MAGNA MEDIA
öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

SONDERHEFT 8

POWER PLAY

Editier-Wut!
Hex-Hexereien auf 10 Seiten



Die besten TIPS & TRICKS

AUF 100 SEITEN: *Prima Lösungen zu aktuellen Computerspielen für MS-DOS und Amiga* ■ **Mit dabei:** *Tips und Karten zu Lands of Lore, Sam & Max, Die Siedler, Privateer, Gabriel Knight, The 7th Guest, Kyrandia 2 - Hand of Fate und vielen anderen Topspielen*

I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1942 - Pacific Air War ..... A 59,99*
Aces over Europe ..... V 79,99
Aces of the Deep ..... V 87,99*
Airbus A 320 America ..... A 87,99
Airlines ..... A 67,99
Archon Ultra ..... E 54,99
Aufschwung Ost ..... V 67,99
Battle Team (Bat. Isle+Data1) ..... V 74,99
Battle Isle 2 ..... V 79,99
Burning Steel ..... V 79,99
B. Steel Data 1, 2 od. Editor je ... V 35,99
Burning Steel 2 ..... V 79,99*
Caribbean Desaster ..... V 79,99*
Carriers at War 2 ..... E 79,99
Civilization ..... V 89,99
Christoph Kolumbus ..... V 79,99
Comanche ..... V 87,99
Comanche Mission Disk 1 ..... V 47,99
Com. over the Edge (Miss.Disk 2) V 54,99
Cyber Race ..... V 79,99
Der Patrizier ..... V 79,99
Der Planer ..... V 79,99
Der Planer Extra (Zusatzdiskette). V 39,99
Dogfight **(ANGEBOT)** ..... A 39,99
Elite 2 - Frontier ..... A 67,99
Empire DeLuxe ..... V 67,99
Evasive Action ..... A 59,99
F 1 ..... A 67,99
F-14 - Fleet Defender ..... A 94,99
F - 15 Strike Eagle 3 ..... A 94,99
Falcon 3.0 ..... A 69,99
Fighter Bomber ..... A 24,99
Flugsimulator 5.0 ..... V 134,99
FS 5.0 Scenery Disk versch. ab. 47,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je ... V 39,99
Genesia ..... E 59,99
Hanse - Die Expedition ..... V 39,99
Harpoon 2 ..... E 79,99*
History Line 1914 - 1918 ..... V 67,99
Incredible Toons ..... V 74,99
Kingmaker ..... V 67,99
Mad News ..... V 77,99*
Mad TV ..... V 39,99
Maelstrom ..... V 87,99
Master of Orion ..... A 94,99
Mephisto Genius (R. Lang) ..... V 114,99
Mephisto Genius 2.0 (R. Lang) ..... V 134,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder) ... V 79,99
Nomad ..... A 54,99
Outpost ..... V 79,99*
Overlord ..... A 59,99*
Pacific Strike ..... A 87,99
Pacific Strike Speech Pack ..... A 37,99
Penthouse Hot Num. Deluxe ..... V 59,99
Pinball Dreams ..... A 59,99
Pinball Fantasies ..... A 59,99
Pirates Gold ..... V 89,99
Pizza Connection ..... V 87,99*
Premier Manager 2 ..... E 59,99
Privateer ..... A 87,99
Privateer Speech Acc. Pack ..... A 37,99
Privateer Sp. Operations 1 ..... A 37,99
Quarter Pole ..... V 67,99*
Railway Challenge ..... V 67,99
Rally ..... E 64,99
Red Baron + Mission Disk ..... V 79,99
Return of Medusa Gold ..... V 79,99*
Rüsselsheim (Detroit) ..... V 67,99*
Silver Ball ..... A 54,99
Sim City DeLuxe ..... A 79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)
Skat '92 ..... V 59,99
Software Manager ..... V 67,99
SSN-21 Seawolf ..... A 79,99*
Starlord ..... V 94,99
Strike Commander ..... A 87,99
Strike Com. Speech Pack ..... A 35,99
Strike Com.Tactical Op. 1 ..... A 37,99
Stunt Island ..... V 94,99
S. U. B. ..... V 67,99
Subwar 2050 ..... A 94,99
Syndicate + Data Disk ..... V 79,99
T. F. X. ..... A 87,99
The e. more incred. Machine ... V 67,99
Tornado ..... A 79,99
Tornado Desert Storm ..... A 37,99
UFO Enemy Unknown ..... V 94,99
Victory at Sea ..... E 79,99*
Wallstreet Manager ..... V 79,99
War in Russia ..... E 79,99
Warlords 2 ..... E 79,99
Werewolf KA 50 ..... A 79,99*
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2) ..... A 87,99
WC 2 inkl. Speech Pack ..... V 67,99
WC 2 Spec.Op. 1 und 2 ..... A 45,99
X - Wing ..... A 87,99
X - Wing Upgrade Kit ..... V 54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing) ..... V 39,99
Zeppelin - Giants of the Sky ..... V 77,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Alone in the Dark ..... V 87,99
Alone in the Dark 2 ..... V 87,99
Bazooka Sue ..... V 87,99*
Beneath a Steel Sky ..... V 59,99
Bloodnet ..... A 87,99*
Bloodstone ..... A 59,99
Daemonsgate ..... A 59,99*
Darklands **(ANGEBOT)** ..... V 39,99
Dark Sun - Shattered Lands ..... V 79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) V 79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif) V 79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) ..V 87,99
Der Clou ..... V 79,99*
Dracula ..... A 79,99
Dune 2 ..... V 59,99
Eye of Beholder 3 ..... V 79,99
Fantastic Dizzy ..... V 59,99
Fantasy Empires ..... V 79,99
Flashback ..... V 67,99
Freddy Pharkas ..... V 67,99
Gabriel Knight ..... V 74,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) ..... V 74,99
Hired Guns ..... V 87,99
Inca 2 - Wiracocha ..... V 87,99
Indiana Jones 4 **(ANGEBOT)** ..... V 47,99
Innocent until caught ..... A 87,99
Lands of Lore ..... V 59,99
Leisure Suit Larry 6 ..... V 74,99
Might and Magic 5 ..... V 87,99
Monkey Island 1 **(ANGEBOT)** ..... V 35,99
Monkey Island 2 **(ANGEBOT)** ..... V 47,99
Police Quest 4 ..... V 67,99
Quest for Glory 4 ..... V 67,99*
Ravenloft ..... E 79,99
Robinson´s Requiem ..... V 67,99*
Sam & Max ..... V 84,99
Shadow Caster ..... A 79,99
Shadow of the Comet ..... V 87,99
Space Quest 5 ..... V 67,99
Star Trek 2 Judgement Rites ..... A 79,99
Stronghold ..... V 79,99
System Shock ..... V 87,99*
The Blue and the Gray ..... V 67,99
The Elder Scrolls - Arena ..... E 67,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte ... V 79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle ..... A 79,99
Ult. 7 Teil 2 Data Silver Seed .... A 37,99
Ultima 8 - Pagan ..... V 87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack .... V 37,99
Ultima Underworld ..... A 74,99
Ultima Underworld 2 ..... A 74,99
Unlimeted Adventures ..... V 79,99

SPIELESAMMLUNGEN

Amtex Compilation ..... A 67,99
(Eight Ball DeLuxe, Tristan)
Award Winners Gold ..... A 67,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)
Classic Power Compilation ..... V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Classics 2 ..... A 67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Dreamlands ..... A 54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)
Excellent Games ..... A 67,99
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)
Fantastic Worlds ..... A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Lords of Power ..... V 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)
Lucas Arts Classic Sim. ..... A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Space Legends ..... A 74,99
(Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Com. 1)
The Greatest ..... V 59,99
(Dune, Lure of Temptress, Shuttle)

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed ..... A 54,99
Body Blows ..... A 54,99
Breakline ..... A 47,99
Cannon Fodder ..... A 59,99*
Cool Spot ..... A 54,99*
Dangerous Streets ..... A 47,99*
Fatty Bear´s Fun Pack ..... E 54,99
Fire and Ice ..... A 54,99
First Samurai ..... A 24,99
Fury of the Furries ..... A 59,99
Goblins 3 ..... V 79,99
In Extremis ..... A 67,99
Krusty´s Fun House (Simpsons) ... A 54,99
Lemmings 2 - The Tribbes ..... A 79,99
Xmas Lemmings ..... A 35,99
Lollypop ..... A 74,99*
Mortal Kombat ..... A 59,99
Oscar ..... A 54,99
Overdrive ..... A 54,99*
Oxyd magnum ..... V 47,99
Prince of Persia 2 ..... A 67,99
Street Fighter 2 ..... A 59,99
Strike Squad ..... A 87,99
Superfrog ..... A 54,99*
Terminator Rampage ..... E 67,99
Terminator 2 - Arcade Game ..... A 54,99
Terminator 2029 ..... E 74,99
Terminator Data Op. Scoure ..... E 39,99
Tie Fighter ..... E 87,99*
Troddlers ..... A 54,99
Turrican 2 ..... A 67,99*
Yo! Joe! ..... A 59,99

Sport & Sport-Simulation

Anstoss ..... V 67,99
Archer McLeans Pool Billard ..... A 59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0 ..... V 67,99
Crazy Sports Football ..... A 67,99
Eishockey Manager ..... V 79,99
Formular One Grand Prix ..... A 94,99
Front P. Sp. Football Pro´93 ..... E 67,99
Goal! (Dino "Kick off" Dini) ..... V 59,99
Hattrick ..... V 77,99*
Indy Car Racing ..... V 79,99
J. Connors Great Courts 2 ..... A 24,99
Jordan in Flight ..... A 74,99
Links ..... A 32,99
Links 386 Pro ..... A 94,99
Links Data Disk für 386 Pro je ... E 45,99
Links Data Castle Pines ..... E 45,99
Lothar Matthäus Fußball ..... A 67,99
Lotus 3- The Ultimate Chal. ..... A 59,99
NFL Coaches Club Football ..... A 79,99
Ryder Cup Golf ..... A 67,99
Striker ..... E 67,99
Unnecessary Roughness ..... A 67,99
Winter Olympics ..... A 67,99
Winter Super Sports ..... A 24,99

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie .. A 89,99
(10 verschiedene Titel)
Aegis: Guardian o the Fleet ..... A 87,99*
A Hard Day´s Night (Beatles) ..... E 67,99
A 320 Airbus ..... V 87,99
Alone in the Dark ..... V 94,99
Anstoss World Cup Edition ..... V 109,99*
BAT 2 - Coshan Conspiracy ..... V 79,99*
Battle Chess 1 SVGA ..... A 94,99
Beneath a Steel Sky ..... V 109,99*
Black Line Vol. 1 ..... V 54,99
(Space Max, Tiebreak, Transworld)
Black Line Vol. 2 ..... V 54,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)
Bloodnet ..... A 87,99*
Burning Steel Compilation ..... V 87,99
Burntime ..... V 79,99
Caribbean Disaster ..... V 87,99*
Classic Flight Simulations ..... A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche Compilation ..... V 94,99
Conspiracy ..... V 94,99
Core Super Games ..... V 67,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)
Cover Girl Strip Poker ..... V 67,99
Critical Path ..... V 99,99
Cyber Race ..... V 87,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) V 67,99
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) ..V 94,99
Der Clou ..... V 79,99*
Der Patrizier ..... V 87,99
Der Planer (inkl. Zusatzdisk) ..... V 87,99
Der Rasenmäher Mann ..... A 87,99
Dracula Unleashed ..... A 89,99
Dragonsphere ..... A 87,99
Dungeon Hack ..... E 67,99
Eco Quest ..... E 79,99
Elite 2 - Frontier ..... V 67,99
Empire DeLuxe ..... V 67,99
Eye of Beholder Trilogy ..... V 87,99
Eye of the Storm ..... V 79,99
Fantasy Empires ..... E 67,99
Freddy Pharkas ..... A 79,99*
Gabriel Knight ..... V 79,99*
Gateway 2: The Homeworld ..... E 67,99
Goblins 3 ..... V 99,99
Golden 7 ..... A 94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King´s Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)
Hand of Fate (Kyrandia 2) ..... V 109,99*
Hannibal + 200 Shareware ..... V 59,99
Hattrick ..... V 87,99*
Herbert Grönemeyer CHAOS ..... V 35,99
Hits for Six - Vol. 6 - 9 je ..... A 54,99
Historyline 1914 - 1918 ..... V 59,99
Inca ..... V 114,99
Inca 2 - Wiracocha ..... V 114,99
Indi Jones 4 +1000 Shareware .. V 67,99
Inferno ..... A 94,99*
Iron Helix (benötigt SVGA) ..... A 79,99
Jurassic Park (Dino Park) ..... A 67,99
Kings Quest 5 ..... A 79,99
Kings Quest 6 ..... A 87,99
Labyrinth of Time ..... E 74,99
Lands of Lore ..... A 94,99
Leisure Suit Larry 6 ..... A 79,99*
Lei. Suit Larry Collection (1 - 5) .V 87,99*
Lemmings 1 Doublepack ..... V 67,99
Lemmings 2 - The Tribbes ..... A 59,99*
Lollypop ..... A 67,99*
Lost in Time ..... V 87,99
Lucas Arts Classic Adventures .V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Classic Sim. ..... A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Mad Dog McCree ..... E 74,99
Mad News ..... V 87,99*
Man Enough ..... E 87,99
Mega Race ..... A 67,99
Microcosm ..... A 109,99
Might & Magic Trilogie ..... V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Myst ..... A 119,99
Nomad ..... A 59,99
Outpost ..... V 87,99*
Police Quest 4 ..... V 79,99*
Quest for Glory 4 ..... V 79,99*
Ravenloft ..... E 79,99
Rebel Assault ..... V 79,99
Shadowcaster ..... A 94,99
Sherlock Holmes - Lost Files ..... V 94,99*
Space Hulk ..... V 94,99*
Space Quest Collection (1 - 5) ... V 87,99*
Spellcasting Party Pak ..... E 67,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorc.´s Appliance, 301: Spring Ball)
Strike Commander (+ Tact. Op. 1) .A 87,99
Stronghold ..... V 79,99
Syndicate Plus ..... V 94,99*
T. F. X. ..... A 94,99
The 7th Guests ..... A 94,99
The Games Compendium ..... A 35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)
The Greatest ..... A 47,99
(Dune 1, Lure of Temptress, Shuttle)
The Horde ..... E 114,99
The Journeyman Project ..... V 67,99
Tie Fighter ..... E 87,99*
Tornado (+Miss. Desert Storm) ..... A 94,99
Turrican 2 ..... A 59,99*
Ultima 7 Bundle ..... A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) .... V 114,99
Ultima Underworld 1 & 2 ..... E 87,99
Under a Killing Moon ..... V 109,99*
Who shot Johnny Rock ..... E 94,99
Winter Olympics ..... A 72,99
Winter Super Sports ..... A 54,99
Wizardry 6 + 7 ..... V 87,99
Wolfpack ..... V 67,99
Wrath of the God ..... E 114,99
Zeppelin - Giants of the Sky ..... V 87,99*

Außerdem ein reichhaltiges Angebot an VTO Programmen auf Diskette oder CD

Joysticks-Hardware-Zubehör

Flightstick PRO 139,99
Gravis schwarz 74,99
Gravis analog Pro 79,99
Gravis Game Pad 48,99
Gravis Eliminator Game-Card 69,99
Thrustmaster Joysticks auf Anfrage
Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Manix Deck, grau 69,99
Stand,,transparent anschlußfertig 58,99
Tecno Pro
Tecno Pro HAWK TP 123 29,99
Tecno Pro HAWK TP 189 24,99
Tecno PC Mouse TP 170 29,99
Tecno Smart Card TP 113 29,99
Leerdisketten
3,5" HD Stck. 0,89
3,5" HD 50 Stck. 39,99
Streamer Band 2120 - 120 MB ... 34,99
CD-ROM Laufwerk 349,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig inkl. Controller
Soundblaster SB 16 369,99
Soundblaster SB 16 ASP 469,99
SOUNDKARTEN DER FIRMA

ORCHID

Game Wave 349,99
Sound Wave inkl. Boxen 499,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

79,99 Sim City 2000, dtsch. Version

77,99 Die Siedler, deutsche Version

87,99 Pacific Strike, dtsch. Anleitung

84,99 Battle Isle 2, CD Rom, deutsche Version

VERSAND 99 GmbH, MON - FREI: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung



TIPP-EX

Die Zeit ist reif, und – wie jedes Jahr – treffen sich die *POWER-PLAYER* zum großen Tip-Sit-In vor den Toren des *POWER-Tip*-Archivs. Unter Aufopferung der letzten Reserven durchwühlen die beiden Unerschrockenen Kisten voller Akten, Karten und Komplettlösungen. Gefahndet wird nach den genialsten Tips, den wunderschönsten Karten und den spannendsten Lösungen des vergangenen Jahres. Nur die besten Zutaten werden hernach zu einem brisanten Dossier zusammengekocht, wie es die Computerspielwelt noch nicht gesehen hat.

Ob eine Komplettlösung gesucht, nach einer vorwitzigen Hex-Hexerei gefahndet wird oder Eure Schwester nach einem Kartensatz schreit – das brandheiße "Tips & Tricks"-Sonderheft – wie immer schwarz, breit und stark – schafft selbst in den härtesten Fällen Abhife.

Viel Spaß beim Schmökern, Stöbern und Ausprobieren wünschen

Volker und Knut.



Fehlkäufe sind out, POWER PLAY ist in

Intergalaktisch gut: löst die schwierigsten Spiele

POWER PLAY hat´s drauf, die besten Strategien, Tips&Tricks und Spezialkniffe für schwere Computer- und Videospiele



Kaufberatung - erste Sahne

Tips&Tricks - voll fit

Trends+Informationen - superheiß

kompetente Spieletests

POWER PLAY - der Marktführer unter den Computerspiele- und Videospiele-Magazinen

Power Play hat das Ohr am Puls der Spielewelt

Jetzt einfach mal testen:
Hier gibts zum Super-Minipreis
3 aktuelle Ausgaben im Info-Kurzabo,
für alle, die POWER PLAY mal richtig durchchecken wollen.

Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:
Power Play, Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm.
Falls da schon jemand schneller war, einfach an obige Adresse schreiben.

Widerrufsrecht:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Info-Kurzabo-Coupon

Ja, ich will POWER PLAY mal richtig durchchecken und möchte das Info-Kurzabo. Ich erhalte 3 Ausgaben zum Super-Mini-Preis von nur DM 13,50, per Post frei Haus. Will ich POWER PLAY nicht weiterlesen, teile ich Ihnen dies zum Ende des Info-Kurzabos schriftlich mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY im Abonnement zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 70,80 (Ausland DM 94,80) per Post frei Haus. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Telefon (Vorwahl)

PLZ/Ort

Datum/1.Unterschrift

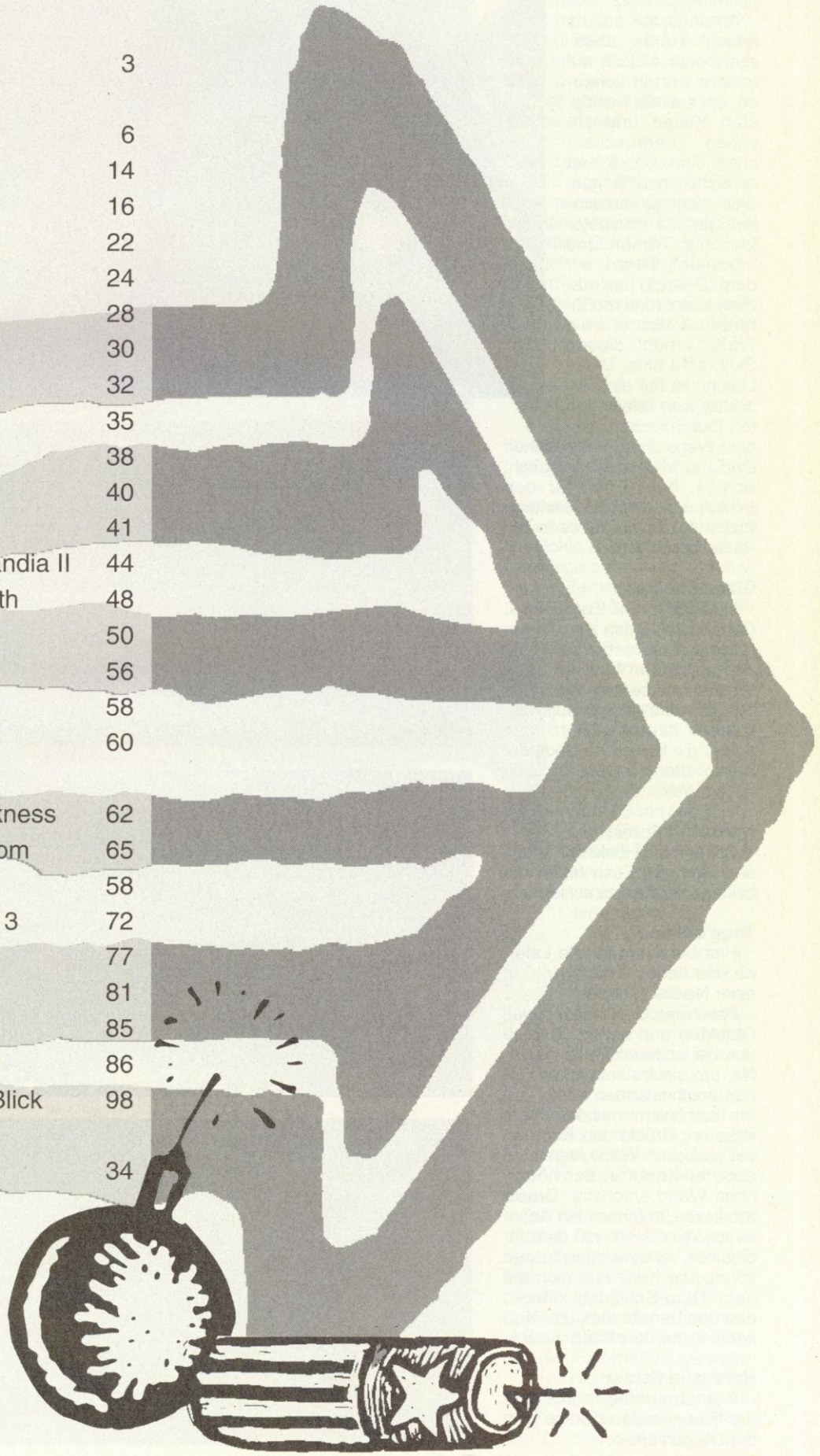
Widerrufsrecht:
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme durch meine 2. Unterschrift.

INTA 94

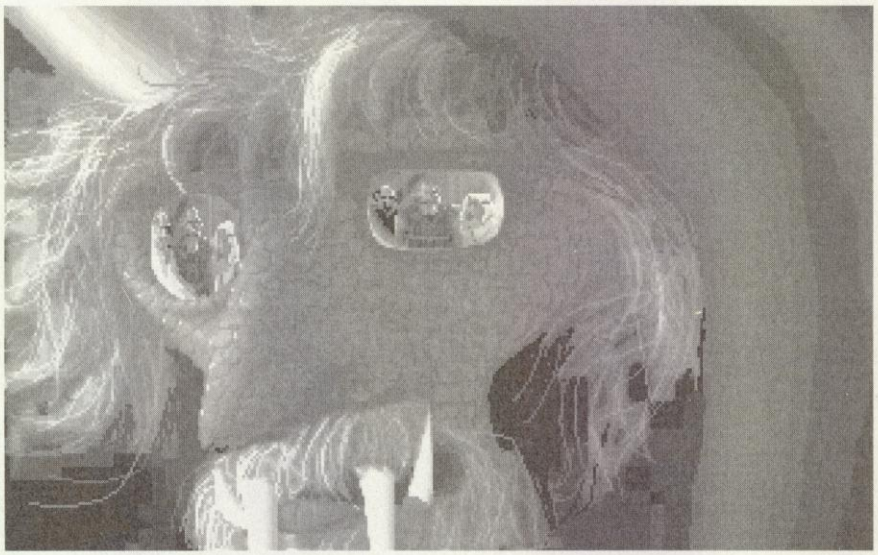
Datum/2.Unterschrift

Inhalt

Editorial	3
Lands of Lore	6
Sam & Max	14
IndyCar Racing	16
Leisure Suit Larry 6	22
Star Trek	24
Die Siedler	28
Freddy Pharkas	30
Dark Side of Xeen	32
Gabriel Knight	35
Simon the Sorcerer	38
Dark Sun	40
Lost in Time	41
Hand of Fate – Kyrandia II	44
Companions of Xanth	48
Shadow Caster	50
Police Quest 4	56
Strike Commander	58
Privateer	60
Quest for Glory – Shadows of Darkness	62
Return of the Phantom	65
Alien Breed 2	58
Eye of the Beholder 3	72
The 7th Guest	77
Turrican 3	81
Blue Force	85
Hex-Hexerei	86
Alle Tips auf einen Blick	98
Impressum	34



Lands of Lore



Westwoods Edelrollenspiel zeichnet sich nicht unbedingt durch besondere Rätsellogik aus. Hier einige Hilfen und vor allem ein kompletter Kartensatz.

Anfangs die Levels immer kräftig absuchen, oder einfach auf unsere Karten schauen, um sich die wichtigsten Kisten und Nischen herauszusuchen. Grundsätzlich ist es wichtig, den "Rogue-Skill" nicht zu vernachlässigen, da Ihr später fast alle Truhen und "normale" Türen mit dem Dietrich aufmachen könnt (und müßt). Eine Armbrust als Waffe erhöht diesen Skill recht flink. Diese Lösung ist nur ein Vorschlag zum relativ flotten Durchzocken. Andere Wege und Kombinationen sind natürlich auch möglich. Ach ja, hebt Euch für den Schluß unbedingt ein Ginseng-Blatt auf – Ihr werdet es für ein Rätsel benötigen.

Gladstone Keep

Hier startet Ihr Eure Reise. Geht nach Norden zum Thronraum und sprecht mit König Richard. Dann lauft Ihr nach Westen und besorgt Euch den "Magic Atlas" (Automapping!). Betretet Geron's Büro und nehmt die königliche Urkunde. Anschließend begebt Ihr Euch in den Wald.

Northland Forest

Betretet die Höhle der Thugs und versucht Euch hinter die beiden Gestalten zu schleichen.

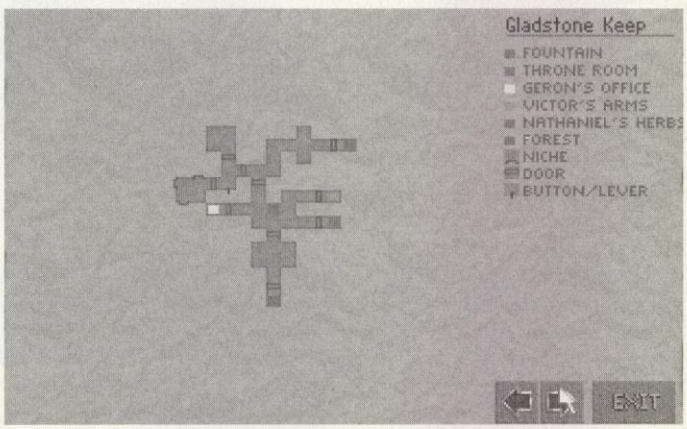
Thug's Hideout

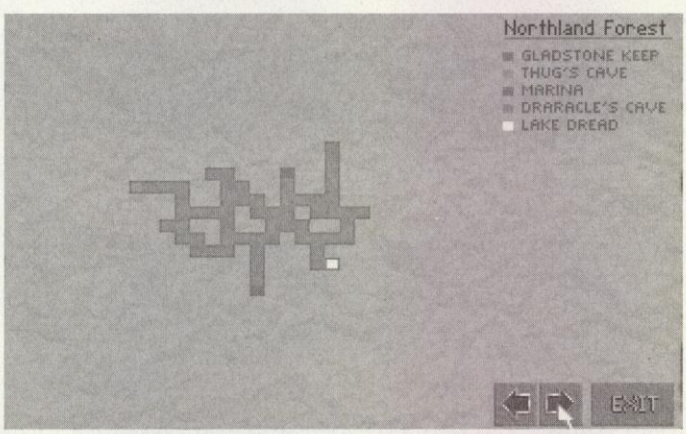
Hier bekommt Ihr die Laterne und findet "Thugs Key" in einer Nische (Knopf).

Beschwert die Platte mit zwei Objekten und nehmt Objekte von der anderen Platte herunter, um sie freizumachen. Im nun erscheinenden Gang laßt Ihr Euch nicht von der Platte irritieren. Drückt den Knopf in der südlichen Wand, damit ein anderer Knopf in der nördlichen Wand erscheint. Drückt Ihr diesen, erscheint ein Knopf in der Westwand, mit dem Ihr dieselbe verschwinden lassen könnt. Die Kiste läßt sich mit dem Thug-Schlüssel öffnen, den Ihr bereits besitzt. Nun kehrt Ihr in den Wald zurück.

Northland Forest

Geht zum Hafen und gebt die Urkunde des Königs dort dem Angestellten.







Southland Forest

Geht zum "Grey Eagle Inn" und sprecht mit dem Mann links. Sein Name ist Timothy und er wird Euch folgen. Wenn Ihr die Tür zur Rechten anklickt, bekommt Ihr einen Kompaß. Geht anschließend zu "Roland's Manor".

Roland's Manor

Im Raum, der am weitesten östlich liegt, findet Ihr den Oberork. Bekämpft ihn oder spielt ihm was vor. Nachdem Ihr sie erfolgreich besiegt habt, drückt Ihr den Knopf an der Westwand, um sie verschwinden zu lassen.

Nun sprecht Ihr mit dem sterbenden Roland. Nachdem er dahingeschieden ist, nehmt Ihr seinen Schlüssel und öffnet die Kiste damit. Verlaßt nun den Raum.

Southland Forest

Geht zum Hafen und bezahlt für den Rückweg.

Northland Forest

Geht zurück nach "Gladstone Keep".

Gladstone Keep

Betretet den Thronraum und seht Euch die nachfolgende Sequenz an. Sprecht mit den vier Ratsmitgliedern.

Anschließend solltet Ihr in Begleitung von Baccata in den Wald zurückkehren.

Northland Forest

Geht zur "Draracles Cave".

Caves Level 1

Bei den Gruben müßt Ihr dann lediglich alle drei Knöpfe drücken, um die Gruben unschädlich zu machen – allerdings tauchen sie wieder auf, sobald Ihr weitergeht.

In einer der Ratten im Raum bei Position A werdet Ihr das "Emerald Eye" finden. Nehmt es und laßt Euch in eine der Gruben bei den drei Knöpfen fallen.

Caves Level 2

Macht das Dinosaurierwesen unschädlich. Nehmt das Werkzeug. Im "Pod Room" findet Ihr Eure dritte Gefährtin: Schneidet sie aus dem rechten Kokon heraus. Die anderen Gefangenen könnt Ihr auch befreien!

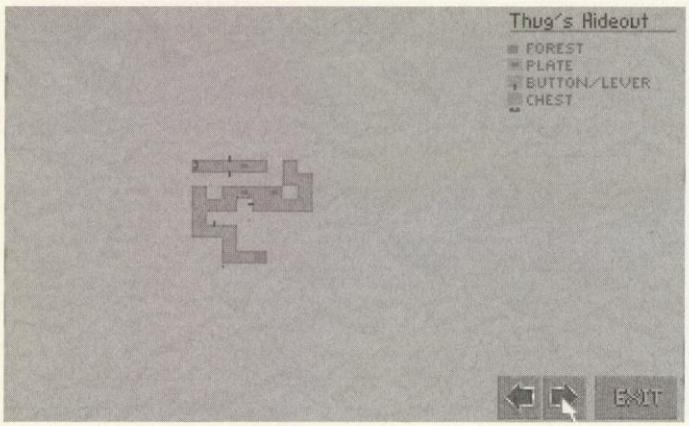
Der Knopf läßt die Südwand verschwinden. Anschließend klettert Ihr die Leiter hoch.

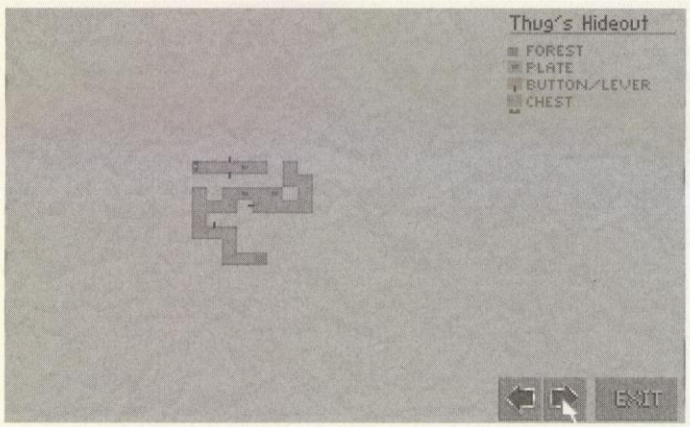
Caves Level 1
Kehrt zu den drei Knöpfen zurück und drückt alle herunter.
Dann zu Position B, wo Ihr die Südwand mit Eurer Spitzhacke zerstört (2x zuschlagen!).
Laßt Euch anschließend im Süden in die Grube plumpsen!

Caves Level 2
Hier findet Ihr in den Truhen das "Sapphire Eye".
Bei den Drachen angekommen, müßt Ihr das "Emerald Eye" in den Drachen im Osten und das "Sapphire Eye" in den Drachen im Norden einsetzen. Es gibt noch eine andere Lösungsmöglichkeit an dieser Stelle, die Ihr aber selbst herausfinden müßt!
Im Nordosten braucht Ihr zwei Dolche. Drückt den Knopf, zieht an den Hörnern, drückt erneut den Knopf, öffnet das Schloß, drückt den Knopf, legt einen Dolch in die erschienene Nische, drückt den Knopf, legt den zweiten Dolch in die Nische und drückt wieder den Knopf, um die Westwand verschwinden zu lassen.
Bekämpft die Höhlenmenschen und brecht die Truhe auf.
Nehmt den "Jewelled Dagger" und befördert mittels "Freeze Spell" die Schriftrolle aus der Truhe. Den Spruch solltet Ihr frühzeitig lernen!
Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe im Südosten. Bei den Gruben angekommen, werft einen Stein auf den Knopf, um die Grube zu verrücken.
Jetzt könnt Ihr die Treppe heruntergehen.

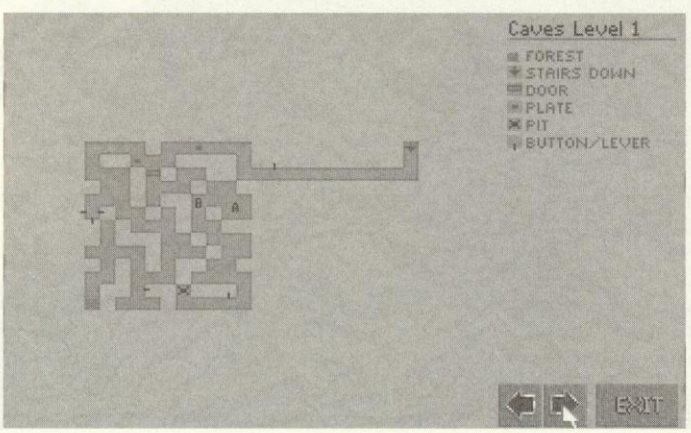
Caves Level 3
Die Grube bei C ist eine optische Täuschung – Ihr könnt über sie hinübergehen und die Truhe öffnen.
Wenn Ihr nicht schon leere Flaschen besitzt, solltet Ihr Euch unbedingt welche mitnehmen. Insgesamt braucht Ihr drei davon, also sammelt sie ein, wo Ihr sie kriegen könnt!
Wenn Ihr mögt, könnt Ihr den "Iron Key" nehmen (ich habe allerdings noch nicht herausgefunden, wozu er gut ist).
Holt jetzt noch den "Red Key" aus der Truhe und geht im Südosten die Treppe herunter.

Caves Level 4
Hier findet Ihr in einer anderen eine Armbrust. Außerdem kommt der Hammer wieder des öfteren zum Einsatz.
Die Platten müssen wieder beschwert werden, um die Feuerbälle zu stoppen. Ihr könnt nun den Knopf im Nordosten drücken, um eine Nische mit einem Dolch und etwas Geld erscheinen zu lassen.
Geht um die Ecke und die Treppe hinauf.









Cave Level 3
Geht zum Nest von Draracle. Klickt auf den Bogengang und legt den "Jewelled Dagger" auf den Altar. Geht nun zurück zu Draracle und besorgt Euch die Schriftrolle mit dem Rätsel. Nun die Treppe hinauf. Jetzt könnt Ihr nicht mehr zurück in diese Höhlen.

Caves Level 2
Die Treppen hinaufgehen.

Caves Level 1
Verlaßt diesen Platz.

Northland Forest
Kämpft mit den Orks, die vor der Höhle des Draracle lauern. Dann sprecht Ihr mit Timothy, der im Sterben liegt.
Am "Lake Dread" werdet Ihr mit dem Boot nach Opinwood übersetzen, wo Ihr Victor findet.

Opinwood
Geht zum Sumpf.

Gorka Swamp
Hier solltet Ihr ein wenig Sumpfwasser in eine Eurer Flaschen abfüllen (eine der Ingredienzien für den Heiltrank, der Richard kurieren kann).
Die Matschlöcher im Sumpf könnt Ihr ignorieren, wenn Ihr in deren Nähe den "Freeze Spell" einsetzt.
Um weitere Zutaten für Euren Zaubertrank zu bekommen, müßt Ihr nun den Medizinmann aufsuchen und ihm die Rätsel-Schriftrolle zeigen. Laßt Euch zumindest über das "Powder of Your Mother" aufklären.
Die nächste Station ist der "Gorka Chieftain". Wenn er Euch fragt, was Ihr für den "Ruby of Truth" einzutauschen bereit seid, bietet ihm alles an! Er wird sich für den "Ceremonial Bronze Helmet" entscheiden und das Geschäft ist gemacht.
Den Helm, den Ihr dem Chieftain angeboten habt, findet Ihr in der Nähe von Position D. Bevor Ihr ihn jedoch

nehmen könnt, müßt Ihr noch das Monster unschädlich machen, das ihn bewacht. Nun geht zurück zu "Gorka Chieftain" und übergebt ihm den Helm.

Mit dem "Ruby of Truth" in Eurem Besitz geht es nun zurück nach Opinwood.

Opinwood

Einer Eurer Charaktere sollte den "Ruby of Truth" tragen, wenn Ihr den Wagen von Droek besucht. Er wird Euch nun Glauben schenken.

Sprecht mit Dawn. Sie wird Euch einen Schlüssel geben – einen von vier, die notwendig sind, um King Richard zu befreien. Außerdem schenkt sie Euch ein paar leere Gefäße für Eure Elixier-Zutaten, die Ihr tunlichst behalten solltet – Ihr werdet sie noch brauchen (insgesamt drei).

Nun verlaßt diesen Ort und geht zu den "Urbish Mines".

(Achtung: Wenn Ihr bereits in den Minen wart, bevor Ihr mit Dawn gesprochen habt, hat sie Euch schon den – sehr wichtigen – "Vaelans Cube" gegeben.)

Urbish Mines

Noch seid Ihr nicht bereit, in die Minen zu gehen! Geht schnurstracks durch und öffnet auf keinen Fall die Tür – der Larkhon wird Euch sonst mit Sicherheit töten!

Upper Opinwood

Benutzt eine Flasche mit den Hornissennestern. Der Honig der Hornissen ist die zweite Zutat, die Ihr für Richard's Heiltrank benötigt.

In einer der Truhen findet Ihr die Armbrust "Valkyrie", die Feuerbälle schießen kann. Besonders gut, um den "Rogue"-Skill hochzusetzen.

In einer Truhe findet Ihr ein Jadehalsband, in einer anderen einen grünen Schädel, den man mitnehmen sollte.

Danach kehrt Ihr zu den Minen zurück.

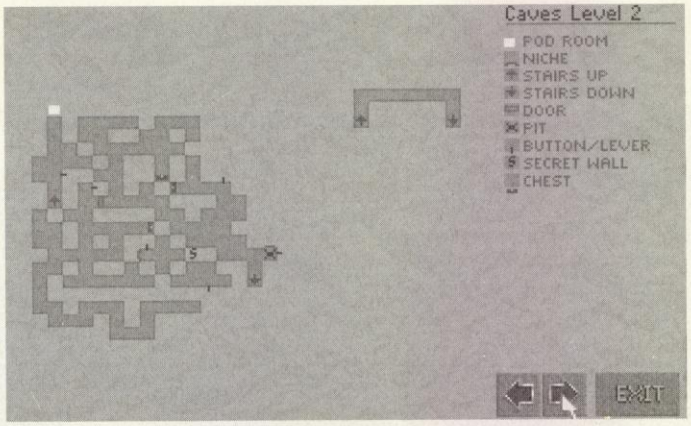
Urbish Mining Co.

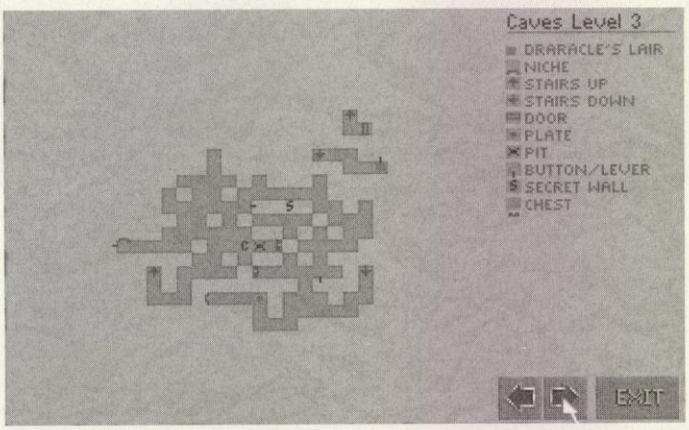
Nun dürft Ihr die Tür öffnen! Um den Larkhon außer Gefecht zu setzen, benötigt Ihr den grünen Schädel (auf einen Kämpfer klicken). Falls Euch zwischendurch die Magie ausgeht, verlaßt die Höhle und kehrt wieder zurück (kann durchaus mehrmals passieren).

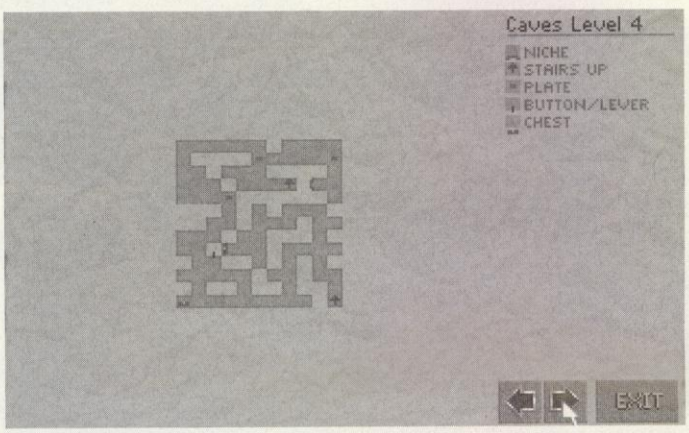
Nachdem das Kapitel Larkhon abgehakt ist, steigt Ihr die Treppen hinunter und unterhaltet Euch mit dem Angestellten im Norden. Bevor Ihr diesen Bildschirm verlaßt, nehmt den Pickel zu seiner Linken und bemächtigt Euch des schweren Schlegels aus der Nische.

Um die Tür bei E zu öffnen, muß man die andere, nördliche Tür schließen (man kann sie nicht beide zugleich offenlassen).

Öffnet die Truhe und nehmt den "Silver Key". Nun geht`s nach unten.









Mines Level 1

Nun könnt Ihr den "Silver Key" benutzen: Öffnet mit ihm das Schloß! Hier müßt Ihr das Rad ganz im Norden einmal herumdrehen. Wenn Ihr nun den Knopf drückt, erscheint ein Teleporter und eine Grube. (Dreht Ihr am südlichen Rad und drückt dann den Knopf, werdet Ihr zum "Office Level" zurückteleportiert, während nach dem Drehen beider Räder nur die Grube erscheint.)

Begebt Euch nun in den Teleporter.

Mines Level 2

Der Teleporter bringt Euch in die Mitte des Levels – um Euch herum nur Geheimwände. Zuerst beseitigt Ihr die nördlichen Wände. Hier gibt es nur Dinge, die nicht absolut notwendig für den Fortgang des Spieles sind (mit den Rädern verfährt man wie folgt: erst am linken drehen, dann an dem rechten und zuletzt an dem in der Mitte).

Nun die Knöpfe im Süden drücken und die Wände südlich des Zentrums verschwinden. Beschwert nun die Platte und holt Euch den "Mine Key 4" aus der Nische. Diesen könnt Ihr benutzen, um die westlichen Wände (vom Zentrum) verschwinden zu lassen.

Momentan könnt Ihr hier nichts Wichtiges tun. Drückt nun den Knopf im Osten vom Zentrum (den nördlichen Knopf), um die Ostwand zu öffnen. Wenn Ihr durch die Tür geht, schließt sie sich hinter Euch. Beschwert bei den Feuerstellen die erste Platte. Platte Nummer 2 muß betreten und beschwert werden, während man auf die nächste Platte einen Gegenstand werfen muß. Die letzte Platte kann dann wieder normal beschwert werden. Laßt Euch einmal treffen, bevor Ihr den

"Wand of Fireballs" aus der Nische holt. Die Tür öffnet sich nun. Auf dem Weg zurück werdet Ihr noch einmal ein wenig angebrutzelt.

Jetzt könnt Ihr den südlichen Knopf auf der Ostseite drücken. Benutzt den "Wand of Fireballs" oder den entsprechenden Spruch, um Feuerbälle die Gase zur Explosion zu bringen (Ihr solltet zwei Felder entfernt sein, damit Euch nichts passiert). Der "Mine Key 5" wartet in einer Nische auf Euch und kommt gerade recht, um mit ihm das Schloß ganz im Westen zu öffnen. Nachdem das vollbracht ist, geht Ihr die Treppen hinauf.

Mines Level 1

Ein sehr eigenartiger Ort...

Hier findet Ihr ganz hinten den "Mine Key 2". Geht dann durch die geheime Wand bei 4 – sie wird sich hinter Euch schließen. Um sie wieder zu öffnen, müßt Ihr einen "Mine Key 2" benutzen. Dreht dann am Rad und holt Euch einen neuen Schlüssel aus der Nische. Laßt Euch in die Grube fallen!

Mines Level 2

Die Platte muß beschwert werden. Dann solltet Ihr den Knopf in der Nordwand betätigen und den Teleporter benutzen.

Urbish Mining Co.

Geht wieder die Treppen hinunter.

Mines Level 1

Dreht an den Rädern (Richtung ist egal) und drückt den Knopf. Laßt Euch in die Grube im Norden fallen.

Mines Level 2

Entweder, Ihr laßt Euch in das Loch fallen oder Ihr drückt den Knopf an der Ostwand, der sich zwei Schritte nach Osten befindet.

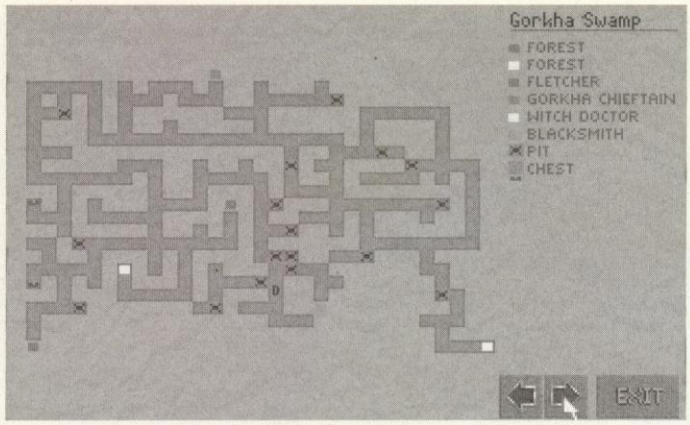
Mines Level 3

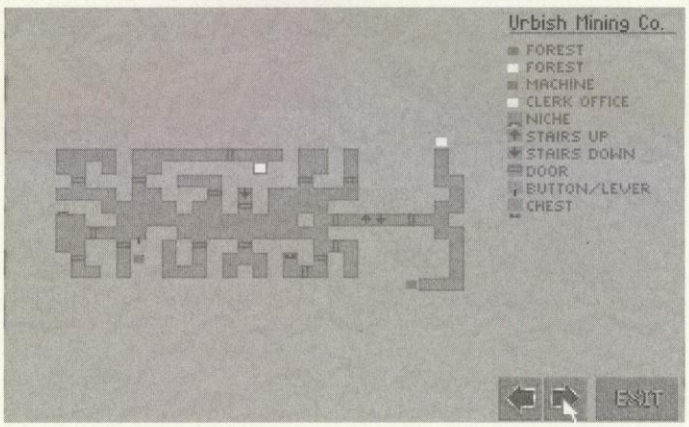
Holt Euch den "Silver Key" aus der Nische und öffnet damit das Schloß, um damit die Wand zu öffnen.

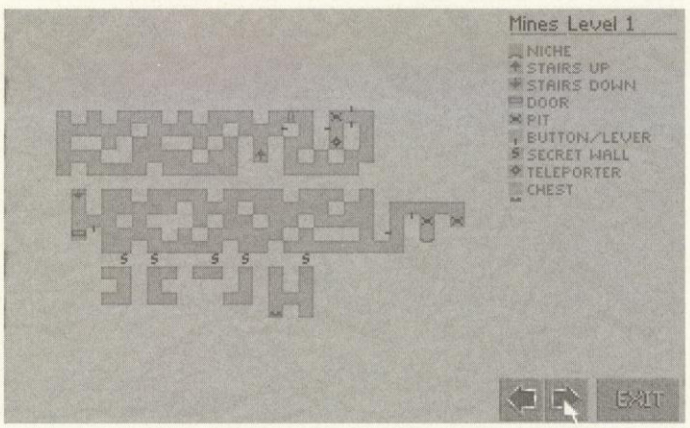
Öffnet die Kiste und entnehmt ihr das "Gold Jewel", mit dem Ihr das Schloß gleich daneben öffnen könnt.

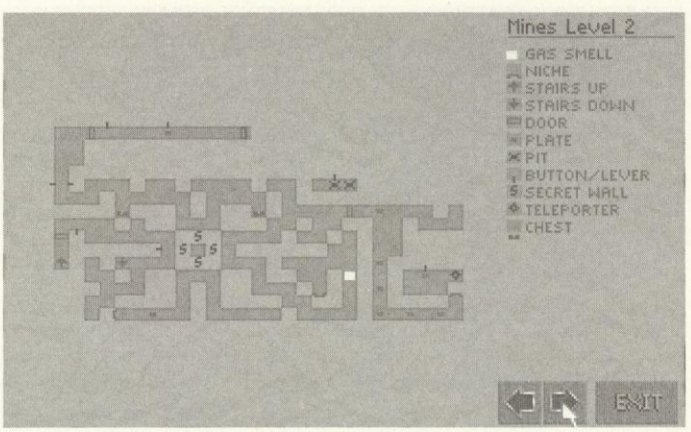
Nun betätigt Ihr die Hebel und fahrt in einer Lore weiter.

Auf dem Weg zu Position E müßt Ihr einige Knöpfe drükken. Dort angekommen, benutzt Ihr den Pickel an der Südwand, um einen Klumpen Kohle herauszuhauen. Nun zurück in die Lore. Bewegt den linken Hebel nach unten und









den rechten nach oben. Nach der Fahrt öffnet das Schloß, um die Tür zu öffnen, dann geht die Treppe hinunter.

Mines Level 4

Drückt auf den Knopf und ein Teleporter lädt ein. Den Knopf an der Westwand bei F drücken – das legt den Feuerballwerfer lahm.

Nun solltet Ihr solange die Steinmonster besiegen, bis Ihr einen "Bloodstone" bekommt – die dritte Zutat für den Heiltrank!

Das Karussell läßt sich mit Hilfe der Räder ausschalten (einfach jedes hochdrehen). Benutzt nun die Spitzhacke, um die Steine zu entfernen. Klickt im Nordwesten die Knochen an und sie erwachen zu neuem Leben. Wenn sie wieder in sich zusammenfallen, klickt Ihr die rechte Seite der Knochen an und erhaltet einen "Rusty Key".

Geht in den Nordostflügel und durchsucht die dortigen Knochen zweimal. Die "Note" benötigt Ihr nicht, aber das "Gear" ist wichtig.

Nun geht Ihr in den Teleporter (Ostseite vom Karussell) und klettert die Treppen hoch.

Mines Level 3

Geht zurück nach Norden zum Teleporter und benutzt ihn.

Urbish Mining Co

Öffnet das Schloß vom Maschinenraum (wenn Ihr noch nicht dort wart) – die Tür öffnet sich und Ihr steht vor einer Maschine. Hier könnt Ihr nun das Zahnrad am großen Rad befestigen.

Öffnet nun das Gitter, legt ein wenig Kohle hinein und schließt es wieder. Zieht den oberen Hebel und geht die Treppen hinunter.

Mines Level 1

Dreht das nördliche Rad nach oben und drückt den Knopf. Nun könnt Ihr den Teleporter betreten.

Mines Level 2

Das Wasser ist jetzt gesunken – Ihr könnt die Treppe im Westen heruntergehen.

Mines Level 3

Drückt den Knopf und nehmt den "Shiney Key" aus der Nische. Geht die Treppe wieder hinauf.

Mines Level 2

Zweimal links und Treppe hoch.

Mines Level 1

Laßt Euch hier in die bekannte Grube fallen.

Mines Level 2
Benutzt den Teleporter.

Urbish Mining Co.
Treppe wieder hinuntergehen.

Mines Level 1
Laßt Euch in die Grube fallen.

Mines Level 2
Diesmal könnt Ihr Euch zur Abwechslung in die Grube im Osten plumpsen lassen.

Mines Level 3
Bei der Lore den linken Hebel nach unten drücken, den rechten nach oben. Dann geht es die Treppen hinunter.

Mines Level 4
Benutzt den Teleporter und öffnet mit dem "Shiney Key" das Schloß im Süden. Das Schloß auf der anderen Seite läßt sich mit dem "Rusty Key" aufmachen. Wenn beide Schlösser "geknackt" sind, öffnet sich die Tür.

Nun unterhaltet Ihr Euch mit Paulson, der Euch folgen wird. Nehmt seinen Schlüssel (d.h. die Pyramide, die er erscheinen läßt), bevor Ihr diesen Bildschirm verlaßt.

Mit Eurer um Paulson vergrößerten Party schaut Ihr nun auf die Südwand – es erscheint ein Knopf, den Ihr drücken solltet, um die Wand verschwinden zu lassen.

Aus Paulsons Ausrüstung solltet Ihr auf jeden Fall den "Mine Key 4" und "Vaelan's Cube" aussuchen. Den "Mine Key" benötigt Ihr für das Schloß östlich des Karussells.

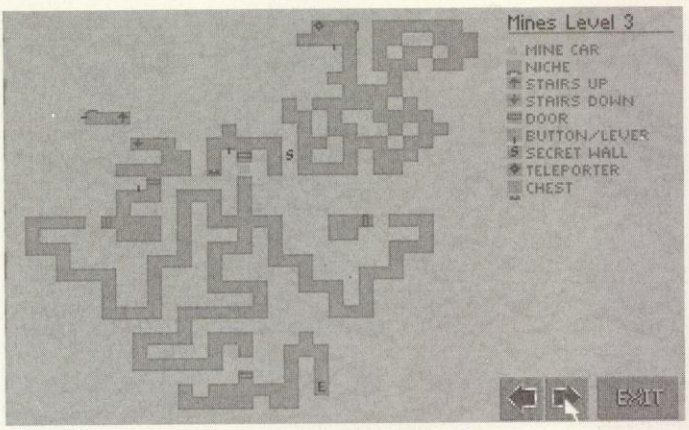
Anschließend benutzt Ihr den am weitesten nördlich liegenden Teleporter.

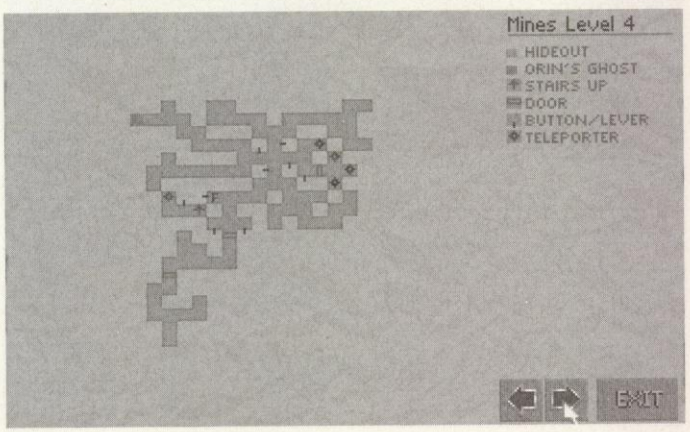
Urbish Mining Co.
Geht die Treppe hoch nach "Upper Opinwood".

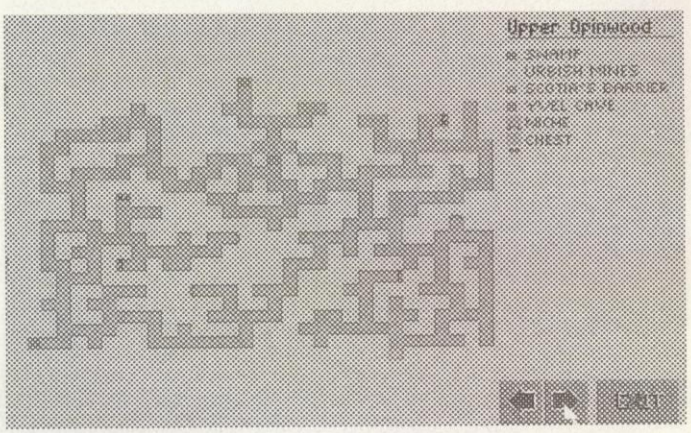
Upper Opinwood
Geht zu "Scotia's Barrier" und benutzt dreimal "Vaelan's Cube", um den Zauber zu lösen. Betretet nun "Yvel Woods"

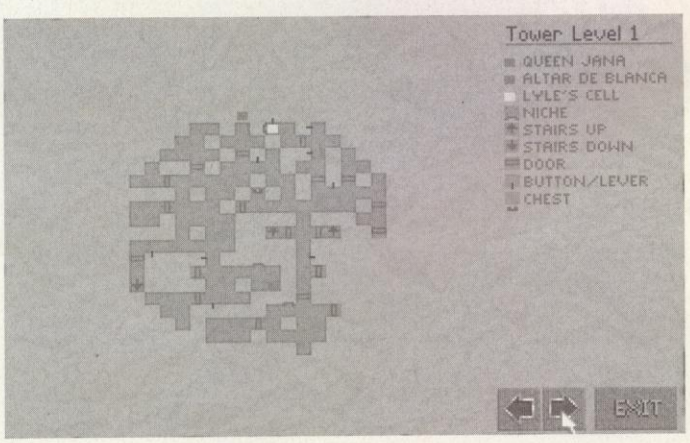
Yvel Woods
Nachdem Ihr "Vaelan's Cube" benutzt habt, wird er sich auflösen. Es gibt allerdings noch eine andere "Barrier" zu überwinden, für die Ihr einen anderen "Cube" benötigt. Den bekommt Ihr, wenn Ihr einen der riesigen Orks im Norden erlegt. Macht die zweite Barriere unschädlich und betretet Yvel.

Yvel
Betretet Sadies Shop. Wenn Ihr den Rätselspruch mittlerweile habt entziffern lassen (wenigstens die Passage über das "Powder of Your Mother"), wird sie Euch die letzte Zutat zu Eurem Trank aushändigen: "Mother of Earth". Kehrt nun zurück in die "Yvel Woods".









Yvel Woods
Geht zum "White Tower".

White Tower Level 1
Nachdem Ihr eine der Amazonen ganz links besiegt habt, dürft Ihr Euch einen "Mystic Key" nehmen.

Im Südwesten benutzt Ihr den "Mystic Key", um die Tür zu öffnen. Nun bekommt Ihr einen weiteren Schlüssel dieser Art, den Ihr zum gleichen Zwecke im Nordosten einsetzen könnt.

Bei den Amazonen gibt es einen weiteren "Mystic Key", den Ihr gleich nördlich davon einsetzt, nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt. Nun wird sich die Zellentür öffnen und Ihr könnt Lyle aus seiner Gefangenschaft befreien. Drückt dann den Knopf und eine Nische erscheint, in der ein "Amber Ring" liegt. Dieses Schmuckstück legt Ihr in die entsprechende Nische am Eingang.

Nun habt Ihr die Aufgabe, Queen Jana zu besiegen, um auf diese Weise einen "Mystic Key" zu erhalten.

Danach macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe. Nehmt die östliche.

White Tower Level 2
Hier wartet ein "Mystic Key" auf Euch. Dann wieder die Treppe hinunter.

White Tower Level 1
Die gegenüberliegende Treppe hinaufgehen.

White Tower Level 2
Ein "Mystic Key" findet gleich vorne Verwendung. Einen weiteren findet Ihr in der Nische im Plattenraum (Vorsicht: Weicht den Feuerbällen rechtzeitig aus!).

Das Schloß im Osten müßt Ihr knacken, damit Ihr die Tür öffnen könnt.

Nun hat der nächste "Mystic Key" seinen großen Einsatz: Er öffnet Euch die Tür und Ihr könnt Euch daranmachen, die Gruben zu überschreiten. Einige der Gruben sind real, die anderen nur Illusion. Am besten abspeichern und ausprobieren.

Wenn Ihr in der nordwestlichen Ecke angelangt seid, hebt Ihr den "Mystic Key", der auf der Grube liegt, auf und drückt

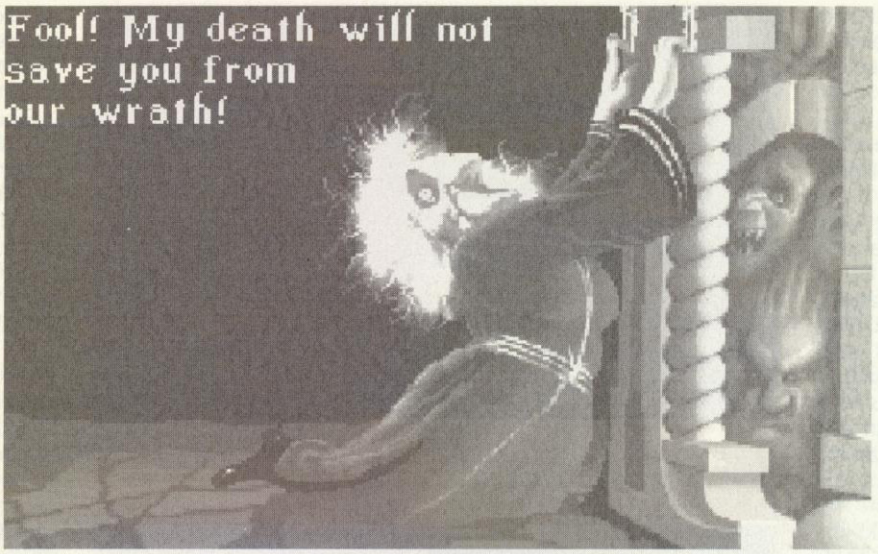
den Knopf an der Wand. Zurück solltet Ihr den gleichen Weg nehmen. Nun ist eine der Gruben verschwunden.

Die Grube vor dem Knopf im Süden ist Illusion. Betätigt den Knopf, um die Grube im Nordosten des Raumes verschwinden zu lassen.

Nach der Erkundung wieder zurück und nach dem Grubenraum gleich links die Tür öffnen und hinter Euch schließen, den Knopf in der Westwand drücken und einen neuen "Mystic Key" aus der Nische nehmen. Mit dem alten Schlüssel öffnet Ihr nun die Tür im Süden und geht die Treppe hinauf.

Solltet Ihr in Level 3 in eine Grube gestolpert sein, seht Euch nun mit einem Minotaurus konfrontiert, der Euch Böses will.

Kämpft gegen ihn und nehmt sein Horn, das Ihr verwenden könnt, um einen Weg nach draußen zu finden.



White Tower Level 3

Ein ganz ekliger Level mit feigen Monstern, die durch Wände gehen. Öffnet die Tür gegenüber der Treppe. Drückt den Knopf auf den Boden und nehmt den "Mystic Key" aus der Nische.

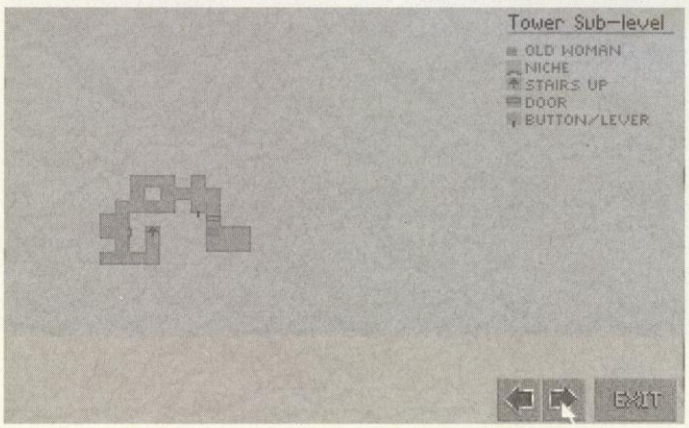
Benutzt den "Mystic Key", um die nördliche Tür zu öffnen. Die Geister mit "Freeze-Spells" und – ganz wichtig – Emerald-Blades-Schwertern bekämpfen. Geht durch die nördliche Geheimwand und drückt den Knopf vor der Grube. Nun werft Ihr einen Gegenstand auf den Knopf gegenüber – diese beiden Vorgänge schließen die Grube.

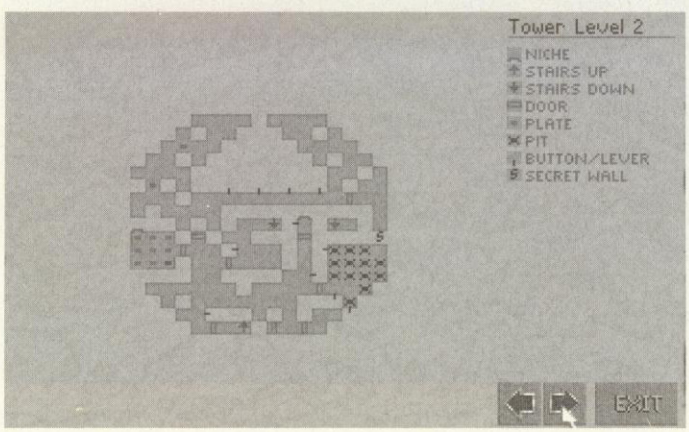
Nun geht durch die Wand zur Kiste im Südwesten und nehmt den "Mystic Key". Im Norden benutzt Ihr den "Mystic Key" aus Level 2, um die Tür zu öffnen. Hier wartet ein "Ivory Key" auf Euch. Anschließend geht Ihr zurück zur Treppe im Süden.

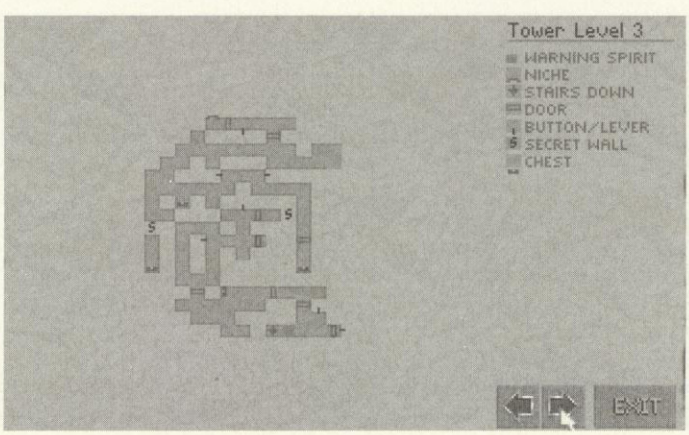
Die "You Have No Faith"-Tür kann überwunden werden, wenn Ihr den entsprechenden Schmelztiegel habt. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Truhen, die beide "mittelprächtige" Schätze enthalten.

White Tower Level 2

Hier müßt Ihr lediglich die Treppen im Zentrum der Karte hinuntergehen.







White Tower Level 1

Die Tür ganz im Norden läßt sich mit dem "Mystic Key" von Level 2 öffnen. Geht nun in den Südwesten und öffnet die Tür mit dem "Ivory Key". Anschließend steigt die Treppen dahinter hinunter.

Tower Sub-Level

Hier wartet dann ein Rätsel auf Euch, das aber recht leicht zu knacken ist:

Nehmt die vier Objekte und legt jeweils eines in die entsprechende Nische (die Gegenstände kann man sich später aber wiederholen).

Die Lösung des Rätsels setzt den Teleporter außer Kraft. Macht die Tür mit dem nächsten "Mystic Key" auf.

Sprecht mit der alten Frau und überwindet die Kopierschutzabfrage. Jetzt könnt Ihr den "Crucible of Faith" von ihr bekommen.

White Tower Level 1

Geht zum "Altar de Blanca" und setzt den "Crucible of Faith" auf den Hals. Jetzt füllt Ihr die vier Ingredienzien des Elixiers in den Kopf: Sumpfwasser, Hornissenhonig, "Mother of Earth" und den "Bloodstone". Nehmt den Kopf und verlaßt den "White Tower".

Yvel Woods

Geht nach Yvel.

Yvel

Geht zum Rat von Yvel und sprecht mit Geron. Er wird Euch auffordern, Dawn zu finden. Also kehrt Ihr zurück in den Wald.

Yvel Woods

Macht Euch auf den Weg nach Opinwood. Bevor Ihr dort ankommt, wird Dawn sich Euch anschließen und ihren Schlüssel zurückfordern.

Gebt ihn nicht heraus – sie ist in Wirklichkeit Scotia! Bekämpft die Eidechse und kehrt nach Yvel zurück.

Yvel

Im Rat von Yvel wird Geron Euch darüber informieren, daß die Stadt angegriffen wird.

Ihr müßt nun gegen die Ritter und die Orks antreten, bis Ihr Hörner hört, die die Orks zum Rückzug auffordern.

Geht anschließend zur dicht von Orks umlagerten "Brunos Lodge" und schlüpft durch die Hintertür, die nun offen ist.

Bekämpft die Orks und drückt den Knopf. Geht die Treppen hinunter in die "Catwalk Caverns".

Catwalk Caves

Den Lichtpunkten kann man mit dem "Spark-Spell" beikommen.

Geht zur Commanders Area und besiegt Commander Fendorn. Dann holt Ihr Euch Geron's Schlüssel, die Statuette und den "Dark Gauntlet". Die Statuette setzt Ihr auf den Sockel nördlich des Eingangs.

Benutzt den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck an der Westwand. Dasselbe solltet Ihr ein paar Meter weiter noch einmal tun.

Im Grubenraum drückt ihr den jeweils erreichbaren Knopf, um alle Gruben zu schließen.

Betretet nun den Teleporter bei G und beschwert die folgende Platte mit drei Gegenständen. Drückt den Knopf G und geht in den Teleporter am Ende des Ganges ganz im Süden von G. Nun wieder drei Gegenstände auf der Platte bei H plazieren und in den Teleporter bei H gehen.

Ihr könnt jetzt den Schalter nördlich von H benutzen, um die hintere Tür zu öffnen. Besorgt Euch den "Yellow Key" aus einer Truhe.

Geht anschließend den Weg wieder zurück.

Bei der Tür rechts vom Eingang kommt der "Yellow Key" zum Einsatz.

Zurück zur zweiten Handabfrage, wo sich an der Nordwand ein weiterer Handabdruck befindet, der nur auf den "Dark Gauntlet" wartet.

Geht Ihr durch das Labyrinth aus Geheimwänden, wobei einige nur von einer Seite zu durchqueren sind.

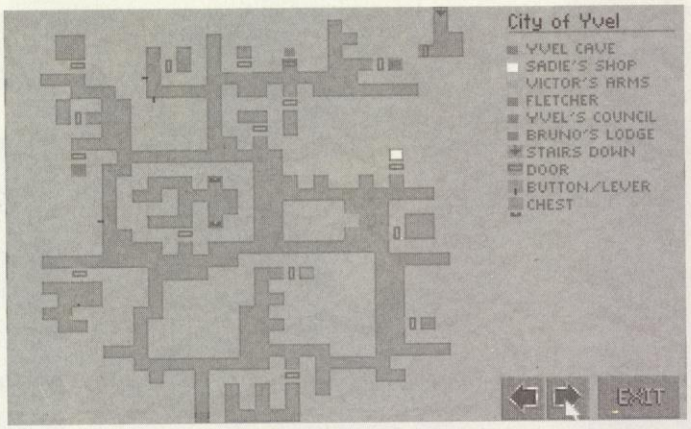
Besiegt nun die Gegner solange, bis Ihr den "Blue Key" erhaltet, der in die Truhe im südlichen Teil paßt. In dieser befindet sich wiederum ein "Small Key".

