht der interstellare Bösewicht!

Bauz! Das Raumschiff wird wohl nie wieder fliegen. Zum Glück können die Pixelaner mich jederzeit hier wegbeamen.

Hust! Röchel! Wo bin ich hier bloß reingeraten?

Die braven Leute, die in diesem Haus da wohnen, können mir sicher helfen!

Juhu! Hallo! Jemand zu Hause?

Meldet sich niemand. Scheint keiner da zu sein!

Ahrgl! Nicht schießen!

ZIP

ZISCH

BRZ

Nimm dies, terranischer Bastard!

ZAP

ZWIT

ZIRR

AAAAAAAAA

Jaul! Das ist nicht fair! Hilfe, so helft doch ...

ZING

KLIRR

AAAAAAAAAAAAAAAA

BAUZ

PLOTSCH

Blutrünstige Aliens! Mit denen ist nicht gut Kirschen essen. Da versteck' ich mich lieber hier in diesem Sumpf!

Öha, was ist das denn?

Ein Geister-schiff! Ein richtiges schwimmendes Spuk-schloß ...

Na, das schau' ich mir mal genauer an. Vielleicht ist das ja das Geheimnis.

SCHWUPP

Was haben wir denn da? Einen verlotterterten Erdling, der sich kaum allein auf den Beinen halten kann!

So etwas wollen wir gar nicht erst an Bord lassen! Pfui, weg damit!

PLATSCH

So, jetzt reicht's mir! Die sollen ihre doofen Geheimnisse selber lüften. Ich laß' mich jetzt heim-beamen ...

BEEAM

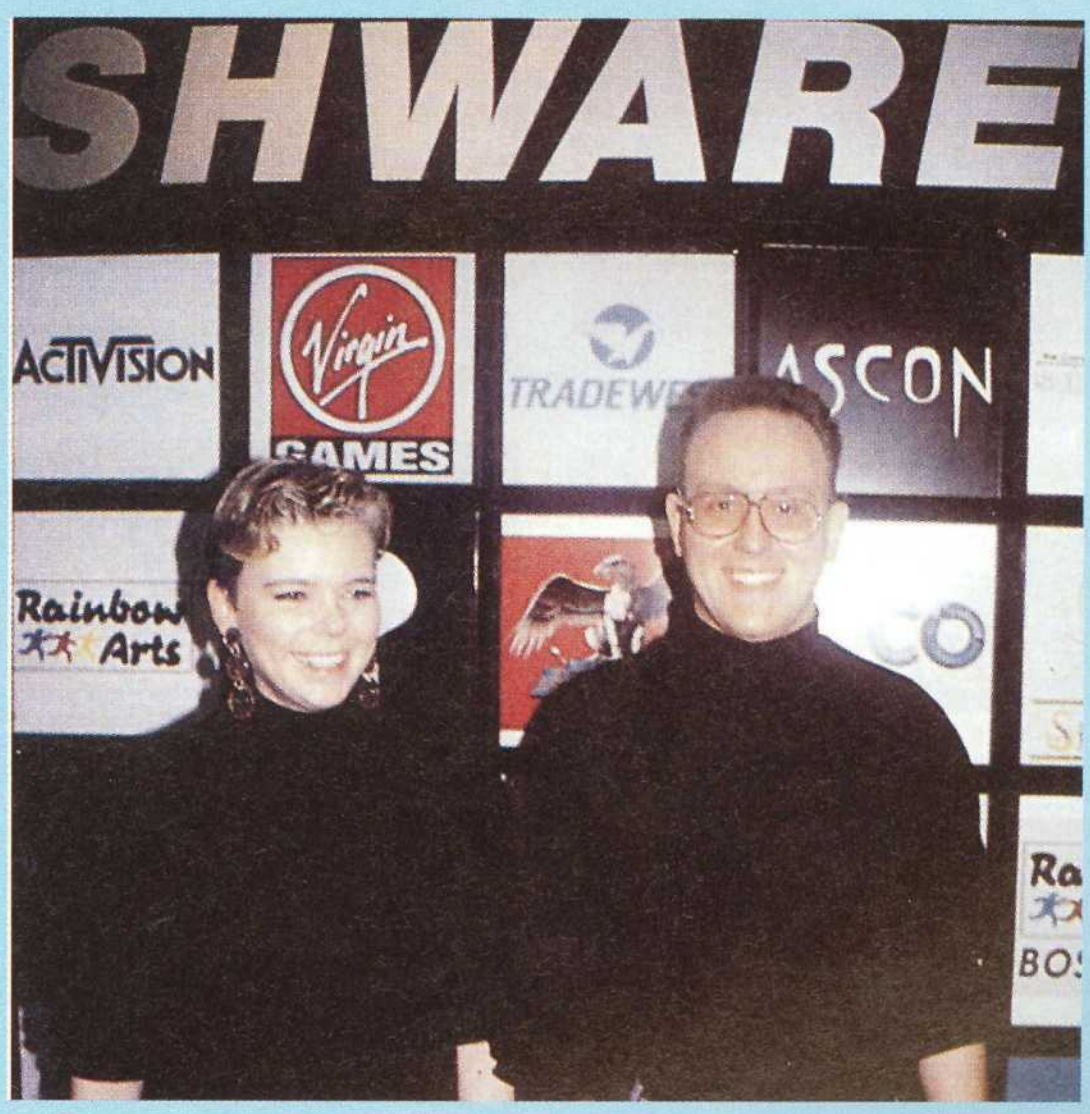
Isser weg?

Er läßt sich gerade heim-beamen!

Geschafft, wieder einen verjagt!

Und somit ist es uns erneut gelungen, das Geheimnis unseres schönen Planeten zu wahren! Hasta la vista, Master Blaster !!!

ENDE




**Eine Erfolgsstory wie aus dem Bilderbuch: Gegründet als reiner Lizenzaufkäufer, mauserte sich Softgold innerhalb von acht Jahren zum innovativen Spiele-Vermarkter.**

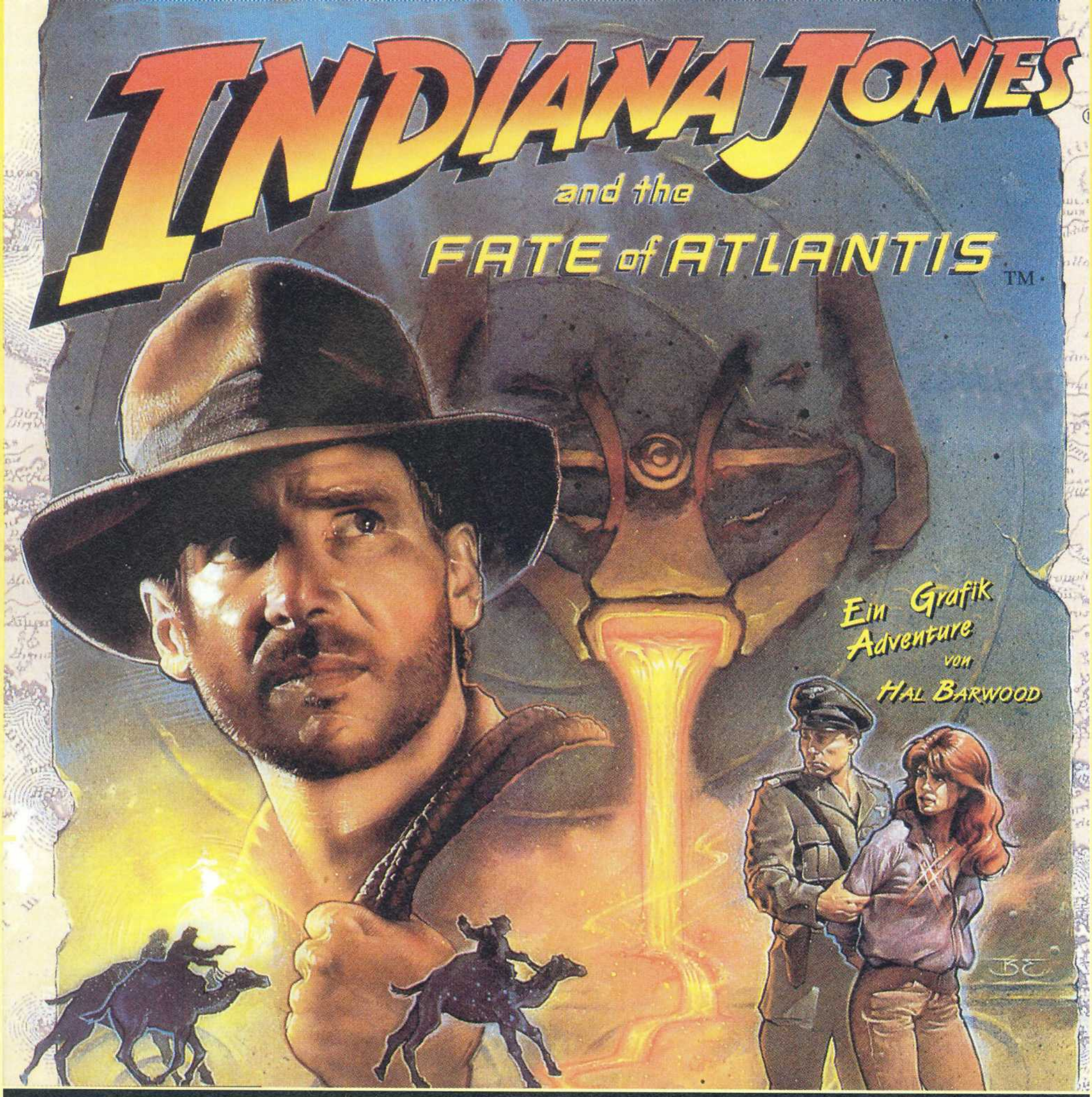
# Vom Lizenzunternehmen zum Branchenliebling

Es fing wie immer harmlos an: 1985 – der deutsche Computerspielemarkt war noch in den Pioniertagen – wurde **Softgold** mit dem Ziel gegründet, amerikanische Lizenzprodukte zu erwerben, um sie auf dem deutschen Markt über das Distributionshaus Rushware zu vertreiben. Ein sicheres Konzept, war doch *Epyx*, der amerikanische Partner, seinerzeit ein Gigant mit Hitgarantie für jedes neue Spiel.

Mit dem Erfolg kamen neue Kontakte, und 1986 wurden – diesmal auf dem deutschen Markt – Rainbow Arts und Softgold zum Gespann. Durch die Entwicklung eigener Spiele ergab sich aber auch die Notwendigkeit, sich um das Design und Marketing selbst zu kümmern. Zunächst überließ man das beauftragten Agenturen, doch nach und nach entstand eine komplette In-House-Produktion. Das soll heißen: Von der Idee bis zum versandfertigen Produkt machte Softgold bald alles selbst.Kein Wunder, daß diese Perle der deutschen Software-Industrie zunehmend für andere Branchengrößen interessant wurde. Die Firma Rushware war es schließlich, die 1992 zur Eheschließung schritt und die Softgold Computerspiele GmbH dem eigenen Unternehmen angliederte.

Neue Herren, neue Aufgaben: Softgold, erfahren in puncto Marketing, Promotion, Öffentlichkeitsarbeit und Product Management, wurde zum Spezialisten für diese Aufgaben und betreute von nun an eine Fülle von Labels. Heute ist die Firma unter anderem für das Marketing der Gremlin-Graphics-Spiele und der Nintendo-Produkte von Imagineer und Elite zuständig. Mehr noch: Softgold ist nach wie vor eine der ersten Adressen für die deutsche Lizenzierung ausländischer Spiele. Da machen sich besonders die frühen Kontakte auf dem amerikanischen Markt bezahlt. Edle Softwarefirmen wie New World Computing (Might & Magic), SSI, Novalogic (Comanche) und natürlich LucasArts lassen ihre Spiele von Softgold für den deutschen Markt bearbeiten, und das betrifft beileibe nicht nur die Übersetzungen. Zuweilen muß z.B. auch mal ein Spiele-Name geändert werden. So geschehen beim Comanche-Untertitel "Maximum Overkill" – der war viel zu hart fürs deutsche Gemüt und dessen Wächter, die BPS –, und so heißt das Spiel hierzulande einfach *Comanche*, ohne Untertitel. ■

*Michael Suck*




| | |
|---|---|
| Computersysteme | PC (Diskette, CD-ROM), Mac, Amiga |
| Story | Hal Barwood, Noah Falstein |
| Programmierung | Michael Stemmle, Ron Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark, Bret Barrett. |
| Chef-Grafiker | William L. Eaken |
| Grafik | James Alexander Dollar, Mike Ebert, Avril Harrison |
| Chef Animator | Collette Michaud |
| Animationen | Avril Harrison, Anson Jew, Jim McLeod |
| Titelmusik | John Williams |
| Sound und Arrangement | Clint Bajakian, Peter McConnell, Michael Z. Land |

**Indy IV, wie es in Fachkreisen kurz genannt wird, markiert einen Wendepunkt in der LucasArts-Geschichte: Es ist das vorerst letzte Spiel, das für den Amiga umgesetzt wurde. Obgleich es auf dem Charakter des Vorgängers basiert, gibt es bislang keine filmische Vorlage. Damit hat es ein Computerspiel zum ersten Mal geschafft, dem Kino mehr als nur eine Nasenlänge voraus zu sein.**
**Das Spiel beginnt im Barnett College, wo Indiana Jones nach einer geheimnisvollen Statue sucht. Dabei findet er Hinweise auf die versunkene Stadt Atlantis und macht sich auf die Suche danach. Ihr steuert Indy und manchmal auch seine Ex-Kollegin und Parapsychologin Sophia Hapgood. Verfolgungsjagden mit dem Auto, Ritte auf Kamelen, Ballonfahrten, das Steuern eines U-Bootes und die Bedienung der Maschinen von Atlantis sind Stationen des Spiels. Somit ist jede Menge Action angesagt, deren Erfolg sehr oft von schneller Reaktion und dem richtigen Knopfdruck im richtigen Moment abhängt.**

# Indy taucht ab

**"Way down below the ocean...": Ihr Spieler, die Ihr Euch auf die Suche nach Atlantis macht, seid gewarnt: Trauet niemandem, denn selbst wenn Euch Euer bester Freund Rat gibt, wie eine Tür zu öffnen oder eine Maschine zu starten sei, kann dieser doch irren. Nur weniges auf der Suche nach dem verlorenen Kontinent ist vom Schicksal festgeschrieben, und was den einen zum Erfolg führt, braucht für den anderen schon wieder keine Geltung mehr zu haben.**

▲ *Unterwegs in New York City*

▶ *Bühnenluft*

Dreierlei Wege führen zum Ziel, und der, der die Götter austricksen will, indem er alle drei Wege von einem gemeinsamen Start geht (Ihr Sterblichen nennt dies wohl einen gespeicherten Spielstand), wird spätestens nach der Ankunft in Atlantis eine böse Überraschung erleben. Dennoch werden die Götter mit Euch sein, und Euch, wenn Ihr mit der Kraft Eures Verstandes und der Stärke Eurer Faust nachhelft, auch zum Erfolg führen. So spricht der große Nur-Ab-Sal...

## New York, New York...

Soweit die weisen Worte des großen Vorsitzenden von Atlantis; wir wenden uns nun unserem peitschenschwingenden Helden zu und schauen, wie er die Probleme anpackt.

Momentan steht er in New York vor dem Theater, in dem Sophia ihre Show abzieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg in das Theater gefunden werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit.

So ganz einfach durch die Hintertür zu gehen, das wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung (1/2/1/3/3) kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch in einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt (liegen sollte!), und auch dann ist der Weg frei. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Tja, da steht Sophia nun und spricht und spricht und... Nach zweimaligem "Anlauf", der jeweils von einem Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es unserem Alter Ego Indiana Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzies. Im Gespräch gibt der nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest; da kommt unsere neuerworbene Zeitung natürlich genau richtig!

Nachdem sich der lästige Kulissenschieber also verdünnisiert hat, bedient sich Indy der modernen Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt er die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind spektakulär, und Sophia schließt sich Indy für den weiteren Verlauf der Suche an, deren erste Station Island sein soll. (Was sich in dieser

▲ *Der Paramount-Berg?*

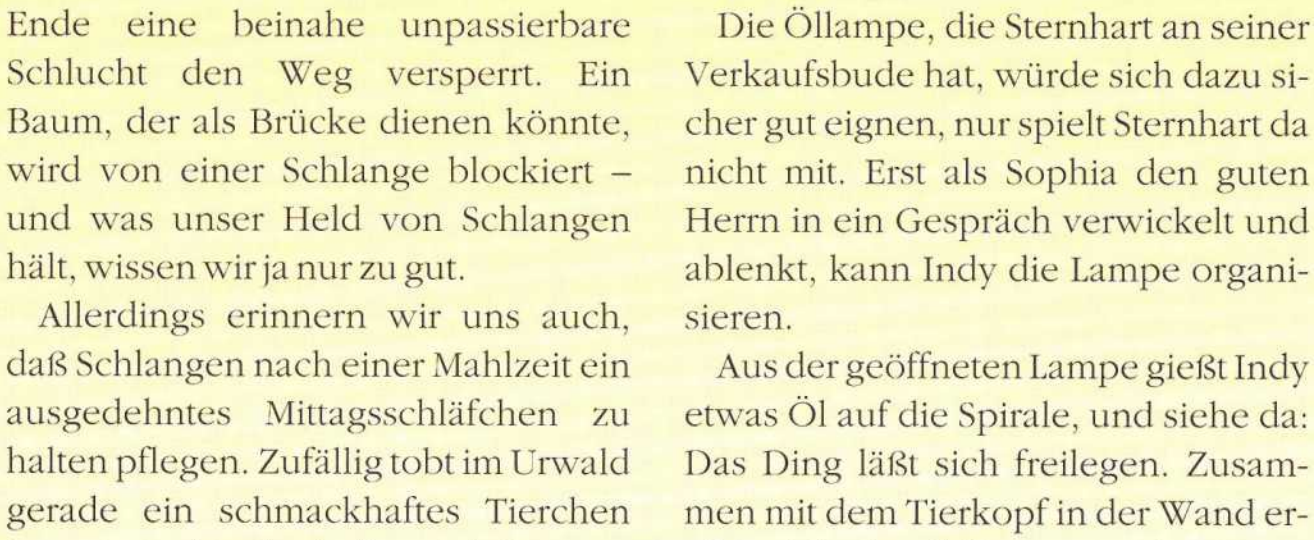
und den folgenden Zwischensequenzen sonst noch so alles tut, braucht an dieser Stelle wohl nicht nochmals beschrieben zu werden. Für die, die es noch nicht erlebt haben, soll ja noch ein wenig Spannung übrigbleiben.)

## Frostige Empfänge

An der Grabungsstätte auf Station Island treffen die beiden Abenteurer auf Professor Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere kompetente Ansprechpartner zum Thema nennen kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten.

Weil die Azoren beinahe direkt auf dem Weg zum nächsten Ziel liegen, werden sie von unserem dynamischen Duo zuerst besucht, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nicht einmal Sophias geballtem Charme erliegt. Wohl aber läßt er erkennen, daß er an einem Tauschgeschäft interessiert wäre. Sophias Halsband allerdings, das sich als erstes anzubieten scheint, will er nicht, und sie möchte es auch nicht hergeben.

Also geht es weiter nach Mexiko. Der Weg zu Sternhart führt durch ein kleines Dschungellabyrinth, an dessen




▲ *Den kenn ich doch woher...*

Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Ein Baum, der als Brücke dienen könnte, wird von einer Schlange blockiert – und was unser Held von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut.

Allerdings erinnern wir uns auch, daß Schlangen nach einer Mahlzeit ein ausgedehntes Mittagsschläfchen zu halten pflegen. Zufällig tobt im Urwald gerade ein schmackhaftes Tierchen herum, und es bedarf nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um der Schlange ein erstklassiges Menü zu servieren und den Weg freizubekommen.

Professor Sternhart kann man mit der Peitsche allerdings nicht beikommen. Als Eintrittskarte in seinen Tempel verlangt der Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort "Titel" sind recht interessant, und so spricht man den Flattermann ganz einfach noch mal auf dieses Thema an. Prompt liefert er die gesuchte Antwort – und das ganz ohne Fütterung.

Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenauge fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen.

Die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufsbude hat, würde sich dazu sicher gut eignen, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren.

Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale, und siehe da: Das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, der natürlich sofort aktiviert wird.

Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts Besseres zu tun, als sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuhauen. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Perle aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können.

Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Station Island, vielleicht findet sich ja dort noch etwas. Tatsächlich: Der unterkühlte Professor Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Gefüttert mit der Oridingsbums-Perle, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Für diese Figur läßt Costa endlich die Informationen springen: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird. Und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin!

▲ *Frühstück gibt es hier wohl nicht*

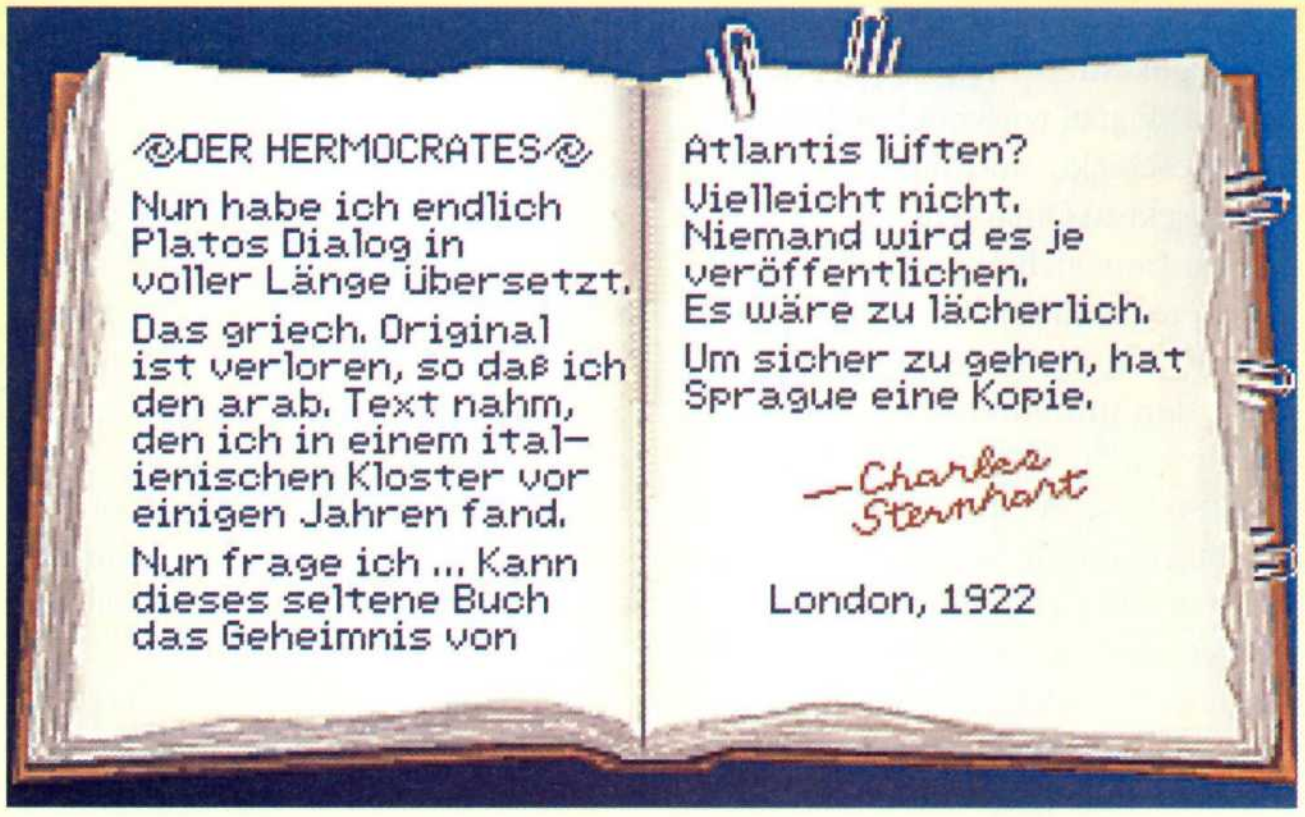
## Buch gesucht!