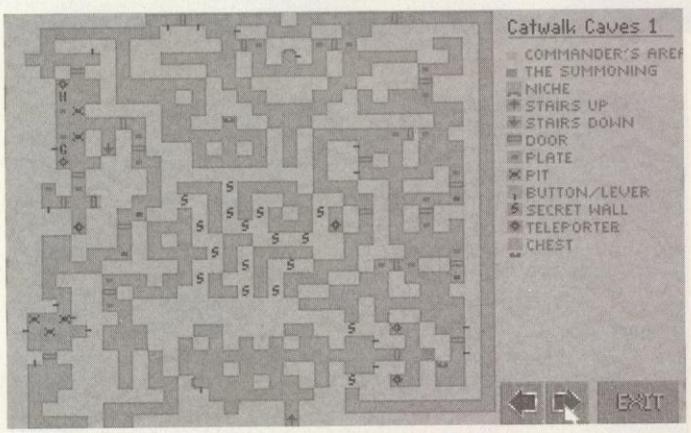
Um zurückzugelangen, geht durch die Geheimwand und schließt das Schloß vor der Tür mit den zwei Schlössern mit dem "Small Key" auf. Geht durch die sich öffnende Tür.

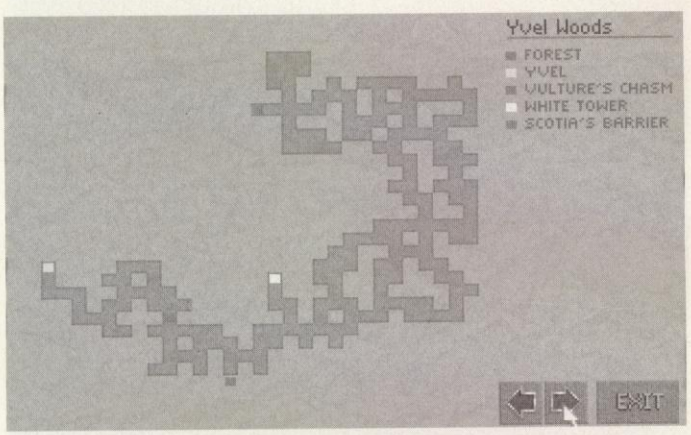
Ihr werdet nun aufgefordert, eine der beiden Rassen zu vernichten. Die "Knowles" sind einfacher zu besiegen, also solltet Ihr den nördlichen Teleporter nehmen.

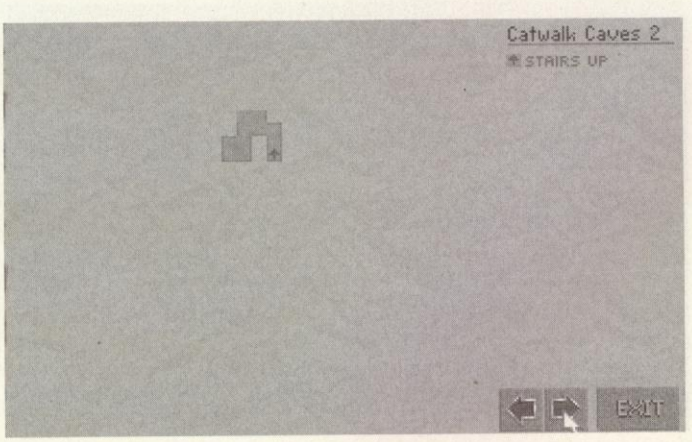
Dungeons

Hier könnte es passieren, daß man Eure Rüstungen wegätzt. Deshalb nach jedem Monster fleißig speichern und auf neue Magie rasten. Gleich









nördlich erhaltet Ihr den "Copper Key". Ganz im Norden liegt "Nathaniels Key" in einer Nische.

Einige Felder südlich wartet der Gold-Key auf Euch.

Öffnet dann die Kiste bei K. Ihr erhaltet einen Diamanten, mit dem Ihr Dawn befreien könnt.

Der Teleporter im Südosten bringt Euch zurück in die "Catwalk Caverns", falls Ihr das wollt.

Die Tür ganz im Osten könnt Ihr mit dem "Copper Key" öffnen. Wenn Ihr bis zu diesem Zeitpunkt brav alle Gegner im Dungeon besiegt habt, werdet Ihr belohnt: Extra-Ausrüstungsgegenstände und Skills werden verteilt! Einfacher ist es jedoch, die drei Wesen direkt anzugreifen. Sie sind leicht zu besiegen und sparen Euch eine Menge Zeit.

Nachdem Ihr den Kampf erfolgreich überstanden habt, nehmt Ihr den "Knowles Key", "Vaelan's Cube" und geht zu L.

Castle Cimmeria Level 1

Die Gitter im Norden lassen sich durch Hindurchschießen öffnen. Ihr bekommt auf diese Weise eine gute Extrawaffe. Den nervenden Geistern kommt man jedoch wunderbar mit einem kräftigen "Mist of Doom" bei.

Im östlichen Raum könnt Ihr den Diamanten an einer Kristallkugel benutzen, um Dawn zu befreien – das ist allerdings nicht absolut notwendig.

Ganz im Norden drückt Ihr den nördlichsten Knopf. Aus der Nische entnehmt Ihr die kleine Kobra-Figur und laßt Euch anschließend in die Grube fallen.

Dungeons

Geht bei L die Treppe hinauf.

Castle Cimmeria Level 1

Ein Knopf gegenüber der zweiten Gittertür läßt einen Teleporter erscheinen. Geht hindurch und Ihr landet mitten in einem Grubenwirrwarr. Laßt Euch an dieser Stelle nicht dadurch irritieren, daß das Automapping ausfällt, später kommt's wieder.

In diesem Raum gibt es diverse "Karussells" und Gruben – bewegt Euch also dementsprechend vorsichtig! Sucht vier Platten (jeweils in der Nähe der Ecken) und legt Gegenstände auf sie.

An der Wand im Südosten drückt Ihr einen Knopf, um die Südwand verschwinden zu lassen. Hier sind es zwei Knöpfe, die eine Nische sichtbar machen und eine Drachen-Figur

freigeben. Nehmt sie und geht durch die Geheimwand in der Mitte der südlichen Mauer.

Steigt die Treppen hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Hier findet Ihr in den Truhen den Stab "Gustavus" und den Dolch "Ripose". Des weiteren solltet Ihr nach den "Bracers of Defense", einem "Adder Key", einem "Noire Key" dem "Westwood Stab" und zwei "Aces" suchen.

Danach nehmt Ihr Euch die Einhornstatue, die in einem Raum liegt, dessen Tür geknackt werden muß (Rogue-Skill!).

Bei M solltet Ihr etwas über die östliche Grube hinüberwerfen oder -schießen. Daraufhin erscheint ein Teleporter im Südkorridor. Werft einen Gegenstand durch den Teleporter, um die Grube verschwinden zu lassen.

Dann verlaßt den Teleporter und holt Euch den "Carrion Key" aus der Nische. Laßt Euch in die Grube rechts daneben fallen.

Castle Cimmeria Level 1

Nehmt den Teleporter und geht die Treppen an der Südwand hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Benutzt den "Noir Key" im entsprechenden Schlüsselloch und zieht die Lasche. Dann geht durch die just geöffnete Tür und drückt den Knopf an der Südwand. Ihr werdet nun teleportiert. Geht die Treppen hoch.

Castle Cimmeria Level 3

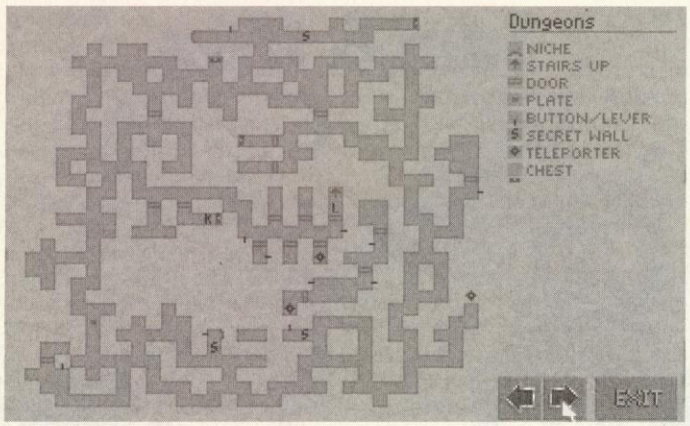
Die Truhen enthalten hier den Albarest "Eternity" und die "Bastion Plate". Des weiteren erhaltet Ihr den "Silver Key", wenn Ihr eine Kiste im Norden mit dem "Dull Key" öffnet.

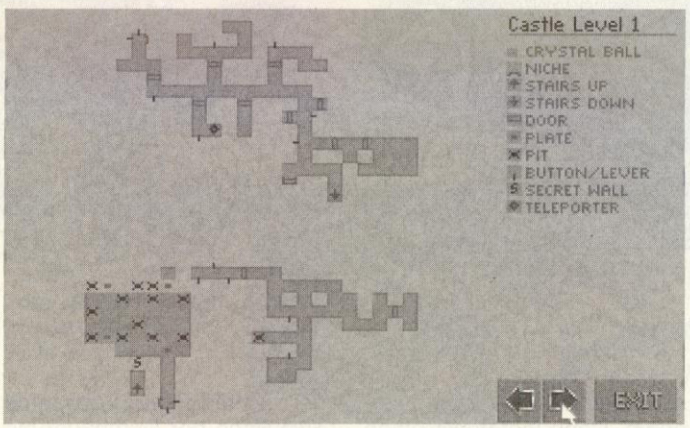
Diesen erhaltet Ihr, wenn Ihr Euch zu der Tür im südwestlichen Teil dieses Levels begebt. Öffnet sie und legt Gegenstände wie folgt ab:

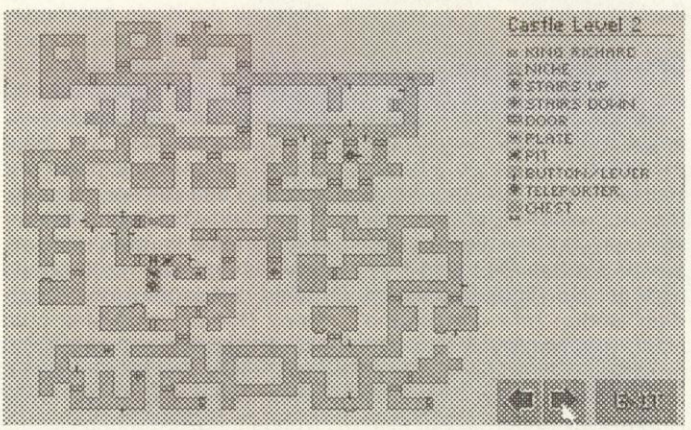
5 "Suit of Armor" (egal welcher)
4 Waffe (egal welche)
3 Medizin (Kraut, nicht Trank!)
2 Schmuck (Ring oder Halsband)

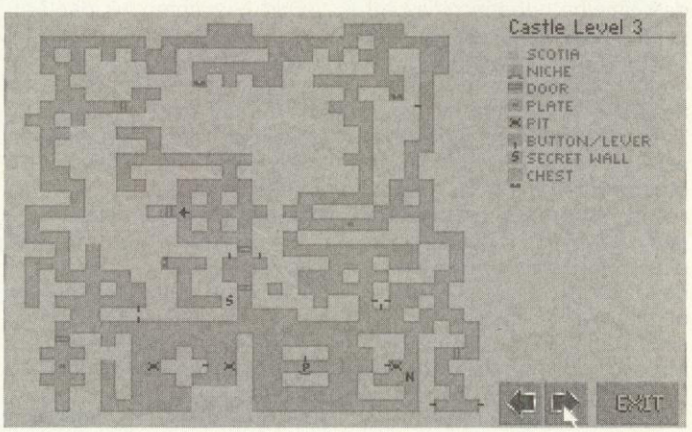
Jetzt nehmt Ihr den "Dull Key" aus der Nische und geht zu Punkt N.

Hier drückt Ihr den Knopf an der Westwand und dieselbe verschwindet. Drückt dann den nächsten Knopf und laßt damit eine Wand weit im Südosten verschwinden.









Dort geht Ihr, folgendermaßen vor:

Geht einen Schritt nach Süden, dann einen Schritt nach Osten, drückt den Knopf an der Ostwand.

Geht zurück, nehmt die Menschen-Figur aus der Nische und legt einen anderen Gegenstand hinein. Dann geht einen Schritt nach Westen und drückt den Knopf in der Westwand.

Jetzt holt Ihr Euch bei P den "Gold Key" aus der Nische in der Südwand.

Bei N könnt Ihr Euch dann mal wieder fallenlassen – in die Grube versteht sich.

Castle Cimmeria Level 2

Geht zum König und schließt mit dem "Carrion Key" die Tür auf. Betretet den Raum.

Nun müßt Ihr die Figuren folgendermaßen aufstellen:

Hinten: Einhorn Drachen
Vorne: Kobra Mensch

Dann legt die Schlüssel (gelbe Pyramiden) so ab:

Von Euch aus gesehener Rückteil des blauen Sarges

Dawn's *Geron's*
Nathaniel's *Paulson's*

legt Ihr auf die vorderen Ecken.

Der große Moment ist nun gekommen: Verabreicht dem König das Elixier und gebt ihm eine Waffe!

Dafür erhaltet Ihr eine "Shard of Truth".

Verlaßt jetzt den Raum und verstaut die "Shard of Truth" in Eurem Inventory-Verzeichnis. Klickt sie mit dem "Ruby of Truth" an und laßt beide Gegenstände zur "Whole Truth" verschmelzen.

Nehmt den Teleporter und geht nach oben.

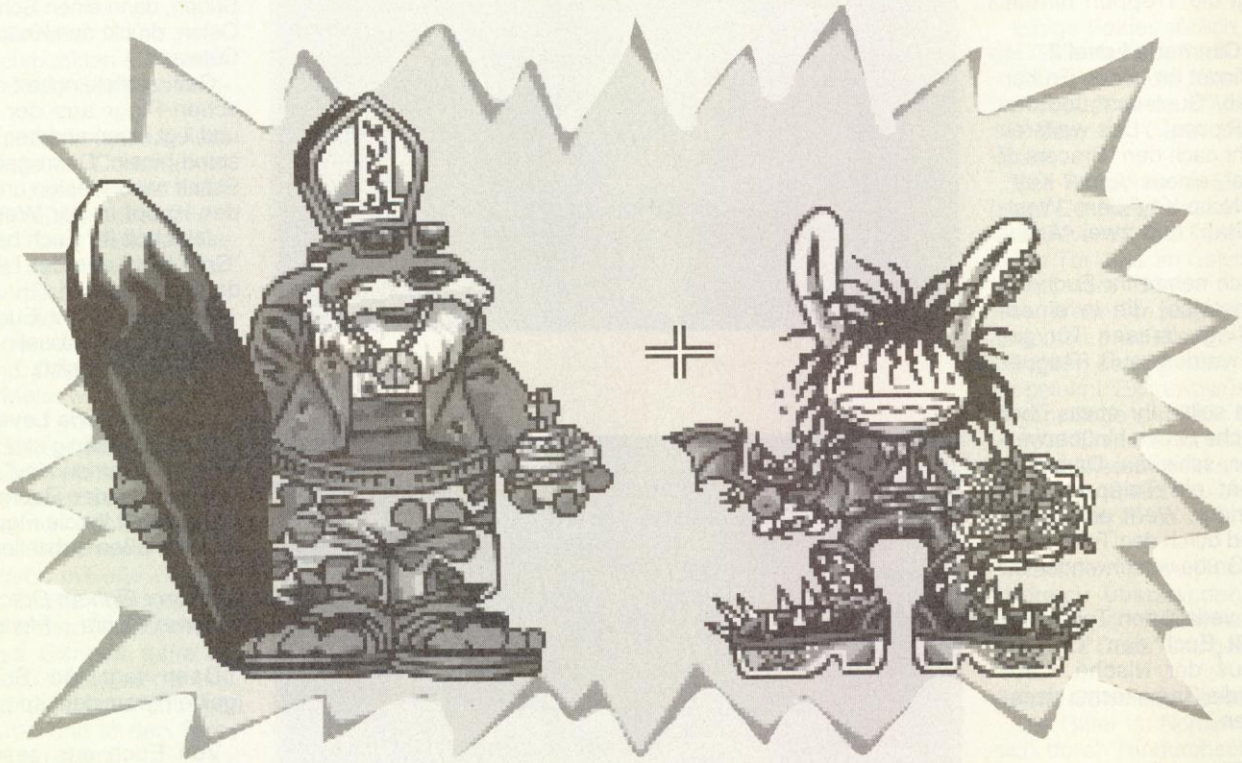
Castle Cimmeria Level 3

Jetzt schließt Ihr das Schloß im Zentrum der Karte mit dem "Silver Key" auf.

Wiederholt die Prozedur bei der nächsten Tür mit dem "Gold Key", drückt den Knopf, geht durch die Tür und lauft nach Westen. Hier geht Ihr ebenfalls durch eine Tür.

Nun greift Scotia an. Benutzt gleich zu Beginn die "Whole Truth", während sie sich transformiert. Sie ist jetzt nicht mehr in der Lage, ihre Form zu verändern und somit verwundbar! Nach Benutzung einiger Zauber (vergeßt die Aces nicht) ist das Spiel geschafft und Ihr könnt Euch an der Endsequenz erfreuen.

Sam & Max



Freelancer Felix Mendoza und Felix Riedberger aus Kissingen haben den harten Jungs gewaltig auf den Zahn gefühlt und den Yeti-Fall in Null Komma nichts geknackt.

Hallo Leute!

Ich bin Sam von der Freelance Police. Ich und mein Kollege Max hatten vor kurzem einen hochinteressanten Fall zu knacken, der sehr weitreichende Folgen hatte. Den Leuten, die auf unseren Spuren wandeln wollen, legen wir nahe, mit allen Leuten ein kleines Schwätzchen zu halten, die sie unterwegs treffen. Doch alles schön der Reihe nach:

Nachdem wir den Schurken im Intro erledigt hatten, bekamen wir in unserem Büro einen Anruf vom Commissioner, der besagte, daß wir einen Auftrag von einem Boten auf der Straße bekommen würden. Bevor wir aber gingen, nahmen wir das Geld aus dem Mauseloch in der Wand, gaben den Viechern im Käfig das Sandwich und nahmen die lila Glühbirne mit. Für Leute mit zuviel Zeit: Dart, Fernsehen und Anrufbeantworter. Im Treppenhaus ließen wir es uns nicht nehmen, dem armen Kerl mit einem Schubs den Rest zu geben. Auf der Straße stellte sich dann heraus, daß der Bote eine Katze war, die Max sofort genauer unter die Lupe nahm. Dann jagten wir einen Räuber aus dem Shop und machten uns mit unserem treuen Streifenwagen auf die Socken.

Circus, Circus

Am Ort des Verbrechens angekommen, stellte sich dieser als Zirkus heraus, wo aus der Hall of Oddities Bruno der Bigfoot aus einem Eisblock entkommen war. Nach einem Gespräch mit den Besitzern nahmen wir die Bigfoothaare auf dem Boden und die braune Hand ganz links mit und gingen auf der anderen Seite raus. Dort spielte ich eine Runde Wak-a-Rat, wo wir eine Taschenlampe gewannen und sofort die Glühbirne einsetzten. Dann nahmen wir die Linse des Spieles nebenan mit und gingen nach links, wo wir den Cone of Tragedy fuhren, ich danach mein Inventar besichtigte, noch einmal mit dem Typen sprach und daraufhin ein Claim Ticket erhielt, das ich gleich beim Lost & Found rechts neben der Hall of Oddities abgab, wo ich zusätzlich einen Magneten erhielt. Dann begaben wir uns zum Tunnel of Love, in dem wir die Taschenlampe benutzten und ich Max dazu benutzte, um das Boot zum Stillstand zu bringen. Dann fummelte ich etwas an der rechten Figur. Voilà, eine Tür! Nach der Durchquerung der Tür befanden wir uns im Zimmer von Doug, dem Mole Man, der uns einen neuen Platz auf der Karte bescherte, nämlich den Worlds Largest Twineball. Links neben der Tür legten wir den Hebel um und begaben uns nach draußen.

Von dort fuhren wir zum nächsten Snuckey's, wo wir draußen den Becher nahmen, reingingen, die Pecan-flavoured Candies kauften und uns das Glas mit der Hand öffnen ließen. Blöde deutsche Touristen!! Danach ging Max aufs Klo, ich ging raus, sprach ihn an und nahm die Feile an mich. Dann fuhren wir zum Worlds Largest Twineball.

Strickmarie

Dort besuchten wir das Museum und plauderten etwas mit dem Wärter an. Danach fuhren wir mit der Gondel hoch und benutzten den Aufzug. Im Restaurant nahmen wir die losen Kabel und schlossen sie an das Fernglas an, auf das ich auch die Linse setzte. Eine kleine Unterhaltung mit dem Telekinesekünstler und wir besaßen eine gebogene Zange. Mit der Gondel runter, und ab zur World of Fish! Dort nahm ich den linken Eimer und ließ Max den Aquariumfisch füttern, benutzte die Zange mit dem Fischmodell im Wasser, stieg hinein und nahm Max mit rein. Nach einer abenteuerlichen Reise landeten wir auf der anderen Seite des Restaurants auf dem Twineball, wo ich Max die Schnur nehmen ließ.

Nun zurück zum Zirkus, wo wir im Tunnel of Love Doug die Candies gaben und dafür eine Brechstange erhielten, mit der Geschichte von Brunos Flucht kombiniert. Die Brechstange benutzten wir am verschlossenen Wohnwagen, wo wir im Schrank eine Punktekarte des Gator Golf und in der Kiste einen Anzug fanden.

Crocodile Rock

Beim Gator Golf in Florida angekommen, nahmen wir den kaputten Golfballgreifer an uns und begaben uns zum Abschlagplatz, wo wir Conroy Bumpus und seinen Leibwächter trafen und Max mitten im Sumpf landete. Ich nahm die Golfbälle an mich und benutzte statt dessen den Eimer mit den Fischen, die ich so in den Sumpf schlug, daß die Krokodile eine Brücke zur Insel bildeten, auf der Max sich befand. Ich öffnete die Glastür, woraufhin Max mir weitere Bigfoothaare gab. Ich öffnete den aufgetretenen Türspalt weiter und fand eine Schneekugel, die uns zur Mystery Vortex führte. Dort angekommen, benutzten wir

den Spiegel, der uns in einen Raum mit drei Magneten brachte (es geht rechts noch weiter). Dort experimentierten wir solange mit den Magneten, bis der Raum in der Farbe leuchtete, von der es innen zwei Türen gab. Wir schauten in beiden nach, und in einer fanden wir Shuv-Oohl, einen weiteren Mole Man, der uns bat, ihm seinen Ring wiederzufinden und uns den Tip gab, nach einem Frog Rock zu suchen.

Dann gingen wir in den hinteren Raum und holten uns ein drittes Büschel von Bigfoothaaren. Anschließend fuhren wir zum Twineball und gingen dort ins Museum. Drinnen setzten wir Golfballgreifer, braune Hand und Magnet zusammen. Diese Konstruktion benutzten wir mit dem Twineball und erhielten den Ring.

Dann ging es rauf zum Restaurant und ran ans Fernrohr, mit dem wir nach einigen Regulierungen mit dem Schieber den Frog Rock fanden. Dann zurück zur Mystery Vortex, wo wir Shuv-Oohl den Ring gaben und dafür Mole Man-Puder erhielten.

Dieses und die drei Büschel von Bigfoothaaren setzten wir am Frog Rock ein und erhielten einen neuen Kartenplatz: Bumpusville, das Haus des Möchtegern-Elvis Conroy Bumpus.

Elvis lebt

Wer Spaß haben will, der soll sein Geld mit dem Brunnen draußen benutzen. Dort gingen wir zunächst ins Zimmer mit dem Bett, auf das ich stieg, das Kissen nahm und mit dem Golfballgreifer das dicke Buch aus dem Regal holte. Nun konnte ich den Putzroboter steuern, den ich dann benutzte, indem ich, nach einem Krieger-Sterne-Zwischenspiel, die Kabel wieder einsteckte, was den Roboter durch die Lichtschranke ganz links fahren ließ und den Leibwächter der Sache nachgehen ließ. Nun konnte ich die Virtual Reality-Ausrüstung benutzen. Im Cyberspace nahm ich das Schwert (Sorry, Max!) und ging in die Höhle.

Ein Gefecht mit dem Drachen, ein Griff ins Herz, der Schlüssel zur Lichtschranke war mein. Nun begab ich mich nach ganz links, wobei ich im Vorraum noch das Bild an der Wand mitnahm.

Nach dem Gesang von Conroy Bumpus befreite ich Bruno und Trixie, indem ich den Schlüssel in das Loch rechts von der Tür steckte. Ein Gespräch mit Bruno. Später befand ich mich auf dem Weg zum Savage Jungle Inn, wo eine Bigfoot-Party stattfand.

Bungee-Jumping

Nachdem ich dort mit Evelyn Morrison gesprochen hatte, begab ich mich zum Dino Bungee am Mt. Rushmore, wo ich zunächst dem T-Rex einen Besuch abstattete und Max das Mammut kahlfressen ließ, was uns dessen Haare brachte. Danach schaltete ich den T-Rex an und benutzte das Seil mit dessen Maul, Max mit dem Seil und erhielt einen Dino-Zahn. Dann begaben wir uns an dem Teerbad vorbei zum Aufzug, der uns zum Bungee-Absprungplatz brachte. Dort zog ich hinter der Holzwand die Sicherheitskleidung an und machte den Becher am Golfballgreifer fest.

Dann sprangen wir und Max schnappte sich mit dem Bechergreifer etwas Teer, welches wir auf den Anzug taten und damit die Mammuthaare festklebten. Dann begaben wir uns zum Celebrity Vegetable Museum, wo wir ganz rechts eine Bumpus-Aubergine aus der Kiste nahmen.

Der Frau gaben wir das Bild und gingen kurz fort, kehrten aber gleich wieder, sprachen sie an und erhielten eine John-Muir-Zucchini.

Haarig

Dann ging es nach Bumpusville, wo wir ganz rechts die Bumpus-Aubergine mit der Perücke benutzten (Indiana Jones!). Die Perücke benutzten wir mit dem Anzug und hatten so ein komplettes Bigfootkostüm. Wir fuhren wieder zum Savage Inn und gaben dem Bigfoot dort die Feile, zogen das Bigfootkostüm an und hatten somit Zutritt. Dann nahmen wir die Weinflasche vom Buffet und begaben uns in die Türe rechts von der Bühne, nahmen dort in der Küche den Eispickel und öffneten die Türe. Nicht schon wieder dieser abgebrochene Gartenzwerg! Wir nahmen das Kostüm ab und konnten somit Bumpus in die Eismaschine locken. Ich rief Max etwas zu und schon hatten wir einen gefüllten Eisblock. Dann





begab ich mich zum Twineball, wo ich dem Magier den Eispickel gab und einen Korkenzieher zurückbekam. Mit diesem öffnete ich die Weinflasche und benutzte den Korken mit der Schneekugel. Dann begab ich mich zur Mystery Vortex, um dort in der Mini-Vortex die Schneekugel zu benutzen. Nun zurück zum Savage Inn, links neben der Bühne rein, in den Pavillon hinter den Totempfählen und dort dem Bigfoot-Chief die Schneekugel, den Dino-Zahn, die John-Muir-Zucchini und das Kissen gegeben. Wir hatten uns den Abspann redlich verdient, wo wir seitdem hängen und Tentakel, R2D2's und diverse andere Dinge abschießen. Bis zum nächsten Fall, Euer Sam. P.S.: Viele Grüße auch von Max!!!

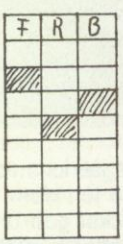


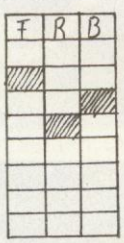
IndyCar Racing

IndyCar Racing Einstellungen zu den ersten 8 Rennstrecken

LAGUNA SECA (trocken):

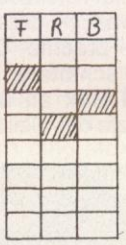
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	14 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Medium, 41 PSI	Medium, 41 PSI
RR:	Medium, 46 PSI	Medium, 46 PSI
LF:	Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI
LR:	Soft, 47 PSI	Soft, 44 PSI
Stagger:	+ 0,338"	+ 0,342"
Front Wing:	12,35 Grad	12,60 Grad
Rear Wing:	12,50 Grad	13,05 Grad
Camber:		
RF:	- 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR:	- 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF:	- 2,00 Grad	- 2,00 Grad
LR:	- 1,39 Grad	- 1,47 Grad
Shocks:		
RF:	25%	25%
RR:	65%	85%
LF:	20%	20%
LR:	60%	65%
Steering Lock:	23 Grad	23 Grad
Gearbox:		
1.	10,90	"
2.	9,80	"
3.	9,10	"
4.	7,90	"
5.	7,10	"
6.	6,70	"

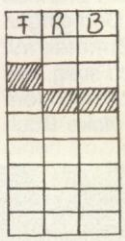




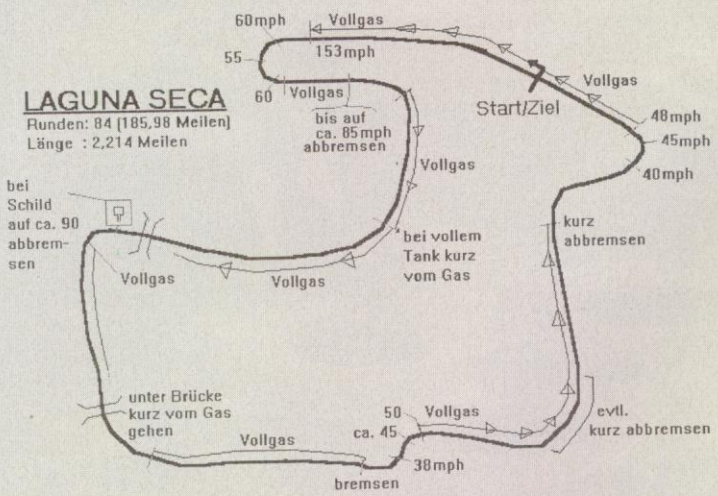
LAGUNA SECA (naß):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	15 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Rain, 41 PSI	Rain, 41 PSI
RR:	Rain, 46 PSI	Rain, 46 PSI
LF:	Rain, 47 PSI	Rain, 47 PSI
LR:	Rain, 47 PSI	Rain, 45 PSI
Stagger:	+ 0,342"	+ 0,344"
Front Wing:	14,00 Grad	17,30 Grad
Rear Wing:	14,55 Grad	18,00 Grad
Camber:		
RF:	- 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR:	- 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF:	- 2,00 Grad	- 2,00 Grad
LR:	- 1,39 Grad	- 1,47 Grad
Shocks:		
RF:	25%	10%
RR:	80%	70%
LF:	20%	15%
LR:	70%	70%
Steering Lock:	23 Grad	23 Grad
Gearbox:		
1.	10,90	10,90
2.	9,80	9,80
3.	9,10	9,20
4.	8,20	8,40
5.	7,40	7,60
6.	6,90	7,10



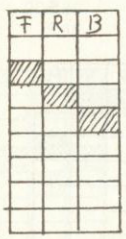


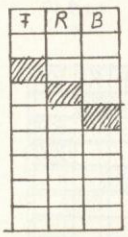
Rennpiloten, die Probleme mit der Ideallinie oder dem Tuning ihrer Boliden haben, sollten sich Sven Hafners Kartenmaterial reinziehen – oder lieber gleich aufs Fahrrad umsteigen.



PORTLAND (trocken):

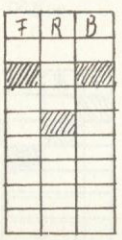
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI
RR:	Soft, 43 PSI	Soft, 43 PSI
LF:	Soft, 40 PSI	Medium, 45 PSI
LR:	Soft, 39 PSI	Medium, 43 PSI
Stagger:	- 0,422"	- 0,422"
Front Wing:	11,55 Grad	11,55 Grad
Rear Wing:	10,40 Grad	11,15 Grad
Camber:		
RF:	- 2,16 Grad	- 2,16 Grad
RR:	- 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF:	- 2,16 Grad	- 2,16 Grad
LR:	- 1,63 Grad	- 1,63 Grad
Shocks:		
RF:	70%	70%
RR:	90%	90%
LF:	10%	10%
LR:	15%	15%
Steering Lock:	25 Grad	25 Grad
Gearbox:		
1.	11,00	11,00
2.	10,10	10,10
3.	9,30	9,20
4.	8,20	8,10
5.	7,10	7,00
6.	6,10	6,10

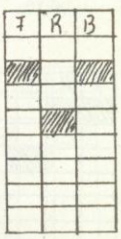


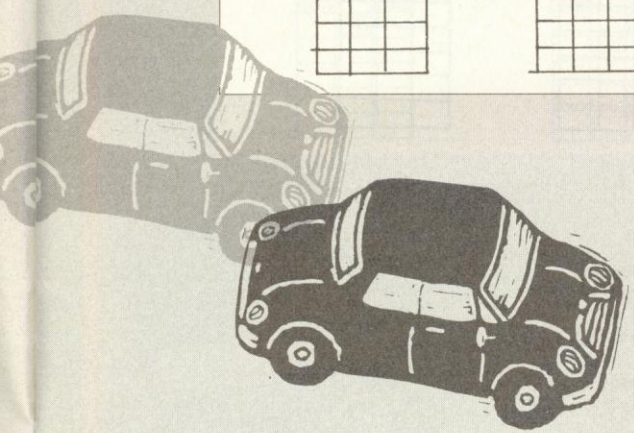


PORTLAND (naß):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Rain, 46 PSI	Rain, 46 PSI
RR:	Rain, 43 PSI	Rain, 43 PSI
LF:	Rain, 39 PSI	Rain, 39 PSI
LR:	Rain, 39 PSI	Rain, 39 PSI
Stagger:	- 0,420"	- 0,420"
Front Wing:	15,30 Grad	13,90 Grad
Rear Wing:	13,25 Grad	13,65 Grad
Camber:		
RF:	- 2,16 Grad	- 2,16 Grad
RR:	- 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF:	- 2,16 Grad	- 2,16 Grad
LR:	- 1,63 Grad	- 1,63 Grad
Shocks:		
RF:	45%	25%
RR:	70%	35%
LF:	5%	5%
LR:	10%	15%
Steering Lock:	25 Grad	25 Grad
Gearbox:		
1.	11,00	11,00
2.	10,00	10,10
3.	9,10	9,20
4.	7,90	8,10
5.	7,10	7,40
6.	6,60	6,60

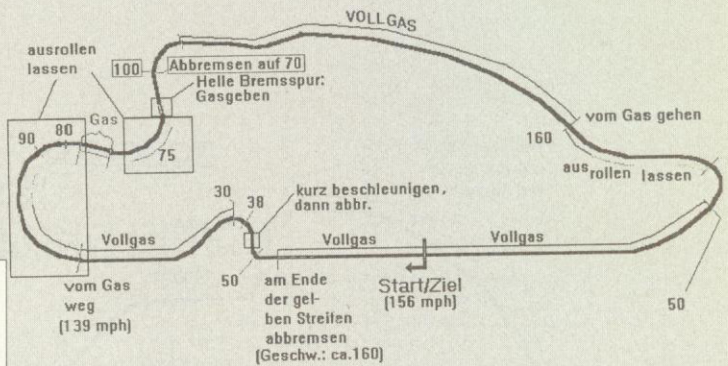


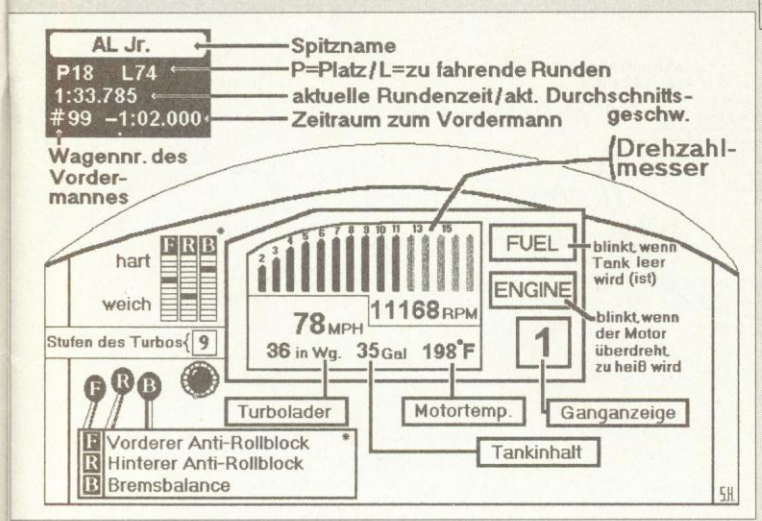




PORTLAND

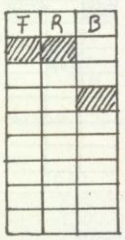
Runden: 102 (198,9 Meilen)
Länge : 1,95 Meilen

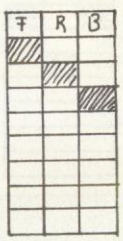




TORONTO (trocken):

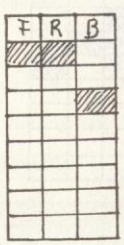
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	11 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Soft, 43 PSI	Soft, 43 PSI
RR:	Soft, 36 PSI	Soft, 36 PSI
LF:	Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI
LR:	Soft, 37 PSI	Soft, 37 PSI
Stagger:	- 0,208"	- 0,208"
Front Wing:	15,35 Grad	15,85 Grad
Rear Wing:	11,70 Grad	11,75 Grad
Camber:		
RF:	- 1,23 Grad	- 1,23 Grad
RR:	- 0,71 Grad	- 0,71 Grad
LF:	- 1,51 Grad	- 1,51 Grad
LR:	- 0,40 Grad	- 0,40 Grad
Shocks:		
RF:	90%	90%
RR:	20%	65%
LF:	10%	10%
LR:	25%	15%
Steering Lock:	29 Grad	29 Grad
Gearbox:		
1.	10,00	10,00
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,90	7,90
5.	7,20	7,20
6.	6,10	6,30

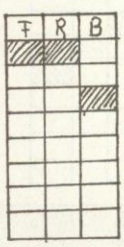




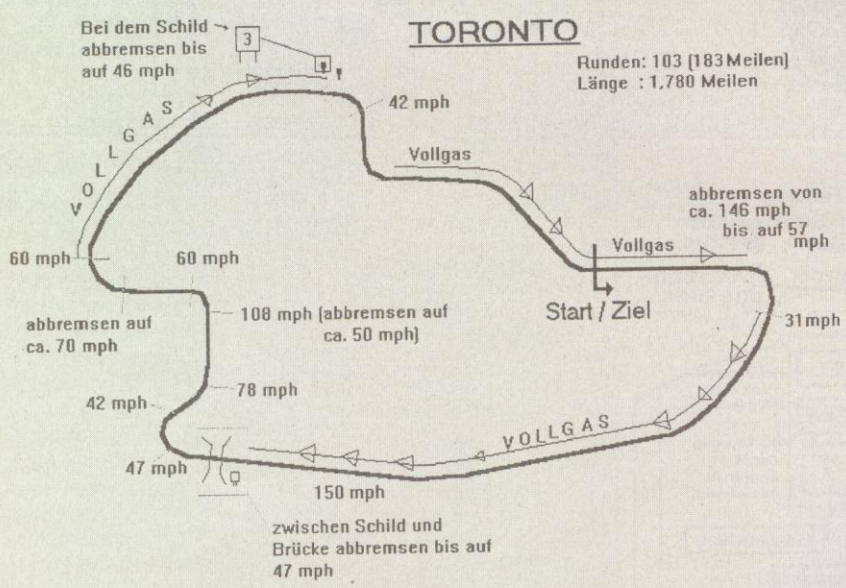
TORONTO (naß):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	13 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Rain, 44 PSI	Rain, 44 PSI
RR:	Rain, 36 PSI	Rain, 36 PSI
LF:	Rain, 41 PSI	Rain, 41 PSI
LR:	Rain, 37 PSI	Rain, 37 PSI
Stagger:	- 0,208"	- 0,208"
Front Wing:	17,20 Grad	18,00 Grad
Rear Wing:	13,90 Grad	15,60 Grad
Camber:		
RF:	- 1,23 Grad	- 1,23 Grad
RR:	- 0,71 Grad	- 0,71 Grad
LF:	- 1,51 Grad	- 1,51 Grad
LR:	- 0,40 Grad	- 0,40 Grad
Shocks:		
RF:	90%	80%
RR:	80%	70%
LF:	20%	20%
LR:	30%	40%
Steering Lock:	29 Grad	29 Grad
Gearbox:		
1.	10,00	10,00
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,90	7,90
5.	7,20	7,20
6.	6,10	6,30



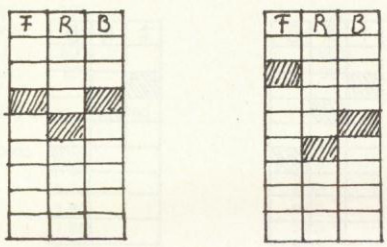






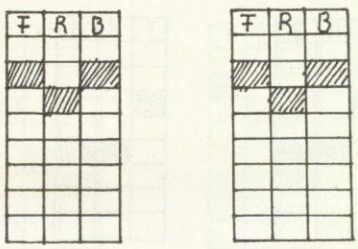
LONG BEACH (trocken):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Soft, 51 PSI	Soft, 51 PSI
RR:	Soft, 37 PSI	Soft, 37 PSI
LF:	Soft, 42 PSI	Soft, 42 PSI
LR:	Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI
Stagger:	- 0,520"	- 0,520"
Front Wing:	9,45 Grad	9,55 Grad
Rear Wing:	9,35 Grad	9,65 Grad
Camber:		
RF:	- 1,55 Grad	- 1,55 Grad
RR:	- 1,52 Grad	- 1,52 Grad
LF:	- 2,24 Grad	- 2,24 Grad
LR:	- 1,36 Grad	- 1,36 Grad
Shocks:		
RF:	75%	55%
RR:	35%	5%
LF:	15%	40%
LR:	5%	5%
Steering Lock:	24 Grad	24 Grad
Gearbox:		
1.	10,50	10,50
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,70	7,70
5.	6,80	6,80
6.	6,10	6,10



LONG BEACH (naß):

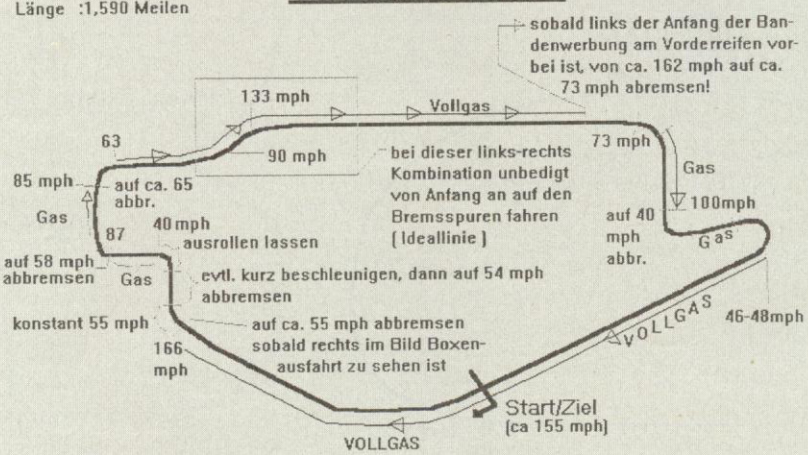
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Rain, 51 PSI	Rain, 51 PSI
RR:	Rain, 40 PSI	Rain, 40 PSI
LF:	Rain, 46 PSI	Rain, 46 PSI
LR:	Rain, 42 PSI	Rain, 42 PSI
Stagger:	- 0,520"	- 0,520"
Front Wing:	9,50 Grad	12,80 Grad
Rear Wing:	9,65 Grad	12,35 Grad
Camber:		
RF:	- 1,55 Grad	- 1,55 Grad
RR:	- 1,44 Grad	- 1,52 Grad
LF:	- 2,08 Grad	- 2,24 Grad
LR:	- 1,36 Grad	- 1,36 Grad
Shocks:		
RF:	65%	85%
RR:	50%	10%
LF:	45%	45%
LR:	5%	15%
Steering Lock:	24 Grad	24 Grad
Gearbox:		
1.	10,50	10,50
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,70	7,70
5.	6,80	6,80
6.	6,10	6,10





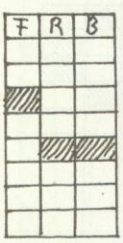
LONG BEACH

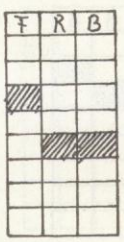
Runden: 105 (166,95 Meilen)
Länge :1,590 Meilen



MICHIGAN:

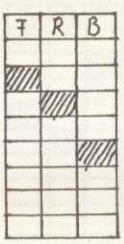
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	7 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Medium, 50 PSI	Hard, 42 PSI
RR:	Medium, 41 PSI	Medium, 41 PSI
LF:	Soft, 47 PSI	Soft, 49 PSI
LR:	Soft, 30 PSI	Medium, 40 PSI
Stagger:	+ 0,108"	+ 0,108"
Front Wing:	4,44 Grad	4,21 Grad
Rear Wing:	3,68 Grad	3,76 Grad
Camber:		
RF:	- 1,69 Grad	- 1,69 Grad
RR:	- 1,61 Grad	- 1,61 Grad
LF:	- 1,05 Grad	- 1,37 Grad
LR:	- 1,16 Grad	- 1,00 Grad
Shocks:		
RF:	5%	5%
RR:	10%	10%
LF:	85%	95%
LR:	90%	90%
Steering Lock:	13 Grad	13 Grad
Gearbox:		
1.	10,10	10,10
2.	8,90	9,00
3.	7,80	7,90
4.	6,90	6,70
5.	5,70	5,60
6.	4,60	4,40

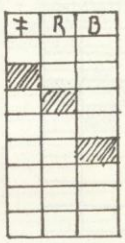




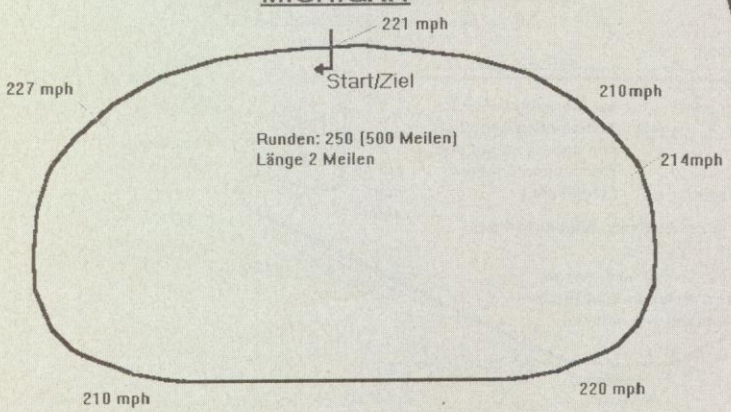
NAZARETH:

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	2 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Medium, 41 PSI	Hard, 41 PSI
RR:	Medium, 39 PSI	Hard, 39 PSI
LF:	Soft, 48 PSI	Soft, 48 PSI
LR:	Soft, 39 PSI	Medium, 41 PSI
Stagger:	+ 0,293"	+ 0,293"
Front Wing:	9,30 Grad	9,70 Grad
Rear Wing:	6,85 Grad	7,55 Grad
Camber:		
RF:	- 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR:	- 1,44 Grad	- 1,44 Grad
LF:	0,00 Grad	- 0,01 Grad
LR:	- 0,29 Grad	- 0,30 Grad
Shocks:		
RF:	10%	10%
RR:	10%	50%
LF:	85%	95%
LR:	30%	45%
Steering Lock:	14 Grad	14 Grad
Gearbox:		
1.	10,80	10,80
2.	9,20	9,20
3.	8,20	8,20
4.	7,50	7,50
5.	6,40	6,40
6.	5,40	5,40

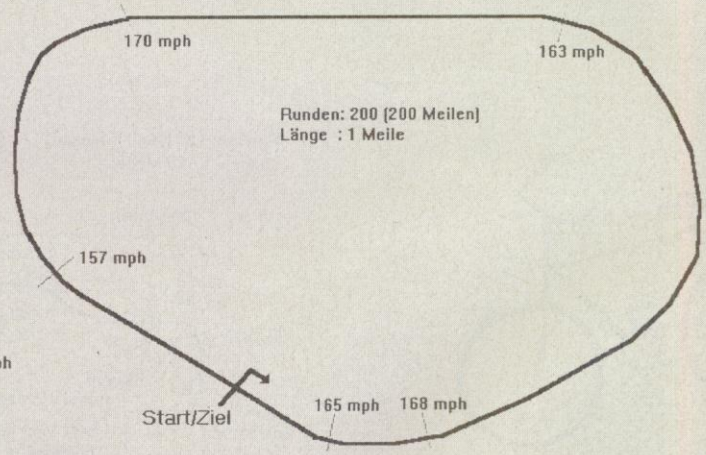


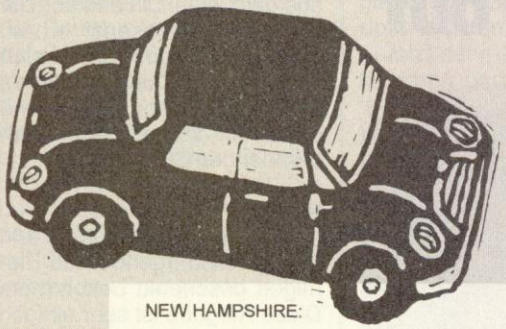


MICHIGAN



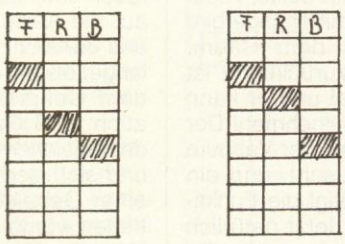
NAZARETH





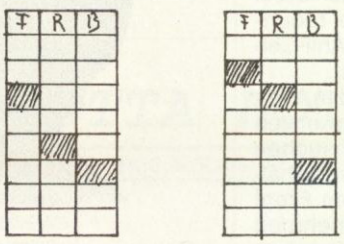
NEW HAMPSHIRE:

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	5 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Hard, 42 PSI	Hard, 42 PSI
RR:	Medium, 39 PSI	Medium, 39 PSI
LF:	Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI
LR:	Medium, 39 PSI	Medium, 39 PSI
Stagger:	+ 0,295"	+ 0,295"
Front Wing:	9,95 Grad	9,45 Grad
Rear Wing:	7,35 Grad	7,55 Grad
Camber:		
RF:	- 1,44 Grad	- 1,44 Grad
RR:	- 1,44 Grad	- 1,44 Grad
LF:	- 0,80 Grad	- 0,80 Grad
LR:	- 0,60 Grad	- 0,60 Grad
Shocks:		
RF:	25%	25%
RR:	5%	5%
LF:	60%	60%
LR:	90%	90%
Steering Lock:	14 Grad	14 Grad
Gearbox:		
1.	10,80	10,80
2.	9,70	9,90
3.	8,80	8,90
4.	7,80	7,80
5.	6,90	6,60
6.	6,00	5,60

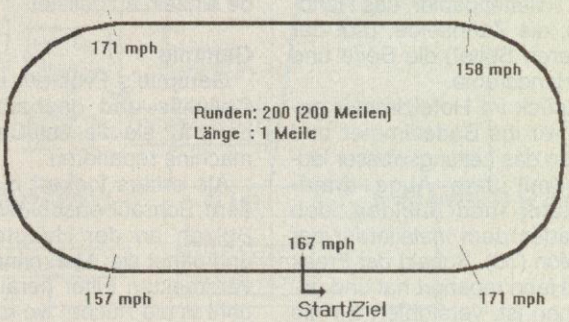


MILWAUKEE:

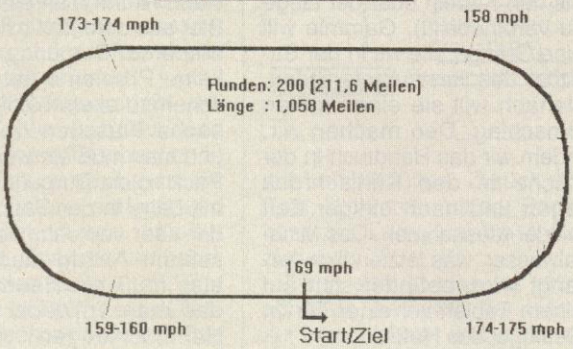
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	4 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Hard, 40 PSI	Hard, 40 PSI
RR:	Medium, 36 PSI	Hard, 42 PSI
LF:	Soft, 44 PSI	Soft, 47 PSI
LR:	Medium, 42 PSI	Medium, 41 PSI
Stagger:	+ 0,431"	+ 0,431"
Front Wing:	10,30 Grad	9,85 Grad
Rear Wing:	7,85 Grad	8,15 Grad
Camber:		
RF:	- 1,84 Grad	- 1,84 Grad
RR:	- 1,36 Grad	- 1,36 Grad
LF:	- 1,04 Grad	- 1,12 Grad
LR:	- 0,51 Grad	- 0,67 Grad
Shocks:		
RF:	65%	35%
RR:	0%	35%
LF:	95%	40%
LR:	60%	65%
Steering Lock:	15 Grad	15 Grad
Gearbox:		
1.	10,60	10,60
2.	9,30	9,30
3.	8,30	8,30
4.	7,20	7,20
5.	6,50	6,50
6.	5,90	5,90



MILWAUKEE



NEW HAMPSHIRE



Leisure Suit Larry 6 - Shape up or Slip out

Er kann es nicht lassen. Langzeitlooser Larry wandelt wieder auf Freiersfüßen und wir wandern mit. Unterstützt werden wir dabei von Michael Schmidt aus Troisdorf.

Spielziel

Das Ziel des Spiel ist es mal wieder, für Larry die ganz große Liebe zu finden. Im Nobelhotel 'La Costa Lotta', wo Larry einen Aufenthalt in einer TV-Show gewonnen hat, trifft Larry auf viele mögliche Kandidatinnen für ein trautes Zusammenleben, von denen es am Ende nur eine sein kann. Auf dem Weg dorthin muß Larry aber viele Aufgaben der Mädels überstehen, um es zu schaffen und glücklich zu werden.

Tip: Auf jeden Fall mit allen Girls bis zum Ende reden, da sonst nicht genug Infos vorhanden sind und verschiedene Situationen nicht eintreten.

Erste Schritte

In der Hotelempfangshalle, wo das Spiel beginnt, unterhält man sich als erstes mit Gammie, der Rezeptionsdame. Man erhält seinen Zimmerschlüssel und erfährt, daß sie todunglücklich ist, weil die Anti-Cellulitismachine kaputt ist.

Bevor wir uns auf den Weg zu unserem Zimmer im ersten Stock machen, durchsuchen wir noch den Schlüsselbehälter, der sich links vom Front Desk befindet. Wir nehmen den Schlüssel mit und gehen die Treppe rechts rauf.

Angekommen lesen wir erst einmal die Telefonkartei durch und rufen jede Servicenummer an. Danach holen wir uns von dem Wagen des Raumservices das Toilettenpapier, das Handtuch, die Zahnseide, (auf der anderen Seite!),die Seife und die Handcreme.

Zurück im Hotelzimmer gehen wir ins Badezimmer und lassen das Leitungswasser laufen (mit dem Auge draufklicken!) und melden den Schaden dem Installateur per Telefon (76). Sobald der Freak den Hahn repariert hat und gegangen ist, verstopfen wir die Toilette mit dem Toilettenpapier und ziehen ab. Danach muß der Installateur erneut gerufen werden. (Kurz die Etage verlassen und wiederkehren).

Während er die Toilette freimacht, klickt man mit dem Pick-Up Icon auf den Installateur und nimmt sich den Schraubenschlüssel und die Feile. Am Swimmingpool nimmt man von der schwimmenden Bar die Sonnenbrille.



So, das war erst mal der Anfang. Jetzt gehe ich speziell auf die einzelnen Probleme der Mädels ein. Man kann die Probleme auch parallel lösen, allerdings habe ich hier zum besseren Verständnis jede Aufgabe einzeln aufgelistet.

Gammie

Gammie's Problem ist ihre Cellulitis und deshalb muß Larry für sie die Anti-Cellulitismachine reparieren.

Als erstes lockert man mit dem Schraubenschlüssel die Bolzen an der Haupteinheit und öffnet sie. Man nimmt den verdreckten Filter heraus und geht in die Küche, wo man ihn in der Spüle reinigt. Danach nimmt Larry noch das Schmierfett aus dem Mülleimer mit. Zurück bei der Machine wird der Kolben mit dem Fett geschmiert und der Filter wieder eingesetzt, die Haube gschlossen und die Bolzen wieder festgedreht. Nur läuft die Machine leider noch nicht, weil noch der richtige Schlauch fehlt. Larry geht ins Body-Building Studio und nimmt dort den Schlauch der Hintern-Straff Machine (BunShaker) mit. Falls die Machine belegt sein sollte, redet er vorher noch mit Thunderbird und geht aus dem Raum. Wenn er jetzt zurückkehrt ist die Machine frei und er kann den Schlauch mitnehmen! Der Schlauch wird mit der Vacuum Hose ausgetauscht, und ein Probelauf bestätigt die Funktionstüchtigkeit. Jetzt natürlich schnell Gammie von dem Erfolg berichten, die sofort mitkommt und die Machine testen will (nicht vergessen Gamme mit den Kabeln über der Liege zu verbinden !!). Gammie will eine Orange, die wir in der Salatbar des Restaurants finden. Danach will sie einen kalten Umschlag. Den machen wir, indem wir das Handtuch in der Küche in den Kühlschrank legen und nach einiger Zeit wieder rausnehmen. Das Mineralwasser, was letztendlich verlangt wird, befindet sich auf einem Tablett vor einer Tür im Ostflügel des Hotels.

Nachdem Gammie ihre alte Schönheit wiedererlangt hat und auf Nimmerwiedersehen verschwindet, geht Larry zum Strand und gräbt dort eine alte Fischerlampe aus, die er mit der übriggebliebenen Cellulite aus dem Kran füllt und so "Die Lampe des Wissens" erhält. Aus der Bar nimmt man sich ein Streichholz und zündet es mit dem Reißverschluß an und entflammt die Lampe mit dem brennenden Streichholz.

Rose

Rose ist Blumenfanatikerin und will also irgendetwas Blumiges geschenkt bekommen. Diese Aufgabe ist sehr einfach zu lösen, einfach die Blumen vom Tisch aus dem Hotelzimmer nehmen und Rose geben, worauf wir eine Orchidee erhalten.

Burgundy (+Cav)

Burgundy ist die mehr schlecht als rechte Sängerin in der Blue Bar (falls sie gerade nicht singen solte, einfach rausgehen und etwas später nochmal wiederkommen).

Um ins Gespräch mit ihr zu kommen, muß Larry ganz zufällig über das Mikrofonkabel stolpern (Hand drauf!) und kann dann mit ihr palavern. Das Bier ist im schwer gesicherten Camp der Angestellten bei einer Fete aufzutreiben. Aber dazu brauchen wir erst einmal einen Angestelltenausweis, den wir von Cav, der Aerobic-Lehrerin bekommen können. Einfach in den Aerobic-Saal gehen und dort auf die freie Matte klicken. Wenn das Training vorüber ist, mit Cav reden und nach dem Gespräch auf die Karte (badge) klicken und darüber mit ihr reden, solange, bis sie es rausrückt. Bei dem Gespräch erfahren wir auch, daß Cav nicht nein zu dem gleichen Geschlecht sagt und sich gerne mit Larry und einer Gespielin in der Sauna treffen würde.

Mit der Karte geht man jetzt zu der mit Strom gesicherten Tür ganz im Osten und öffnet sie mit dem Magnetstreifen. Dann nimmt man ein SixPack-Bier aus dem Zelt mit und geht wieder zu Burgundy, die auch keine Probleme hat, die Flaschen zu exen. Leider reichen sechs Flaschen noch nicht, und man muß ein weiteres Six-Pack holen. Burgundy will sich mit Larry in der Sauna treffen, der aber verkohlt, wenn er mit seinem Anzug diese betritt, also muß ein Handtuch her, das man entweder bei dem Handtuchjungen Gary im Health Spa bekommt oder sich eins vom Wagen des Raummädchen nimmt. (Rückseite!).

Jetzt geht man in die Umkleidekabine und öffnet den Schrank rechts unten, klickt mit dem Handtuch auf Larrys Kleidung, und er zieht sich um. In der Sauna beginnt man dann auf Cav und Burgundy einzureden, die nach einiger Zeit den Raum verlassen und ein Colliere übriglassen. Nach einer erfrischenden Dusche und wieder mit dem berühmtberüchtigten Polyesteranzug bewaffnet, kann Larry weiter auf die Suche nach der vollkommenen Frau gehen.

Shablee

Shablee ist Lehrling in der Make-up-Schule im Keller. Sie will unbedingt ein Abendkleid haben.

Das Kleid findet man in der Umkleidekabine hinter der Bühne in der Bar. Zuerst muß man auf den Vorhang klicken und kann dann hinter die Bühne gehen und das Kleid nehmen. Larry gibt das Kleid an Shablee und verabredet sich für den Strand, frohen Mutes sollte er vorher allerdings noch telefonisch ein Kondom bestellt haben (75). Am Strand sollte man folgendes Schema befolgen Anfassen-Reden-Anfassen-Reden,.....
Falls der richtige Zeitpunkt gekommen ist, klickt man mit dem Kondom auf Shablee und erlebt eine kleine Überraschung. Nach überstandenem 'Liebesakt' geht man vom Strand weg, kehrt wenig später zum Strand zurück und nimmt den Champagner mit.

Charlotte

Charlotte liegt in einem der Schlammbäder. Sie will, daß Larry ihr Batterien für ihren 'kleinen Freund' besorgt.

Die Batterien bekommt man, indem man mit Al auf seinem Taxi bis ans östliche Ende fährt. Man steigt ab und macht Platz für Al zum Wenden. Al sucht daraufhin nach einem Streichholz, was man vorher in der Bar besorgt hat und ihm gibt. Al verschwindet, und man öffnet die Toilettenschüssel mit dem Schraubenschlüssel und kappt das Stromkabel.

Wenn Al wiederkommt, will er den Fehler beheben und gibt Larry seine Taschenlampe zum Helfen, worauf man die Batterien daraus entfernt und die Taschenlampe wieder zurückgibt. Charlotte freut sich, die Batterien zu kriegen, und lädt Larry auf ein Tete-a-Tete im Elektroschockraum ein. Das Problem ist allerdings das Elektroschloß, das unknackbar scheint. Man geht in die Make-up Schule und nimmt das Elektrokabel auf, geht zurück und entfernt etwas Isolation (mit der Hand) von dem Kabel und verbindet das Kabel mit der Steckdose und dem Schloß.

Jetzt hat man die Tür aufbekommen und erlebt ein paar 'elektrisierende' Momente mit Charlotte. Larrys Goldmedaillon hat sich in eine kleine Goldstatue verwandelt.

Man wacht in seinem Hotelzimmer wieder auf und geht zurück in den Elektroschockraum und nimmt die Perle mit.

Merrilyn

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

Man klickt mit der Hand zweimal (!) auf die Sonnenbrillenpackung und baut sich aus dem Brillenputztuch und der Zahnseide eine Badehose. Um an die Bar zu gelangen, braucht man ein kleines Floß, also nimmt man die leere Floßhülle rechts vom Bungeetower und geht damit in die Küche um sie dort an dem linken Vorderreifen des Trucks mit Luft zu füllen. Zurück am Pool, klickt man mit der Badehose auf Larry, um sie anzuziehen.

Dann springt man ins erfrischende Naß (Mit der Hand auf Pool klicken!) und klickt mit dem Floß auf Larry, damit er sich an die Bar setzen kann. An der Bar spendiert man Merrilyn einen Drink, indem man mit dem Beaver-Schwanz aufs Wasser klopft. Als ID zeigt man seinen Zimmerschlüssel.

Dann unterhält man sich mit Merrilyn und erfährt, daß sie einen Nachschlüssel für den Bungeetower haben will.

Man steigt aus dem Wasser und redet mit dem Bademeister, der einem den Towerschlüssel gibt. Man klettert auf den Tower und drückt den Schlüssel in die Seife, die man vorher von dem Servicewagen genommen hat.

Mit der Feile klickt man jetzt auf den Schlüssel, den man ganz am Anfang aus der Empfangshalle aus dem Behälter genommen hat. Jetzt hat man einen Nachschlüssel und gibt ihn Merrilyn. Zusammen besteigt man den Tower, und Larry zieht sich nach einigen Betatschungen aus und bekommt von Merrilyn die "Wörter der Weisheit", bevor er einen kleinen Kunstsprung hinlegt und am nächstem Morgen in seinem Hotelzimmer aufwacht.

Es kann übrigens vorkommen, daß am Pool nicht genug Speicher zum Abspeichern vorhanden ist, was allerdings kein großes Problem sein sollte, da man eh nicht sterben kann.

Thunderbird

Thunderbird ist im Bodybuildingstudio zu finden, Larry kommt mit ihr ins Gespräch, und es stellt sich heraus, daß sie eine Bondagefetischistin ist und unbedingt Handschellen braucht.

Die Handschellen kann man draußen im Wachhäuschen am Gürtel des Wachmanns finden. Man geht ins Schlammbad, räumt die Blumen vor der Videokamera weg und dreht mit Hilfe des Schraubenschlüssels die Kamera auf die Damenumkleidekabine und geht dann ins Wachhäuschen, wo man die Handschellen jetzt vom Gürtel nehmen kann.

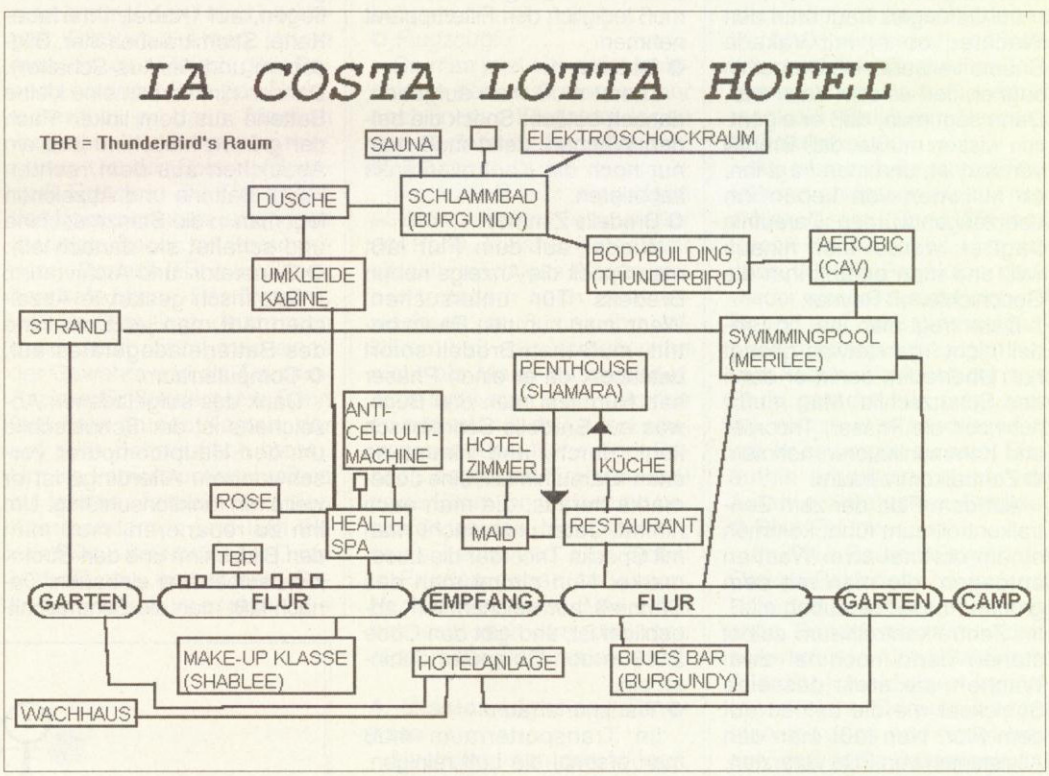
Man gibt sie Thunderbird, die Larry in ihrem Zimmer erwartet. Man klopft an die Tür und 'macht mal kurz den Hund' für Thunderbird, erhält für diese Dienste allerdings auch ein Hundehalsband mit Diamant als Belohnung. Den Diamanten erhält man, indem man mit der Hand auf das Halsband klickt.

Shamara

Shamara ist das 'Oberbabe' und befindet sich im Penthouse. Sie will einfach alles haben: Gekühlten Champagner, eine Perle, ein Colliere, die Wörter der Weisheit, die Lampe des Wissens, die Orchidee, den Diamanten von dem Hundehalsband, und die Goldstatue.

In das Penthouse kommt man, wenn man den roten Knopf des Lastenaufzugs in der Küche drückt. Den Champagner kann man in der Eis-Machine neben dem Hotelzimmer kühlen. Dann gibt man Shamara alle Sachen, und man hat es geschafft!

Yeah Baby!



Star Trek – Judgement Rites

Florian Nagel aus Hohentengen-Herdern beamt uns mit seiner Komplettlösung quer durch die Galaxis.

Als erstes möchte ich sagen, was die wichtigste Grundregel bei diesem Spiel ist. Man sollte nach Möglichkeit mit allen Personen reden. Aber man sollte im Gespräch nie vergessen, daß man kein Mitglied in einer Schlägertruppe ist sondern Käpt`n der Sternenföderation.

1. Mission Federation

Nachdem man den Funkspruch der USS Alexander erhalten hat und das Schiff explodiert ist, fliegt man nach Espoir Station. Dort angekommen, läßt man Spock erstmal folgende Begriffe in seinem Computer nachsehen: Espoir, Omega, Alexander und Rayer. Danach beamt man sich auf die Station.

✪ Gefängnis:

Im Gefängnis fragt man den Wächter, ob er mit Vakada Sheme verwandt ist. Daraufhin sagt er, daß es sein Vater war. Dann sagt man, daß er eigentlich wissen müßte, daß Bredell verrückt ist, und man fragt ihn, ob Millionen von Leben ihn überzeugen würden. Daraufhin fragt er, worauf man hinaus will, und man erzählt ihm die Geschichte mit Rayner.

Dann fragt man ihn, ob Bredell nicht irgendetwas gesagt hat. Überredet, senkt er dann den Schutzschild. Man muß t nur noch die Phaser, Tricorder und Kommunikatoren nehmen.

✪ Zentralkontrollraum:

Auf dem Flur, der zum Zentralkontrollraum führt, kommen einem erstmal zwei Wachen entgegen, die man mit dem grünen Phaser betäuben muß. Im Zentralkontrollraum selbst stehen dann nochmal zwei Wachen; sie ereilt dasselbe Schicksal wie die beiden auf dem Flur. Nun läßt man den Assistenten von Pille verarzten. Danach läßt man Spock das Waffen-, das Kommunikations- und das Stationssystempult untersuchen, woraufhin er diese dann unbrauchbar macht.

✪ Computerraum:

Als erstes muß man den Techniker, der im Computerraum steht, betäuben. Danach läßt man Spock einen näheren Blick auf das 3D-Schachspiel werfen. Um den Kreislauf zu beenden, muß man immer das Unvorteilhafteste nehmen (meine Kombination: 3,3). Jetzt verbindet man Spocks Tricorder mit dem Hauptcomputer. Dasselbe macht man mit Pilles Tricorder. Nachdem Spock den Computer benutzt, erhält man den Code für Bredells Tür.

✪ Mannschaftsräume:

In den Mannschaftsräumen ist nicht viel zu tun. Man muß nur die Dummies nehmen und den schlafenden Vardainer von Pille untersuchen und danach verarzten lassen.

✪ Offiziersräume:

In diesem Raum gibt es auch sehr wenig zu tun. Man muß lediglich den Filterapparat nehmen.