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken – zumindest für den geplagten Spieler: Es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

Ashkenazy Collection: Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit dem Glas begibt er sich im ersten Stock des anderen College-Gebäudes in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel kann beim Durchsuchen der Urne im nächsthöheren Stockwerk gefunden werden.

Aber wie soll man dort hinaufkommen? Klar, die Mayo macht's! Ganz einfach den Totempfahl etwas einschmieren, der in dem Raum sein trostloses Dasein fristet, das Teil zweimal gezogen, und schon hat Indy eine ideale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe, und in ihr ist das gesuchte Buch.

Sprague Collection: Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen (vor dem Verzehr wird gewarnt...). Dann geht's zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi beim Besteigen der Kohlerutsche als Haftmittel dient. Die führt in einen abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderem drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs; wird sie im Heizungskeller "aufgetaut", kommt der Dialog zum Vorschein.




▲ *Wichtige Eintragungen*

Dunlop Collection: Das ist die letzte Möglichkeit (hoffe ich) – das Buch ist unter dem umgestürzten Bücherregal zu finden. Um dranzukommen, gibt es sogar zwei Wege. Entweder per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird das als Wurfgeschoß verwendet, fällt der verlorene Dialog sozusagen vom Himmel. Oder: Wer lieber den Techniker spielt, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Re-

gals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, ist ja wohl klar...

Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet. Im folgenden Gespräch entscheidet sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird (am besten vor dem Gespräch abspeichern).

Auch unsere Beschreibung teilt sich an dieser Stelle, und den Lesern sei es anheimgestellt, die jeweils passende Fortsetzung selbst herauszusuchen. Bei der Orientierung mögen die Zwischenüberschriften helfen: "Solo für eine Peitsche" kennzeichnet den Solo-Weg ("Wits path"), ab "Indy schlägt sich durch" beginnt der Actionteil ("Fists path"), und ab "Gemeinsam sind sie unausstehlich" lest Ihr, was Indy und Sophia gemeinsam erleben ("Teampath").

Alle drei Wege treffen sich später wieder zum glücklichen Finale "Willkommen in Atlantis". Alles klar? Dann los...

## Solo für eine Peitsche

Wenn sich Indy allein auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen: Omar Al Jabbar in Algier und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug) kann unserem Helden nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen (1, 2, 1, 1). Diese erweist sich später in Algier als nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen.

Weil der aber kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt unser Held den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Hausangestellten sehr schnell aus den Augen; dafür fällt ihm jedoch ein Mann mit einem roten Fes auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn, ihm den Fes zu überlassen (4, 3, 1, 3, 1, 2).

Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fes aufgeschwatzt, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt er Indy direkt zu Omars Haus.

Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und beauftragt den Diener, die Polizei zu holen. Indy steckt den unfreundlichen Patron daraufhin in die hintere Kammer und schließt ihn dort ein. Jetzt kann er sich ungestört umschauen und sich auch an Omars Besitztümern vergreifen.

Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hinteren Teil des Hauses wartet ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht dienstbar zu sein.

## Allein in der Wüste

Die Flucht führt Indy in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und in den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß er wiederholt von patrouillierenden Nomaden angehalten wird. Die ersten beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reichen ein Blick aus seinen treuen Augen sowie ein zuversichtliches "Trust me", damit sie ihn passieren lassen.

Nachdem er fast alle Orte abgeklappert hat, gelangt Indy zur Ausgrabungsstätte. Dort fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf. Darin ist zwar ein Telegramm mit Plänen über eine Entführung Trottiers zu finden, aber einige wichtige Teile fehlen leider. Auch das Kamel hat sich inzwischen aus dem Staub gemacht, und Indy muß einen anderen Weg suchen, um den Ort wieder zu verlassen und Trottier zu warnen.

Eine Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der unser Held zunächst gar nichts sieht, dann aber einige Gegenstände ertasten, identi-

◀ *Ob es da was zu finden gibt?*

fizieren und aufnehmen kann. Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Treibstoff aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können aber benutzt werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen. In der Vase befindet sich übrigens noch eine Orichalcum-Perle. Zu guter Letzt treibt Indy noch eine stabile Schiffsplanke auf, mit der er ein wenig in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne größeren Erfolg.

Wesentlich ertragreicher ist da schon ein beherzter Druck auf das Gemälde an der linken Wand – genauer gesagt, ein Druck auf das runde Objekt. Es öffnet sich ein Geheimfach mit einer atlantischen Statue.

Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statue in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie, und so steht der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege.

## Streß in Monte Carlo und anderswo

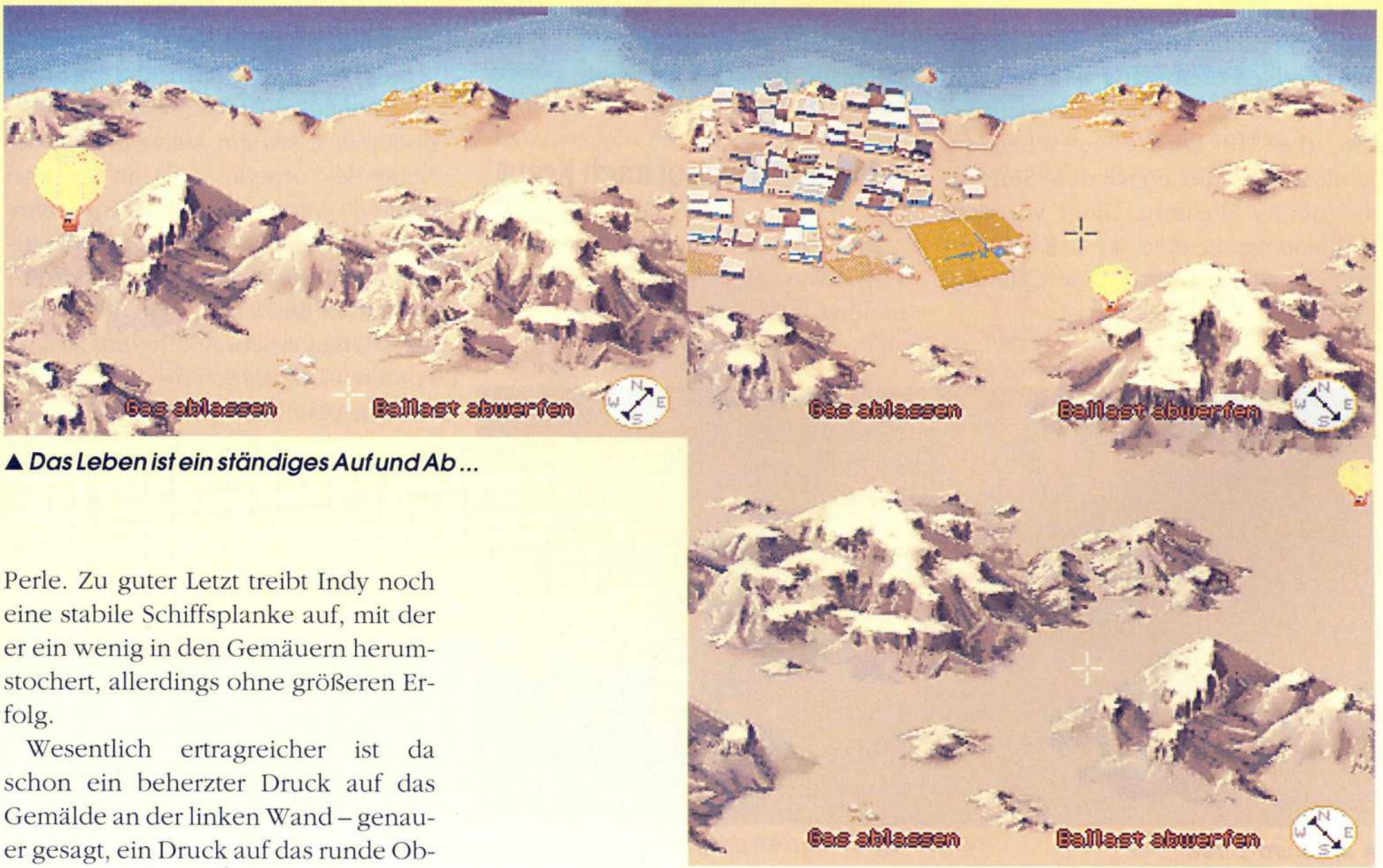
In Monte Carlo fühlt sich Trottier noch recht sicher. Auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr befindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnappen, geht ihm langsam ein Licht auf.

Den Streß hat natürlich wieder unser Held, der sich das nächste Auto greift und sich an die Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung für die bisherigen Bemühungen erhält Indy Informationen über eine atlantische Kolonie auf Thera. Außerdem erfährt er den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen "Sun Stone", die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat.

Die Suche nach der richtigen Straße ist nur noch ein Klacks, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück geht es per pedes zum Hotel, von dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera. Mal sehen, ob an der Sache etwas dran ist.

Tote Hose in Thera – das ist der erste Eindruck. Immerhin findet sich im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens wieder befreien.

Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von dieser Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das




▲ *Das Leben ist ein ständiges Auf und Ab ...*

Richtige in dieser Situation. Passende Bauteile liegen am Hafen schon bereit, nur der Hafenwächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such- und Laufarbeit läßt er sich jedoch überreden.

Zurück geht's zur Ausgrabungsstätte, wo der atlantische Mechanismus in der Höhle ausprobiert wird. Er funktioniert noch ganz gut. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf die die Steinscheibe hervorragend paßt. Nun wird die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt; die Tür öffnet sich erneut. Diesmal befindet sich eine antiken Steinplatte dahinter, die Indy einsackt. (Und bitte nicht vergessen, die Tür wieder zu schließen, schließlich brauchen wir den "Sun Stone" noch!) Weiterhin liegt vor dem Höhleneingang eine leere Kiste herum, auf deren Deckel eine Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Der Rest ist einfach: Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eingetauscht! Als begeisterter Kunstsammler tauscht der Wächter die Steintafel gegen den Korb, das Netz gibt es als Zugabe kostenlos. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus einer Ritze Gas strömt. Der ganze Ballonkram wird zusammengefrickelt, und mit Hilfe des Schlauchs aus der Wüste kann Gas in das Luftschiff gefüllt werden. Ab geht die Luftpost!

Jetzt gilt es, die Möwen solange mit dem Ballon zu erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt. Dann ein beherztes Landemanöver, und schon steckt unser Held mal wieder in größerem Schlamassel...

## Mit dem U-Boot nach Kreta

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy zwar nicht störend auf, etwas mulmig ist ihm aber schon. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas Wichtiges zu verbergen, denn sonst würde da nicht dieser Wachtposten herumstehen. Er kann schließlich abgelenkt werden: Indy macht ihm mit einem Sandwich den Mund wäßrig, dessen Zutaten er in der Kombüse organisiert; dann bietet er an, kurzfristig selbst die Wache zu übernehmen.

So bekommt er Gelegenheit, im Schrank den "Moon Stone" sowie detaillierte Anweisungen für die Bedienung der Torpedos zu finden. Die braucht er auch, denn inzwischen hat das Boot sein Ziel erreicht, und die Bösewichte haben das Schiff verlassen.

Indy will ihnen nach, der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist jedoch blockiert. Ein Ausweg wäre der "lebende Torpedo" – wenn's nur so einfach wäre! Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitän seine Show ab.

Also muß erneut Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut; wendet Indy nun die Bedienungsanleitungen auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten kleinen Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu steigen. Ein kräftiger Zug an der Leine, und schon befindet sich

▲ *Medium-Duett*

◀ *Ziemlich wüste Gegend*

unsere Wasserratte auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Ausgrabungsstätte bringt nichts, schließlich hat er ja schon zwei Steinscheiben, die er auf dem Podest auch gleich entsprechend anwendet. Es öffnet sich die Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das glücklicherweise relativ klein und übersichtlich ist. Daher sei auf Karten verzichtet; eine grobe Übersicht der besonderen Räumlichkeiten reicht aus.

Drei Steinköpfe, die bei der Eingangstür stehen, warten nur darauf, mitgenommen zu werden. Der Nachteil: sie dienen gleichzeitig als Türöffner. Also bleibt einer vorerst zurück und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt.

Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Tür, die mit den drei Köpfen geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wackelig sitzt. Ein Schlag mit der Peitsche, und er fällt auf den Boden. Der entpuppt sich daraufhin als Aufzug und führt Indy eine Etage tiefer.

Dort trifft er die Überreste von Sternhart, die neben dem ersehnten "World Stone" auch noch einen Stock, einen Wollschal, einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Spürgerät bewachen. Ein solches bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine. Jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an.

Der Weg durch diese Höhle endet vor einer Gittertür. Allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls am Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hinaufklettert.

Hinter der Gittertür, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugmechanismus. Mit dem Stab kann er das Gegengewicht entriegeln. Jetzt muß er nur noch eine Etage tiefer das Pendant des Aufzugs finden und dieses mit dem Stab als "Zahnstocher" für die Statue aktivieren.

Schon geht es wieder nach oben, und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe. Als Extra ist auch noch etwas Orichalcum vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, das wohl zu Bergbauzwecken entwickelt worden war. Richtig: Als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesetzt wird, buddelt sie prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis frei.

Nun folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben; diesmal werden alle drei benötigt. Es öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint in eine Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaut aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in der Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden.

Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Das Ganze wird im vorigen Raum wiederholt, und nach etwas Buddelarbeit mit der Planke kommt eine Tür zum Vorschein. Hinter ihr finden sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen

▲ *Der Aufforderung sollte man Folge leisten*

▲ *Sprach ein U-Boot zum anderen: "Na, Du auch hier?"*

– oder das, was man in Atlantis darunter verstand.

Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen einer Ori-Perle wird unser Held per Expreß nach Atlantis verfrachtet. *(Weiter geht es im Abschnitt "Willkommen in Atlantis".)*

## Indy schlägt sich durch

Der "Fists path" beginnt im Prinzip nicht anders als der Solo-Modus. Zuerst wird in Monte Carlo die Visitenkarte besorgt und in Algier Omars Laden aufgesucht. Dort trägt Omars Diener den Fes allerdings schon, und Indy kann im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen.

In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas Trouble, aber mit ein paar Fausthieben werden sie schnell ruhiggestellt. *(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem "Sucker Punch" behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, aber nicht ist. Er wird über die <0> auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner auf diese Weise sofort zu Boden, allerdings gibt es dafür keine IQ-Punkte.)*

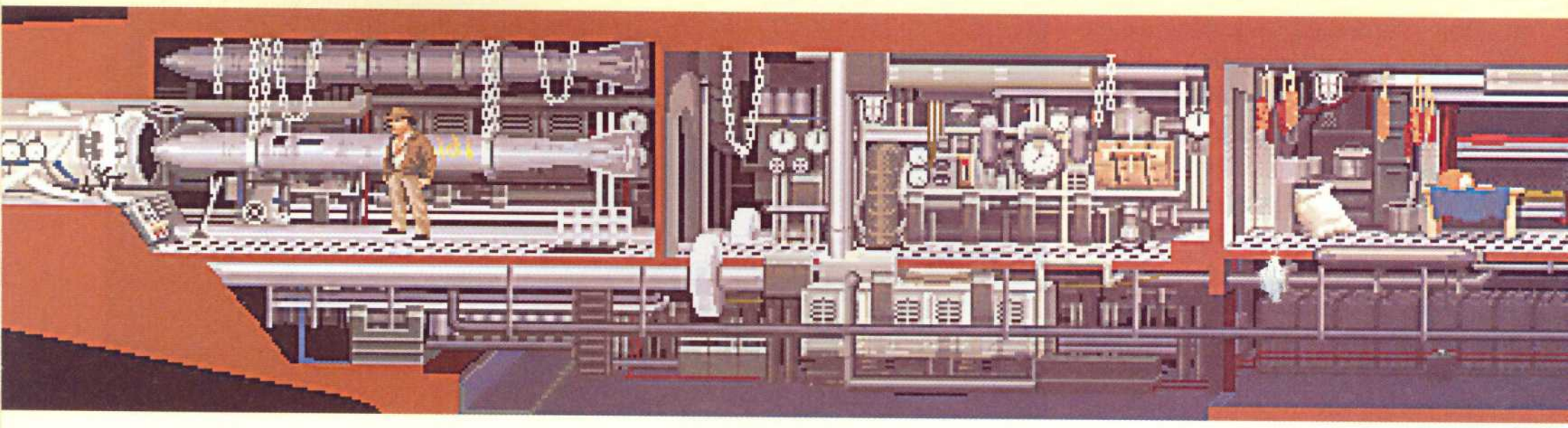
Jetzt folgt das schon beschriebene "Erwerben" der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab geht es in die Wüste. Auch hier macht man wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast und zeigt die Karte vor. Eventuell auftauchende Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen.

An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Es ist gerade genug Zeit, um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, aber der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also wird in der Höhle Licht angemacht *(der Generator ist schon betankt)*, und die Umgebung wird genauer untersucht.

Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt den "Sun Stone", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum. Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe.

Also flugs die entsprechende Kombination aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber von einem rabiaten Nazi bedroht. Kein Problem: Nachdem unser Held den unangenehmen Zeitgenossen mit der Peitsche entwaffnet und ihm einige Prügel verpaßt hat, herrscht wieder Frieden in der Wüste.

Wohin nun? Die Karte in der Höhle liefert einen Hinweis auf Kreta. Repa-



▲ *Torpedo los!*

raturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts, in Richtung der Insel...

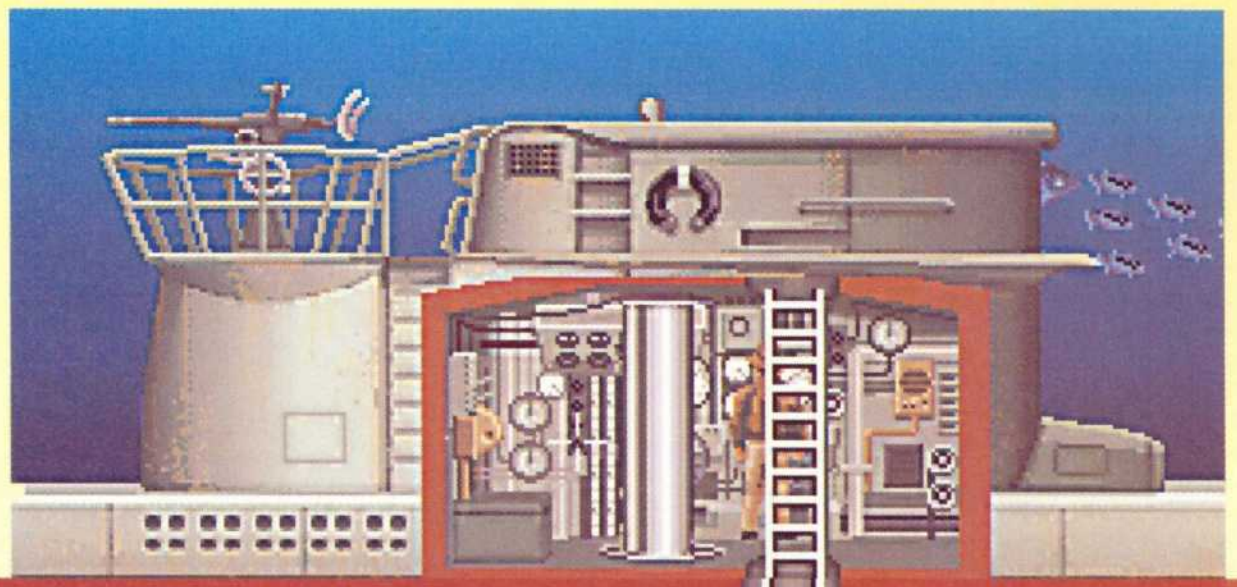
## Buddeln auf Kreta

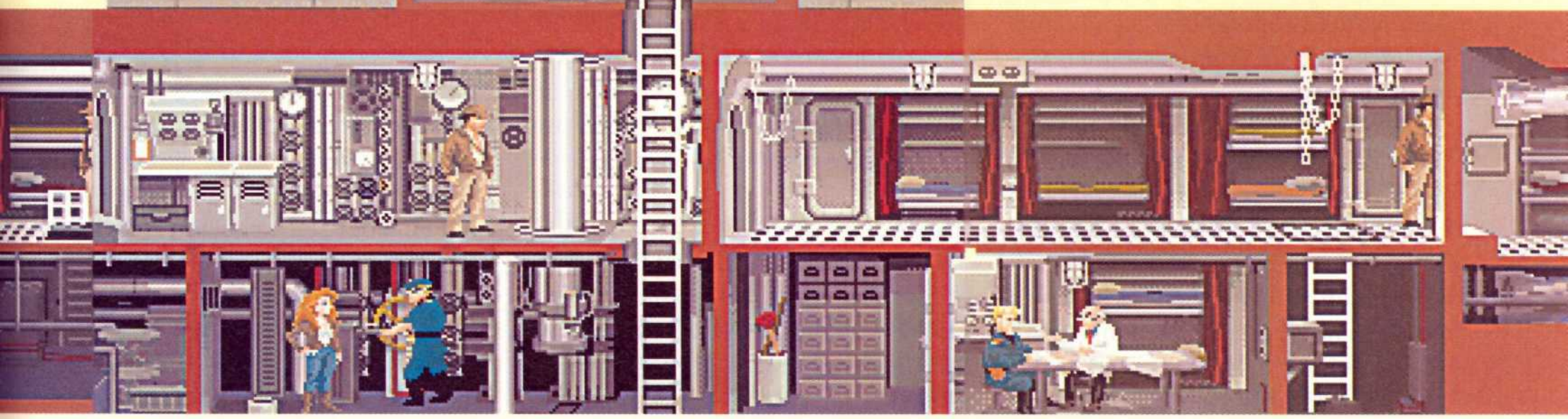
Nach einer glatten Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die nächste Geheimtür werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, und die wird genau inspiziert.Als erstes fällt Indy am linken oberen Rand des Geländes *(über die Brücke gehen)* ein Vermessungsinstrument in die Hände. Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhaufen sein Interesse.

Werden die Geröllhalden näher untersucht, dann kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt werden noch schnell alle Räume durchforscht. In einem von ihnen findet sich eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert ein "X" den richtigen Punkt, und nach etwas Buddelei mit der Planke erblickt der "Moon Stone" das Tageslicht.

Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, kommt mal wieder ein Nazi ins Spiel und verlangt nach Prügeln. Kann er haben! Indy macht vorerst wie gewohnt weiter: Zwei Köpfe nehmen, einen von der anderen Seite nachholen, die andere Gittertür mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopf-Statue suchen, und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren.

Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Der Wasserfall wird untersucht, und an der Kette klettert Indy wieder hinauf. Dann sucht er den anderen Aufzug, entriegelt oben das Gewicht mit dem Stock und aktiviert unten den Zahnstocher-Mechanismus.





Er fährt nach oben und beschlagnahmt Goldkiste und Perlen.

## Gib ihnen Saures!

Und dann? Es wird nach einer verschlossenen Tür gesucht, die sich erst nach mehreren Versuchen öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Abgrund, der mit Hilfe der Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. Und jetzt gibt's erst mal richtig Keile, denn die folgenden Räume werden überwiegend von Nazi-Wachen bevölkert. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf, um mit den Herrschaften fertig zu werden, bei einigen gibt es jedoch "amüsante" in fairem Faustkampf nicht beizukommen ist *(auch nicht mit dem "Sucker Punch")*. Eine Felskugel erinnert unseren Helden jedoch an ein völlig anderes Abenteuer. So verschafft er der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe und bringt die Riesenpille mit dem Tropfstein endgültig ins Rollen. Was passiert? Auch Herr Arnold ist platt. *(Hasta la vista, Baby!)*

Bei Arnold findet sich ein Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als Orichalcum-Detektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube *(dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein)* doch tatsächlich Sophia ausfindig, die hier zum Kakerlakenzählen verdonnert wurde. Indy läßt die Peitsche hinab, holt sie aus der

▲ *Marmor, Stein und Eisen bricht*

Alternativen. Den allerersten Posten nach dem Abgrund kann man im wahrsten Sinne des Wortes plätten, indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt.

Über dem Kopf eines anderen Postens hängt verführerisch ein Tropfstein – betritt man die Szene von oben und tippt den Tropfstein an, hat das doppelten Nutzen. Erstens gibt es einen Posten weniger, und zweitens ist der Stein nun dort, wo man ihn später noch braucht.

Anschließend ist Herr Arnold an der Reihe, ein recht kräftiger Bursche, dem Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit.

Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch wird am Atlantis-Modell eine weitere Tür geöffnet. Sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

## Mann über Bord

In Thera ist nach wie vor wenig los. Die Grabungsstätte im Hinterland birgt nichts außer einem Werkzeugkasten für Reifenreparaturen. Wenigstens scheint das Verlassen der Insel gesichert zu sein. Der Kapitän des vergammelten Bergungsschiffs hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jedem beliebigen Ort abzusetzen.

Wo soll's denn hingehen? Ganz einfach: Schlag' nach bei Plato! Thera, die "Lesser Colony", liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand von Atlantis. Die Richtung wird einfach umgekehrt, und bei der Entfernung muß nur Platos Irrtum korrigiert werden. Schon klappt die Sache!

An der gewünschten Position angekommen, tritt noch ein kleines Problem auf, denn im Taucheranzug haben offensichtlich die Motten gehaust. Zum Glück hat Indy den Werkzeugkasten dabei. Indy repariert das Tiefseekostüm, schließt es an die Luftpumpe an und steigt hinein. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord.

Kaum ist Indy unter Wasser, tauchen die Nazis mit einem U-Boot auf, entführen Sophia und schneiden Indy von der Luftzufuhr ab. Dem bleibt nichts anderes übrig, als auf dem Meeresboden schnellstmöglich nach dem Eingang zum verlorenen Kontinent zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl, und nach Murphy ist derjenige der richtige, den man noch nicht erkundet hat...

Nachdem Indy schließlich fündig geworden ist, steht er dort, wo sich alle Wege wieder treffen *(Willkommen in Atlantis)*.

## Gemeinsam sind sie unausstehlich

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf den Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch noch nicht mit. Er besteht darauf, eine der Steinscheiben zu sehen. Also geht es weiter nach Monte Carlo. Als kleines Souvenir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit.

In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Séance mit Sophia zu

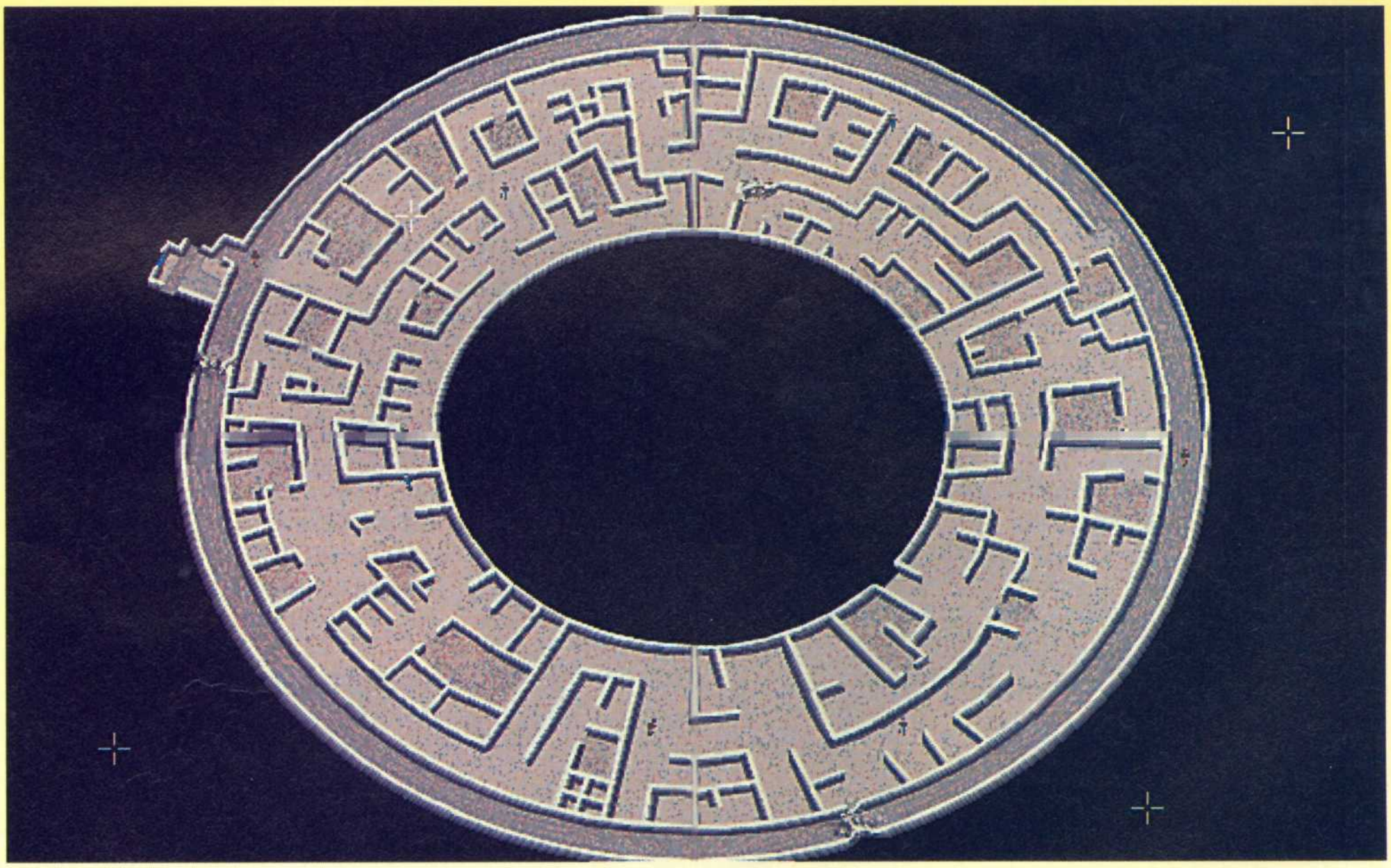
überreden. *(Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platos Dialog. Auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch so an Bemerkungen fallenläßt. Und wenn sich der Herr nicht auf Anhieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren.)* Hat es schließlich geklappt, gibt es zwei Möglichkeiten, an die begehrte Scheibe zu kommen.

Wenn Sophia die Séance allein durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben *(sofern Indys Gespräche mit Trottier noch im Hinterkopf herumschwirren)* von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig. Aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern...

Wesentlich amüsanter ist Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier, dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde, dem armen Trottier einen tierischen Schrecken einjagen.

## Willkommen in der Wüste

In jedem Fall überläßt Trottier den beiden Helden den "Sun Stone", und der stimmt denn auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhalten sie eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell den störrischen Geist aufgibt. Also muß ein anderes Transportmittel her. Der Fesselballon wäre ganz hilfreich.



▲ *Was ist das? a) Gebäck, b) Gullydeckel, c) ganz was anderes*

Aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt eine kleine Tauschaktion: Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will ein "Geschenk" nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst gegen irgend etwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt. Dann wird umgetauscht, und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus, und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen.

Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er noch gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen. Also bedarf es eines "Entfesselungstricks". Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde zuvor aber noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich zunächst quer. Nach einem erneuten Überredungsversuch steht sie aber fast richtig. Ein kleiner Schubser, und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinksauer, aber der Zweck heiligt die Mittel, und das Messer befreit den Ballon.

Die Steuerung hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen und Nomadendörfer abge-

▲ *Die sehen schon ziemlich tot aus*

klappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden. Sophia allerdings geht bei der ersten Gelegenheit verschütt.

Indy nutzt den Augenblick der Ruhe und erkundet die freigelegte Höhle *(Generator wie bereits beschrieben betanken)*. Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt *(das linke Geheimfach ist diesmal leer)*, man spielt ein wenig mit dem Holzstab und dem "Sun Stone" herum, und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche.

Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischchen auch ein Ersatzteil für das Auto mit. Die noch fehlende Zündkerze organisiert Indy aus dem Generator. Jetzt wird schnell noch der Laster repariert, und weiter geht es nach Kreta.

## Diverse Ausgrabungen

Auf der dortigen Grabungsstätte wird *(wie schon für den "Fists path" beschrieben)* der "Moon Stone" ausgebuddelt und anschließend der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier gibt's vorerst nichts Neues. Allerdings muß sich Indy, nachdem die Überreste von Sternhart nebst Stock und "World Stone" gefunden worden sind, allein auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren. Aber den Weg dorthin kennen wir ja schon.

Weiter geht es zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von "Sternharts Grabkammer". Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln *(2, 2, 1, 4, 2)* Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Tür von der anderen Seite zu öffnen.

Klar, was jetzt kommt: Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gebuddelt werden muß. Zuvor muß Sophia noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen *(3, 3, 1, 1, 1)*. Was hinter der Geheimtür liegt, das ist ebenso bekannt wie die Tatsache, daß dort mal wieder mit den Steinscheiben gespielt werden darf.

Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel. Sie entführen Sophia und sperren Indy ein. Aber keine Panik: Der Mann mit dem Hut kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, auf das Sophia verschleppt wird.

## Im U-Boot – ohne Fallschirm...

Der Kapitän reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys Auftauchen, wird aber schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft des Schiffs keine Sperenzien macht, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert. Nun kann Indy sich seinen drei Problemen widmen.

Erstens: der Befreiung von Sophia. Sie wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten. Indy kann ihr durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort, und schon hat es sich ausgewacht...

Zweitens: die Wiederbeschaffung der Steinscheiben. Auch kein Problem,

▲ *Irgendwo muß doch ein Hebel sein ...*

denn in der Küche findet sich neben Brot und Wurst *(einstecken!)* auch ein Porzellankrug, in dem sich etwas Batteriesäure unterbringen läßt. Die will dem Tresor im vorderen Teil des Schiffs überhaupt nicht schmecken, und er gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei.

Der Schlüssel löst auch das dritte Problem: Es gilt, die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, und mit seiner Hilfe läßt sich die Notsteuerung aktivieren *(das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war)*. Doch das ist noch nicht alles, denn so ein U-Boot hat wesentlich mehr Bedienungselemente. Indy spielt also an allen Hebeln herum, bricht dabei allerdings einen wichtigen ab. Diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht, und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein gewisser Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt...

Nach etwas Training hat Indy das Schiff jedenfalls im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia schon wieder entführt, und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen beiden Wegen hingekommen wäre – kurz vor Atlantis.

## Willkommen in Atlantis

Wie auch immer Indy hierher gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Zunächst ertastet er eine Leiter, dann einen Geröllhaufen. An den stellt er die Leiter an. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Der spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar.

Platos Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für diese Tür nur um 180 Grad gedreht zu werden braucht, und schon steht er im äußeren Ring von Atlantis. *(Zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen. Das ist die einzige Stelle im Spiel, an der das nicht automatisch geschieht!)*

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an einer anderen Stelle. Daher gibt es jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen.

Prinzipiell muß jeder Raum einmal betreten werden *(ein Fragezeichen auf der Karte bedeutet, daß Indy noch nicht dort war; wichtige Räume bekommen hier einen entsprechenden Namen)*. Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen. Zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen, und in einem von ihnen verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

Zu den einzelnen Gegenständen: Gesucht werden eine Aal-Figur *(wie die auf Station Island)*, eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett *(findet sich immer ganz am südlichen Ende des äußeren Korridors)* sowie

▲ *Immer hat man irgend etwas am Halse*

zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden *(ein Zahn- und ein Speichenrad)*. Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher. Um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren.

Außerdem ist auf folgende Räume zu achten:

"Sentry Room": Hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! *(Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat, nämlich innen im südlichen Teil des Kreises.)* "Crabb Central": ein Raum mit einem Brunnen, in dem viele Krabben herumwuseln. Indy fängt sich eine davon, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwichs als auch das fertige Produkt, selbst wenn schon mal jemand reingebissen hat. Notfalls tun es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Nazi-Wachen in Atlantis erhält.

"Lava Room". Hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im "Machine Room" zum Einsatz. Die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrads aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus... *(nicht vergessen, das Speichenrad wieder mitzunehmen!)*

Es gibt zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen: Einer davon bringt Indy in Reichweite einer Statue, die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet. Wurde alles erledigt, kann sich unser Held

dem "Sentry Room" zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft. Anschließend wird eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs gesteckt, und die schwere Tür öffnet sich.

Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei. Allerdings traut diese sich nicht unter dem schweren Gitter durch, und so muß Indy erst noch nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil von der zerstörten Statue mit.

## Seltsame Maschinen

Der Weg zum mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Zwischenmahlzeit zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt; das Öffnen der diversen Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil. Der geschlossene Schrank offenbart eine Zeichnung, die man sich besser einprägen sollte.

Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang. Dieser führt zu einem seltsamen Türöffner, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält unseren Helden nicht auf. Er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des an Ort und Stelle vorgefundenen Robots. Jetzt wird die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots wird entfernt, und die Maschinenteile werden so eingesetzt *(man denke an die Zeichnung)*, daß sich der linke Arm nach vorne bewegt.

Dann geht's wieder runter. Die Kette wird an der Tür festgemacht, der linke Arm wird wieder nach hinten bewegt, und krracks...

Durch das Öffnen der Tür wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus ihrem Gefängnis befreit werden kann. *(Zurückgehen, den Stab überreichen, das Gitter anheben und sichern, da man einen Plan hat.)*

Gemeinsam geht es nun zurück zum mittleren Ring. Daß die beiden Abenteurer dem Ziel nahe sind, zeigt sich im nächsten Raum nach dem Türöffner. Dort wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und auch Sophia gerät in den Bann des bösen Geistes.

Ein Blick auf ihre Kette zeigt den Übeltäter. Nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr. Das Ding landet in der Goldkiste und diese in der Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Zepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

## Durchbrüche...

Normal? Na ja: Die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher als das, was wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmierereien an den Wänden entpuppen sich

als Bedienungsanleitung für den Gräber, der mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Zepters sowie des Türstabs in Bewegung gesetzt wird.

Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also werden die Hebel umgesteckt und eine Vollbremsung durchgeführt. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den Weg in das Innere von Atlantis frei.

Dort geht es ziemlich heiß her – Lava an allen Orten! Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen. Nach einigen Fehlversuchen kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lavafeld ist auch kein Problem mehr.

Schließlich stehen sie vor dem Herzen von Atlantis – vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Ob's funktioniert? Die Steinscheiben werden eingesetzt, und die richtige Kombination wird eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen! Also nochmals zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine erfolgreich aktiviert wurde? Richtig, auf der Bildfläche erscheinen die Herren Ubermann und Kerner. Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg. Der nächste "Freiwillige" soll Indy sein. Tolle Sache, oder? Als Gott könnte er Ubermann sehr leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar (3, 2, 3, 4, 3, 2, 1).

Der werte Ubermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal. Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde zwar Indy das Leben retten, aber wir wollen doch alle ein Happy End, oder? Also lassen wir Ubermann ruhig das Podest besteigen. Die Maschine explodiert, die Helden flüchten. Während sowohl die Sonne als auch Atlantis im Meer versinken, genießen Sophia und Indy die romantische Schlußszene und überlegen sich schon einmal, welche mythische Story sie wohl im nächsten Indiana-Jones-Abenteuer wieder zusammenführen wird. Der Spieler jedenfalls darf sich in dem Bewußtsein zurücklehnen, gute Arbeit getan zu haben. ■

*Michael Anton/Boris Theodoroff/sma*

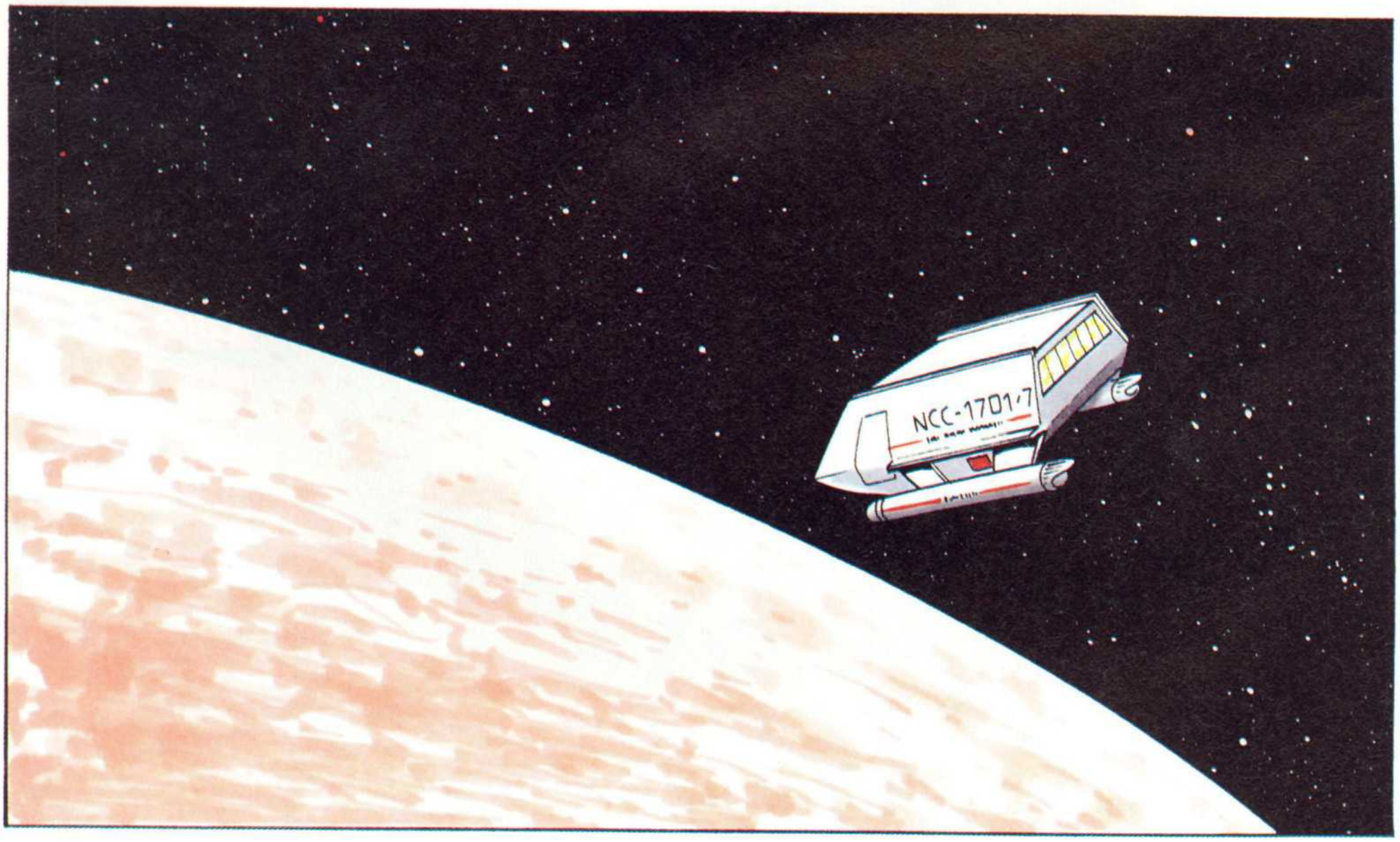
▲ *Happy End?*

16 JAHRE IST ES NUN HER, DAS DER "KRIEG DER STERNE" ERSTMALS GEZEIGT WURDE. NACHDEM DAS BÖSE IMPERIUM BESIEGT WAR, WURDE ES LANGE ZEIT STILL UM UNSERE HELDEN . . . . BIS JETZT!

FALLS SIE DEN ERSTEN SATZ JETZT NICHT MEHR LESEN KÖNNEN, WIRD ES HÖCHSTE ZEIT FÜR EINE BRILLE . . .

# KRIEG DER STERNE

## DIE DUNKLE SEITE DER MACHT



NCC - 1701/7

MOS EISLEY...

?

HIER MUSS ES SEIN!

BIN ARBEITSLOS

WAU! WAU!

SUCHEN SIE JEMANDEN, SIR?

PIEP PIEEP!

STAR WARS VETERANEN-STAMMTISCH

CHRR... BSS... RASSEL...

NUN, ICH BIN SCHON SEIT 5 JAHREN UNTERWEGS, UM NEUE WELTEN ZU ERFORSCHEN, NEUES LEBEN UND NEUE ZIVILISATIONEN. ICH BIN SCHON IN GALAXIEN GEWESEN, DIE NOCH NIE EIN MENSCH ZUVOR GESEHEN HAT...

WO HABE ICH DAS NUR SCHON EINMAL GEHÖRT.?

...GESCHWEIGE DENN EIN VULKANIER!

SPOCK ER IST!

GEWUSST ICH HABE ES VON ANFANG AN! ABER WAS ER WILL VON UNS WISSEN?

RASSEL QUIETSCH PFEIF

PUP PIEP!

DAS IST EINE FASZINIERENDE FRAGE! ICH WILL SIE MIT EINEM ALTEN VULKANISCHEN SPRICHWORT BEANTWORTEN: "NUR HELMUT KOHL KONNTE NACH LEIPZIG GEHEN"!

?!

DIES IST DIE RÜCKSEITE DER STAR WARS - STAMMTISCH-KARTE

DAS SOLL HEISSEN: ICH BIN FASZINIERT VON "DER MACHT". ICH MÖCHTE DAS GEHEIMNIS DER "MACHT" ERGRÜNDEN... SIE IST EIN FASZINIERENDES FASZINOSUM UND FASZINIERT MICH FASZINIERENDERWEISE IMMER WIEDER AUF FASZINIERENDE ART...

SO! WISSEN WILL ER, WAS DIE "MACHT" IST... WIR ALTEN JEDI-RITTER HABEN NICHT BENUTZT DIE "MACHT" SEIT BEENDIGUNG DER DREHARBEITEN... NUR DER JUNGE SKYWALKER DIE "MACHT" NUTZT MANCHMAL NOCH.

ZUFALL ES IST, DASS ER GERADE DORT! GEH DURCH DIESE TÜR UND SEHEN WIRST DU, WAS DIE "MACHT VERMAG!

?

HRGN!

CLIFF LIEBT TAMARA

GNNMMPFF! ÄCHZ!

KEUCH!... ALSO SO GEHTS NICHT... PFLAUMENSAFT IST AUCH NICHT IN DER NÄHE... DANN ALSO ANDERS:

MÖGE DIE MACHT MIT MIR SEIN!

BLOP BLOP BLOP PFRZZZ FUP! FURZEL-FAP PFFFFFFF!

KAWUMM!