✪ Dockbay 1:

Zuerst muß man aufgeben, danach betäubt Spock die beiden Wachen. Jetzt muß man nur noch die Kontrollen links sabotieren.

✪ Bredells Zimmer:

Wieder auf dem Flur läßt man Spock die Anzeige neben Bredells Tür untersuchen. Wenn man nun den Raum betritt, muß man Bredell sofort betäuben, da er einen Phaser hat. Nun liest man das Buch, was auf Bredells Schreibtisch liegt, durch, und nimmt es dann. Daraufhin fällt eine Lesemarke heraus, die man auch nimmt. Jetzt untersucht man mit Spocks Tricorder die Lesemarke. Nun nimmt man das Dartbrett, auf welchem Kirk abgebildet ist, und gibt den Code 2188 in den Computer dahinter ein.

✪ Transporterraum:

Im Transporterraum muß man erstmal die Luft reinigen. Zu diesem Zweck stellt man den Filterapparat auf den Boden.

Danach benutzt man die Dummies mit dem Transporter und läßt die Koordinaten des Sicherheitsraums einprogrammieren.

✪ Sicherheitsraum:

Im Sicherheitsraum muß man zuerst mit dem Anführer Kamend reden, und ihn von der Richtigkeit Kirks von Vorhaben überzeugen (1). Jetzt benutzt man Spock mit Kamend, der dann von Spock die Daten vom Geheimprojekt gezeigt bekommt. Nun läßt man Spock die Funkfanganlage und die Schilde im Raum für Spezialprojekte ausschalten. Die Schilde schaltet er dann aber wieder ein.

✪ Raum für Spezialprojekte:

Nun muß Spock den Computer benutzen, woraufhin die Geheimwaffe zerstört wird.

2. Mission Sentinel

Nachdem man von der USS Demeter angefunkt worden ist, fliegt man nach Balkos III. Dort angekommen, geht man in den Orbit und läßt Spock folgende Begriffe im Computer nachsehen: Demeter, Balkos, Gellman und Balkosi. Danach beamt man sich auf den Planeten runter, wo man dann sofort automatisch gescanned wird. Um rauszukommen, läßt man Spock das grüne Feld neben der Tür untersuchen, woraufhin sich die Tür dann öffnet.

✪ Stanzmaschinenraum:

Als erstes hebt man alle Gegenstände, die auf dem Boden liegen, auf (Kabel, Interface-Karte, Stromkreisbehälter, Bildschirm und An/Aus-Schalter). Danach nimmt man eine kleine Batterie aus dem linken Fach der grünen Maschine und ein Abzeichen aus dem rechten Fach. Batterie und Abzeichen legt man in die Stanzmaschine und schaltet sie danach ein.

✪ Generator- und Archivraum:

Das frisch gestanzte Abzeichen lädt man jetzt mit Hilfe des Batterieladegerätes auf.

✪ Computerraum:

Dank des aufgeladenen Abzeichens ist der Schutzschild um den Hauptcomputer verschwunden. Allerdings ist er weiterhin funktionsunfähig. Um ihn zu reparieren, muß man den Bildschirm und den Stromkreislaufbehälter einbauen. Danach läßt man die Schutzschilde senken. Auf die Frage, ob man das Rätsel wirklich ausprobieren will, antwortet man mit ja (Immer das Zeichen wählen, was in den anderen Spalten am häufigsten vorkommt).

✪ Bakterienraum:

In diesem Raum muß man nur den An/Aus-Schalter mit der Anzeige am Bakterienbehälter verbinden.

✪ Eßraum:

Zunächst muß man warten, bis ein Eingeborener den Raum betritt. Danach befiehlt man Spock den Eingeborenen zu betäuben. Wenn der Eingeborene auf dem Boden liegt, nimmt man ihm einfach.

✪ Untersuchungsraum:

Im Untersuchungsraum läßt man Pille ein Auge auf den Eingeborenen werfen.

✪ Generator- und Archivraum:

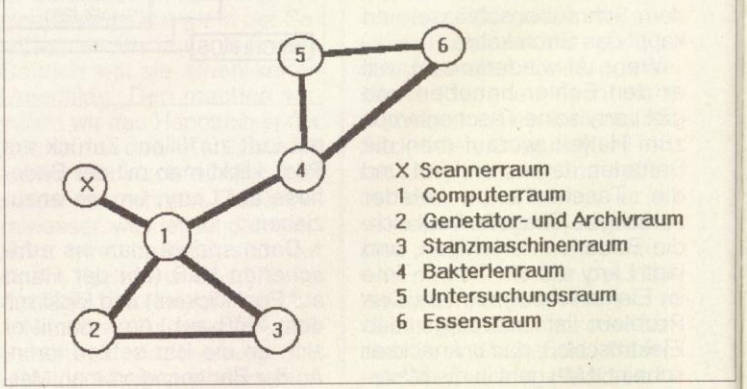
Um den Generator zu reparieren, muß man die Interface-Karte und das Kabel einbauen. Jetzt läßt man Spock den großen Computer untersuchen. Nachdem man gescanned wurde, fragt Spock, ob man weitere Informationen will. Darauf antwortet man mit nein. Danach läßt man Spock den Generator nochmal genauer untersuchen und läßt diesen abschalten. Dadurch wird der Ausstoß der Bakterien gestoppt.

3. Mission No Mans Land

Als erstes fliegt man nach Delphi. Dort empfängt Spock seltsame akustische Signale, die sich wie ein Insektenschwarm anhören. Als er die Quelle der Geräusche auf dem Bildschirm zeigt, sieht man eine Fokker-DR-1 aus dem 1. Weltkrieg. Kurz danach wird man von der Fokker angefunkt. Das Wesen, das das Flugzeug fliegt, will, daß man aufgibt. Dieser Bitte kommt man auch nach, da jeder Widerstand zwecklos ist.

✪ Gefängnis:

Um aus dem Gefängnis rauszukommen, muß man erst



einen der vielen Stöcke, die auf dem Boden liegen, aufheben. Diesen benutzt man dann, um die Kiste (rechts, oben im Bildschirm) zu öffnen. Zum Vorschein kommen einige Schnapsflaschen, von denen man eine nimmt. Den Schnaps kippt man dann auf das Heu und macht mit dem Stock Feuer. Daraufhin kommt die Wache in die Zelle und fragt, was los ist. Man muß sie davon überzeugen, daß es nicht sinnvoll ist, daß er mitverbrennt. Wenn er das verstanden hat, muß man einfach nur rausgehen. Auf der Straße steht ein alter Mann, der von einem Soldat umgestoßen wird. Da der Soldat jegliche Hilfe für den alten Mann verbietet, muß man ihn sich erstmal vom Hals schaffen (benutze Soldat). Jetzt kann man den alten Mann verarzten.

✪ Laden:

Da man noch kein Geld hat, muß man erstmal schauen, ob es irgendetwas umsonst gibt. Dies ist zum Glück der Fall, und so kann man den Besen, das Seil und das Fleisch links auf dem Ladentisch nehmen.

✪ Wohnhaus:

Als erstes muß man den alten Mann von seinem Rheuma befreien. Danach fragt man ihn, wo man etwas Geld verdienen könnte. Daraufhin antwortet er, daß er gerne bereit ist, ein bißchen für eine nützliche Tätigkeit zu zahlen. Daraufhin holt Kirk den Besen raus und fegt den Boden.

✪ Bar:

In der Bar angekommen, muß man erstmal einen Soldaten, der Ärger macht ,daraufhinweisen, die Bar zu verlassen. Danach läßt man Pille das Bier in den Fässern vergiften. Jetzt kann man ins Hinterzimmer gehen.

✪ Hinterzimmer:

Um sich der Poker-Runde vorzustellen, redet man mit allen Leuten. Danach legt man das hart erarbeitete Geld auf den Tisch, woraufhin man mitspielen darf. Drei Stunden später sind alle anderen Mitspieler am Tisch pleite. Bevor man das Zimmer verläßt, redet man noch einmal kurz mit Sundergard über den Krieg.

✪ Laden:

Nun ist es an der Zeit, den ersten der drei Machtobjekte zu bekommen. Dafür läßt man Spock die Uhr in der Mitte des Raumes untersuchen. Wenn man festgestellt hat, daß es sich um einen der Machtobjekte handelt, gibt man den Jungen hinter dem Tresen das Geld und bekommt dafür die Uhr.

✪ Front:

Als erstes versucht man, den Soldat zu verarzten. Danach untersucht Spock den Soldaten und entdeckt das zweite Machtobjekt, eine Kette. Jetzt redet man mit dem Soldat über die Kette, woraufhin er einen dann bittet, einen Brief an seine Freundin abzuschicken. Den Brief gibt man der Bardame in der Bar und geht wieder zurück zur Front. Jetzt redet man wieder mit dem Soldat, woraufhin er dann die Kette gibt.

✪ Kommandantur:

Um reinzukommen, muß man erstmal den Hund beruhigen. Dies macht man, indem man ihm das Fleisch gibt. Danach verarztet Pille den Hund, woraufhin er dann friedlich weggeht. Jetzt kann man reingehen. Um den Safe zu öffnen, muß Spock in die Gedanken des Kommandanten eindringen (benutzte Spock mit Kommandant). Danach läßt man Spock den Safe öffnen. Das Dynamit, was im Safe liegt, nimmt man dann. Jetzt nimmt man eines der Gewehre und die Transfer-Papiere für Sundergards Sohn (auf dem grünen Kasten, der auf dem Schreibtisch steht). Um die Papiere unterschreiben zu lassen, fesselt man den Kommandanten und läßt ihn von Pille wiederbeleben. Dann bedroht man ihn mit dem Gewehr, woraufhin er dann die Papiere unterschreibt. Jetzt kann man die Papiere nehmen.

✪ Schule:

In der Schule muß man erstmal mit den Hauptmann reden. Daraufhin fängt eine Grundsatzdiskussion über das politische System in Deutschland zur Zeit des 1. Weltkriegs an. Um dem Hauptmann zu zeigen, daß er unrecht hat, läßt man die Kinder abstimmen. Danach läßt man Spock die Tafel untersuchen, worauf er sie als das dritte und letzte Machtobjekt identifiziert. Jetzt redet man mit der Lehrerin über die Tafel.

✪ Hinterzimmer:

Um Sundergard einen kleinen Gefallen zu tun, gibt man ihm die Transfer-Papiere seines Sohns. Danach erklärt er sich bereit, ein Gerücht in Umlauf zu bringen. Jetzt redet man nochmal mit ihm und bittet ihn, ein Gerücht über die Tafel zu verbreiten.

✪ Bar:

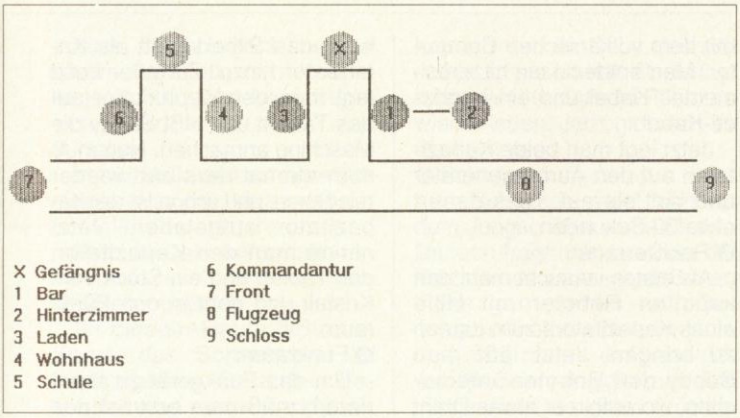
In der Bar redet man dann mit dem Schulleiter über die Tafel, woraufhin dieser dann ein Papier gibt, womit man die Erlaubnis bekommt, die Tafel zu nehmen und zu vernichten. Dieses Papier gibt man der Lehrerin.

✪ Flugzeug:

Da man jetzt alle drei Machtobjekte hat, muß man sie nur noch in das Flugzeug legen und es dann in die Luft jagen.

✪ Schloß:

Im Schloß trifft man dann endlich auf den Veranstalter der Party, Trelane. Da er zwar ein sehr mächtiges Wesen ist aber trotzdem noch nicht erwachsen, muß man ihm erklären, daß sein Verhalten ihn nicht als Mann auszeichnet. Jetzt funkt man die Enterprise an und erfährt, daß zwei Lebewesen in Kirks Nähe sind. Danach sagt man Trelane, daß seine Eltern ihn finden und bestrafen werden. Man bittet ihn, seine Leute und sein Schiff in Frieden gehen zu lassen. Nachdem er diese Bitte erfüllt hat, sagt man ihm, daß man nicht mehr weiterspielen will.



X Gefängnis
1 Bar
2 Hinterzimmer
3 Laden
4 Wohnhaus
5 Schule
6 Kommandantur
7 Front
8 Flugzeug
9 Schloss

4. Mission Light and Darkness

Nachdem man den Hilferuf, der von Onyius II ausging, erhalten hat, fliegt man sofort dort hin und geht in den Orbit.

Anschließend schaut man Onyius im Computer nach und beamt sich dann auf den Planeten.

✪ Antenne 1:

Als erstes läßt man Spock das Kontrollgerät für die Antenne untersuchen. Daraufhin erfährt man, daß das Kontrollgerät seine Energie von der Wärme des Bodens bezieht. Um den Boden stark genug zu erhitzen, muß man den geothermalen Punkt finden. Dafür läßt man Spock den Felsen links hinter der Antenne untersuchen. Jetzt funkt man die Enterprise an, woraufhin sie mit ihrem Phaser auf den Punkt schießt.

✪ Antenne 2:

Da jetzt alle Kontrollgeräte funktionieren, läßt man Spock das Kontrollgerät der Antenne 2 untersuchen. Er stellt fest, daß die Antenne falsch eingestellt ist. Nun funkt man die Enterprise wieder an, um den Fehler der Einstellung vom Hauptcomputer berechnen zu lassen. Da Spock den Fehler nun kennt, kann er ihn verbessern.

✪ Omegans:

Als erstes fragt man, womit man helfen kann. Nachdem Azrah ausgesprochen hat, bietet man einen Kompromiß an.

✪ Alphans:

Bei den Alphans geht man ebenso vor wie bei den Omegans, nur daß man die Diskussion etwas weiterführt. Man sagt, daß die beiden Kulturen alles nur aus verschiedenen Perspektiven sehen, daß sie aber trotzdem die gleichen Probleme haben. Daraufhin erhält man ein Bakterien-Sample.

✪ Omegans:

Als erstes muß man die Projektion von Spock wieder herstellen lassen. Dazu läßt man Spock die Maschine untersuchen. Als die Projektion dann wieder erscheint, redet man mit ihr und sagt, daß die zwei Kulturen trotzdem etwas gemeinsam haben. Als Azrah dann zu Ende geredet hat, fragt man ihn, warum er nicht so handelt, wie er es vorgibt zu sein. Daraufhin erhält man auch von Azrah ein Bakterien-Sample.

✪ DNA-Raum:

Im DNA-Raum läßt man die Omega-Bakterien von Jons mit Hilfe des Sequencers untersuchen. Danach macht man dasselbe mit den Alpha-Bakterien. Allerdings funktioniert irgendetwas nicht. Daraufhin redet man mit Jons und findet heraus, daß er die Bakterienkulturen aus ethischen Gründen nicht vermischen will. Man muß ihn zuerst beruhigen, und danach sagt man ihm, daß er einen Auftrag hat. Da er dann trotzdem noch nicht weiterarbeiten will, muß man ihn fragen, ob die Bakterien überhaupt Wesen wie Azrah und Vizznr produzieren können. Wenn Jons dann überzeugt ist,

untersucht man die Alpha-Bakterien nochmals im Sequencer. Danach läßt man Jons den Sequencer nochmals benutzen. Die DNA der Bakterien ist nun kombiniert. Nun läßt man Jons eine Bakterienkultur herstellen, die man dann nimmt. Jetzt schießt man mit dem grünen Phaser auf die Ablagerungen auf dem Replicator und läßt noch eine Bakterienkultur herstellen, die man natürlich auch nimmt.

✪ Gammans:

Um die Bakterien am Leben zu erhalten, steckt man sie in den Eingabeslot der Maschine (natürlich die grüne Kultur, da die andere Kultur verseucht ist). Danach erscheint eine Gestalt namens Cicissa. Jetzt muß man sie nur noch fragen, wer sie ist.

5. Mission Voids

Nachdem man seinen Auftrag von Admiral Cain erhalten hat, schaut man den Begriff Antares Rift im Computer nach. Danach fliegt man dann dorthin.

✪ Brücke:

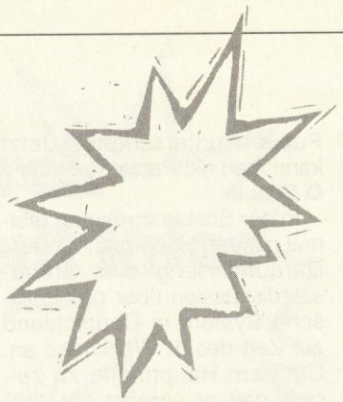
Am Anfang redet man mit allen Leuten. Speziell von Leutnant Uhura erfährt man, daß man einen Hilferuf im Hauptcomputer speichern könnte, der dann von einem anderen Schiff entdeckt werden könnte, da alle Schiffe am selben Computernetz hängen. Daraufhin lässt man Spock dies auch in den Computer eingeben. Danach läßt man Spock den Computer nochmal benutzen, woraufhin er dann feststellt, daß der Transporter wieder funktioniert. Man gibt Spock die Erlaubnis, sich von der Brücke zu beamen. Während dem Beam-Vorgang geht aber irgendetwas schief, und Spock ist nicht mehr auffindbar. Jetzt muß man den Computer benutzen. Man erhält die Nachricht, daß eine Aushilfsgondel in den Turbolift-Schacht eingebaut worden ist, die zur Evakuierung der gesamten Brücke dienen soll. Jetzt kann man die Brücke über den Aufzug verlassen.

✪ Hilfskontrollraum:

Im Hilfskontrollraum angekommen erscheint plötzlich ein seltsames Alien. Mit ihm kann man weder sprechen, noch sonst irgendwie Kontakt aufnehmen. Das einzige, was man tun kann, ist, es mit dem Medi-Scanner zu untersuchen.

✪ Krankenstation:

In der Krankenstation spricht man mit Pille. Man gibt ihm automatisch das Scan-Ergebnis, woraufhin er ein Gas herstellt, das das Alien betäuben kann.



✪ Maschinenraum:

Im Maschinenraum fragt Scotty erstmal, was er tun soll. Man befiehlt ihm, alle verfügbare Energie auf die Schilde zu leiten, um die Außenhülle der Enterprise zu schützen. Jetzt befestigt man den Gasbehälter am Eingabeslot (genau unter der Lampe). Um das Gas nun in den Hilfs-Kontrollraum zu leiten, muß man die Anzeige für die Ventilation benutzten (ganz links im Raum).

✪ Hilfskontrollraum:

Wenn man nun den Hilfskontrollraum betritt, verschwindet das Alien plötzlich. Jetzt muß man nur noch das rechte Kontrollpult benutzen.

✪ Transporterraum:

Da man mit den Sensoren die Position des Aliens lokalisieren kann, beamt man sich nun zu diesem Ort.

✪ Alien:

Wenn man in der anderen Dimension angekommen ist, hebt man alle bunten Steine auf. Danach spricht man mit dem Alien. Man fragt es, ob es einem helfen werde und wer der Savant ist. Danach redet man wieder mit dem Alien.

✪ Savant:

Als erstes fragt man, wer das Wesen ist. Anschließend nimmt man die Tasche, die auf dem Boden liegt. Mit ihrer Hilfe kann man die blauen Steine beim Alien nehmen. Jetzt redet man mit dem Savant und sagt, daß er kein Recht hat, anderen Lebewesen Emotionen zu geben. Danach gibt man ihm die 3. Antwort. NachGesprächsende spricht man wieder mit dem Savant und fragt ihn, wie man ihn zur Einsicht bringen kann. Man sagt ihm, daß alle Lebewesen Fehler machen, um aus ihnen zu lernen. Man redet dann wieder mit ihm und sagt, daß man nicht ohne Spock gehen will, und daß was der Savant mit Spock macht, nicht seinem Wesen entspricht.

✪ Spock:

Wenn man Spock zum erstenmal sieht, spricht er einen sofort an. Danach redet man zweimal mit ihm und fragt ihn dann aus.

✪ Savant:

Jetzt wirft man die Tasche dem Savant an, worauf er dann wütend fragt, was mit ihm passiert. Man antwortet, daß es an der Zeit ist, einen Realitätstest durchzuführen, und daß man ihn nicht zerstört, sondern daß sein Egoismus ihn zerstört.

6. Mission Museum Piece

Nachdem man die Bitte vom Admiral erhalten hat, fliegt man nach Nova Atar. Dort geht man in den Orbit und schaut Nova und Annex im Computer nach. Jetzt beamt man sich ins Museum. Man wird sofort vom Curator des Museums empfangen. Jetzt sieht man sich in Museum um. In der Zwischenzeit wird das Museum von Terroristen überfallen.

✪ Büro:

Im Büro nimmt man die Lanze von der Ritterrüstung, den Cognac auf dem Tisch, das Tablett, die große Flasche und den Zettel, der unter der Flasche liegt. Wenn man den Zettel anschaut, entdeckt man den Sicherheitscode für die Türen (Code VVSOP2123). Jetzt läßt man den Curator von Chekov und von Scotty untersuchen. Danach läßt man Scotty das Sicherheitspult dreimal untersuchen, worauf er die Raumpläne entdeckt. Jetzt läßt man Kirk das Pult des Curators benutzen und Chekov den Ritter unter die Tür schieben (benutze Chekov mit Ritter).

✪ Kanonenraum:

Zunächst läßt man Scotty die alte Laserkanone untersuchen, woraufhin er zwei Kapazitoren entdeckt. Dasselbe macht man mit dem vulkanischen Computer. Man entdeckt ein hitzeresistentes Kabel und ein Interface-Kabel.

Jetzt legt man beide Kapazitoren auf den Auroragenerator und lädt sie auf. Dies dauert etwa 30 Sekunden.

✪ Roboterraum:

Als erstes versucht man, den kaputten Roboter mit Hilfe eines Kapazitators zum Laufen zu bringen. Jetzt läßt man Scotty den Roboter untersuchen, woraufhin er etwas Draht entdeckt. Scotty untersucht auch das Transportgerät und den Dockring. Man erhält eine Stahlplatte und drei magnetische Klammern. Jetzt nimmt man den Kapazitator wieder aus dem alten Roboter.

✪ Kanonenraum:

Um einen Plan zu bekommen, versucht man, die Tür zum Funkraum zu öffnen, was aber wegen der Terroristen nicht geht. Jetzt redet man mit Scotty, der vorschlägt, aus den alten Teilen eine Kanone zu bauen. Nun legt man die Magnetklammern auf den Auroragenerator und verbindet sie mit dem Draht. Danach legt man noch die Kapazitotern auf den Auroragenerator, da man eine passende Energiequelle braucht. Die Kanone ist jetzt fast fertigt, man verbindet sie nur noch mit dem klingonischen Kontrollpult (Interface-Kabel) und legt die Lanze als Geschoß rein. Jetzt läßt am Scotty das Kontrollpult benutzen. Nachdem die Tür zerstört wurde, nimmt man die Kapazitoren wieder zurück.

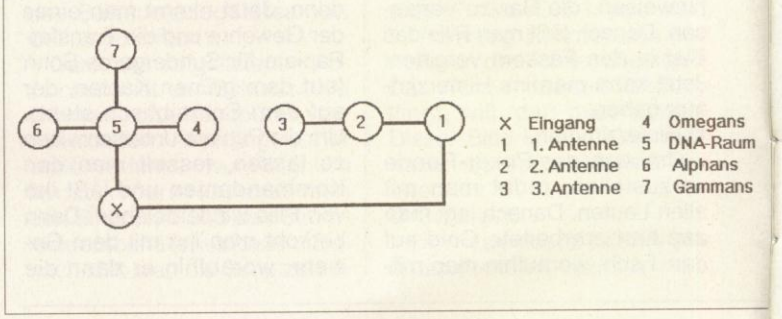
✪ Kristallraum:

In diesem Raum steht ein ehemaliger Generator. Um ihn zu reparieren, lädt man erstmal den kleinen Roboter mittels Kapazitator auf. Jetzt läßt man ihm durch Scotty den Befehl geben, die Klappe am Generator zu öffnen.

Nun kann Scotty den Generator untersuchen. Da kein Sprit mehr vorhanden ist, füllt man den Cognac und den Inhalt der großen Flaschen in den Tank. Danach fügt man noch das Silbertablett als Katalysator hinzu. Zu guter Letzt legt man den Kapazitator auf das Tablett und läßt Scotty die Maschine anmachen. Nun muß man einmal raus und wieder reingehen, und schon ist der Kapazitator aufgeladen. Jetzt nimmt man den Kapazitator, das Tablett und ein Stück vom Kristall und geht in den Funkraum.

✪ Funkraum:

Um das Funkgerät zu reparieren, muß man erstmal den



Kristall und das Tablett einbauen. Jetzt hängt man noch den Kapazitator an, und schon kann man funken. Als erstes sagt man, daß man Kapitän James T. Kirk von der Enterprise ist.

Danach fragt man, wer überhaupt spricht. Es stellt sich heraus, daß die Terroristen Mitglieder der Onacan-Familie sind. Daraufhin sagt man, daß man noch nie etwas von dieser Familie gehört hat. Man wird gefragt, auf welcher Seite die Federation ist. Darauf antwortet man, daß die Federation auf keiner Seite ist. Jetzt sagt Kirk, daß er nicht wußte, daß noch andere Leute in die Quelque-Geschichte verwickelt sind. Er fragt, ob die Onacans ein legitimes Anrecht darauf haben, und er sagt, daß die Serinasy auch ein Recht darauf haben. Jetzt sagt man den Terroristen, daß sie die Gefangenen frei geben sollen und daß die Federation eine Lösung der Probleme finden wird; dafür gibt man eine Garantie.

7. Mission Though this be madness

Nach dem kleinen Zwischenfall im Museum erhält man einen Auftrag; Stufe: planetarische Katastrophe. Man soll nach Atabis fliegen und dort ein Alien-Schiff vom Landen auf einem bewohnten Planeten abbringen. Zuerst fliegt man nach Atabis, wo man von einem klingonischen Schiff angerufen wird. Um seinen guten Willen zu demonstrieren, grüßt man den Käptain des Schiffs zurück. Danach geht man auf einen Parallelkurs mit dem Alien-Schiff. Jetzt beamt man sich runter.

✪ Halle:

In der Halle gibt es eigentlich nicht viel zu tun. Man muß nur mit allen Leuten reden und möglichst viele Imformationen sammeln.

✪ Spielzimmer:

Im diesem Raum läßt man Spock das Schachspiel zu Ende spielen. Daraufhin bekommt man einen Teddybär.

✪ Königssaal:

Den Bär aus dem Spielzimmer gibt man dem Jungen, der einem daraufhin die Spielklötze gibt. Jetzt benutzt man Uhura mit dem König, woraufhin man mit ihm reden kann. Man sagt, daß die früheren Vorfahren von Uhura die Könige von Timbuktu waren. Überzeugt von dem, was man gesagt hat, überläßt der König seinen Thron Uhura. Jetzt knippst man das Licht aus, daraufhin öffnet sich die Klappe über dem Thron. Man untersucht sie und entdeckt eine Lampe und ein Stück Kabel.

✪ Pflanzenraum:

In diesem Raum muß man die Pflanzen wieder dazu bringen, Früchte zu tragen. Man nimmt das letzte linke Fach und untersucht es mit der Werkbank. Um den Behälter zu desinfizieren, schießt man mit dem roten Phaser auf ihn. Daraufhin wird der Behälter wieder mit Nährstoffen gefüllt. Da diese aber nicht ausreichen, gibt man noch die Spielklötze dazu; sie bestehen nämlich aus nährstoffreichem Material. Jetzt schießt man wieder auf den Behälter, um die Klötze zu lösen.

Den Behälter tut man jetzt wieder unter die Pflanze und geht zweimal aus den Raum hinaus und wieder hinein. Jetzt trägt die Pflanze Früchte, welche man dann auch nimmt.

✪ Krankenstation:

In der Krankenstation redet man mit der Frau und fragt sie, wo das Problem ist. Sie sagt, daß sie die Pflanzen getötet hat und daß ihr Sohn deshalb nichts zu essen hat. Daraufhin sagt man ihr, daß die Pflanzen wieder leben. Jetzt gibt man ihr die Früchte.

✪ Schlafsaal:

Im Schlafsaal redet man mit dem Jungen über seine Mutter. Danach fragt man ihn über die Früchte aus und sagt, daß man diese gern sehen will. Der Junge öffnet ein Geheimfach, und man nimmt ein paar davon. Als Belohnung gibt man dem Jungen jetzt die guten Früchte.

✪ Phays:

Als erstes läßt man McCoy die alte Frau erst einfach so untersuchen, danach benutzt man den Tricorder. Da jetzt die physische Lage der Frau bekannt ist, läßt man Spock eine Gedankenverbindung herstellen.

✪ Krankenstation:

Zuerst läßt man die verfaulten Früchte vom Computer (rechts im Bild) untersuchen. Jetzt stellt man etwas Essen her (Automat links). Das Essen läßt man jetzt auch vom Computer untersuchen. Man wird gefragt, ob man es mit den verfaulten Früchten mischen will, darauf antwortet man natürlich mit ja. Jetzt stellt man wieder etwas Essen her und gibt es der Frau. Nun redet man mit ihr und gibt ihr auch noch das schlechte Essen.

✪ Spielzimmer:

Im Spielzimmer versucht man, Tuskin das gute Essen zu geben. Daraufhin kommt Moll rein und gibt ihm das schlechte Essen. Nachdem Tuskin eingeschlafen ist, betäubt man Rackaback mit dem grünen Phaser. Jetzt muß man nur noch mit Gormagon reden, der dann den Geheimgang in den Computerraum zeigt.

✪ Computerraum:

Da Phays einen Fehler hat, muß man diesen beheben. Man versucht, die Lampe in das schwarze Feld (rechts) einzubauen. Jetzt gibt man Klarr die Lampe, da er sich damit besser auskennt. Die Kappen, die man von Klarr bekommt, baut man jetzt in das Feld ein. Jetzt verbindet man sie mit dem Kabel. Klarr fragt, ob er zuerst reden darf. Dies gestattet man ihm. Wenn man dann an der Reihe ist, fragt man alles, was möglich ist.

Danach fragt man Phays noch dreimal über seine Schöpfer aus. Jetzt versucht man, durch das Tor zu gehen. Bevor man dies tun kann, muß man warten, bis Klarr seinem Assistenten eins übergebraten hat.

Jetzt steht nichts mehr im Weg.

8 .Mission ...yet there is Method in it

Zuerst sagt man, daß man mit den anderen über die Tests reden will. Dies tut man dann auch. Danach spricht man wieder mit dem Wesen und sagt, daß man mit den Tests fortfahren will. Jetzt bekommt man die erste Frage gestellt.

1. Frage:
   Wer durchsteht die größten Qualen um Leben zu schaffen?
   Nachdem man die Frage gestellt bekommen hat, redet man mit allen aus der Gruppe. Man läßt Uhura antworten.

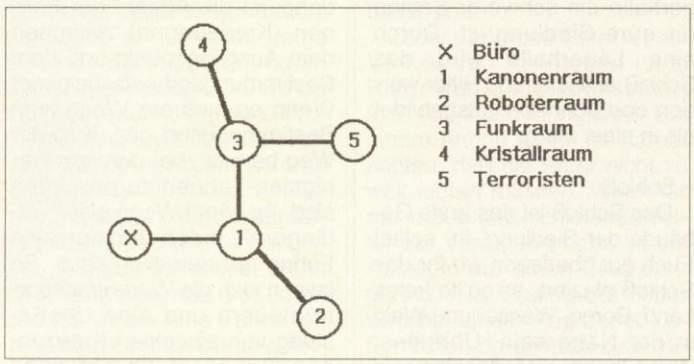
2. Frage:
   Wer kämpft am meisten mit dem Chaos des Lebens?
   Um auf diese Frage zu antworten, redet man wieder mit allen und läßt Klarr antworten.

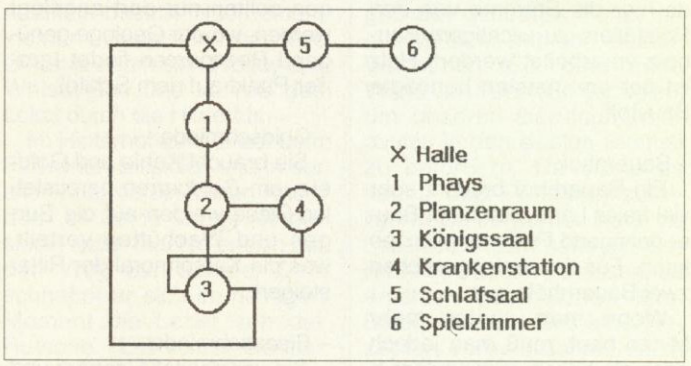
3. Frage:
   Auf die dritte Frage kann man nicht antworten, da Spock, McCoy und Kirk alle etwas anderes gehört haben. Da Spock sagt, daß es keine Antwort gibt, läßt man ihn antworten.

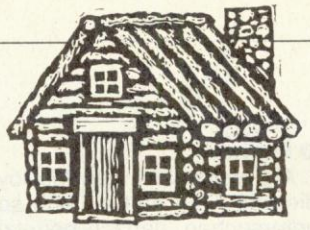
4. Frage:
   Wer von Euch darf diesen Ort lebendig verlassen?
   Man redet mit McCoy und sagt, daß man eine Alternative will.
   Jetzt läßt man Kirk antworten und sagt dem Brasscia, daß man eine Alternative will. Daraufhin sagt man, daß entweder beide den Ort verlassen oder keiner.

✪ Brasscia:

Nachdem Septhi den Vorschlag gemacht hat, mit ihm zu reden, folgt man diesem auch. Man nimmt die Disc im Namen der Federation an. Jetzt benutzt man die Disc mit Klarr, aber sagt, daß man sie nur zeigen will. Jetzt gibt man Klarr seine Disc und läßt sie zerstören. Und jetzt viel Spaß beim nichtvorhandenem Abspann.







Die Siedler

Martin Reichelt und sein guter Kumpel Sven haben jede Menge Wissenswertes zu Blue Bytes Spitzenspiel *Die Siedler* zusammengetragen. Hier ihr Bericht:

Am Anfang sollte man eine Welt mit viel Wald und Bergen nehmen, damit man genügend Rohstoffe hat. Man sollte auch bedenken, daß Seen die schnellsten Nahrungsquellen für die Bergwerke sind, außerdem geht der Warentransport auf dem Seeweg wesentlich schneller voran als über Land.

Rohstoffe

Sie sind im Spiel die beste Waffe, Rohstoffe bilden den Nachschub für Waffen und Werkzeuge. Rohstoffe können nur im braunen Bereich der Berge abgebaut werden.

Gebäude

– Holzfäller und Förster:

Auf einen Holzfäller sollte immer ein Förster kommen, da sonst der Wald in kürzester Zeit gerodet ist und der Holznachschub zum Erliegen kommt. Übrigens sollte man sie nicht zu nahe am Schloß errichten, da sonst der Warentransport beinträchtigt wird. Förster können auf Wegen keine neuen Bäume pflanzen. Am besten legt man Wälder an steilen Hängen an, weil sie sonst wertvollen Bauplatz für große Gebäude wegnehmen.

– Sägewerk:

Das erste Sägewerk muß möglichst früh gebaut werden, da hier die Stämme von den Holzfällern zu wichtigem Bauholz verarbeitet werden. Holz ist der am meisten benötigte Baustoff.

– Bauernhof:

Ein Bauernhof braucht sehr viel freies Land, damit der Bauer genügend Felder anpflanzen kann. Für den Anfang reichen zwei Bauernhöfe aus.

Wenn man später mehr Minen baut, muß man jedoch noch ein oder zwei hinzulegen. Das Korn wird in der Mühle und in den Schweinehöfen benötigt.

– Mühle:

Sobald man einen Bauernhof hat, sollte auch eine Mühle gebaut werden, am besten in der Nähe des Bauernhofes. Eine Mühle wird auch mit mehreren Bauernhöfen fertig. Der Weg darf nicht zu lang werden.

– Bäckerei:

Sie verarbeitet das Mehl von der Mühle zu Brot. Brot ist das effektivste Nahrungsmittel. Die Bäckerei legt man in der Nähe der Mühle an.

– Schweinehof:

Wird mit dem Korn vom Bauernhof beliefert. Mit dem Korn werden die Schweine gefüttert.

– Metzgerei:

Liefert den fertigen Schinken an die Bergwerke. Die Metzgerei ist am besten in der Nähe der Schweinehöfe aufgehoben.

– Fischerhütte:

Sie wird so nah wie möglich ans Wasser gebaut. Auf keinen Fall darf man zu viele Fischerhütten an einen See bauen, da dieser sonst überfischt wird. Fische sind zwar nicht so effektiv wie Brot oder Schinken, stehen nach dem Fang aber sofort zur Verfügung.

– Minen:

Die vier Minenarten (Golderz, Eisenerz, Kohle und Granit) fördern die benötigten Rohstoffe für die Goldschmelze, Eisenschmelze, Schmiede und Schlosserei. Das Eisen und das Gold werden in Form von Erzen geliefert, die in der Goldschmelze bzw. in der Eisenschmelze erst zu fertigen Metallen aufbereitet werden müssen.

Die Kohle wird zum Heizen der Öfen in den Schmelzen und Schmieden benötigt. Minen sollten nur dort angelegt werden, wo der Geologe genügend Ressourcen findet (großer Punkt auf dem Schild).

– Goldschmiede:

Sie braucht Kohle und Golderz, um Goldbarren herzustellen.Diese werden auf die Burgen und Wachütten verteilt, was die Kampfmoral der Ritter steigert.

– Eisenschmiede:

Sie verarbeitet Eisenerz und Kohle zu Roheisen. Das Eisen wird beim Schmied und beim Schlosser weiterverarbeitet.

– Schlosser:

Hier werden mit Eisen und Holz wichtige Werkzeuge hergestellt. Die Werkzeuge sind für ein weiteres Expandieren der Siedlung lebenswichtig.

– Schmied:

Hier werden Waffen für die Ritter hergestellt. Die 1. Schmiede sollte direkt vor dem Schloß sein, damit man schnell Nachschub an Waffen bekommmt.

– Bootswerft:

Eigentlich braucht man bei einer Durchschnittskarte nur eine Bootswerft, es sei denn, man hat eine Karte mit sehr viel Wasser. Wenn genügend Boote vorhanden sind, ist es besser, wenn Ihr der Bootswerft die Holzzufuhr abstellt, damit sie nicht unötig Boote baut.

– Steinbruch:

Sie sind neben den Granitminen eine weitere Bausteinquelle. Wenn Ihr ein Gebiet mit vielen grauen Felsen habt (braune werden nicht abgebaut), ist es sinnvoll, ein oder zwei Steinbrüche zu bauen. Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr Gebäude nicht rechts unter einen Granitfelsen plaziert, da sonst der Steinmetz den Felsen nicht erreichen kann.

– Wachhütten, Wachtürme und Burgen:

Man benötigt sie zur Ausbreitung der Siedlung, zur Verteidigung bei Angriffen, aber auch als Angriffstützpunkte gegen seine Mitspieler (später mehr).

– Lagerhallen:

Eine Lagerhalle hat die gleiche Funktion wie ein Schloß. Ihr solltet Eure Lagerhallen gut gegen Angriffe absichern, am besten mit ein oder zwei Burgen, weil ein Verlust einer Lagerhalle ein schwerer Schlag für eure Siedlung ist. Durch eine Lagerhalle wird das Schloß entlastet und Ritter werden dort schneller ausgebildet als in einer Burg.

– Schloß:

Das Schloß ist das erste Gebäude der Siedlung. Ihr solltet Euch gut überlegen wo Ihr das Schloß plaziert, es sollte freies Land, Berge, Wasser und Wald in der Nähe sein. Übrigens: Wenn Ihr bei einer Mission seid und einer Eurer Gegenspieler hat eine sehr gute Stelle besetzt, worüber Ihr Euch tierisch aufregt, dann geht doch einfach her, merkt Euch die Stelle wo er das Schloß gebaut hat, ladet die Karte noch einmal von vorne und besetzt sofort die Stelle. Jetzt habt Ihr eine gute Ausgangsposition für Eure Siedlung.

Wirtschaft

Für eine gute Wirtschaft ist nicht nur die ausreichende Menge an Rohstoffen wichtig, entscheidend ist auch, wie die wichtigen Gebäude angelegt sind. Ihr solltet von jeder Bergwerksart vier bis fünf Stück haben, um eine gute Versorgung zu gewährleisten (sie müssen natürlich auf reichen Vorkommen angelegt sein). Bei Eisenschmelze, Goldschmelze, Schlosserei und Schmied sollten unbedingt in der nähe Minen sein.

Da hierbei viele Waren transportiert werden, sollte eine Lagerhalle in der Nähe sein. Achtet darauf, daß ein gutes Wegenetz zwischen den Gebäuden besteht. Wenn die ersten Minen nicht mehr genügend Rohstoffe liefern, sofort abbrennen, weil sie Nahrungsmittel verbrauchen und gleich neue Rohstoffvorkommen erschließen. Am wichtigsten ist die Nahrungsmittelversorgung der Bergwerke, da ohne Essen die Arbeiter streiken. Die Bäckereien und Schlachtereien sollten deswegen in der Nähe stehen, damit lange Transportwege vermieden werden. Wenn die Wirtschaft funktioniert, werden die Überschüsse in die Lagerhallen und in das Schloß gebracht und bei Bedarf wieder herausgeholt. Wenn eine Ware dringend gebraucht wird, dann setzt Ihr bei der Transportpriorität das entsprechende Icon an die oberste Stelle. Die betreffende Ware wird nun schneller transportiert. Ihr könnt auch den Weg einer Ware beeinflussen. Die Träger transportieren eine Ware auf dem kürzesten Weg, dabei ist die Anzahl der Fahnen (Kreuzungen) zwischen dem Ausgangspunkt und dem Bestimmungsort entscheidend. Wenn es mehrere Wege zum Bestimmungsort gibt, wird der Weg benutzt, bei dem am wenigsten Fahnen zu passieren sind. Ihr könnt Wege also "verlängern", indem Ihr nur eine Fahne auf den Weg setzt. So lassen sich die Warentransporte steuern und eine Überlastung von einzelnen Kreuzungen (vor allem die Kreuzung vor dem Schloß) vermeiden.

Gebäudebau

Für den Gebäudebau werden Bretter und Granitsteine benötigt. Manche kleine Gebäude brauchen kein Granit, ansonsten ist der Bedarf an Holz sehr unterschiedlich. Während z.B. eine Forsthütte nur zwei Einheiten Holz benötig, braucht eine Burg fünf Einheiten Holz und fünf Einheiten Granit. Wenn ein Rohstoff dringend gebraucht wird, muß für

die Förderanlagen genügend Baumaterial zur Verfügung stehen, denn der Rohstoff wird erst dann geliefert, wenn der Minenarbeiter die fertige Mine bezogen hat. Bei den Anfangsmissionen sind die eigenen Ressourcen noch sehr groß, bei späteren Missionen jedoch werden sie immer geringer. Um nicht in eine Sackgasse zu geraten (z.B. wenn Ihr zu schnell expandiert und zu viele Wachhütten baut und dabei vergeßt, ein Sägewerk zu bauen), habt Ihr nach einiger Zeit kein Bauholz mehr und müßt noch einmal von vorne anfangen.

Achtet beim Bau von Gebäuden darauf, ob nicht ein Gegner in der Nähe Eurer Baustelle eine Wachhütte oder eine Burg errichtet, denn wenn sich die Grenze verschiebt, kann es sein, daß Eure Baustelle zerstört wird. Auch wenn Euer Gebäude eine Wachhütte oder eine Burg ist, wird sie zerstört, wenn sie noch nicht von einem Ritter besetzt wurde. Ihr solltet also genau überlegen, wo Ihr ein Gebäude baut. Bei der Zerstörung eines Gebäudes sind alle Waren und auch die Rohstoffe, mit denen sie gebaut wurden, für Euch verloren.

Infrastruktur

Das Wegnetz ist die Voraussetzung für den Warenaustausch zwischen den einzelnen Gebäuden. Das Wegnetz muß sehr gut durchdacht sein. Grundsätzlich sollte es das Aussehen von einem Schachbrett haben, auf keinen Fall die eines Sterns. Auch dürft Ihr nicht alles voller Wege bauen, da sonst der Förster keine Bäume mehr setzen kann. Baut Wege nur dort hin, wo sie auch gebraucht werden. Verzweifelt nicht, wenn es am Anfang mit den Wegen nicht so klappt, es gehört auch viel Erfahrung dazu. Achtet darauf, daß es viele Querverbindungen gibt. Ach ja, noch etwas: Wenn zwei Wege parallel verlaufen und bei einem eine Fahne ist, kann man eine Verbindung herstellen, indem man mit einem Spezialklick (beide Mausknöpfe) auf die Fahne klickt. Es erscheint ein Icon. Klickt es einmal an und es wird automatisch eine Verbindung hergestellt. Der Vorteil bei diesem Verfahren ist, daß der Weg nicht abgerissen werden muß, um eine Verbindung herzustellen.

Angriff und Verteidigung

Im Spiel können nur das Schloß, Burgen, Wachtürme und Wachhütten angegriffen werden. Die Besetzung einer Festung kann man an der kleinen Fahne erkennen, die an der Festung angebracht ist. Je höher die Fahne, um so höher die Besetzung der Festung. Ist am Fahnenmast noch keine Fahne zu sehen, ist die Burg noch nicht besetzt und ist noch nicht bei der Grenzverteidigung wirksam.

Wenn die feindliche Grenze zu nahe kommt, brennt die Festung ohne Kampf ab. Deshalb sollte man darauf achten, daß seine Festungen so schnell wie möglich besetzt werden. Wichtig ist auch die Kampfmoral der Ritter. Jedes Stück Gold, das in einer Festung ist, wirkt sich auf die Kampfmoral der Ritter positiv aus. Ein Angriff auf eine starke feindliche Festung ist bei einer Kampfmoral unter 100% glatter Selbstmord! Auch muß der Nachschub an Rittern gewährleistet sein. Baut sobald wie möglich eine Waffenschmiede, damit dort Schwerter und Schilde hergestellt werden. (Es muß jedoch genügend Kohle und Roheisen zur Verfügung stehen).

Ihr solltet über mehrere, sehr gut gesicherte Lagerhäuser verfügen, da dort die Ritter ausgebildet werden. Das geht aber nur, wenn mehr Ritter zur Verfügung stehen, als in den Festungen gebraucht werden. Ein Hauptmann mit guter Kampfmoral ist fast unschlagbar. Zu Beginn eines Spieles ist es nicht sehr ratsam, die anderen Mitspieler anzugreifen, da die Ritter noch eine schlechte Kampfmoral haben und noch sehr schlecht ausgebildet sind.

Jeder verlorene Ritter ist ein Verlust von Rohstoffen (vom Ritter mal ganz abgesehen) und von Ausbildungszeit. Bei einem Angriff solltet Ihr darauf achten, daß die Ritter nicht zu weit laufen müssen. Wenn Ihr nur müde und schlafende Ritter zur Verfügung habt, ist die Aussicht auf einen Sieg sehr gering. Die Vitalität der Ritter wird bei einem Angriff mit vier Symbolen dargestellt: sehr aktiver Ritter, ein standhafter Ritter, ein Ritter, der sich was hinter die Binde gekippt hat, und einer, der total pennt. Am besten ist es, wenn Ihr nur mit vitalen und standhaften Rittern angreift. Scheut nicht davor zurück, im Verlaufe des Spiels einen riskanten Angriff zu wagen, wenn Ihr Euren Feind empfindlich treffen könnt, z.B., wenn Ihr durch einen Sieg seine Minen oder eines seiner Lager zerstören könnt.

Wir hoffen, diese Tips werden Euch beim Spielen hilfreich sein!

Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist

Oliver Runge aus Wellmitz zieht schneller als sein Schatten und kommt mit einer knackigen Komplettlösung aus der Prärie zurück.

Ein Tip in eigener Sache vorab: Wollt Ihr dieses urkomische Spiel in Ruhe und vor allen Dingen allein genießen, solltet Ihr unbedingt am Karaoke-Wettbewerb teilnehmen. Ihr werdet sehen, wie schnell sich der Raum leert (wenn Ihr versteht, was ich meine!?). Bei mir hat's jedenfalls hervorragend geklappt. Doch dann heißt es anschnallen und ab ins Abenteuer!!!

1. Akt:
Der Coarsegold-Traum

Alles begann in der kleinen und etwas verschlafenen Cowboystadt Coarsegold des Jahres 1888. Noch konnte unser Held Freddy nicht ahnen, was für ein großes Abenteuer auf ihn wartet. Er spazierte wie üblich durch sein geliebtes Städtchen und plauderte ein bißchen mit Billy, der gerade das schöne "Dirty Sheet Hotel" dichtmachte. Aus Moms Cafe ließ Freddy eine leere Bohnenbüchse mitgehen, die ihm später noch einmal das Leben retten sollte. Im Golden Balls Saloon traf er auf seinen alten Kollegen Doktor Gillespie. Der Doc war wie immer etwas angetrunken, obwohl er dies natürlich bestritt. Nach einem kleinen Gespräch mit Doc Gillespie nahm sich Freddy das Whiskyglas und verließ das Lokal durch die Hintertür.

Im Hinterhof fand er auf dem Faß einen Eispickel und in der alten Kutsche ein Elixier. Nachdem er beide Dinge eingesteckt hatte, machte er sich auf den Weg zur Schule. Dort schnappt er sich im richtigen Moment die Leiter von der Rutsche. (Ein echter Gentleman eben! Kleinen Kindern einfach das Spielzeug stehlen!) Im Laden neben dem Hotel nahm sich Freddy eine braune Einkaufstüte vom rechten Regal und verschwand dann wieder. Er landete vor der altehrwürdigen Kirche des Ortes. Unser Held öffnete die große Kirchentür und entwendete dann etwas Kerzenwachs. (Der Mann kennt wirklich keine Grenzen!) Nach einer näheren Untersuchung des Türschlosses fand er sogar noch einen Schlüssel, den er auch mitgehen ließ. Nun hatte Freddy endgültig die Lust am Spazieren verloren und machte sich deshalb auf den Heimweg.

Bevor er jedoch seine geliebte Apotheke betrat, sprach er noch ein Wörtchen mit dem ehrenvollen Stammeskrieger Dominick und schloß dann mit dem passenden Schlüssel die Tür auf. Als Freddy endlich hinter dem Tresen stand, erschien auch schon der erste Kunde: Freddis heimliche Liebe, die Lehrerin Penelope, brachte ein Rezept vorbei. Also machte sich Freddy übereifrig an die Herstellung der geforderten Mixtur. Dazu ging er in das Hinterzimmer und setzte sich dort an seinen Labortisch. Nun schaute er sich den Rezepturzettel etwas genauer an und mixte dann die benötigte Medizin zusammen. Und das war im Grunde genommen sooo einfach:

1. Meßbecher aus dem untersten Fach ganz rechts auf die Arbeitsfläche stellen.
2. 40 ml Pepticlymacine Tetrazole in Meßbecher füllen.
3. Das Ganze in eine Medicine Bottle kippen und Korken darauf.

Und schon war das Heilwässerchen komplett zubereitet. Freddy ging wieder in den Verkaufsraum und übergab der geliebten Penelope die Medizin mit den besten Wünschen. Ein paar nette Worte von Penelope genügten, um unseren Berufspharmazeuten in den siebten Himmel zu befördern. Da störte es kaum, daß Penelope zufälligerweise vergessen hatte zu bezahlen. Kaum hatte die Geliebte den Laden verlassen, da erschien auch schon Mrs. Back, die ebenfalls eine Rezeptur vorbeibrachte. Auch dieses Gemisch fertigte Freddy ohne Probleme an. Hier seine Notizen:

1. Becher aus der Mitte des unteren Regals und Meßbecher auf die Arbeitsfläche stellen.
2. 15 ml Bismuth Enterosalicyline in Meßbecher füllen.
3. 30 mg Phenodol Oxytriglychlorate in die Waage füllen.
4. Beide Sachen in den Becher kippen und mit einem Stab kräftig umrühren.

5. Den Inhalt des Bechers in die Pillenmaschine füllen.
6. Gesamten Inhalt der Pillenmaschine in eine Medicine Bottle abfüllen (Nicht vergessen, Korken draufzutun).

Nachdem er Mrs. Back die Medizin gegeben hatte, betrat die reizende Sadie, Besitzerin des örtlichen Etablissements, den Laden. Freddy konnte ihrem Charme nicht widerstehen und wollte auch ihre Medizin zubereiten. Doch leider konnte er kaum etwas auf dem Rezeptzettel entziffern und nahm deshalb das Whiskyglas zur Hilfe. Zu allem Unglück war das Rezept auch noch falsch. Also machte er sich nochmals auf den Weg zum Saloon. Nachdem Freddy dem Doc das falsche Rezept gezeigt hatte, erhielt er endlich die richtige Rezeptur. Mit dieser ging´s dann zurück zur Apotheke, wo Freddy fachmännisch das Gebräu nach folgendem Schema zusammenstellte:

1. 15 mg Bimethylquinoline in die Waage füllen und anschließend in das Keramikgefäß (Mortar & Pestle)
2. 15 mg Metyraphosphate in Waage füllen und ebenfalls in Keramikgefäß kippen – das Ganze kräftig durchrühren.
3. 6 Medizintücher möglichst nebeneinander auf der Arbeitsfläche verteilen.
4. Das Pulver aus dem Keramikgefäß mit Hilfe des "5gm Measuring Spatula" gleichmäßig auf den 6 Medizintüchern verteilen.
5. Die 6 Tücher werden nun in eine Rezeptbox (Prescription Box) gepackt und fertig.

Freddy überreichte der freizügigen Dame die Box und arrangierte gleichzeitig ein Treffen für die kommende Nacht. Schon stand der gute alte Smithie im Laden und wollte eine Tube Prepare G. Diese holte Freddy aus dem vorderen linken Regal. Zu Freddys Verwunderung konnte Smithie das Heilmittel sogar bezahlen. Doch die Freude hielt nicht lange an, denn der Sheriff erschien und schloß den Laden bis auf weiteres (angeblich wegen mangelnder Brandschutzmaßnahmen).

2. Akt:
Die Geschichte vom unfreiwilligen Feuerwehrmann

Es war der Tag gekommen, an dem man die Luft in Coarsegold nicht mehr einatmen konnte und auch sonst in der Stadt alles drunter und drüber lief.

Also mußte unser Cowboy etwas unternehmen. Als erstes ging er in sein Schlafzimmer und öffnete dort die alte Truhe, die Kommode und das Nachttischchen. So fand er eine alte Uniform, ein Schlüsselchen und einen Abholschein. Mit dem Schlüsselchen konnte er den Sekretär in seinem Arbeitszimmer öffnen. In dem Sekretär befand sich ein Safe und in dem wiederum der Brief eines alten Freundes. Nun mußte Freddy sich daran machen, so schnell wie nur möglich, eine Atemmaske zusammenzubasteln. Dazu begab er sich zu "Smithie's Blacksmith" und steckte von dort den Lederriemen, das Seil und die Kohle aus der Feuerstelle ein.

Jetzt bearbeitete er mit dem Eispickel die leere Bohnendose und legte die Kohlen hinein. Nur noch den Lederriemen durch die Dose gezogen und schon war die Atemmaske perfekt. Diese Atemmaske benutzte Freddy auch hin und wieder, um nicht an der ätzenden Luft in Coarsegold zu ersticken. Dann endlich ging er zum Barbier O'Hanahan und löste dort seinen schon längst veralteten Abholschein ein. Als Gegenleistung erhielt er ein Paar alte Stiefel.

Um der Luftverschmutzung in Coarsegold ein Ende zu setzen, beschloß Freddy, etwas zu unternehmen. Zuerst einmal benötigte er eine Probe vom Kot der scheinbar erkrankten Pferde, die sich für diese Misere verantwortlich zeigten. Dazu ging er zu einem der vielen Pferde, die in der Stadt herumlungerten und besorgte sich mit der braunen Einkaufstüte ein paar Pferdeäpfel (allerdings mußte er den richtigen Moment abpassen, denn die Tiere wedelten mit dem Schweif). Diese Probe untersuchte er in seinem Labor nach folgendem Ablaufplan:

1. Das Elixier (aus dem Inventar) in den Brenner tun und anzünden.
2. Gaseous Spectroscope vor den Brenner stellen und die Tüte mit dem Pferdekot davorhalten.
3. 40 mg Sodium Bicarbonate in der Waage auswiegen.
4. 15 ml Furachlordone in den Meßbecher füllen.
5. Beide Chemikalien in den Becher (Beaker) tun und mit 45 ml Wasser und 5 mg Magnesium Sulfate verdünnen.
6. Das Ganze mit einem Stab umrühren und in eine Medicine Bottle füllen – Korken drauf.

Damit hatte Freddy endlich ein Gegengift zusammengemixt, das er auch gleich in die Pferdetränke schüttete. Und siehe da: die Pferde waren prompt wieder gesund! Das Happy-End für unseren Helden lag allerdings noch in weiter Ferne. Schon gab es in der Stadt eine neue Plage, die es zu bekämpfen galt. Doch Freddy ging erstmal in aller Ruhe in den Saloon und kaufte sich dort ein paar Flaschen Bier, die er mit dem Kirchenschlüssel öffnen konnte. Danach verließ er die Stadt in westlicher Richtung über die klapprige Brücke. Aber nein, nicht doch für immer! Er wollte sich nur der Schneckenplage ein wenig zuwenden. Und zwar mit Hilfe der schäumenden Bierflaschen, die er auf die Staubwolke kippte. Daraufhin machten die Schnecken einen tollen Abgang in bester "Lemmings"-Manier. Das freute nicht nur die hungrigen Präriegeier, sondern auch die Einwohner der Stadt. Nur einer konnte sich nicht freuen, der Inder Srini, der gerade auf einem Ameisenhügel meditierte.

Doch Freddy konnte auch ihm helfen. Er legte die Leiter auf den Ameisenhaufen und befreite Srini von seinen Qualen. Dieser zeigte sich dankbar und wurde ab sofort der neue offizielle Helfer in Freddy's Apotheke. Derweilen gab es schon wieder neue Probleme in der Stadt. Also ging Freddy zum Wasserturm, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dort drehte er den Wasserhahn auf und zapfte etwas Wasser in die leeren Bierflaschen ab.

Als er dann einen Schluck daraus nahm, wußte er sofort, was zu tun war, denn mit dem Trinkwasser stimmte offensichtlich etwas nicht. Aus diesem Grunde mixte er ein Gegengift nach folgendem Schema zusammen:

1. Jeweils nacheinander 25 ml Bismuth Subsalicylate und 5 ml Orphenamethihydride in den Meßbecher füllen.
2. Beides zusammen in die Test Tube kippen.
3. Brenner anzünden und die Flüssigkeit erhitzen.
4. Nun die Medizin in eine Medicine Bottle abfüllen und Korken drauf – fertig!

Dieses Heilmittel mußte Freddy nur noch irgendwie in den Wasserturm bekommen. Dazu ging er erstmal zum Ameisenhügel zurück und holte sich von dort die Leiter. Diese stellte er dann an den Wasserturm und kletterte hinauf. Von dort oben angelte er noch einmal hinunter, um die Leiter zu holen. Jetzt stellte er die Leiter an den roten Wasserbehälter und bastelte sich aus dem Seil (Inventar) ein taugliches Lasso. Freddy holte einmal kräftig Schwung und warf dieses Lasso auf die Spitze des Daches. So gelangte er endlich an die kleine Luke auf dem Dach, die er dann öffnete. Unter den freundlichen Zurufen seiner Mitmenschen schüttete er nun das Gegengift in den Wasserspeicher. Damit waren die Leute von ihren schrecklichen Qualen erlöst. Doch, wie sollte es anders sein, gab es schon wieder neuen Trouble in Coarsegold.

Tief in der Nacht wurde Freddy von seinem Helfer Srini panikartig geweckt, denn ein Feuer breitete sich im Nachbargebäude, der "Assay Office", aus. Freddy fackelte nicht lange und handelte. Er rannte aus dem Gebäude und nahm sich die Säcke, die links neben dem Eingang seiner Apotheke standen. Dann ging unser Hobbyfeuerwehrmann nach rechts zum brennenden Haus. Um das Feuer jedoch löschen zu können, bedurfte es einer List. Freddy legte die Säcke auf den rechten Teil der Wippe und setzte sich anschließend in die Schaukel. Jetzt holte er ein paarmal kräftig Schwung und sprang im richtigen Augenblick auf das Dach der Schule. Von dort oben sprang er dann wieder hinunter auf das linke Ende der Wippe, worauf das Löschpulver in das brennende Gebäude katapultiert wurde.

Das Feuer war somit in Windeseile gelöscht. Zu schade, daß kein Mensch Freddy's sagenhafte Heldentat gesehen hatte. Da Freddy sowieso nicht mehr schlafen konnte, machte er einen kleinen Abstecher zum Friedhof. Dort fand er am Grab von Philip D. Graves eine Schaufel. Mit der Vorgehensweise eines professionellen Totengräbers begann er, das Grab aufzuschaufeln.

Schließlich sprang er in das offene Grab und fand dort unten einen Safeschlüssel. Bevor er das Grab wieder zuschippte, nahm er sich noch eine Handvoll Erde davon.

Nach dieser unheimlichen Friedhofsbegehung ging Freddy frohen Mutes in das örtliche Bordell. Hier konnte er ein interessantes Gespräch zwischen dem Sheriff und dem Bankier mitverfolgen. Daraufhin betrat Freddy das Freudenhaus und vergnügte sich mit den offenherzigen Damen.

Auf dem Tisch des Hauses befanden sich ein paar französische Postkarten, die er vorsorglich einsteckte. Schließlich erschien die Besitzerin des Bordells, mit der Freddy ja schon ein Rendezvous vereinbart hatte. Sie nahm unseren unmoralischen Helden (die arme Penelope!) mit in ihr Schlafgemach und erzählte ihm, in welcher Gefahr er schweben würde, wenn er nicht sofort die Stadt verlassen würde. Doch Freddy störte das nicht im geringsten.

3. Akt:
Der Falschspieler

Nach einer schönen Nacht mit Sadie erwachte er in seinem Schlafzimmer. Frisch und munter verließ er die Apotheke, um draußen in der Stadt nach dem Rechten zu sehen. Vor der Apotheke lagen ein paar Pferdeäpfel, die Freddy aus unverständlichen Gründen einsteckte. Dann ging er in Moms Cafe, um sich eine Tasse Kaffee aus dem Kaffeeautomaten zu besorgen. Außerdem legte er die gefundenen Pferdeäpfel auf den Boden des Lokals. Daraufhin verließ Freddy das Cafe und ging auf den Hinterhof des Saloons.

Dort stand auf dem Fensterbrett zu Moms Cafe ein großer, leckerer Kuchen, dem Freddy nicht widerstehen konnte. Mit dem Safeschlüssel, den er gestern Nacht aus dem Grab von Phil gestohlen hatte, ging es nun zur "Bank of Bob".

Nachdem Freddy diesen Schlüssel dem Bankier übergeben hatte, erhielt er eine kleine Truhe, die sofort geöffnet wurde. Im Innern befanden sich zwei Pistolen und ein Halstuch. Alle drei Dinge ließ Freddy in seinen Besitz wandern. Da die Pistolen noch nicht funktionsfähig und zudem sehr verstaubt waren, mußte Freddy dem Sheriff einen Besuch abstatten. Er bestach ihn mit Kaffee und Kuchen und erhielt als Gegenleistung ein Reinigungsset und ausreichend Patronen. Beide Dinge, Patronen und Reinigungsset, benutzte Freddy mit den Pistolen. Endlich war seine Ausrüstung komplett. Es fehlte lediglich an etwas Praxis im Umgang mit den Schießeisen. Aus diesem Grunde begab sich Freddy zum Friedhof, wo ihn schon sein treuer Helfer Srini erwartete. Freddy stellte die leeren Bierflaschen auf den alten, kaputten Zaun und begann mit den Schießübungen.

Nach der erfolgreichen Beendigung mußte er sich auf die Suche nach einem neuen Ohr machen, da er seines ja bekanntlich in einem packenden Duell verloren hatte. Also ging er in den Shop neben dem Hotel und zeigte dort dem alten Willy das gestohlene Kerzenwachs. Dann verließ Freddy den Laden, um ihn kurz darauf wieder zu betreten. Der alte Willy war nun plötzlich verschwunden und hatte sein altes Messer liegen lassen. Mit diesem Messer schnitzte sich Freddy ein Ohr aus dem Wachs. Danach ging er zurück in die Apotheke und nahm dort das Amulett von der rechten Wand. Im Labor (Arbeitszimmer) machte er sich dann an die Fertigstellung seines neuen Ohres:

1. Wachsohr in die Tonerde einformen.
2. Brenner mit Streichhölzern anzünden.
3. Medaillon in den Crucible tun und anschließend erhitzen.
4. Die Ohrform ebenfalls mit Hilfe des Brenners erhitzen und dann in den Crucible tun.
5. Das Silberohr aus der Form pulen und an den Kopf setzen.

4. Akt:
Das große Finale

Freddy hatte endlich sein wohlverdientes Ohrläppchen und war somit gut gerüstet für das große Finale. Als erstes ging's zum Barbier O'Hanahan, dem Freddy die französischen Postkarten schenkte. Der Friseurmeister zeigte sich von den einzigartigen Karten fasziniert und gab Freddy als Gegenleistung eine Dose Lachgas.

Dann verließ Freddy den Laden und besuchte den Golden Balls Saloon. Dort konnte er einen Falschspieler dabei beobachten, wie er gerade die armen Einwohner von Coarsegold abzockte. Also nahm Freddy den Kerl mal etwas genauer unter die Lupe. Dabei entdeckte er eine dritte Hand, die er erstmal anschaute und dann packte.

Damit war das falsche Spiel des Ganoven aufgeflogen. Doch dieser Betrüger zog unfairerweise seine Kanone und richtete sie auf Freddy's Stirn. Unser Held sprang geschwind zur Seite und schoß mit seiner Pistole auf die Trittleiste der Bar. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise wurde der alte Gauner außer Gefecht gesetzt. Die Leute feierten Freddy prompt als ihren neuen Helden. Aber etwas schien die Idylle zu trüben: Draußen waren schon wieder neue Fieslinge, die die Stadt unsicher machen wollten. Doch Freddy konnte das nur wenig schocken.

Diesmal hatte er sich etwas ganz Besonderes für die ungebetenen Gäste einfallen lassen. Er verließ das Lokal durch die Hintertür und machte sich auf den Balkon des Dirty Sheet Hotels. Ohne die Ganoven aus den Augen zu verlieren, stellte er die Flasche Lachgas auf das verzierte Geländer des Hotels. Unbemerkt schlich er sich nun zum Pavillon, der neben dem Bordell stand.

Dabei ging er den Verbrechern geschickt aus dem Wege (auf den richtigen Weg achten!). Im Pavillon nahm Freddy seine Waffe zur Hand und zielte auf die Flasche Lachgas, die noch gut zu erkennen war.

Mit ein bißchen Glück traf er dann auch das gewünschte Ziel. Die gerade noch so miesgelaunten Gangster waren plötzlich die lustigsten Burschen, die die Prärie jemals gesehen hatte (neben Freddy natürlich).

Als Freddy die Hauptstraße des Ortes wieder betrat, wurde er schon von den gefürchteten Lever Brothers erwartet. Nach einer kleinen Unterhaltung ging's dann ans Eingemachte. Freddy mußte in einer Art Schießbude beweisen, was er all die Jahre gelernt hatte. Dabei durfte er nur die Gangster treffen, ansonsten hieß es "GAME OVER".

Nachdem er die Lever Brothers in die Ferne geschickt hatte, erschien ein geheimnisvoller Fremder. Freddy mußte erkennen, daß es sich hierbei um den gefürchteten Revolverhelden "Kenny the Kid" handelte.

Es blieb ihm nichts anderes übrig, als die Waffe zu ziehen und zu hoffen, daß Kenny einen schlechten Tag erwischt hatte. Doch Kenny war letztendlich schneller und schoß unseren Helden krankenhausreif. Freddy mobilisierte seine letzten Kräfte, nahm das Halstuch und wickelte es um sein verwundetes Ohr. Sein einziger Gedanke war, seine geliebte Penelope vor den Klauen der Bösewichter zu retten. Also schleppte er seinen schwerverwundeten Körper ins Schulhaus. Doch Penelope verhielt sich sehr seltsam Freddy gegenüber. Sie war nicht mehr die Frau, die er zu lieben gelernt hatte. Überraschend zog Penelope ihren Revolver und richtete ihn auf Freddy. Dieser verstand nun die Welt nicht mehr. Doch es blieb ihm keine Zeit, um noch groß darüber nachzudenken. Er legte seine Waffen ab (mit Hand-Icon auf Freddy klicken) und versuchte, die Ruhe zu bewahren.

Im richtigen Augenblick schnappte er sich die kleine Tafel, die links neben ihm auf dem Tisch lag. An das, was nun kam, konnte sich unser Held nicht mehr erinnern... Nachdem er aus dem Reich der Träume zurückgekehrt war, saß er gefesselt auf einem Stuhl im Keller des Schulhauses. Penelope verabschiedete sich von ihrem Verehrer auf eine etwas merkwürdige Weise.

Sie hatte das Gebäude kurzerhand in Brand gesetzt. Freddy blieb nur noch sehr wenig Zeit, um dieser tödlichen Falle zu entkommen. Also kippelte er mit dem Stuhl so lange, bis dieser umkippte. Dann hangelte er sich zu dem verlorengegangenen Silberohr und steckte es ein. Dieses Silberrohr bedeutete seine Rettung. Er schliff es noch ein wenig auf dem Boden des Kellers und schnitt anschließend damit seine Fesseln durch.

Im Klassenraum traf Freddy wieder auf seine Ex-Geliebte Penelope, die immer noch Widerstand leisten wollte. Blitzschnell griff sich Freddy den zweiten Säbel von der Wand. Trotz der Fechtausbildung Penelopes war es ihm ein Leichtes, die holde Weiblichkeit dingfest zu machen.

Plötzlich betrat der alte Bekannte Kenny den Raum. Diesmal wollte er Freddy endgültig in die ewigen Jagdgründe schicken.

Doch in Windeseile nahm Freddy sein Silberohr und warf es Kenny entgegen. Damit waren beide, Kenny und Penelope, außer Gefecht gesetzt. Unser Held Freddy Pharkas war nun am Ende seines atemberaubenden Abenteuers. Noch viele Jahre danach waren seine Heldentaten in aller Munde. Und wenn er nicht gestorben ist, dann sucht er noch heute nach dem idealen Ohrläppchen...

Darkside of Xeen

Holger Schilling aus Diepholz ist vertraut mit der dunklen Seite der Macht und hat deshalb tüchtig auf Xeen aufgeräumt.

Castleview

Nachdem wir Lord Xeen besiegt haben (in Teil 4 geschehen), begeben wir uns vor Vertigo in den Teleporter zur Darkside (die Pyramide mit dem Auge) und befinden uns sogleich in Castleview. Hier bekommt man von einer alten Frau den Power Orb aus dem Vorspann, welcher erstmal noch nicht wichtig ist. Mit den anwesenden Gremlins wird man leicht fertig.

Bei Miles, the Cartographer gibt man "SANDCASTER" als Lösung an und sackt 100.000 Experience ein.

Bei 21,30 wartet eine Schatztruhe hinter einer Geheimtür auf uns.