BRITZEL POPP-POPP PFRZZZ!

WAS WAR DAS? WAS WAR DAS?

OH, VERZEIHUNG! ICH WUSSTE NICHT, DAS NOCH JEMAND HIER IST...

BEI OBI-WAN! DAS IST MIR JETZT ABER PEINLICH!

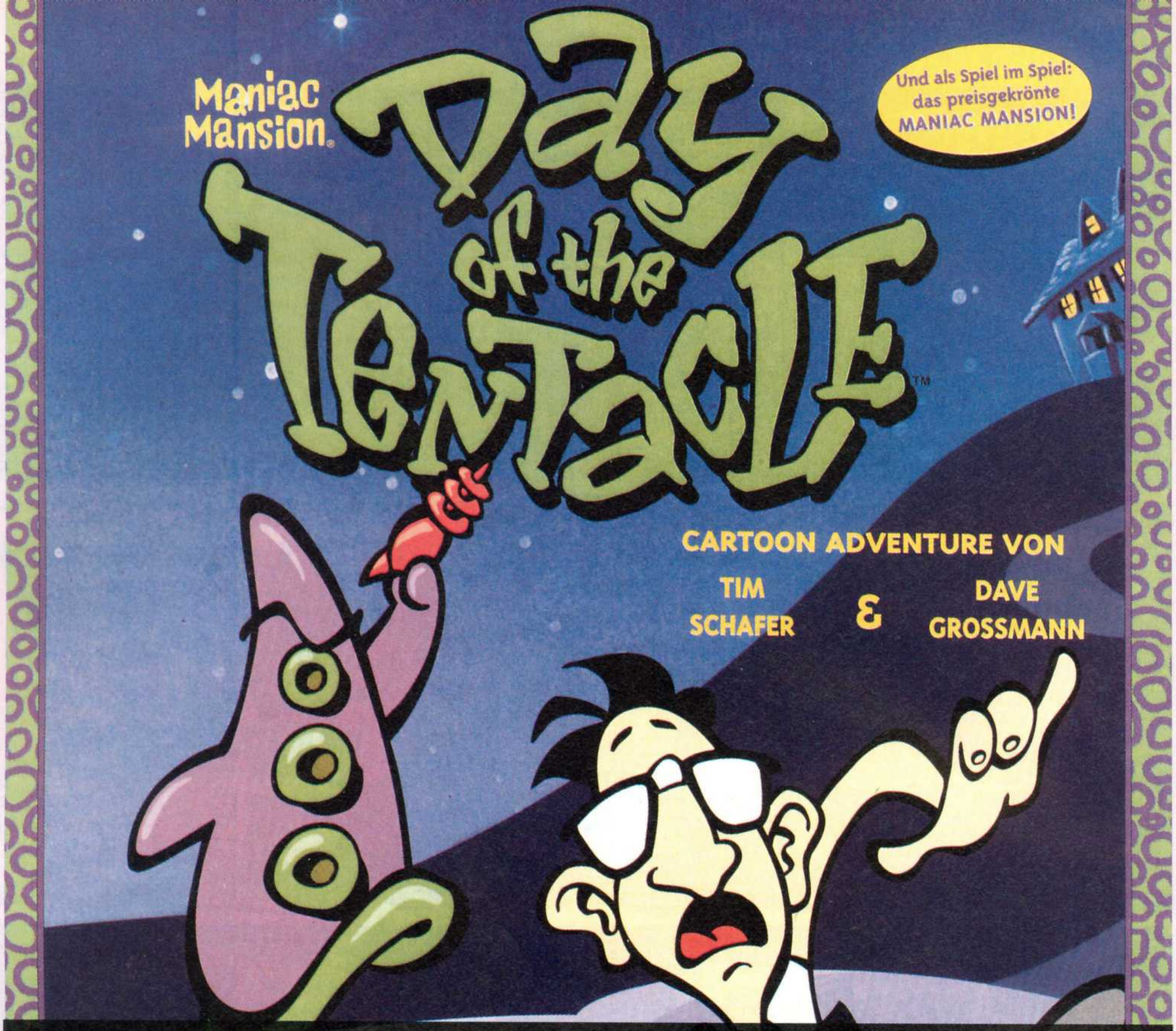
ABER DIESES TALUSIANER-STEAK GESTERN ABEND HAT MIR SO DEN DARM ZUGEKLEBT, DASS MIR NICHTS ANDERES ÜBRIG-BLIEB, ALS DIE DUNKLE SEITE DER "MACHT" EINZUSETZEN!

DAS WAR ALSO EINE DEMON-STRATION DER "MACHT". FASZINIEREND!

DA ICH NUN WEISS, WOZU DIE "MACHT" GUT IST, UND DA ES HIER ZIEMLICH STINKT, VERABSCHIEDE ICH MICH...

ENERGIE, MR. SCOTT!

ENDE




| | |
|---|---|
| Computersysteme: | PC, PC-CD-ROM |
| Story: | Dave Grossmann, Tim Schafer |
| Programmierung: | Gwen Musengwa, Judith Lucero, Jonathan Ackley, Ron Baldwin, Dave Grossman, Tim Schafer |
| Chef-Grafiker: | Peter Chan |
| Chef-Animator: | Larry Ahern |
| Animationen: | Larry Ahern, Lela Dowling, Kyle Balds, Sean Turner, Jesse Clark |
| Sound: | Clint Bajakian, Peter McConnell, Michael Z. Land, Ron Baldwin |

**Wie sah die Welt noch schön aus, als Dave und seine Freunde Hand in Hand mit Sandy das Maniac Mansion verließen, das purpurne Tentakel verhaftet war und... Genau dieses Tentakel ist im zweiten Teil der Gegenspieler von Bernard, den wir bereits aus Teil 1 kennen.**

**Mußte dieses Vieh ausgerechnet den Giftschlamm trinken und zu einem bösen Supergenie mutieren, das versucht, die Weltherrschaft zu erlangen? Sein Schöpfer, der verrückte Dr. Fred (Edison) erkannte die Bedrohung und sperrte Purpur-Tentakel samt seinem friedliebenden Bruder Grün-Tentakel ein und sinnt nun darüber, wie er beide ruhigstellen kann.**

**Bernard kann nicht anders: Er muß seinem alten Freund, dem grünen Tentakel, zu Hilfe eilen und bittet Hoagie, einen Heavy Metal Roadie, und Laverne, eine etwas zappelige Medizinstudentin, ihn dabei zu unterstützen. Was ihnen bevorsteht, ahnen sie noch nicht: Zeitreisen, Steuerhinterziehung, sprechende Pferde, Schönheitswettbewerbe, Skunk-Weitwurf und sogar ein Clown-Ulk – und all das in einem Zeitraum von 400 Jahren, der in einer einzigen Nacht zusammengepackt ist. Komplett integriert wurde der Vorgänger *Maniac Mansion*, was dem Spiel einen besonderen Reiz verleiht. Spätestens, wenn der Hamster an der Tür läutet, werdet Ihr zur Maus greifen und den dreien den hoffentlich richtigen Weg weisen.**

## Maniac Mansion II – Day of the Tentacle

# Das große Zeitabenteuer

**Die Tentakel sind wieder unterwegs. Wenn Ihr verhindern wollt, daß sie die Weltherrschaft an sich reißen, dann müßt Ihr den drei Freunden Bernard, Hoagie und Laverne helfen, die Gefahr zu bannen.**

### Bernard

Das Geheimlabor befindet sich in der Standuhr. Um die Pläne der Superbatterie zu finden, müßt Ihr im Labor auf die Pinnwand (neben der Sludge-O-Matic) gucken. In der Eingangshalle nehmt Ihr die Münze aus dem kaputten Telefon, das Schild "Aushilfe gesucht" (es hängt am Fenster) und das danebenliegende Blatt Papier an Euch.

Um den am Boden liegenden Kaugummi mit der Münze zu kriegen, müßt Ihr die Treppe hinauf- und in die

▲ *Die Folge koffeinhaltigen Kaffees*

Honeymoon-Suite (1. Stock, 1. Tür) gehen. Wenn Ihr drinnen seid, dann schließt die Tür! Ihr werdet an der Türklinke ein Schlüsselbund entdecken. Steckt es ein und schaltet den Fernseher an. Dort läuft ein Werbespot über einen Zwei-Millionen-Dollar-Diamanten. Auch wird eine Telefonnummer genannt.

Natürlich könnt Ihr jetzt anrufen, aber es wird wenig nützen, denn Ihr besitzt weder Geld noch Kreditkarte. Nachdem Ihr den Werbespot angeschaut habt, geht aus dem Haus raus. Klickt ganz rechts auf den Bildschirmrand. Das Bild ändert sich, und Ihr seht ein Auto und einen Autodieb. Ihm gebt Ihr das Schlüsselbund aus der Honeymoon-Suite. Zum Dank wird er Euch sein Brecheisen überlassen.

▲ *Mumientanz im Flur*

Nun kehrt Ihr zum Haus zurück und benutzt in der Eingangshalle das Brecheisen mit dem Kaugummi. Verwendet den Befehl "Use *(benutze)* Kaugummi". Jetzt geht Ihr im ersten Stock in den Raum, in dem sich das Grüne Tentakel befindet. Dort schubst Ihr den in der Mitte stehenden Lautsprecher um, nehmt die auf der Musikanlage liegende Videokassette mit und drückt den Einschaltknopf der Anlage.

Es erschallt sehr laute Musik, und durch den Lärm löst sich in der Eingangshalle ein Gegenstand von der Decke *(Es ist nicht genau zu erkennen, was das ist)*. Steckt ihn ein, er wird später benötigt. Danach geht Ihr in den Tresorraum und nehmt das Scheckheft *(Kreditkarte)* mit.

Öffnet die Schreibtischschublade und nehmt die Korrekturtinte heraus. Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr das Bild neben der Tür öffnen. Leider könnt Ihr den dahinter versteckten Tresor (noch!) nicht öffnen. Jetzt macht Ihr Euch zum Zimmer des Selbstmörders auf. Dort laßt Ihr das Fläschchen mit der Zaubertinte mitgehen – Ihr findet es gleich neben der Tür. Nun braucht Ihr Hoagie.

Der wandert in Richtung Haus. Er öffnet den Briefkasten und schickt die dort gefundene Botschaft an Bernard, der sie dem Selbstmörder übergibt. Nachdem der Lebensmüde aus dem Zimmer gestürmt ist, könnt Ihr es ungestört untersuchen.

## Bang, Bang!

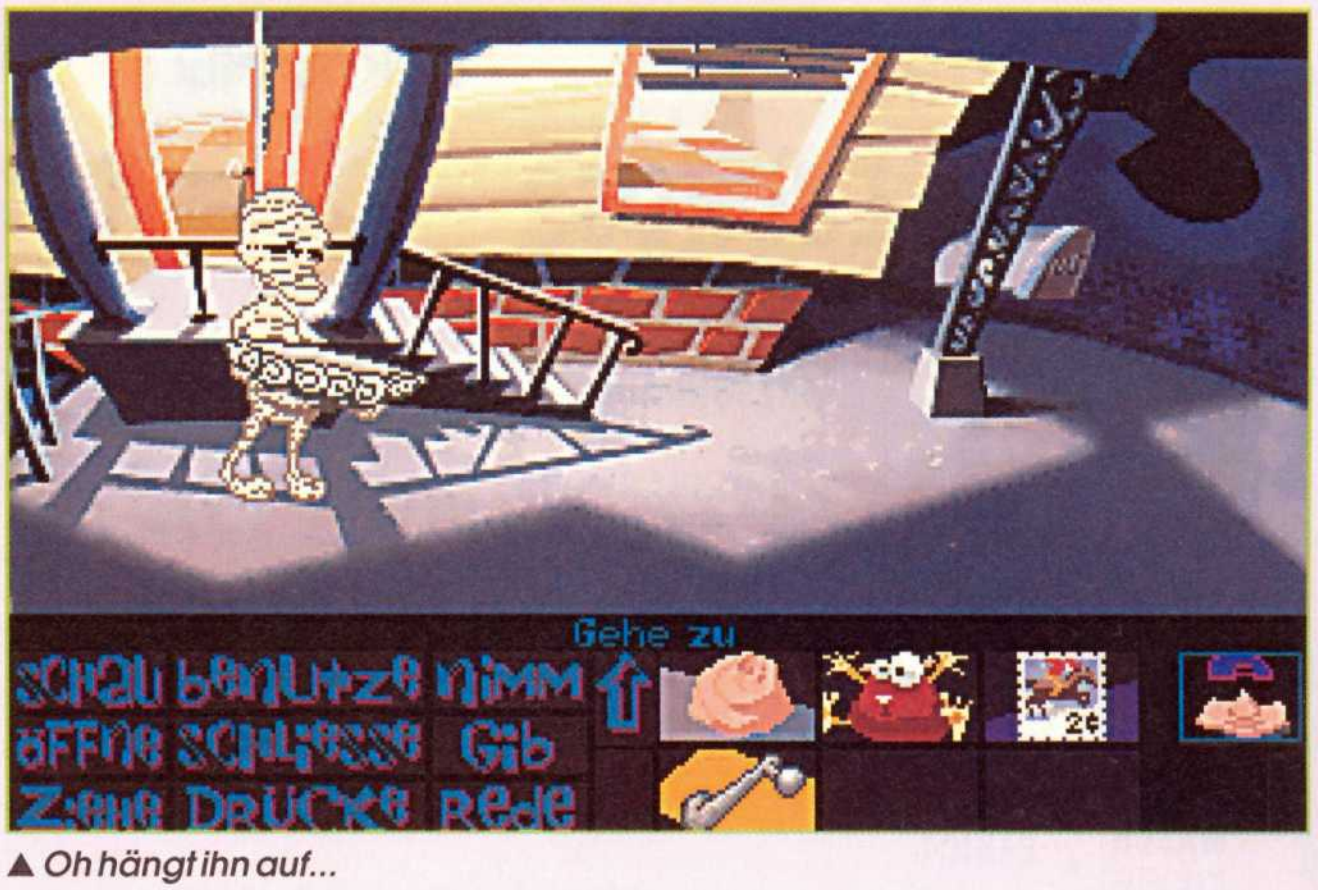
Das Wichtigste ist die Bang-Pistole. Ihr geht die Treppe hinab bis zum Partyzimmer. Dort vertauscht Ihr die Bang-Pistole mit dem Pistolen-Feuerzeug (es liegt auf dem Tisch neben dem Scherzartikelverkäufer: *use flag-pistole with cigar lighter*).

Bernard sollte sich mit dem Verkäufer unterhalten. Der wird eine Zigarre anbieten, die Ihr freundlich entgegennehmt.

Um das klappernde Gebiß zu fangen, öffnet Ihr das Gitter der Klima-

anlage neben dem Kamin und versucht mehrere Male, das Gebiß aufzuheben. Es erfordert einige Mühe, bevor es in das Loch der Klimaanlage fällt. Dann jedoch könnt Ihr es ohne Probleme aufheben. Geht dann in die Küche, und nehmt die beiden Kaffeebehälter und die Gabel mit. Sonst gibt es hier nichts Wichtiges. Lauft zur Waschküche, öffnet den Schrank neben dem Trockner, und steckt den Trichter ein.

Um den Trockner zu benutzen, müßt Ihr zur Honeymoon-Suite laufen. Steckt die beiden Münzen aus der Eingangshalle in den Münzschlitz neben dem Bett. Nachdem der dicke, schlafende Typ vom Bett gefallen ist, nehmt Ihr den Pullover.




▲ *Oh hängt ihn auf...*

▲ *Hände hoch!*

Ihr entfernt Euch aus der Honeymoon-Suite, um den Süßigkeiten-Automaten zu untersuchen. Wenn Ihr das Brecheisen mit dem Automaten benutzt, werden sehr, sehr viele Vierteldollar-Münzen herausfallen. Diese hebt Ihr auf, geht zur Waschküche, steckt den Pullover in den Trockner und die Vierteldollar-Münzen in den Münzschlitz daneben.

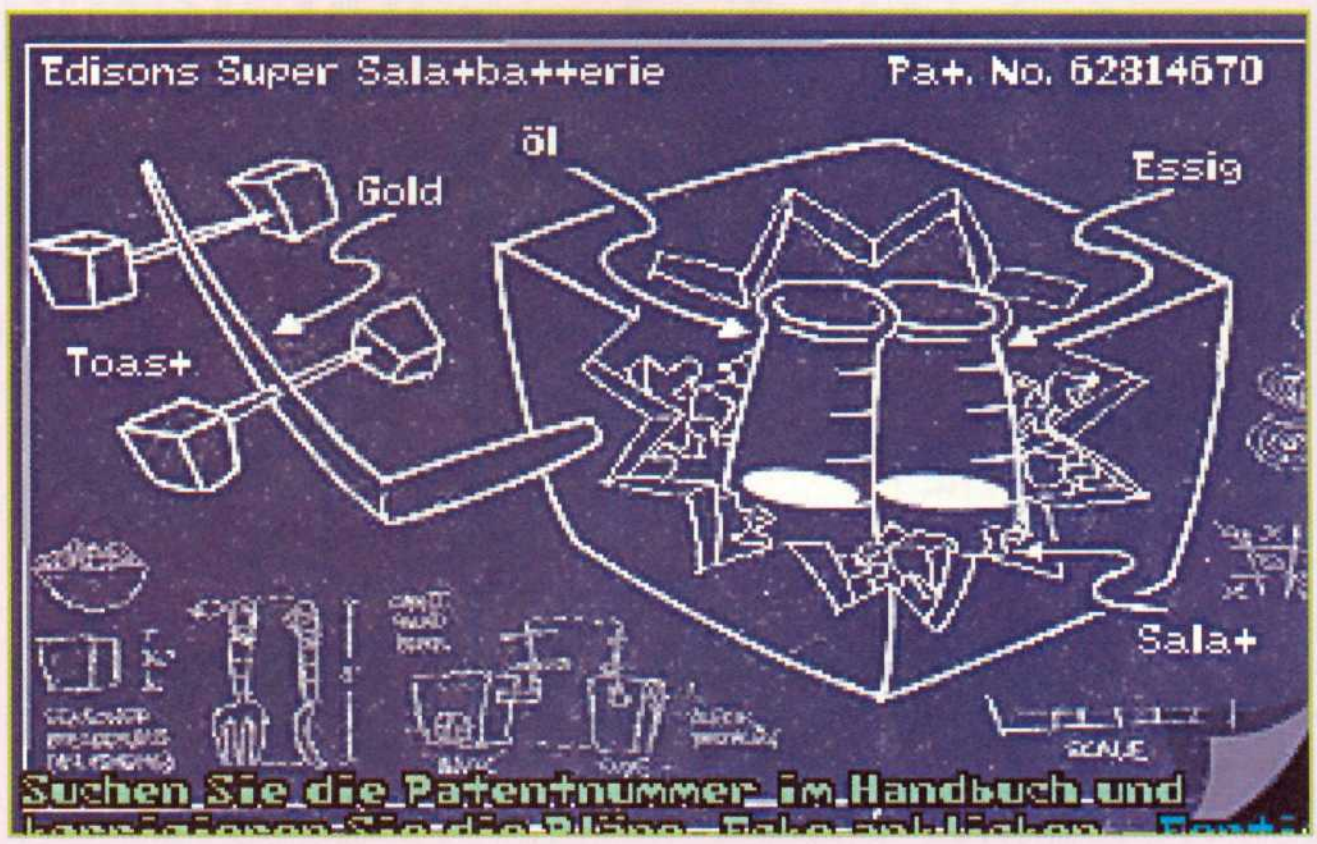
## Wie nett – Dr. Fred!

Begebt Euch nun zum Labor. Dort trefft Ihr Doktor Fred. Füllt die Tasse mit koffeinfreiem Kaffee, und der Doktor wird beginnen zu schlafwandeln.

Nun ist es an der Zeit, den 2. Stock zu untersuchen. Geht in das Zimmer von Weird Ed Edison, nehmt den Hamster und benutzt das Fläschchen mit Zaubertinte mit dem Briefmarkenalbum. Weird wird sehr wütend und schmeißt Bernard das Album an den Kopf. Hebt die herausgefallene Briefmarke und das Album auf. Das Album gebt Ihr Weird Ed zurück. Verlaßt das Zimmer und geht in das gegenüberliegende.

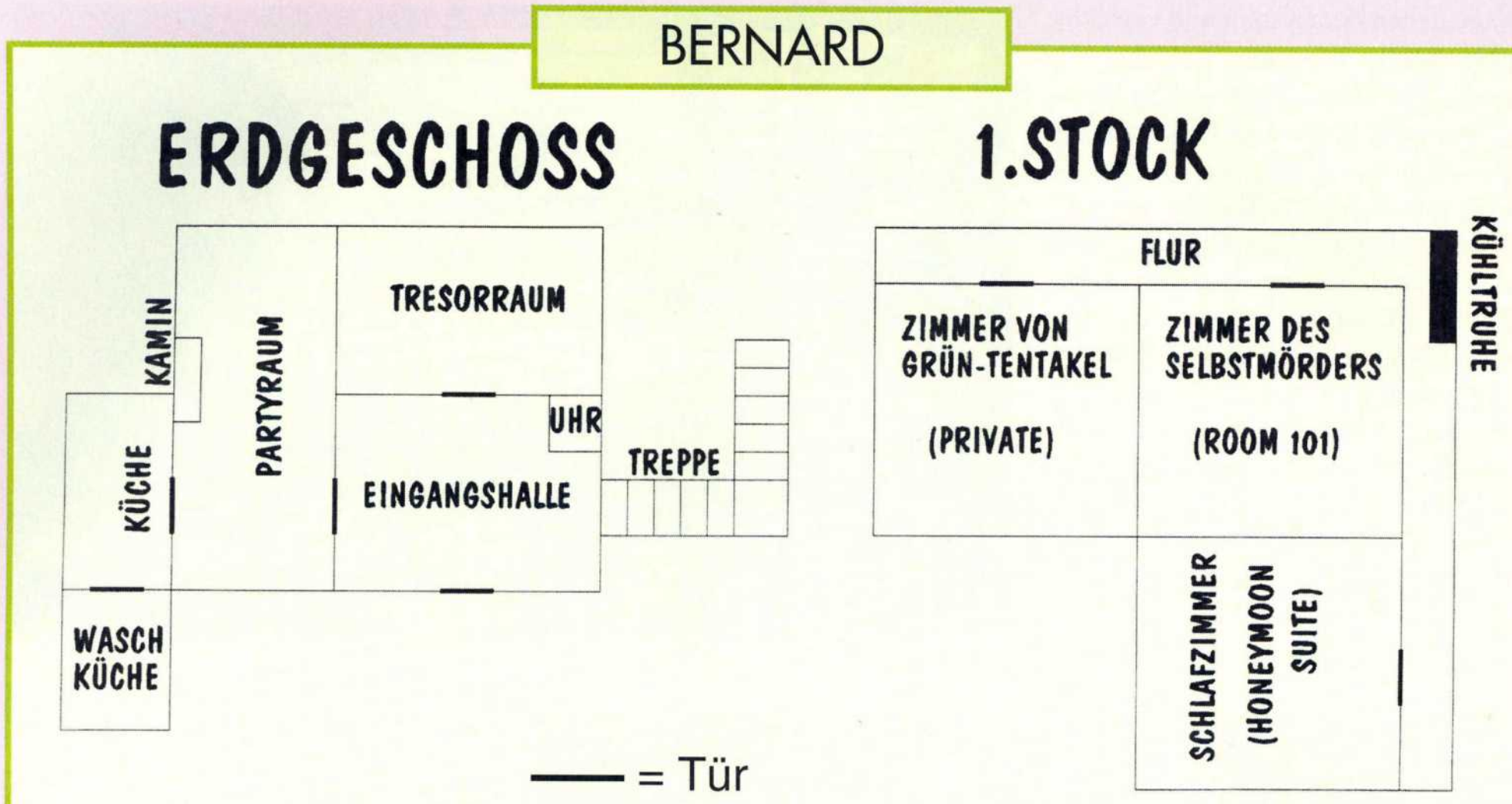
Der Versuch, Edna loszuwerden, wird erst einmal scheitern. Dazu braucht man Hoagie.