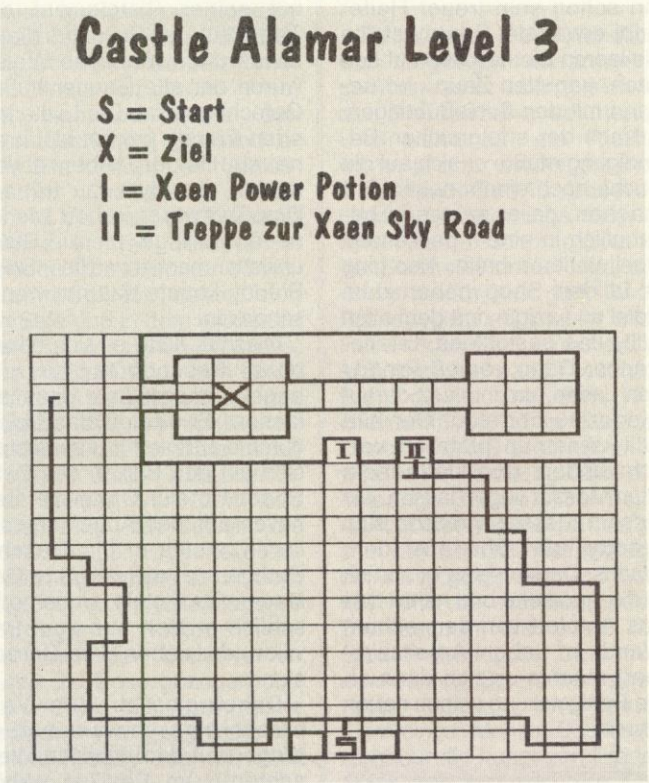
Vom Bürgermeister (23,27) bekommt man den Auftrag, Gettlewaithe, den König der Gremlins (29,13), wegen seines wüsten Treibens zu stoppen (Hier findet man die ersten 3 Energy Disks).

Für Nadia the Hoarder (27,19) soll man ihr Necklace aus den Abwasserkanälen unter der Stadt wiederholen, das sich die Ober-Ratte unter den Nagel gerissen hat. Zu dem Untergrund ist nicht viel zu sagen.

Irgendwo im Sewer findet man Valio (31,26), von dem man den Auftrag bekommt, die Ober-Ratte zu töten. Finger weg von seiner Truhe, bis zur Erfüllung seines Auftrags. Das Necklace gibt man bei Nadia ab und bekommt dafür den Schlüssel zu Ellingers Tower, der auch gleich in der Stadt ist.

In Ellingers Tower antwortet man dem Spiegel mit der ersten Auswahlmöglichkeit. In Level 4 sollte man die Treppe mit den Koordinaten 9,8 noch nicht benutzen, andernfalls trifft man auf Gegner, denen man noch nicht gewachsen ist. Man durchforstet Ellingers Tower erstmal gründlich und gibt bei der Frage "What do you seek?" logischerweise "Ellinger" ein. Bei Ellinger bekommt man den Auftrag, Energy Disks zu besorgen, wovon wir ja schon 3 besitzen. Diese braucht er, damit er ein Schloß, auf dem eine magische Barierre liegt, wiederherstellen kann. Jeweils 5 Disks braucht er für eine Stufe.

Nun gehen wir mal raus aus der Stadt.



Unterwegs

Draußen wühlen wir ein bißchen durch die Gegend, plätten die Medusa Sprites und die etwas schwereren Elektrapedes und kaufen uns im Zelt vor der Stadt den Paß für Castleview, damit man später wieder hineinkommt.

Dem Obermönch A4 1,4 sagt man das Wort Palindrome.

Die in der Gegend herumliegenden Monga Melons sammelt man auch ein und gibt sie Nibbler (B4 3,12). Dieser sagt, man soll sich zum Dungeon of Bark (C4 2,8) begeben, um dort nach dem Rechten zu sehen.

Doch ohne Schlüssel kommt man nicht hinein und geht somit wieder zurück zu Nibbler und bekommt für eine weitere Melone den Schlüssel zum Dungeon.

Mit Sharla, the Sprite (C4 1,7) sollte man sich friedlich einigen und ihren Auftrag annehmen, da hier 2 Energy Disks und Experience winken

The Dungeon of Bark

Zu diesem Dungeon ist nicht allzuviel zu sagen, nur daß man die Käfige alle genau untersuchen sollte, da sich oft Gefangene dort drin befinden. Auch findet man hier viele farbige Potions.

An den Punkten 12,12; 7,12; 7,7; 7,3 in Level 2 kann man sich mit "Jump" in Geheimräume befördern. In Level 3 6,12 Prinzessin Shivana. In Level 4 muß man die Uhren richtig stellen, den Hebel ziehen und aus dem Brunnen in der Mitte trinken, damit man ein Level tiefer kann, in dem man noch 2 Energy-Disks findet.

Der Paß zu Sandcaster und Schloß Kalindra

Vespar (B3 7,1) möchte gerne seinen "Emerald Staff Handle" wiederhaben, den er beim Wandern verloren hat.

Dieses gute Stück findet man bei den Koodinaten E3 13,5. Doch sollte man bei der Beschaffung vorsichtig sein, da in der Gegend "Armordillos" rumlaufen, die etwas heavy sind. Zur Belohnung bekommt man von Vespar den Paß für die Stadt Sandcaster.

Ein Stück weiter möchte ein Händler (E3 11,4) die lästigen Oger loswerden, die ihn immer überfallen.

Dann geht man zu Ellinger, damit er das erste Level von Castle Kalindra zurückholen kann. Wir begeben uns auch sofort dorthin, um das Schloß zu untersuchen. Auf dem Weg dorthin treffen wir auf Luna (A4 13,15), die drei goldene Statuen wiederhaben möchte. Im Schloß sind hinter Geheimwänden noch einige Panzerschränke mit diversen Rüstungen.

Der Troll-Wald und der südliche Turm

Für Thaddeus, the Fountain Keeper (F4 6,7) soll man das Jewel of Ages holen und bekommt sogleich den Schlüssel für den südlichen Turm. Zu diesem ist auch nicht viel zu sagen, nur daß alle Gongs 3mal geschlagen werden müssen. Im dritten Level steht eine Kiste (4,6), die das Paßwort "Open Sesame" hören möchte. Bei der Öffnung dieser Kiste ist zu beachten, das der Dieb an erster Stelle steht. Bei den übrigen Kisten sollte man wieder auf die "Clairvoyance"-Köpfe achten. Im dritten Level findet man auch noch 2 Energy Disks. Im vierten Level ist das "Book of the Prince", das man besser nicht lesen sollte. Auch sollte man noch nicht auf den Wolken herumtollen.

Edelsteinminen, die Barbaren, Oger und das ganze Pack

Danach erkunden wir weiter die Gegend. Doch sollte man erstmal nur bis an die Waldgrenze gehen oder auf jeden Fall noch nicht in die Wüste, da hier einige starke Monster rumrennen. An den Koordinaten findet man ein Barbarian-Fort (B3 6,12) mit dessen Boß man eine friedliche Einigung finden kann und somit 2 Energy Disks erhält. Der Boß der Oger (D3 11,5) ist ein Verbündeter Alamars und er gibt somit nur auf kämpferischen Wege seine 2 Energy Disks ab. In dieser Gegend befinden sich viele Edelstein-Minen, in denen man Steine verschiedener Materialien findet. Diese kann man bei den Zelten, die vor dem See im Sektor A3/A4 stehen, zu Rüstungen und Waffen verarbeiten.

Schloß Kalindra Part II

Da wir nun wieder genug Energy Disks besitzen, lassen wir ein weiteres Level des Schlosses bei Ellinger restoren. Im zweiten Level soll man für Megan (11,15) den "Songbird of Serenity" aus dem "Dungeon of Lost Souls" wiederholen, damit ihr Vater aus seiner depressiven Phase herauskommt und wieder fröhlich wird. Doch dieses Dungeon ist erst ab Level 50 empfehlenswert.

Sandcaster

Da wir den Paß für Sandcaster von Vespar bekommen

haben, begeben wir uns mal dorthin (per "Town-Portal") und versuchen den Massen von Zauberern und Hexen einzuheizen.

Die Lösung zu Edmunds Rätsel ist 3.

Astra (20,14) bittet uns, ihr zu helfen, die Hexen und Zauberer aus der Stadt zu jagen und Xenoc, den Oberzauberer zu töten. Der Oberzauberer ist nur durch das unterirdische Kanalsystem zu erreichen. Außerdem findet man bei den Koordinaten 30,1 den Schlüssel zum Eastern Tower in einer Kiste. Den Paß für Lakeside bekommt man bei Geoffrey, the Monitor (18,8) für 5000 Gold. Also begeben wir uns nach Lakeside.

Lakeside

In Lakeside ist anscheinend gerade Hexen-Sabbath, denn hier laufen verdammt viele von den Mädels herum. Die Gefangenen in den Käfigen läßt man logischerweise frei und bei den Töpfen achtet man auf die "Clairvoyance"-Köpfe. Beim Skull (3,5) gibt man "Witch" ein. In einer Kiste (1,14) findet man den Paß für die Stadt Necropolis. Im Dungeon unter Lakeside findet man die "Golden Dragon Statuette" (12,11), also die erste der drei, von Luna gesuchten, Statuen. Dann gehen wir zum Eastern Tower.

Der östliche Turm

Hier sind Magier, die uns mit nicht gerade leichtverdaulichen Energieblitzen angreifen. Irgendwo liegen noch 2 Energy Disks rum und das von Thaddeus gesuchte "Jewel of Ages" findet man in Level 3 5,11. Doch Vorsicht, irgendwo liegt ein Buch herum, das jedes Partymitglied um 5 Level steigert, doch wobei man dann alle Skills verliert, die man gelernt hat. Das "Jewel of Ages" bringt man nun Thaddeus wieder (F4 6,7) und der repariert den Jungbrunnen dann wieder. Diese wundersame Quelle läßt alle Altersbeschwerden verschwinden. Es wäre auch sinnvoll, wenn man hier einen "Lloyds Beacon" hinsetzt, da man im Spiel ziemlich oft altert. Nun können wir uns ins wundersame Necropolis begeben.

Necropolis

Man bleibt erstmal im Vorraum (da wo der Thron steht) und macht den anwesenden Mumien die Hölle heiß. Den Thron in der Mitte erstmal nicht berühren. Die Bücher in diesem Raum geben massig Erfahrungspunkte, lassen aber auch altern (man sollte nie weit über hundert Jahre kommen). Doch das ist kein Problem mit dem Jungbrunnen.

Wenn man im Vorraum alle Bücher gelesen hat, die Altersbeschwerden beseitigt und trainiert hat, kann man sich an den Thron wagen. Hier will Sandro, the Lich, sein Herz wiederhaben, das in den Katakomben unter der Stadt liegt. Bei der Erkundung vom Rest der Stadt erblicken wir weitere Ausgaben der netten Bücher und viele Särge, in denen Lichs wohnen und die immer ziemlich gute Ausrüstungsgegenstände in ihrer "Wohnung" liegen haben.

Die Katakomben sind zwar etwas feurig, aber das Herz findet man schnell, wenn man die Treppe 1,9 in der Stadt benutzt und dann schnell nach 1,14 läuft, wo sich das Herz befindet. Als Dank bekommt man von Sandro den Schlüssel zum "Dungeon of Death" und man kann sich die zweite von Luna gesuchte Statue nehmen. Nun wollen wir uns auf den Weg zur dritten Statue machen.

Der westliche Turm

Wir gehen nach Ellingers Tower, lassen ein weiteres, aber leider unwichtiges Level des Schlosses restoren und begeben uns auf die Wolken (Level 4 9,8). Nun befinden wir uns auf der "Xeen Sky Road", durch die man Tower leichter erreichen kann.

Auf dem schnellsten Wege gehen wir zu den Koordinaten A3 4,9. Hier befindet sich der Eingang zum West Tower. Gleich hier ist zwar eine Sackgasse doch beim Skelett findet man den Schlüssel zum Haupteingang dieses Turms. Auf schnellstem Wege begeben wir uns auch gleich dorthin (am besten springen). Vor dem Turm steht noch ein Zelt (A3 8,10). Der hier lebende Monk Dreyfus möchte, daß man den bösen Kult aus dem Tower vertreibt.

Hier wird man von sprüchewerfenden Klerikern empfangen, die jedoch kein großes Problem darstellen. In Level 4 kann man über die Treppe (7,9) nach unten gelangen, wo man die letzte der drei Statuen und noch 2 Energy Disks findet. Wenn man sich jetzt bei dem Monk meldet, sagt er, man kann sich seine Belohnung am Pult in Level 4 des Turms abholen. Nun geben wir die drei Statuen bei Luna ab und bekommen dafür 5 Levels für jedes Partymitglied.

Wüste und Ambrose

Im Prinzip ist man nun schon so gut trainiert, das man ohne Probleme die Welt erforschen kann. Nur in der Wüste sollte man etwas vorsichtig sein und die Lava-Welt sollte man noch meiden. In der Gegend stehen öfters auch Aladin-Lampen, bei denen man einen Wunsch frei hat.

Bei dem sprechenden Stein gibt man als Lösung "Paladin" ein. Bei den Koordinaten B1 12,5 findet man den Ritter Ambrose, der gerne den Namen "Dimitri" hören möchte. Er gibt uns ein "Bridle" also Zaumzeug, das von Natasha verzaubert werden soll. Natasha befindet sich in Sandcaster 21,4. Nur leider muß man dafür 50,000 Gold überhaben. Von Ambrose bekommt man das Geld erstattet.

Castle Blackfang

Auf dem Weg nach Castle Blackfang, wo Queen Kalindra gefangen ist, treffen wir auf den Boß der Riesen (D1 10,5), dem man auf friedlichem Weg noch 2 Energy Disks abknöpfen kann. Bei Castle Blackfang angekommen (F1 9,11), trifft man auf Ambrose, der anscheinend Probleme mit den Bewohnern des Schlosses hat. Also wollen wir ihm mal helfen. Die paar Vampire dürften wir mit links schaffen.

Unsere geliebte Königin finden wir im Dungeon bei 1,1. Wir müssen ihre Krone wiederbeschaffen, doch nur Dimitri weiß Rat. Doch da dieser wegen Depressionen nicht dazu bereit ist, ein Gespräch mit uns anzufangen, begeben wir uns ins "Dungeon of Lost Souls", um dort den "Songbird of Serenity" zu finden.

Dungeon of Lost Souls

Dieser Dungeon befindet sich in der Nähe von Lakeside auf einer Insel mit den Koordinaten F2 6,10. Doch wie schon erwähnt, ist dieser Dungeon erst ab Level 50 empfehlenswert und man sollte 300,000 Gold überhaben, da man sonst nicht weiterkommt. Falls man diese Stufe noch nicht erreicht hat, sollte man auf die Suche nach kleinen Subquests gehen, die überall im Land verstreut sind. Die Gegner in diesem Dungeon sind Minotauren und sozusagen nicht von der leichten Sorte. Doch nicht nur blindes Gekloppe erschwert uns das Weiterkommen. Im ersten Level muß man alle Sanduhren einmal drehen und die Fragen an der Treppe mit Ja beantworten. Im zweiten Level muß man die Uhren alle nach oben stellen, den Hebel ziehen, aus allen Brunnen trinken (außer aus dem "Negative Soul Water") und bei der Treppe wieder alle Fragen mit Ja beantworten. In Level drei muß man vier Hebel ziehen und an der Treppe



Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Winter
Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Angelika Rücker
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994
Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: Druckerei Baumann, 95326 Kulmbach

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

alle Fragen mit Ja beantworten. In Level vier zieht man den dritten Hebel von oben, dann den Hebel der gegenüberliegt. Nun ist das Teleporterfeld von unten ausgeschaltet und man kann ganz ungehindert zur Treppe gelangen. Nur leider braucht man hier die schon erwähnten 300,000 Gold um weiterzukommen. Wie immer, alle Fragen mit Ja beantworten. In Level fünf findet man endlich den "Songbird of Serenity" (1,8).

Kaiindras Krone

Mit diesem Vogel begeben wir uns nach Castle Kalindra und geben ihn an Dimitri. Dieser verrät uns die Kombination der hier, im zweiten Level, anwesenden Tresore (64,52,31). In diesen befinden sich weitere Energy Disks. Mit diesen Energy Disks begeben wir uns nach Ellinger, der nun die letzte Level des Schlosses restoren kann, indem sich Queen Kalindras Krone befindet. Nun auf nach Castle Blackfang, damit Queen Kalindra uns die Nummer ihres Tresors verrät, in dem ihre Krone liegt. Wenn wir diese Tresornummer nun besitzen (3,31,62), holen wir die Krone aus Level drei von Schloß Kalindra und bringen sie ihr (Tresor: Level 3). Queen Kalindra zieht nun wieder in ihr Schloß, doch vorher gibt sie uns den Schlüssel zur Pyramide des Pharaos.

Die Pyramide des Pharaos

Nun begeben wir uns zur Pyramide des Pharaos (D2 0,5). Erstmal ist zu sagen, daß man die Drachen, so gut es geht, meiden sollte. Vom Eingang aus begeben wir uns nach Nordosten und lösen das Zahlenrätsel:

the smallest number: 3
the smallest even: 4
what's left: 6
the smallest prime: 5
the largest number: 10
the smallest squared: 9
twice the smallest even: 8
the largest prime: 7

dann zieht man den Hebel und findet bei 23,15 einen großen Schatz. Um ins zweite Level zu kommen, muß man die Hebel an folgenden Koordinaten umlegen:
26,6; 22,6; 18,6; 11,30; 4,28; 5,4
Nun kann man die Treppe (5,6) hochgehen.

Hier müssen wir wiedereinmal ein kleines Zahlenrätsel lösen. Doch genug der Umstände – die Lösung lautet 1701.

Im dritten Level muß man an folgenden Stellen den "Jump"-Spell benutzen:
11,18; 20,14; 13,15; 18,15
sonst wird man an den Anfang dieses Levels teleportiert und das ist ein ganz schönes Stück.

Im vierten Level findet man endlich den Pharao, der einen zu "The Choosen Ones" ernennt (also hat man jetzt Zutritt nach Olympus) und den Auftrag gibt, Corak aus dem abgestürzten Raumschiff, das in einem Lavastrom festsitzt, zu kontaktieren. Also begeben wir uns auch dorthin.

Coraks Befreiung

Die Rettungskapsel liegt gleich in der Nähe von Necropolis bei den Koordinaten (B2 3,8). Corak befindet sich im Schiff in der Kommandozentrale (4,8). Doch erst muß man das Kraftfeld, welches Corak gefangenhält, deaktivieren (bei den Koordinaten 2,8).

Die Lösung des Rätsels bei 4,6 dürfte allen Star-Trek-Fans bekannt sein: "To Boldly Go Where No Man Has Gone Before".

Doch leider kann Corak noch nicht aus dem Raumschiff heraus, da Lord Alamars Scanner ihn sofort entdecken würden.

Eine kleine Rückmeldung beim Pharao kann nicht schaden. Dieser gibt einen den Tip, das Corak nur in einer "Soulbox" aus dem Raumschiff gebracht werden kann, welche sich irgendwo in Olympus befinden soll.

Also flugs zu diesem Ort. In der Stadt benutzt man das Gitter in der Taverne (10,7), um in die Katakomben zu gelangen. Der Stimme antwortet man "Tribbles" und geht zu der Leiter am Ende des Ganges. In dem darüberliegenden Raum findet man die "Soul Box" (10,14).

Mit dieser Box geht man nun zu Corak, welcher bereitwillig mitkommt.

Castle Alamar

Dann gehen wir zu Castle Alamar (A1 10,4). Die Monster an beiden Seiten sollen uns nicht kümmern, wir gehen geradeaus zur Treppe (0,8) ins zweite Level. Hier stellen wir die, sich an den Ecken befindlichen, Sonnenuhren auf neun und geben in der Mitte des Raumes Alamars richtigen Namen an: SHELTEM. Nun ist der Weg zum dritten Level frei. Im dritten Level darf man nur bestimmte Felder betreten. Nach getaner Arbeit könnt Ihr Euch in aller Ruhe den Abspann reinziehen.

Gabriel Knight

Von Christian Giegerich aus Aschaffenburg stammt die Komplettlösung zu Sierras neuestem Gruseladventure. It's Voodoo-Time!

Der erste Tag

Gabriel nimmt sich die Zeitung und blättert sie durch. Lupe und Pinzette werden vom Schreibtisch stibitzt und vom Bücherregal links oben eine Lektüre von Heinz Ritter durchgelesen. Die Leselust packt unseren Schriftsteller: Rechts oben im Regal findet man noch ein interessantes Buch über Schlangen, und im Regal links von der Tür ein Deutsch-Englisches Wörterbuch. Aus der Kasse schnappt sich Gabriel den Kassengutschein über 20 Dollar, danach wird Grace mehrmals auf das Stichwort "Messages" angesprochen. Die Oma rief an sowie Mosley von der Polizei, und dann war da noch ein mysteriöser Anruf aus Deutschland. Gabriel verläßt den Laden und macht sich auf zur Großmutter. Die wird vollständig ausgefragt. Nach der Unterhaltung steigt man den Dachboden hinauf. Dort wandert das Notizbuch vom Großvater ins Inventar, das sich Gabriel dort genauer ansieht (das Notizbuch!).

Eines der großen Probleme im Spiel ist die Uhr: Die Zeiger werden auf 3 Uhr gestellt, die äußere Drehscheibe so angeordnet, daß der Drachenkopf oben steht. Danach nur noch an dem Aufziehschlüssel drehen, und die Uhr springt auf. Ihr entnimmt Gabriel Knight Brief und Foto. Man liest nun den Brief im Inventar und schaut auf gleiche Weise das Bild genauer an. Nun steige man wieder hinab zur Oma und frage sie über "Heinz Ritter" aus, bevor man geht.

Nun zum Polizeipräsidium. Der Desksergeant wird von Gabriel über "Mosely", "Photographs" und "Crime Scene" ausgefragt. Er will uns jedoch nicht verraten, wo sich der Tatort befindet. Auf zum Jackson Square: Dort betritt Gabriel den nordwestlichen Teil des Parks. Wenn er sich dem Schauspieler nähert, verfolgt dieser ihn. Nun muß man es schaffen, hinunter zum Polizisten zu kommen, ohne, daß sich andere Parkbesucher den beiden nähern, sonst geht das Ganze von vorne los. Unten angekommen, fängt die Nervensäge an, den Polizisten zu ärgern, worauf dieser ihn durch den Park jagt. Gabriel nutzt die Gelegenheit und hört am Motorrad den Polizeifunk ab: Nun weiß er, wo sich der Tatort befindet! Auf der Greater New Orleans Map fährt man sogleich dorthin und trifft Mosely. Nach der Zwischensequenz wird das plattgedrückte Gras (rechts) per Lupe näher untersucht. Mit der Pinzette pickt Gabriel dort ein Stück Schlangenhaut auf. Die Zeichen auf dem Boden werden mit dem Notizbuch abgeschrieben. Nachdem man die Blutstelle näher angeschaut und etwas Schlamm von der Nähe des Sees aufgenommen hat, kann der Platz wieder verlassen werden. Nächster Ort: Dixieland Drug Store. Das Schild auf der Theke wird betrachtet und der Ladenbesitzer wird auf's Stichwort "St. John's Eve" angeredet. Nachdem ihm Gabriel das Foto des Ermordeten gezeigt hat, wird der Verkäufer auf "Voodoo Murders" angeschwatzt. Ortswechsel: Police Station. Nun betritt man Moselys Büro, wo man diesen über "Patterns" und "Other Patterns" ausfragt.

Man erfährt, daß Officer Franks über die entsprechende Akte verfügt. Gabriel verläßt also das Büro und spricht die Polizistin mit dem Aufrufezeichen-Icon darauf an, worauf sie sie uns heraussucht. Man schaut sich die Akte an und gibt sie Officer Franks zurück. Wieder in Moselys Büro, wird unser Freund von uns gebeten, ein Foto für das neue Buch schießen zu lassen, worauf er Officer Franks hereinruft. Nachdem ein Foto geschossen wurde, antworten wir Mosely "Hold on while I go and check my hair" und verziehen uns so nach draußen, wo wir uns die Akte stibitzen, unter den Fotokopierer legen und wieder zurücklegen. Danach wieder in Mosleys Büro und das Bild schießen lassen. Um den Tag zu beenden, fahren Sie in den Buchladen zurück und sprechen Grace auf "Request Research" und "Check out Malia Gedde" an. Die Nacht bricht herein, und Gabriel hat den gleichen Alptraum wie in der letzten Nacht.

Der zweite Tag

Als Gabriel aufwacht, streckt ihm Grace die gewünschten Informationen von Malia Gedde entgegen, worauf ein neuer Ort auf der Greater New Orleans Map erscheint. Nachdem er die Zeitung durchgeblättert hat, verläßt Gabriel den Book Shop und macht sich erneut auf zur Police Station. Der Sergeant wird nach Mosely befragt, worauf dieser antwortet, er sei in seinem Büro. Bevor Sie aber Moselys Büro betreten, drehen Sie die Temperaturanzeige (links von der Tür) auf gut 80° auf. Wenn man nun das Büro betritt, wird es Mosely heiß, und er zieht sein Jackett aus. Gabriel spricht Mosely auf "Coffee" an, worauf der ihm Kaffee holen geht. Unser Schriftsteller springt vom Stuhl und schnappt sich Moselys Polizeimarke, die am Jackett hängt. Nun zurück zum Jackson Square. Im südwestlichen Bereich des Parks lungert ein Hot-Dog-Verkäufer herum, dem wir unsere Büchergutschrift andrehen. Als Dank dafür erhalten wir einen Lucky Dog, den wir gleich an den steppenden Jungen rechts weitergeben. Der bedankt sich herzlich dafür und wird uns bald einen Gefallen tun. Weiter zur Nordostecke des Parks, wo ein Maler die Kirche abmalt. Der Wind weht ihm aber bald sein Blatt weg (im Zweifelsfall ein zweites Mal das Bild betreten) und steckt es in einen Gitterzaun, wo das Kunstwerk für den Maler unerreichbar ist. Gabriel geht wieder zum Steppjungen, den er mit dem Ausrufezeichen-Icon anspricht. Ihn bittet er, das Bild aus dem Zaun zu holen (Antwort 1). Das tut der Junge auch gleich und Sekunden später hat man das Werk im Gepäck, das man auch gleich dem Maler zurückbringt. Der will sich revanchieren und bekommt die Zeichnung des Musters, die wir am Tatort abgezeichnet haben, sowie die Kopie der Polizeiakte in die Hand gedrückt. Er verspricht uns die Rekonstruktion des Gesamtmusters, die wir am 3.Tag abholen können. Nun zu Malia Gedde (Greater New Orleans Map). Dort klingelt man und gibt sich als Polizist aus, worauf man dem Butler die Polizeimarke zeigt. Prompt wird Gabriel hineingelassen.

Nachdem Gabriel auf Malia getroffen ist, wird sie auf die Stichwörter "Voodoo", "Lake Pontchar train". Zum Schluß noch "Flirt with her", worauf Gabriel seine wahre Identität preisgibt und sofort hinausgeworfen wird. Völlig fertig macht er sich auf zum "Historical Voodoo Museum". Dort fragt man Dr. John auf die Punkte "Voodoo", "Historical Voodoo" und "Modern Voodoo" aus (wichtig: wirklich ausfragen!). Nun erscheint die "Moonbeam Residence" auf der Karte. Nachdem Gabriel Dr. John auf das Thema "Marie Laveau" ausgequetscht hat, erscheint der Friedhof St. Louis Cementery ebenfalls auf der Karte, wo wir sofort hinfahren. Der Wärter wird nach "Maria Leveau" und "Other Marked Tombs" angefragt. Von den Kritzeleien an der Freidhofmauer macht Gabriel eine Abzeichnung im Notizbuch. Nur noch den am Boden liegenden Ziegelstein einstecken, dann fährt man zu Moonbeam. Die befragt man nach "Voodoo", "St. John's Eve", "Animal Masks", und "Grimwald" (wieder ausfragen; WICHTIG!). Nun müßte die Gute einen kleinen Schlangentanz aufführen, bei dem sich Gabriel den "Snake Skin aus dem Schlangenkäfig holt, der mit der Lupe näher betrachtet wird. Nach dem Tanz gibt Gabriel die Zeichen, die er auf dem Friedhof abschrieb, zu Moonbeam. Die müßte uns nun eine Übersetzung liefern. Der Weg führt uns jetzt zum "Dixieland Drug Store", wo man das erste Mal Madame Cazaunoux begegnet. Der Verkäufer wird jetzt wegen "Animal Masks" und "Willy Jr." befragt. Er will 100 Dollar für die Krokodilmaske haben, die wir leider noch nicht haben. Nachdem Gabriel im Book Shop Grace gebeten hat, Nachforschungen über Madame Cazaunox zu betreiben, ist auch dieser Tag Geschichte. Diese Nacht plagt Gabriel wieder ein Alptraum.



Der dritte Tag

Nachdem sich Gabriel zweimal die Zeitung angeschaut hat, müßte ein neuer Ort, die Tulane University, auf der Greater Map erscheinen. Grace wird über "Messages"

ausgefragt sowie nach der Telefonnummer von Ritter wird geforscht. Nach einer kleinen Weile müßte ein Nachbar den Buchladen betreten und versuchen, Gabriel das Bild seines Vaters abzukaufen. Grace wird ignoriert und das Kunstwerk für 100 Dollar verscherbelt. In Gabriels Zimmer nimmt er das Haargel aus dem Bad und die Taschenlampe vom Schrank rechts. Das Telefon wird benutzt (rechts neben der Schreibmaschine) und die Nummer 555-1280 angerufen. Madame Cazaunoux meldet sich. Am Ende des Gesprächs bekommt Gabriel noch den Namen des Hundes mit (Castro). Als nächstes wird mit dem Tierarzt telefoniert (555-6170). Hier den Punkt "Dog Dancing Lessons" anwählen. Nun die Antwort wählen, in der "Castro" vorkommt, und sie erfahren Madames Adresse. Im Dixieland Drug Store kann nun die Maske erworben werden. Zusätzlich erhält man ein Fläschchen Gambling Oil. Beim Maler am Jackson Square bekommt man die fertige Zeichnung, wonach man die Nordwestecke aufsucht, wo man auf eine Wahrsagerin treffen sollte. Kaum hat Gabriel diese mit dem "nehmen" Icone berührt, führt diese uns einen Schleiertanz vor, bei dem sie einen roten Schleier verliert. Gabriel steckt diesen ein und betrachtet ihn mit der Lupe genauer: Ein Stück Schlangenhaut hängt daran, das mit der Pinzette aufgepickt wird.

Nachdem Sie den Schleier an die Frau zurückgegeben haben, schaut diese in die Zukunft, bekommt Angst und rennt davon. Alle Schlangenhautstücke werden jetzt mit der Lupe verglichen, doch leider gibt's keine Übereinstimmung. In Moselis Büro (Polizeigebäude) lauscht man jetzt dem erfolglosen Verhör von Crash. Danach wird erneut der Jackson Square und der Stand der Wahrsagerin aufgesucht. Letztere müßte jetzt wieder zurückgekehrt sein. Gabriel spricht sie per Ausrufezeichen-Icon an, worauf ein schickes Zwischendemo folgt. Als nächstes wird das Gedde-Haus aufgesucht, wo man erfährt, daß Malia beim Friedhof ist, wo man auch gleich hinfährt und zwei Bilder nach rechts läuft. Nach einem Schwätzchen mit Malia geht's ab zur Tulane Universität, wo man dem Vortrag über Voodoo lauscht und danach das Büro von Professor "Hart" betritt. Der wird über die Bedeutung von "Cabrit Sans Cor" gefragt und das Bild des Mordopfers wird ihm ebenfalls gezeigt. Nachdem man ihn über "Black Voodoo" und "St. John's Eve" ausgefragt hat, zeigt man ihm das Bild des Musters, von der er eine Kopie anfertigt, um uns zu unterstützen. In der St.-Louis-Kirche in der Nähe des Jackson Squares betritt Gabriel den Raum rechts. Dort steckt er das schwarze Hemd ein und nimmt ein Prieserunterhemd aus dem Fach auf der linken Seite des Schranks. Nächster Halt: Madame Cazaunoux' Wohnung. Dort muß man sich tarnen, um hinein zu können, und zwar als Priester! Gabriel zieht das Hemd über und bändigt sein Haar mit Gel. Er klopft an und gibt sich als Priester aus, worauf er in die Wohnung gelassen wird. Die Frau wird nach "Cabrit Sans Cor" gefragt, worauf sie ihr die Bedeutung verraten ("Goat without Horns"). Sie erzählt weitere Details. Als nächstes fragt sie Gabriel über "Human Sacrifice", "Real Voodoo Queens" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Jetzt bekommt man ein Schmuckstück gezeigt, von dem man mit dem Schlamm vom Tatort einen Abdruck anfertigt. Ortswechsel: Napoleon House.

Dort spricht man den Barkeeper auf "Voodoo" an, und fragt ihn anschließend über "Bar Patrons" aus. Als letztes wird er noch auf "Sam and Voodoo" angesprochen. Sam (der Dicke am Schachbrett) wird das Gambling Oil angedreht. Hierzu werden Antworten wie "Ever wonder why Frank ever wins?", "This powerful Voodoo Oil..." und "This Oil could..." verwendet. Sam spült das Oil hinunter und gewinnt anschließend das Spiel. Jetzt setzt er sich an die Bar, wo wir ihm den Schlammabdruck geben. Er wird uns bis morgen eine Kopie von dem Schmuck anfertigen. Zurück im Book Shop wird Grace erneut auf "Messages angesprochen, danach betritt man sein Zimmer und wählt am Telefon die Nummer (erst auf "On" stellen!) 49-09-324-3333, um Wolfgang Ritter in Deutschland anzurufen. Ein weiterer Tag ist beendet, wenn man wieder den "Verkaufsraum" betritt.

Der vierte Tag

Die Zeitung wird (wie immer) durchgeblättert. Außerdem sollte man von Grace "Veve Clippings" ein paar alte Zeitungsausschnitte bekommen. Gabriel besucht kurz das Napoleon House, um sein Schmuckstück abzuholen. Nächster Besuch: Der Jackson Square Overlook, wo man durchs linke Fernglas späht und Crash sieht, wie er mit dem Trommler schwafelt. Der Typ schlendert anschließend in Richtung Kirche. Also ab in das Gotteshaus! Dort setzt man sich hinter Crash und zeigt ihm den Schlangenarmreif. Nun spricht man ihn auf "Drummer", "Rada Drums" und "Voodoo Hounfour" an. Auf einmal stößt Crash Geräusche aus, die man seit dem Urknall nicht mehr gehört hat, und sinkt leblos auf der Bank zusammen. Gabriel schaut sich den Punk näher an. Junge, ist der aber blaß! Per Öffne Icon reißt Gabriel das Hemd auf und bemerkt eine Schlangentätowierung auf Crashs Brust. Die wird natürlich mit dem Notizbuch abgezeichnet. Zurück im Buchladen ist der Tag zu Ende. Zu Gabriels Überraschung kommt Malia noch vorbei. Diesmal hat Gabriel keinen Alptraum, sondern mit Mrs. Gedde eine schöne Nacht!

Der fünfte Tag

Ein dringender Anruf des Professors erreicht Gabriel. Außerdem ist ein Päckchen aus Deutschland eingetroffen. Gabriel überfliegt den Brief seines Großvaters (Inventar). Er bittet Grace darum, Nachforschungen über "Rada Drums" zu treffen. Nun sollte man lieber abspeichern, bevor man zum Voodoo Museum fährt. Dort ist es nämlich stockfinster, keiner ist anwesend, außer der Phyton, die Gabriel fast zu Tode würgt. Mit letzter Kraft schaltet Gabriel den Ventilator ein (Schalter links neben der Tür): Die Schlange verzieht sich, und Dr. John erscheint in der Tür. Es sieht so aus, als ob es ein Mordanschlag auf Gabriel war! Wütend verläßt er das Museum. Zurück im Buchladen pickt Grace etwas Schlangenhaut aus Gabriels Gesicht und schmeißt es in den Aschenbecher. Doch wir picken das Teil per Pinzette wieder heraus und schauen es uns mit der Lupe näher an: Das Stück gleicht dem Stück, das Gabriel am Tatort fand! Dr. John's Schlange ist also in den Fall verwickelt. Oder gar Dr. John selbst? Nun saust Gabriel zur Tualne University, in das Büro des Professors. Ach du Schreck! Er hat die gleiche blasse Farbe wie Crash und hängt leblos in der Lehne des Stuhls. Da kann man leider nichts machen, außer die auf dem Schreibtisch liegenden Notizen von Professor Hart einstecken. Nächster Halt ist der Friedhof. Dort steht eine neue Nachricht im Voodoo Code an der Wand der Grabkammer. Gabriel schreibt diese ab und benutzt sie mit der ersten Voodoo-Nachricht im Inventar. Nun muß man selbst etwas an die Wand schreiben. Gabriel wartet, bis der Wärter ins nächste Bild verschwunden ist, dann wendet er sich der Mauer zu. Man muß die Nachricht "DJ bring sekey madoule" an der Wand hinterlassen. Die fehlenden Buchstaben L, M, U und Y muß man aus den Lücken der anderen Buchstaben herausfinden (z.B. in E?E muß man das Y einsetzen usw.). Das I findet man, wenn man in der Icon-Zeile "Next Message" anklickt. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, läßt Gabriel die Nachricht schließlich stehen. Nach erfolgreicher Arbeit fährt man wieder mal zur Polizeistation. Mosely wird auf "Reopen Case" angesprochen. Doch dazu fehlen ihm Beweise. Die aber hat Gabriel bei sich: Er gibt Mosely die zwei Schlangenhautstücke, Harts Notizen, den Zeitungsartikel und die Zusammenfassung vom Maler. Nun ist Mosely überzeugt und Gabriel fährt zurück zum Buchladen, um auch diesen Tag zu beenden.

Der sechste Tag

Nach einem alltäglichen Blick in die Zeitung versucht Gabriel, die Tür nach draußen zu öffnen, als ein Kuvert hineingeflattert kommt. Es enthält einen Brief von Mosely, sowie den Schlüssel zu Moselys Büro. Gabriel gibt die Skizze der Schlangentätowierung Grace mit der Bemerkung, er gehe heute abend auf eine Party und spielt dann auf Grace's Eifersucht an. Letztendlich hat er eine schöne Phyton auf der Brust. Der Versuch, Moselys Büro im Revier zu betreten, scheitert und Gabriel macht sich auf zum Jackson Square. In der Südwestecke hat ein Verkäufer sein Zelt aufgeschlagen. Wir wissen, daß er früher an Polizeistationen bedient hat, und überzeugen ihn, seinen alten Platz wieder aufzusuchen. Zurück beim Polizeirevier fährt der Verkäufer, beim erneuten Versuch zu Moselys Büro durchzudringen, vor. Die Polizisten kaufen kräftig ein. Gabriel verläßt das Revier kurz und fährt gleich wieder hin. Nun wartet man, bis der Polizist einnickt. Dann schleicht man sich an die Tür und schließt sie mit dem Schlüssel auf. Es kann sein, daß man mehrere Versuche benötigt, aber späte-

stens beim 3. Versuch müßte es klappen. Drinnen öffnet Gabriel die Schreibtischschubladen und steckt das Peilgerät inclusive Peilsender ein. Nun fährt Gabriel (widerwillig) erneut zum Voodoo-Museum, wo er in der Kiste neben der Tür einen Peilsender anbringt. Wieder beim Jackson Square benutzt Gabriel das Buch "Rada-Trommeln", das er am Morgen von Grace bekam, mit dem Trommler im Südostteil des Parks. Nun werden die Stichpunkte (die Reihenfolge ist wichtig!) "Call Conclave", "Tonight" und "Swamp" angeklickt. Schließlich gehen Sie auf "Exit", worauf ein neuer Ort auf der Karte erscheint: der Bayou, wo Sie sofort hinfahren. Hier wird der Empfänger des Peilsenders benutzt. Hier geht man immer in Richtung des Punktes auf der Anzeige. Wenn der Punkt in der Mitte steht, haben Sie den Voodoo-Schauplatz erreicht. Hier sollte man sich tarnen: Gabriel stülpt die Krokodilmaske über und zieht sein Hemd aus. Die zwei Fragen, die ihm Dr. John stellt, beantwortet er mit "Damballah" und "Ogoun Badagris". Es folgen einige, wirklich tolle Zwischensequenzen.

Der siebte Tag

Gabriel benutzt das Telefon, um erneut Onkel Wolfgang in Deutschland anzurufen. Ihn fragen sie nach "Tetelo", "Talisman", "Tetelo's Remains" und "African Homeland". Nun wird die Geddegruft auf dem Friedhof aufgesucht. Gabriel hat Glück: Jemand hat die Platte aufgelassen. Er drückt den roten Knopf und betritt die düstere Grabkammer. Um etwas Licht in die Sache zu bringen, schaltet Gabriel die Taschenlampe ein. Man schwenkt die Lampe nun auf die Mitte des Schranks und öffnet das Fach mit dem Veve Muster. Da erschrickt wohl jeder: Mosely! Ohnmächtig fällt Gabriel zu Boden. Eine unbestimmte Zeit später erwacht Gabriel wieder und nimmt die Taschenlampe wieder an sich. Er öffnet das Fach erneut und siehe da: Mosely ist verschwunden! An seiner Stelle liegt aber eine Brieftasche in der Schublade, die natürlich eingesteckt wird. Eine nähere Untersuchung im Inventar fördert eine Kreditkarte "American Repress" zu Tage. Drücken Sie nun den roten Knopf, um aus der Gruft zu entkommen. Nun zurück in den Buchladen, irgendwann muß man ja mal nach Deutschland! Gabriel ruft das Reisebüro an (585-1130) und bucht einen Flug nach Deutschland. Er bezahlt mit Moselys Kreditkarte. Auf der Greater New Orleans Map läßt sich der Flughafen anwählen. Also reist Gabriel sofort nach Deutschland ab. Bei Schloß Rittersberg angekommen wird das Küchenmädchen Gerde vollständig ausgefragt, danach wird das Schlafzimmer (die Treppe rauf) betreten. Links wird die deutsche Inschrift unterhalb des Löwenkopfes gelesen, danach gehts wieder hinunter. Von der Eingangshalle aus geht man nach rechts, und schaut sich in der Kapelle gut um. Danach wird Gerde über "Portal Poem", "Chapel Panels" und "Initation Ceremony" ausgefragt. Wieder im Schlafzimmer öffnet Gabriel das Fenster und wäscht sich im Schnee die Hände. Nachdem das Fenster wieder zu ist, nimmt man die Schere von der Kommode und schneidet Gabriel das Haar (auf Gabriel benutzen). Ebenfalls auf der Kommode steht eine goldene Schüssel, die auch eingesteckt wird.

Die Schriftrolle wird aus dem Glaskasten genommen und gelesen. Wieder in der Halle, nimmt Gabriel das Messer (hängt an den Stufen) und den Salzstreuer (neben Gerde). Danach betritt er erneut die Kapelle. Die Schale wird auf den Altar gestellt, und das Salz hineingestreut. Dann schneidet sich Gabriel mit dem Messer eine Wunde in den Arm und läßt etwas Blut in die Schüssel tropfen. Jetzt kniet sich Gabriel vor den Altar (Altar benutzen) und liest aus der Schriftrolle vor (Schriftrolle auf Gabriel benutzen). Nach erfolgter (oder mißlungener?) Zeremonie geht Gabriel zu Bett... und hat den heftigsten Alptraum, der je ein Mensch gehabt hat!

Der achte Tag

Gabriel nimmt den Schlüssel von dem Nachtschränkchen und schließt damit die Bibliothek auf. Nun folgt ein Büchersuchen, das nicht ganz einfach ist. Folgendes: Sie müssen die betreffenden Regale zuerst mit dem Augen-Icon ein paarmal betrachten, bis Gabriel das entsprechende Buch findet. Zuerst sucht Gabriel im hinteren, mittleren Regal das Buch "People's Republic" heraus und liest es kurz. Danach findet er im Regal rechts hinten "The Primal Ones", und stöbert genauso im linken Regal "Ancient Roots of Africa", auch "Sun Worship pers" im hinteren linken Regal bleibt nicht verschont. Als letztes Buch findet er im hinteren, rechten Regal (unterste Ebene) den Schmöker "Ancient Digs of Africa" und darin das "Snake Mound Book", das er einsteckt. Wieder in der Eingangshalle wird Gerde per Ausrufezeichen-Icon angesprochen und Moselys Kreditkarte dazu benutzt, um nach Afrika zu fliegen.

Der neunte Tag

Gabriel findet sich im tiefen Afrika wieder. Um das Höhlenlabyrinth zu betreten, muß man nach hinten laufen. Eines vorweg: Das ganze Labyrinth besteht aus 12 Kammern, von der jede einzelne abgesucht werden muß. Die Kammern sind außerdem in Kreisform angeordnet. Drei Räume nördlich des Eingangs befindet sich der Snake Rod, ein sehr wichtiger Gegenstand, der ihnen später noch das Leben retten wird. Nachdem dieser aufgenommen wurde, gehen sie folgendermaßen vor: Jeder Raum wird abgeklappert und alle Platten mitgenommen. Die Platten, die sich nicht lösen lassen, lassen Sie natürlich stecken. Kleine Orientierungshilfe: Raum 7 ist der mit dem Steingesicht. Auf den Platten sind verschiedene Anzahlen von Schlangen angeordnet. Je nachdem, wie viele Schlangen darauf zu sehen sind, müssen in den dazu passenden Raum gesetzt werden. Haben Sie alle Platten richtig angeordnet, gehen Sie in Raum 3 und speichern unbedingt den Spielstand! Nun steckt Gabriel den Snake Rod in die Platte hinein, worauf alle Mumien lebendig werden! Das ist die schwierigste Stelle im ganzen Spiel. Nun müssen sie es schaffen, in Raum 7 zu gelangen und nehmen am besten den Weg nach oben. Raum 3 und 4 dürften keine Probleme sein, in Raum 5 lockt man die Mumie zuerst nach rechts, umgeht sie geschickt und schnell ins nächste Bild. In Raum 6 schwingt man sich per Lianen, die an der Decke hängen (Lianen benutzen) ins nächste Bild, wo man die Bekanntschaft von Wolfgang Ritter macht, der die Mumien ablenkt, während Gabriel den Snake Rod mit der Platte im Aufzug benutzt. Abwärts geht's! Onkel Wolfgang springt im letzten Moment dazu. Unten angekommen, geht Gabriel nach rechts und schaut sich den Opfertisch bis aufs kleinste Detail an. Großonkel und Großneffe schieben zusammen die beiden Eisenstangen in den Altar hinein. Da bemerkt Wolfgang, daß man ein Herz braucht, um an den Talismann zu kommen. Man geht nach links und will gerade mit dem Messer die am Boden liegende Mumie aufschneiden, als sich nebenan Onkel Wolfgang selbst das Herz herausreist. Nach einer weiteren Zwischensequenz und dem Talismann in der Tasche fliegt Gabriel Knight nach New Orleans zurück.

Der zehnte Tag

Gabriel liest die Zeitung und bemerkt, daß Grace nicht anwesend ist. Er liest den Zettel auf dem Schreibtisch durch und fährt zusammen: Aus seinem Zimmer kommt Mosely, quicklebendig! In Gabriels Zimmer fragt man ihn über "Making a Plan", "Grace", "Fill me in" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Nächster (und letzter) Halt: St.-Louis-Kathedrale. An der linken Wand betritt man den rechten Beichtraum und steckt den Snake Rod in das Loch der linken Wand. Das Ding entpuppt sich als Aufzug. Bevor wir diesen jedoch verlassen, verstecken wir den Peilsender und den Snake Rod für Mosely unter der Bank. Nun betritt man einen Flur, der an die Afrikahöhlen erinnert. Es sind wieder, im Kreis angeordnet, 12 Räume. Über den Türen steht die Anzahl des jeweiligen Raums. Wenn ein Zimmer betreten werden soll, muß das Pad neben der Tür benutzt werden. In Raum 7 nimmt Gabriel zwei Masken und zwei Umhänge mit. In Raum 4 wird das schwarze Buch eingesteckt, Raum 2 jedoch darf (noch) nicht betreten werden, da Dr. John darin ist. Um den herauszulocken, geht man in einer der Türen rechts, um den Zeremonienraum zu betreten. Hier benutzt man die Trommeln ("Summon", "Brother Eagle"). Nun den Raum wieder verlassen (unten rechts). Nun wird am besten auf vollen Speed gestellt. Schnell in Raum 2, und die Keycard von der Wand schnappen. Flugs wieder raus, in Raum 1 und sich die Taschen mit Geld füllen (3mal). Wer Punkte sammeln will, kann auch noch Raum 11 betreten. Mit der Keycard wird Raum 8 geöffnet, wo man Grace findet. Auch Mosely ist angekommen. Per Tailsman erweckt Gabriel Grace. Mosely und Gabriel stülpen die Tierkostüme über. Bei der Zeremonie wird gewartet, bis Malia auf Grace losgeht. Der Talismann wird mit Malia benutzt, anschließend wird das Teil zu Mosley geworfen. Als Malia Gabriel in der Mangel hat, schnappt der sich das graue Teil vom Altar, worauf sich die Erde auf tut. Gabriel versucht noch, Malia zu "nehmen", was vergeblich ist. Das Ende von *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* ist erreicht!

Simon the Sorcerer

Mike Woodroffes Zauber-Adventure ist eine ziemlich harte Nuß im Computer-Regal. Allein verzweifelten Magie-Lehrlingen helfen Colette Löffert und Guido Tommasone aus Rüsselsheim.

Im Dorf

Simon findet sich in Calypsos Hütte wieder. Beim Lesen des Briefes erfährt er, daß Calypso ihn bereits erwartet hat und auf seine Rettung aus Sordids Fängen hofft. Um dies zu bewerkstelligen, muß Simon allerdings erst zum Zauberer avancieren. Er macht sich also auf den Weg zum Zirkel der Zauberer, nicht ohne vorher die Schere aus der Schublade und das Magnet vom Kühlschrank mitzunehmen.

Eine Unterhaltung mit dem Schmied zu beginnen ist sinnlos, dieser scheint entweder stumm zu sein, oder er redet halt nicht mit jedem dahergelaufenen Rotzlöffel. Simon nimmt das Seil mit, das wohl niemand vermissen wird und auch der Klöppel, der auf dem Tisch liegt, wandert in seine Tasche.

Simon entschließt sich zu einem kleinen Umweg, liest eine Leiter auf und macht Station im Haus des Druiden, wo er eine Flasche Hustensaft und ein Spezienglas aufklaubt – die Unterhaltung mit dem Händler bringt ohne Geld nichts ein. Auch im Shoppe heißt es nur umschauen, aber nichts berühren – ohne Moneten ist Simon arm dran!

In der Kneipe schnappt er sich zunächst einmal das Päckchen Streichhölzer und geht dann ins Hinterzimmer zu den Zauberern, von denen er den Auftrag erhält, einen Zauberstab zu finden. Im Schankraum hält er noch ein Schwätzchen mit den beiden Kämpferinnen und schneidet dann in einem unbeobachteten Moment dem schlafenden Zwerg den Bart ab.

Im Wald

Also macht sich Simon im Wald auf die Suche nach dem Turm. Er trifft bald auf einen Barbaren, dem ein Dorn im großen Zeh steckt. Simon befreit ihn von diesem und erhält zum Dank ein kleines Metallpfeifchen. Das läßt er auf seinem Weg auch gleich den Troll blasen, der ihn nicht über seine Brücke lassen will und bekommt postwendend Hilfe von seinem neuen Freund.

Nun kann er die Brücke überqueren und zum Turm, der ganz im Südosten des Waldes steht, wandern. Das Schild nimmt er mit. Er repariert die Glocke durch Einbau des Klöppels und benutzt sie natürlich sogleich. Das heruntergelassene Haar erklimmt er und küßt oben im Turmzimmer nach dem ersten Schrecken Rafunzel – ab ins Inventar mit ihr!

Bevor es nun ins Dorf zurückgeht, macht Simon noch die Bekanntschaft mit dem Dorfdeppen, der ihn Wasserholen schickt. Nichts einfacher als das, denkt sich Simon und trifft im Südwesten des Waldes auf ein Hexenhäuschen, vor dem ein Brunnen steht. Simon kurbelt den Eimer nach oben und nimmt ihn mit.

Simon erkundet noch ein wenig den Wald und findet Holzwürmer auf einem Baumstumpf, mit denen er sich längere Zeit über Holzsorten unterhält. Weiter im Norden sitzt eine Eule auf einem Baum, die nicht mit guten Ratschlägen spart – Simon nimmt auf jeden Fall die herunterfallende Feder mit und geht dann wieder den Dorfdeppen besuchen. Er gießt die Bohnen und macht sich aus dem Staub. Wenn er das nächste Mal an diesen Ort kommt, steckt er die "ertränkten" Bohnen ein.

Im Dorf (2)

Simon begibt sich zum Haus des Imkers auf der Westseite des Dorfes. Er läßt Rafunzel auf die Trüffel-Tür los und betritt dann das Haus, um sich mit Imkerhut und -pfeife auszurüsten. Dann geht er nach draußen und benutzt die Pfeife am Bienenstock. Wenn die Bienen verscheucht sind, kann er sich das Stück Wachs nehmen.

Er schaut jetzt nochmal bei Calypsos Hütte vorbei und geht zu deren Rückseite, wo er die Bohnen auf den Komposthaufen wirft. Die Wassermelone wandert ins Inventar.

Dann geht er in die Kneipe, spricht mit dem Wirt und bestellt einen Drink. Wenn der Wirt sich nun nach den Zutaten bückt, benutzt Simon das Wachs mit dem Bierfaß. Dann nimmt er das Prospekt mit dem Biergutschein entgegen und findet vor der Kneipe das Bierfaß vor, das er in seinem Hut verschwinden läßt.

Im Wald (2)

Simon geht zum Susaphonspieler und wirft diesem die Wassermelone ins Instrument. Um einen Gegenstand reicher geht er nun zum Zwergenbau und wechselt auch im Vorübergehen ein paar Worte mit Dr. Jones. Dann liest er vor der Höhle den Stein auf und schaut sich diesen an: Bier! Hinein in die Höhle – aber nicht vergessen den Bart anzuziehen.

Bei den Zwergen

Mit der Losung "Bier" kommt Simon ins Innere der Höhle. Der Wache bietet er das Bierfaß an und steigt mit hinunter ins Bierlager. Dort kitzelt er den schlafenden Zwerg mit der Eulenfeder und nimmt daraufhin den Schlüssel an sich. Jetzt wieder rauf und die andere Treppe runter – vom Geschrei des Buchhalters nicht stören lassen!

Simon nimmt den Haken an sich und öffnet die goldene Tür mit dem Schlüssel. Er betritt die Schatzkammer. Dem Zwerg dort macht er ein Angebot: er gibt ihm den Biergutschein aus dem Inventar. Dann läßt er sich mit einem Juwel beschenken.

Nördlich der Zwergenhöhle befindet sich das Doppelportal zum Reich der Kobolde. Davor liegt ein Stück Papier, das Simon als Einkaufsliste erkennt. Westlich der Zwergenhöhle trifft Simon bald auf einen Holzfäller, dem er einen Metalldetektor abschwatzt.

Im Dorf (3)

Den Juwel verkauft Simon an Dodgy, den Händler, für nicht mehr oder weniger als 20 Goldstücke. Mit dem neugewonnenen Reichtum geht er in den Laden und kauft den Hammer und den Weißen Geist, außerdem gibt er die Einkaufsliste ab. Dann macht er sich auf den Weg zum Sumpfling.

Beim Sumpfling

Der Sumpfling hat Geburtstag und lädt Simon zum Suppefassen ein. Simon ißt auch ganz tapfer zwei Portionen, bevor er die dritte im Spezienglas verschwinden läßt. Wenn sich nun der Sumpfling auf den Weg gemacht hat, verschiebt Simon die Kiste vorne rechts, öffnet die Falltür und steigt nach unten.

Beim Überqueren des Stegs stellt sich allerdings heraus, daß dieser nicht ganz niet- und nagelfest ist. Simon befestigt also das Brett mit Hilfe des Hammers. Dann geht er zur Schädelinsel und pflückt das Kraut Froschfluch.

Der Gollum

Simon begibt sich nun zur Südseite der Schlucht (diese erreicht er, indem er von der Kreuzung – siehe Karte – nach Nordosten geht) und hangelt sich an den Lianen vorne links im Bild hinunter zum angelnden Gollum. Nach kurzer Plauderei bietet Simon dem Gollum die Sumpfsuppe an und bekommt die Angel im Tausch dafür. Die Angel wiederum verhilft ihm nach kurzer Zeit zum Ring ("mein Ssschatzzz").

Die Drachenhöhle

Den Sumpf überquerend erreicht Simon das Gebirge, wo er im Bild mit der Zauberer-Statue den Metalldetektor benutzt. Dann begibt er sich weiter nach Osten, bis zum Riesen, den er mit ein paarmal Blasen des Musikinstruments von der Dringlichkeit seiner Mission überzeugen kann, und so den Weg zur Drachenhöhle geebnet bekommt.

Er geht in die Höhle hinein und kuriert mittels Erkältungssaft den Drachen, was ihm einen Feuerlöscher einbringt. Dann geht er vor die Höhle und wirft den Haken an den Felsen über dem Eingang. Er klettert am Seil hinauf und findet ein Loch im Boden vor. Hier verknotet er nun Seil und Magnet und benutzt dies mit dem Loch, um nach und nach alle Goldstücke herauszuziehen.

Die Ausgrabung

Von der Drachenhöhle aus geht er weiter nach Osten und findet einen Fossilienstein, den er dem Schmied im Dorf auf den Amboß legen muß. Mit diesem Stein kann er dann Dr. Jones davon überzeugen, in den Bergen nach Fossilien zu graben. Er begibt sich ebenfalls dorthin und wühlt im Schutt solange herum, bis er Milrith findet.

Im Haus des Holzfällers

Auch dieses Metall gibt er zwecks Weiterverarbeitung auf den Amboß des Schmiedes. Simon erhält einen Axtkopf, den er dem Holzfäller bringt. Der verläßt überglücklich die Szene und Simon kann die Hütte betreten. Er findet ein Steigeisen und löscht dann das Feuer mit dem Feuerlöscher. Dann bewegt er den Haken und gelangt in ein geheimes Holzlager. Er nimmt das Mahagoni an sich und eilt zu den Holzwürmern, die ihm nun auf seiner Queste behilflich sein wollen.

Die Gruft im Turm

Simon betritt zum zweiten Mal das Turmzimmer Rafun-

zels. Die Bodenbretter sind mit den Holzwürmern an der Seite kein Hindernis. Simon stellt die Leiter ins Loch und steigt hinab in die Gruft. Er öffnet todesmutig den Sarkophag und nimmt Reißaus. Dann kehrt er wieder zurück und öffnet den Sarkophag erneut. Der Mumie zieht er am losen Verband die Bandagen ab und kann sich nun den Zauberstab schnappen.

Bei den Zauberern

Simon gibt den Zauberern den Stab und die Aufnahmegebühr und avanciert zum Jungzauberer. Er bekommt ein Wizkidmäppchen und jede Menge gute Ratschläge. Bevor er sich zum Kampf mit der Hexe stellen kann, braucht er jedoch das Zauberbuch. Also begibt er sich nun zu der Kiste vor dem Laden und steigt ein.

Goblin-City

Kaum angekommen befreit er sich durch einfaches Öffnen der Kiste. Er entdeckt sein Zauberbuch – heraus fällt ein loses Blatt Papier – und einen Rattenknochen. Das Papier schiebt er unter der Tür durch und schiebt dann den Rattenknochen ins Schloß. Der Schlüssel fällt auf das Papier, das Simon nun wieder in den Raum zurück zieht. Er öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht in den Gang. Die Wache beachtet er nicht, sondern nimmt den Eimer an sich und begibt sich nach unten in die Folterkammer.

Allein gelassen versteckt sich Simon in der Eisernen Jungfrau vor den Goblins. Wenn der Frosch zurückkehrt, nimmt er ihm die Säge aus dem Maul und zersägt mit ihr die Gitterstäbe.

Der magische Baum

Dann begibt er sich ins Gebirge – östlich von der Drachenhöhle findet er ein Steigeisen, in deren Reihe eins fehlt. In das Loch steckt er nun das Steigeisen des Holzfällers und steigt hinauf bis zu einem Schneemann, der den weiteren Weg versperrt.

Simon verzehrt das Pfefferminz und setzt den Schneemann mit seinem feurigen Atem außer Gefecht. Dann steigt er auf die Bergspitze, bis er den Turm des Schicksals erreicht. Als er auf den Eingang zugeht, zerfällt allerdings die Brücke dorthin. Simon benötigt ein Fluggerät.

Simon kehrt ins Bild mit den Steigeisen zurück und hüpft auf den Vorsprung nach Osten. Nach kurzer Wegstrecke trifft er auf einen Baum, den er mittels des Weißen Geists von seiner rosafarbenen Markierung befreit. Dafür erhält er von ihm magische Worte, die er im Kampf gegen die Hexe einsetzen kann.

Im Dorf (4)

Vorher schaut er noch beim Druiden vorbei. Dem Frosch gibt er den Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.



In der Folterkammer

Simon nimmt das Brandeisen und das Pfefferminz. Dann redet er mit dem Druiden und überzeugt ihn dadurch, daß er den Ring entfernt und das Medaillon an seine Stirn drückt davon, daß er kein Dämon ist. Dann stülpt er ihm den Eimer mit dem Loch über den Kopf – nicht verwechseln mit dem Holzeimer aus dem Brunnen der Hexe – und hält das Brandeisen an den Eimer. Der Druide verwandelt sich in einen Werfrosch und hüpft davon.

Die Hexe

Nun kann das Zauberduell stattfinden. Dies geht über drei Gewinnsätze. Verliert Simon, kann er jederzeit zurückkehren, um es erneut zu probieren. Gewinnt er, schnappt er sich den Hexenbesen und verwandelt sich – abrakadabra – in eine Maus, um vor dem Drachen ins Mauseloch zu fliehen. Jetzt kommt er zum Turm des Schicksals.

Die Riesenamphibie

Simon benutzt den Besen, um die Schlucht zu überfliegen, doch die Tür ist abgeschlossen. Also trinkt Simon den Verkleinerungstrank und gelangt durch einen kleinen Türspalt ins Innere des Turms. Aber Chippy schleppt ihn sofort in den Garten, wo er durch eine Pfütze am Weiterkommen gehindert wird. Er schaut in den Eimer und entdeckt darin ein Streichholz. Außerdem nimmt er noch das Blatt und den Stein auf.

Das Hundehaar befestigt er am Wasserhahn, und versucht dann das Lilienblatt zu nehmen. Das Streichholz befestigt er am Lilienblatt und das Blatt ebenfalls. Dann schwingt er sich auf das Boot und fährt zu den Samen links neben dem Wasserhahn. Er nimmt die Samen und mahlt sie mit dem Stein zu Öl. Damit wiederum ölt er den Wasserhahn und zieht ihn dann per Hundehaar auf. Nun kann die Fahrt beginnen.

Am anderen Ufer entdeckt er beim Betrachten des Wassers eine Kaulquappe, die er als Geisel beim Frosch benutzt. Er spricht den Frosch auf die Kaulquappe an: "Nimm das, Kaulquappengesicht." Dann nimmt Simon den Pilz und verzehrt ihn – er wächst wieder zu normaler Größe heran. Simon nimmt den Ast und öffnet die Hintertür zum Turm.

Der Turm des Schicksals

Er benutzt den Ast, um der Kiste das Maul aufzuklemmen. Dann nimmt er Speer und Schädel und steigt in den Keller hinab. Hier findet er eine verschlossene Kiste. Simon bewegt den Hebel, stellt die Kiste auf den Block und bewegt den Hebel zwei weitere Male. Jetzt nimmt er die Kerzen mit, die er zwischen den Kistentrümmern findet.

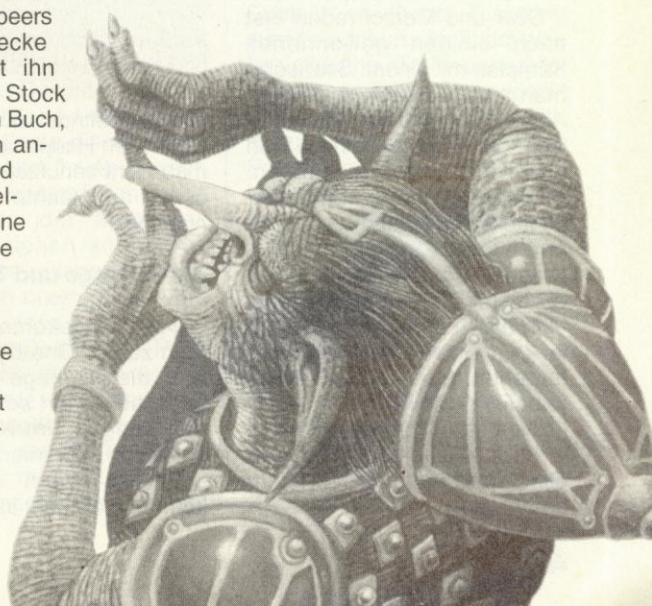
Bevor er zwei Stockwerke nach oben geht, löst Simon noch den Schädel mit Hilfe des Speers von der Decke und nimmt ihn mit. Im 1. Stock findet er ein Buch, das er sich anschaut und ein Beutelchen und eine Socke, die er miteinander benutzt, um das doppelte Beutelchen dann mit dem Mauseloch zu benutzen. So fängt man Mäuse! Mit dem Spiegel unterhält er sich kurz und nimmt den Zauberstab mit.

Im 2. Stock unterhält er sich mit den Dämonen solange, bis er sie davon überzeugt hat, daß er sie zurückschicken kann. Er findet Chemikalien, hängt das Schild an den Haken und säubert es mit den Chemikalien. Dann nimmt er das Buch aus dem Regal, schaut es sich an und geht hinunter zum Spiegel, um sich die beiden Dämonen zeigen zu lassen. Wenn er die Namen der Dämonen erfahren hat, kann er wieder nach oben gehen, mit den Dämonen reden, und sie nach dem magischen Quadrat fragen, wobei der eine der beiden bereitwillig seine Kreide herausrückt. Es geht los: Rock'n'Roll! Er schickt die Dämonen zur Hölle, kann auch den Schild mitnehmen und geht zum Teleporter, um sich zu den brennenden Gruben von Rondor teleportieren zu lassen.

Die Gruben von Rondor – Grande Finale

Simon nimmt Ast und Kieselstein und redet mit dem Fremdenführer. Er kann sich zwar den Eintritt nicht leisten, bekommt aber Gratis-Broschüren mit auf den Weg. Beim näheren Betrachten fällt ihm der Gummiring um die Broschüren auf. Diesen befestigt er am Ast und erhält so eine Schleuder. Die Schleuder benutzt er mit der Alarmglocke. Nun ist der Weg zum Finale frei.

Auf dem Weg zu Sordid findet er noch einen Eimer Bohnerwachs, den er mitnimmt, bevor er sich zum letzten Gefecht stellt. Simon benutzt den Zauberstab und versteinert so Sordid, dann wirft er den Stab in die Lava. Mit dem Bohnerwachs besorgt er nun den Rest. Das Adventure ist gelöst.



Dark Sun

Thomas Bernhardi aus Paderborn hat sich einen gewaltigen Sonnenbrand geholt und SSIs Wüstenrollenspiel geknackt.

Start

Bei der Erstellung der Party sollte man auf jeden Fall den Rat in der Anleitung befolgen und einen Halbriesen (mindestens) als Fighter (Gladiator oder Ranger) mitnehmen. Außerdem darf natürlich ein Kleriker nicht fehlen. Einen Magier sollte man auch dabeihaben, am besten als Magier/Psionic. Anfänger sollten ihre Charaktere bei Beginn modifizieren. Die meisten Kämpfe sind zwar auch so gut zu schaffen, aber der Endkampf ist wirklich schwer. Speichert oft ab, auf alle Fälle nach einem gewonnenen Kampf und vor jeder wichtigen Unterhaltung. Beim Betreten einer neuen Landschaft immer im Pausenmodus alles genau ansehen.

Die Gladiatorenunterkünfte

Das Spiel beginnt für die Party in der Arena. Die ersten Kämpfe sind ziemlich leicht.

Nach dem Kampf werden wir ins Sklavenquartier gebracht, wo man mit Thrustee redet. Der erzählt uns einiges über die hier lebenden Gladiatoren und schließt einem auch die Tür zur Küche auf. Dort trifft man auf Dino, den Koch, der immer gut informiert ist.

Gelal fragt man aus, bis sie Kopfschmerzen bekommt. Erzählt man Dino davon, geht er zu ihr und heilt sie. Nun kann sie von ihrer Flucht berichten.

Scar und Merzol reden erst nach einigen gewonnenen Kämpfen mit einem. Scar sollte man nicht trauen – er hält die Absprache nicht ein. Merzol ist nicht der Klügste, seinem Plan sollte man nicht zustimmen.

Um die Gladiatorenunterkünfte zu verlassen, geht man am besten zu Merlin, dem Weasel. Obwohl dieser einen belügt, sollte man ihm folgen – er bringt einen zu einem Templer. Auch dieser will einen hintergehen, also sollte man ihn töten.

Dann geht man in die nordwestliche Ecke und verläßt die Gladiatorenunterkünfte durch den Gully.

Die Sewers

Dort schüchtert man die Wache ein und geht mit ihr zu ihrem Chef. Dieser erzählt einem von einem Templer, der in den Sewers lebt.

Diesen "besucht" man anschließend. Er lebt in dem großen Raum in der Mitte der Sewers. Nachdem er besiegt ist, befreit man seine Gefangenen. Das defekte Rad läßt sich mit Hilfe der Stange, die man dort findet, bewegen. Nun geht man zum Vater (rechts vom großen Raum) und hilft ihm gegen die Eindringlinge. Dann befragt man die Elders. Von ihnen erfährt man, wo sich der Ausgang befindet, nämlich östlich des Hauptausganges im Norden. Der Öffnungsmechanismus befindet sich in einem Rohr. Den Hauptausgang sollte man nicht benutzen, der Nachschub an Wächtern hört dort nicht auf.

Die Plantage und Teaquetzl

Dort angekommen, geht man zu Old One Eye. Der hilft uns, die Plantage schnell zu verlassen. Man sollte sich für den Ausgang im Norden entscheiden, da man von dort schneller nach Teaquetzl kommt. Man geht in der Wüste einfach nach Norden. Dann begibt man sich zum Anführer und verspricht ihm Hilfe. Wie in allen anderen Dörfern sollte man sich den Brunnen mal genauer ansehen. Auch scheint das Auge im Drachenbild für "Ausgrabungen" sehr geeignet.

In welcher Reihenfolge man die nächsten Aufgaben absolviert, bleibt einem selbst überlassen.

Cedrilite

In Cedrilite geht man am besten zuerst zu Chaya, der Anführerin. Danach geht man zu dem Zwerg und läßt sich von diesem zu der Höhle bringen. Dort geht man nach Westen zum Outcast und verspricht diesem zu helfen. Jetzt kann man an der Spinnenwache vorbei. Man redet mit der Königin. Kurz darauf lernt man den Prinzen kennen, der einen warnt. Seinen Tip befolgend, geht man zu dem zugemauerten Raum im Westen. Die Mauer zerstören, danach den Raum untersuchen. Die Amulette sollten wir anlegen, anschließend gehen wir nach Osten. Dort findet man zwischen den Pflanzen ein Loch im Boden, in welches man das fertige Amulett (Pendant) wirft. Der Fluch ist nun gebrochen und wir kehren zur Königin zurück.

Unterwegs greifen einen Spinnen an, vor dem Thronraum aber wartet dann der Prinz, der uns beim Kampf gegen die Königin gerne hilft. Jetzt gehen wir mit dem Prinzen zum Mountainfolk (Südosten) und überzeugen sie, daß er nicht ihr Feind ist.

Jetzt geht es zum Schloß, unterwegs müsssen wir aber noch die versprochene Rüstung vom Outcast abholen.

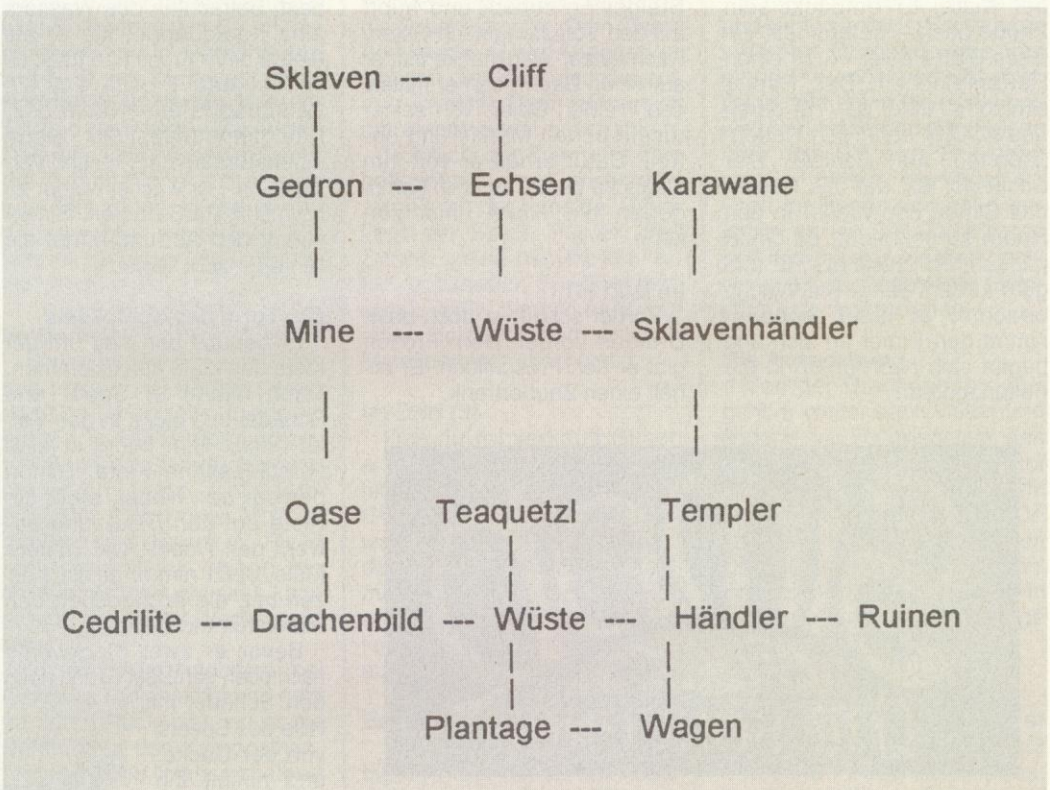
Im Schloß begibt man sich nach Nordosten zum Aufgang in den zweiten Level. Dort geht man nach Nordwesten und befreit den Druiden. Nun geht man zum Anführer der Banditen (Südwesten). Nachdem dieser besiegt ist, nimmt man den Haken und bringt ihn zum Druiden. Hinter dem Bett des Anführers liegt der Schhlüssel zur Schatzkammer.

Der Druide gibt einem nun die "Windpotion" und schickt einen zu Tora. Nachdem man sie besiegt hat, benutzt man den Trank. Der Druide ist sehr erfreut über das Resultat und verrät einem etwas über einen Schatz im ersten Level. Also nach unten, dann zum Volk von Tora und die Boots geholt. Nun geht es nach Südosten, wo man die beiden Vögel besiegt. Danach die Mauer untersuchen und die Boots anwenden.

Nun zurück nach Cedrilite und Chaya überzeugen, der Allianz beizutreten.

Gedron

Auf dem Weg nach Gedron sollte man die Oase und die



Mine von Templern und Guards befreien. In Gedron angekommen, begibt man sich zur Heilerin des Ortes. Sie ist die einzige, die nicht beeinflußt ist. Man gibt ihr das Heilmittel vom Kleriker aus Teaquetzl (Kräuter vom Händler holen, dann in der Hütte des Klerikers mixen). Danach geht man zum Bürgermeister (Dorfmitte).

Nach einigem Gerede meldet sich der Defiller durch ihn und beordert uns zur Statue am Dorfeingang. Dort gibt er uns den Auftrag, zwei Stücke für die Statue zu besorgen.

Ihn töten kann man nicht, da mit ihm alle Dorfbewohner sterben würden. Also machen wir uns auf den Weg nach Osten, um dort den Echsen eins der beiden Teile abzukaufen (oder sonstwie zu bekommen).

Jetzt nach Norden, wo man sich im Nordwesten ein Seil mit Wurfanker besorgt, mit dem man die defekte Brücke reparieren kann.

Im Nordosten befreien wir die Gefangenen und kämpfen danach gegen den Druiden. Dieser hat das zweite Teil, das wir für die Statue brauchen.

Jetzt zurück nach Gedron, wo man die Teile dem Defiller gibt und ihn anschließend unschädlich macht.

Dann geht man nach Norden, wo man die Gefangenen befreit.

Der Bürgermeister läßt sich überzeugen, der Allianz beizutreten. Wyrmias Tresor befindet sich unter dem Teppich im Nordwestteil des Hauses des Bürgermeisters.

Karawane, Ruinen etc.

Jetzt kann man (muß aber nicht) sich zur Karawane im Nordosten von Teaquetzl begeben. Auf dem Weg dorthin sind wieder einige Templer zu finden, deren Überlebenschance mit unserem Auftauchen drastisch sinkt.

Elfen sollte man nicht unbedingt trauen, also auch nichts über Teaquetzl verraten!

In der Karawane erhält man den Auftrag, die Überfälle zu stoppen. Also auf zu den Ruinen im Osten.

Dort erledigt man die alten Geister – der Ring, den sie bewachen, ist recht nützlich. Dann auf zum Höhleneingang im Norden.

In der Höhle geht man zuerst zu dem Blinden im Westen. Dann in den Tempel – der Eingang liegt im Südosten. Dort erhält man einige nützliche Tips. Anschließend bringt man den Blinden in den Tempel.

Nun auf nach Osten, wo im ersten Haus schon jemand auf uns wartet. Leider verschwindet er und so kann man ihn nicht besiegen. Im Süden findet man ihn wieder. Man kann ihn ausschalten, nachdem man den Spiegel zerstört hat.

Im Südosten befindet sich ein wertvoller Schatz (Gürtel of Might=Str:24).

Auch sollte man alle Teleporter durchprobieren.

Nachdem auch dieses Problem aus der Welt ist, gehen wir nach Südosten und helfen den überfallenen Leuten, die man natürlich nach Teaquetzl schickt. Nun noch die Belohnung in der Karawane abholen und zurück nach Teaquetzl.

Teaquetzl und die Ruinen

Wieder in Teaquetzl geht man in den Gemeinderaum. Unbedingt rasten und danach die Stadt verlassen!

Durch einen Sandsturm sind die Ruinen vor der Stadt freigelegt worden. Dort hört man brav der Geschichte zu und geht los, um den Königsmörder zu besiegen. Man findet ihn im Norden, und es stellt sich heraus, daß er gute Gründe für seine Tat hatte. Also töten wir ihn nicht, sondern holen seinen Körper. Diesen erreicht man über einen Teleporter im Nordwesten (ganz bis zur Wand durchgehen, draufstellen funktioniert hier nicht).

Als Dank für unsere Tat gibt uns der Königsmörder eine Wunderlampe. Jetzt unbedingt abspeichern!

Die Lampe benutzen, sich heilen lassen und um Hilfe gegen die "Evil Army" bitten.

Da wir friedlich an die Lampe gekommen sind, erfüllt uns der Wunschgeist unsere Bitte.

Der Endkampf

Die Charaktere sollten möglichst alle Stufe 9 erreicht haben – auch so ist es noch sehr schwer. Nun gesellen sich einige Kämpfer zu uns, und der Kampf beginnt. Die erste Welle ist noch recht leicht zu besiegen, danach wird es extrem hart. Während oder kurz nach der ersten Welle dann Insektenplage und Sichtbehinderungs-Spells südwestlich von dem Erscheinungsort anwenden. Während der Pause alle Heil- und Hilfsspells anwenden, die man hat.

Hat man mit Können (und Glück) den Kampf gewonnen, ist es fürs erste geschafft, und wir können uns auf den zweiten Teil freuen.

Lost in Time

Ratefuchs Oliver Runge aus Wellmitz meldet sich mit einer Komplettlösung von Coktelvisions Zeitabenteuer.

Im Segler

Eure phantastische Reise durch die Zeit beginnt an Bord eines uralten Segelschiffes, genaue rgesagt im Unterdeck. Hier solltet Ihr den Hocker etwas genauer unter die Lupe nehmen. Ihr entdeckt einen Nagel, den Ihr mit Hilfe der Zange herausziehen könnt. Hinter einem der Fässer (weiter links) entdeckt Ihr eine Lampe, mit der Ihr Licht ins Dunkel hinter den Fässern bringen könnt. Auf diese Weise erhaltet Ihr einen Schwamm. Daraufhin benutzt Ihr die Lampe mit der Falltür und begebt Euch in den unteren Teil des Schiffes. Dort findet Ihr hinter dem rechten Faß eine Flasche mit Öl. Dieses Öl tröpfelt Ihr auf den Hebel der Pumpe. Somit ist die Pumpe wieder funktionsfähig und Ihr könnt getrost das Wasser aus dem Raum entfernen.

Habt Ihr dies getan, solltet Ihr unbedingt die Kette etwas genauer betrachten. Ihr entdeckt einen Korkenzieher, den Ihr natürlich mitgehen laßt. Anschließend könnt Ihr Euch wieder nach oben begeben und dort den Schwamm in den Eimer werfen. Außerdem solltet Ihr etwas Wasser in die Pipette füllen. Mit Hilfe des nassen Schwamms macht Ihr Euch nun daran, das lästige Plakat von der Wand zu entfernen. Den langsam zum Vorschein kommenden Korken bearbeitet Ihr logischerweise mit dem Korkenzieher.

Endlich könnt Ihr einen Blick ins Nachbarzimmer werfen und ein längeres Gespräch mit dem dort befindlichen Mannsbild führen. Im Laufe dieser Unterhaltung erhaltet Ihr ein Messer, mit dem Ihr später Rillen in den Pfosten (in der Mitte des Raumes) ziehen könnt. Auf diese Weise gelangt Ihr dann in das noch unerforschte Zwischendeck. Dort befindet sich in einem der Bottiche ein Putzlappen, den Ihr natürlich in Euer Inventar überwandern laßt. Des weiteren solltet Ihr unbedingt das zerbrochene Ruder, das rechts neben den Kanonenkugeln liegt, mitnehmen. Auf der linken Seite zieht Ihr mit Hilfe des Putzlappens an dem Ring.

Es öffnet sich ein Geheimfach und ein Stückchen Seife kommt zum Vorschein. Mit dieser Seife reibt Ihr an dem rostigen Kanonenrohr auf der Bugseite des Schiffes. Die so entstandenen Seifenspäne benutzt Ihr mit der Gleitschiene der verschlossenen Tür. Nachdem die Tür geöffnet wurde, erscheint ein Mann. Doch leider bleibt keine Zeit für längere Gespräche, denn Ihr werdet schon wieder durch die Zeit geschleudert und landet schließlich in der Gegenwart vor der frischgeerbten Villa.

Die Villa

Dort nehmt Ihr den Traktor etwas genauer unter die Lupe. Ihr entdeckt eine Batterie und in der Ablage eine Schachtel mit Folie und Reibefläche. Bei etwas genauerem Hinsehen stoßt Ihr sogar noch auf eine Pipette, die Ihr ebenfalls mitgehen laßt. Um das Pferd vom Eingangstor des Gutshof wegzulocken, schaut Ihr auf das Dach des Traktors und nehmt einen Apfel aus dem Obstkorb. Mit Hilfe des Apfels fällt es dann nicht weiter schwer, das störrische Tier zur Aufgabe zu bewegen.

Am Eingangstor wurde eine Nachricht hinterlassen, die Ihr Euch zu Gemüte ziehen solltet. Danach füllt Ihr ein wenig Säure aus der Batterie in die Pipette und knackt damit das Vorhängeschloß am Gittertor. Auf diese etwas unlegale Weise gelangt Ihr in den Garten der Villa.

Von hier aus bewegt Ihr Euch in nördlicher Richtung zum Leuchtturm. Ihr findet eine Essigflasche, die Ihr unbedingt mitnehmen solltet. Dann steckt Ihr den Wurfpfeil (vom Eingangstor) in den Korken des Fasses und nehmt dieses mit in Euer Gepäck. Anschließend begebt Ihr Euch noch mal zurück zum Eingang der Villa und laßt den Holzscheit (rechts von der Tür) mitgehen. Das Portrait über der Tür könnte ebenfalls noch von gewissem Interesse für Euch sein. Nun liegt es an Euch, eben mal kurz einen Elektromagneten zu basteln. Um die Sache etwas zu erleichtern, kommt hier der komplette Bauplan:

1. Klinke nehmen und mit dem Eisendraht im Portrait verbinden
2. Essig in die leere Batterie füllen
3. Batterie mit der entstandenen Spule benutzen und fertig!

Sesam öffne dich

Tja, Einstein hätte das wohl nicht besser gekonnt! Um endlich in das Haus zu gelangen, spielt Ihr mit dem Wurfpfeil im Schlüsselloch herum und saugt mit Hilfe des gebastelten Elektromagneten den heruntergefallenen Schlüssel an. Nachdem Ihr die Haustür aufgeschlossen habt, betretet Ihr die Villa und nehmt das Ruder von der Wand. Die Eisenstange legt Ihr auf die Feuerstelle im Kamin. Den Drehspieß könntet Ihr später noch gebrauchen, also steckt ihn vorsichtshalber ein. Bevor Ihr Euch den Feuerlöscher schnappt, solltet Ihr noch schnell den Holzscheit auf die Feuerstelle legen. Dann betrachtet Ihr den Sicherungskasten etwas genauer und laßt den Kupferdraht sowie das Harz in Euer Inventar übergehen. Außerdem benutzt Ihr noch die Folie aus der Schachtel mit der Sicherung.

Anschließend könnt Ihr das Haus getrost wieder verlassen und in das andere Gebäude watscheln. Dort setzt Ihr das Portrait in die Aushöhlung ein, woraufhin eine Art Zahlenschloß erscheint. Genial wie Ihr nun mal seid (nichts zu danken!), errechnet Ihr die Differenz der beiden Jahreszahlen und gebt diese in das Schloß ein. (Enttäuscht Eure alte Mathelehrerin nicht!!!) Nur noch das Kreuz gedrückt und die Fahrstuhltür öffnet sich.

Jetzt betätigt Ihr den Knopf und ab geht die Post. Nachdem Ihr den Lift wieder verlassen habt, stellt Ihr das Faß auf den Boden und widmet Euch der Weinflasche. Mit dem Korken der Flasche zielt Ihr nun auf den Flakon oben auf den Brettern und schießt ihn nieder. So erhaltet Ihr eine Art Rostlöser. Frohen Mutes trabt Ihr dann zurück zum Leuchtturm und schlagt mit dem Drehspieß den Lichtschacht ein.

Im Leuchtturm

Dadurch gelangt Ihr an einen Gartenschlauch, den Ihr an der Türklinke des Leuchtturms und am Handlauf des Aufzuges befestigt. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise könnt Ihr die verschlossene Tür aufbrechen. Bitte vergeßt nicht, den kaputten Schlauch wieder mitzunehmen. Im Leuchtturm geht Ihr in den ersten Stock und schnappt Euch die Notiz und die Säure aus der Schublade.

Den Schrank brecht Ihr mit Hilfe des Ruders auf. Im Innern befindet sich ein Rasiermesser, das Ihr einstecken solltet. Mit dem Fernrohr werft Ihr noch kurz einen Blick auf das Wrack und geht dann weiter nach oben im Leuchtturm. Ihr gelangt in einen Raum mit überdimensionalen Vorhängen. Hinter diesen Vorhängen befindet sich etwas Petroleum, das Ihr ganz gut gebrauchen könnt. Mit dem eben erworbenen Rasiermesser schneidet Ihr Euch eine Art Lappen aus den Vorhängen. Weiter geht's nach unten. Auf dem Weg findet Ihr einen Holzpantoffel, in dem ein Schlüssel versteckt ist. Mit diesem könnt Ihr die Tür öffnen und weiter nach unten vordringen. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar Glassplitter von dem eingeschlagenen Lichtschacht aufsammeln. Beim Gitter öffnet Ihr das Kanalisationsrad und benutzt die Beize an den Algen. Mit einem Glassplitter kratzt Ihr die Überbleibsel ab und setzt dann den Drehspieß ein. Um die ganze Sache zum Laufen zu bringen, müßt Ihr nur noch etwas Rostlöser auf den Mechanismus sprühen. Endlich gelingt es Euch, das geheimnisvolle Gitter zu öffnen (einfach drehen).

Nun geht es noch einmal zurück in die Krypta, um die Truhe zu öffnen. Dabei benutzt Ihr folgende Kombination: rote Pistole, rote Kugel, grünes Messer.

Als Belohnung erhaltet Ihr etwas Glasfieber und ein Logbuch. Sagt brav "DANKE" und begebt Euch zum Brunnen. Hier schraubt Ihr den Schlauch an den Wasserhahn. Da der Schlauch die vorherige Aktion nicht ganz unbeschadet überstanden hat, müßt Ihr die gröbsten Schäden mit einer Mischung aus Glasfieber und Harz beheben. Danach werft Ihr den Schlauch in den Brunnen und dreht das Wasser an. Schließlich wird der heißersehnte Korken nach oben gespült und Ihr könnt ihn wieder Euer eigen nennen. Voller Glück begebt Ihr Euch wieder zurück zum Gitter und öffnet dieses. Bevor Ihr in das Boot steigt, solltet Ihr das Faß abstellen, da es sonst zu einer Katastrophe kommen würde. Das überflüssige Wasser scheffelt Ihr am besten mit dem Holzpantoffel aus dem Boot. Da sich ein Leck negativ auf den Verlauf einer Bootsfahrt auswirken könnte, solltet Ihr dieses mit dem Lappen und Korken zustopfen. Endlich könnt Ihr das Ruder in die Hand nehmen und hinauf aufs weite Meer segeln.

Kaltes Büffet

Nachdem Ihr wieder an Land gegangen seid, trabt Ihr ins Haus und widmet Euch dem Büffet. Dabei solltet Ihr Euch die Fischsauce und das Boot im Glas herausangeln. Anschließend nehmt Ihr das Ölzeug auf dem Tisch genauer unter die Lupe. Ihr findet einen Nagel, etwas Brot und einen Lappen mit Öl. Am Stuhl wartet noch eine kleine Notiz darauf, gelesen zu werden. Habt Ihr dies getan, steigt Ihr auf den Stuhl und benutzt den Nagel mit dem Schäkel. Den entstandenen Leuchter betrachtet Ihr mal aus der Nähe und entdeckt, daß es sich dabei um einen idealen Enterhaken handelt.

Danach verlaßt Ihr das Haus wieder und begebt Euch nach draußen. Um an die Boje auf dem Dach zu gelangen, müßt Ihr Eure grauen Zellen mal richtig unter Druck setzen.

Schmiert also die Fischsauce auf das Brot und schmeißt diese wohlschmeckende Mischung auf das Dach. Schließlich erscheint eine hungrige Möwe und wirft die Boje hinunter. Diese braucht Ihr nur noch mit dem Rasiermesser vom Seil abzutrennen und mit dem Enterhaken zu benutzen. Zu guter Letzt klickt Ihr mit dem Enterhaken auf eine Klippe. Auf diese Weise gelangt Ihr wieder zurück zum Haus.

Dort solltet Ihr das Faß vom Gitter holen und mit Hilfe des Rasiermessers einen Schlagstock aus dem Gartenschlauch schnitzen. Mit dem neuerworbenen Schlagstock bearbeitet Ihr das Boot im Glas.

Auf die Feuerstelle legt Ihr das ölgetränkte Tuch und kippt etwas Petroleum darüber. Als krönenden Abschluß zündet Ihr den Streichholz (an der Reibefläche der Schachtel) an und werft ihn in die Feuerstelle. Es kommt eine verborgene Bodenplatte zum Vorschein. Stellt das Faß auf die Platte und öffnet es mit Hilfe des Schlagstocks. Danach füllt Ihr den Sand aus der Kiste in das Faß. Das Loch in der Kiste läßt sich mit der Kerze wieder stopfen. Den restlichen Sand solltet Ihr mit dem Holzpantoffel umfüllen. Als Belohnung für all diese Mühe öffnet sich schließlich ein geheimer Durchgang. Also nichts wie rein!

Ihr landet im Schiffsrumpf, wo Ihr erstmal den Mast genauer unter die Lupe nehmt. So gelangt Ihr an eine Zange, die Ihr natürlich gut gebrauchen könnt. Dann stellt Ihr die Schwimmer auf den Boden und nähert Euch der Kiste. Den Kupferdraht verbindet Ihr mit dem Stromkabel und trennt ihn anschließend mit der Zange durch.

Als nächstes füllt Ihr etwas Wasser aus der Pfütze in die Pipette. Um das Vorhängeschloß der Kiste aufzubrechen, solltet Ihr zunächst die Pipette, dann den Feuerlöscher und letztendlich den Schlagstock mit dem Schloß benutzen. Es folgt ein längeres Gespräch, das Euch wieder hinunter ins Unterdeck führt.

Dort öffnet Ihr mit Hilfe des Hakens die Truhe. Im Innern befinden sich ein paar Kleider und ein Band. Weiter gehts ein Stockwerk höher, wo Ihr Euch mit der Zange eine der Klampen angelt. Diese Klampe verbindet Ihr mit dem Ruder und dem Band. Eine weitere Zutat ist der Nagel, den Ihr vorher jedoch mit der Zange verbiegen müßt. Im Kabuff zieht Ihr mit dem Bootshaken die Schluppe herunter. Wenn Ihr das Ende des Seils etwas genauer betrachtet, entdeckt Ihr eine Rille, in die Ihr den Korkenzieher steckt und das Seil herumbindet. Dadurch öffnet sich die Luke neben den Kisten. Mit Hilfe des Seils könnt Ihr nun einen Eimer hinaufziehen. In diesem Eimer befindet sich ein Schwert, das Ihr sehr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr Euch wieder der Kontaktperson zuwendet, solltet Ihr noch schnell den Korkenzieher aus der Rille holen.

Kapitänskajüte

Der nächste Abschnitt entführt Euch in die Kapitänskajüte. Hier findet Ihr unter dem Stuhl (hinter dem Schreibtisch) einen Silberschlüssel. Die Schublade des Büros läßt sich mit dem Messingschlüssel öffnen und verbirgt einen Dolch sowie ein Löschpapier. Auf dem Balkon findet Ihr nach mehrmaligem Hinsehen eine Flagge am Fahnenmast. Wei-

ter gehts im Schlafzimmer, wo Ihr im Schrank eine Schale und etwas Riechsalz entdeckt. Auf dem Tisch befinden sich ein paar Bananen, die Ihr ebenfalls mitgehen laßt. Des weiteren ist der Messingschlüssel im Waschraum (genauer gesagt unter dem Teppich) von gewissem Interesse für Euch. Letztendlich schlitzt Ihr mit dem Dolch den Teppich im Schlafzimmer auf und klettert durch die Falltür nach unten.

Von dort aus begebt Ihr Euch in den Raum, in dem Ihr begonnen habt. Mit dem Dolch bearbeitet Ihr zweimal hintereinander die Feder auf dem Boden der Kiste. Als Belohnung erhaltet Ihr etwas Reispuder und ein Taschentuch. Anschließend watschelt Ihr wieder in die Vorratskammer, um das Reispuder gleichmal am Pfosten auszuprobieren. Wenn Ihr dann den Pfosten etwas genauer untersucht, entdeckt Ihr eine kleine Öffnung, die sich mit dem Korkenzieher öffnen läßt. Mit dem gefundenen Dietrich könnt Ihr nun die beiden noch verschlossenen Türen auf dem Gang öffnen. Im linken Raum findet Ihr in der Schublade des Sekretärs einen Siegelstempel. Außerdem verbirgt sich hinter dem Vorhang ein goldener Käfig, den Ihr unbedingt mitnehmen solltet.

Im rechten Raum dagegen befindet sich in einem der Regale ein Flakon mit einer Kupferlegion.

Nachdem Ihr all diese Dinge eingesteckt habt, solltet Ihr wieder zurück in den Waschraum der Kapitänskajüte düsen. Um dem Waschbecken einen neuen Glanz zu verleihen, benutzt Ihr das Poliermittel mit dem Taschentuch und säubert das Becken damit. Nun braucht Ihr nur noch das Löschblatt ans Waschbecken zu halten und Ihr könnt eine Geheimnummer erkennen. Mit dem geheimen Code im Gedächtnis, begebt Ihr Euch zur Kommode. Ihr entdeckt links ein Holzrelief, an das Ihr den Siegelring haltet. Auf diese Weise gelangt Ihr in einen bisher unbekannten Raum. Dort findet Ihr auf der Bar ein Grammophon und auf dem Couchtisch einen Plattenteller. Ohne lange Zeit zu verlieren, verlaßt Ihr den Raum wieder und geht zurück zur Kapitänskajüte. Hier legt Ihr etwas Riechsalz in die Schale und stellt sie rechts neben dem Schrank auf dem Sofa ab. Fügt noch ein wenig Beize hinzu und stellt anschließend den Käfig auf den Tisch. Um dem ziemlich nervtötenden Vogel die Gefangenschaft etwas zu versüßen, solltet Ihr noch ein paar Bananen in den Käfig tun. Prompt erscheint der Vogel und Ihr könnt den Käfig mit der Flagge überdecken. Für Unterhaltung sorgt dann das Grammophon, das Ihr zuvor auf den Tisch gestellt habt und eine Platte abspielen laßt (die Platte auflegen – Kurbel drehen – Einschaltknopf drücken). Endlich könnt Ihr Euch ungestört dem Schrank widmen. Öffnet diesen und schnappt Euch den Eisenschlüssel aus der Schatulle.

Danach solltet Ihr das Wandgemälde etwas genauer unter die Lupe nehmen. Sobald Ihr das Kanonenfeuer im Bild berührt, erscheint ein geheimer Safe. Diesen könnt Ihr mit der Kombination "3E21" knacken. Im Innern des Tresors befindet sich ein kleines Kästchen. Nachdem Ihr es ein wenig untersucht habt, dreht Ihr es nach rechts. Wenn Ihr nun das Kästchen an der oberen Hälfte berührt, erhaltet Ihr einen kleinen Schlüssel, den Ihr später noch gebrauchen werdet. Um an das versteckte Schloß zu gelangen, klickt Ihr das Kästchen erst oben und dann in der Mitte an. Jetzt kommt der gefundene Schlüssel endlich zum Einsatz. Öffnet das Schloß und entnehmt den Revolver. Bevor Ihr Euch wieder ins Zwischendeck zurück begebt, solltet Ihr Euch noch schnell den Papageienkäfig einkrallen.

Dort angekommen, zieht Ihr ein zweites Mal an dem Ring mit dem Putzlappen und werft den Käfig in das offene Versteck. Doch kurz darauf nehmt Ihr ihn dort wieder hinaus, um die Falltür etwas genauer zu untersuchen. Das Schloß könnt Ihr im Handumdrehen mit dem Eisenschlüssel öffnen.

Mistkäfer

Nachdem Yoruba Euch so höflich gebeten hat, den Skarabäus wiederzubeschaffen, bleibt Euch wohl nix anderes übrig, als auf die Suche zu gehen. Als erstes solltet Ihr die Ritze zweimal anklicken und den funkelnden Gegenstand mit der Zange herausangeln. Bei dem Gegenstand handelt es sich um einen Anhänger, den Ihr Yoruba unbedingt mal zeigen solltet. Yoruba schenkt Euch das Teil und Ihr könnt es mit der Pistole verbinden. Aus purer Dankbarkeit befreit Ihr nun Yoruba von seinen Fußfesseln.

Anschließend schnappt Ihr Euch einen Baumwollballen (links hinten) und legt ihn unter den Mast. Schaut Euch dieses faszinierende Bauwerk etwas genauer an und steckt dann die Zange in die Tür. Aus Langeweile stochert Ihr mit dem Bootshaken im obersten Regal und prompt fällt eine Rumflasche hinunter. Der Ordnung halber wischt Ihr mit dem Schwamm über die Flasche und erhaltet ein Etikett, das sofort Melkior überreichen solltet.

Kokosnuß

Am Strand der netten kleinen Insel angekommen, watschelt Ihr, nachdem Euch Yoruba ein Holocom überreicht hat, zum idyllischen Wasserfall und redet mit dem sympathischen Jungen. Nach einer kurzen Unterhaltung wickelt Ihr die Flagge um das Tier des Jungen. Die Kokosnuß, die dort so hilflos am Boden liegt, solltet Ihr mit Hilfe des Korkenzieher öffnen. Mit der Pipette zapft Ihr dann etwas Flüssigkeit aus der tropischen Hülsenfrucht ab. Den erhaltenen Saft verabreicht Ihr dem vor sich hin kränkelnden Tierchen. Als Dank erhaltet Ihr das Paßwort, mit dem sich die Felstür eigentlich öffnen lassen müßte. Leider reagiert der Mechanismus nur auf die Stimme des Papageien. Also laßt Ihr Euren gefiederten Freund diese Aufgabe erledigen.

Schließlich gelangt Ihr zum großen Magier, mit dem Ihr erstmal ein kleines Schwätzchen führen solltet. Leider ist dieses Gespräch nur von kurzer Dauer und Ihr steht wieder vor verschlossenen Türen. Doch anstatt den Kopf hängen zu lassen, öffnet Ihr mit dem Flachschlüssel den Käfig und erhaltet zur Belohnung ein paar Goldstücke. Die Taler steckt Ihr uneigennützig in den Schlitz der Tür.

Von Makandal erhaltet Ihr dann einen Auftrag, den es in einer bestimmten Zeit zu lösen gilt (also lieber einmal mehr abspeichern, als einmal zu wenig).

Ohne lange Zeit zu verlieren, nehmt Ihr Euch im Haus von Dehlia das Rezeptbuch vom Tisch. Sobald die Frau verschwunden ist, schnappt Ihr Euch den Spiegel und haltet diesen der Spinne vor. Panikartig verläßt das niedliche Krabbeltier den Tatort und Ihr könnt ungestört das Kleidungsstück vom Thresen klauen.

Irgendwann erscheint dann auch wieder die Hausbesitzerin Dehlia und überreicht Euch einen Trank, den Ihr natürlich dankend annehmt. Danach geht's wieder zurück in die Behausung des Wunderheilers Makandal. Der große Magier schenkt Euch einen Drink ein und wartet darauf, daß Ihr etwas unternehmt. Also öffnet Ihr die Fenster und legt den Holocom auf den Tisch. Aktiviert Ihr nun diesen, erscheint das Hologramm von Melkior. Makandal ist davon so beeindruckt, daß er kurzerhand die Flucht ergreift. Ihr nutzt die günstige Gelegenheit und schüttet den Trank von Dehlia in Makandals Glas. Bevor es wieder zurück zu Dehlia geht, solltet Ihr noch schnell das Glas und den Holocom einstecken.

Jarlath go home

Nach einer längeren Unterhaltung begebt Ihr Euch zu Dehlia und Makandal. Als Belohnung erhaltet Ihr einen Verstummer und einen Umwandler. Beide Dinge zusammengemixt ergeben einen herrlichen Sprachtrunk. Also schnell zurück zur Plantage und mit Serapion (in der Hütte) sprechen. Überreicht Serapion den Sprachtrunk und sprecht ihn nochmals (2x) an. Endlich erhaltet Ihr ein paar wichtige Informationen und außerdem ein wenig Kochsalz. Dieses Salz läßt sich mit Hilfe des Umwandlers in Zucker verwandeln.

Mit dem Zucker wiederum könnt Ihr den niedlichen kleinen Hund beruhigen. Weiter geht's in der Küche, wo Ihr auf dem Tisch einen Sack findet. Bevor Ihr diesen Sack mit Glut aus der Feuerstelle füllt, solltet Ihr noch die Blume und die Vanille entnehmen.

Anschließend legt Ihr den brennend heißen Sack auf den Hocker. Die Schlange kriecht hinein und Eure Falle schnappt zu. Kurzerhand werft Ihr den Sack samt Inhalt ins Feuer, womit Ihr einen unangenehmen Zeitgenossen weniger hättet.

Es folgt das wahrscheinlich letzte Rendezvous mit dem skrupellosen Oberschurken Jarlath. Ihr beendet diese nette Zusammenkunft, indem Ihr Jarlath die Blume unter die Nase haltet. Dann endlich habt Ihr das Abenteuer überstanden und könnt in aller Ruhe den wohlverdienten Abspann genießen.

Hand of Fate – Kyrandia II

Marco Feikert aus Kaiserslautern beglückt alle Märchenfans mit einer Komplettlösung zu Westwoods Edel-Adventure.

Das Sumpfgebiet

Zanthia ist ausgewählt worden, um Kyrandia vor dem verschwindenden Untergang zu retten. Sie muß einen Ankerstein aus der Mitte der Welt herbeischaffen, doch der Weg ist weit.

Zu Beginn befindet sie sich vor ihrer Hütte und muß erst einmal einen Weg finden, um das Sumpfgebiet zu verlassen. Dazu sollte man alle erreichbaren Räume durchlaufen und die ganzen Gegenstände einsammeln, die, mehr oder weniger sichtbar, in der Gegend herumliegen. Auf diese Weise findet man:

- eine volle und eine leere Flasche und Blaubeeren im Laboratorium,
- ein Pilz beim Dock,
- das Magiebuch im Baumstumpf bei den fleischfressenden Pflanzen,
- ein Gnarlybark beim Gnarlwoodbaum (abbrechbar),
- eine Zwiebel beim Höhleneingang,
- eine Feder im Nest bei der Kreuzung,
- Feuerbeeren (vorher mit Wasser aus der Flasche abkühlen) vor Herbs Hütte,
- eine Flasche, Dünger und ein Stuhl in Herbs Hütte,
- ein Skeleton Key beim Treibsand (vorher Baum umstoßen),
- ein Zauberkochkessel im Baum beim Krokodil,
- einen Schwefelstein bei den Schwefelquellen.

Dies wären erst einmal alle Gegenstände, die man am Anfang benötigt. Zwischendurch findet man Marko in den Fängen der fleischfressenden Pflanze.

Um ihn zu befreien, gibt man der Pflanze den Dünger zum Fressen. Nun geht es zur Ratte in die Höhle. Da (noch) kein Käse auffindbar ist, muß man einen anderen Weg finden, um an ihr vorbeizukommen. Also wird schnell ein Trank gemixt. Und zwar die Swampsnake Potion, welche die Ratte erschrecken soll. Hier benötigt Zanthia folgende

Zutaten

- ein Windy Woof, was natürlich das Gnarlybarkstück ist,
- Smell of Eggs, was das gutriechende Stück Schwefelstein ist,
- eine Zwiebel, die man auch schon hat,
- Lizard Tears, die man erhält, wenn man dem Krokodil eine Zwiebel zum Fressen gibt,
- einen Toadstool, der nichts anderes als der Hocker ist,
- heißes Wasser, welches man bei den Schwefelquellen erhält.

Den so entstandenen Trank wendet man nun auf die Ratte an und sogleich wird der Weg frei. Die Feuerfliegen südlich des Höhleneinganges spielen einem einzelne Töne vor. Diese sollte man nachspielen (wobei die Tonfolge immer länger wird) und sich merken. (Computer spielt zwei Töne vor, man spielt zwei Töne nach, Computer spielt drei Töne vor, man spielt drei Töne nach, usw. Ist also im Grunde nur ein 'Senso' (Achtung: Werbung!) Spiel). Diese Tonfolge muß auf den Zähnen des Totenschädels in der dunklen Höhle reproduziert werden. In der Kiste, die mittels des Skeleton Keys geöffnet werden kann, findet Zanthia einen Alchemistenmagneten, der Blei in Gold verwandelt (und umgekehrt) und ein Stück Käse. Letzteres gibt man den Anglern als Köder, worauf diese endlich etwas fangen und zum Dock rudern. Hier findet man den Anker, den man mittels des Alchemistenmagneten in Gold verwandelt.

Nun zurück zur Fähre, die leider, ganz zufällig, durch einen abstürzenden Drachen zerschmettert wurde. Dieser möchte, daß man seine vier Briefe wiederfindet, die über die Landschaft verteilt wurden (Schwefelquellen, Treibsand, Laboratorium, Feuerfliegenbaum).

Hat man alle vier gefunden und sie dem Drachen gegeben, so wird man von diesem mitgenommen und landet kurze Zeit später weich in einem Heuhaufen.

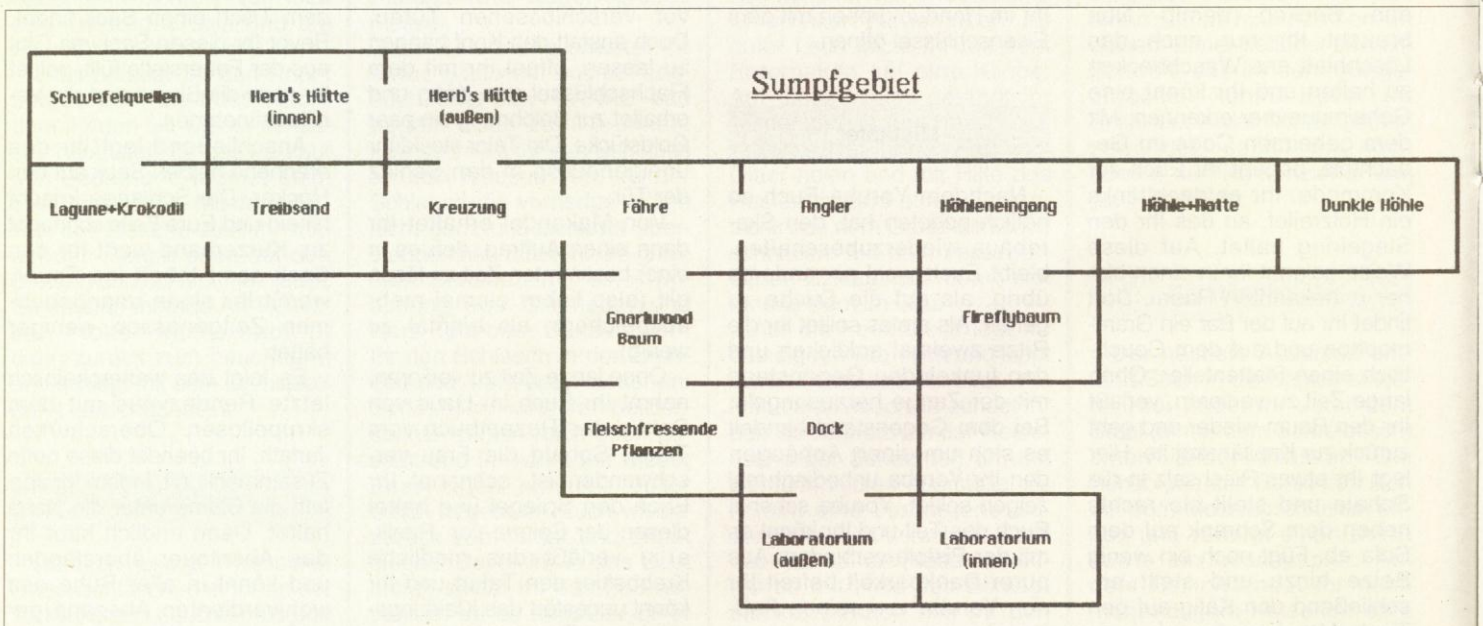
Außerhalb der Stadt

Zanthia nimmt die Flasche, die im Heuhaufen versteckt ist, Weizen (Wheat) aus dem Feld und den Brief an sich und gibt ihn dem Farmer, der vor seinem Haus herumsitzt. Im folgenden Gespräch sollte man sich das Rezept für den Senf (Mustard) merken.

Vor Verlassen des Bildes nimmt man noch die Flasche mit Essig (Vinegar) mit. Bei der Wassermühle nimmt man den Stock aus dem Getriebe und öffnet mittels des Handrades die Wasserleitung, worauf man, mit Hilfe des Elefantenrüssels das Gemüsefeld bewässern (dort findet man auch den Alchemistenmagneten) und Kopfsalat und Rettich ernten kann.

Aus dem Heuhaufen heraus ist inzwischen ein Gespenst aufgetaucht. Dieses füllt man in die gefundene Flasche ab und wendet sie auf die Vogelscheuche an, worauf sie recht lebendig wird. Der Farmer verfolgt die Vogelscheuche und man kann den Keller betreten, wo man ein paar Hufeisen und eine Schere findet. Eines der Hufeisen läßt sich an der Wassermühle in einen Magneten verwandeln. Von den Schafen (Heuhaufen) erhält man Wolle (Schere benutzen) und Milch (Flasche benutzen). Die Milch läßt sich im Keller zu Käse verarbeiten. Dem kleinen Drachen nimmt man die Wasserschüssel weg (schnief...) und füllt die Flasche mit Echsentränen.

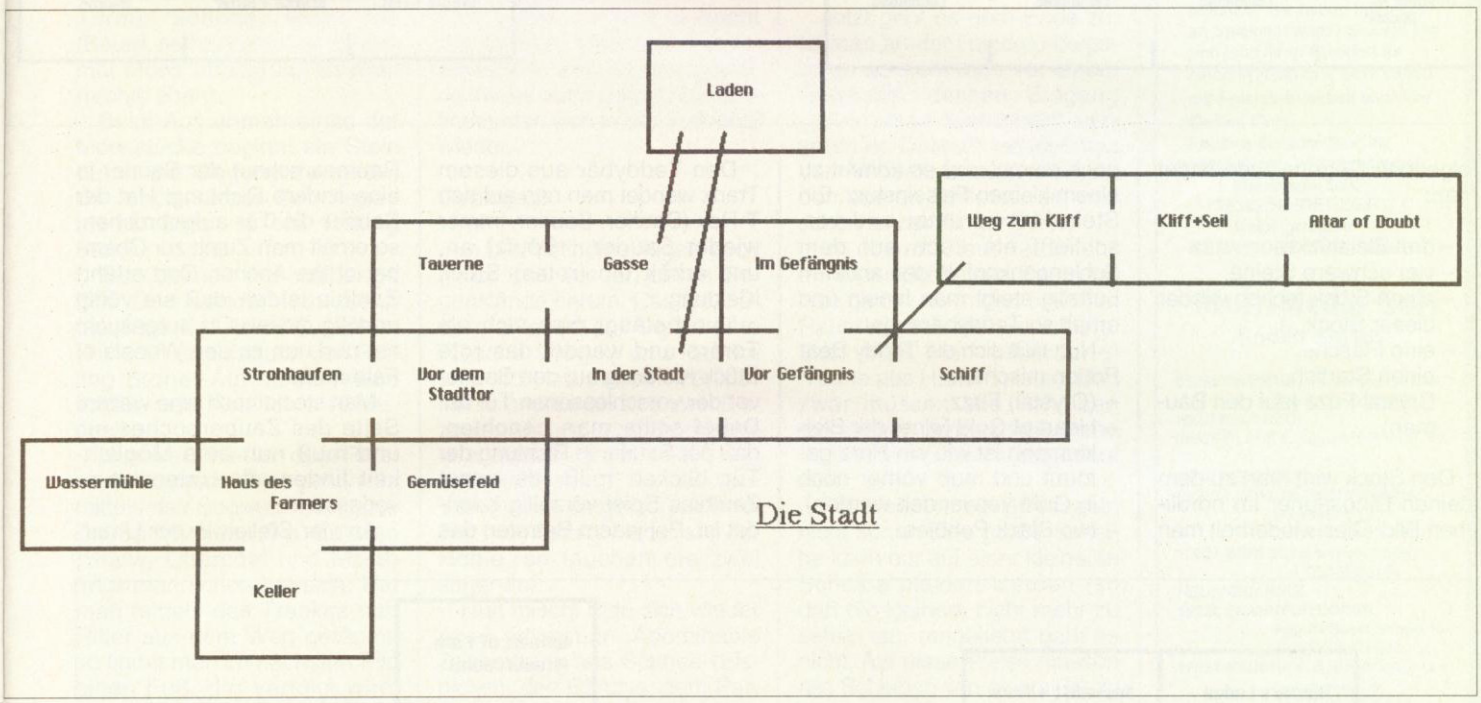
Nun geht es wieder ans Zaubertrankmischen. Die beiden Stadtwachen lassen einen nur passieren, falls man ihnen ein Sandwich bereitet bzw. her-



beizaubert. Für den Sandwichspell benötigt man die folgenden Zutaten:

- Mustard (Senf): Man läßt die Radieschen in der Wassermühle zerstampfen und entnimmt die zerstampften Radieschen mittels der Wasserschüssel. Zu dieser muß noch der Essig hinzugefügt werden und schon erhält man Senf,
- Ground Wheat. Auch hier muß man zuerst den Weizen zerstampfen lassen,
- Lettuce (Kopfsalat) und Käse dürfte man schon bei sich tragen.

Den entstandenen Trank wendet man auf sich selber an und erhält so ein Sandwich. Dieses bietet man den beiden Wachen an, worauf man still und heimlich die Stadt betreten kann.



Die Stadt

In der Stadt

Hier beginnt Zanthia zuerst mal wieder mit einem fröhlichen Gegenständeeinsammeln:

- dem Seepferdchen nimmt man den Stock aus dem Mund,
- die Taverne kann man betreten, falls man die schon bekannte Farbenmelodie spielt. Dort findet man einen Bierkrug, den man auch füllen kann und ein Taffy (Süßigkeiten-Faß links unten im Bild),
- vor dem Gefängnis: eine weitere Seite aus dem Zauberbuch, eine Flasche, eine Orangenschale und ein Wrapper. Mittels des Magneten läßt sich ein Schlüssel aus dem Meer fischen,
- einen Schlammklumpen (kleine Pfütze vor der Hasenstatue) auf dem Weg zum Kliff

.

Beim Gang durch die Stadt fällt auf, daß drei der dortigen Personen (Ladenbesitzer, Kapitän, Polizeichef) in Trance sind. Um diese zu kurieren, wird ein Skeptic Spell benötigt. Zutaten für diesen sind:

- Lucky Horsehoe (Hufeisen),
- Rabbit Footprint (Schlammklumpen oder Taffy auf FuP der Hasenstatue anwenden),
- Sweet & Sour Sauce (Bier und Essig in Wasserschüssel mischen),
- Lizard Tears.

Um den Trank zu aktivieren, muß dieser nun noch auf den Altar of Doubt gestellt werden.

Um an diesen Ort zu gelangen, sollte das Seil über dem Kliff mit Hilfe des Stockes zu sich hin gezogen werden. Danach erreicht man obengenannten Altar und nach 'Segnung' der Skeptic Potions lassen sich nun alle drei Personen aus ihrer Trance befreien. Der Ladenbesitzer möchte für eine Überfahrt, die leider nicht nach Volcania geht, einen Betrag von drei Goldstücken. Diesen muß Zanthia nun besorgen. Es geht zurück in die Taverne. Dort ist eine Schlägerei im Gange. Redet man dort mit den Leuten, so wird einem von diesen ein Goldzahn ausgeschlagen. Leider kann man diesen nicht an sich nehmen. Deshalb verwandelt man den Zahn in Blei und schon ist er aufnehmbar. Mittels der Wassermühle läßt sich nun eine Münze prägen, die man wieder in Gold verwandeln sollte. Wiederholt man die Geschichte mit dem Zahn noch zweimal (Ja, der Mann in der Taverne hat mindestens drei Goldzähne), so hat man nach kurzer Zeit drei Goldstücke, mit welchen man sich eine Überfahrt im Laden kaufen kann.

Im Gefängnis findet man Marko, leider hinter Gittern. Will man diesen mit dem gefundenen Schlüssel befreien, so erscheint der Sheriff, und man landet selber hinter Gittern. Auf den an der Wand hängenden Schlüssel wendet man den Magneten an, leider führt dies nur dazu, daß der Schlüssel vom Sheriff ins Meer geworfen wird, wo er sogleich von einem Fisch verschluckt wird. In der Zelle befindet sich eine Matraze (nicht gut zu erkennen), die man näher untersuchen sollte. Man findet Garn.

Von Marko erhält man einen Angelhaken und fischt nun ein wenig. Auf diese Weise erhält man den Schlüssel zurück und kann nun Marko und sich befreien. Damit ist das Abenteuer in der Stadt beendet, und man wendet sich dem Hafen zu. Dem Kapitän zeigt man die Fahrkarte (Voucher) und sticht dann in See. Unternimmt man nichts auf dem Schiff, so landet man auf der Kannibaleninsel.

Dort wird man in einen Kochtopf gesteckt und kann nur entkommen, falls man dem Häuptling ein Sandwich anbietet. Mehr ist hier wohl nicht zu erreichen. Also sorgt man dafür, daß man gar nicht erst zur Kannibaleninsel fährt. Auf dem Schiff versteckt man den Magneten in der Seilrolle und schon stellt sich der Kompaß neu ein, und man fährt nach Volcania.

Volcania

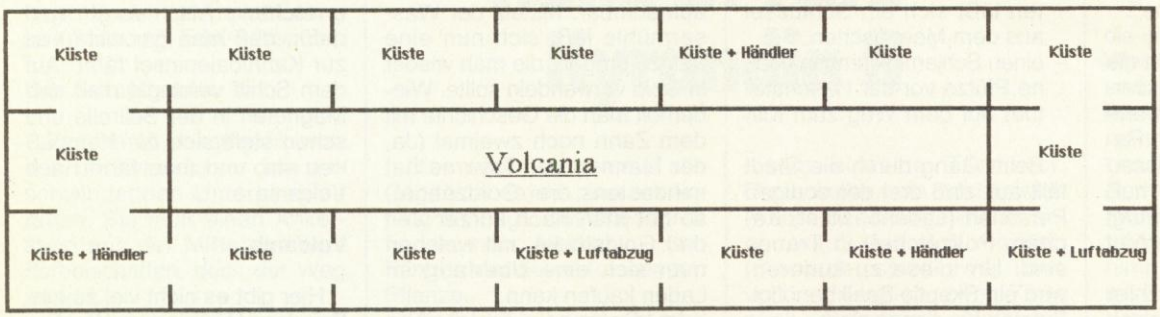
Hier gibt es nicht viel zu tun. Bei dem Händler im Westen kauft man sich für zwei Starfish eine Broschüre. Von den beiden alten Personen im Südosten erhält man eine Schreibfeder. Weiterhin findet und benötigt man noch den Stock, eine Flasche und zwei schwere Steine. Nun mixt man sich fliegende Schuhe im Zauberkessel. Die folgenden Zutaten werden benötigt:

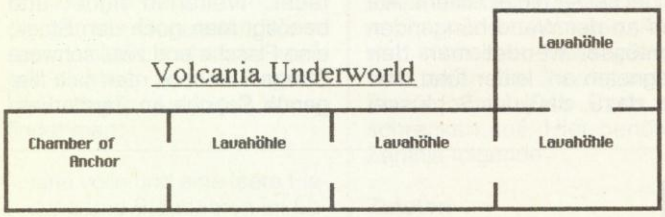
- Hot Air (Flasche im Luftabzug füllen),
- Feather of Snipe (Schreibfeder),
- Red Leather (Broschüre).

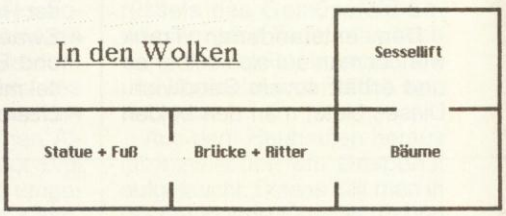
Dies ergibt eine Flasche, in welcher die fliegenden Schuhe enthalten sind. Hat man die beiden schweren Steine bei sich und die Schuhe angezogen, so vertraut man sich einem der Luftabzüge an und gelangt so in die Volcanian Underworld (diesmal nicht in 3D).

Volcanian Underworld

Das Gebiet ist zwar nicht sehr groß, man muß jedoch einige Dinge dort erledigen. Die







folgenden Gegenstände findet man:

- drei Bleistücke,
- vier schwere Steine,
- einen Stock (schon wieder dieser Stock...),
- eine Flasche,
- einen Starfish,
- Crystal Fuzz (auf den Bäumen).

Den Stock wirft man zu dem kleinen Dinosaurier im nördlichen Bild. Dies wiederholt man noch einmal und es kommt zu einem kleinen Felseinsturz. Ein Stein fällt herunter und verschließt ein Loch auf dem Schlangenkopf. In den anderen Luftzug steigt man hinein und erhält so Teddybäraugen.

Nun läßt sich die Teddy Bear Potion mischen:

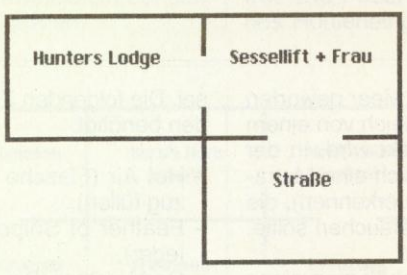
- (Crystal) Fuzz,
- Heart of Gold (einer der Bleiklumpen ist wie ein Herz geformt und muß vorher noch in Gold verwandelt werden),
- two Black Pebbles.

Den Teddybär aus diesem Trank wendet man nun auf den T-Rex (Saurier, Saurier, immer wieder Saurier... Seufz) an, und erhält ein (rotes) Stück Kleidung.

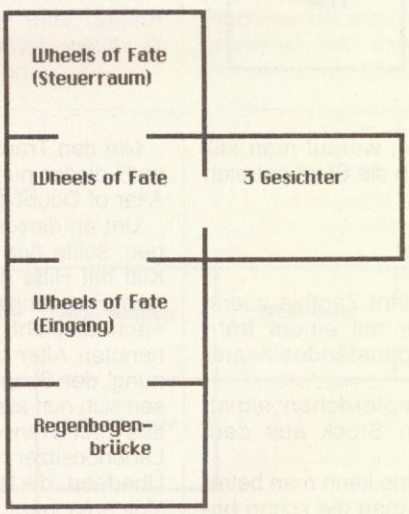
Nun betätigt man sich als Torero und wendet das rote Stück Kleidung auf den Saurier vor der verschlossenen Tür an. Dabei sollte man beachten, daß der Saurier in Richtung der Tür blicken muß, da sonst Zanthias Spiel vorzeitig beendet ist. Bei jedem Betreten des Raumes schaut der Saurier in eine andere Richtung. Hat der Saurier die Tür aufgebrochen, so erhält man Zutritt zur Chamber of the Anchor. Dort erfährt Zanthia leider, daß sie völlig unnötig diesen Ort aufgesucht hat und nun zu den Wheels of Fate muß.

Man steckt noch eine weitere Seite des Zauberbuches ein und muß nun eine Möglichkeit finden, die Unterwelt zu verlassen.

An vier Stellen in der Unter-

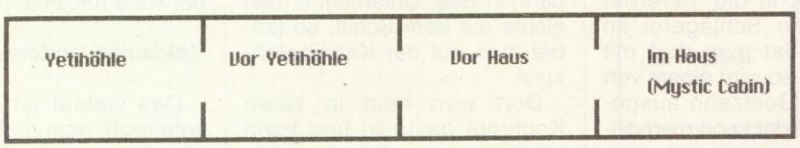


Gebirge 1



Wheels of Fate

Gebirge 2



welt gibt es kleine Stellen, in denen Lava brodelt. Diese lassen sich mit den Steinen verschließen.

Danach steigt man auf die Plattform, die in der Lava schwimmt (Raum, in welchem sich die nun geöffnete Tür befindet) und wird aus der Unterwelt herauskatapultiert.

In den Wolken

Zanthia hat noch lange nicht die Wheel of Fates erreicht. Hier muß sie sich erst mal mit ein paar Bäumen herumärgern, die Angst vor einem Holzfäller haben. Im 'Aufschlagkrater' findet man eine der üblichen Zaubertrankflaschen.

Weiterhin liegt ein Pinecone auf dem Boden. Im anschließenden Bild mit der Brücke findet maneine Walnuß (kleiner Turm), Schnee, einen Ast (Baum, rechts unten) und zweimal Moos (moss) auf Steinen (rechts oben).

Beim Aufnehmen eines der Moosstücke beginnt ein Stein durch die Gegend zu rollen, der nach kurzer Zeit liegen bleibt. Dies ist ein Rolling Stone.

Nun zurück ins vorherige Bild. Dort wendet man zuerst die Äste auf den Feuerstein (Flint) an und danach den Rolling Stone. Auf diese Weise erhält man Holzkohle (Charcoal).

Nun muß man an dem Ritter vorbeikommen. Dies geschieht mittels des Snowman, Regular Zaubertrankes. Die Zutaten (Snow, Charcoal und Moss) trägt man schon bei sich. Hat man mittels des Trankes den Ritter aus dem Weg geräumt, so findet man im nächsten Bild einen Fuß, der verfolgt wird, und eine Statue. Auf diese wendet man den Alchemistenmagneten an und erhält so eine Trommel und einen 'Jack'. Letzteren wendet man auf den Fuß an, wonach dieser gefangen wird.

Daraufhin wird eine Geschichte erzählt und man erfährt, wer der eigentliche Gegner im Spiel ist.

Nun wird die Trommel auf die ängstlichen Bäume angewendet, man gelangt so an diesen vorbei und landet bei der Sesselliftstation. Will man diese benutzen, dann verläßt das Eichhörnchen das Laufrad.

Diesem gibt man nacheinander die drei Nüsse, worauf es verschwindet.

Nun legt man den Rolling Stone in das Laufrad und kann in den Sessellift einsteigen.

Gebirge 1

Oben angekommen nimmt man den Staubwedel, den Besen und einen Schneeball und geht in das Gebäude. Auch dort findet man einige Gegenstände. Dies sind eine Flasche, Kanonenkugeln und Musk (linke Trophäe). Eine Kanonenkugel läßt sich in Gold verwandeln, welche man der Frau gibt, die draußen herumsteht. Nun kann man den Lutscher des Babys an sich nehmen.

Da die beiden Männer im Gebäude Jäger sind, mischt man sich einen Snowman, Abominable Zaubertrank. Alle Zutaten (Snow, Musk, Feathers (Staubwedel) und Sugar (Lutscher)) trägt man schon bei sich. Den so entstandenen Trank wendet man nun auf sich selber an und versucht die beiden Männder zu erschrecken, was auf eine gewisse Weise auch gelingt. Danach findet man sich in der Yetihöhle wieder.

Gebirge 2

In der Yetihöhle liegen auch gleich (mal wieder) einige Gegenstände herum. Candys, Federn (Kissen auf Sofa), eine Flasche (Regal) und Parfüm sind dort zu finden. Vor der Höhle bricht man sich zwei Eiszapfen ab und versucht die hintere Wand hochzuklettern, was aber nicht gelingt, da man vom Yeti wieder eingefangen wird. Tritt man darauf wieder aus der Höhle, so tauchen die zwei Jäger auf.

Nun mischt man sich wieder einen Snowman, Abominable Zaubertrank aus Schnee (Eispickel), den Candys, dem Parfüm und den Federn, welcher auf die beiden Jäger angewandt wird. Dies ermöglicht einem die Flucht, und man gelangt zu einem Haus.

In diesem befinden sich sieben leere Gläser, welche man füllen muß. Dies geschieht durch sieben Zaubertränke. Diese sind: Sandwich Spell, Shoes-Flying, Skeptic Spell, Snowman-Regular, Swampsnake Potion, Teddy Bear Potion, Trance Potion. Die Zutaten findet man im Setzkasten, auf der rechten Seite des Bildschirmes. Der Inhalt von diesem läßt sich über drei Schalter umschalten, so daß sich insgesamt 8 Füllungen ergeben. Hat man einen Trank kreiert, so füllt man ihn in eines der leeren Gläser.

Kann man das gefüllte Glas auf dem Baum NICHT mehr zurück in eine Flasche füllen, so hat man die richtige Position für diese Farbe gefunden.

Ein Problem ergibt sich mit der Trance Potion. Das Eye of Newt gibt es nicht. Da die letzte Farbe, die man benötigt, Blau ist, braucht man also einen blauen Trank. Außer dem Seewasser und der Orangenschale (Citrus Extract) benötigt man deshalb noch die Blaubeeren und den Amethysten, da sie beide eine Indigo-Farbtönung für den Trank abgeben (Gegenstände ansehen). Hat man nun alle Gläser gefüllt, so erscheint ein Regenbogen, auf den man gelangen kann, falls man mittels eines Eispickels außen am Haus hochklettert.

Wheels of Fate

Jetzt geht es dem Ende zu. Ist man an der Hand vorbeigelangt, so steht man vor einem Gebäude, dessen Eingang durch einen Lichtstrahl versperrt ist. Deshalb wendet man den Alchemistenmagneten auf den oberen Reflektor an, und schon ist der Eingang frei.

Im oberen Steuerraum fehlt an einer Stelle ein Zahnrad, also gehen wir in den östlichen Raum mit den drei Gesichtern. Dort muß man (invertierte) 'Türme aus Hanoi' spielen. Und zwar müssen alle Scheiben einmal vor dem mittleren und dem linken Gesicht eingebaut sein.

Falls jemand die Spielregeln nicht kennt: Eine große Scheibe kann nur auf einer kleineren Scheibe plaziert werden (so daß die kleinere nicht mehr zu sehen ist), umgekehrt geht es nicht. Auf diese Weise müssen alle Scheiben von einem Ort zu einem anderen verschoben werden. Hat man dies geschafft, so hat man einen Stock (schon wieder...) und ein Zahnrad.

Nun geht es zurück in den Steuerraum. Mittels des Stockes wird das Zahnrad eingesetzt. Daraufhin erscheint die Hand, welche einen sofort angreift.

Nun muß man etwas Dragons Lair (Seufz!) spielen. Klickt man auf die richtige Stelle, dann überlebt man. Abspeichern funktioniert hier nicht. Folgendes ist zu tun: Auf den linken Stockrest klicken, auf den rechten Stockrest klicken, auf die Hand klicken. Und das war's. Die Hand verschwindet im Getriebe.

Kyrandia ist mal wieder gerettet und wir warten auf den dritten Teil.

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

Neu ❄ Neu ❄ Neu

Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland *(per Modem oder Netzwerk)* in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig.
(Adressen demnächst in dieser Anzeige)

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MULTIMEDIA SOFT Laden mit **Spielebibliothek** und/oder **ONLINE-CAFE**!
Fordern Sie *schriftlich* Ihr persönliches Infoschreiben an:
MULTIMEDIA SOFT
52382 NIEDERZIER,
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

MULTIMEDIA SOFT
finden Sie in:

01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr.239
Tel. 0351-2230201
NEU! NEU! NEU!
08525 PLAUEN, August Bebel Str. 58

NEU! NEU! NEU!
09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56
Tel. 0172-3683086
12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164
NEU! NEU! NEU!
15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15
Tel. 0335-528032
17034 NEUBRANDENBURG *Easy Line*
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4226813
22769 HAMBURG, Stresemannstr. 167
Tel. 040-8515661
22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57
Tel. 040-6528426
NEU! NEU! NEU! **demnächst in MÖNCHENGLADBACH**

44866 BOCHUM, Sommerdellenstr.54
Tel. 02327-10063
48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001
49078 OSNABRÜCK, Martinistraße 82
Tel. 0541-434792
NEU!NEU!NEU
50825 KÖLN, Alpenerstraße 11
Tel. 0221-5505303
50737 KÖLN, Neußerstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 0221-7405202
52064 AACHEN, Guaitastraße 2
Ecke Löhergraben
Tel. 0241.33199
52349 DÜREN, Kölnstraße 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 02421-189368
NEU!NEU!NEU
96052 BAMBERG, Untere Königsstr. 10
PLAYGROUND
Tel. 0951-202210
99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
LADEN + VERSAND
Tel. 0361-5621656

Companions of Xanth

Benjamin Turzanski aus Leimen knackte für uns Legends Grafikabenteuer.

Allgemeine Hinweise

Auch wenn man nach dieser Lösung spielt, sollte man nicht vergessen, die ganze Handlung nachzuvollziehen und alle Texte im Spiel sorgfältig zu studieren. Oftmals sind wichtige Tips in Doppeldeutigkeiten, Wortspielen usw. versteckt. Am Ende jedes Abschnitts ist die Mindestpunktzahl, die man erreichen sollte, abgebildet.

Grundsätzlich gilt:
- Alle Gegenstände mitnehmen
- Die Landschaften sorgfältig durchsuchen
- Mit jeder Person sprechen
- Die Gefährtin in Problemsituationen befragen
- Das Compendium enthält oft Hinweise

Am Anfang

Man befindet sich im eigenen Arbeitszimmer. Als erstes nimmt man den Brief und den Zettel und begibt sich in die Küche. Dort liest man den Brief und erfährt wichtige Neuigkeiten von der (Ex)Freundin. Kurz darauf ruft Edsel an. Im folgenden Gespräch geht es um ein Computerspiel, welches uns Ed auch sofort vorbeischickt. Bevor man es in den Computer einliest, nimmt man den Senf. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel. Man unterhält sich mit Grundy Golem, dem Spielleiter, über einige Einzelheiten und wählt Nada Naga als Gefährtin aus.

Air

In der Höhle läßt man Nada nach Fallen Ausschau halten, und kurz darauf findet sie den Ausgang ins Freie. Dort trifft man zum ersten Mal die Gegenspielerin. Bei der Brücke nimmt man die Butterblume und die Kirsche mit und begibt sich zum Teich, in den man einen Blick werfen sollte. Im Dorf spricht man den Headman an. Als er sein Problem vorgebracht hat, erklärt man sich bereit, ihm zu helfen. Zunächst nimmt man die Lampenschirme und den Stein und geht dann zum Pier. Am Steg entdeckt man einen Leinenfetzen und ein Seil, welches sich allerdings nur mit Nadas Hilfe entfernen läßt. Man geht jetzt zurück zur Brücke, verbindet den Anker mit dem Seil und zieht somit das Stück Holz an Land. Das Holz muß vom Headman zugeschnitten werden, da es sonst nicht von Nutzen ist. Am Kliff legt man erst das Holz auf den Felsbrocken, dann den Stein und bittet Nada das jetzt vollständige Katapult zu benutzen. Der Stein landet im verzauberten Eimer und hindert ihn so an der Flucht. Man nimmt den Eimer und kann den Weg fortsetzen, der vorher versperrt war. Durch geschicktes Überreden gibt der Wächter den Weg zum Fairy Nuff frei. Nachdem man das T und das Ei genommen hat, schildert man Nuff das Problem der Bürger und erhält ein Rezept für eine Mixtur.

Das Rezept
- 2 eye screams
- 3 pints of water
- a large egg
- a piece of sail
- a dash of butter
- 2 cough drops
- a firefly.

Mit der leeren Butterblume, in der sich die Butter befand, kann man die Feuerfliege einfangen. Um an die Cough Drops zu gelangen, bedarf es der Mithilfe Nadas. Wenn alles vermischt ist, geht man zu Nuff, der das Gebräu in zwei Behälter (Lampenschirme) füllt. Nachdem man wenig später das Zensur-Schiff unschädlich gemacht hat, erhält man ein Schwert, welches noch eine entscheidende Rolle spielen wird. Nuff verrät schließlich die Abkürzung in das Nichts.

The Void

Zuerst liest man im Compendium über The Void nach und erhält einen sehr wichtigen Tip. Schaut man sich um, bemerkt man, daß tatsächlich kein normaler Weg aus dem Nichts führt. Nach einiger Zeit erscheint eine Tür und verschwindet sofort wieder, aber Nada will dies nicht so recht glauben. Die Tür erscheint immer deutlicher und bleibt am Ende bestehen, wenn man Nada von der Existenz dieser Tür überzeugt.

Earth

Am Teich trifft man Metria, die man dazu überreden muß, das Gebäude im Norden aufzuschließen (nicht aus dem Teich trinken!). Im Gebäude nimmt man Steinkrug, Steinkeil und das Glas (das Glas hat die Form einer Tür!). Der Raum mit der Steintafel sollte noch unbeachtet bleiben. Ein Blick in den Spiegel bringt ein Plus auf das Punktekonto. Wird im "Schalterraum" der Knopf gedrückt, erscheint ein weiterer Knopf, den man auch drücken sollte. Kommen keine neuen Knöpfe mehr, muß man jeden noch einmal drücken, bis der Hauptschalter erscheint. Im darunterliegenden Raum ist Nada gefangen (nicht anschauen!). Ein freundliches Wort zu den Handfesseln kann Abhilfe schaffen.

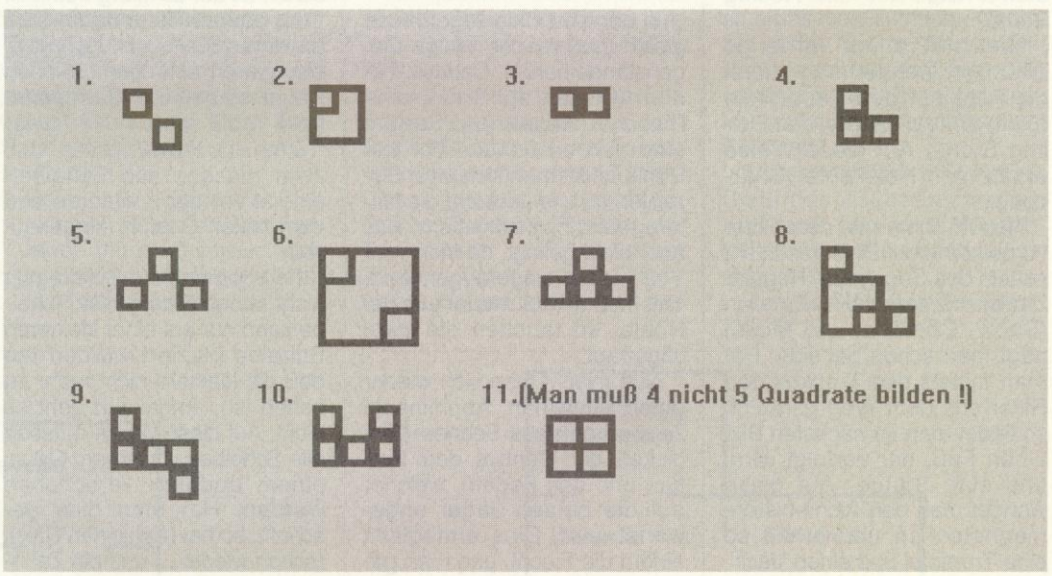
Mit dem Moos, das man ins Glas füllt, bringt man den Eisenbaum zum Schmelzen. Kurz darauf findet man sich in der Feuerwelt wieder.

Fire

Man läuft den Weg entlang, bis man auf zwei feurige Gestalten trifft. Jetzt bittet man Nada, sich einen Knoten in die Haare zu machen. Tut sie dies, erhält man ein Brötchen, (engl.: bun = Brötchen; Haarknoten) auf das Senf geschmiert werden muß. Der "Hot Dog" fühlt sich dadurch bedroht und verschwindet. Nachdem man vom Feuermenschen einige Informationen erfragen konnte, nimmt man die Holzkohle und geht zurück zu dem alten Kellergewölbe (Earth). Man muß den Raum mit der Steinplatte finden, und mit Hilfe der Kohle und des Papieres die Schrift abpausen. Nun hat man das Rezept für "Mack's Meister Knaller". Die leere Butterblume und das Feuerwasser, das man vom Lavamenschen erhält, werden in den Steinkrug gegeben. Das Ganze wird gut gemischt und kommt in den Ofen, bis es gold-braun gebacken ist. Endlich kann man den Knaller entzünden und in das Feuer werfen. Jetzt heißt es aber so schnell wie möglich zu verschwinden, da man von der Explosion nicht unbedingt auch "ausgelöscht" werden sollte. Mit Anker und Seil erklettert man sich den Weg in die Freiheit.

Water

In der Nähe der Brücke erscheint der "Pay the Toll" Troll. Bieten wir ihm unsere Dienste an, so läßt er uns die Brücke überqueren. Man nimmt den Wasserschlauch und kehrt zu Troll's Wohnung zurück, die unter der Brücke liegt. Im Labor seiner Behausung leitet man das Wasser in den Brunnen um. Doch bevor man den Wasserhahn aufdreht, sollte



man den blauen Knopf drücken, um einer größeren Katastrophe zu entgehen. Auf dem Grund des Brunnens liegt der Schlüssel, den man dem Troll übergeben muß.

Bevor uns der Troll weiterziehen läßt, muß man noch eine seiner Rätselaufgaben lösen. Die Streichholz-Aufgabe ist die einzige, die man ohne Probleme lösen kann (s. Abb. 1). Zusätzlich kann man nun ein Brecheisen sein Eigen nennen.

In der Höhle trifft man auf Com-Pewter, der uns ein weiteres Mal auf die Probe stellt.Es gilt, bei bestimmten Begriffen die zu ergänzenden Buchstaben zu finden. Die Lösungen sind:

Runde 1:
1. S (spear)
2. D (dates)
3. P (pecans)
4. E (steer)
5. A (lamia)

Runde 2:
1. O (moose)
2. B (cobra)
3. F (fleas)
4. E (panties)
5. T (tangles)

Da der Buchstabe T (Runde 2/5.) nicht zur Auswahl steht, muß man selbst Abhilfe schaffen und den Teebeutel oder das "Tee" einwerfen. Als Com-Pewter daraufhin die Spielregeln zu ändern versucht, legt man ihn mit einem Virus, den man von Grundy Golem bekommt, auf Eis. In der Hütte spricht man mit Ma Anathe und nimmt den Windsocken. Nun unterhält man sich mit der Oger Frau, nimmt den Windbeutel und geht zu dem Geysir, dem man den Windsocken überzieht.