Hoagie geht in das Labor von Red Edison (es befindet sich an derselben Stelle wie das von Ed in der Gegen-




▲ *Wie knacke ich einen Kopierschutz*

BERNARD



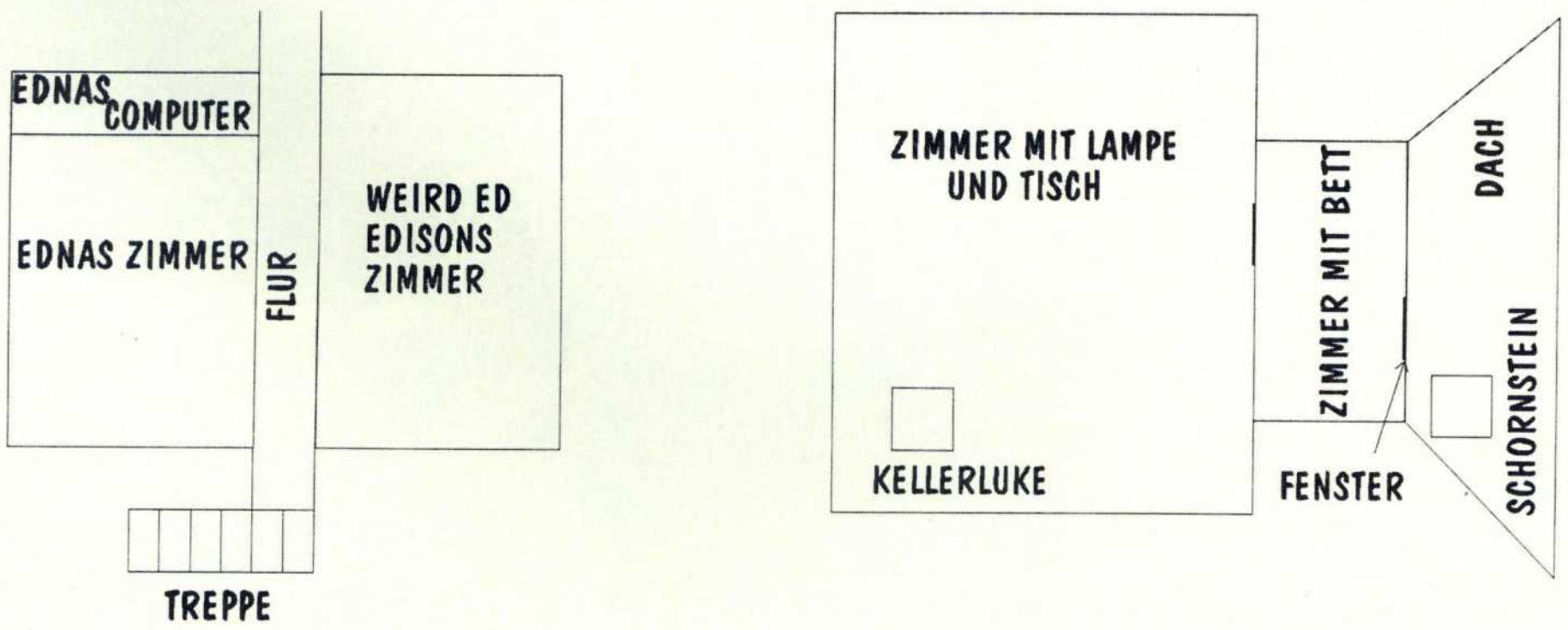

wart). Er nimmt den Hammer für Linkshänder aus dem Regal, läuft in den 2. Stock hinauf und geht in das Zimmer, in dem die beiden Bildhauer Ned und Jed arbeiten. Dort vertauscht er die Hammer *(use left-handed-hammer with right-handed-hammer)*. Ted wird nun einige Male daneben schlagen; die Statue zerbricht.

Wechselt nun wieder zu Bernard. Es wird Zeit, Edna aus dem Zimmer zu schubsen. Steckt jetzt die Videokassette in den VCR, und schaut auf den größten Monitor. Drückt auf "Record", spult anschließend die Kassette wieder zurück und drückt den Schalter ganz rechts nach unten. Betätigt nun die Play-Taste, und die volle Kombination erscheint. Die Videokassette wird nicht mehr benötigt.

Die Typen von der IRS haben Dr. Ed auf dem Dachboden gefangengenommen. Ihr geht ins Partyzimmer, steigt durch den Kamin, denn es gibt keinen anderen Weg, um zu Dr. Ed zu kommen.

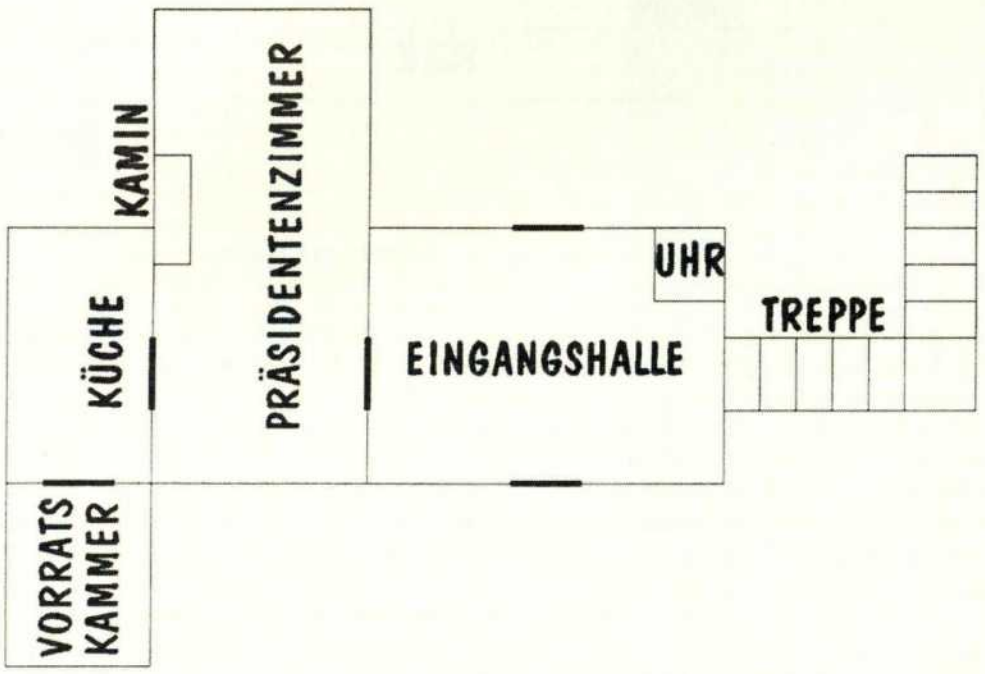
Auf dem Dach nehmt Ihr die Kurbel mit; Ihr findet sie an der Fahnenstange.

BERNARD

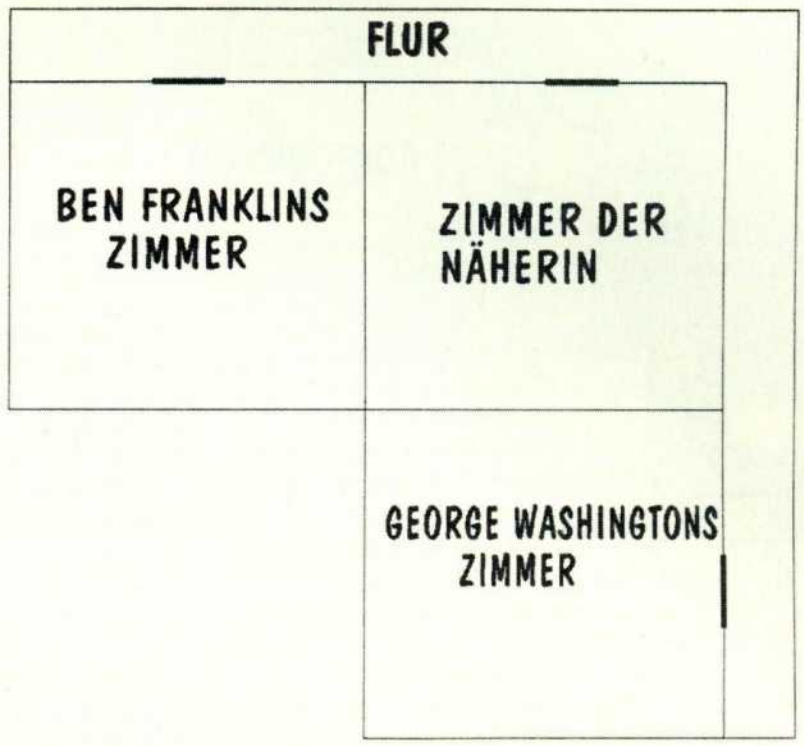


## HOAGIE

### ERDGESCHOSS




### 1.STOCK




Steigt durch das Fenster in den Raum hinein, und löst dort den weißen Strick *(pull rope)*. Geht aufs Dach zurück und befestigt den Strick an der Winde *(pulley)*. Klettert durch den Schornstein zurück, geht durch das Partyzimmer in die Eingangshalle und von da nach draußen. Legt den herunterhängenden Strick um den Hals der Mumie *(use rope with dead Cousin Ted)*, klettert erneut durch den Kamin auf das Dach und zieht kräftig am Strick *(pull rope)*. Nun ist die Mumie oben, und Bernard ist unten.

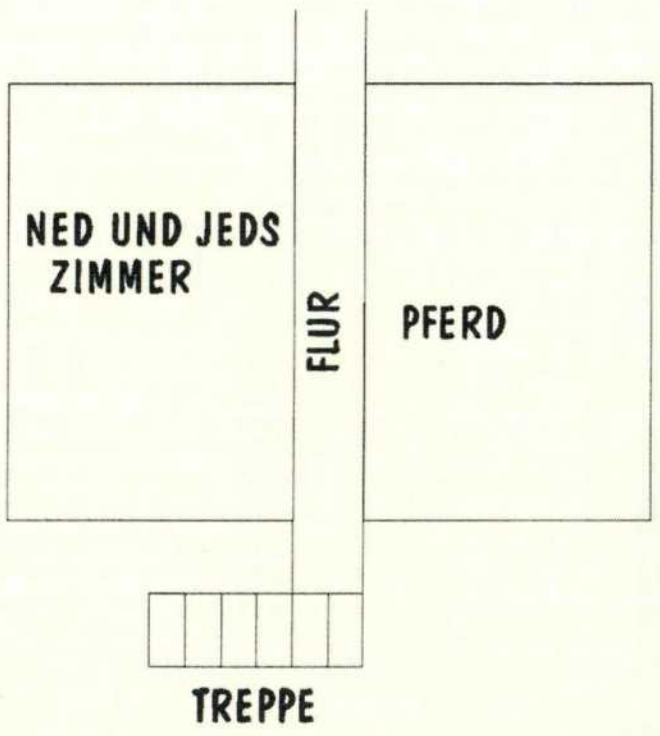
Jetzt ist wieder Hoagie an der Reihe. Er steigt ebenfalls durch den Kamin aufs Dach und von da aus auf den Dachboden. Er hebt den Topf mit roter Farbe auf und gibt ihn Bernard *(use red paint with Bernard)*. Der nimmt ihn, geht auf den Dachboden und beginnt, die Mumie zu bemalen.

## Mumifizierung

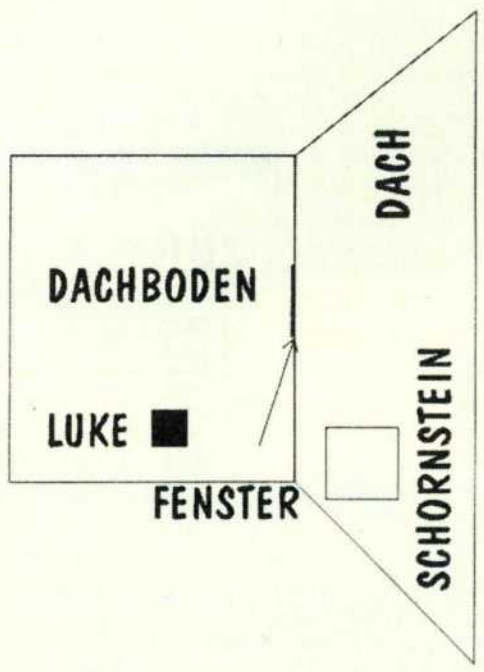
Vertauscht nun die Mumie mit Dr. Fred *(use Ted with Dr. Fred)*, bindet Dr.

## HOAGIE

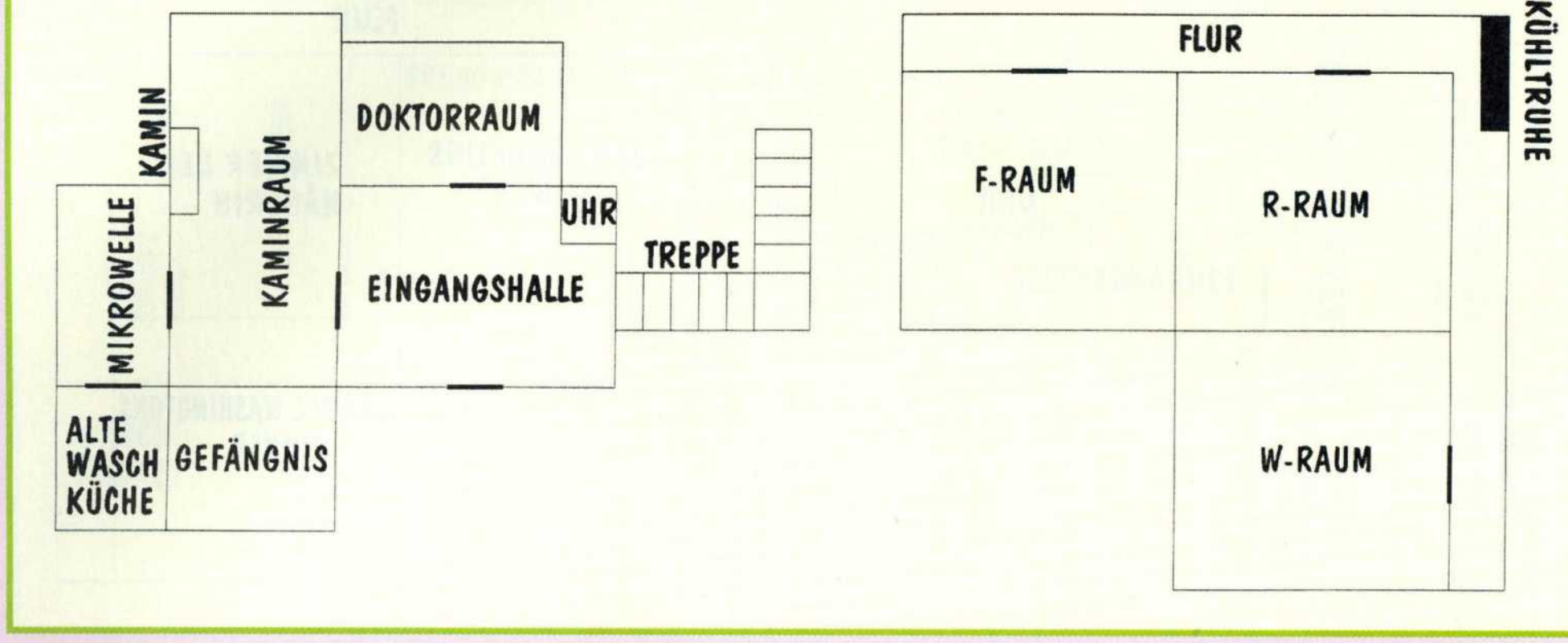
### 2.STOCK




### DACHBODEN UND DACH



## LAVERNE




Fred an den Strick, geht aufs Dach und zieht kräftig am Strick. Nachdem Ihr so Dr. Fred und Bernard erst nach unten und dann ins Labor befördert habt, steckt Ihr Dr. Fred den Trichter in den Mund und gießt den koffeinhaltigen Kaffee hinein.

Er erwacht, Ihr lauft zum Tresorraum und versucht, den Safe zu öffnen. Nehmt den Vertrag, geht ins Labor und sprecht mit Dr. Fred. Benutzt den letzten Satz des Menüs *(Oh, forget it. I'll get rid of purple tentacle myself!)*. Sucht Euch danach irgendeine Antwort aus, denn Ihr habt Dr. Freds Unterschrift so gut wie in der Tasche.

Damit Ihr den Vertrag auch abschicken könnt, müßt Ihr in den 2. Stock zu Weird Ed Edison gehen. Dort nehmt Ihr den Hamster und steckt ihn ein Stockwerk weiter unten in die Tiefkühltruhe. Nehmt die Briefmarke und klebt sie auf den Vertrag, den Ihr nun Hoagie übergebt. Er wirft ihn in den Briefkasten.

Bernard muß jetzt telefonieren, um den Diamanten für die Zeitmaschine

## LAVERNE

zu kaufen. Herzlichen Glückwunsch! Bernards Aufgabe ist erfüllt!

## Hoagie

*Gegenstände, die Bernard Hoagie übergibt:*

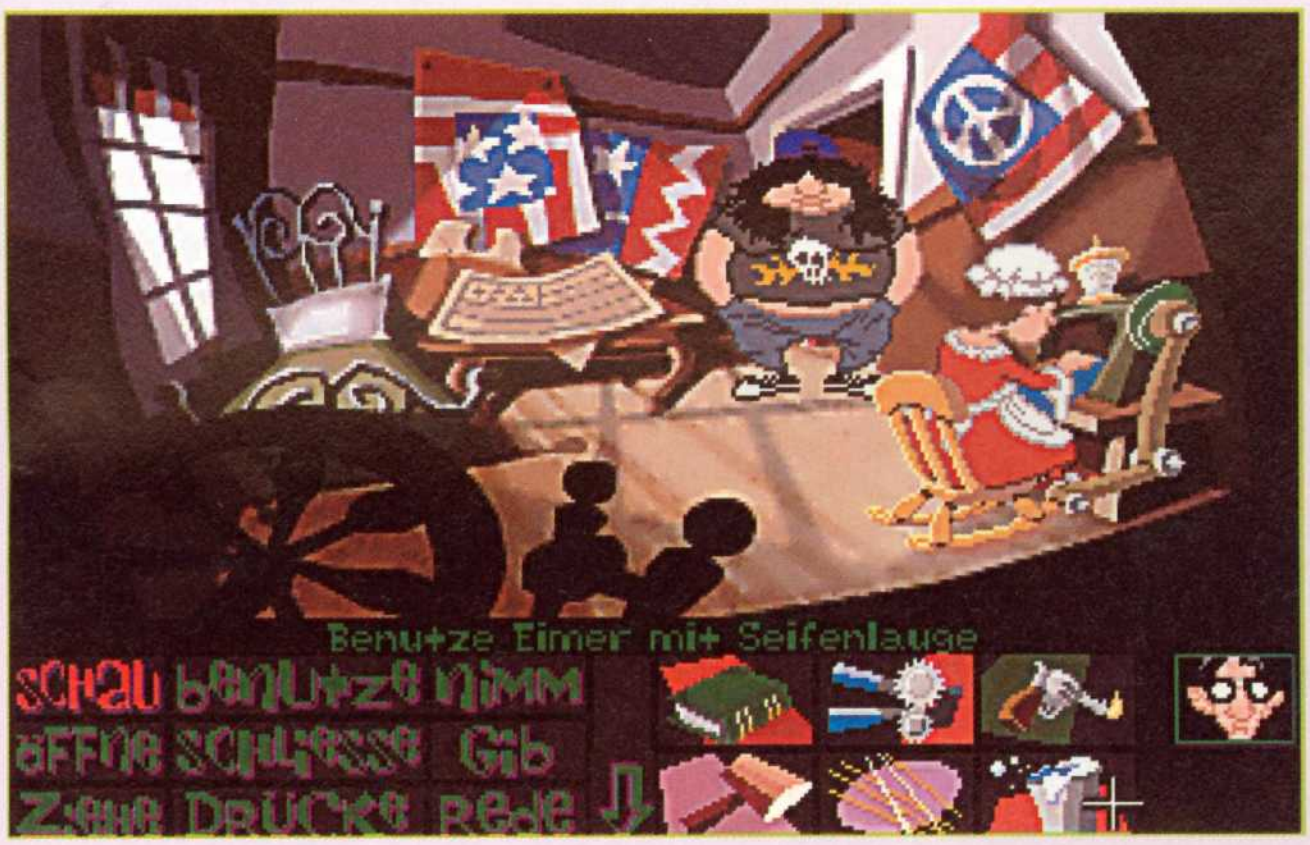
- *Pistolen-Feuerzeug*
- *Zigarre*
- *klapperndes Gebiß*
- *Schild "Aushilfe gesucht"*
- *Blatt Papier über Staubsauger*
- *Buch über Luftzirkulation*

Als erstes geht Ihr zu Red Edison ins Labor (es befindet sich an derselben Stelle, wie das von Dr. Fred in der Gegenwart). Dort überreicht Ihr Edison das Schild "Aushilfe gesucht" und die Batteriepläne.

Nehmt Euch den Laborkittel (ganz rechts). Verlaßt das Labor, lauft zum Präsidentenzimmer und von dort in die Küche. In einem Regal seht Ihr Spaghetti und Öl (das Öl ist die erste von drei benötigten Zutaten.). Nehmt beides vom Regal und gebt das Öl Red Edison.

Begebt Euch nun wieder in die Küche und von da zur Vorratskammer. Öffnet den Schrank, nehmt die Bürste und auch den Eimer mit. Wieder in der Küche, benutzt Ihr den Eimer mit der Pumpe.

▲ *Etwas hart gelandet*

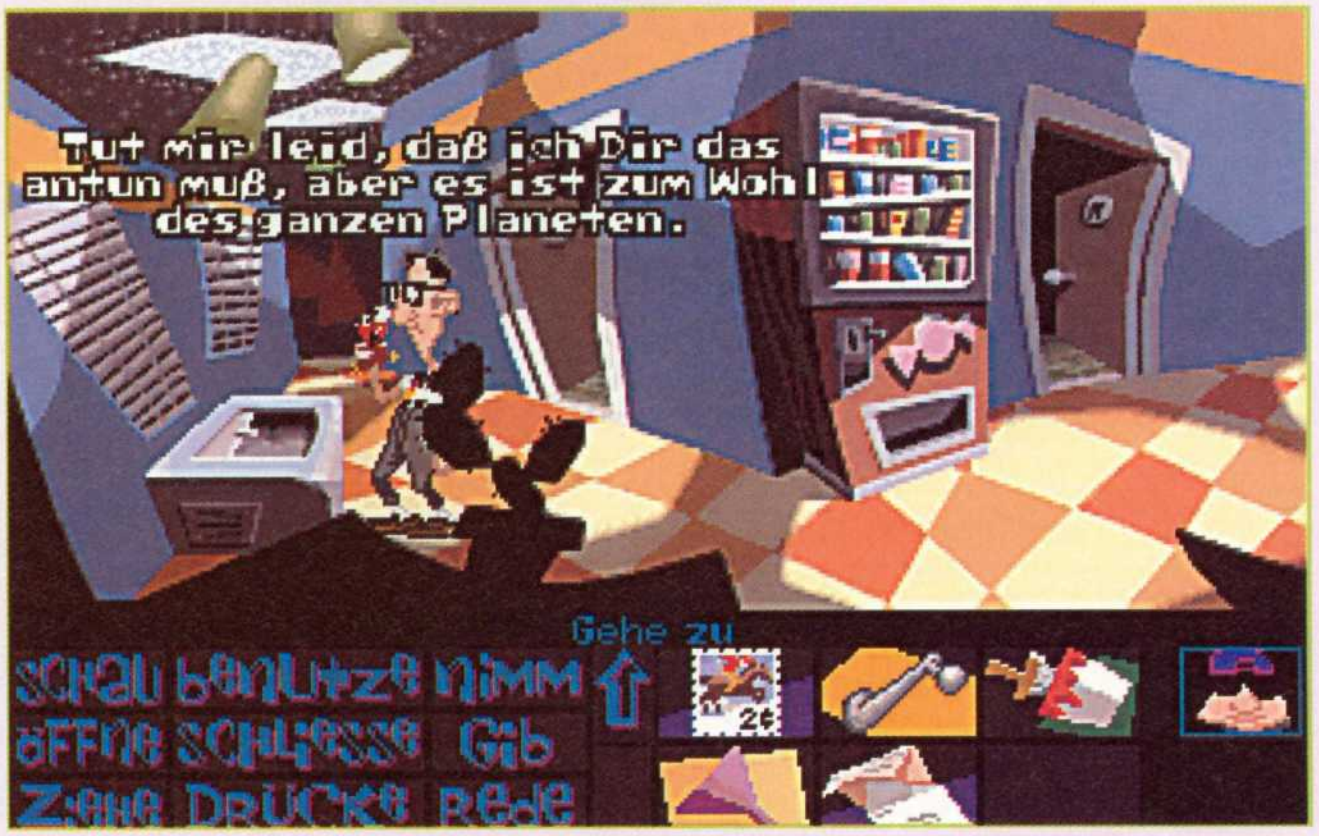



▲ *Hände aus den Taschen!*

Lauft in den ersten Stock in das Zimmer von George Washington. Legt Euch in sein Bett *(use bed)* und zieht an der Strippe. Wenn die Haushälterin erscheint, verlaßt Ihr das Zimmer.

In dem abgestellten Wäschewagen der Haushälterin werdet Ihr ein Stück Seife finden. Legt die Seife in den mit Wasser gefüllten Eimer. Geht aus dem Haus und stellt Euch vor den schmutzigen Wagen. Dann schrubbt Ihr ihn mit Eimer und Bürste.

Es zieht ein Gewitter auf, und Benjamin Franklin erscheint. Lauft im 1. Stock in Franklins Zimmer, nehmt die Weinflasche und gebt Franklin den Laborkittel. Macht, worum er Euch bittet. Nachdem der Drachen auf Benjamins




▲ *Schon wieder muß ein Hamster dran glauben*

▲ *So hat sich H.G. Wells seine Zeitmaschine nicht vorgestellt*

Kopf niedergestürzt ist, solltet Ihr Euch verabschieden. Geht in das Präsidentenzimmer, und bietet George Washington eine Zigarre an. Sie explodiert; Washington verliert sein Gebiß. Überreicht ihm das klappernde Gebiß. Vergeßt nicht, Thomas Jefferson die Weinflasche zu geben. Wenn das Feuer im Kamin brennt, hebt die Decke neben dem Kamin hoch.

Und jetzt nichts wie aufs Dach! Dort legt Ihr die Decke auf den Schornstein. Die Gestalten im Präsidentenzimmer entfliehen. Ihr lauft schnell dorthin zurück, nehmt die Goldfeder und gebt sie Red Edison.

## Da steht ein Pferd auf dem Flur

Geht nun in den 2. Stock und lest dem Pferd das Buch über die Luftzirkulation vor. Das Pferd schläft ein, und Ihr nehmt sein Gebiß aus dem Glas.

Steigt wieder auf den Dachboden. Dort seht Ihr eine Katze. Um ihr die Maus zu stehlen, benutzt Ihr Neds Bett. Die quietschende Matratze schiebt Ihr auf Jeds Bett *(use squeaky mattress with Jed's bed)*. Danach benutzt Ihr Jeds Bett. Die Katze läuft dorthin, und Ihr holt Euch die Maus.

Begebt Euch wieder in das Präsidentenzimmer. Dort steckt Ihr die Informationsschrift über Staubsauger in die verschlossene Box.

Geht aus dem Haus in Richtung der Toiletten. Streicht mit der roten Farbe (wenn Hoagie sie noch nicht hat, holt sie von Bernard) den Kumquat-Baum an. Geht ins Haus zurück – direkt ins Präsidentenzimmer – und sprecht mit George Washington über das Fällen von Kirschbäumen. Nachdem Washington den "Kirschbaum" gefällt hat, fällt Laverne vom Baum. Schaltet zu ihr um.

Hoagie ist zwar noch nicht am Ende seines Abenteuers – das heißt, er hat seine Zeitkabine noch nicht startklar – aber nur Laverne kann ihm die letzte Zutat geben.

## Laverne

Sprecht mit dem Gefängniswärter, um die Gegenstände, die unten genannt werden, aus der Zeitkabine zu senden (sagt, Ihr müßtet auf die Toilette).

*Benötigte Gegenstände aus Hoagies Besitz*

- *Büchsenöffner*
- *Maus*
- *Spaghetti*
- *Pferdegebiß*

*Benötigte Gegenstände aus Bernards Besitz*

- *Gabel*
- *Korrekturmittel*
- *Kurbel*
- *der von der Decke gelöste Gegenstand*

Laverne übergibt Bernard das Skalpell. Dieser benutzt es im Partyzimmer an Oozo, dem Clown. Die Lachbox von Oozo schickt er an Laverne, die sich vom Wärter ins Gefängnis zurückbringen läßt. Sie spricht noch einmal mit dem Wärter und sagt, daß ihr schlecht

▲ *Bei den Ölpreisen etwas happig*

sei. Daraufhin landet sie beim Arzt. Nehmt die an der Wand hängende Tentakel-Karte mit. Verlaßt das Zimmer, steigt durch den Kamin aufs Dach und benutzt die Kurbel, um an die Fahne zu gelangen. Geht zurück ins Gefängnis. Sprecht noch einmal mit dem Wärter. Sagt ihm, daß Ihr wieder auf die "Toilette" müßt.

Schickt die Tentakel-Karte an Hoagie, der ins Zimmer der Näherin geht und sie ihr auf den Tisch legt. Laverne erhält ein Tentakel-Kostüm, das sie anziehen muß (was ihr nur gelingt, wenn niemand in der Nähe ist).

Geht im 1. Stock ins erste Zimmer (W), öffnet mit dem Büchsenöffner den Blechbehälter (er steht im Schrank neben dem Fenster) und nehmt die Essigflasche heraus. Gebt den Essig Hoagie, und schaltet zu ihm um.

▲ *Tja, ab einem gewissen Alter...*

## Ben läßt einen Drachen steigen

Hoagie gibt Red Edison den Essig. Der baut damit die Superbatterie, die Ihr einsteckt. Geht nun ins Freie zu Benjamin Franklin (der mit dem Drachen!) und seid ihm beim Drachensteigen behilflich.

Wenn Ihr den Drachen in der Hand haltet, steckt Ihr die Batterie in die auf den Drachen aufgenähte Tasche und laßt den Drachen steigen. Nun habt Ihr eine aufgeladene Batterie, die Ihr an die Zeitkabine anschließt. Hoagies Aufgabe ist erfüllt. Schaltet zu Laverne um. Geht aus dem ersten Zimmer (W) in das zweite (R). Nehmt die Rollschuhe, und schnallt sie der Mumie an. Schubst die Mumie aus dem Zimmer *(push mummy)*. Nehmt die Verlängerungsschnur mit. Verlaßt das Zimmer.

**Wenn Sie wissen wollen, welche PC-Zeitschrift nicht nur klar verständlich ist, sondern auch beim Sparen hilft, dann sollten Sie schnellstens umblättern!**

▲ *Redaktionskonferenz!*

▲ *So kommt man zum Buch*

Im Flur solltet Ihr einen Blick in die Tiefkühltruhe werfen, in der sich der gefrorene Hamster befindet. Nehmt ihn heraus. Geht in den Raum mit der Mikrowelle (im Erdgeschoß) und legt den Hamster hinein. Nach einer Weile ist er aufgetaut und sehr naß.

Begebt Euch in die alte Waschküche, nehmt aus dem Trockner den eingegangenen Pullover heraus und zieht ihn dem Hamster über *(use pullover with hamster)*.

Geht zum Kamin. Rechts steht ein Tentakel. Sprecht mit ihm, und es wird Euch ein Namensschild geben. Geht in die Eingangshalle, und befestigt das Schild an der Mumie. Lauft in den ersten Stock und befestigt auch die Lachbox, das Pferdegebiß und die Spaghetti an der Mumie.

Holt aus dem 2. Stock Gabel und Spaghetti, und macht der Mumie eine Frisur. Gebt Harold den ominösen Gegenstand vom Anfang, damit er ausscheidet.

Geht nach rechts, und befragt die Jury, wer das beste Lachen, das beste Grinsen und die beste Frisur hat. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, hat Eure Mumie den Schönheitswettbewerb gewonnen. Verlaßt nun das Haus.

Im Vorgarten entdeckt Ihr eine Katze. An der Stelle, wo sich die Katze befindet, bestreicht Ihr den Zaun mit dem Korrekturmittel. Die Katze springt aufs Dach. Ihr lockt sie mit der Maus herunter.

## Gehe in das Gefängnis

Geht ins Gefängnis (geht direkt dorthin, zieht nicht... ach so, das war was anderes!) und überreicht dem Wärter den Preis vom Schönheitswettbewerb (ein Essen zu zweit im Tentakel-Club). Betätigt den Schalter neben der Tür und holt die Katze aus Eurer Tasche *(use kitty)*. Schließlich gelangt Ihr in

▲ *Gleich erfolgt die Explosion*

▲ *Na, na, hier ist doch kein Bauernhof...*

das Labor. Steckt den Hamster in den Hamster-Generator.

Damit Ihr den Hamster aus dem Mauseloch saugen könnt, nehmt den Staubsauger. Nachdem er aufgesaugt ist, öffnet Ihr die Tür des Staubsaugers und nehmt heraus, was drin ist.

Versucht, den Hamster erneut in den Generator zu stecken. Es klappt! Schließt das eine Ende der Verlängerungsschnur an den Generator an, das andere werft Ihr aus dem Fenster *(use extension cord with window)*. Verlaßt das Haus und verbindet die Schnur mit der Zeitkabine.

## Alle drei

Öffnet die Tür zum Zimmer des Selbstmörders. Laßt Euch verkleinern, lauft ins Zimmer des Selbstmörders. Durch das Mauseloch gelangt Ihr in den benachbarten Raum. Greift Euch die Bowling-Kugel und geht zum Labor. Rollt mit der Kugel die Tentakel um.

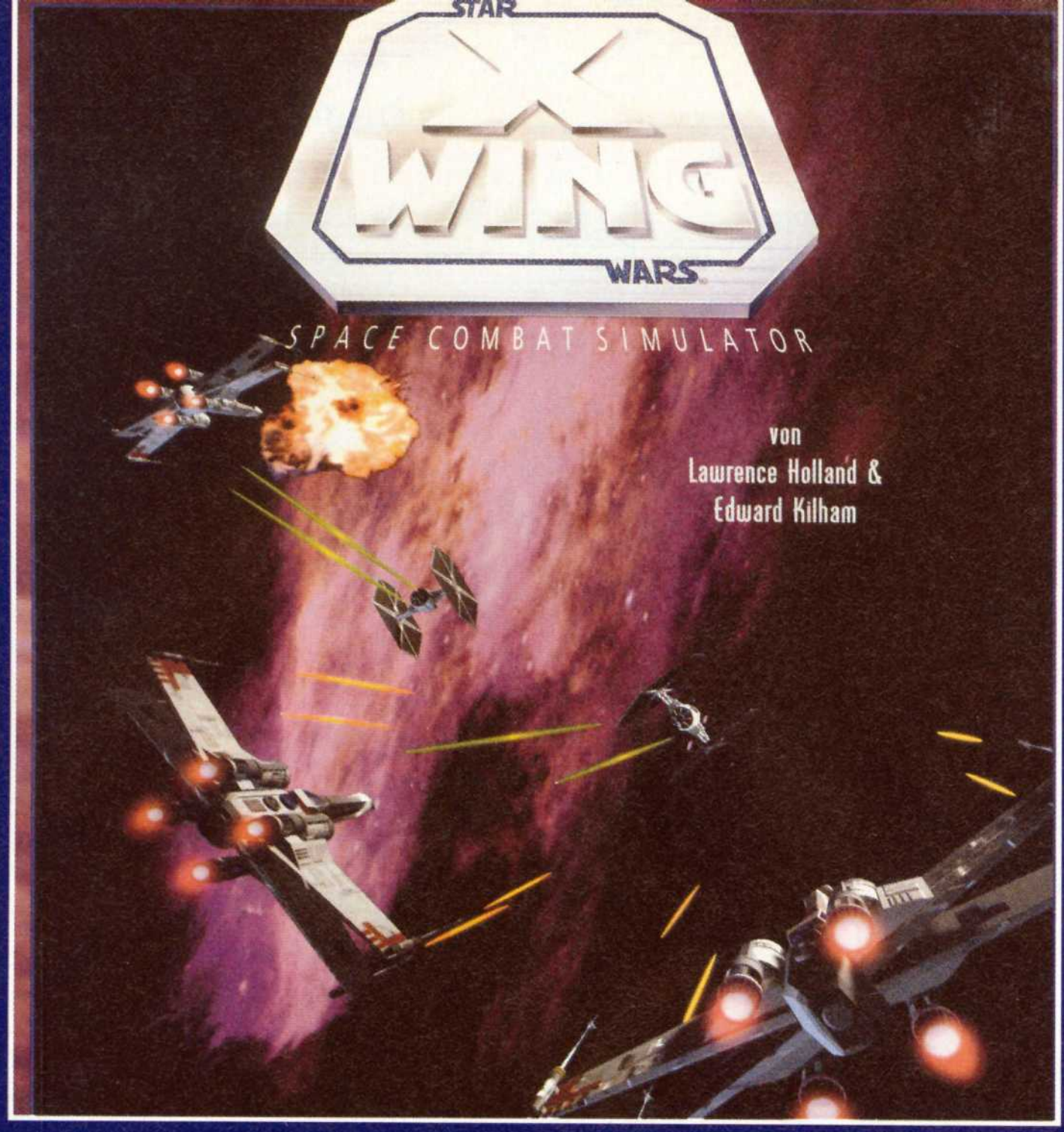
Sprecht mit dem alten Tentakel. Die Sätze müssen in folgender Reihenfolge gewählt werden:

1. Satz
4. Satz
1. Satz
3. Satz

Das war's dann. Ihr könnt Euch entspannt zurücklehnen. Das Spiel ist beendet. ■

*Natalie Chusainow/sma*

PC AKTIV,
denn nicht
nur
Spielen
macht
Spaß!




**Es sollte das Game werden, das alles Bisherige in den Schatten stellt: Die Rede ist von X-Wing, der Star Wars-Versoftung. Wie schon bei 'Their Finest Hour' oder 'The Secret Weapons of the Luftwaffe' dirigierte auch hier kein Geringerer als Lawrence Holland die Produktion des Spiels aus der kalifornischen Kreativ-Maschine LucasArts.**

# Sternenkrieg

Wer die Kino-Trilogie *Star Wars* gesehen hat, weiß natürlich, worum es sich bei X-Wing dreht. Der böse Imperator versucht mit seinen Raumschiffen, die gesamte Galaxis zu versklaven. Nur eine kleine Rebellenschar wagt es, sich dem Fiesling zu widersetzen und ihm in gnadenlosen Weltraumschlachten kräftig auf die Mördergriffel zu hauen.

Zu Beginn jeder Aktion könnt Ihr eine neue Pilotenkarriere starten oder eine alte fortsetzen, vorausgesetzt, der Gute hat nicht inzwischen die Löffel abgegeben – kein seltenes Ereignis. Erfreulicherweise könnt Ihr in der Kadettenakademie ordentlich trainieren und so in echten Auseinandersetzungen Eure Lebenserwartung ungemein steigern. Training ist bei X-Wing mehr als nur die halbe Miete, denn ohne die notwendige Routine werdet Ihr im wirklichen Gefecht keine Minute überleben.

Ihr sitzt wahlweise im Cockpit eines Y-, A- oder natürlich des berühmten X-Wing-Raumjägers und tauscht munter Breitseiten mit imperialen Geschwadern aus. Besonders die wendigen TIE-Fighter flitzen allerdings so affenartig schnell über den Bildschirm, daß man ihnen kaum folgen kann. Nur mit ein wenig Geduld und noch mehr Übung lassen sich auch diese Öfen letztendlich doch in (herrlich animierte) Feuerbälle verwandeln.

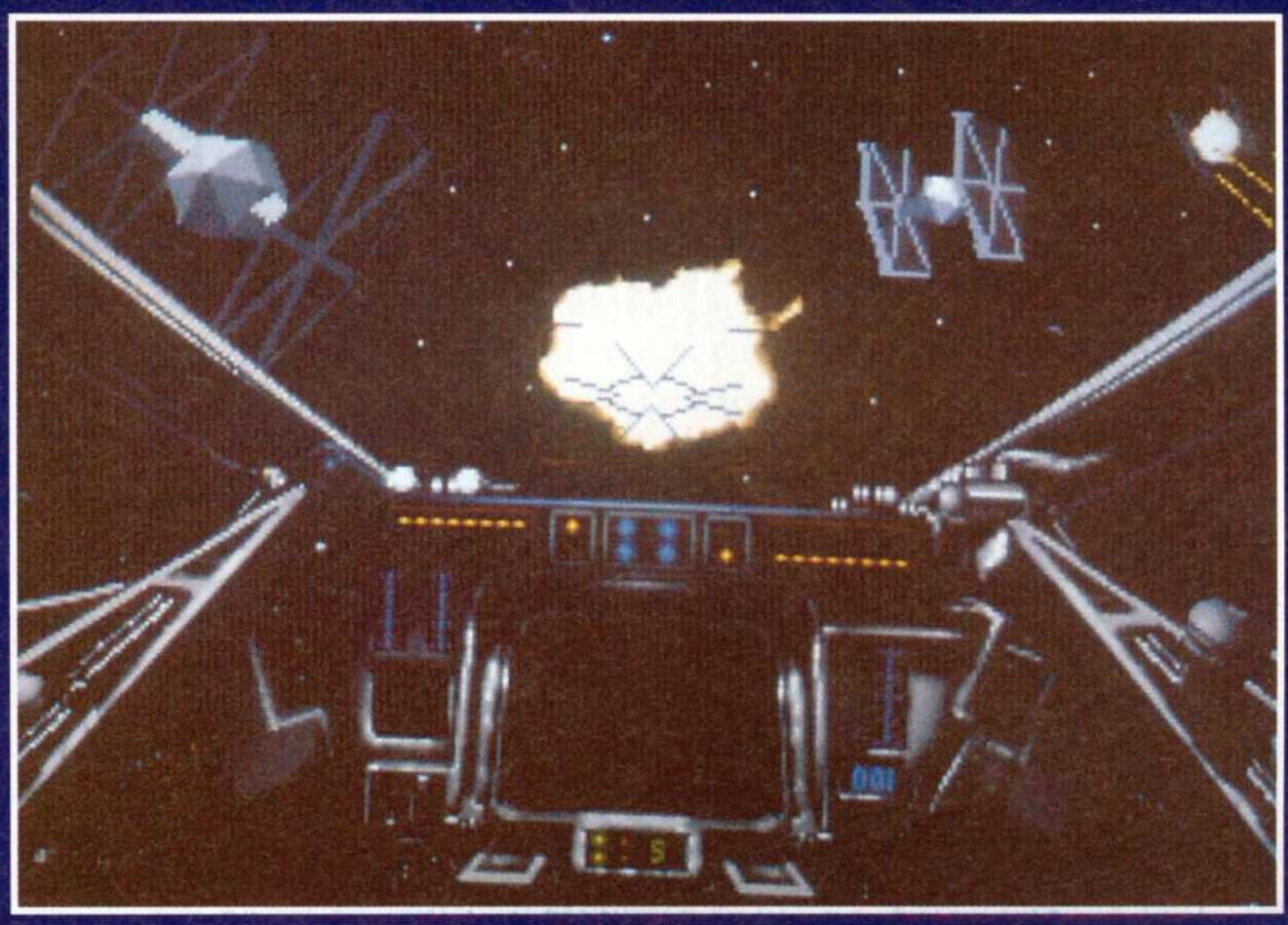
Abgesehen von den schnöden Laserkanonen verfügt Ihr je nach Raumschifftyp auch über eine bestimmte Anzahl von Raketen, die – einmal abgefeuert – den Gegner gnadenlos verfolgen und hoffentlich zerbröseln; dem steht allerdings im Wege, daß den Geschoßen nach einer Zeit die Puste, sprich der Sprit, ausgeht. Selbstverständlich besitzt auch das Imperium solche Waffen und macht gnadenlos von ihnen Gebrauch.

Mit Ballern allein ist es bei X-Wing aber nicht getan, denn in jeder der 38 Missionen erhaltet Ihr andere Befehle. Mal gilt es, einen Konvoi zu bewachen, mal geht's auf Kaperfahrt. Das große Finale findet selbstverständlich auf dem großen Todesstern statt, der just in diesem Augenblick seine Geschütze auf die Rebellenbasis richtet. Wie im Film liefern sich die Rebellen und das Imperium ein heißes Rennen im Graben dieser gigantischen Festung.

Erfreulicherweise hinkt die technische Umsetzung dem imposanten Leinwandvorbild kaum hinterher. LucasArts vertraute der altbewährten Mischung aus Vector- und Bitmap-Gra-

fik. Während sich also schon die Raumschiffe als perfekt konstruierte und schattierte Objekte scharenweise im All tummeln, sind auch die Explosionen liebevoll gezeichnet und animiert worden. Zusammen mit dem Digi-Sound entsteht eine fast perfekte Illusion. ■

*Martin Klugkist/kate*



# X-Wing-Editor und Editierwerte

**Mit den folgenden Editierwerten habt Ihr die Möglichkeit, in jedes Level der drei verschiedenen Touren einzusteigen, solange Ihr nicht andere Werte als die angegebenen für die jeweiligen Bytes einsetzt. Den dazugehörigen Editor bekommt Ihr mit dazu.**

**1. Physischer Zusand: Byte (3)**

| | | |
|---|---|---|
| Wert = | O.K. | = 0 |
| | gefangen | = 1 |
| | tot | = 2 |

**2. Militärischer Rang: Byte (4)**

| | | |
|---|---|---|
| Wert = | Flight Cadet | = 0 |
| | Flight Officer | = 1 |
| | Lieutenant | = 2 |
| | Captain | = 3 |
| | Commander | = 4 |
| | General | = 5 |

**3. Trainingskurse für Xw: Byte (135)**

Level geschafft: 1 2 3 4 5 6 7 8
Wert: 1 2 3 4 5 6 7 8
Yw : Byte (136)
Aw : Byte (137) [Werte s. 3.]