Der Junge, der so zurück in den Besitz seines Balles kommt, repariert den Schubwagen vor Ma Anathe's Haus. Schiebt man den Wagen zur Seite, kommt ein Segeltuch zum Vorschein, das sich ausgezeichntet für das Boot gebrauchen läßt. Mit Hilfe des Windbeutels kommt man zu dem Wächter des Berges. Die Antworten sind:

1. error
2. Airedale
3. window
4. air conditioning
5. errand
6. windbag
7. airplane
8. airbag
9. windmill
10. breeze

Nun kann man den Berg betreten, das Souvenir Ma Anathe bringen und so den Trank erhalten, den die Ogre Frau braucht.

Gap Chasm

Auf dem Weg zur Schlucht trifft man auf einige Kreaturen, die man jedoch unbeachtet lassen kann. Am Gap angekommen, weigert sich Nada uns zu folgen. Zufällig kommt unsere Gegenspielerin vorbei, und wir lassen uns auf einen Begleitertausch ein. Mit Sammy Cat und Jenny betritt man die Schlucht und erspäht sofort den Drachen, um den man sich aber nicht zu kümmern braucht. Man beginnt ein Gespräch mit der Wolke, die über dem Drachen schwebt.

Nachdem ihr Selbstbewußtsein genug geschwächt ist, läßt sie einen Schneesturm los, der den Drachen niederstreckt. Vor Humfrey's Schloß angekommen, hilft Sammy die Tür zu öffnen. Die Zugbrücke muß tatsächlich auf den Weg heruntergezogen werden. Damit die Seeschlange einschläft, sperrt man die Grille in ein Glas ein. Dann kann man den Burggraben überqueren und mit der Brechstange das Gitter aufhebeln ("lok pic" nicht vergessen!).

Man zieht Hebel 1, 2 und 4, damit man zu Humfrey gelangt. Um die "andere Welt zu berühren", schauen wir in die Kürbisflasche.

The Gourd

Den Zombie läßt man stehen und schließt sofort die Eingangsluke an der Rückseite des Hauses mit dem Dietrich ("lok pic") auf. Unten angekommen, nimmt man Seil und Schlüssel und schließt die Tür auf. Das Seil befestigt man am Hebel und am Geländer. Oben schlägt uns Nada Naga die Dachluke vor der Nase zu. Jetzt drückt man den Knopf mit der Aufschrift "Knopf drücken um Falltür zu öffnen". Dadurch wird jedoch die Falltür unter unseren Füßen geöffnet. Noch leicht verwirrt schaut man sich im Raum um, nimmt das Pain-B-Gone Fläschchen und untersucht die Bücher am Kamin. Wieder befreit, gibt man das Pain-B-Gone auf die Fensterscheibe und holt den Stock. Mit ihm können wir die Dachluke öffnen und im letzten Moment das Schwert auf den teuflischen Preis schleudern.

Nun darf man sich True Believer nennen und sollte ca. 990 – 1000 Punkte auf sein Konto erspielt haben.

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG

TEL.:05021/910416 & -417 FAX:05021/910403 & -404

IBM-PC		IBM-PC		IBM-PC		IBM-PC		CD-ROM	
1869	DV 79,90 DM	F-14 Fleet Def.	DA 89,90 DM	Mig 29 f.Falcon	DA 59,90 DM	The Greatest	DV 64,90 DM	Herb. Grönem.	DV 39,90 DM
1942-Pac. AW	DA 89,90 DM*	F-15 III	DA 89,90 DM	Might&Magic4	DV 79,90 DM	The Legacy	DV 89,90 DM	History Line	DV 64,90 DM
7 th Sword	?? in Vorb.	Falcon 3.0	DA 84,90 DM	Might&Magic5	DV 84,90 DM	The Lost Vikin.	DV 79,90 DM	Inca	DV 109,90 DM
Aces of Pac.	DA 74,90 DM	-Fight. Tiger	DA 59,90 DM	Monkey Island	DV 49,90 DM	The Perf. G. 2	?? in Vorb.	Inca 2	DV 109,90 DM
Aces Data	EA 49,90 DM	-Mig 29	DA 59,90 DM	Monkey Isle 2	DV 49,90 DM	T. Shad. o. Ys.	EA 69,90 DM	Indy 4	DV 69,90 DM
Aces + Data	DA 84,90 DM	-Hornet	DA 59,90 DM*	Mortal Kombat	DA 64,90 DM	TIE Fighter	EA 84,90 DM	Iron Helix	DA 79,90 DM
Aces of Deep	DV in Vorb.	Fantasy Dizzy	DA 64,90 DM	Napoleonics	DA 79,90 DM	Tornado	DA 79,90 DM	Jack the Ripper	?? in Vorb.
Aces over Eur.	DV 79,90 DM	Fantast.World	DA 79,90 DM	NFL Coaches	DA 79,90 DM	-Desert Storm	DA 44,90 DM	Journey. Proj.	DA 69,90 DM
Across the Rh.	?? in Vorb.	Fantasy Emp.	EA 69,90 DM	NHL Hockey	DA 79,90 DM	Transarctica	DV 59,90 DM	Jurassic Park	DV 69,90 DM
Air Combat Cl.	EA 79,90 DM	Fantasy Emp.	DV 79,90 DM	Nomad	DA 54,90 DM	Turrican 2	DA 69,90 DM*	Kings Qu. 5	DA 79,90 DM
Air Force C.	?? in Vorb.	Fields of Glory	DA 89,90 DM	Outpost	DV 79,90 DM*	UFO	DA 89,90 DM	Kings Qu. 6	DA 84,90 DM
Airlines	DA 69,90 DM	Final Conflict	?? in Vorb.	Pacific Strike	DA 84,90 DM	Ultima 7	DV 89,90 DM	Koshan Consp.	DV 79,90 DM*
Alienbreed	DA 59,90 DM	Fire & Ice	DA 59,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM	Ultima 7 II	DA 74,90 DM	Laby. of Time	EA 74,90 DM
Alone in Dark	DV 89,90 DM	Flashback	DV 69,90 DM	Patriot	DA 79,90 DM	Ultima 8-Pag.	DA 84,90 DM	Lands of Lore	DV 89,90 DM
Alone in D. 2	DV 89,90 DM	Fleet Defender	DA 89,90 DM	Penthouse Hot	DA 39,90 DM	- Speech	DA 44,90 DM	Laser Squad	?? in Vorb.
Ambush at S.	DA 84,90 DM	Flugsim. 5.0	DV 129,90 DM	Penthouse Del	DV 59,90 DM	Ultima Und.	DA 69,90 DM	Leg. o. Kyran.	EA 79,90 DM
Ancient Art	DA 79,90 DM	Flugsim. 5.0	EA 89,90 DM	Pinball Dream	DA 59,90 DM	Ultima Und. 2	DA 74,90 DM	Leg. o. Kyra. 2	DV in Vorb.
Anstoß	DV 69,90 DM	-New York	EA 49,90 DM	Pinball Fantas	DA 59,90 DM	Und. a kill. M.	?? in Vorb.	Leis. S. Larry 6	DV 79,90 DM*
Archon Ultra	DV 79,90 DM*	-Paris	EA 49,90 DM	Pirates	DA 39,90 DM	Universe	?? in Vorb.	Leis. S. Lar. Col	DV 89,90 DM*
Archon Ultra	EA 69,90 DM	-San Fran.	DA 69,90 DM	Pirates Gold	DV 89,90 DM	Unlimited Adv.	DV 79,90 DM	Lollypop	DA 69,90 DM*
ATAC	DA 79,90 DM	-Washington	DA 64,90 DM	Pizza Connect	DV 84,90 DM*	Unneces. Rou.	DA 69,90 DM	Lemmings DP	DA 69,90 DM
A-Train	DV 89,90 DM	Form. I GP	DA 89,90 DM	Police Quest 4	DV 69,90 DM	Veil of Darkn.	DV 79,90 DM	Loom	EA 79,90 DM
-Constr. Kit	DV 49,90 DM	Freddy Ph.	DV 69,90 DM	Populous 2	DA 74,90 DM	Victory at Sea	EA 79,90 DM*	Lost in Time	DV 84,90 DM
Aufschw. Ost	DV 69,90 DM	Fury o.t. Furries	DA 64,90 DM	Prin. o. Pers.2	DA 69,90 DM	War i. t. Gulf	DV 74,90 DM	Lucas A. Cla.	ADV 99,90 DM
Award Winner	DA 69,90 DM	Gabriel Kn.	EA 69,90 DM	Privateer	DA 84,90 DM	Warlords 2	EA 79,90 DM	Mad Dog Mc C.	EA 79,90 DM
B-17 Fly. Fortr.	DA 89,90 DM	Gabriel Kn.	DV 74,90 DM	- Speech	DA 44,90 DM	War in Russ.	EA 79,90 DM	Mad News	DV 84,90 DM
B-Wing	DV 44,90 DM	Gateway 2	EA 69,90 DM	- Special Op.1	DA 44,90 DM	Wayne G. III	EA 79,90 DM	Man. Mans. 2	DA 84,90 DM
Ballistic Dipl.	DV 49,90 DM	Goal	DA 64,90 DM	Protostar	DA 74,90 DM	Whales Voy.	DV 74,90 DM	Man. Mans. 2	DV 89,90 DM
Battlech. 4000	DA 69,90 DM	Goblins 2	DV 84,90 DM	Quarter Pole	DV 69,90 DM*	Wing Armad.	DA in Vorb.	Mega Race	?? in Vorb.
Battle Isle 2	DV 79,90 DM	Goblins 3	DV 79,90 DM	Quest f. Gl. 3	DV 79,90 DM	W. Com.2/Sp.	DV 79,90 DM	Might & M. Tr.	DV 84,90 DM
Battle Team	DA 74,90 DM	Gunship 2000	DA 84,90 DM	Quest f. Gl. 4	EA 69,90 DM	-Sp. Op.1+2	EA 44,90 DM	Monkey Isle	DA 89,90 DM
Bat. Isle.Dat 2	DA 49,90 DM	- Data	DA 59,90 DM	Quest f. Gl. 4	DV 74,90 DM*	W. Com. Aca.	DA 64,90 DM	Myst	DA 119,90 DM*
Beauty&Beast	DV 79,90 DM	Hand of Fate	EA 69,90 DM	Rail. Tyc. Del.	DA 79,90 DM	Wings of Glor	DV in Vorb.	Napoleonics	DA 79,90 DM
Ben. Steel Sky	DV 69,90 DM	Hand of Fate	DV 74,90 DM	Railway Chall.	DV 69,90 DM	Winter Chall.	DA 59,90 DM	No 2 Collect.	DV 64,90 DM
Betr. at Krond.	DV 79,90 DM	Hannibal	DV 79,90 DM	Ravenloft	EA in Vorb.	Winter Olym.	DA 69,90 DM	Outpost	DV 89,90 DM*
Big Sea	DV 69,90 DM	Hanse	DV 44,90 DM*	Red Baron	DV 79,90 DM	Winter S.spo.	DA 29,90 DM	Phanstasmag.	DV in Vorb.
Bioforge	DA in Vorb.	Harpoon 2	EA 79,90 DM*	- Mission Disk	DV 49,90 DM	Wizardry 7	DV 89,90 DM	Pinball Deluxe	DA in Vorb.
Bloodnet	DA 84,90 DM*	Harrier Jumpj.	DA 89,90 DM	- Red B.&Data	DV 89,90 DM	Wiz Kid	DA 69,90 DM	Police Que. 4	DV 79,90 DM*
Body Blows	DA 59,90 DM	Hattrick	DV 79,90 DM*	Rex Nebular	DA 79,90 DM	World o. Leg.	EA 59,90 DM	Protostar	DA 69,90 DM
Bund. Man. Pr.	DV 64,90 DM	Hexuma	DV 79,90 DM	Ret. Med. G.	DV 79,90 DM*	WWF Euro. R.	EA 69,90 DM	Quest & Fun	DV 69,90 DM
- Gold	DV in Vorb.	Hired Guns	DV 84,90 DM	Reunion	DV in Vorb.	Xenobots	DA 74,90 DM	Quest f. Gl. 4	DV 79,90 DM
Burning Steel	DV 79,90 DM	History Line	DV 79,90 DM	Righteous Fire	DA 44,90 DM	X-Wing	DA 84,90 DM	Ravenloft	EA in Vorb.
-Data 1	DV 39,90 DM	Hot Numbers	DA 39,90 DM	Ringworld	EA 69,90 DM	- B-Wing	DV 44,90 DM	Ravenloft	DV in Vorb.
-Data 2	DV 39,90 DM	-Deluxe	DV 59,90 DM	Rise o. t. Rob.	?? in Vorb.	-Upgrade Kit	DV 59,90 DM	Rebel Assault	DA 84,90 DM
-Scen. Editor	DV 39,90 DM	Inca	DV 89,90 DM	Rüsselsheim	DV 69,90 DM*	X-Mas Lemm.	DA 39,90 DM	Rebel Assault	DV 89,90 DM*
Burn. Steel 2	DV in Vorb.	Inca 2	DV 94,90 DM	Ryder Cup Golf	DA 69,90 DM	Yeag. A. Com.	DA 69,90 DM	Return to Zork	DA 84,90 DM
Burntime	DV 79,90 DM	Incred. Mach.	DV 69,90 DM	Sabre Team	?? in Vorb.	Yo ! Joe !	DA 64,90 DM	Ringworld	EA 69,90 DM
Campaign	DV 79,90 DM	-The ev. more	EA 69,90 DM	Sam & Max	EA 74,90 DM	Zeppelin	DV 79,90 DM	Rise o. Robo.	?? in Vorb.
-Data	DV 49,90 DM	-The ev. more	DV 74,90 DM	Sam & Max	DV 84,90 DM	Zool	DA 59,90 DM	Sabre Team	?? in Vorb.
Campaign 2	?? in Vorb.	Incred. Toons	EA 69,90 DM	Seal Team	DA 79,90 DM			Shadowcaster	DA 99,90 DM
Cannonfodder	DA 64,90 DM*	Incred. Toons	DV 74,90 DM	Sensible Socc.	DA 59,90 DM	**CD-ROM**		Shadowworlds	?? in Vorb.
Caribean Des.	DV 79,90 DM	Indy 4	DV 49,90 DM	Serpent Isle	DA 74,90 DM	7 th Guest	DA 89,90 DM	Sherl. Holmes	DV 99,90 DM*
Carriers at W.2	EA 79,90 DM	Indy Car Rac.	DV 79,90 DM	Seventh Sword D	DA in Vorb.	11 th Hour	DA in Vorb.	Space Hulk	DV 99,90 DM*
Chaos Engine	DA in Vorb.	In Extremis	DV 69,90 DM	Shadowcaster	?? 79,90 DM	Pacific Air W.	DA in Vorb.	Space Qu. 4	DA 79,90 DM
Chartbreaker	DV in Vorb.	In. unt. caught	DA 84,90 DM	Shadow o. Co.	DA 89,90 DM	Ae. Guardian	?? in Vorb.	Space Shuttle	?? in Vorb.
Christoph Kol.	DV 79,90 DM	Ishar 2	DV 64,90 DM	Sherlock Holm.	DV 74,90 DM	A ha. Day's N.	EA 69,90 DM	Spacew. Hoe!	?? in Vorb.
Civilization	DV 84,90 DM	Jim.Con.Gr.C.	DA 29,90 DM	Silent Service 2	DV 74,90 DM	Alone in Dark	DV 89,90 DM	Spellc. Party P.	EA 69,90 DM
Civil War	?? in Vorb.	Jonathan	DV 79,90 DM	Silverball	DA 59,90 DM	Battlechess 1	DA 89,90 DM	Star T. N. Gen.	DA in Vorb.
Clash of Steel	EA 74,90 DM	Jordan in Fl.	DA 74,90 DM	Sim City Deluxe	DA 79,90 DM	Bat 2	DV 79,90 DM	Strike Comm.	DA 84,90 DM
Class.Pow.Co.	DA 79,90 DM	Jurassic Park	DV 69,90 DM	Sim C./Popul.	DA 79,90 DM	Battle Isle 2	DV 79,90 DM	Stronghold	DV 79,90 DM
Comanche	DV 84,90 DM	Karl May	DV 79,90 DM	Sim City 2000	EA 79,90 DM	Ben. a St. Sky	DV 104,90 DM*	Subwar 2050	DV in Vorb.
-Data 1	DV 54,90 DM	Kingmaker	DV 69,90 DM	Sim City 2000	DV 84,90 DM*	Bloodnet	DA 84,90 DM*	Syndicate Plus	DV 99,90 DM*
-Data 2	DV 59,90 DM	Kings Quest 6	DV 79,90 DM	Sim Farm	DV 79,90 DM	Blue Force	DA 69,90 DM	The Greatest	DA 79,90 DM
Combat Cl. 2	DA 69,90 DM	Lands of Lore	DV 64,90 DM	Sim Health	?? in Vorb.	Burning Steel	DV 84,90 DM	The Journeym.	DA 69,90 DM
Comp. of Xant	EA 69,90 DM	Legacy	DV 89,90 DM	Sim Life	DV 84,90 DM	Burning St. 2	?? in Vorb.	Theme Park	DV in Vorb.
Casm. Spaceh.	DV 64,90 DM*	Legend of Kyr.	DV 74,90 DM	Simon t. Sorce.	DV 84,90 DM	Burntime	DV 79,90 DM	TIE Fighter	EA 84,90 DM*
Cyberrace	DV 79,90 DM	Leg. o. Kyr.2	EA 69,90 DM	Softw. Man.	DV 79,90 DM	Caribb. Des.	DV 84,90 DM*	Tornado	DA 89,90 DM
Daemonsgate	?? in Vorb.	Leg. o. Kyr.2	DV 74,90 DM	Space Hulk	DA 79,90 DM	Carmen USA	EA 104,90 DM	Turrican	DA 64,90 DM*
Dagger A. Ra	DV 74,90 DM	Leis.Suit Larry6	DV 79,90 DM	Space Quest 5	DV 69,90 DM	Chessm. Pro	DA 84,90 DM	UFO	DA in Vorb.
Danger.Streets	DA 49,90 DM*	Lemmings Da.	DA 74,90 DM	Spaceward Ho	DV 69,90 DM	Cl. Flight Si.	DA 64,90 DM	Ultima 8	DV 119,90 DM
Dark Sun	EA 69,90 DM	Lemmings 2	DA 79,90 DM	Special Forces	DA 79,90 DM	Comanche	DV 89,90 DM	Ultima 1 + 2	DA 84,90 DM
Dark Sun	DV 79,90 DM	Links 386 Pro	DA 89,90 DM	Spelunx	EA 69,90 DM*	Conspiracy	DV 89,90 DM	Un. a. k. Mo.	?? in Vorb.
Dass sch. Auge	DV 74,90 DM	- Banff	EA 44,90 DM	SSN 21 Seawulf	DA 79,90 DM*	Car. Sup. Gam.	DA 69,90 DM	Whales Voy.	DV 74,90 DM
-Sternenschw.	DV 79,90 DM*	- Belfry	EA 44,90 DM	Starlord	DA 89,90 DM	Cav. Girl Pok.	DV 69,90 DM	Winter Olymp.	DA 74,90 DM
Day of t. Tent.	DV 84,90 DM	- CastleP.	EA 44,90 DM	Startrek	DV 84,90 DM	Critical Path	EA 99,90 DM	Winter Sup.sp.	DA 59,90 DM
Der Clou	DV 79,90 DM*	- Firestone	EA 44,90 DM	- Judgment Rit.	DA 79,90 DM	Dark Legion	?? in Vorb.	Wrath of Gods	?? in Vorb.
Der Planer	DV 79,90 DM	- Innisbrook	EA 44,90 DM	- Next Genera.	?? in Vorb.	Das Schw. A.	DV 69,90 DM	Zeppelin	DV 84,90 DM
-Data	DV 44,90 DM	- Mauna K.	EA 44,90 DM	Streetfighter 2	DA 64,90 DM	Day o. t. Ten.	DV 89,90 DM	**CD-ROM LAUFWERK**	
Der Patrizier	DV 79,90 DM	- Pebble B.	EA 44,90 DM	Strike Comm.	DA 89,90 DM	Der Clue	DV 79,90 DM*	Mitsumi FX 001	389,90 DM
Der Schatz i.Ss.	DV 84,90 DM	- Pinehurst	EA 44,90 DM	- Speech	DA 49,90 DM	Der Patrizier	DV 84,90 DM	**PC JOYSTICKS**	
Die Schöne&B.	DV 79,90 DM	Lollypop	DA 74,90 DM*	- Tactical Op. 1	DA 39,90 DM	Der Planer	DV 84,90 DM*	SV 201 M5	34,90 DM
Die Siedler	DV 79,90 DM*	Lords of Power	DA 79,90 DM	Stronghold	DV 79,90 DM	Der Rasenm.	DA 84,90 DM	SV 202 M6	24,90 DM
Dogfight	DA 89,90 DM	Lost in Time	DV 84,90 DM	Stunt Island	DV 89,90 DM	Dracula Unl.	DA 89,90 DM	SV 203 M6/Gam.	44,90 DM
Dreamlands	DV 59,90 DM	Lost Sek.Rainf.	EA 64,90 DM	S.U.B.	DV 69,90 DM	Dragonsph.	DA 84,90 DM	SV 206 Sp. Raid.	29,90 DM
Dreamweb	DV in Vorb.	Lost Vikings	DV 79,90 DM	Subwar 2050	DV 89,90 DM	Dungeon H.	EA 69,90 DM	SV 207 Sp. R. Pl.	34,90 DM
Dune 2	DV 69,90 DM	Lothar Matth.	DV 69,90 DM	- Mission	DV in Vorb.	Eco Quest	EA 79,90 DM	SV 209 Gam. o. G.	24,90 DM
Dung. Hack	EA 69,90 DM	Lotus 3	DA 64,90 DM	Superfrog	DA 59,90 DM*	Eleventh Hour	DA in Vorb.	SV 210 Gamec.	29,90 DM
Dynablaster	DA 69,90 DM	M1 Tank Plat.	DA 39,90 DM	Syndicate	DV 79,90 DM	Empire Del.	DV 69,90 DM	SV 227 Topstar	39,90 DM
Dynatech	DV 69,90 DM	Mad News	DV 79,90 DM*	- Data	DV 44,90 DM	Eric the Unr.	EA 64,90 DM	**GRAVIS PC**	
Eight Ball D.	DA 69,90 DM	Mad TV	DV 79,90 DM	System Shock	DV 84,90 DM*	Eye o. B. Tri.	DV 84,90 DM	Analog	69,90 DM
Eishock.Man.	DV 79,90 DM	Magic of End.	DV in Vorb.	Task Force	DA 89,90 DM	Gabr. Knight	EA 79,90 DM	Analog Pro	79,90 DM
Elisabeth I	DV in Vorb.	Maniac. Man. 2	DV 84,90 DM	Terminator	EA 84,90 DM	Gabr. Knight	DV 79,90 DM*	Gamepad	49,90 DM
Elite 2	DV 69,90 DM	Mario Andretti	DA 64,90 DM	- Op. Scour	EA 49,90 DM	Gateway 2	EA 69,90 DM	**SOUNDBLASTER**	
Elysium	DV 69,90 DM	Mario w. verm.	DV 74,90 DM	Term. Rampa.	EA 69,90 DM	Goblins 2	DV 84,90 DM	2.0 Deluxe	134,90 DM
Empire Del.	DV 69,90 DM	Mario t. typ.	DV 64,90 DM	The Chaos Eng.	?? in Vorb.	Goblins 3	DV 94,90 DM	Pro DE Mitsumi	219,90 DM
Epic	DA 59,90 DM	Master o. Orio.	DA 89,90 DM	The Elder Scrll	EA 69,90 DM	Golden 7	DV 89,90 DM	Pro Basic	159,90 DM
Exc. Games	DA 69,90 DM	Mechwarr. 2	?? in Vorb.	T. ev. mo. i. M.	EA 69,90 DM	Guard. o. Fle.	?? in Vorb.	16 Multi CD	359,90 DM
Eye of Beh. 1	DV 79,90 DM	Merchant Pri.	?? in Vorb.	T. ev. mo. i. M.	DV 74,90 DM	Harrdball & St.	DV 64,90 DM	16 Multi CD ASP	439,90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Michael J.In Fl.	DA 74,90 DM	The incr. Toons	EA 69,90 DM	Hattrick	DV 84,90 DM*	16 SCSI-2	419,90 DM
Eye of Beh. 3	DV 79,90 DM	Micro Mach.	DA 64,90 DM	The incr. Toons	DV 74,90 DM	Hellcab	?? in Vorb.	16 SCSI-2 ASP	489,90 DM

SOFTSALE-LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN 30159 HANNOVER, MARKTSTR. 47 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.

TITEL MIT "*" AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBÜHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

Komplettlösung zu Shadow Caster

Origins 3D-Spektakel ist zwar keine übermäßig harte Rätselnuß, trotzdem kann die Komplettlösung von Simon Winkelbach aus Scheden nicht schaden.

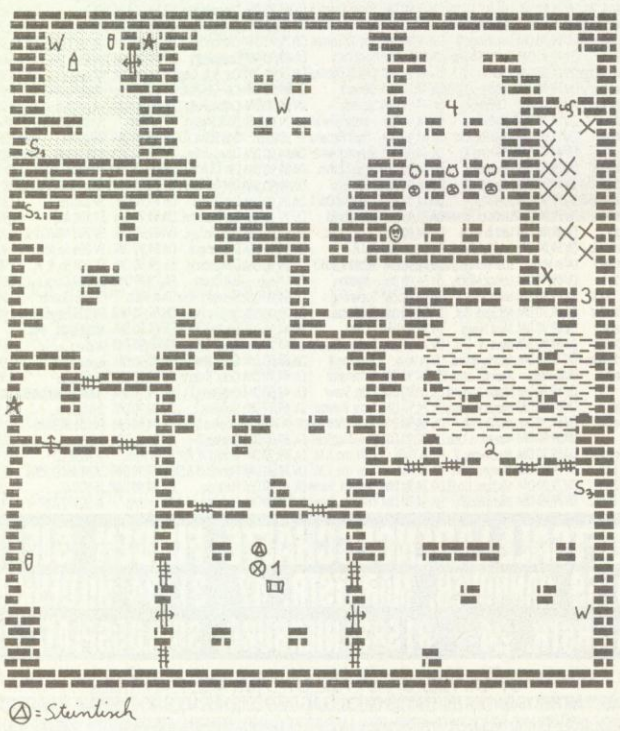
Symbole:

= Wand
= Sumpf/Säure
= Teppich
= Wasser/Blut
= Lava

S = Start
= Treppe hoch
= Obelisk
= offene Tür
= Geheimtür/Wand
= Gitter
= Schußfalle
= Zielscheibe
= Faß
= Teleporter
= Treppe runter
= Obeliskenspitze
= verschlossene Tür
= Truhe
= Feuer
= Kraftfeld
= Kette

W = Stab
= Rüstung
= Shuriken
= Heiltrank
= Kraftkelch
= Staturkopf
= Horn
= Schwert
= Dreizack
= Krafttrank
= Schlüssel

Level 1



Level 1

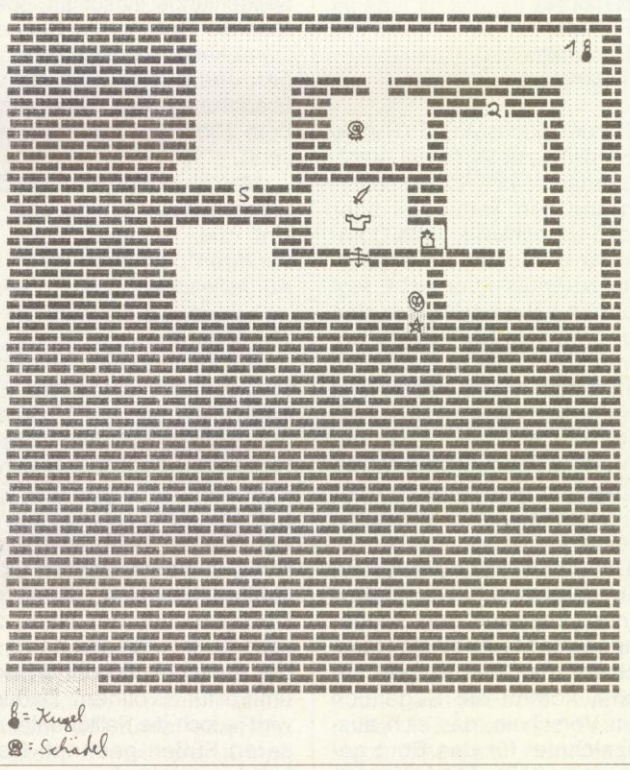
In den ersten vier Level muß man vier Statuenköpfe finden, um von dem vierten in den sechsten Level zu gelangen.

Zu Anfang erhält man gleich die Gestalt des Maorin, welche sich gut zum waffenlosen Kampf eignet. Bei (1) muß man mit dem gefundenen Stab die fliegende Kiste abschießen, um ein Metalldreieck zu erhalten, welches auf den Steintisch gelegt wird und den Teleporter zu Level 2 bzw. 3 freigibt. Bei (2) legt man die Überreste der fleischfressenden Pflanzen in den Sumpf und schaft sich dadurch einen Weg zum anderen Ufer. In dem Flur hinter (3) verbergen sich Trittplatten, welche Feuerschüsse auslösen. Die Trittplatten erkennt man, wenn man den Katzenblick des Maorin einsetzt. Bei (4) benutzt man den gefundenen Shuriken, um die Zielscheiben hinter den Flammen abzuschießen, wonach das Feuer erlischt und den Weg zum Statuenkopf freigibt.

Level 2/3

Bei Level 2 und Level 3 handelt es sich um den gleichen Level, nur einmal unter und einmal über Wasser. Zuerst weicht man am besten den an der Decke hängenden Vampiren aus und schwimmt zu Kette bei (1), an welcher man zieht, damit das Wasser abläuft. Dann nimmt man den Schädel im Raum davor und setzt diesen bei (2) auf das Skelett, welches hiernach zum Leben erwacht und sich außerdem die Geheimtür öffnet und den Weg zu einem weiteren Statuenkopf freigibt.

Level 2/3

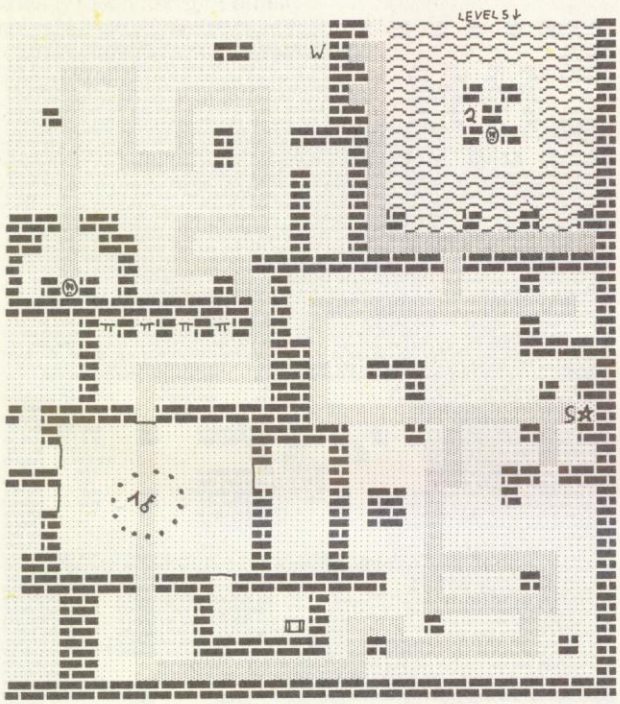


Level 4/5

Level 5 bezeichnet das kleine unwichtige Unterwassergebiet im Graben von Level 4. In diesem Level warten eine Menge Skelette auf ihren Tod. Um den vorletzten Schädel zu erhalten, nimmt man den Schlüssel bei (1), wodurch sich ein Kreis mit Holzpfählen erhebt, alle Geheimtüren geöffnet werden und rote Gnome freigelassen werden. Nach einiger Zeit senken sich die Pfähle, und man kann den Statuenkopf holen. (In der Truhe befindet sich ein Stab.)

Nachdem man drei Statuenköpfe gefunden hat, setzt man diese in die Statuen auf der Insel (2) ein und kann nun von dort in den sechsten Level gehen.

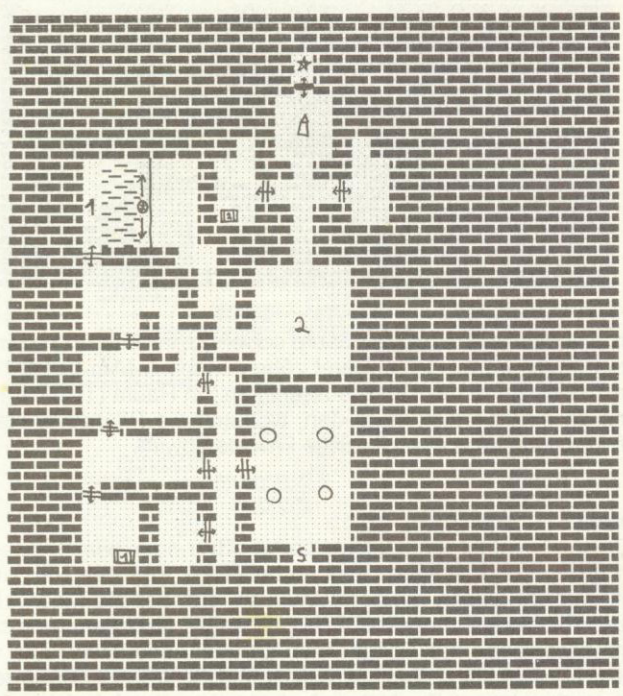
Level 4



Level 6

In dieser Gruft wimmelt es von roten Gnomen und Fledermäusen (für die Fledermäuse reichen zwei Shurikenschüsse). Aus der Truhe in der Südwest-Ecke nimmt man den Power- und den Stärketrank. Dann schießt man auf die Metallscheibe hinter dem Sumpf bei (1) und kann dannach über eine Brücke zum Endgegner in Raum (2) gehen. Vorher sollte man allerdings einen Schluck vom Powertrank nehmen. Nun steht der Weg frei zum Obelisk für die Gestalt des Cauns. (In der Truhe im linken Raum befindet sich ein Drachenhorn.)

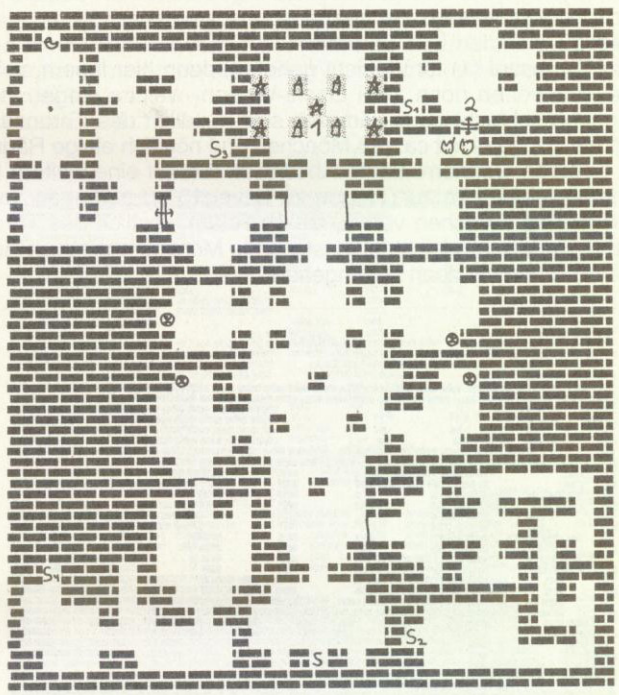
Level 6



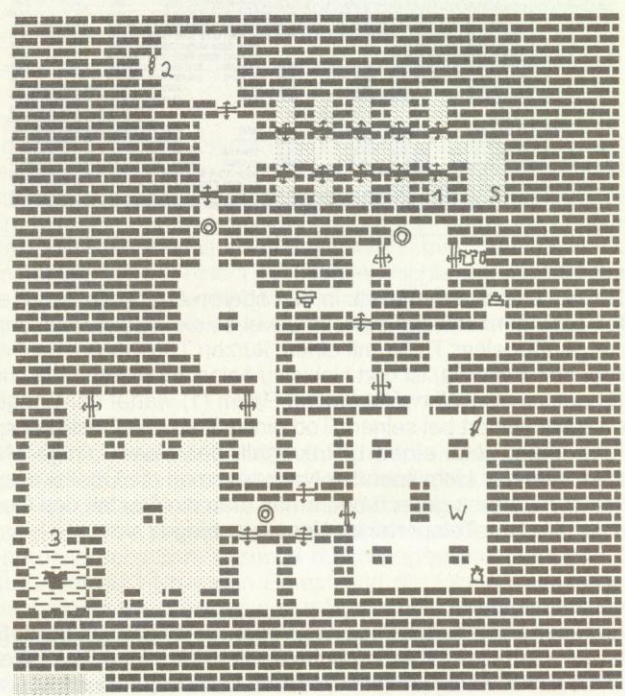
Level 7

In diesem Tempel warten einige schwierige Gegner; unter anderem zwei blaue Mönche, die einem durch ihre Schüsse Kraft abziehen. Man zerstört die vier Zielscheiben, um dann in Raum (1) den ersten Teleporter zu Level 11 zu benutzen (Level 8-10 sind im Spiel nicht vorhanden). Die anderen Teleporter sind noch hinter Geheimtüren verborgen und werden nach und nach beim Zurückkehren in den Tempel freigegeben. Falls man gerade von Level 13 kommt, nachdem man die Gestalt des Opsis errungen hat, schießt man mit diesem bei (2) einige Frostbälle auf die Flammen. Um den Gegner im folgenden Raum zu besiegen, benutzt man am besten den Todesschuß.

Level 7



Level 11



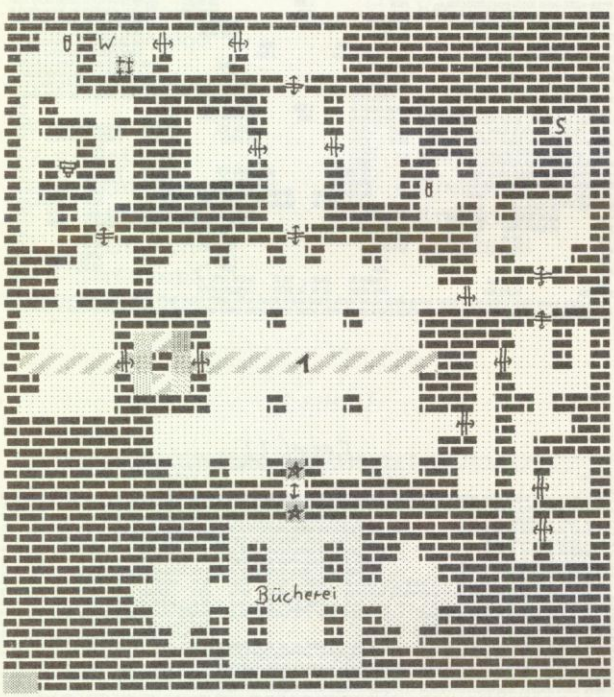
Level 11

Die Hauptgegner dieses Levels sind Werwölfe. Hinter der ersten Tür links im Flur steht ein alter Mann, mit dem man sprechen sollte. Im Raum (2) zieht man die Kette, um die verschlossene Tür im Vorraum zu öffnen. Dahinter versperrt ein Faß den Weg, welches aber vom Caun übersprungen werden kann. Im Raum (3) warten vier Obsis ähnliche Wesen, welche man am besten mit Fernwaffen tötet. Vor dem Sumpf zieht man die Kette, wodurch eine Caun-Rüstung aus dem Käfig fällt. Diese kann man am leichtesten mit dem 'Ferngriff' des Cauns kriegen. Am Ende des Levels holt man sich die Silberrüstung und den Heiltrank und kann sich dann entscheiden, ob man die Treppe hoch, zum Thronsaal (Level 12) oder die Treppe runter, in den Weinkeller (Level 13) nehmen möchte. Letzteres ist jedoch nicht zu empfehlen, da im Weinkeller außer Mönchen nur ein unwichtiges Tagebuch zu finden ist.

Level 12

Im Thronsaal (1) ist Vorsicht geboten, denn hier lauern außer zwei Werwölfen noch zwei Obsis-Wesen, welche wegen ihrer Flughöhe schlecht zu bekämpfen sind. Südlich des Thronsaals liegt die Bücherei mit ca. 6-8 Mönchen und nördlich einige Räume mit weiteren Gegnern. Beide Abschnitte lohnen eine weitere Erkundung nicht. Um zur Treppe zu Level 13 zu gelangen, muß man an drei Mönchen vorbei, die im Raum westlich des Thronsaales warten. Am leichtesten ist es, die Mönche aus dem Raum zu locken und sie dann zu umgehen.

Level 12



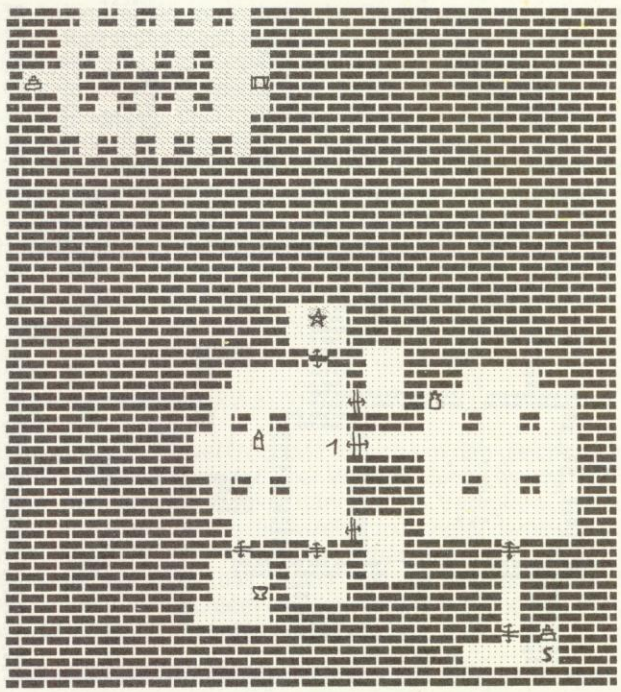
Level 13

Dieser Level ist zweigeteilt. In den oberen Abschnitt, den Weinkeller, gelangt man wenn man, im Level 11 die Treppe nach unten nimmt. Außer einer Truhe mit einem kurzen Tagebuch eines Verstorbenen (unwichtig) ist dort nichts zu holen. Im unteren Abschnitt sind haufenweise Werwölfe und im Raum (1) wartet der Endgegner. Dieser verliert bei seinem Tod einen Stab, die Obeliskenspitze und meist auch einen Lichtkristall, der einem einige Male langanhaltendes Licht spendet. Nachdem man die Obeliskenspitze auf den Obelisk gesetzt hat, erhält man die Gestalt des Opsis und die Tür zum Teleporter im Norden entriegelt sich.

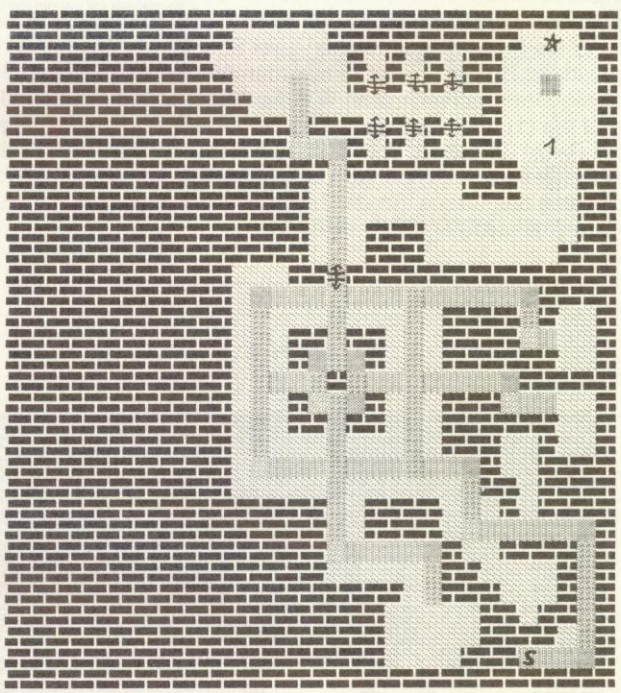
Level 14

In dieser Mine werden kleine Wesen gefangengehalten. Die Sklavenhalter sind zähe, wildschweinähnliche Ungetüme. Wenn man möglichst wenig kämpfen möchte, kann man diesen ausweichen, da sie sehr langsam sind. Im nördlichsten Teil der Mine ste-

Level 13



Level 14

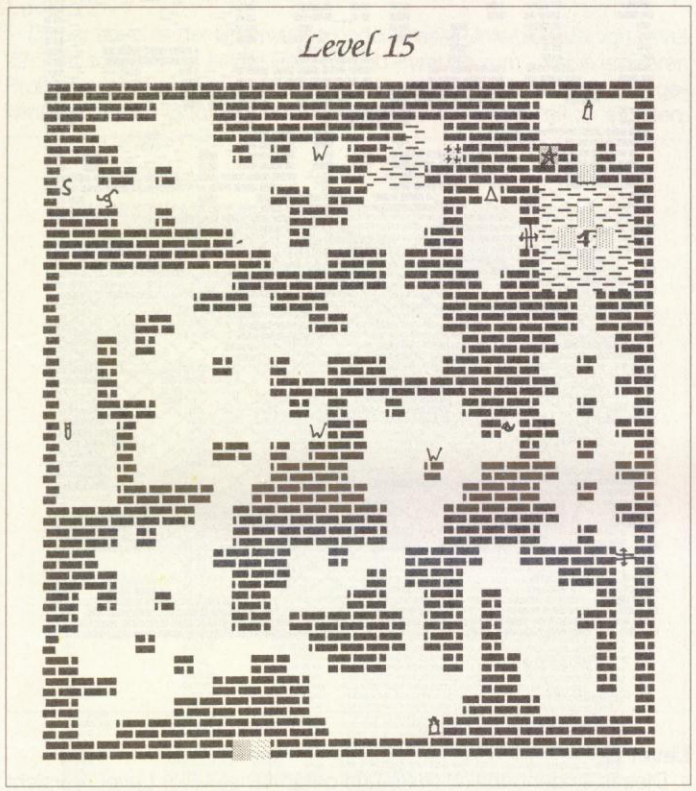


hen drei Riesenpilze, die mit Säure schießen. Im Raum(1) oder im Gang davor wartet der äußerst zähe Anführer. (Am besten mit dem Todesschuß des Obsis ausschalten.) In Raum (1) zieht man dann an einem Stock im Boden, wodurch die Pflanze dahinter aufblüht und einige energiereiche Früchte abwirft.

Level 15

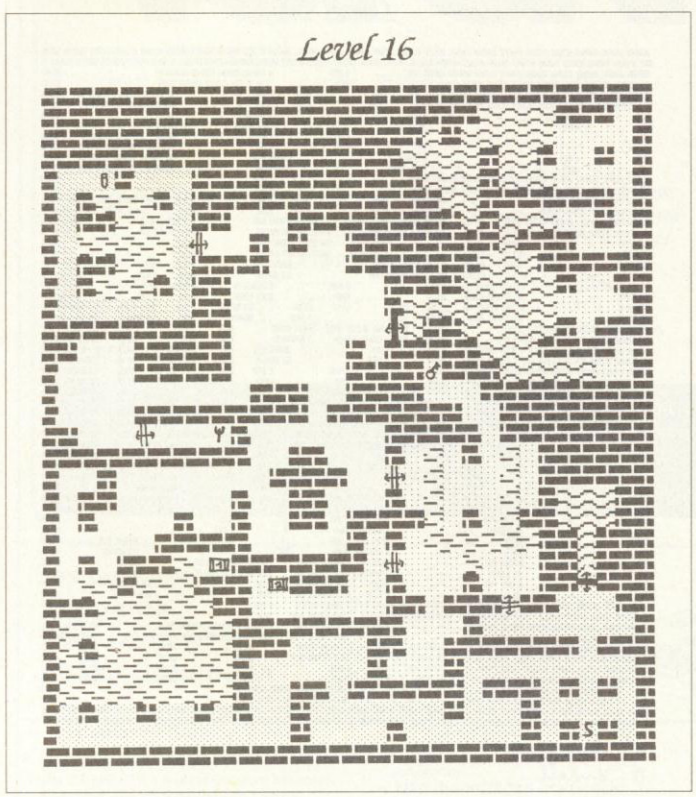
Dieser Level ist von kleinen und großen oder besser gesagt von großen und riesigen Spinnen bevölkert. Die kleineren erledigt man am besten mit dem Shuriken, welcher die Maorin benutzt, weil diese am meisten Energie besitzt. Nachdem man sich durchgeschlagen hat, kommt man zu dem zerklüfteten Flur vor Raum (1), wo einige sehr gefährliche stachelige 'Schädelkugeln' herumschweben. (Zur Not einfach durchrennen.) Bei (1) zieht

man dann die Kette und holt im westlichen Raum die Obeliskenspitze, welche man auf den Obelisk setzt und die Gestallt des Kahpas (Froschmensch) erhält.



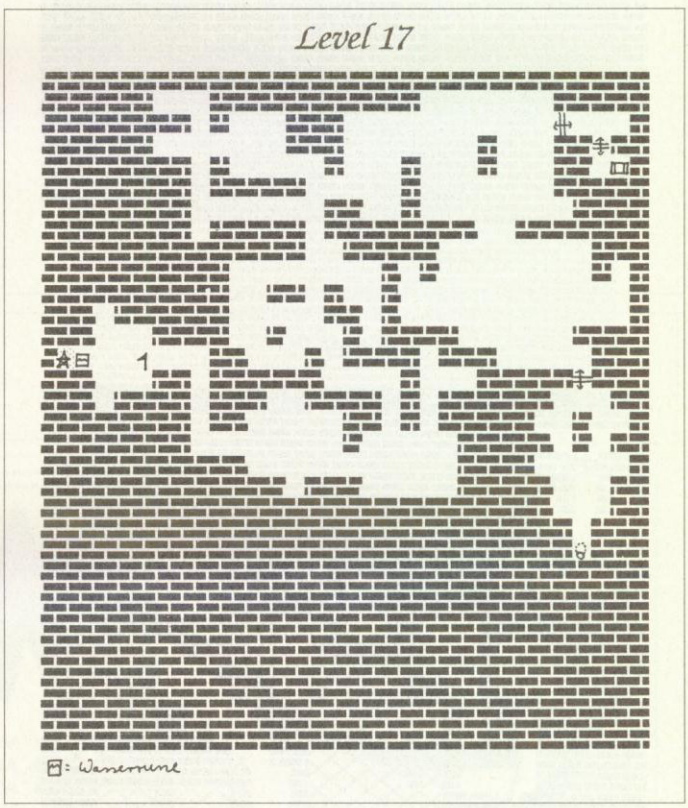
Level 16

Zu Anfang holt man sich den Schlüssel für die beiden verschlossenen Türen. Doch Vorsicht, im Raum davor lungern einige Schädelkugeln herum. Auf jeden Fall sollte man mit dem Obsis zur Truhe (1) fliegen, um sich daraus den Powertrank und die Wasserrüstung zu holen. Nützlich ist auch die Unterwasserpistole aus Truhe (2). Zum Schluß holt man sich noch den in der Karte eingezeichneten Dreizack und gibt all diese Dinge dem Kahpa. Nun kann man in den gefährlichen Unterwasserlevel eintauchen. Dazu eignet sich am besten der 'runde' Raum hinter der verschlossenen Tür im Norden. (Achtung im linken Gang und dem dahinter liegenden Raum fliegen einige sehr starke rote Drachen herum. Dort nicht auftauchen!



Level 17

Dieser Level liegt vollständig unter der Wasseroberfläche. Natürlich benutzt man hier den Kahpa, da nur dieser im Wasser atmen kann. Überall schwimmen Rochen, Fische und im südwestlichen Teil sogar Unterwasserdrachen rum. In der Truhe im Nordosten befinden sich ein Heiltrank und eine Lightning Wand. Das eingezeichnete Schutzamulett im Süden sollte man nur durch ein schnelles Tauchen von Level 16 holen, weil in diesem Raum vier Schädelkugeln untergebracht sind. Auf dem Weg zum Endgegner und den zwei Unterwasserdrachen in Raum (1) lohnt es sich bei knapper Lebensenergie zurückzuschwimmen und aufzutauchen, um sich mit dem Caun zu heilen. Vor dem Endgegner sollte man einen Schluck vom Powertrank zu sich nehmen. Vor dem Teleporter nimmt man dann die Wasserrune und teleportiert sich zu Level 18.



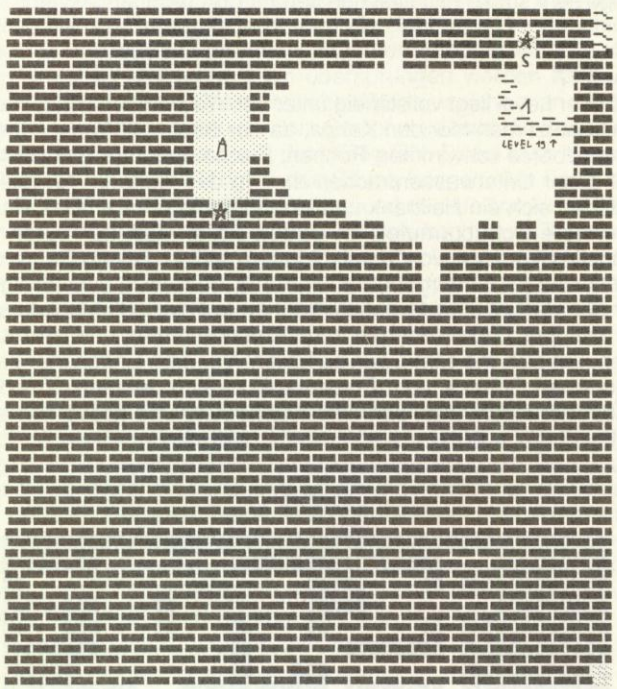
Level 18/19

In diesem Saal schweben ein halbes Dutzent rote Drachen (Ssaire) an der Decke. Zuerst wirft man die vorher gefundene Wasserrune in die Säure bei (1), um diese in Wasser zu verwandeln, benutzt dann den Schleichzauber des Cauns und holt sich beim Oblisk die Gestalt eines Ssair. Wenn man diese Gestalt angenommen hat, tun einem die Drachen nichts mehr, es sei denn, man greift sie an. Aber selbst dann sind die machtlos. Level 19 ist nur das kleine Unterwasserstück von Level 18 und nicht weiter von Interesse.

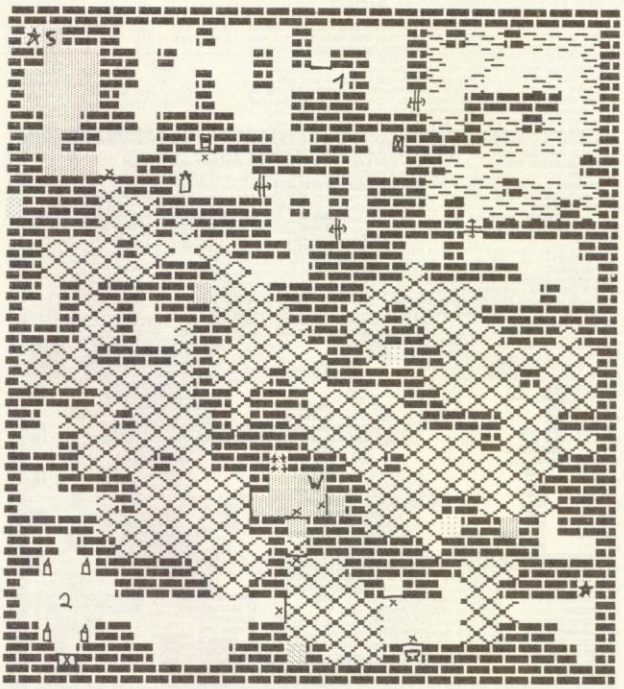
Level 20

Zuerst muß man sich die Obeliskenspitze im Norden holen. Um dieses zu erreichen, zerstört man die Metallscheibe an der Kette in Raum(1) und geht dann durch die Geheimtür. Im Gang vor der Obeliskenspitze sind zwei Demonenbilder an der Wand, welche Feuerbälle schießen. (Schnell durchrennen oder Ferngriff des Caun nehmen.) Über den Sumpf und die folgende Lava sollte man mit dem Ssair fliegen und möglichst die Feuergiganten links liegenlassen. Im Flur (2) schießen die Wände Feuerbälle; also so schnell wie möglich hindurchrennen. Bei (3) legt man dann die Felsbrocken auf die Druckplatten und öffnet dadurch die Geheimtür zum Teleporter.

Level 18/19

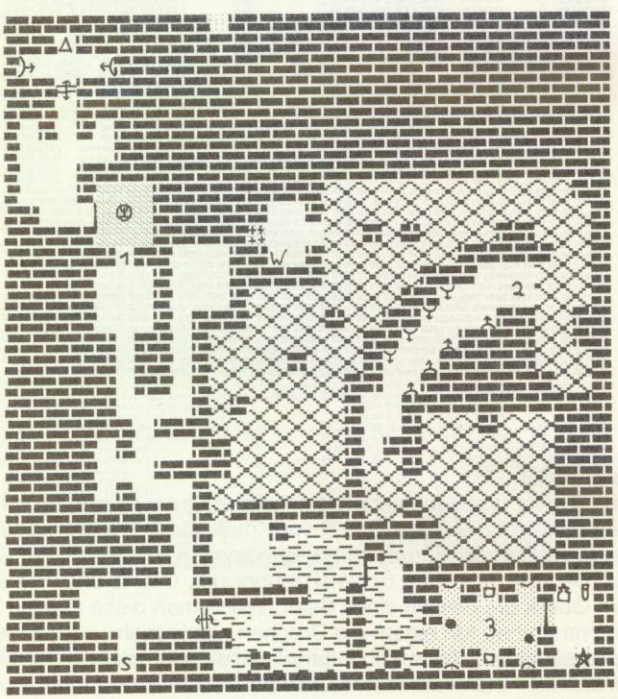


Level 21



⊠ = Stundenglas
▣ = Book of Credits

Level 20



● = Fehlbrücken
□ = Trittplatte

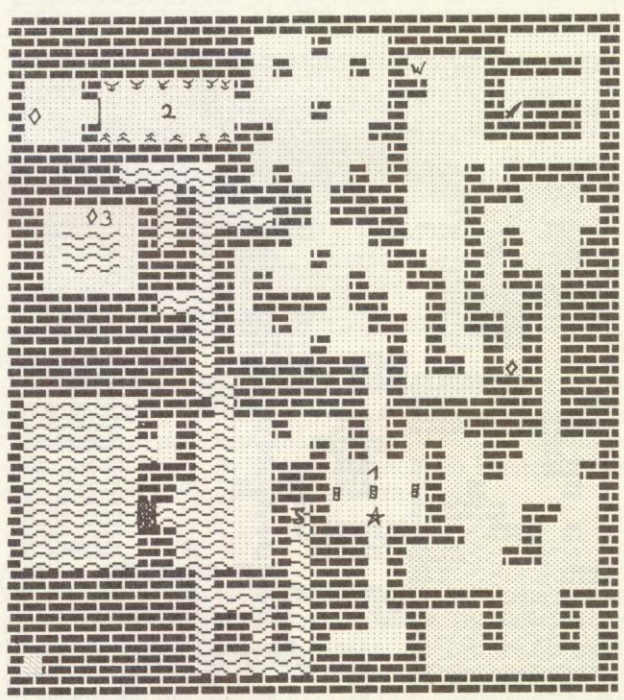
Level 21

Dieser Level hat einige grobe Steinwände, die durch einen Schlag von Grost (dem Steingiganten) zerschlagen werden können. Da man diesen jedoch zu Anfang nicht besitzt, muß man einen großen Umweg in Kauf nehmen. Bei (1) benutzt man den Insektenschuß des Cauns, wodurch sich das Froschmaul schließt und die Geheimtür öffnet. Auf jeden Fall benötigt man das Stundenglas, welches im Raum (2) in die dafür vorgesehene Vorrichtung gesteckt wird und dadurch den Obelisk für die Gestalt des mächtigen Grost stoppt. Wer mit Grost zurückgeht, kann sich das 'Book of Credits' durchlesen, indem sich alle Programmierer verewigt haben.

Level 22

Dieses ist der unheimlichste und gefährlichste aller Level. Vorsicht vor den kleinen Drachen, die viel Energie abziehen. Um zu Veste im Level 24 zu gelangen, muß man im Raum (1) drei Kristalle in die vorgesehenen Vorrichtungen stecken. Den ersten erhält man, wenn man die Skelette im mittleren Gang von Raum (1) besiegt und sich dann das Steinschwert in der Nordost-Ecke holt, das man bei der Steinstatue in Raum (2) (Schüsse !) einsetzt und dadurch die Geheimtür öffnet. Der nächste Kristall (Knochenkristall) liegt im Gebiet des rechten Ganges von Raum (1). Um den letzten Kristall zu erhalten, taucht man mit dem Kahpa ins Blut ein und schwimmt

Level 22



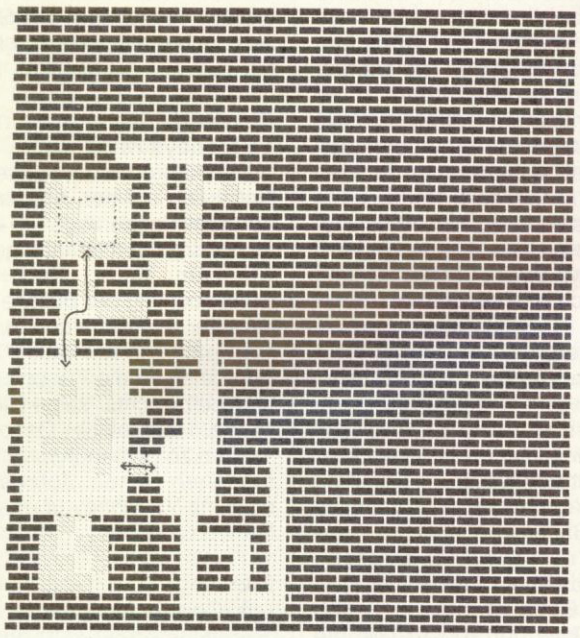
✗ = Steinschwert
◊ = Kristall

unterirdisch zu Raum (3). Man zerschlägt das schwebende Herz und erhält den Blutkristall. Sind alle Kristalle in die Vorrichtungen eingesetzt, erscheint der Teleporter zum letzten Level.

Level 23

Dieser Level ist der Unterwasser- oder besser Unterblutlevel von Level 22. Hier schwimmen einige Rochen und Pyranias rum – keine größeren Probleme. In diesem Level muß man eigentlich nur die mit dem Pfeil gekennzeichneten Gänge passieren, um den letzten Kristall zu erhalten.

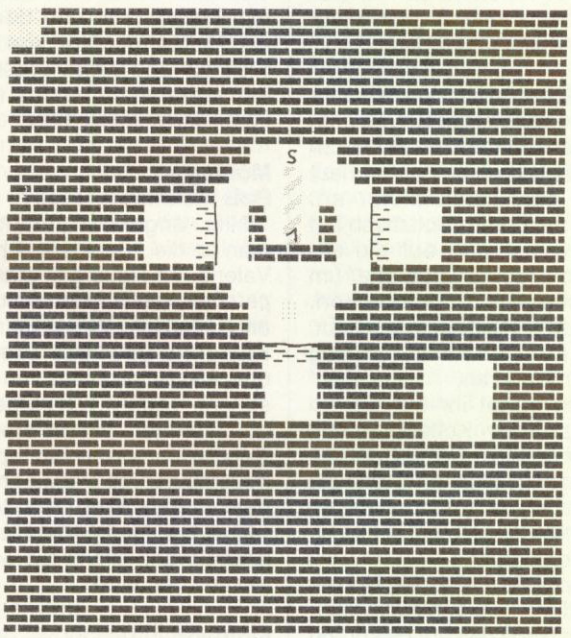
Level 23



Level 24

In diesem Raum wartet das steinerne Monster 'Veste', welches sich in den alten Mann aus Level 11 verwandelt hat, um zu täuschen Gegen Veste hilft nur eines: in Grost verwandeln und immer wieder zuschlagen. Veste verwandelt sich in alle vorherigen Endgegner, um dann in seiner wirklichen Gestalt zu erscheinen. Beim ErKunden des Raums stellt man fest, daß an drei Stellen die Wände verschwinden und hinter einem Säuregraben einige schießende Mönche erscheinen.. Also besser gleich Veste besiegen und die Endsequenz genießen.

Level 24



TOPGAME

Inh.: F. Hirt

Unser unglaubliches Angebot reisst auch euch vom Hocker



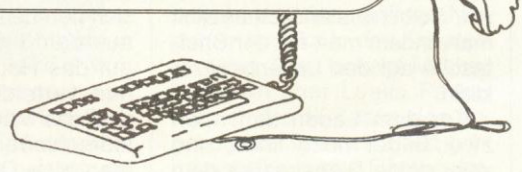
Programm		Amiga	IBM/PC
Aufschwung Ost	DV	60,90	67,90
Battle Isle 2	**DV**	***81,90***	**81,90**
Beneath a Steel Sky	DV	67,90	74,90
Cannon Fodder	**DA**	**54,90**	***60,90***
Das Schwarze Auge 2	DV	*74,90*	*81,90*
Der Clou	DV	67,90	*81,90*
Die Siedler	**DV**	**81,90**	***81,90***
Elder Scrolls: Arena	DV	——	*81,90*
Elfmania	DA	*47,90*	——
Indy 4 Adv.	**DV**	**47,90**	**47,90**
Lothar Matthäus	**DV**	**60,90**	**67,90**
Mad News	DV	*81,90*	81,90
Mortal Kombat	**DA**	**54,90**	**54,90**
Mr. Nutz	**DA**	**47,90**	——
Outpost	DV	——	*81,90*
Pacific Strike	**DA**	——	***87,90***
Pizza Connection	**DV**	**81,90**	***87,90***
Simon the Sorcerer	DV	67,90	87,90
Software Manager	DV	67,90	71,90
T.F.X.	DA	——	87,90
Tie Fighter	**EV**	——	***87,90***
Turrican II	DA	14,90	*67,90*
Ultima 8 - Pagan	**DV**	——	**87,90**
Zeppelin	DV	*67,90*	81,90

CD-ROM

CD Battle Isle 2	**DV**	**87,90**
CD Beneath a Steel Sky	DV	*108,90*
CD Microcosm	**DA**	**99,90**
CD Outpost	**DV**	**87,90**
CD Rebel Assault	**DV**	**87,90**
CD Rise of the Robots	??	*Vorb.*
CD The Dig	EV	*Vorb.*
CD Tie Fighter	**EV**	**87,90**
CD Who shoot J.Rock	EV	94,90

Versandadresse:
Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uhldingen

Telefon:
07556/710300
Fax:
07556/710399



-- **Kostenlosen Katalog anfordern**
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,-- DM; UPS + Ausland Gebühren anfragen
-- **Versand nur im Sicherheitskarton**

-- EA = englische Version; DA = deutsche Anl. DV = komplett Deutsch
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- **Händleranfragen erwünscht**
-- **Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich**

-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)
-- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- **Vorbestellungen sind jederzeit möglich**

Es gelten unsere AGB

sonstige Systeme:
alle Amigas, Apple Macintosh, Apple Macintosh CD-ROM, Atari Falcon, 3DO

Police Quest 4

Das Kriminalistenduo Sebastian Müller und Christian Repp aus Berlin kommt den Sierra-Meuchelmördern in einer Komplettlösung auf die Spur.

Am Schauplatz des Mordes

Man sollte hier mit jedem der Anwesenden sprechen. Nachdem Ihr das getan habt, schaut Euch den Toten näher an. Klickt mit Eurem Notizbuch auf den Körper und auf die am Boden liegende Zigarette, um Einzelheiten zu vermerken. Nachdem Ihr das getan habt, klickt Ihr den Graffitischriftzug an der Wand an.

Jetzt öffnet ihr mit Eurem Schlüssel den Kofferraum des Dienstwagens und nehmt den Ausrüsungskoffer an Euch. Die in dem Koffer gefundene Kreide benutzt man mit der Leiche und der Zigarette.

Es empfiehlt sich, mit Nobles über die bisherigen Notizen zu reden. Nach diesem Gespräch unterhaltet Euch noch mit Julie, wenn sie alles fotografiert hat.

Montag,
morgens

Unterhaltet Euch mit Hal Bottoms. Geht jetzt zu Eurem Schreibtisch und untersucht ihn. Hier findet man eine Notiz, die man mitnimmt. Zusätzlich nimmt man aus der linken Schublade das Photo.

Weiterhin ist ein 3-14-Formular von Bedeutung. Benutzt Euer Notizbuch auf dem Formular. Betrachtet nun das Foto und das darauf enthaltene Paßwort. Das ausgefüllte Formular und die Notizen gibt man an Hal. Nun ist der Computer im hinteren Teil des Büros von Bedeutung. Man benutzt die ID-Nummer 612 und das Passwort Gunner. Im Computer selbst interessiert uns vorerst nur der Punkt "Gang Information" und danach "Rude Boys Get Bail". Wenn man alles in Ruhe betrachtet hat, fährt man mit dem Fahrstuhl in den 1. Stock. Hier wird man von einem sehr geschwätzigen Reporter angesprochen. Anschließend fährt man zum Leichenschauhaus.

Montag,
L.A. County Morgue

Hier angekommen zeigt man Sherry seine Dienstmarke und trifft dann auf Russ, den Assistenten des Leichenbeschauers. Man sollte sich nun mit ihm unterhalten und danach die Habseligkeiten von Bob Hickman und Bobby Washington mitnehmen, um sie ihren Familien zu übergeben.

Montag,
Bob Hickman's Haus

Hier angekommen, klopft man an die Tür und spricht mit Valerie. Im Haus gibt man die persönlichen Sachen von Bob an Katherine. Wenn man mit Katherine über das Drogen- und Alkoholproblem von Bob spricht, verläßt sie aufgeregt das Zimmer. Wenn sie das Zimmer verlassen hat, spricht man wieder mit Valerie, nachdem sie das Wort Toilette erwähnt hat. Man öffnet die Toilettentür und nimmt die Tabletten aus der Jacke.

Montag,
L.A. Police Academy Target Range

Hier nimmt man das 13-5-1-Formular vom Tisch und gibt es Bert. Ebenso die Brieftasche. Jetzt nimmt man die Munition und das Gerät, welches Bert hingelegt hat. Lauft jetzt rechts aus dem Bild und dann geradeaus. Hier klickt man mit dem von Bert erhaltenem Gerät auf John Carey. Nun kann man Schießen. Wartet bis das Ziel erscheint, zielt zügig und feuert dann. Wenn die Zeit zum Nachladen gekommen ist, klickt mit der Munition aus dem Inventar auf Eure Waffe. Nach beendigten Schießübungen legt man das von Bert erhaltene Gerät zurück.

Montag,
South Central L.A

Hier angekommen, an dem Schauplatz des letzten Mordes, geht man nach Links. Im Laden nimmt man den Apfel von der Theke und den Kleber mit. Selbstverständlich bezahlt man, indem man mit der Brieftasche auf den Ladenbesitzer klickt.

Vor dem Laden läuft man zwei Bilder nach links, und zeigt seine Dienstmarke dem rumstehenden Kind, mit dem man sich nun unterhält. Jetzt betritt das abgebrannte Haus und entdeckt an der einen Wand Einschußlöcher. Mit einem Messer aus dem Koffer mit den Ausrüstungsgegenständen findet man alle 16 Kugeln wieder, die man in eine Plastiktüte, ebenfalls aus dem Koffer mit den Ausrüstungsgegenständen, steckt.

Das Bild verläßt man, wenn man nach links geht. Man geht zurück zur Gasse, wo der Mord geschah und von dort aus nach rechts. Hier wird dem kleinen Mädchen die Dienstmarke gezeigt, und dann anschließend befragt. Da sie die Fragen so brav beantwortet hat, schenkt man ihr den Apfel. Man geht weiter nach rechts und zeigt Mrs. Washington seine Dienstmarke. Ihr wird Bobbys Besitz übergeben und danach wird sie befragt.

Montag,
Parker Center

Um jetzt hinein zu gelangen, zeigt man seine ID-Karte aus dem Inventar John Carey. Man macht sich weiter auf den Weg und fährt mit dem Fahrstuhl in den Basement Level (im Fahrstuhl den Knopf "B" drücken). Im Basement Level läuft man zum Ende des Ganges und gibt Julie den Kleber und die Pillen aus der Jacke von Bob Hickman.

Jetzt fährt man mit dem Fahrstuhl in die vierte Etage, spricht mit Teddy und übereicht ihm die Kugeln aus dem ausgebranntem Haus. Zurück in den dritten Stock, ins Büro. Wenn das Telefon klingelt nimmt man ab und fährt danach in den 1. Stock und verläßt das Parker Center. Zu seiner eigenen Sicherheit sollte man hier unbedingt den Spielstand abspeichern!

Montag,
South Central L.A

Um hier zu überleben, sollte man sich sofort ducken (an die hintere Tür des Wagens klicken) und die kugelsichere Weste, die man von Katherine erhielt, anziehen. Nun schnell 2x auf den Kofferraum klicken und dann mit dem Schlüssel aus dem Inventar den Kofferraum aufschließen. Jetzt mit dem Schlüssel auf das Gewehr klicken und dieses dann an sich nehmen. Mit dem Gewehr aus dem Inventar klickt man auf das Haus und kann sich nun verteidigen. Man sollte jetzt das Magazin vollkommen leerschießen, denn dann hat man eine Chance nachzuladen. Ist die Munition alle, schießt man mit der Dienstwaffe weiter.

Dienstag,
Parker Center

Nachdem wir uns mit Lt. Block unterhalten haben, gehen wir zu Hal Bottoms und unterhalten uns mit ihm. Am Schreibtisch benutzen wir unser Notizbuch mit dem 3-14-Formular aus der rechten Schublade. Anschließend fahren wir mit dem Fahrstuhl in den Basement-Level und holen unsere Waffe vom SIDS ab. Jetzt unterhalten wir uns noch mit Julie.

Dienstag,
Yo Moneys Haus

Hier klicken wir mit unserem Notizbuch auf den Körper der auf dem Rasen liegt, um alles zu notieren und danach gehen wir zum Haus. Nach der Durchsuchung der Büsche wird ein roter Schuh gefunden, den man natürlich mitnimmt. Jetzt klopft man an die Tür und zeigt dem Leibwächter seine Dienstmarke. Nach einem Gespräch mit ihm zeigt man ihm den gefundenen Schuh. Jetzt sollte man mit Yo Money über seine Feinde sprechen.

Dienstag,
L.A. County Morgue

Man unterhält sich nur mit Sam Nobles über den Körper des getöteten Polizisten.

Dienstag,
Parker Center

Hier folgt die übliche Prozedur, das fertige 3-14-Formular gibt man dann an Hal. Nun ist es wieder mal Zeit, sich vor den Computer zu setzten. Um in den Computer zu kommen, benutzt man wieder die Nummer 612 und das Paßwort Gunner. Jetzt wählt man den Menüpunkt "Hate Crimes" an und tippt den von Yo Money erhaltenen Namen ein: Walker.

Dienstag,
South Central L.A

Hier angekommen gehen wir zu Mrs. Washingtons Haus und sprechen mit ihr über die von ihr gesehene Frau. Anschließend reden wir auch noch mit LaSondra.

Dienstag,
Denis Walkers Haus

Wir klopfen an die Tür und zeigen unsere Dienstmarke. Nach einem kurzem Gespräch wird man in seine Wohnung eingelassen. In der Wohnung unterhält man sich mit Denis erneut. Jetzt empfiehlt es sich auf jeden Fall, erst einmal das Spiel zu speichern, denn wenn man jetzt das Radio berührt. kommt Denis' Freundin in das

Zimmer gestürzt, und man muß sehr schnell handeln. Wenn sie nun also hineingestürzt kommt, klickt man mit der Pistole auf sie. Jetzt spricht man zweimal zu ihr. Nachdem sie sich hingekniet hat und die Hände hinter dem Kopf hält, werden ihr Handschellen angelegt. Nach erfolgter Verhaftung geht es zurück zum Parker Center.

Dienstag,
Parker Center

Wir unterhalten uns hier mit Frau Garcia und nehmen und lesen danach das Memo aus der Schachtel von unserem Schreibtisch. Nun ist wieder einmal Zeit, zu Mrs. Hickman's Haus zu fahren. Hier angekommen, unterhalten wir uns mit Katherine.

Dienstag,
Short Stop Bar

Hier werden einige Bretzel aus der Schale genommen, und eine Unterhaltung mit Sam und Julie geführt. Tip: Spiel speichern!

Mittwoch

Um zu vermeiden, daß man in der Stadthalle getötet wird, sollte man folgendermaßen vorgehen: man läuft zuerst geradeaus und antwortet auf die Fragen. Wenn Dennis Euch jetzt anzugreifen versucht, muß man handeln. Schnell die Waffe ziehen und auf den Angreifer klicken, nun zweimal mit dem Sprech-Icon auf Dennis klikken. Wenn er nun reagiert, sich hinkniet und die Hände hinter dem Kopf hält, werden ihm Handschellen angelegt.

Mittwoch,
Parker Center

Wir sprechen wieder einmal zu Hal Bottoms und füllen ein neues 3-14-Formular (wieder mit dem Notizbuch benutzen) aus. Das ausgefüllte Formular geben wir dann an Hal weiter.

Mittwoch,
L.A. Police Academy

Um uns zu qualifizieren, nehmen wir das grüne Formular und geben es dem Officer. Jetzt geht man rechts aus dem Bild und dann geradeaus. Nun wird die Munition für das Gerät aufgenommen. Mit dem Gerät wird auf John Carey geklickt. Wenn man nun bereit für die Qualifikation ist, wird die Waffe aus dem Inventar genommen und auf das Ziel gehalten. Man wartet bis beim Ziel alles klar ist und beginnt zu schießen. Man zielt und feuert schnell. Ist das Magazin alle, klickt man das Ersatzmagazin aus dem Inventar auf die Waffe. Wenn man die Qualifikation beendet hat, gibt man auf dem Weg nach draußen Bert das Gerät zurück.

Mittwoch,
L.A. County Morgue

Hier angelangt, begeben wir uns zu Sam und befragen ihn. Anschließend – um bei dem Fenster, bzw, Schalter Erfolg zu haben – zeigt man seine Dienstmarke durch die Scheibe. Nun erhält man den Code Auftrag. Jetzt wird der Yardman angesprochen und ihm der Auftrag gezeigt und im Anschluß gleich befragt. Nun zum Streifenwagen. Hier wird der Zeitungsausschnitt von der Rückbank genommen und gelesen.

Mittwoch,
Griffith Park

Im Griffith Park angelangt werden dem Hund die Bretzel aus der Short-Stop-Bar verfüttert. Falls Ihr die Bretzel vergessen habt, könnt Ihr jetzt noch zurück und sie holen. Nachdem der Hund sich aus dem Park getrollt hat, läuft man zum Baum, wo die gelbe Polizeimarkierung hängt. Jetzt heißt es, den Baum näher zu untersuchen. Den gefundenen Knochen packt man in die Taschen aus dem Ausrüstungskoffer. Nachdem wir zurück gefahren sind und Sam über die Körper in dem Auto befragt haben, überreichen wir ihm den Knochen.

Mittwoch,
Hollywood/Vine

Man befragt den Mann, der vor Ragin's Record-Laden steht und vor dem Bitty-Kitty-Club. Betretet nun den Bitty-Kitty-Club. Falls dieser geschlossen ist, empfiehlt es sich, den Zeitungsausschnitt aus dem Streifenwagen zu lesen. In dem Club wird nach dem Vorzeigen der Dienstmarke Electra befragt, und man zeigt ihr den gefundenen Schuh aus Yo Moneys Garten. Nach erneuter Befragung über Barbie gibt man ihr Feuer mit dem Feuerzeug, das man an der Bar findet. Wir verlassen den Club und heben den Spiegel, der nahe unserem Auto liegt, auf. Jetzt nur noch dem Besitzer von Ragin's Records einen Besuch abstatten. Auch er wird befragt. Zu allerletzt noch einmal kurz in den Bitty-Kitty-Club geschaut, seine Dienstmarke Barbie gezeigt, sie befragt und ihr den Schuh gezeigt – und schon ist auch dieser Tag beendet.

Donnerstag,
L.A. County Morgue

Im Leichenschauhaus befragen wir Sam über das Skelett.

Donnerstag,
Parker Center

Hier angekommen, gehen wir zum SIDS und befragen Julie Chester. In unserem Büro wird ein 3-14-Formular ausgefüllt und Hal gegeben. Jetzt unterhalten wir uns nur noch mit Lt. Block, anschließend verlassen wir Lt. Block und gehen weiter. Am Fenster wird die Dienstmarke wieder vorgezeigt, und man darf die Brücke auf der rechten Seite passieren. Man spricht wieder mit dem Yardman, gibt ihm den Code, bzw. Auftrag und befragt ihn über das Auto.

Man schaut dann auf das Nummernschild und notiert die Nummer: E2BSY669.

Donnerstag,
Parker Center

Im Büro wird am Computer nun das erhaltene Nummernschild gecheckt. Man wählt dem Menüpunkt DMV und das die Nummer ein: E2BSY669.

Donnerstag,
Social Servicesoffice

Hier angekommen, wird Nora die Dienstmarke vorgelegt. Jetzt wird sie befragt. Nun, in Luella Parkers Büro angelangt, untersucht man den Schreibtisch. Die gefundenen Akten und die Kassette nimmt man mit.

Jetzt wird wieder Nora befragt und dann die Akte betrachtet.

Donnerstag,
Hollywood/Vine

Hier angekommen, geht man in Ragin's Records und übergibt dem Besitzer die Kassette aus Luella Parkers Büro. Aus Ragin's Records nimmt man dann noch den Trommelstock vom Ladentisch mit. Jetzt wird dem Bitty- Kitty-Club noch ein kleiner Besuch abgestattet. Man befragt Barbie Cann über Luella Parker.

Donnerstag,
3rd Eye Theater

Dem Mann am Kassenschalter wird die Dienstmarke vorgezeigt und er dann befragt. Nun geht man links in den Theatervorraum. Man befragt Mitchell Thurman über Luella Parker und trinkt eine Tasse des angebotenen Tees mit. Jetzt geht man rechts in das Filmtheater. Nach der kleinen Filmsequenz verläßt man das Theater und fährt nach Sount Central.

Donnerstag,
Sout Central L.A.

In South Central angelangt, holt man das Stück Seil aus den Kisten, im ausgebranntem Haus. Im Griffith Park wird mit dem Seil auf den Hund geklickt, um sich dieses Problems zu entledigen.

Jetzt zurück zur Gasse, dem Schauplatz des Mordes vom Beginn des Spieles. Aus dem Ausrüstungskoffer nimmt man die Stange und bricht hier die linke Tür auf.

In dem nun dunklen Raum benutzt man die Taschenlampe und findet eine Holztür. Mit dem Messer aus dem Ausrüstungskoffer wird etwas nachgeholfen, um die Tür einen Spalt breit zu öffnen.

Tip: unbedingt abspeichern! Jetzt wäre ein Periscope recht nützlich, welches man sich auch prompt beschaffen kann. Man benutzt einfach den Kleber mit dem Trommelstock, und diese dann mit dem gefundenen Spiegel. Dieses Periscope wird jetzt durch die Tür gesteckt, und man guckt hinein. Vorsicht vor dem Hund! Ist die Luft rein, kann man durch die Tür gehen.

Wenn man jetzt in der Küche den Kühlschrank öffnet, macht man eine grausige Entdeckung.

Um nun weiter zu gelangen, muß man am Hund vorbei. Ihm gibt man die Pillen aus der Toilette von Bob Hickman. Nachdem die geschafft ist, geht es weiter.

Man öffnet die Toilettentür und durchsucht den Raum. Eine Geheimtür wird sichtbar. Man folgt der Leiter und kommt in einen Lagerraum. Von hier aus kann man in den Theatervorraum gehen. Hier stehen 3 Kannen, von denen man die rechte nimmt.

In ihr findet sich ein Schlüssel. Jetzt kann man die rechte Tür öffnen. Hier sollte man die Taschenlampe einschalten. Jetzt läuft man etwas weiter, und wieder ein Hund versperrt den Weg. Man nimmt den herumliegenden Ball und schmeißt ihn aus dem Fenster.

Der letzte Teil des Spieles besteht nun darin, den Geisteskranken zu stellen, der sich hinter der einen Tür verbirgt. Dazu nimmt man aus der Theatertoilette das Haarspray, kehrt zurück zur Küche und nimmt dort der Leiche das Feuerzeug aus dem Mund. Spiel unbedingt speichern!

Nun benutzt man das Feuerzeug am Haarspray und geht in den letzten Raum des Ganges. Den Killer einfach abfackeln.

Strike Commander – Tactical Operations 1

Alles Wissenswerte für Söldner hielt Jens Kehrer aus Großräschen in seinem Pilotentagebuch fest.

Die türkische Regierung will die Steuern für die Söldner-Geschwader erhöhen und – wenn nötig – mit Gewalt eintreiben. Ihr müßt das – selbstverständlich ohne Bezahlung – verhindern.

1. Mission (F-22)
Ihr müßt mit Eurem Wingman ein paar äußerst schießfreudige Feinde erledigen.

2. Mission
Zuerst werdet Ihr von 2 Flugzeugen begrüßt. Der Wingman wird hier meistens beschädigt. Wenn es so ist, schickt ihn heim, um Kosten von etwa 500.000 $ zu umgehen. Beim Flugfeld müßt Ihr beide Hangars, die Radarstation, den Turm, die 2 Panzer und den Convoy, der aus 4 Fahrzeugen besteht, zerstören. Ihr seid besser dran, wenn Ihr die beiden Abwehrgeschütze mit je 1 Maverick erledigt – sie schießen nämlich mit Raketen auf Euch. Schraubt Euch also lieber 6 Mavericks unter die Flügel als nur die vorgesehenen Durandals. Beim zweiten Waypoint müßt Ihr es mit ein paar Jägern aufnehmen sowie zwei Frachtmaschinen zerstören, dann habt Ihr diese Mission auch schon geschafft.

Südafrika (4 Missionen)

1. Mission (F-22)
Ihr fliegt allein gegen ein paar Bomber. Laßt auf keinen Fall ein Flugzeug entkommen! Danach begegnet Euch noch eine Patrouille (bestehend aus 2 Flugzeugen).

2. Mission
Lyle erhält die Koordinaten der Jackal-Basis. Ihr trefft ihn bereits in der Luft an und müßt jetzt insgesamt 4 Jackals mit Eurer F-16 herunterholen. Niemand bezahlt Euch etwas für diese Mission und zu allem Überfluß stellt sich auch noch heraus, daß Lyles Koordinaten falsch waren.

3. Mission
Lyle hat seinen Flug nicht überlebt – das bedeutet Rache. Diesmal hat Euch die Regierung die Koordinaten gegeben und will sogar etwas für die Vernichtung des Jackal-Stützpunktes zahlen. Ihr werdet zunächst von 4 Flugzeugen in Empfang genommen. Seid Ihr dann am Jackal-Stützpunkt angekommen, müßt Ihr 2 weitere Flugzeuge herunterholen. Mit dem Maschinengewehr zerstört Ihr nun beide Hangars, alle 4 Abwehrgeschütze, die 2 kleinen Häuser, den Turm und die Radarstation.

Danach solltet Ihr die Runway mit dem Maschinengewehr anvisieren und den Wingman angreifen lassen. Nun fliegt Ihr selber auf die Landebahn zu und bombardiert fleißig mit. Wenn Ihr alles zerlegt habt, könnt Ihr heimkehren. Auf dem Heimweg trefft Ihr zwar noch auf 2 Feinde, aber die dürften kein großes Problem darstellen.

4. Mission
Ihr müßt einen weiteren Stützpunkt zerstören. Zuerst kommen Euch zwei Flugzeuge entgegen, die Euch aber nicht weiter aufhalten sollten. Der Stützpunkt muß vollkommen zerstört werden. Ihr solltet als erstes den 2 Raketenabwehrgeschützen, die am Ende jeder Landebahn liegen, eine Maverick verpassen. Danach noch eine Maverick für jedes der 2 Maschinengewehrgeschütze und mit den restlichen Panzer und Turm zerstören. Jetzt müßt Ihr noch beide Hangars inklusive danabenstehendem Gebäude, die 2 Silos und den Radar gefechtsunfähig machen. Es tauchen 2 Flugzeuge auf, gegen die Ihr Euch zur Wehr setzen müßt. Jetzt könnt Ihr noch die Runway vernichten und bekommt dann den Befehl zur Heimkehr. Bezahlung: 6.000.000 $.

Wieder in Istanbul habt Ihr einen neuen Piloten namens Ari Bengazi aufgetrieben, der Lyles Stelle einnehmen soll. Bei Selims habt Ihr nun ständig eine Auswahl aus 3 Missionsblöcken.

Syrien (2 Missionen)

Die türkische Regierung will jetzt sogar Terroristen ausbilden, um ihr neues Steuergesetz durchzubringen. Ihr fliegt mit dem Geschwader "Golden Eagles" und werdet nicht bezahlt.

1. Mission
Ihr müßt alle feindlichen Flugzeuge zerstören. Am zweiten und am dritten Navigationspunkt begegnet Euch eine Patrouille, die aus je 2 Flugzeugen besteht. Die Gegner dürften für erfahrene Piloten wie Euch kein Problem sein.

2. Mission
Ihr müßt die Trainingsbasis der Terroristen zerstören. Zuerst tauchen 2 Flugzeuge auf. Danach solltet Ihr die zwei AA-Geschütze mit je einer Maverick beschießen. Jetzt könnt Ihr den kleinen Convoy, die beiden Hangars, alle Panzer, den Radar, 2 MG-Geschütze und alle restlichen Häuser bombardieren. Doch Vorsicht: Es tauchen 2 weitere Flugzeuge auf, um die man sich auf jeden Fall kümmern sollte.

Nicaragua (4 Missionen)

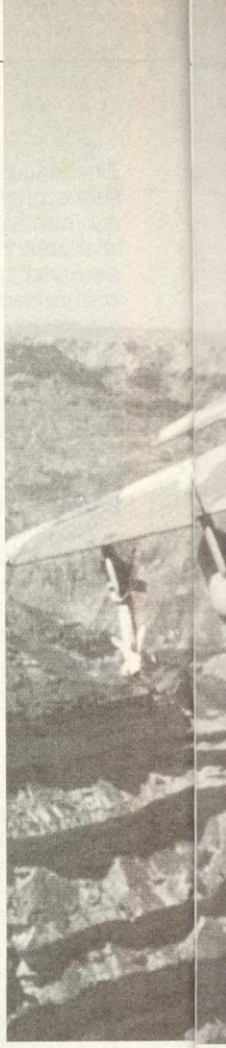
Inzwischen hat ein weiterer V-Mann namens Maxwell Selims aufgesucht, um Euch ein interessantes Angebot zu machen. Der Minister von Nicaragua, Enrico Romero, hat ein Söldnergeschwader angeheuert, um ein Indianerreservat um Bodenschätze – genauer: Gold – zu erleichtern. Die Sache hat nur einen Haken: Ihr müßt gegen das Euch freundlich gesonnene Geschwader "Golden Eagles" fliegen.

Die Bezahlung erhaltet Ihr vom BIA. Wenn die Indianer ihr Land behalten sollten, bekommt Ihr freundliche 12 Millionen Dollar.

1. Mission
Ihr müßt die Indianersiedlung gegen den Angriff feindlicher Bomber beschützen. Die beiden Bomber solltet Ihr zuerst erledigen. Danach könnt Ihr Euch die restlichen Flugzeuge zur Brust nehmen. Auf dem Heimweg lauern noch zwei weitere Flieger, die aber leicht auszuschalten sind.

2. Mission
Zuerst werdet Ihr von 2 Flugzeugen begrüßt. Dann tauchen noch eine Maschine und 2 Bomber auf. Als erstes unbedingt den Bomber abschießen, damit die Stadt Pinzapolca nicht bombardiert werden kann. Danach könnt Ihr Euch um die anderen Flugzeuge kümmern und auf dem Heimweg noch eine Patrouille abwehren.

3. Mission
Euer Auftrag ist es, das Bürohaus von Enrico Romero zu bombardieren. Es ist das mittelgroße Haus zwischen den beiden Wolkenkratzern von Pinzapolca. Auf keinen Fall dürft Ihr hier ein anderes Gebäude beschädigen! Für die Aktion verwendet Ihr am besten eine Paveway – vorher allerdings versuchen 6 Kampfflieger, Euch Ärger zu bereiten. Um diese Attacken zu überleben, solltet Ihr am besten dem Wingman ein Ziel geben und selbst mit vollem Nachbrenner so um Mach 1 fliegen. Ihr überholt zwar dann jedes Flugzeug, aber wenigstens kann sich auf diese Weise keiner an Eure Fersen heften. Wenn weit und breit kein Flugzeug mehr zu sehen ist, könnt Ihr das Gebäude mit Hilfe der Kamera zerstören und nach Hause fliegen.



4. Mission
Der Minister ist während des Angriffs mit seiner Privatyacht geflohen. Kolumbien will ihm auf der Insel "San Andres" Asyl geben. Ihr habt also den Auftrag, die Yacht und zwei Gunboats zu zerstören. Vorher müßt Ihr es allerdings mit 4 Bombern und etwa 6 anderen Flugzeugen aufnehmen. Habt Ihr Euren Auftrag erfüllt, könnt Ihr den Rest auch noch unschädlich machen. Von dem Öltanker solltet Ihr allerdings die Finger lassen!

Auf dem Rückweg begegnen Euch noch einmal 2 Flugzeuge – aber die werdet Ihr auch noch schaffen.

New Siberia (4 Missionen)

Neu-Sibirien bietet 8 Millionen Dollar für die Zerstörung der Bomber Alaskas inklusive ihrer Einsatzbasis.

1. Mission (F-22)
Der Pilot einer SU-27 Flanker hat seinen Wingman verloren. Ihr müßt ihm nun „den



Weg freimachen". Zuerst begegnen Euch 2 Bomber, die aber kein großes Problem darstellen dürften. Der Pilot, der gerettet werden soll, hört auf den Namen Ursa. Wenn er abstürzt, ist die Mission gescheitert. Nach den Bombern tauchen nacheinander 2 F-117A auf, die jedoch leichter zu besiegen sind als die Bomber. Auf dem Heimweg dürft Ihr Euch mit 2 weiteren Bombern herumärgern und habt es dann geschafft.

2. Mission
Alaska holt zu einem Gegenschlag aus. Ihr müßt als erstes 4 Bomber in Empfang nehmen. Danach verlangt die Strike-Basis Unterstützung. Ihr müßt Euch als erstes um die beiden F-117A kümmern, die gerade Eure Basis angreifen. Danach sind noch ca. 4 weitere Flugzeuge herunterzuholen, und auch diese Mission ist erledigt.

3. Mission
Ihr müßt die Startbasis der Bomber zerstören. In dieser Mission habt Ihr einen Flanker-Piloten einer anderen Staffel als Wingman. Sein Name ist Kodiak.
Ihr werdet von 4 normalen Jets in Empfang genommen. Bei der Basis angelangt, solltet Ihr zuerst Abwehrgeschütze und Radar zerstören, danach den Silo, den Turm und die beiden Hangars. Wenn Ihr ganz wild auf Abschüsse seid, könnt Ihr Euch den Rest auch noch vorknöpfen – riskiert dabei aber auf keinen Fall einen Absturz!

4. Mission (F-22)
Sibirien bietet Euch einen Bonus, wenn Ihr 3 Hercules zerstört. Die sind schnell erledigt – aber die Begleitflugzeuge haben es in sich! Es sind 2 Bomber, Marke "fast unzerstörbar".

Hawaii (4 Missionen)

Die USA wollen Hawaii die frühere Staatsangehörigkeit wieder aufzwingen. Sie haben dafür einen Flugzeugträger auf die Inseln geschickt, der allen Widerstand zerschlagen soll. Die Regierung von Hawaii möchte nun Euer Geschwader anheuern, um die Gruppe zu vernichten und bietet legale Hilfe an, falls die IRS zu gierig werden sollte.
Außerdem winken 8 Millionen Dollar, falls die Gruppe verjagt wird.

1. Mission
Ihr sollt die Landbasis der Feinde vernichten. Auf dem Weg dorthin begegnen Euch 2 Flugzeuge, vor Ort sind es weitere 6. Ihr müßt die beiden Silos, die Hangars und gegebenenfalls die Häuser der Basis vernichten.

2. Mission (F-22)
Zerstört die Patrouille des FLugzeugträgers – insgesamt 4 Flugzeuge. Danach könnt Ihr heimfliegen.

3. Mission
Der Vergeltungsschlag des Flugzeugträgers wird in Form von reichlich Flugzeugen geliefert. Es sind ungefähr 10, aber hier scheint Masse vor Klasse zu gehen: So besonders fliegen die Jungs nicht... Kein Problem also für Euch.

4. Mission
Als letztes solltet Ihr den Flugzeugträger vernichten; eventuell mit Begleitschiffen.
Am ersten Navigationspunkt müßt Ihr 2 Flugzeuge zerstören. Am zweiten kommen Euch noch einmal 4 entgegen. In der Nähe des Flugzeugträgers sind es dann noch einmal 2. Wenn Ihr nach mehrmaligem Probieren zu dem Schluß gekommen seid, daß diese Mission nicht zu schaffen ist, versucht es mal auf diese Art:
Zerstört zuerst alle Flugzeuge, bis Ihr beim Flugzeugträger angekommen seid. Inzwischen dürften Chaffs und Flares knapp geworden sein. Fliegt nun mit vollem Nachbrenner, eingeschalteter Kamera (F8), Paveway als ausgewählter Waffe auf den Flugzeugträger zu. Er befindet sich in der Mitte der Flotte. Laßt Euch von dem Raketenbeschuß nicht ablenken. Wenn der Flugzeugträger in Reichweite ist, jagt Ihr ihm die beiden Paveway rein. Wenn Ihr heil davonkommt und der Flugzeugträgr zerstört ist, habt Ihr Glück gehabt. Solltet Ihr schon beim Abstürzen sein und es hat noch keine Rakete getroffen, versucht noch eine Weile zu überleben. Vielleicht treffen die Raketen noch und die Mission gilt als erfolgreich beendet. Falls Ihr getroffen wurdet, müßt Ihr nun den Schleudersitz betätigen – ohne Triebwerk fliegt es sich nun mal schlecht.

Nicaragua (3 Missionen)

Wenn Ihr diesmal von Selims zurückkommt, ist der Verkauf der F-22 aus Geldgründen nicht mehr abwendbar (falls das nicht schon früher geschehen ist).
Nicaragua braucht Hilfe. Es wird von Costa Rica zu Unrecht angeklagt, die POW's aus dem Konflikt im Jahre 2005 behalten zu haben. Costa Rica hat deshalb ein amerikanisches Söldnergeschwader namens "Rhinos" angeheuert. Das Geschwader hat schon einige harmlosere Ziele angegriffen und Nicaragua möchte sie aus seinem Luftraum verjagen, ehe sie Schlimmeres anrichten. Zur Sicherheit sollte auch ihre Basis vernichtet werden.
Virgil sagt, daß die "Rhinos" nur alte Flugzeuge fliegen, die aber dafür hervorragend bewaffnet sind.

1. Mission
Ihr sollt den Luftraum für Nicaragua zurückerobern. Am 3. Navigationspunkt begegnen Euch ca. 4 feindliche F-4. Am 5. Navigationspunkt sind es noch einmal etwa 4 und am 6. 2 „zerstörbare", neuere Modelle.

2. Mission
Nun müßt Ihr die Basis der „Rhinos" vernichten. Ihr müßt den Radar, die Runway, beide Hangars, Häuser und ein Abwehrgeschütz zerstören. Währenddessen tauchen 2 Flugzeuge auf, die Ihr abschießen müßt. Beendet dann diese Mission und fliegt zurück.

3. Mission
Ihr sollt jetzt alle Fahrzeuge der Bodenoffensive der "Rhinos" vernichten. Zuerst müßt Ihr mit 2 F-4 fertig werden. Dann könnt Ihr zum nächsten Waypoint fliegen, wo Ihr dann ca. 18 Fahrzeuge (am besten mit Mavericks) unschädlich macht. Auf dem Heimweg begegnen Euch dann noch einmal 4 Feinde. Sind diese erledigt, ist die Mission abgeschlossen.

Irland (1 Mission)

Maxwell bietet Euch Missionen in Kanada an. Auf dem Weg dorthin fliegt Ihr über Irland, wo eine B-1B mit Nuclear Tomahawks an Bord gestohlen wurde. Die irische Regierung bietet Euch viel Geld für den Abschuß dieser Tomahawks an. Die Mission muß erfolgreich beendet werden – sonst stirbt Euer Pilot und alles nimmt ein böses Ende!

Letzte Mission
Keine der 4 Raketen darf auf irischem Boden einschlagen. Ihr könnt 2 Tomahawks mit je einer Sidewinder und die restlichen 2 per Gun oder Wingman erledigen.
Danach folgt die vorläufige Schlußsequenz – bis zu "Tactical Operations 2".

Privateer

Cpt. Joseph "Joe" Nole und Cpt. Thomas "King" Doom, alias Thomas Illetschko und Markus Ebenhöh aus Wien, haben ihre Karrieren als Raumpiloten erfolgreich abgeschlossen. Hier ihre wertvollen Aufzeichnungen.

Allgemeine Tips

1. Wie kommt man schnell, mit wenig Aufwand zu viel Geld?

Dazu gibt es den legalen und den illegalen Weg:

● Legal

Es zahlt sich auf jeden Fall aus bei den beiden Gilden Mitglied zu werden, da diese wesentlich lukrativere Aufträge zu bieten haben. Man sollte immer drei gleiche Aufträge annehmen, denn auf diese Weise wird man für ein und denselben Auftrag dreimal ausbezahlt. Als besonders schnell und unproblematisch haben sich dabei Patroullienflüge herausgestellt.

Z. B.: Man nimmt im System Troy einen Auftrag an, alle fünf Nav. Points anzufliegen. Dieser sollte mindestens 10 000 Credits einbringen. Nun durchsucht man alle Mission – Computer, ob man noch zwei solche Aufträge bekommt. Andernfalls speichert man ab, lädt neu und kann nun aus neuen Missionen wählen. Den Auftrag selber erfüllt man am besten, indem man von Nav. Point zu Nav. Point fliegt (Achtung, man muß bis 2000 m heranfliegen!) und sich dabei gar nicht um seine Feinde kümmert. Und schon hat man wieder 30 000 verdient.

Später, wenn man sich einen Jump-Drive gekauft hat, kann man auch dazu übergehen, Handelsaufträge aus der Merchants-Guild anzunehmen. (Wie oben kann man ein und dieselbe Raumstation für verschiedene Auftraggeber anfliegen.) Bei diesen verdient man zwar mehr, muß aber länger und ohne Zwischenlandung fliegen.

● Illegal:

a) Man kauft sich einen Tractor-Beam und geht auf Merchant-Jagd. Das sieht so aus: Man startet aus der Station und sucht sich den nächsten Merchant (am besten einen Drayman) Schießt ihn kaltblütig ab und sammelt seine Güter ein. Hat man noch Platz im Laderaum und sind keine feindlichen Schiffe in Sicht, kann man sich noch einen weiteren Merchant schnappen. Man sollte sich dabei aber nicht zu weit von der Station entfernen (vor allem wenn man noch schwach ausgerüstet ist), da man sich so immer in diese flüchten kann. Ein Drayman bringt zirka 10 000 Credits.

b) Handel mit Schmuggelware (z.B.: Brilliance aus Pentonville) nach Troy bringen.

Achtung! Falls Ihr Euch als Piraten versucht, müßt Ihr auch gegen Confederation und Militia kämpfen. Daher solltet Ihr gut ausgerüstet sein.

2. Die Ausrüstung

Nachdem Ihr jetzt wißt, wie Ihr zu Geld kommt, verraten wir Euch auch was Ihr damit anfangen könnt.

Unserer Meinung nach hat sich die Centurion als das einzig wahre Raumschiff herausgestellt, da sie am schnellsten ist und man sie am besten bewaffnen kann. Deswegen solltet Ihr Euer sauer verdientes Geld erst gar nicht an andere Flieger verschwenden. Es zahlt sich aber auf jeden Fall aus, sich jedes Raumschiff anzuschauen (Schließlich habt Ihr ja für die Grafik bezahlt!).

Hier ist unsere Empfehlung:

1. Zwei Massdriver: damit Ihr Euch wehren könnt.
2. Afterburner: damit ihr Euch erst gar nicht wehren müßt, sondern stattdessen heldenhaft einen taktisch klugen, geordneten Rückzug antreten könnt. Kämpfen macht zwar Spaß, kostet aber nur Zeit.
3. Engine Upgrade 1: damit Ihr genug Energie für Afterburner, Shield und Waffen habt. Das kostet Euch alles in allem 15250 Credits. Mehr würden wir nicht in eine Taurus investieren.

Nun heißt es noch, mehr Geld verdienen, um sich eine Orion zu kaufen, mit der man wesentlich schneller an noch mehr Geld rankommt (Mehr Speed,...). Dazu braucht Ihr zirka 72000, um nicht mit einem unbewaffneten und ungeschütztem Raumschiff dazustehen. Nachdem Ihr Euch entsprechend ausgerüstet habt (wie oben + Plasteel-Armor, Shield 1), geht es weiter mit dem Sparen, bis Ihr die nötigen 134250 Credits für eine Centurion + Grundausrüstung (Aber diesmal mit Tungsten-Armor) verdient habt.

Jetzt haben wir das Raumschiff in dieser Reihenfolge (weitere 210 000 ohne Waffen) ausgebaut:

1. Engine Upgrade 3: damit Ihr den nötigen Saft für die nächsten Extras habt.
2. Shield 3: damit Ihr in Zukunft etwas entspannter herumfliegen könnt.
3. Repair Droid: Damit Ihr das Geld vom lästigen Reparieren sparen könnt. Waffen und Armor müssen leider noch immer in den Stationen repariert werden.
4. Rear Turret + 2xLaser + Tractor Beam: damit Ihr in Zukunft lästigen Verfolgern eine Lektion erteilen könnt. Wir bevorzugen hinten Laser, da er die größte Reichweite hat und schnell nachlädt.
5. 2x Missile Launcher: damit Ihr Euch lästige Arbeit erspart. Entweder mit IR oder FF Missiles bestücken.
6. ECM 3: damit Ihr auch den letzten Ausrüstungsgegenstand habt.
7. Waffen: nach Wahl. Wir empfehlen 4 Plasma-Guns (Langsam, aber sehr stark!).

Allgemein: Jump-Drive, Karten, und Radar könnt Iihr beim Verkauf Eures Raumschiffes behalten. Deshalb könnt ihr sie kaufen, wann immer Ihr wollt und dies als sinnvoll erachtet.

Jump-Drive: Notwendig, wenn Ihr Troy verlassen wollt.

Karten: Notwendig, wenn Ihr den Humboldt Quadranten verlassen wollt.

Radar: Nützlich, um Feinde von Freunden zu unterscheiden, bzw. um Missiles zu locken. Auch hier gilt: Kein Geld für Übergangslösungen verschwenden, sondern gleich das Top-Modell (B. & S. Omniscience) anschaffen.

Allgemeine Flugtips

● Grundsätzlich empfiehlt es sich, das Shield nur auf der zweiten Stufe zu verwenden, da dies meist ausreicht und man so genug Energie für Afterburner und die Waffen hat.

● Manche Feinde kann man durch Kommunikation besänftigen. Obwohl echte Privateer keine Gnade kennen, könnt Ihr sie ja auch einmal verschonen.

● Asteroiden: Jeder kennt sie, jeder liebt sie! Flog man in WingCommander I & II noch ohne diese zu bemerken mit Afterburner durch jedes Asteroidenfeld hindurch, haben sie sich in Privateer zu einem nicht zu unterschätzenden Störfaktor entwickelt.

Vermeidet unnötiges Fliegen und vor allem Kämpfe in Asteroidenfeldern! Also, wenn es sich nicht vermeiden läßt, fliegt langsam (300 mps). Falls aber Feinde auftauchen sollten, versucht, so schnell wie möglich (aber vorsichtig!) das Feld zu verlassen, um Euch dann draußen um sie zu kümmern. Dazu gibt es ein paar Tricks:

1. Zur Hilfe kommt uns hier ein verblüffendes Phänomen. Eigentlich sollte man annehmen, daß Asteroiden nur dumm in der Gegend herumstehen und darauf warten, daß ein unvorsichtiger Pilot in sie hineinfliegt. Aber nicht so in dem phantastischen Universum von Privateer. Hier haben Asteroiden die seltsame Angewohnheit, Euch immer entgegenzukommen und diesen Kurs und Geschwindigkeit auch beizubehalten. Dies kann man sich zu Nutzen machen. Fliegt kurz in die entgegengesetzte Richtung, bis Euch ein paar Asteroiden entgegenkommen. Nun dreht schnell um und fliegt hinter ihnen her. Solange sie im Bild sind, werden keine neuen mehr auftauchen. Mit ein bißchen Übung werden so Asteroiden zu einem harmlosen Nebeneffekt.

2. Privateers, denen der direkte, brutale und kompromißlose Flugstil mehr liegt, können auch noch auf eine andere Weise in Asteroidenfeldern schnell vorankommen. Fliegt mit Afterburner und wechselt in kurzen (aber nicht zu kurzen) Abständen leicht die Richtung. So daß Ihr Euch zwar immer noch Eurem Ziel nähert, aber aufgrund von oben genannten Naturphänomen, Euch nie Asteroiden direkt entgegenkommen. Dies funktioniert fast immer. Wichtig ist dabei der richtige Rhythmus. Voraussetzung, um diesen Trick gut umsetzen zu können, ist leider ein schneller Rechner, da die Steuerung sonst zu sehr nachhängt.

● Wann immer Euch Flieger (vor allem kleinere) besonders lästig sind oder Ihr sie aus einem anderen Grund schnell loswerden wollt, rammt sie einfach mit Afterburner. Eure Shields sind im allgemeinen besser.

● Große langsame Schiffe könnt Ihr, nachdem alle anderen kleineren vernichtet worden sind, bequem zerstören, indem Ihr sie auf 4500m herankommen laßt, dann mit ihrer Geschwindigkeit vor ihnen herfliegt und sie langsam aber sicher mit Euren hinteren Waffen abschießt. Meistens fliegen sie einfach weiter.

●Verschießt Eure Missiles nicht an kleinen, leicht zerstörbaren Gegnern (z.B. Talons).
● Falls Ihr bei einem größeren Gemenge stark beschädigt worden seid, flüchtet und laßt dabei Euren Repair-Droid die Reparaturen durchführen.

Sprecht wann immer Ihr könnt mit dem Barkeeper. Er liefert wertvolle Hinweise zur Lösung des Spiels. (Die Ihr eigentlich nicht mehr braucht, wenn Ihr diese Lösung gelesen habt!).

Die Story

● New Detroit

Falls Ihr Euch stark genug fühlt, könnt lihr jederzeit mit der eigentlichen Geschichte beginnen. Sie nimmt ihren Anfang in einer kleinen miesen Bar auf dem von immerwährendem Sonnenschein gesegneten Planeten New Detroit im New Detroit. Dort treffen wir Sandoval, von dem wir schon einiges gehört haben. Er bietet uns einen eigentlich recht harmlos klingenden Auftrag an. Nämlich Eisen nach Liverpool / Newcastle (Basis / System) zu transportieren. Als Anzahlung jedoch gibt er uns ein Alien Artifact, wegen dem er von allen gejagt wird. Wir nehmen natürlich an, und begeben uns sofort auf den Weg. Auf dem Weg sollte es eigentlich keine außergewöhnlichen Schwierigkeiten geben. Als wir jedoch zurückkommen, um das Artifact zurückzugeben und uns unser Geld zu holen, treffen wir statt Sandoval Tayla. Sie erzählt uns, daß Sandoval umgebracht worden ist und verspricht, uns Informationen über das Artifact zu geben, wenn wir Plastics zu dem geheimen Piratenstützpunkt in Oakham / Pentonville bringen. Neugierig, wie wir nun einmal sind, nehmen wir den Auftrag an. Da die Piraten nun auf unserer Seite stehen, sollte es auch bei diesem Auftrag keinerlei Probleme geben. Achtung: Der Piratenstützpunkt liegt in einem Asteroidenfeld.

● Oakham

Dort angekommen, stellt uns Tayla vor die Wahl, entweder Brilliance nach Hector / Troy zu schmuggeln oder nichts über das Artifact zu erfahren. Da wir es mit dem Gesetz noch nie so genau genommen haben, übernehmen wir auch diesen Auftrag ohne Skrupel. Dabei empfiehlt es sich, gleich eine Ladung Brilliance selber zu schmuggeln. Achtet beim Zurückfliegen nach Oakham auf die Piraten im Asteroidenfeld. Die nächsten beiden Aufträge die sie uns gibt, sehen genauso aus, mit dem Unterschied, daß wir diesmal nach New Constantinople / New Constantinople fliegen müssen. Dabei taucht ein Privateer namens William Riordian auf, der unbedingt abgeschossen werden will. Haben wir diese Aufträge erfolgreich erfüllt, erhalten wir zwar ein Secret Compartment, das uns in Zukunft das Schmuggeln erleichtern wird, dafür bleiben die versprochenen Informationen aber aus. Stattdessen schickt sie uns weiter nach New Constantinople / New Constantinople, wo sie ein Treffen mit Roman Lynch dem Unterweltboß des Gemini-Sektors arrangiert hat.

● New Constantinople

Dieser soll uns weiterhelfen. Doch statt den erhofften Informationen bekommen wir nur einen erneuten Auftrag. Diesmal sollen wir Captain Seelig von der Hooded Hawk liquidieren. Diesen finden wir in Pentonville beim Erreichen des Systems. Nun sollen wir Waffen nach Siva / Rikel bringen. Klingt eigentlich recht einfach, allerdings wartet im Asteroidenfeld beim Betreten des Rikel Systems ein gewisser Salman Kroiz auf uns. Doch auch dieses sollte mit oben genannten Tips kein Problem sein. Dem nicht genug, sollen wir als nächstes Lynchs Cousin Regis aus der Patsche helfen, indem wir ihn nach Romulus / Castor bringen. Dabei muß man nur auf die Schiffe der Confederation achten. Als wir zurückkommen fällt uns zunächst auf, daß Romans Helfer Miggs fehlt. Roman erklärt uns, daß die einzige Möglichkeit, an die Informationen ranzukommen, ein Mann Namens Smythe ist, der Zutritt zu der großen Bibliothek in Oxford hat, aber im Augenblick leider auf Liverpool / Newcastle festsitzt. Beim Hinflug wird uns auch der Grund von Miggs Verschwinden klar. Er wartet nämlich schon auf uns, um uns das Artifact abzuknöpfen für sein Herrchen Lynch. Eigentlich dumm von ihm, da wir ihn jetzt leider kaltblütig töten müssen. Seine rhetorisch hochwertigen Kommentare werden uns fehlen. Da von Lynch keine Hilfe mehr zu erwarten ist, machen wir uns selber auf den Weg nach Oxford.

● Oxford

Um Zugang zur Bibliothek zu bekommen, muß man zunächst ein paar Missionen fliegen. Sind Euch die Defense-Missionen aus WingCommander auch schon abgegangen ? Keine Angst, hier sind sie! Zunächst sollen wir nämlich Hunter Toth von Nav. Point 3 abholen und sicher nach Oxford eskortieren. Da die Retros netterweise erst angreifen, wenn man mit Toth gesprochen hat, läßt man dies schön bleiben und wartet, bis dieser sicher in Oxford angekommen ist. Falls Ihr jetzt glaubt, die Mission geschafft zu haben, irrt Ihr Euch, denn man muß erst die Retros abschießen. Da sie aber jetzt beim falschen Punkt auftauchen, hat man genug Zeit, sie vorher abzufangen. Die nächste Mission besteht im wesentlichen darin, alle Piraten im System zu vernichten. Hat man dies erledigt, darf man zur Belohnung wieder jemanden beschützen, mit dem Unterschied, daß die auftauchenden Demons ausschließlich auf uns losgehen! Also laßt Euch Zeit, dann dürfte diese Mission kein Problem darstellen. Zum Schluß wieder ein etwas anspruchsvollerer Auftrag. Man soll einen Drayman von Nav. Point 1 abholen, nur daß die Piraten diesmal schon da sind. Wichtig, laßt Euch nicht zu weit vom Drayman wegtreiben! Da die zweite Welle direkt bei ihm auftaucht. Nun haben wir endlich Zugang zur Bibliothek und können das Artifact untersuchen. Daraufhin erfahren wir vom Computer, daß der Einzige, der uns weiterhelfen kann, ein gewisser Dr. Monkhouse ist, der zur Zeit auf Palan / Palan festsitzt.

● Palan

Er weigert sich mitzukommen, solange die Blockade der Bronte Cooperation aufrecht ist. Wir fliegen deshalb zu anderen Basis Basra, wo wir Lynn Murphy finden. Sie gibt uns die Aufträge, zweimal Nachschub bei Nav. Point 1 abzufangen und die Blockade zu vernichten. Umgeht das Asteroidenfeld zwischen Palan und Basra. Bei der zweiten Mission kommen auch Centurions vor. Hebt Euch die Missiles für sie auf. Dr. Monkhouse kommt nun mit nach Basra und gibt uns dafür den zweiten Teil des Artifacts. Es handelt sich um eine Art Schatzkarte, die uns in unbekanntes Gebiet führt.

● Rygannon

Wir melden uns also zu Exploratory Service in Rygannon / Rygannon. Dort erteilt uns Taryn Cross den Auftrag, im Gamma System vier Nav. Points anzufliegen. Dort gibt es wie beim Sprung in das System auch noch bei den Nav. Points 2 und 4 Asteroiden und außerdem auch noch einige Piraten. Der nächste Auftrag sieht genauso aus. Diesmal müssen wir ins Beta System. Cross sagt uns, daß wir nach einem Piloten namens Garrovick Ausschau halten sollen. Wir finden ihn bei Nav. Point 3. (Asteroids bei 2,4 und 5) Er scheint jedoch verrückt geworden zu sein und greift uns an. Wir töten ihn. Zurückgekommen erhalten wir sofort den nächsten Auftrag. Diesmal ist das Gamma System dran (Asteroids bei 1,3,4,5). Dort wimmelt es nur so von Kilrathis. Achtung die Gothris können auch nach hinten schießen, deshalb sollte man für sie immer ein paar Missiles zur Verfügung haben. dies ist eine der schwierigsten Missionen.

Jetzt solltet Ihr Eure schlechteste vordere Waffe verkaufen. Nun fliegen wir in das Delta Prime System, wo wir eine Derelict Base finden. Wir untersuchen den Fighter, den wir dort finden. Die Waffe nehmen wir mit. Beim Zurückfliegen fällt uns ein Raumschiff auf, das unverwundbar scheint. Also flüchten wir. Cross zahlt uns au. Nachdem wir zum hundertsten Mal versuchen, ob Admiral Terrell in der Perry Naval Base/ Perry nicht doch an unserer neuen Waffe interessiert ist, fliegen wir nach Troy zurück, wo alles seinen Anfang nahm.

● Troy

Dort begrüßt uns Cpt. Sandra Goodin. Sie teilt uns mit, daß Terrell nun doch Interesse an uns hat. Etwas verärgert fliegen wir wieder zu ihm zurück.

● Perry

Er informiert uns, daß uns die Confederation als Köder opfern würde und schickt uns zu Commodore Reisman. Beim Jumppoint nach Blockadepoint Tango treffen wir auf ein neues Raumschiff. Es handelt sich dabei um friedliche Steltek. Im Tausch gegen Informationen laden sie die neue Waffe so auf, daß wir damit das lästige Ding zerstören können. Gesagt getan! Wir nehmen im Tango System Kontakt mit Reisman auf, worauf es auch sofort erscheint. Nachdem Ihr dem belustigendem Schauspiel eine Zeitlang beigewohnt habt, beschließt Ihr einzugreifen und es nur mit der neuen Waffe zu vernichten. Nach dem viel zu kurzem Abspann gehts zurück nach Perry Naval Base / Perry, wo ihr mit Terrell sprecht und somit die letzte vorgegebene Mission geschafft habt. Anschließend begebt Ihr Euch auf die Suche nach den Special Operations.



Quest for Glory 4 – Shadows of Darkness

Corinna Vigier aus Baden-Baden beglückt uns mit einer Komplettlösung zu Sierras neuestem Heldendrama.

Charaktererschaffung

Bei der Charaktererschaffung sollte man die zur Verfügung stehenden Punkte zum Erwerb Eurer Fähigkeiten benutzen. Kämpfer und Dieb sollten dadurch mit Magie ausgestattet werden, der Magier mit Fähigkeiten in Parade, Schleichen oder Akrobatik. Während des Spiels können selbst die schwächsten Fähigkeiten verbessert werden, so daß sich das Investieren von Punkten in bereits vorhandene Talente erübrigt.

1. Tag

Sobald Ihr in der gemütlichen Höhle erwacht seid, verlangen Eure Vorgänger eine genaue Untersuchung. Bei diesen drei Skeletten findet sich ein Dolch, ein Feuerstein, und etwas Kleingeld. An dem Altar findet Ihr eine Fackel, die sich mit Hilfe des Dolches und des Feuersteines anzünden läßt. Dermaßen erleuchtet ist es ein Leichtes, den hinteren Ausgang zu öffnen und in eine weitere Höhle vorzudringen. Dort findet Ihr eine vorläufige Bewaffnung, die beim Verlassen der Höhle nach unten zum ersten Mal eingeweiht wird. Im nächsten Raum wartet ein Abhang darauf, überquert zu werden. Über das Seil könnt Ihr entweder hangeln oder Euch als Seiltänzer probieren. Ist das geschafft, wartet der Ausgang der Höhle hinten links. Wieder unter freiem Himmel, trefft Ihr zum ersten Mal auf Katrina. Sobald diese verschwunden ist, nehmt Ihr das Symbol am Steinbogen an Euch. Weiter links lassen sich evtl. Vergiftungen durch den schleimigen Weg nach unten kurieren. Unten angekommen, solltet Ihr auf den Steinhaufen 1-3 Force Bolt-Sprüche sprechen, und dann mit Hilfe eines Fetch-Spruches den Bonsai an Euch nehmen.

Geht nun erst nach links, dann nach oben und dann wieder nach links, wo Ihr Euch von dem Skelett ein paar Knochen borgt. Sobald es Tag ist, findet Ihr im Nordosten von hier einen Baum mit ein paar Blumen. Diese pflückt Ihr und geht damit zu Rusalka im Südwesten des Waldes. Sobald die Dame die Blumen erhalten hat, beginnt eine wunderbare Freundschaft zwischen Euch beiden, solange Ihr ihr nicht zu nahe tretet. Von hier aus besucht Ihr den Torwächter im Nordwesten zum Plaudern.

Nun ist es an der Zeit, das Dorf östlich von hier zu begutachten. Am Dorftor findet Ihr in dem Baumstumpf einen vergessenen Geldbeutel und von dem Acker laßt Ihr einen Maiskolben mitgehen.

Im Dorf gebt Ihr zunächst bei dem Stein nach links, wo Euch der Ordnungshüter warmen Herzens begrüßt. In dessem Büro fragt Ihr ihn über die Abenteurergilde aus, und erhaltet dabei einen Schlüssel. In der nächsten Tür trefft Ihr auf die Krämerin Olga, die Ihren Gatten Boris vermißt. Zufälligerweise ist es der gleiche Boris wie der Torwächter. Es ist nun im Laufe des Spieles eine Eurer Aufgaben, die beiden zusammenzubringen, was einige Gespräche und einige Rennerei mit sich bringt. Doch zunächst erwerbt Ihr bei der Dame 5x Knoblauch, etwas Candy, eine Flasche Öl, eine Kuchenplatte, einen Handbesen, Essensrationen und falls Ihr eine Diebeskarriere starten wollt, die Einkaufstasche. Nach einem kleinen Plausch geht es wieder ins Freie und dann nach links. Hier trefft Ihr auf den gesprächigen Igor und öffnet daraufhin die Abenteurergilde mit dem Schlüssel. Drinnen erwartet Euch ein Wurfhaken und die Signatur im Gildenbuch. Das Schwert im Kasten dient nur für Notfälle, also wird der Kasten gewaltsam geöffnet. Die Bücher im Regal enthalten wichtige Hinweise und der Frauenheld absolviert seine Pflichtübungen am Heimtrainer.

Für Möchtegern-Diebe weist eine erfolgreiche Kletterübung am Haken an der Decke auf Diebeszeichen unter dem Tisch hin, die die richtige Kombination für die Kleiderhaken rechts vom Bücherregal anzeigt. Sobald Ihr wieder im Freien seid, öffnet Ihr die Klostertür mit Hilfe des Symbols, das Ihr bei der "ALIEN-Höhle" gefunden habt. Geht Ihr so vor, könnt Ihr Igors Warnung getrost ignorieren. Zunächst kommt Ihr nun in die "Empfangshalle" im Kloster. Den Haken über der Tür ergattert Ihr Dank des Fetch-Spruches. Die Skulptur ist ein vertrockneter Domvoi. Über dem Kamin klebt ein kleines verfressenes Wesen, das ganz wild auf Helden und Knoblauch ist. Gebt Ihm letzteres oder greift mit Magieattacken an. Jetzt könnt Ihr die rechte Stange betätigen und der Weg ins Allerheiligste wird frei. Unten angekommen, vergreift Ihr Euch zunächst am Weinfaß und erhaltet dadurch nebst Vision eines von fünf Ritualen, die Ihr am Ende brauchen werdet. Durch einen eleganten Öffnungszauber auf den verschlossenen Schreibtisch entgeht Ihr der Falle, und die Aufzeichnungen über die Rituale kommen ans Licht. Diebisch Veranlagte sollten mit Hilfe der Einkaufstasche die kleine Käferstatue, rechts in der Nische, an sich nehmen. Somit wäre hier im Moment alles getan.

Vor dem Kloster geht Ihr nun nach rechts, durch den Torbogen hindurch und trefft auf Nickolai, der verzweifelt nach seiner Anna sucht. Nach einem aufschlußreichen Gespräch entschließt Ihr Euch, erst einmal Dr. Cranium zu besuchen und betätigt die Türklingel. Nachdem Ihr die gleiche Melodie nachgespielt habt, ist der Weg in die Eingangshalle frei. Hier öffnet Ihr zunächst die rechte Tür, und aktiviert danach die Falle. Die Antworten auf die Fragen sollten sich auf etwas belaufen, das klein, schnell, lebendig ist und hüpft. Ein Babyantwerp eben. Hat man sich darauf geeinigt, wird die Falle mit Olgas Avokado-Sandwich geködert. Et voila! Ihr habt ein kleines Haustier.

Jetzt wird die Falle noch einmal aktiviert. Diesmal soll es ein sechsfüßiges Wesen sein, das keine Helden fressen soll. Ist auch dies gelöst, könnt Ihr Euch hinter der linken Tür einem kleinen Geschicklichkeitsspiel widmen. Dafür solltet Ihr den Schwierigkeitsgrad auf so leicht wie möglich stellen. Reicht auch das nicht, hilft der Computer. Im Endeffekt erhaltet Ihr dadurch den Schlüssel zum Labor, der zu der hinteren Tür paßt. Das Mosaik stellt kein allzugroßes Problem dar und Ihr könnt das Labor betreten. Der Herr in Weiß ist gerne bereit, Euch seine Tränke zur Verfügung zu stellen, im Austausch gegen die Formeln, die Ihr im Handbuch findet. Bei ihm erfragt Ihr auch 3 "flasks".

Nachdem alles gesagt wurde, verlaßt Ihr das Dorf und geht 2x nach Süden, danach nach Osten, bis Ihr zum Leshy kommt. Dieser fragt Euch zuerst nach seinem Namen, später bittet er Euch, den Bonsai einzupflanzen. Dafür geht Ihr Ost, Süd, West, Nord und setzt das Pflänzlein hier in die Erde. In einer der Lampen ist ein weiterer Geldbeutel verborgen. Die Frucht des Baumes ergattert Ihr durch den Fetch-Spruch. Zurück beim Leshy gibt er Euch eine Losung, die Ihr später brauchen werdet. Jetzt geht Ihr in den nordöstlichen Teil des Waldes, in das Zigeunerlager, wo man Euch nicht gerade freundlich empfängt. Der Klügere gibt nach, und Ihr zieht Euch zurück. Im südlichen Teil des Waldes trefft Ihr auf einen seltsamen Busch mit Tentakeln. Mit Hilfe eines Force Bolts oder ein paar Steinen, auf das Wesen gezielt, fällt ein Ast mit Beeren ab, den Ihr mit einem Fetch-Spruch leicht und gefahrlos ergattert.

Bis zur Nacht liegt nichts Wichtiges mehr an. Die Zeit bis dahin nutzt Ihr am besten durch Trainieren Eurer Fähigkeiten oder einfaches Ausruhen. Sobald es Nacht ist, trefft Ihr ungefähr in der Mitte des Waldes auf Annas Geist, der Euch bittet, ihm den Weg in das Dorf zu zeigen. Also lauft Ihr pflichschuldig ins Dorf und wieder zurück. Bei Euren nächsten Begegnungen mit dem Geist liegt es an Euch, der Dame zu erzählen, daß sie ein Geist und somit tot ist. Daraufhin kehrt deren Gedächtnis wieder zurück, und sie wünscht sich nichts sehnlicher, als noch einmal mit ihrem Nickolai zu sprechen.

Jetzt geht Ihr zum Sumpf im südwestlichen Teil, wo Ihr auf die Seelen toter Kinder trefft – Irrlichter. Diese ködert Ihr am besten mit etwas Candy und fangt sie später in einer der Flaschen auf, die Ihr von Dr. Cranium bekommen habt. Mit ihnen geht Ihr nun zu dem Totem, zu der Stelle, wo der Bonsai stand. Sobald Ihr es mit den Irrlichtern berührt, werden Zeichen sichtbar. Mit Hilfe des Symbols könnt Ihr die Buchstaben A-V-O-O-Z-L anwählen, den Namen des Dark One. Somit kommt das zweite Ritual zum Vorschein. Mit den zwei

leeren Flaschen könnt Ihr nun das Goo am unteren Bildrand auffangen.

Zurück am Sumpf werden die Irrlichter wieder freigelassen. In dieser Nacht gibt es ansonsten nichts mehr zu tun, und Ihr könnt Euch in Erana's Garten, wo Ihr den Bonsai eingepflanzt habt, schlafen legen.

2. Tag

In Eranas Garten füllt Ihr zuerst eine Flasche mit dem Wasser des Flusses. Geht dann in das Dorf und erzählt Nickolai von Eurer Begegnung mit Annas Geist. Danach besucht Ihr Dr. Cranium. Unterhaltet Euch über Magie, worauf dieser Euch den Glide-Spruch aushändigt.

Nun begebt Euch auf die Suche nach dem dritten Ritual. Dazu geht Ihr zu dem Sumpf im Südwesten und sprecht hier den Glide-Spruch. Dieser Weg ist einfacher als von Grasbüschel zu Grasbüschel zu springen. Gleitet nun in westsüdwestlicher Richtung durch den Sumpf, bis Ihr zu einem Grabstein kommt. Dieser wird von zwei Chernovy bewacht, denen Ihr Euch stellen müßt. Gleitet so schnell wie möglich auf den ersten zu, so daß Ihr seinen magischen Attacken entgeht. Habt Ihr erst den Kampf begonnen, könnt Ihr nicht fliehen, bevor der Gegner tot ist. Ist der erste erledigt, könnt Ihr Euch ausruhen. Ungeachtet des zweiten Chernovys, dürft Ihr dabei jedoch nicht das Bild verlassen. Habt Ihr Euch regeneriert, greift Ihr den zweiten Wächter an. Ist auch dieser erledigt, setzt Ihr das Symbol in den Grabstein ein und wählt die Kombination, die Ihr im Kloster gefunden habt. Auch hier hilft im Zweifelsfalle der Computer weiter. Schließlich seid Ihr dann im Besitzt des dritten Rituals. Für den Dieb ist es nun an der Zeit, zur Diebesgilde aufzubrechen. Am Seil in der Abenteurergilde übt Ihr so lange, bis Ihr an die Decke kommt. Mit der richtigen Einstellung der Haken (s. "1. Tag") öffnet sich über dem Regal die Geheimtür. Durch diese gelangt Ihr zum Trainingsraum. Von dem Poster nehmt Ihr die Karte und öffnet mit ihr die Tür. Im Regal stehen Bücher über das Diebeshandwerk, die Ihr lesen solltet. Hinter einem der Gitter verbirgt sich der Safe-Knopf. Ist dieser an dem Safe angebracht, könnt Ihr die Buchstaben F-I-L-C-H eingeben (Jeder zweite Buchstabe auf dem Safe ist durch einen Strich ersetzt). Im Safe findet Ihr einen Dietrich. Bevor Ihr damit die Schreibtischschublade knackt, betrachtet Ihr noch die Diebeszeichen an dem Sockel, auf dem der Safe steht. Der Schreibtisch wird zunächst auf garstige Fallen untersucht, bevor Ihr Euch an die Schublade wagt.

Bei dem darauffolgenden "Spiel" solltet Ihr Euch nur für eine Farbe entscheiden und diese dann so lange wählen, bis Ihr eine Dreierlinie habt. Im Schreibtisch findet Ihr u.a. das Diebesgildenbuch und einen Satz Dietriche. Der Reim im Buch weist auf die richtige Farbkombination hinter dem Faß. Jeder Anfangsbuchstabe steht für eine Farbe: B=blau, R=rot, G=grün und Y=gelb. Sobald diese Kombination eingegeben ist, öffnet sich die rechte Wand und ein "getarnter" Meisterdieb kommt hervor. Nach einem freundlichen Gespräch gebt Ihr dem Herren die Käferskulptur aus dem Kloster. Hinter den zwei Bilderrahmen verbergen sich zwei weitere Safes mit Tränken. Die Schreibtischschublade wird ab und zu mit Wurfmessern aufgefüllt, insofern lohnt es sich, wenn Ihr später noch einmal vorbeischaut.

In der Nacht trefft Ihr in der Mitte des Waldes erneut auf Annas Geist. Kurz darauf erscheint auch Nickolais Geist und die beiden sind wieder zusammen, solange der Tod sie bindet. Sobald Ihr erneut zu diesem Platz kommt, erscheinen die beiden wieder und bedanken sich. Geister brauchen keine Hüte, also erbittet Ihr Nikolais Kopfbedeckung als Belohnung. Nach einem freundlichen "Gerngeschehen und Tschüß" ziehen sich die Geister endgültig zurück, worauf Ihr den Weg zu Eranas Garten einschlagen und Euch dort schlafen legen könnt.

3. Tag

Am Morgen zieht es Euch ins Dorf. Dr. Cranium berichtet von seinem neusten Geistesblitz und erbittet eine Formel dafür aus dem Handbuch. Im Grunde ist es sowieso an der Zeit, sich mit jederman im Dorf zu unterhalten. Habt Ihr es noch nicht getan, solltet Ihr jetzt die Zeit nutzen, Boris und Olga wieder zusammenzubringen. Die Herren im Wirtshaus sind ungemein freundlich gegenüber Fremden. Geht nun zu Baba Yagas Hütte im Südosten. Die Büsche lassen sich durch den Reim vertreiben, der Euch Leshy gegeben hat. Geht nun nach links und verpaßt Bonehead, dem 1. Schädel vor Ort, Nickolais Hut. Bei einem Plausch mit dem Eingebildeten erfahrt Ihr, daß Eure Erzfeindin Baba wohl noch ein wenig sauer ist. Trotzdem wagt Ihr es und bestecht die Huhnhütte mit dem Maiskolben.

In der Hütte müßt Ihr Euch äußerst redegewandt zeigen, um nicht in die Suppe zu kommen. Habt Ihr es geschafft, schickt die Dame Euch wieder hinaus, um ihr einen Kuchen zu bringen. In dem Mörser zerstampft Ihr die Knochen und füllt das "Mehl" dann in eine Flasche. Danach streut Ihr das Mehl auf die Kuchenplatte, darauf noch etwas Goo und zur Verzierung nehmt die Beeren, die Ihr vom Tentakel-Busch habt. Dieses Kunstwerk wird erst Bonehead gezeigt und dann dem Schädel unten links zum Backen gegeben. Jetzt bringt Ihr es Baba und streicht die Belohnung ein. Sucht Euch eins aus. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Wenn Ihr wieder im Freien seid, wagt es erneut und bietet der Dame diesmal eine Knoblauchzehe an. Dann dürft Ihr Euch wieder etwas aussuchen. Gegebenenfalls wiederholt diesen Vorgang, so daß Ihr am Ende auf jeden Fall das vierte Ritual und den "Jesterlolly" habt. Den Rest des Tages solltet Ihr mit dem Trainieren Eurer Fähigkeiten verbringen. In der Nacht begegnet Ihr am Dorftor Katrina, von der Ihr einen weiteren Zauberspruch erhaltet.

Flirtet ein wenig, die Dame wird später eine wichtige Person werden. Nach drei Fragen verschwindet die Schönheit (im Laufe der Nächte werdet Ihr sie entweder am Dorftor oder am Schloßtor antreffen). Betretet nun das Dorf und trefft Euch mit Piotrys Geist. Der gibt Euch eine Aufgabe, die erst später erfüllt werden kann.

Der Dieb nimmt sich nun Nickolais Haus vor, das er durch das Fenster betritt. Die Truhe erfordert etwas Geschick und enthält u.a. eine Halskette. Die Spieluhr im Erdgeschoß ist tabu, da sie auf Euch aufmerksam machen könnte und sonst absolut wertlos ist. Auch am Schreibtisch ist etwas Vorsicht geboten, und die Ölflasche findet an den rostigen Scharnieren mehrmals Gebrauch. Im Haus des Büromeisters finden sich im Schreibtisch die Gefängnisschlüssel und etwas Geld.

Nun könnt Ihr Euch getrost erneut in Eranas Garten zur Ruhe legen.

4. Tag

Am Morgen besucht Ihr zunächst Dr. Cranium und tauscht eine Flasche Goo gegen seine Flüssigkeit ein. Darauf geht Ihr noch einmal in das Kloster und bewässert damit die Domvoiskulptur auf der Kommode. Der Tag bietet sonst kaum Abwechslung, ist jedoch für ausgiebiges Trainieren geeignet. Erst am Abend ist ein wenig Abwechslung angesagt: Ein Narr hat sich in die Gegend verirrt und gibt im Wirtshaus ein kleine Vorstellung. Offensichtlich hat der Wicht jedoch seinen Beruf verfehlt und sitzt wenig später verzweifelt in seinem Zimmer am Ende des Ganges. Paßt beim Klopfen an seiner Tür auf, die ist lebensgefährlich! Habt Ihr es geschafft, werdet Ihr über die Vergangenheit und das Mißgeschick des Narren aufgeklärt. Beim nächsten Besuch gebt Ihr ihm den Lolly. Als Entschädigung für die Sache mit der Tür nehmt Ihr kurzerhand das Gummihuhn (Monkey Island ?) an Euch und verabschiedet Euch. Auf dem Weg nach draußen erzählt der Narr Euch noch den "Ultimativen Witz", den Ihr am Ende noch brauchen werdet. In dieser oder in der nächsten Nacht gibt der Narr seine Abschlußgala, die wesentlich besser ist als seine Erste.

Nach Mitternacht trefft Ihr in der Wirtsstube wieder auf den Domvoi, der Euch noch ein paar Tips gibt. Nach seinem Rat findet Ihr in dem Schrank Tanyas Puppe. Somit wäre auch an diesem Tag alles getan.

5. Tag

Im Dorf gibt es einen Aufruhr. Igor ist verschwunden und der Zigeuner wird beschuldigt, ihn getötet zu haben. Nach einem kurzen Besuch beim Gefangenen in der Gefängniszelle bittet Euch der Büromeister, nach Igor zu suchen. Die Suche führt Euch geradewegs zum Friedhof, wo Igor unter einem umgefallenen Grabstein gefangen ist. Den Grabstein stellt Ihr mit purer Muskelkraft oder mit einem Öffnungszauber wieder aufrecht. Sobald Ihr wieder ins Dorf kommt, ist der Zigeuner freigelassen worden. Bei einem Gespräch mit Igor bekommt Ihr von ihm den Gruftschlüssel. Der Rest des Tages wird dem üblichen Training geopfert.

In der Nacht geht Ihr in den südlichen Teil des Waldes.

Dort trefft Ihr auf den Wraith, von dem Piotyrs Geist erzählt hat. Um ihn zu besiegen, solltet Ihr Euch auf den Angriff mit den Waffen beschränken.Magieattacken dauern zu lange, da Ihr auch ohne Angriffe des Wraith langsam an Lebensenergie verliert. Selbst mit einem Dolche werdet Ihr ihn schneller besiegen als mit Lighting Bolts oder Force Bolts. Ist dieser Kampf gewonnen, winkt das fünfte Ritual als Belohnung, neben Piotyrs Schwert oder einer Streitaxt für den Kämpfer. Solltet Ihr es nicht schaffen, bekommt Ihr später noch von den Zigeunern einen Zauberspruch, der vor den zusätztlichen Lebensenergieeinbußen schützt.

Und es ward Nacht, und es ward wieder Morgen: der sechste Tag.

6. Tag

Am Morgen bringt der Paladin dem Büromeister Piotrys Schwert und erhält dafür dessen Schild. Im Wald könnt Ihr nun die restlichen Rätsel des Leshy lösen. Bei der letzten Begegnung mit dem Waldgeist werdet Ihr förmlich geplättet und der Spuck hat ein Ende. Bis zum Anbruch der Nacht wieder trainieren. Bis jetzt solltet Ihr mit den Übungen am Heimtrainer in der Abenteurergilde so langsam fertig sein. In der Nacht trefft Ihr am Dorftor auf den Zigeuner, der Euch in sein Camp einlädt. Zuvor jedoch trifft sich der Paladin noch einmal mit Piotyrs Geist, der ihn bittet, die Rusalka zu erlösen. Jetzt besucht Ihr das Camp und unterhaltet Euch mit der alten Zigeunerin. Sie weiß, wie man den Fluch der Rusalka brechen kann, und sie legt Euch für etwas Geld die Karten. Magiekundigen lehrt sie einen weiteren Zauberspruch. Nach dem Gespräch werdet Ihr zum Tanzen eingeladen, und Ihr verbringt die Nacht im Camp.

7. Tag

Solltet Ihr von Piotyr die Aufgabe bekommen haben, der Rusalka zu helfen, geht Ihr am Morgen zuerst zum Friedhof und betrachtet die beiden Grabsteine rechts unten im Bild. Auf einem davon steht der Name der Verfluchten. Jetzt besucht Ihr sie und erzählt Ihr von dem Fluch.

Sobald sie Euren Namen kennt, kommt Ihr Gedächtnis wieder. Erbittet nun von Ihr ein paar Haare und wickelt diese um den Handbesen, den Ihr bei Olga erworben habt. Mit dem Besen schlagt nun in der Nacht auf das Grab der Rusalka, und deren erzürnter Verlobter erscheint. Wer mit dem ersten Wraith fertig geworden ist, läßt sich auch nicht von diesem besiegen. Der Geist verschwindet wieder. Nun gilt es, den letzten Teil zu erfüllen.

Zurück am See der Verfluchten findet Ihr sie etwas verändert. Nach einem letzten, zärtlichen Kuß ist Rusalka erlöst und verschwindet. Der Paladin erhält bei dieser Tat den "Schild der Ehre". In der Nacht könnt Ihr noch einmal Katrina am Dorftor treffen. Der Paladin trifft sich noch einmal mit Piotyrs Geist im Dorf. Ansonsten gibt es nichts Nennenswertes mehr zu tun.

8. Tag

Heute könnt Ihr zum ersten Mal mit der Frau des Wirtes sprechen, die Euch von Ihrer verschollenen Tochter erzählt. Bei den Zigeunern erhaltet Ihr wichtige Informationen über Eranas Stab, und den in ihm ruhenden Zauberspruch. Bis zum Abend trainiert Ihr noch etwas, dann geht Ihr zum Friedhof. Mit Hilfe von Igors Schlüssels öffnet Ihr die Gruft der Borgov und geht hinein. In der Gruft findet Ihr im Boden eine Art Wappen. Die Farben drückt Ihr in der Reihenfolge des Namens Borgov, also blau, orange, rot, grün, orange und violett. Ihr erhaltet den Schlüssel für die rechte Grabtür. Durch sie gelangt Ihr ins Schloß.