X-Wing = Xw
Y-Wing = Yw
A-Wing = Aw

**4. Historische Kampfszenen Xw**

| Mission | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Byte | 545 | 546 | 547 | 548 | 549 | 550 |
| WERT | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | | | | | | = geschafft |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | | | | | = nicht geschafft |

Yw : Byte (561-566)
Aw : Byte (577-582) [Werte siehe 4.]

**5. Touren**

Bei Tour 1 muß zuerst Byte 737 in 1verwandelt werden.

| | | |
|---|---|---|
| Tour 2 | 738 | 1 |
| Tour 3 | 739 | 1 |

**a. Tour 1: Byte (753)**

Will man Operation 1 fertig haben setzt man 1 ein. Bei 2 dann logischerweise 2 usw. Man darf jedoch nur bis 11 ändern, sonst baut X-Wing Mist. Es können also die Werte von 0-11 eingesetzt werden. 0 heißt: noch keine Operation geschafft.

**b. Tour 2: Byte (754)**

| | |
|---|---|
| Beschreibung | [s. 5a.] |
| Gültige Werte | 0-11 |

**c. Tour 3:Byte (755)**

| | |
|---|---|
| Beschreibung | [s. 5a.] |
| Gültige Werte | 0-13 |

**Hinweise:**

– Wenn man das 3. Byte in 0 zurückverändert, wird der Pilot in seinen vorherigen Stand, ohne Rangabstieg, wieder aufgenommen.
– Wenn man das 4. Byte in 05 verändert, wird aus einem einfaltslosen Kadetten ein pikanter General.
– Wenn man ein Trainingslevel nicht schafft, ändert man einfach das 135., 136. oder das 137. Byte in den oben dargestellten Wert.
– Wird das jeweilige Byte in 8 geändert, erhält man die dazugehörige FLIGHTBADGE.
– Um das Abzeichen der jeweiligen Historischen Kampfszenen zu ergattern, ändert man das entsprechende Byte in 1.

## Hinweise zum Editor:

Die ersten 11 Zeilen des Editors müssen nicht unbedingt abgeschrieben werden. Läßt man sie weg, hat man einen normalen Dateieditor. Die ersten 11 Zeilen sind nur zur Erklärung für nicht autorisierte Personen gedacht. Der Editor sollte mit dem QBASIC von MS-DOS 5.0 bearbeitet werden.
Keine Gewähr für die richtige Arbeitsweise des Programms!

```
documentation:
REM ***** QBASIC - FILE-EDITOR *****
IF d$ = "" THEN
CLS
PRINT "Bsp. heißt ihr Pilot "; : COLOR 15, 0: PRINT "Luke ";
COLOR 7, 0: PRINT "und die Datei somit "; : COLOR 15, 0
PRINT "LUKE.PLT"; : COLOR 7, 0: PRINT ", die": PRINT "sich in";
COLOR 15, 0: PRINT " C:\XWING\"; : COLOR 7, 0: PRINT " befindet,";
PRINT " so geben Sie als Dateinamen ein:";
COLOR 15, 0: LOCATE 4, 20: PRINT "C:\XWING\LUKE.PLT": COLOR 7, 0
END IF
programm:
INPUT "Dateiname : ", d$
OPEN d$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 1
FIELD #1, 1 AS b$
DO
INPUT "Welches Byte? ", a
GET #1, a
PRINT "Alter Wert : "; ASC(b$); ". Neuer Wert : ";
INPUT n$
IF (VAL(n$) < 255) AND (VAL(n$) > 0) OR INSTR(n$, "0") > 0 THEN
LSET b$ = CHR$(VAL(n$))
PUT #1, a
END IF
PRINT "Noch eins ändern? (q) = Ende"
t$ = "": WHILE t$ = "": t$ = INKEY$: WEND
t$ = UCASE$(t$)
LOOP UNTIL t$ = "Q"
CLOSE #1
```

Wer noch die letzten vier Orden betrachten will, der ändere folgende Bytes mit dem Editor von 0 in 1:

– für «THECORELLIANCROSS» = Byte (11)
– für «THEMANTOOINE MEDALLION» = Byte (12)
– für «THESTAROFALDERAAN» = Byte (13)
– für «THEKALIDORCRESCENT» = Byte (18)

Achtung: Wenn die Tour editiert wurde, muß man sie im Spiel beim "Change Tours" auswählen, damit sie läuft. ■

*Andre Maute*

## Trick zum PC-Spiel X-Wing

Die *Tour Of Duty*-Missionen müssen normalerweise der Reihe nach geflogen werden. Es ist nicht möglich, die Reihenfolge der Aufträge zu verändern. Nur bereits erfüllte Missionen werden in die Liste der historischen Missionen aufgenommen, wo man dann frei wählen kann.
Mit Hilfe eines Hexadezimal-Editors kann man jedoch die Datei *PILOT*.PLT (*PILOT* = Name des Piloten) im Verzeichnis *XWING* so verändern, daß sämtliche *Tour Of Duty*-Missionen als historische Aufträge verfügbar sind. An den Adressen 2E8hex, 2E9hex und 2EAhex trägt man die Werte 0B, 0B und 0D ein. Nun stehen alle Aufträge als historische Missionen zur Verfügung.
Möchte man außerdem jederzeit die fabelhaften Schnittszenen bewundern können (an der *Tour Of Duty*-Registration), ändert man die Inhalte der Adressen 2E0hex, 2E1hex und 2E2hex jeweils in 01; die Plätze 2F0hex, 2F1hex und 2F2hex erhalten die Werte 0C, 0C und 0E. ■

*Ulrich Knaack*

# Die Stunde der Rebellen

**Über Rebel Assault, das als eines der ersten Computerspiele ausschließlich auf CD-ROM erscheinen wird, kann man Erstaunliches hören. Grund genug, einen echten Insider nach Einzelheiten zu fragen. Casey Donahue (CD) ist ein wichtiges Mitglied des Produktionsteams.**

**Zunächst einmal: Warum wird das Spiel nur für CD-ROM entwickelt? Warum kann das Spiel nicht auf einem normalen PC laufen?**

CD: Fakt ist, daß Rebel Assault für das PC-CD-ROM, die Sega CD und die CD-I-Systeme entwickelt wird. Wegen des Speicherplatzbedarfs von Rebel Assault (Benutzung von Video-Sequenzen, 3D, voll orchestrierter Musik und digitaler Sprache und Sound) würde ein normaler PC 300 MB an freier Festplattenkapazität für das Spiel benötigen. Darüber hinaus müßte das Spiel auf über 200 High-Density-Disks ausgeliefert werden!

**Welche zusätzlichen technischen Tricks und Möglichkeiten können dank der CD in das Spiel eingebaut werden? Macht das wirklich DEN großen Unterschied?**

CD: Da gibt es einen enormen Unterschied. Rebel Assault nutzt die Vorteile der CD voll aus. Das Spiel wird komplett mit 3D-Grafiken dargestellt und benutzt digitalisierte Video-Sequenzen aus den originalen "Krieg der Sterne"-Spielfilmen.
Neben der atemberaubenden Optik gibt es John Williams' originale Star-Wars-Musik, Dialoge von professionellen Schauspielern und Soundeffekte von "Skywalker Sound". All diese Features wären unmöglich, gäbe es nicht die Speicherkapazität der CD.

▲ *Action total!*

▲ *Shoot him up!*

**Erzählt uns von dem Spiel. Worum geht es, was muß man tun, usw.**

CD: Rebel Assault ist ein spielhallenartiges Actionspiel mit einer Handlungsebene. Es gibt 15 Hochgeschwindigkeitslevels, die die Piloten- und Schußfähigkeiten testen. Das Pilotentraining der Rebellen findet dabei während der Herrschaft des Imperiums statt.

Die ersten paar Levels führen die Charaktere ein und sind die Vorbereitung für die zukünftigen Missionen gegen Sturmtruppen, bewaffnete Transporte, TIE Fighters, Sternenzerstörer und mehr. Während des Spiels fliegt man einen T16-Skyhopper, einen Snowspeeder und X-Wing- und A-Wing-Starfighter durch Canyons und Höhlen, gegen Sternenzerstörer und in die Gräben des Todessterns. Als Anfänger, der sich seine Sporen verdient, muß man seinen Heimatplaneten gegen imperiale Attacken verteidigen, eine geheime Rebellenbasis auf Hoth schützen und sich mit der mächtigsten Waffe des Imperiums, dem Todesstern, auseinandersetzen. Später, mit zunehmender Erfahrung, kämpft man gegen imperiale Walkers, durchfliegt Asteroidenfelder und rast durch Tunnels, die Sturmtruppen im Nacken.

**Wie unterscheidet sich das Spiel von X-Wing- und anderen Krieger-Sterne-Spielen, die gerade in der Entwicklung sind? Ist Rebel Assault ein Shoot'em Up, ein Flugsimulator oder etwas anderes? Wie kann man es am besten beschreiben?**

CD: Rebel Assault läßt sich am besten als 3D-Action-Spielhallenspiel mit digitalisierten Sequenzen aus den Spielfilmen beschreiben. Es ist keine Simulation und soll die Leute ansprechen, die es vorziehen, ein Spiel sofort zu spielen, ohne sich vorher Zeit nehmen zu müssen, die Welt eines Simulators zu verstehen. Das Spiel erlaubt es, in das Star-Wars-Universum einzutauchen, wie man es von den Filmen kennt und haucht Charakteren und Orten Leben ein, die man vorher noch nicht kannte.

**Auf welches Material und welche Quellen stützt Ihr Euch, wenn Ihr ein Star-Wars-Spiel kreiert? Wieviel Aufmerksamkeit muß man darauf verwenden, das Feeling und die Atmosphäre richtig hinzubekommen? Hat die Mutterfirma Lucasfilm irgendeinen Einfluß, um sicherzustellen, daß der "Star-Wars-Geist" bewahrt wird?**

▲ *Kampf bis aufs Messer*

CD: LucasArts und seine Abteilungen bemühen sich immer, den Geist zu bewahren, in dem die Star-Wars-Filme geschaffen wurden. Wir glauben, daß unsere Spiele ihn eher honorieren als kopieren, da es uns möglich ist, das Star-Wars-Universum in einer Weise zu erweitern, die die Vorstellungskraft der Spieler beflügelt. Für Rebel Assault haben wir Musik und Bilder direkt von den Filmen übernommen und präsentieren sie im Spiel. Und die Grafiken haben dank der fortgeschrittenen 3D-Techniken eine perfekte Kameraperspektive.

**Welche Hoffnungen oder Erwartungen habt Ihr für das Spiel? Bietet es etwas Revolutionäres oder Bahnbrechendes auf seinem Gebiet?**

CD: Rebel Assault ist eines der ersten Spiele, die Material direkt von Videos nehmen und dies erfolgreich in ein dreidimensionales, von einer Geschichte vorangetriebenes, interaktives Universum einbinden. Wir erwarten, daß das Spiel den CD-Markt im Sturm nimmt, weil wir glauben, daß es das bahnbrechendste Spiel seiner Art ist. Ein Feature, das erwähnt werden muß, ist das 4-Kanal-Audio-System, das es uns erlaubt, gleichzeitig Sprache, Soundeffekte, Begleitsound und die aktuelle Aufnahme des Star-Wars-Themas vom London Symphony Orchestra abzuspielen.

**Wie viele Leute haben an der Entwicklung von Rebel Assault gearbeitet?**

CD: Ein Team von zehn Leuten – Designer, Programmierer, Künstler – hat eineinhalb Jahre an dem Spiel gearbeitet. Das Spiel soll planmäßig für PC CD-ROM im November '93 erscheinen. ■

*Michael Suck*

## Sam & Max Hit the Road

# Gestatten:

**Zwei neue Helden aus der LucasArts-Schmiede machen nicht nur die Straßen unsicher, sie tummeln sich demnächst auch auf vielen Bildschirmen. Wir unterhielten uns mit Steve Purcell (SP), dem Creative Director, sowie mit Michael Stemmle (MS) und Sean Clark (SC), zwei Projekt leitern, über ihr Game SAM & MAX HIT THE ROAD.**

# Sam & Max

**Wir sind mit den Charakteren Sam und Max noch nicht vertraut. Könnt Ihr uns etwas über sie und ihre Abenteuer sagen?**

**SP:** Sam und Max sind ein Hund und ein Kaninchen, die sich die "Freiberufliche-Polizei" nennen, weil das ihnen erlaubt zu tun, was sie wollen. Sie handeln zwar unter dem Vorwand, daß sie die Gesellschaft beschützen wollen, doch in Wirklichkeit bemühen sie sich mehr darum, einfach viel Spaß zu haben.

Man könnte sagen, daß sie ein wenig übermotiviert sind, denn sie machen sich nicht allzuviele Sorgen um die Rechte der Kriminellen, denen sie begegnen. Aber die Welt, in der sie leben, ist auch mehr eine überdrehte Variante unserer Welt. Es ist eine Welt, in dereine Bande von Ratten den Eismann ausraubt und in der es niemanden wundert, daß ein Kätzchen auf der Straße in Wirklichkeit ein maskierter Kurier der Regierung ist.

Und, mal abgesehen von dem Spiel, bestanden Sam und Max schon vorher in Comic-Strips einige Abenteuer: Sie begegneten den Aliens, die die ägyptischen Pyramiden entwarfen; sie stoppten einen verrückten Gallenstein-Chirurgen und exorzierten einen fürchterlichen Geist aus einem Supermarkt-Gang mit Frühstücks-Produkten.

**Wie lange gibt es die "Sam-und-Max"-Comics schon? Sind sie mehr für jüngere oder eher für ältere Leser gedacht?**

**SP:** Sam & Max wurden zuerst in einer frühen 1980er Ausgabe der Zeitung der kalifornischen Kunstschule gedruckt; die Veröffentlichungen als Comic-Bücher begannen 1987. Die jüngste Ausgabe erschien 1992 bei Marvel-Comics.

Sam-&-Max-Comics richten sich aufgrund der skurrilen Eigenschaften der Charaktere hauptsächlich an Leser im Hochschulalter und darüber, aber sie sind durch ihren Zeichenstil und ihren Humor auch für jüngere Leser interessant.

**Wie gut sind diese Vorlagen für eine Computerspiel-Umsetzung geeignet? Warum habt Ihr Euch entschieden, ein Spiel auf der Basis dieser Charaktere zu machen?**

**SC:** Sam & Max passen wirklich richtig gut und stehen in punkto Umsetzungs-Schwierigkeiten irgendwo zwischen "Indiana Jones" und "Warten auf Go-

dot". Wir wollten ein Spiel um Sam & Max herum machen, weil sie einfach schon seit Jahren die beliebtesten Charaktere hier bei LucasArts sind. Es gab immer schon müßige Diskussionen über ein Sam & Max-Spiel, aber es ist nie was draus geworden. Bis jetzt...

**Wie würdet Ihr das Sam-&-Max-Spiel beschreiben?**

**MS:** "Sam & Max Hit the Road" ist eine übermütige Rauferei quer durch Amerikas Kulturstätten, während die Helden auf der Suche nach dem entflohenen Bigfoot sind.

**Wie nah ist das Spiel am Original? War Comic-Vater Steve Purcell daran irgendwie beteiligt? Welche Aspekte des Comics waren wichtig genug, um sie in das Spiel zu übertragen? Humor, Atmosphäre, etc.: War das schwierig rüberzubringen?**

**MS:** Wir haben uns wirklich sehr darum bemüht, das Flair der Sam & Max-Comics einzufangen. Darum wurde Steve bei jedem Schritt dieses Projekts mit einbezogen. Sein Einfluß hat uns davor bewahrt, uns zu weit von dem absurden Universum von Sam & Max zu entfernen. Er hat auch einige der witzigsten Gags des Spiels beigesteuert.

**Mit welchem Part des Spiels seid Ihr am meisten zufrieden? In welcher Weise ist das Spiel innovativer oder komplexer als LucasArts' frühere Spiele? Eröffnet es neue Horizonte?**

▲ *Jippuie, ein Bett!*

**SC:** Wir sind sehr zufrieden mit der Art und Weise, wie alle Teil des Spiels so perfekt zusammenpassen. Wir hatten Wagenladungen von Leuten, die an diesem Problem gearbeitet haben, aber im Endeffekt sieht es aus, fühlt und hört es sich an wie aus einem Guß. Es ist richtig elegant.

Wir haben das LucasArts-SCUMM-System (unser hauseigenes Adventure-Entwicklungssystem) geliftet und einige ernsthafte Veränderungen durchgeführt. Die offensichtlichste Änderung gegenüber unseren früheren Spielen betrifft den Wechsel zu einer kompletten Icon-Steuerung auf dem ganzen Screen. Wir haben auch eine Fülle von subtilen Änderungen im System vorgenommen, um das Gameplay zu verbessern.

**Wieviele Leute arbeiten an der Entwicklung von Sam & Max? Wie lange ist es jetzt in der Entwicklung, und wieviel Arbeit ist immer noch zu tun?**

**SC:** Durch die ganze Zeit des Projekts hindurch (ungefähr 10 Monate) hatten wir zwischen zwei bis zwölf Leute, die ständig an Sam & Max gearbeitet haben. Gerade jetzt haben wir zehn der am härtesten arbeitenden Leute der Spiele-Industrie, die ihr Blut in Wallung bringen, um das Baby rechtzeitig fertigzukriegen.

▲ *Sam & Max treten in Aktion*

**Wann ist der Erscheinungstermin?**

**MS:** Im November 1993.

**Ist auch eine CD-ROM-Version geplant, und wenn ja, welche neuen Features wird sie bieten?**

**MS:** Du kannst darauf wetten, daß eine CD-ROM-Version kommt. Sie wird eine komplette Sprachausgabe haben!

**Bis jetzt wissen wir ja immer noch ziemlich wenig über Sam & Max. So ist es gut möglich, daß wir Aspekte des Spiels vernachlässigt haben, die wichtig sein könnten. Wenn es noch etwas an dem Spiel gibt, das interessant oder wichtig für unsere Leser wäre, schießt bitte los!**

**SC:** Während der "ruhigen" Tage des Projektes schlugen wir unsere Zeit tot, indem wir einige Mini-Spiele schrieben – ein Malbuch, Papiere falten, "Highway-Ssurfen" und anderes cooles Zeug. Da wir diese Mini-Spiele so ausgiebig spielten, entschlossen wir uns dazu, sie aufzupeppen und in das Adventure einzubauen. Wir glauben, daß sie eine willkommene Abwechslung zu der üblichen Fülle von geistig abgedrehten Rätseln sind. ■

*Übersetzung: Michael Suck*

**Ein Exclusiv-Interview von Steve Purcell**

# Sam & Max: Das sind wir

Wir trafen Sam & Max ein paar Türen entfernt von ihrem Hauptquartier in Brooklyn in einem Coffee-Shop. Sam bestellte einen doppelten Marmeladen-Donut, heiße Schokolade und einen Knick-Strohhalm; der Strohhalm war für die Marmelade. Max hatte eine Schale mit kaltem Müsli und zwei hartgekochte Eier, die er in seinem Mund jonglierte und sie dann in Gänze runterschluckte. Ich hatte keinen Appetit.

**Wie habt Ihr die Freibeuter-Polizei gegründet?**

**Max**: Es war leicht, nachdem wir den Stapel von Dokumenten bei der örtlichen Verwaltung abgegeben hatten. Sie merkten nicht einmal, daß ich mich in den Papieren als neun Fuß großen Hamster namens "Scatman" bezeichnete.

**Sam**: Weißt Du, daß jeder in einen Laden laufen und eine echte Polizeimarke kaufen kann? Das ist wirklich nützlich, wenn man in eine Wohnung von Leuten eindringen will, die man nicht kennt.

**Was war der härteste Fall, den Ihr je gelöst habt?**

**Max**: Du meinst, außer dieser aufregenden Geschichte aus "Sam & Max Hit the Road", diesem außergewöhnlichen, neuen, animierten Adventure von...

**Sam**: Hör auf, Max. Ich glaube, der härteste Fall, den wir gelöst haben, war der, als ich die Autoschlüssel verlor und wir schon Max' Magen auspumpen ließen, bis ich erkannte, daß sie hinter die Heizung gefallen waren. Frag weiter.

**Welche besonderen Fähigkeiten bringt Ihr für den Job mit?**

**Sam**: Wir können Auto fahren, ein gutes Essen genießen und gleichzeitig ein gutes Buch verschlingen.

**Max**: Ich kann eine Thunfisch-Dose mit meinen Zähnen öffnen. Das ist wirklich einen Blick wert. Ich war sogar schon bei der Talentshow "Star Search".

**Was war der seltsamste Ort, an den Euch ein Fall verschlagen hat?**

**Max**: Das alte Ägypten, der Mond, Beaver Creek, Ohio, der Umkleideraum beim Profi-Wrestling.

**Wie ist es, ein eigenes Computerspiel zu haben?**

**Max**: Es tut weh! Au! Ich werde digitalisiert! Ahhh!

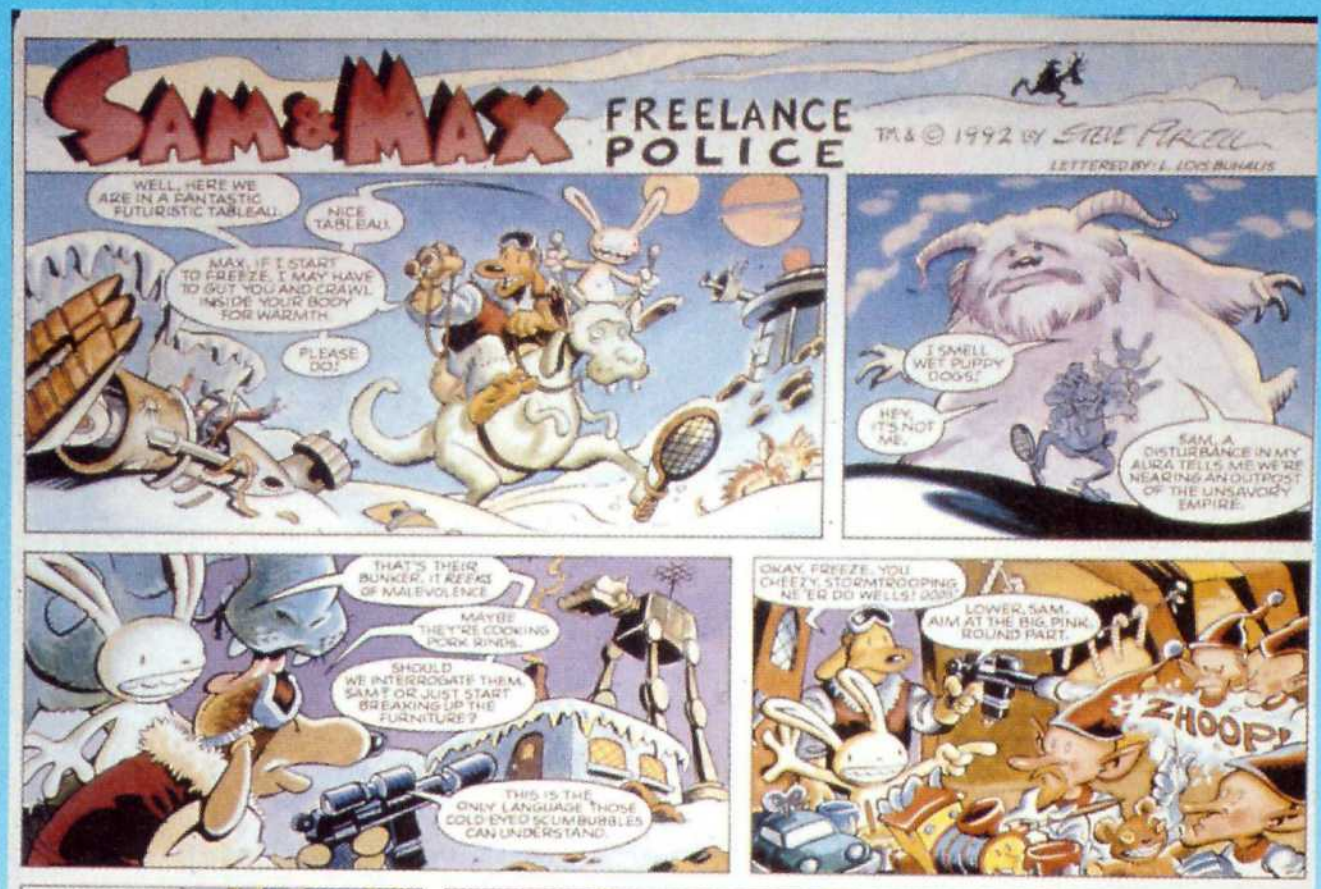
**Sam**: Es ist schön, mal abgesehen davon, daß sie meine Nase zu groß gemacht haben. Oh, wir müssen gehen! Irgendwo gibt es Kriminelle, denen wir es zeigen müssen!