Geht nun nach oben und ölt die Türe am Ende der Treppe. Seid Ihr wieder an der Treppe, horcht erneut an der Tür und tretet dann in die Great Hall. Jetzt geht Ihr durch die obere Tür und dann hoch, rechts, hoch, links, links, links, und dann wieder nach oben.

So erreicht Ihr Tanyas Zimmer. Gebt dem Mädchen seine Puppe und erzählt Ihr über Ihre Eltern und Eranas Stab. Toby ist bereit, sein Leben für Tanya zu geben und die Zeremonie nimmt ihren Lauf. Das Urvieh stirbt, und Tanya wird wieder menschlich. Nachdem Ihr Eranas Stab an Euch genommen habt, verbringt Ihr die Nacht im Wirtshaus.

9. Tag

Tanyas Eltern sind überglücklich, sie wieder zu haben, doch Ihr erinnert sie daran, daß das Schloß noch von Vampiren bewohnt ist. Geht zu den Zigeunern und sprecht mit ihnen über das Geschehene. Danach betret das Schloß wieder durch die Gruft und geht nach oben. Wieder durch die obere Tür in der Great Hall dann hoch, rechts, hoch, rechts, und wieder hoch. Ölt die rechte Tür und tretet ein. Hier kommt Ihr am schnellsten durch einen Trick weiter. Sprecht den Öffnungszauber und plaziert ihn in der Gegend, um den Helm des linken Wächters. Darauf öffnet sich die Tür und Ihr kommt unbeschadet zwischen den Wachen hindurch. Blöderweise erwischt Euch jetzt AD Avis und legt Euch in Ketten.

Sobald er weg ist, sprengt, bzw. knackt Ihr die Ketten, nehmt Hammer und Pfahl an Euch und gelangt durch die Eiserne Jungfrau in das Schlafzimmer von Katrina. Öffnet den Sarg und weckt Katrina auf. Tötet sie nicht! Darauf folgt eine Szene, die einem Larry Laffer würdig wäre. Beichtet Katrina Eure Liebe und nehmt die Aufgabe an. Ihr werdet vor das Schloßtor gesetzt, mit der Aufgabe, die fünf Rituale zu finden. Da Ihr diese bereits besitzt (s. 1., 2., 3., und 5. Tag) geht Ihr kurz darauf zum Schloßtor zurück. Tretet ein und bereitet Euch auf den Schlußteil vor.

Die Beschwörung

Bei der Höhle vollzieht Katrina das "Ritual des Mundes", und die Höhle öffnet sich. Geht hinein und begegnet dem Hohepriester im nächsten Bild. Dieses "Ding" ist bzw. war der letzte Nachkomme der Borgov-Familie. Ihn müßt Ihr besiegen, um an das Buch mit dem Ritual zu kommen. Magiekundige und Messerwerfer können dies von dem Abhang aus vollbringen, Draufgänger stellen sich ihm Mann-gegen-Ding auf dem Grund der Höhle.

Herab kommt Ihr entweder mit Hilfe eines Levitatesspruches oder mit dem Wurfhaken. Ist der Priester besiegt, nehmt Ihr das Buch an Euch und verlaßt diese Höhle nach rechts. Ihr kommt nun in die Hauptkammer.

Jetzt könnt Ihr durch die rechte Tür gehen und betretet somit die Höhle mit dem Knochenaltar. Zündet die Fackeln an und setzt das Symbol auf den Altar. Vollzieht nun das "Bone Ritual" und befreit Euch aus dem Knochenkäfig.

Geht wieder zurück in die Hauptkammer und betretet durch die linke Tür die Höhle mit dem Blutaltar. Tretet vor den Altar und lest das "Blood Ritual". Gelangt dann mit einem Levitatespruch oder mit dem Wurfhaken auf die darüberliegende Plattform, wo Ihr den Stein sehen könnt. Stoßt diesen in das "Blut" und geht dann zur Hauptkammer zurück. Jetzt läßt sich die Tür oben links im Bild öffnen. Geht zu dem krakenähnlichem Altar und verlest das "Breath Ritual". Folgt den Anweisungen des Rituals und pustet zuerst durch das Tentakel unten rechts, dann unten links und danach durch das Tentakel unten in der Mitte.

Zum Abschluß blast durch das mittlere Tentakel oben und setzt damit die "Atmung" in Kraft. Auf dem Weg in die Hauptkammer werdet Ihr von ihr erfaßt und geratet in einen Strom.

Diesem entrinnt Ihr, indem Ihr Euch an einem der sich bewegenen "Äste" festhaltet. Wieder in der Hauptkammer, geht Ihr durch die Tür oben rechts und gelangt zu dem Altar der Sinne. Nach und nach kommen Eure eigenen Sinne zurück, schließlich könnt Ihr wieder sehen. Der Altar steht oberhalb des Eingangs. Vollzieht das Ritual und bereitet Euch auf ein Spießrutenlaufen vor. Die "Nerven" geben von Zeit zu Zeit Elektroschocks ab und machen Euch auf dem Rückweg das Leben schwer. Wenn Ihr kein Freund von Timing seid, braucht Ihr etwas Glück, um heil zum Ausgang zu kommen. Mehrmaliges Abspeichern lohnt sich. Habt Ihr es bis in die Hauptkammer geschafft, lest am Altar in der Mitte des Bildes das "Heart Ritual" und klettert daraufhin in das "Gehirn".

Hier begegnen Euch wieder Katrina und Avis, und Ihr vollzieht das letzte Ritual. Habt Ihr dies getan, werdet Ihr von Ad Avis angegriffen. Katrina verteidigt Euch, und es beginnt ein Magieduell, bei dem sie sich für Euch opfert. In diesem Moment wird Ad Avis kurz unaufmerksam und es bleibt Euch gerade noch genug Zeit, den "Ultimativen Witz" zu erzählen. Ad Avis bekommt einen Lachkrampf.

Nehmt jetzt Eranas Stab und werft ihn als Speer auf den Unhold. Ad Avis stirbt. Schlagt nun mit dem Zauberstab auf den Kristall und befreit somit die Magierin Erana.

Die Gefahr ist gebannt, und Ihr werdet mit 500 von 500 Punkten in die Reihen der wahren Helden aufgenommen.

Return of the Phantom

Dirk Hertrampf aus Krefeld ist ein Freund der Oper und von Microprose neuem Gotik-Adventure. Hier seine eingeschickte Partitour:

Nachdem in der Pariser Staatsoper mehrere Menschen von einem riesigen Kronleuchter erschlagen worden sind und einige Drohbriefe auf einen Mord hinweisen, werden wir vom Direktor als Detektiv eingestellt.

Erster Akt

Zuerst dankt uns Herr Brie, der Direktor der Oper, für unsere Hilfe nach dem tragischen Unfall und bittet uns um unsere Unterstützung bei der Aufklärung des mysteriösen Mordes. Nach einigen wichtigen Informationen begeben wir uns nun in den Raum unter der großen Bühne. Dort schieben wir die Treppe unter die geschlossene Luke, öffnen diese mittels des Schalters rechts neben der Tür und klettern auf die Bühne.

Auf der Bühne gehen wir erst nach rechts, wo wir einen gelben Farbfilter. Auf der linken Seite treffen wir nun Charles, den wir erstmal gehörig ausfragen. Danach gehen wir die Wendeltreppe hinter der Bühne rauf, wobei wir fast von einem Sandsack erschlagen werden.

Oben links nehmen wir den blauen Lichtfilter, und kurz darauf finden wir eine Nachricht vom Phantom der Oper. Den roten Lichtfilter finden wir im 1. Geschoß unter der Wendeltreppe. Wieder oben gehen wir in die Tür am Ende des Raumes, die zu den Umkleideräumen führt. In der 1. Tür der 1. Etage unterhalten wir uns mit Jule Giry, die uns einen Hinweis auf ein Buch ihrer Urgroßmutter über das Phantom gibt. Danach gehen wir noch eine Etage höher zu Christine Florent, die auch von einigen merkwürdigen Träumen zu berichten weiß.

Nun begeben wir uns zum Direktor, den wir unter anderem auch auf das Buch ansprechen. Nach dem Gespräch suchen wir im Nebenraum das linke Regal nach dem Buch ab, betrachten die zerbrochene Vitrine und erstatten dem Direktor Bericht.

Der Schrei

Währenddessen hören wir einen ohrenbetäubenden Schrei aus den Umkleideräumen. Oben sagt uns Jule Giry, daß der Mörder (das Phantom) die Wendeltreppe nach oben geflohen ist. Sofort eilen wir ihm nach. Oben angekommen, gehen wir nach links, werden von dem Phantom überrascht und von diesem über die Brüstung geschmissen. Komischerweise sterben wir nicht sondern erwachen am 24. Juni des Jahres 1881 in den Armen von Christine Daae als Raoul de Chengny auf. Dort suchen wir erstmal die drei Farbfilter, die wir an den selben Stellen finden. Hinter der Bühne heben wir den Haken neben der Kiste.

Danach gehen wir über die Wendeltreppe in die Etage unter der Bühne und nehmen die Lampe auf dem Tisch mit. Nun gehen wir in den Keller darunter und nehmen dort das Seil, welches wir mit dem Haken verbinden. Im Raum mit der bewegbaren Treppe unterhalten wir uns mit Jacques, der uns einige interessante Dinge zu berichten weiß. Auf dem Weg zum Direktor treffen wir auf einen Maler, dem wir weiterhelfen. Nach dem Gespräch mit dem Direktor, der uns das neuste über das Phantom sagt, gehen wir zu den Logen und bitten Madame Giry, uns Box 5 zu öffnen. In Box 5 untersuchen wir die linke Säule, woraufhin wir eine verschlossene Geheimtür sehen. Bevor wir die Box verlassen, nehmen wir noch die Nachricht vom Phantom mit.

Bei Christine

Nun gehen wir zu Christine Daae, die sich im 2. Stock der Umkleideräume aufhält. Auf dem Weg zu ihr hören wir ihre Stimme. Wir unterhalten uns mit ihr, doch als sie die Stimme des Engels der Musik hört, werden wir gebeten, den Raum zu verlassen. Etwas verwundert bleiben wir vor der Tür stehen und belauschen sie. Als wir bemerken, daß die Tür verschlossen ist, brechen wir sie mit der Feueraxt, die zufällig neben uns hängt, auf. Drinnen stellen wir geschockt fest, daß Christine nicht mehr da ist und melden dies sofort dem Direktor.

Dort taucht sie plötzlich wieder auf und sagt uns, daß sie ein Logenticket für uns an der Kasse zurückgelegt hat. An der Kasse erhalten wir einen Umschlag, den wir öffnen und den Inhalt betrachten. Das Ticket zeigen wir Madame Giry, die uns die Loge öffnet, wo wir uns setzen und die Vorstellung beginnt. Während der Show wird Christine Daae vom Phantom entführt. Danach gehen wir in den Raum unter der Bühne. Dort stellen wir entsetzt fest, daß Jaques ermordet worden ist. Neben ihm liegt ein Schlüssel, den wir aufheben, und damit die Geheimtür in Box 5 öffnen. Wir klettern die Leiter herab und gehen in die untere Tür.

Tief Unten

Bevor wir in dir Katakomben gehen, zünden wir die Lampe an. Dort gehen wir: hoch, rechts, rechts, hoch, rechts, rechts, rechts, rechts, links. Nun sind wir am Kanal. Von da an geht es erst links raus, dann hoch, hoch, links, hoch, hoch, hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, runter, rechts, rechts, rechts, rechts, hoch. Jetzt sehen wir ein Skelett und eine Tür. Dem Skelett entnehmen wir das Schwert. Um die Tür zu öffnen, müssen wir auf dem Schalterbrett rechts neben der Tür die Hebel 5, 18, 9, 11 drücken. Dies entspricht nach dem Alphabet dem Namen Erik. Im Gang dahinter durchtrennen wir das Spinnennetz mit dem Schwert.

Dann gehen wir links, links, links, hoch, rechts. Wir gehen in die rechte Tür, wo wir eine Maske zusammensetzen müssen. Dann flüchten wir mittels des Hakens und des Seils durch die Luke in der rechten oberen Ecke. Nun hören wir Christine. Die Tür zu ihr ist geschlossen. Wir öffnen diese, indem wir Bachs "Gigue from Frech Suite No. 5" auf der Orgel spielen.

Jetzt gehen wir zu Christine, die allerdings noch in einer Kapsel gefangen ist. Um sie zu befreien, schließen wir den Sarg mit dem Schlüssel auf und drücken die ersten drei Totenköpfe von rechts nacheinander. Sogleich öffnet sich der Sarg und Christine steigt heraus. Sie erzählt kurz, was passiert ist, und gibt uns einen Ring.

Danach fliehen wir. Doch schon im nächsten Raum werden wir vom Phantom gestellt. Wir greifen es sofort mit dem Schwert an, woraufhin dieses auf merkwürdige Weise verschwindet.

Jetzt nehmen wir die Notenblätter von der Orgel und verlassen den Raum. In diesem Raum nehmen wir das Ruder an uns. Nun rasch zum Boot. Auf dem Weg aus den Katakomben erzählt sie die ganze Wahrheit.

Grande Finale

Nach der Bootsfahrt gehen wir wieder in Box 5. Dort erwartet uns allerdings schon das Phantom, es schlägt uns nieder und verschleppt Christine. Wir finden beide wieder, wenn wir die Leiter hinter der Geheimtür nach oben klettern und in die Tür gehen.

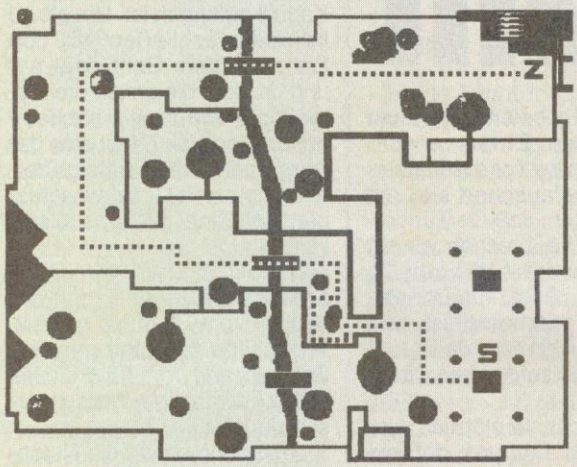
Dort gehen bis zu dem Loch im Boden, welches zum Kronleuchter führt. Auf dem Kronleuchter stellen wir das Phantom. Zuerst sind wir im Kampf unterlegen, doch wir wenden das Blatt, indem wir den Stock wegdrücken und ihm die Maske abnehmen. Daraufhin stürzen wir mit dem Phantom in die Tiefe.

Nun finden wir uns auf der Couch in der Bibliothek wieder und erkennen, daß es kein Traum war, sondern daß wir durch unsere Handlungen die Geschichte geändert haben.

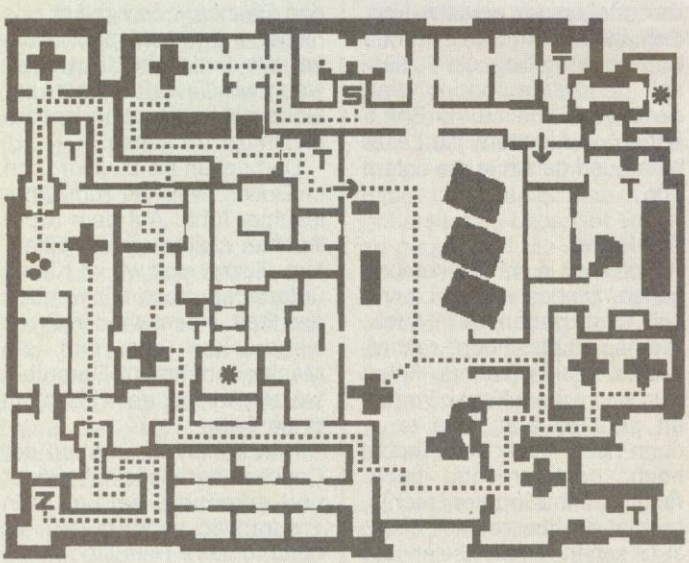
Alien Breed 2

Gisa Kahle-Anders aus Hemmingen überzeugt mit einer Komplett-Kartographie von **Alien Breed 2**.

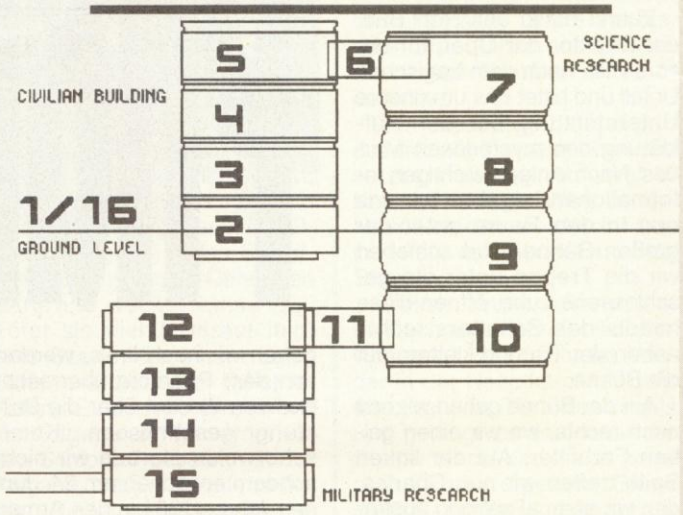
LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL-ÜBERSICHT



ALIEN BREED II/1993 FÜR AMIGA

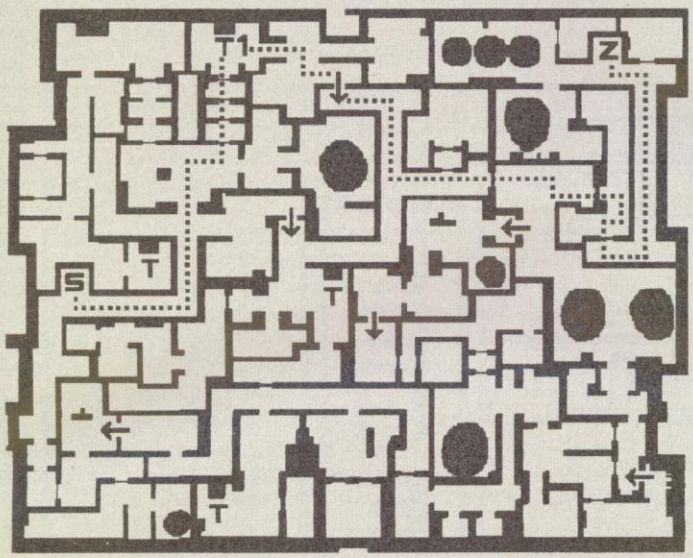
LEGENDE:

T= TERMINAL
E= EXTRALEBEN
S= STARTLIFT
Z= ZIELLIFT
*= SCHATZKAMMER(N)

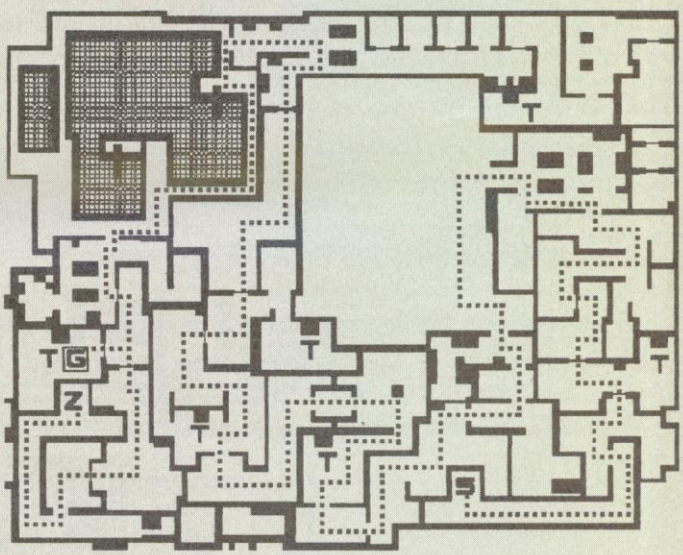
LEVELCODES:

LEVEL 1 = 000000
LEVEL 2 = 353828
LEVEL 3 = 108383
LEVEL 4 = 370101
LEVEL 5 = 982822
LEVEL 6 = 847464
LEVEL 7 = 737373
LEVEL 8 = 928112
LEVEL 9 = 287364
LEVEL 10 = 193831
LEVEL 11 = 090921
LEVEL 12 = 309383
LEVEL 13 = 101221
LEVEL 14 = 103992
LEVEL 15 = 998112
LEVEL 16 = 125332
LEVEL 17 = 091233

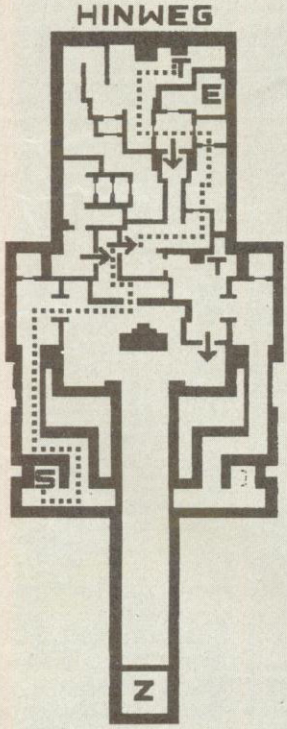
LEVEL 3



LEVEL 4

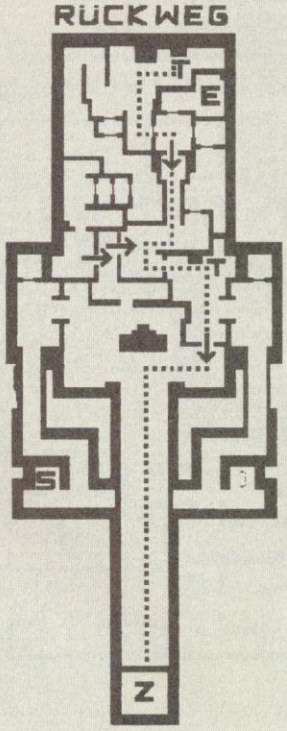


HINWEG

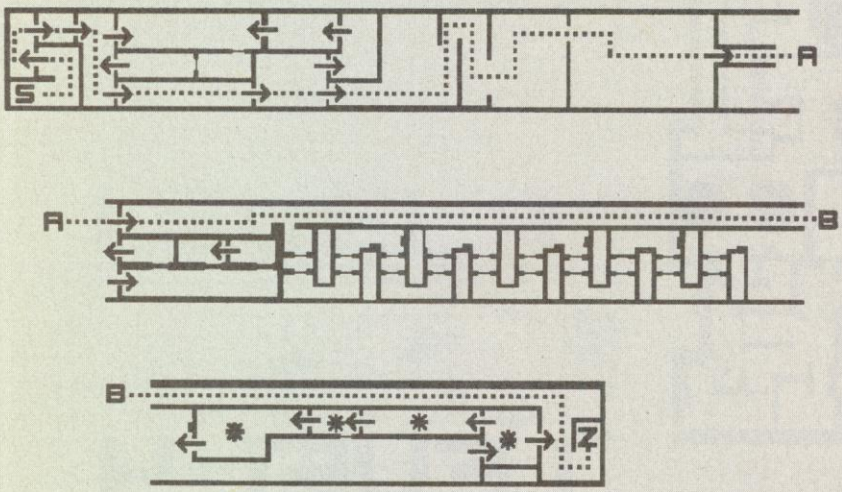




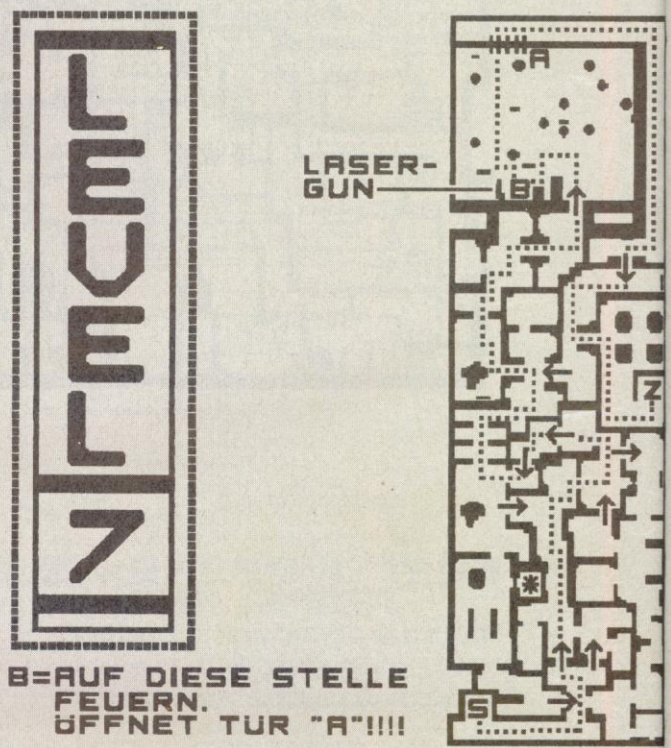
RÜCKWEG



LEVEL 6



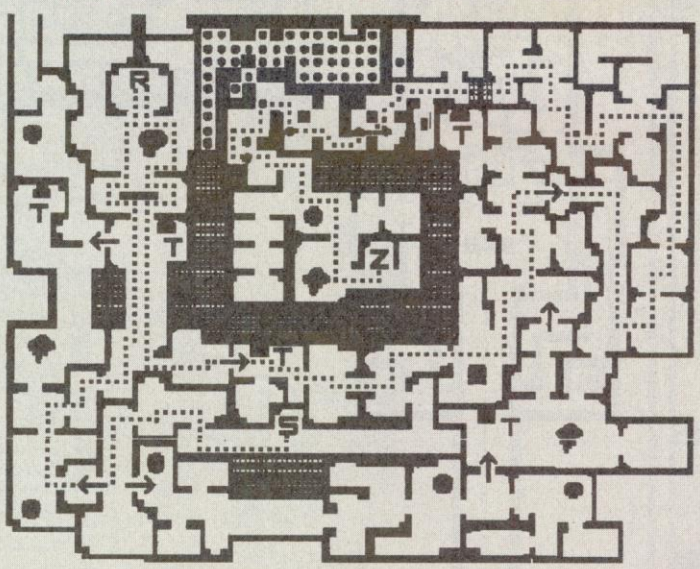
LEVEL 7



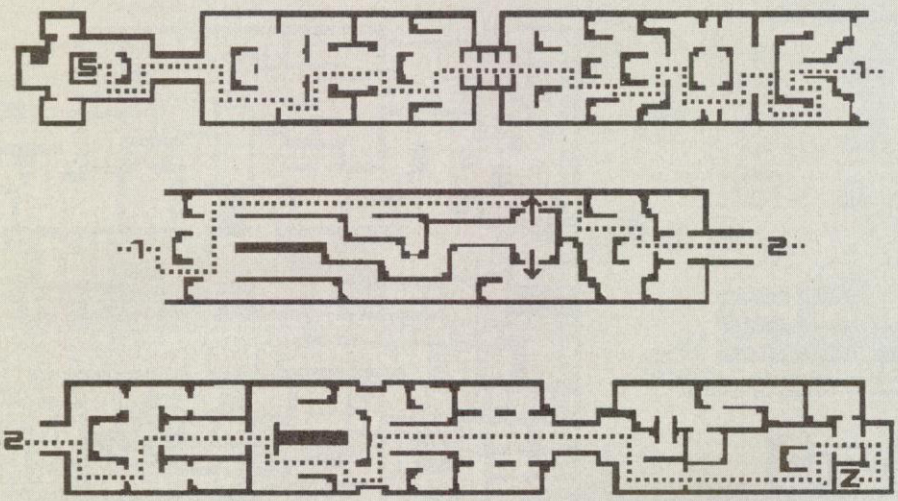
B=AUF DIESE STELLE
FEUERN.
ÖFFNET TÜR "A"!!!!

LEVEL 8

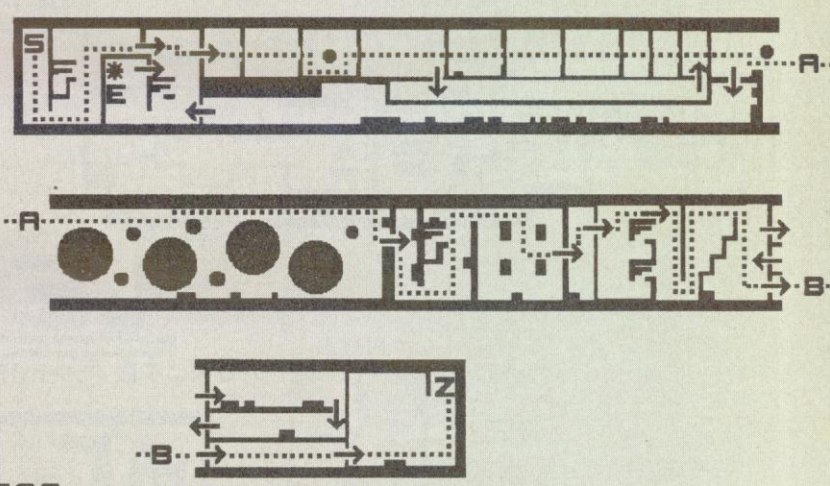
R=RED-LEVEL-SECURITY-KEY



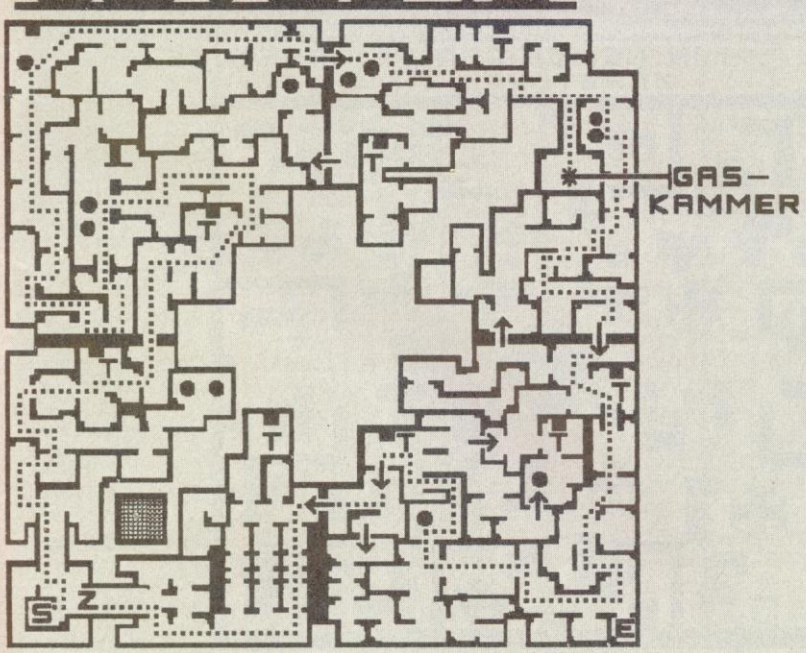
LEVEL 9



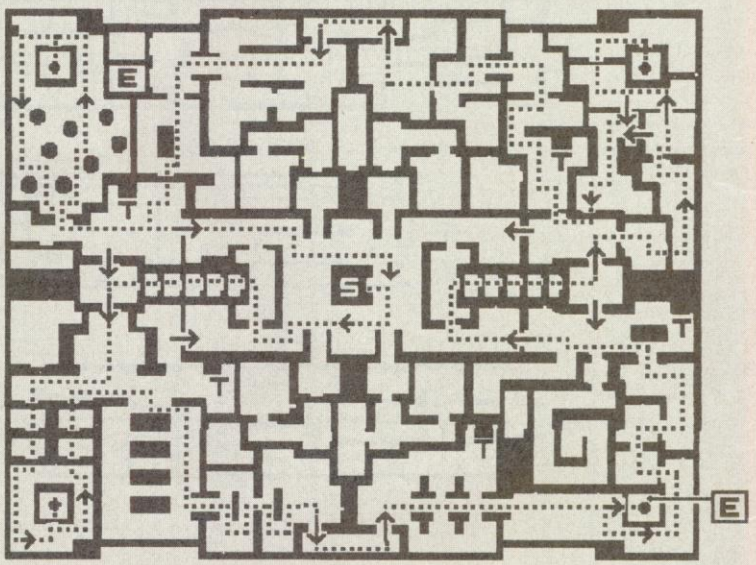
LEVEL 11



LEVEL 10

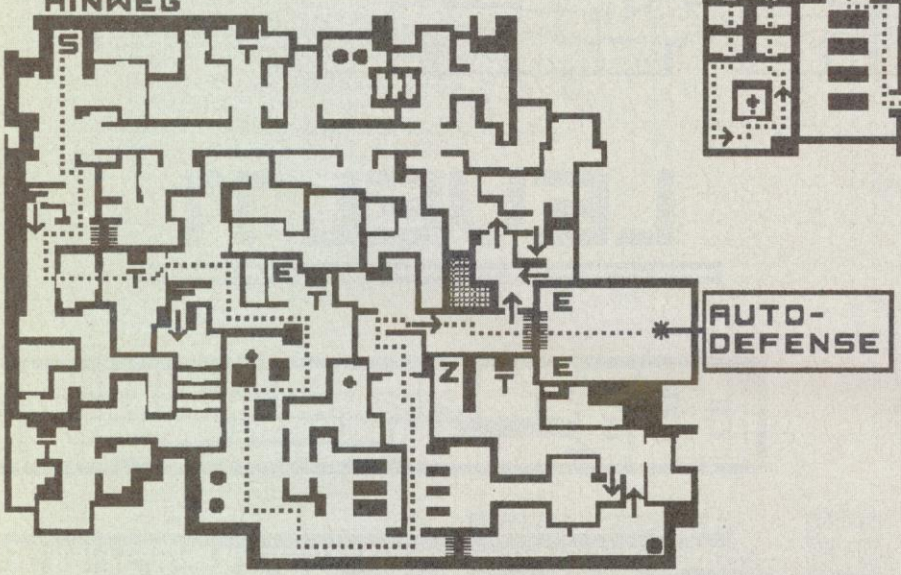


LEVEL 13



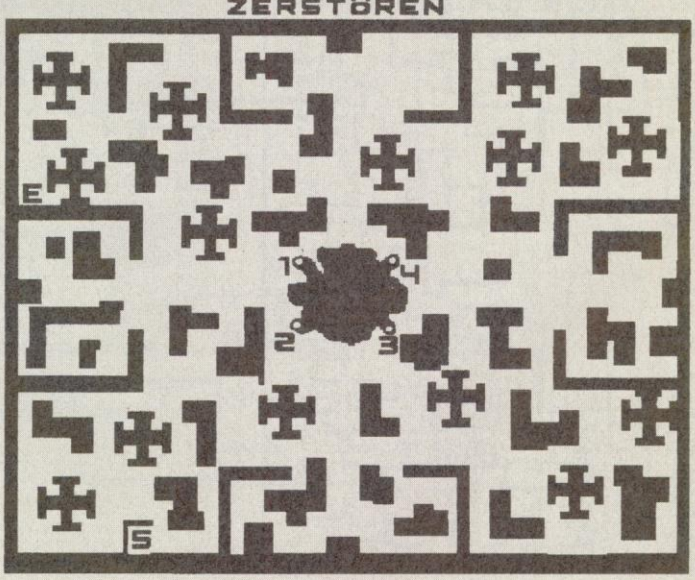
LEVEL 12

HINWEG

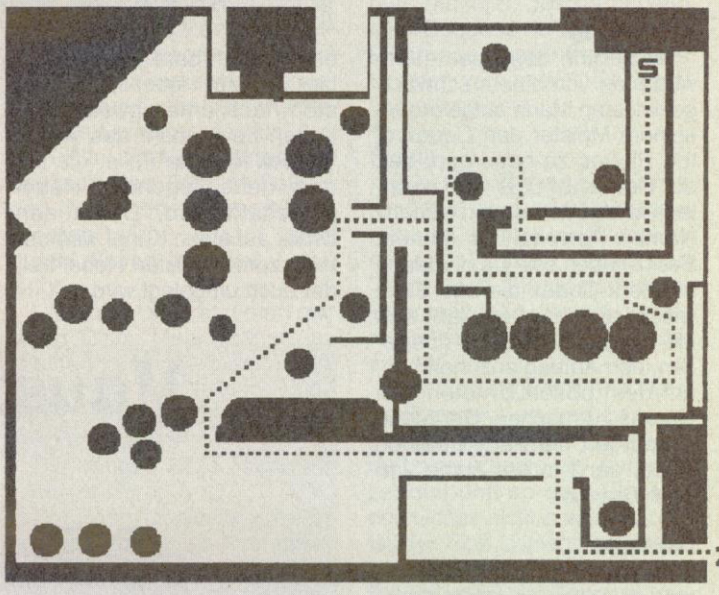


LEVEL 14

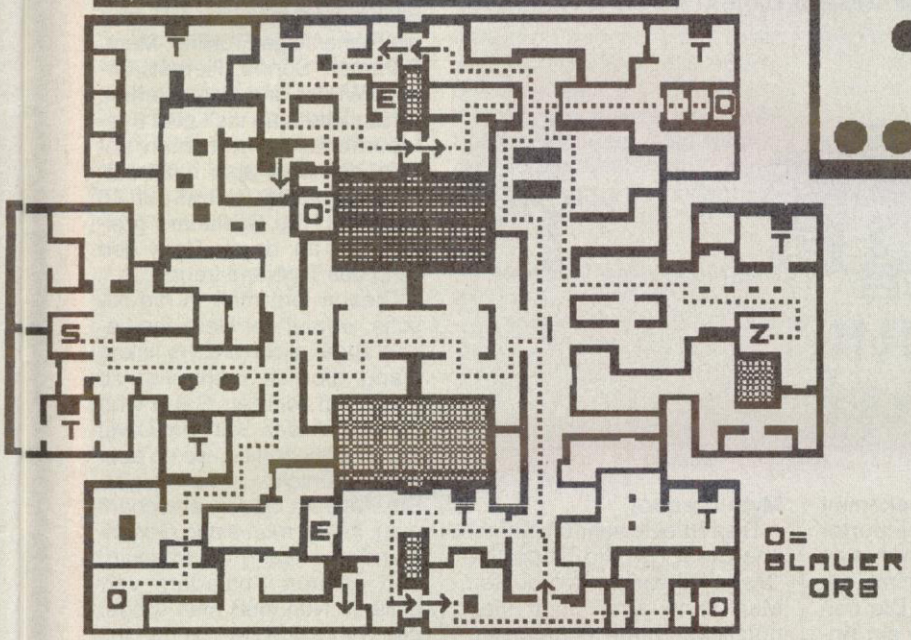
PUNKTE 1-4 IN BELIEBIGER REIHENFOLGE ZERSTÖREN



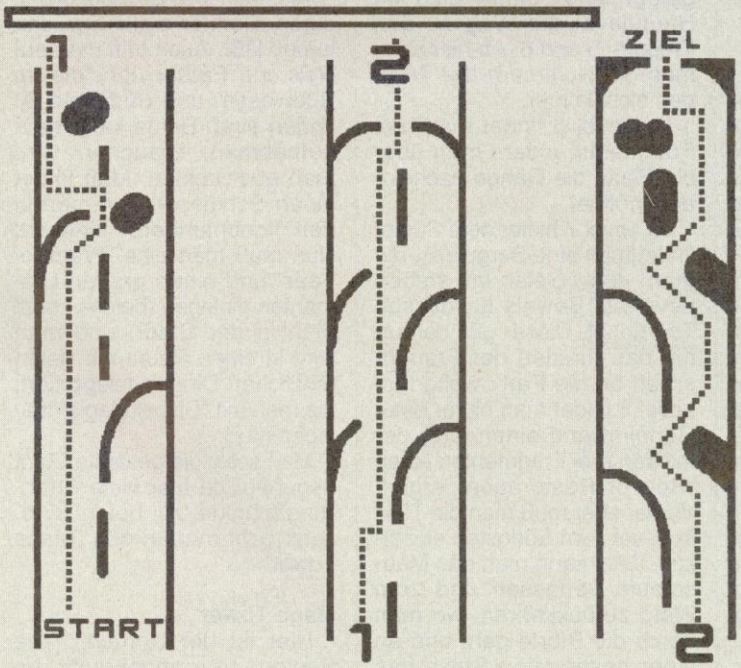
LEVEL 16



LEVEL 15



LEVEL 17



Eye of the Beholder 3

Jörg Hennies und Philipp Zinken aus Stolberg haben als erste alle Rätsel und Monster in SSIs Dauerbrenner-Rollenspiel bewältigt. Als Erfolgsprämie gibt's 777 Mark.

Der Anfang

Zu Beginn des Abenteuers wird man von einem schwarzgekleideten Mann aufgefordert, seinem Meister den Codex of the Planes zu besorgen, den der Herrscher über das zerfallene Myth Drannor, ein Lich mit Namen Acwellan, in seinem Besitz haben soll. Da der Mann mit dem Codex die alte Stadt wieder aufbauen will, läßt sich die Party schnell dazu überreden, den Auftrag anzunehmen, um dem bösen Untoten den Garaus zu machen. Der Mann teleportiert die Party in einen Wald, ganz in der Nähe von Myth Drannor.

Der Wald

Hier trifft die Party erst einmal die Ritter von Myth Drannor und natürlich ein paar Gegner, hier sehr schwächliche Geister.

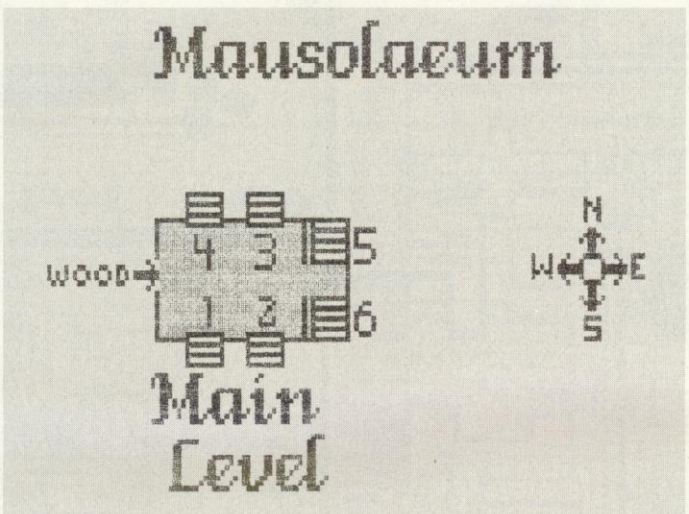
Durch ein Tor kann man in den zweiten Abschnitt des Waldes gelangen, wo man Delmair und eine "Everburning Torch" finden kann. Delmair wird allerdings bei der kleinsten Verletzung zum Wertiger. Mit der Fackel kann man die widerspenstigen Sträucher wegbrennen und den Weg freilegen. Zuerst allerdings sollte man wieder zurückgehen und das Mausoleum betreten. Der Wald ist relativ unwichtig, deshalb haben wir ihn nicht kartographiert. Eine Karte kann man hier kaum gebrauchen, da die Bäume gefällt werden und wieder nachwachsen können.

Mausoleum:

Hier trifft man recht schwere Gegner. Es geht darum, vier Hebel zu ziehen, damit der Weg zu den Treppen 5 und 6 freigelegt wird. Zuerst sollte man die Treppe 1 hinuntersteigen.

Die schwarzen Vierecke im Süden symbolisieren fünf Druckplatten, von denen man die ersten beschweren, sich dann umdrehen und dann die letzte beschweren muß. Etwas weiter findet man hinter einem Geheimknopf den ersten Hebel, den man nach unten umlegt.

Jetzt geht man zurück und die zweite Treppe nach unten. Hier muß man den Hebel so kombinieren, daß der Weg nach Norden freigelegt wird. Das weiße Viereck steht für eine unsichtbare Falle. Auch hier wird der Hebel im Südwesten nach unten gestellt. Im dritten Level steht das weiße Viereck für eine Falle, die mit dem nebenliegenden Hebel entschärft wird. Durch den Druck auf einen Knopf wird der Weg zum nächsten Hebel frei, der auch umgelegt wird.



Im vierten Level bekommt man durch den Teleporter einen Schlüssel, mit dem man zum letzten Hebel kommt, der im Nordwesten liegt. Die beiden parallelen Gänge am Anfang des Levels kann man nur mit "Prayer" durchqueren. Wenn alle Hebel nach unten gelegt sind, öffnet sich im Hauptlevel der Weg zu den Treppen 5 und 6. Ab hier stimmen die Nummern der Treppen nicht immer.

Im Level 6 findet man drei Fragments, indem man über die Platte die Gänge nacheinander öffnet.

Im Level 7 hinter dem Sumpf findet man eine Sargplatte, die man dem Geist im selben Level als Beweis für dessen Tod bringt. Dieser gibt daraufhin das Amulett der Freundschaft an die Party weiter. Im Level 8 findet man hinter einer Geheimwand einen Orb, der mit den drei Fragmenten einen "Rod of Restoration" ergibt. Vorher aber muß man die Teile in Level 7 im Südosten einsetzen. Jetzt kann man das Mausoleum verlassen und zum Wald zurückkehren, wo man durch die Pforte geht und an einer bestimmten Stelle das Amulett in der Hand benutzt. Darauf wird der Weg zur Ruinenstadt frei. Vorher aber trifft man auf einen Geist, dessen Rätsel man lösen muß. Man sollte das letzte Buch wählen, für jeden Fehlversuch wird ein Level abgezogen. Jetzt kann man die Stadt Myth Drannor betreten.

Myth Drannor

Dies ist eine sehr umfangreiche Stadt; wichtig ist nur der "Mage Tower" im Nordosten. Man kann aber noch viele nützliche Dinge finden, zum Beispiel einen "Black Hammer", der immer wieder zum Charakter zurückkehrt und ein "Blessed Holy Symbol", das einen Kleriker mehr Sprüche lernen läßt. Auch trifft man auf Rex und Father Jon, die im Südwesten und Südosten zu finden sind. Beide kann man aufnehmen, brauchen wird man aber keinen. Man findet einen Schlüssel, den man in den "Icechambers" einsetzt. Nun muß man eine "Wand of Fear" und einen grauen Diamanten einlegen (beides findet man in der Stadt) und man wird in einen Raum mit vielen nützlichen Dingen teleportiert, die man mit "Dispel Magic" freilegen muß.

Man sollte die gesamte Stadt abgehen, da hier viele Erfahrungspunkte zu holen sind. Jetzt geht man in den "Mage Tower".

Mage Tower

Hier ist der Spruch "True Seeing" sehr angebracht. Im sechsten Level findet man einen "Ring of Trobiand", den man unbedingt mitnehmen muß. In den anderen Leveln öffnen Knöpfe wichtige Passagen. Das "Scrying Glass" und die Bücher sind unwichtig. Jetzt geht man in Level 3, wo hinter einer Geheimwand die Teleporter I - IV sind. Nun liest man alle Schilder und geht zuerst in den Teleporter I, worauf man ins Level 3, Teil 2 teleportiert wird. Hier muß man den Teleporter I benutzen, worauf man wieder ins Level 3 kommt, wo man mit Teleporter II weitermacht. Im großen und ganzen muß man die Reihenfolge der Jahreszeiten beibehalten und im Level 3, Teil 2, die Teleporter mit den symbolisierenden Bildern benutzen, so daß man die Reihenfolge Frühling, Meer, Sommer, Sonne, Herbst, Orkan, Winter und Berge erhält.

Nun wird man ins Level 8 teleportiert. Hier trifft man auf Bug, den man aber nicht aufnehmen sollte; er hat nur 40 Hitpoints. Die Scaladars greifen nicht an, da die Party den Ring des Trobiand trägt.

Diesen legt man in die Nische, worauf der Rest des Levels zugänglich wird. Im linken Gang gibt es nicht viel zu holen, im rechten Gang wird man durch das Seil zum Level 8, Teil 2 teleportiert, wo es aber ebenfalls nichts zu sehen gibt. Die Falle im Süden entschärft man, indem man einen Gegenstand den Gang hinunterwirft und an den Scaladars vorbeiläuft. Nun muß man wieder den Knopf drücken, um die folgenden Fallen zu entschärfen. Die Leiter 11 wird durch Ziehen der Kordel freigelegt. Im Level 9 muß man den Haken mitnehmen und je einem Magier einen der beiden Diamanten in die Hand geben. Durch den Knopf werden die drei Gänge frei.

Alle Gitter außer dem Gitter Nummer I sind unwichtig und führen in das Level Underwater 2. Das Seil im großen Raum öffnet die Tür zum Gitter I, das mit drei Schlössern verschlossen ist. Der große Raum ist mit Bodenfallen nur so gespickt, die man aber nicht umgehen kann. Über das Gitter bei I kommt man ins Level Underwater 1.

Underwater 1

Hier muß der Spruch "Water Breathing" gesprochen werden, damit man nicht ertrinkt. Hebel regeln die Zuflüsse, die die Party immer wieder abdrängen. Im Südwesten findet man einen Schlüssel, im Gang nach

Norden wird man in eine Sackgasse gedrängt, die man durch einen Geheimgang verlassen kann. Im Norden muß man vor dem Rohr "Wall of Force" zaubern und einen roten Diamanten in die Nische legen. Bei A kommt man ins Level 10.

Level 10

Die "Earth Elementals" sind harte Gegner, aber man muß sie trotzdem besiegen. Hinter sich sollte man das Gitter schließen, damit sie nicht nachkommen können. Bei der Waage muß man die Ringe aus den Nischen so anordnen, daß man zum "Lich Acwellan" teleportiert wird. Man redet mit ihm und tötet zuerst seine Trugbilder, dann ihn. Acwellan stirbt in einer animierten Sequenz. Was die Party nicht wußte: Der Auftraggeber ist der "Dark God", Acwellan, der Hüter des Codex. Die Party hat ungewollt dem "Dark God" ein wichtiges Machtinstrument zugespielt. Der sterbende Lich teleportiert die Party in den Nordosten der Stadt, in die Nähe des vorher nicht zugänglichen Tempels of Lathander, dem Hort des "Dark God".

Temple of Lathander

Im ersten Level muß man auf die Altare ein Brot, ein Schwert, Weihrauch und eine Flasche legen, damit der Weg in die beiden großen Räume frei wird. Hier nimmt man den Arm und setzt ihn an die Statue und vervollständigt den Brunnen am Eingang.

Daraufhin wird der Weg zu den Treppen 3 - 6 frei. Bei Treppe 6 in Level 2 findet man 4 Schilder, die man bei Treppe 4 im selben Level auf die Platten legt, wodurch man ein "Holy Symbol" erhält. Bei Treppe 5 und 6 muß man die Gräber schließen und Weihrauch benutzen, worauf man zwei weitere "Holy Symbols" erhält, die man bei den Altaren im Norden gegen die "Dark Symbols" austauscht. Nun führen die Treppen bei 1 und 2 nicht mehr in die Leere, sondern ins Level 3.

Hier findet man nach einem Kampf einen "Gold Key", durch den man an der Treppe III an das Schwert Dhauzimmer gelangt. Über Treppe III kommt man ins Level 5, wo man vier "Stones of Hope" in die dazu passenden Behälter in den symetrisch angelegten Räumen in den vier Himmelsrichtungen legt. Dadurch wird der innerste Teil des Levels zugänglich. Auf dem Altar im Nordwesten findet man den "Key of Faith", den man in den Teleporter im Westen wirft, worauf man durch diesen in Level 7 gelangt.

Die Türen hier kann man nur durch "Dispel Magic" öffnen. Im Westen findet man eine Münze, die man in den Brunnen im Süden wirft, um einen Key zu erhalten.

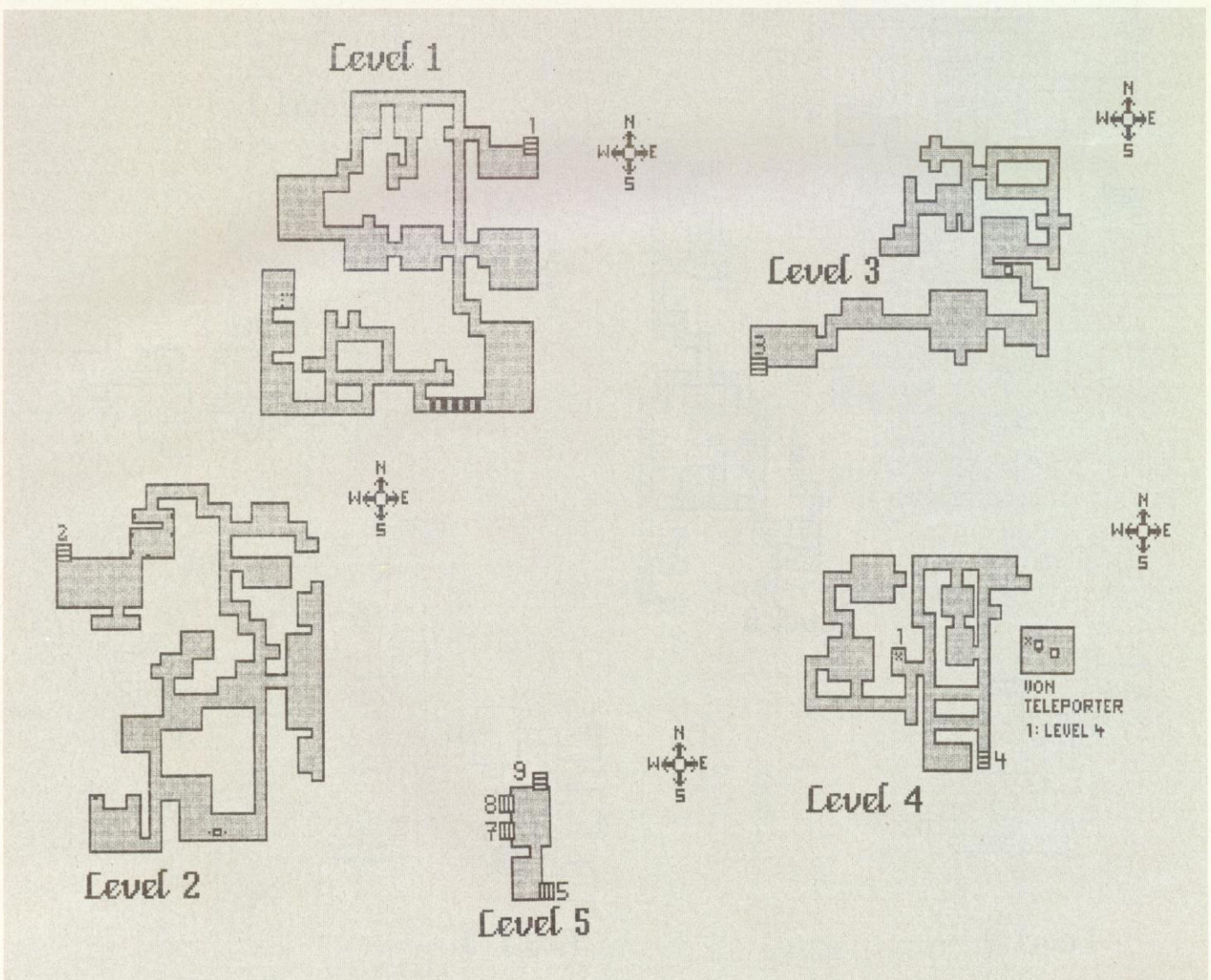
Die übrigen Keys liegen im Level verstreut.

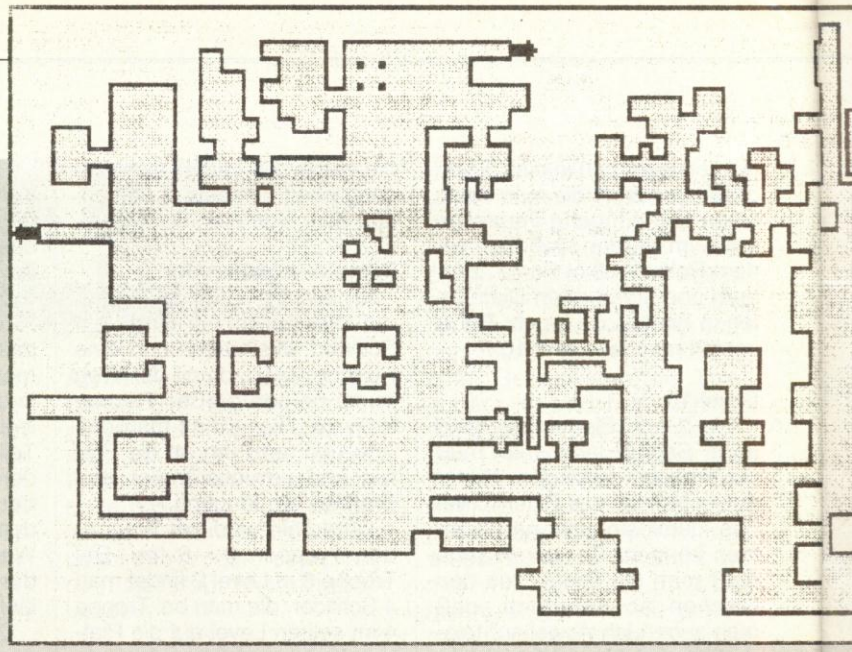
Der Raum im Nordwesten ist nur betretbar, wenn man unter dem Spruch des Lathander steht, den man durch das Trinken aus den Bassins erhält. Nun setzt man den "Staff of Life" im Süden in die schwarze Figur ein und nimmt aus dem westlichsten Raum die Sonnenmaske mit, die man der nun erreichbaren Tür zum Finale einsetzt. Jetzt erscheint eine Sequenz, in der sich der Mann aus dem Intro in einen Untoten verwandelt. Der Endkampf beginnt.

Finale

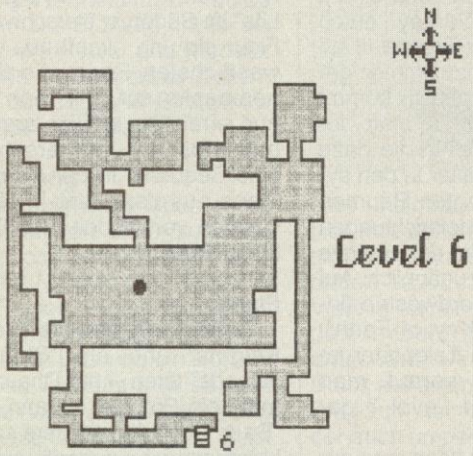
Zuerst muß man die "Death Knights" und die "Shadow Hounds" töten – mit Dhauzimmer kein Problem – dann den "Dark God". Ihn besiegt man, indem man ihn angreift und direkt nach rechts oder links ausweicht.

Der Gott folgt derParty, man greift erneut an und geht an den Ausgangspunkt zurück, so daß man ständig hin- und herpendelt und so den Attacken des Gottes nicht ausgesetzt ist. Ist der Gott besiegt, erscheint Lathander. Die Party wird zu Rittern von Myth Drannor und das Spiel ist gewonnen!

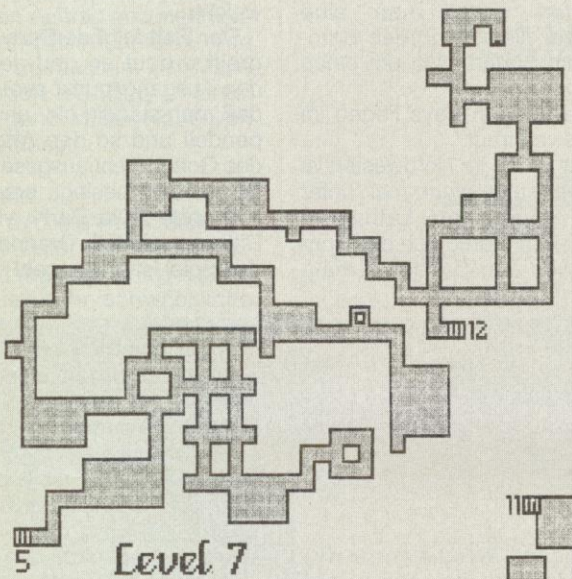




City of Myth Drannor

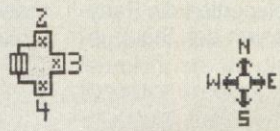


Level 6

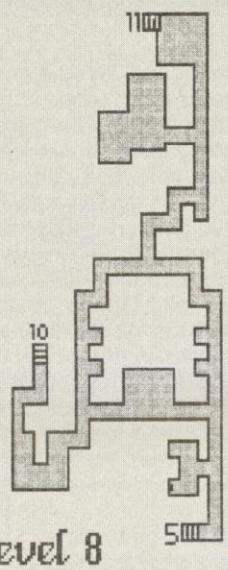


Level 7

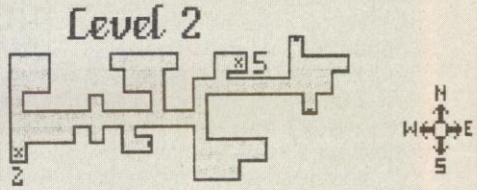
Mage Tower



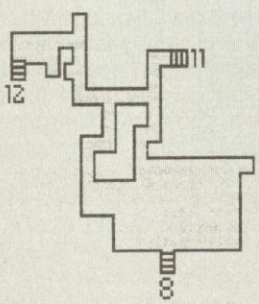
Level 1



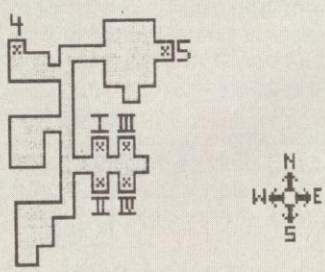
Level 8



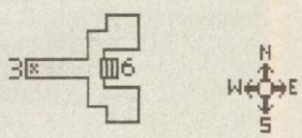
Level 2



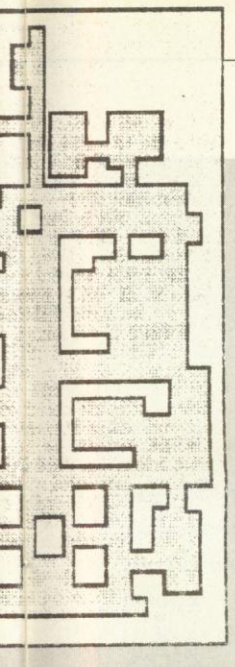
Level 9

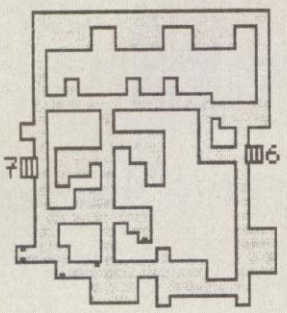


Level 3



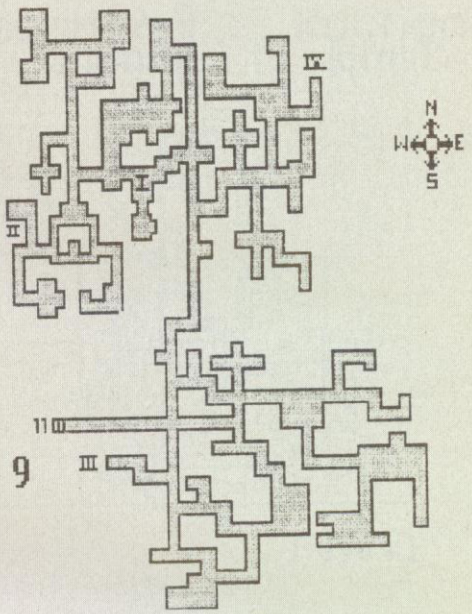
Level 4



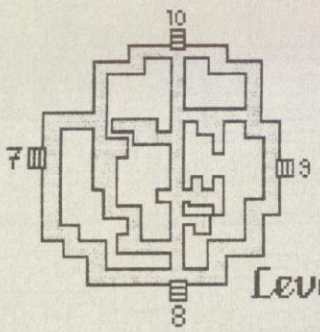


Level 5





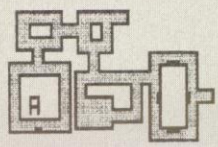
Level 9



Level 6

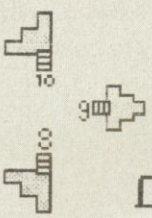




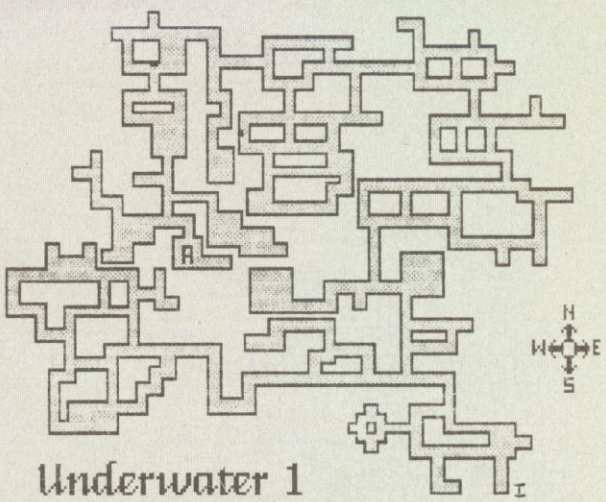


Level 10

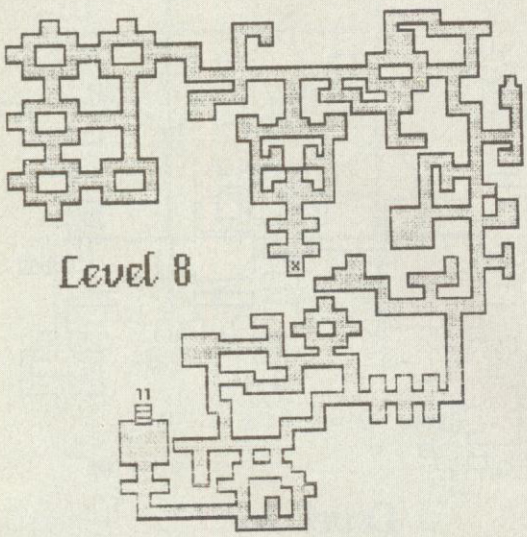




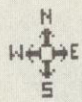
Level 7

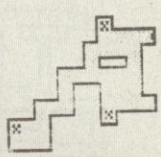


Underwater 1

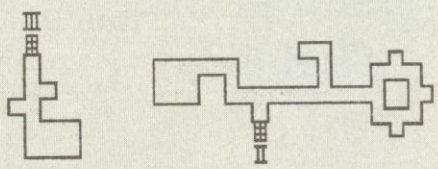


Level 8



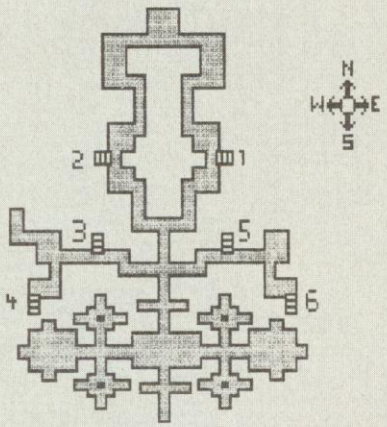




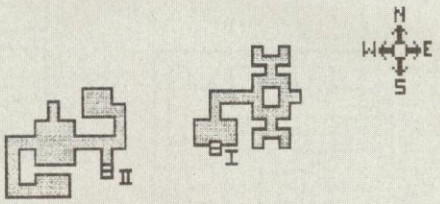


Underwater 2

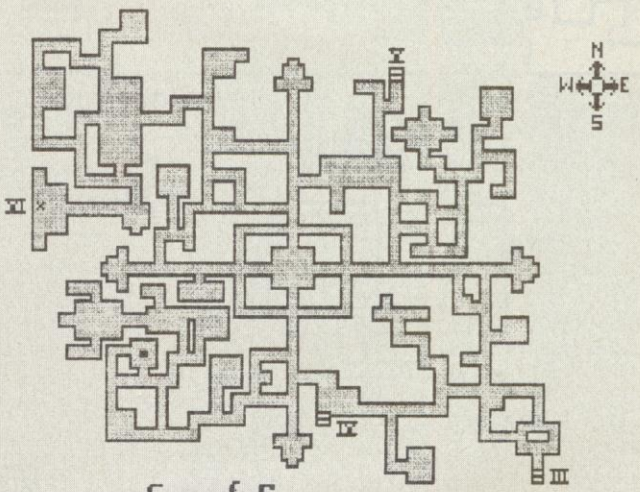
Temple of Lathander



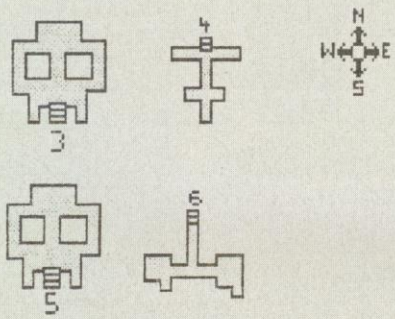
Level 1



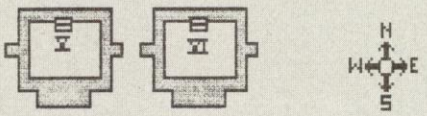
Level 4



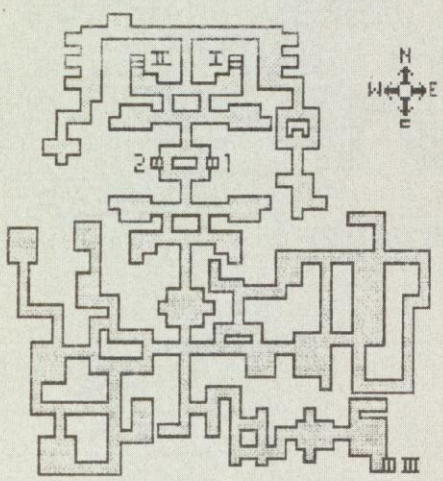
Level 5



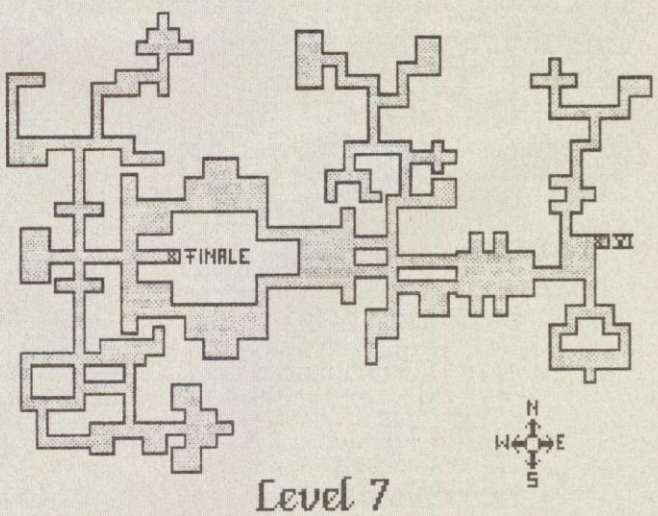
Level 2



Level 6



Level 3



Level 7

The 7th Guest

Jürgen Rinker aus Bad Bocklet-Roth war als siebter Gast in Virgins CD-ROM Geisterhaus tätig. Seine Rätsellösungen wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Allgemeine Tips zum Spiel

Beste Reihenfolge zum Lösen der Rätsel:

Speisezimmer
Eingangshalle
Bibliothek
Läufer auf dem Bett
Dosenrätsel (Küche)
Blut-Labyrinth
Damen im Spielzimmer
Läuferproblem
Gitter zum Labyrinth
Labyrinth
Gruft (zur Bibliothek)
Kartenspiel
Badezimmer (Pferde)
Münzen
Bodenfließen (Kapelle)
Labor (Mikroskop)
(unterste Stufe) Bilderzimmer
Klavierzimmer
Kinderzimmer
Puppenhaus
Bodentüre
Dachboden

Abkürzungen:

Aus dem Bilderzimmer über das Bild mit dem Klavier ins Klavierzimmer.

Pflanze im Münzenzimmer - Klavierzimmer

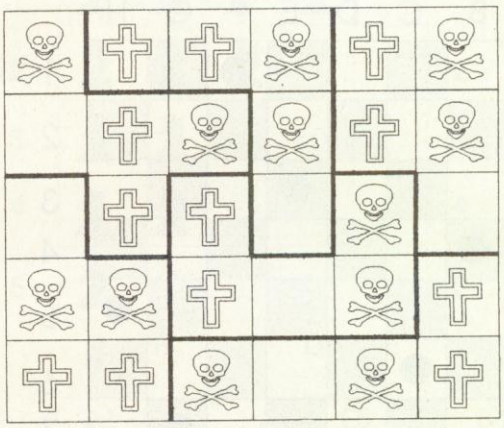
Kamin in Bibliothek - 2. Stock Bodentür

Billardtisch - Küche