**Max**: Wir bekämpfen das Böse, weil... – weil wir besorgt sind. Hey, bleib mit uns in Kontakt!

**Danke, daß Ihr da seid. ich weiß, daß vier Uhr nachmittags ziemlich früh ist für Euch.**

**Sam**: Das ist richtig. Wir sollten zu Hause vor unserem Fernseher herumvegetieren und uns stundenlang geistlosen TV-Müll anschauen.

## Interview mit Sam & Max




Sam & Max, der Freibeuter-Polizei, diktiert! Wie war das, Steve?
**Steve:** Gute Antwort.

**Hat der Ruhm Euch in irgendeiner Weise verändert?**
**Max**: Die Menschen fühlen sich uns in einer bestimmten Weise verbunden. Ich war neulich z.B. unten im Waschsalon, um in den Trocknern zu rotieren, als eine wunderschöne Frau genau auf mich zu kam und mich fragte, ob ich Wechselgeld für das Münztelefon hätte. Das ist die Art von Situation, mit der normale Menschen einfach nichts anfangen können.

**Sam, wie denkst Du über Max' Antwort?**
**Sam**: Ich glaube, ich sollte meinen kleinen Kumpel heute Nacht bei der nächsten Irrenanstalt abliefern.

**Kann jemand von Euch bestimmte Attraktionen entlang der Straße empfehlen?**
**Sam**: Ich denke, es war ein genialer Streich des Park Service, den Mount Rushmore in einen billigen, schäbigen Dinosaurierpark zu verwandeln, wo man von der Präsidenten-Nase aus Bungee-Springen machen kann. Das ist eine Art des Vorwärts-Denkens, das diesem Land aus der häßlichen Situation helfen wird, in der es sich befindet.
**Max**: Ich mag alles mit zweiköpfigen Reptilien.
**Sam**: Oh, Gott. Wir sollten wirklich an der Irrenanstalt halten.

**Habt Ihr bei George (Lucas, die Red.) bislang für viele Filme unterschrieben?**
**Sam**: Ja, sicher. Ich war vor kurzem in seinem Büro, um ihm eine Idee für eine neue Trilogie zu unterbreiten. Er sagte...
**Max**: Sam, Du hast mir nicht gesagt, daß Du zu ihm gehst.
**Sam**: Oh, ich dachte, ich hätte es erwähnt. Na, egal, ich sagte zu ihm: "Warum sollten wir uns diesmal nicht auf jemanden konzentrieren, dem das Publikum wirklich verbunden ist? Warum sollte der Hauptdarsteller dieses Mal nicht ein sechs Fuß großer sprechender Hund sein?" Überflüssig

**Max**: Und wie!

**Okay, laßt uns anfangen.**
**Sam**: Oh, ich dachte, wir hätten schon angefangen. Mein Fehler.
**Max**: Nein, Du hast recht, Sam. Er ist offensichtlich durcheinander.

**Wie habt Ihr beiden Euch kennengelernt?**
**Sam**: Da müssen Sam und ich weit zurückgehen. Im Kindergarten hatten wir beide unseren Spaß daran, kleine, lästige Spielplatz-Rabauken ausfindig zu machen und sie zu fangen. Wir haben immer noch eine Handvoll Trophäen aus diesen Tagen.
**Max:** Aber es war weitgehend ein Fessel- und Freilassungs-Programm.

**Wie seit Ihr zur Freibeuter-Polizei geworden?**
**Sam**: Wer möchte keinen Job haben, in dem man parken kann, wo man will, in die Wohnungen von Leuten geht und sie zu Tode erschreckt?
**Max**: Und die Donuts. All diese fetten, dicken Donuts, denen Deine armen Augen nicht widerstehen können.

**Wie sieht die Arbeit aus?**
**Max**: Donuts. Paletten von fetten, dicken Donuts, gefüllt mit Litern von künstlich aromatisierter Marmelade. Ahhhh.
**Sam**: Yeah. So ist es.

**Ist die Bezahlung gut?**
**Sam**: Ob die Bezahlung gut ist? Welche Art von Frage ist das: Ist die Bezahlung gut?
**Max**: Sind wir verpflichtet, bezahlt zu werden, Sam?

**Wie denkt Ihr über das große, aufwendige Spiel, das aus Eurem Leben gemacht wurde?**
**Sam**: Gar nicht so schlecht. Außer, daß man die ganze Zeit an uns herantritt, um persönliche Fragen zu stellen.
**Max**: Ja, wie: "Ist die Bezahlung gut?".

**Wie denkt Ihr über diesen Steve Purcell, der Euch Euer Leben diktiert?**
**Sam**: Weißt Du, ich bin schon lange mit diesen wilden Gerüchten vertraut, und ein für allemal möchte ich erklären, daß niemand das Leben oder Handeln von

zu erzählen, daß ich herausgeworfen wurde. Aber sieh Dir diesen coolen Aschenbecher an!

**Habt Ihr irgendwelche Tips zum sicheren Autofahren für unsere Leser?**
**Sam**: Ja, natürlich. Stelle sicher, daß Du den größten, schwersten Wagen fährst, den Du auftreiben kannst.
**Max**: Und wenn Du über irgend etwas Teures drüberrast, erzählst Du es niemanden, sonst mußt Du dafür vielleicht bezahlen.

**Habt Ihr bevorzugte Filme, die Ihr uns wissen lassen möchtet?**
**Max**: Was war das für einer, den wir in der Schule sahen? – "Blutgetränkter Highway des Todes". Erstaunliche Special Effects. Da gab es den realistischsten kopflosen...
**Sam**: Das war echtes Polizei-Material.

**Max, hast Du wegen der Schreibmaschinen-Szene aus "Sam & Max Freelance Police" negative Reaktionen bekommen?**
**Max**: Du meinst den Comic, wo ich die Schreibmaschine aus dem Fenster auf die Straße schmeiße, während ich "TOD VON OBEN!" schreie? Ich habe gerade eine Einladung bekommen, das als Teil einer Show aufzuführen. Aber ich sollte es einfach an die Fernsehanstalten als Serie verkaufen.

**Max, sind Deine Ohren von Natur aus so, oder mußt Du sie stärken?**
**Max**: Ich werde diese Frage beantworten, wenn DU sie auch beantwortest.

**Wie kommt es, Sam, daß Du einen Anzug trägst, während Max nackt ist?**
**Sam**: Glaube mir, Du würdest es anders herum nicht mögen.
**Max**: Ich mag das Wort nackt. es ist so provokativ.

**Was, glaubt Ihr Jungs, ist der passende Dip für Corn Chips?**
**Sam**: Marshmallow-Flocken!
**Max**: Bücherei-Paste!

**Glaubt Ihr, daß Steve Martin richtig komisch ist, oder ist Jerry Lewis immer noch der König des Arme-Verrenkens?**
**Sam**: Um bei den passenden Dips zu bleiben...
**Max**: Jerry Lewis! Alles, was gut genug ist für die Franzosen, die ja offensichtlich schlauer sind und sich mehr Gedanken machen als gewöhnliche Leute, nun, das ist auch gut genug für mich!

**Habt Ihr schon mal Elvis gesehen?**
**Max**: Na, klar!
**Sam**: Ich weiß nicht, ob wir darüber sprechen sollten, ... wußtest Du, daß er in der Einfahrt von Graceland beerdigt wurde?
**Max**: Im Ernst! Wir waren gerade dabei, nach Zombies zu graben.
**Sam**: Wir wußten gar nicht, daß da wirklich jemand lag. Ich glaube, wir haben schon zuviel gesagt. Nächste Frage.

**Sollte Sharon Stone oder Arnold Schwarzenegger die Geschichte Eures Lebens erzählen?**
**Max**: Arnold. Er ist ein Kennedy!
**Sam**: Sharon Stone ist billiger.
**Max**: Das ist nicht nett, Sam.
**Sam**: Nein, ich meine... Ach, vergiß es.

**Glaubt Ihr, daß Godzilla zutiefst mißverstanden wird, oder ist sie einfach nur ein wildes Mädel, das seinen Spaß haben will?**
**Sam**: Ich habe noch nie darüber nachgedacht, ob Godzilla ein Geschlecht hat.
**Max**: Jemand sollte da unten mal nachschauen.
**Sam**: Jemand, der richtig groß ist.
**Max**: Mit einem Schutzhelm.

**Wie geht es Calvin & Habbes? Habt Ihr sie in letzter Zeit gesehen?**
**Max**: Wir haben nur nach Zombies gegraben. Ehrlich!
**Sam**: Sei ruhig, Max.

**Wir hörten, daß Ihr Garfield gefangen habt. Welche Straftat wird ihm angelastet, und wann werdet Ihr ihn freilassen?**
**Max**: Wir bauten einen Sandkasten für die unterprivilegierten Kinder in der Nachbarschaft!
**Sam**: Ja! Einige Zeichentrickfiguren haben einfach keinen Respekt vor dem Eigentum anderer Leute.
**Max**: Egal, wir haben ihn bei der Klinik abgeliefert.
**Sam**: Er wird ein wenig zunehmen, aber sich echt besser fühlen, wenn erst mal die Fäden gezogen sind.

**Gibt es einen Gott?**
**Max**: Mehrere!

**Was glaubt Ihr, war Eure interessanteste Fast-Food-Erfahrung?**
**Sam**: Das war, als Max seinen Mund über die dreifach cremige Milchshake-Maschine legte und den ganzen Inhalt in seinen höhlenartigen Magen fließen ließ. 5,2 Sekunden!
**Max**: Sam hat mal in seinen Pommes einen menschlichen Finger gefunden. Aber glaubst Du, das hätte ihn abgehalten?
**Sam**: Du hättest es mir früher sagen sollen.

**Was wird die Zukunft für Sam & Max bringen?**
**Sam**: Es wäre schön, wenn unsere Figuren auf der ganzen Welt in den Flughafen-Geschenk-Shops verkauft werden.
**Max**: Wir werden nicht zufrieden sein, bis auch wir uns nicht mehr sehen können.
**Vielen Dank für das Interview.**
**Max**: Ist es das, was es war?
**Sam**: Habe ich schon gesagt, daß alles, was wir hier sagen, nicht veröffentlicht werden darf?
**Ich hoffe, daß Euch das Spiel Erfolg bringen wird, und wünsche Euch viel Glück für Eure zukünftigen Herausforderungen.**
**Sam**: Warum sollten wir uns dafür bedanken? Wir halten schließlich ständig Ausschau nach neuen Herausforderungen.
**Max**: Möchtest Du, daß wir Dich zu Deinem Wagen begleiten? Es ist ein Dschungel da draußen, weißt Du.
**Sam**: Und ruf uns an, falls Dir irgend jemand Probleme macht. Wir sind immer froh, wenn wir einen simplen Fall von persönlichem Neid bearbeiten können. ■

*Übersetzung: Michael Suck*

ACHTUNG!

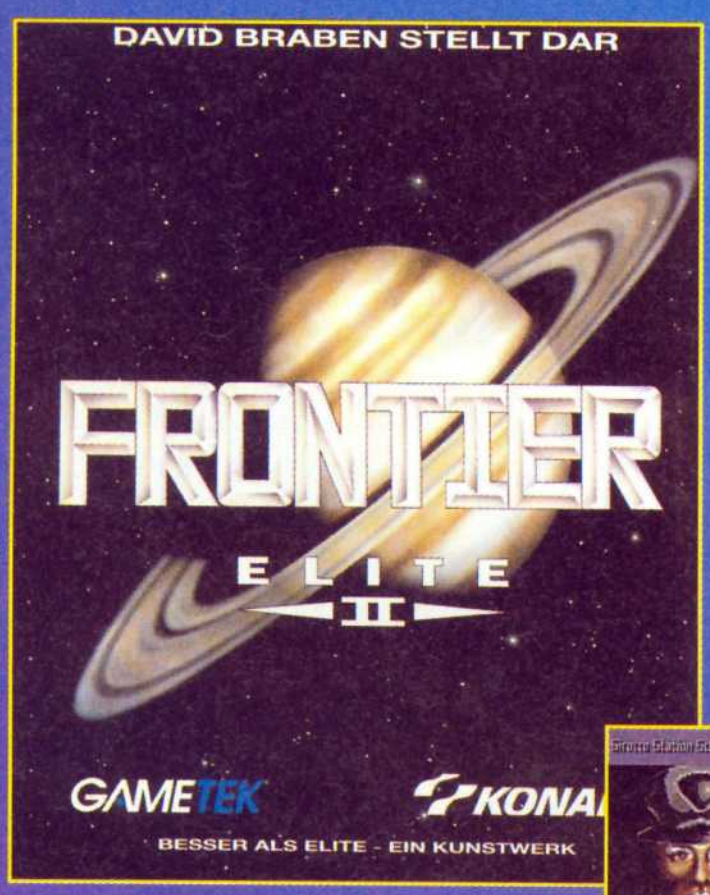
ACHTUNG!

## Mach Deinem besten Freund eine Freude!

# ENTWEDER...

# ASM Jahresabo

# 79,20 DM




## Der langerwartete Superknüller

# ELITE II

# 89,- DM

ACHTUNG!

ACHTUNG!

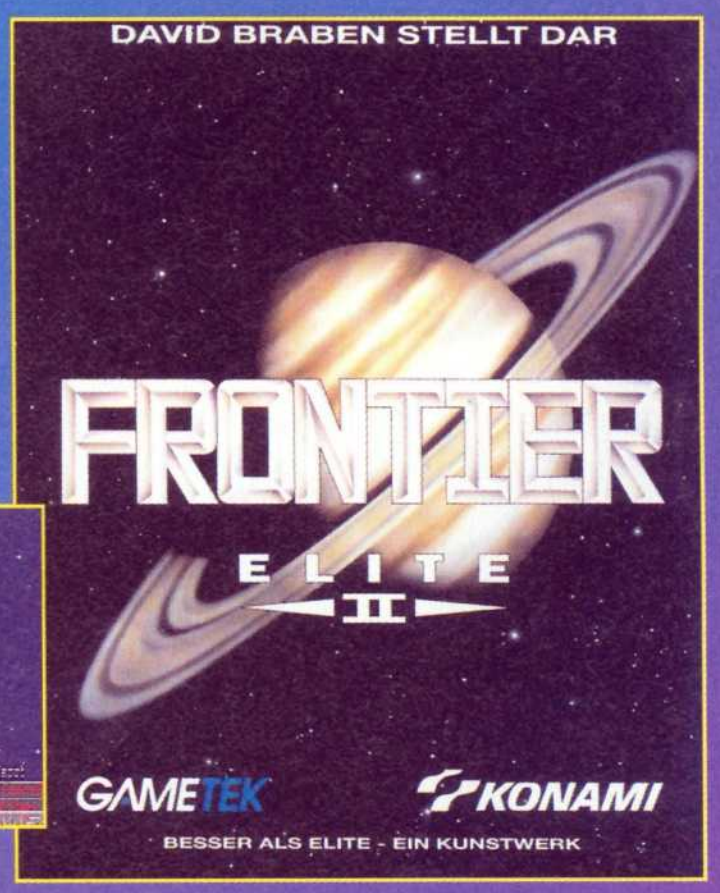
ACHTUNG!

ACHTUNG!

# ...ODER BEIDES ZUSAMMEN

# Abo + Spiel

# 99,- DM




**Bitte die ABO-Karte oder die Bestellkarte im Heft benutzen.**

Alle Preise verstehen sich zuzüglich Porto und Verpackung.

ACHTUNG!

ACHTUNG!

# mega-günstig Bazar

**4 CD-BOX**
Mit folgenden Science-Fiction Super-Klassikern "The Time Machine", 'Alien Nation", Forbidden Planet" und "The Outer Limits

**59,95**

NEU!!

**Whale's Voyage**
Maxi-CD Soundtrack

**14,95**

NEU!!

**3 CD-BOX**
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für

**34,95**

**To be on top**
für

**29,95**

NEU!!

**"Deep Space Nine CD"**

**31,95**

**3 CD-BOX**
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für

**34,95**

**Apidya von Chris Hülsbeck**

**24,95**

**Shades**
für

**28,95**

## Aufgepaßt!

| CDs | | CDs |
|---|---|---|
| **R.E.M., "Everybody Hurts"** (Maxi-CD) | | **11,95 DM** |
| **Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt"** (Das Erfolgsalbum der deutschen Rap-Band) | | **29,95 DM** |
| **Bob Dylan, "Greatest Hits"** (inkl. Blowin' in the Wind, The Times they are A-Changin', usw.) | | **21,95 DM** |
| **"Reggae Nights Vol.2"** (Reggae für heiße Nächte und coole Drinks) | | **29,95 DM** |
| **Michael Jackson, "Dangerous"** (inkl. Black or White, Remember, The Time, Heal the World) | | **29,95 DM** |
| **Singles "Original Soundtrack"** (Die Musik zum aktuellen Kinofilm) | | **29,95 DM** |
| **Headful of Rock** (limitierte Auflage zum Superpreis) | | **12,99 DM** |

## CD-ROM-Packs

**Hits for Six Vol. 2** — **69,95 DM**
Compilation mit sechs Spielen: F15 Strike Eagle 2, Hammerboy, Eye of Horus, Hot Shot, Blues Brothers, Highway Patrol 2. Deutsche Anleitung

**Hits for Six Vol. 3** — **69,95 DM**
Compilation mit sechs Spielen. Gunship, Megaphoenix, Star Ray, Air Ball, Archipelagos, Crazy Cars 3. Deutsche Anleitung

NEU!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**
**(05651) 979-618**

# Bazar

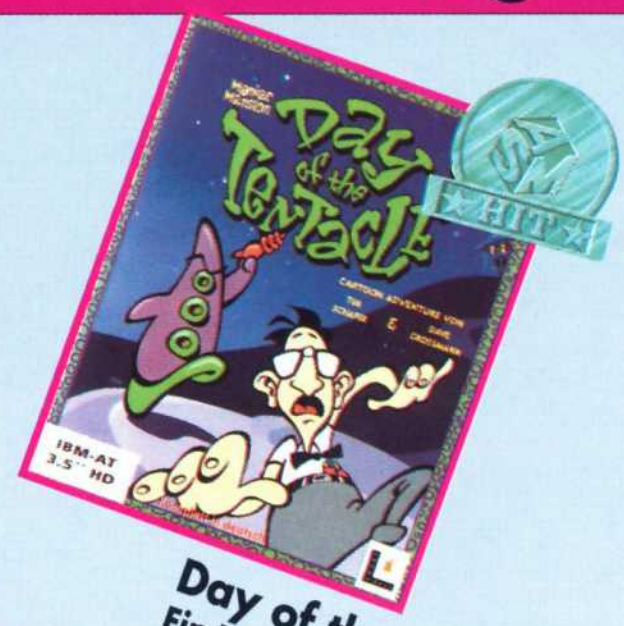
brand-heiss

**Darkseed**
Das Super-Adventure von Cyberdreams für PC.
Hervorragende Grafik und tolle Story, jetzt zum Wahnsinnspreis von

**49,95**

**Zool Package** mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

**59,95**



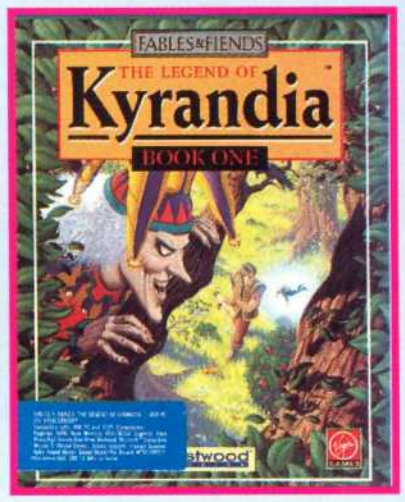

**Day of the Tentacle**
Ein Wahnsinns-Adventure von Lucas Arts. Neben der hervorragenden Grafik gibt es auch noch Sprachausgabe (für PC)

**99,95**

**Ultima Trilogie II**
Die neueren Annalen des Rollenspieler-Paradieses Britannia: monatelanger Spielespaß Ultima 4, 5, 6, für PC

**44,95**

NEU!!




**Legend of Kyrandia**
zauberhaftes Adventure m. Spitzengrafik/Sound komplett deutsch für PC 5,25"

**44,95**

**Robocop 3**
temporeiches Ballerspiel der Spitzenklasse, 3-D-Grafik, komplett deutsch für PC 3,5"

**34,95**

NEU!!

**Hook**
Grafikadventure zum Piraten-Film von Spielberg PC 3,5" komplett deutsch

**34,95**

**Eric The Unready** 39,95 DM
humorvolles Text-/Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5")

**Grand Prix Unl.** 34,95 DM
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5")

**Snoopy's Game Club** 25,95 DM
Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5")

**Powermonger** 39,95 DM
Klassische Weltenerobererer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25")

NEU!!

**Waxworks**
Der Schocker von Horrorsoft PC 3,5", Amiga, komplett deutsch

**34,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

**Telefonische Bestellannahme (24h!)**

**(05651) 979-618**

Screenshots VGA 320*200 mit 256 Farben. Alle Screenshots stammen von der aktuellen IBM-Version

Besuchen Sie die Festung des Tyrannen

Weichen Sie der imperialen Flotte aus oder sehen Sie der Vernichtung ins Auge.

Verhandeln Sie mit Herrschern einzelner Planeten.

# UPGRADE KIT

TOUR OF DUTY

IMPERIAL PURSUIT™

STAR XWING WARS

von Lawrence Holland & Edward Kilham

LUCAS Arts®

## UPGRADE KIT

**Enthält:**

Deutsche Mission Disk „Imperial Pursuit“
+ Deutsches Upgrade für Original X-WING.

Wichtig: Das Original X-Wing ist im Upgrade Kit nicht enthalten.

# Was ist das X-Wing UPGRADE-KIT?

Ganz einfach! Das Upgrade-Kit besteht aus folgenden Elementen:

1. Die erste X-Wing Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ KOMPLETT IN DEUTSCH!

2. Das deutsche Upgrade für das Original X-WING.
   Bei Installation der Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ wird das Originalprogramm (das ja für die Mission Disk erforderlich ist) automatisch eingedeutscht.
   Das bedeutet: alle Texte, wie z.B. die Missionstexte, sind in Deutsch. Der Funkverkehr während der Einsätze wird in Deutsch gesprochen. Die Sprachausgabe während der Zwischensequenzen ist aus urheberrechtlichen Gründen im Originalzustand geblieben, enthält aber deutsche Untertitel. Ansonsten ist wirklich alles KOMPLETT IN DEUTSCH!

Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/ 66 02 38
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG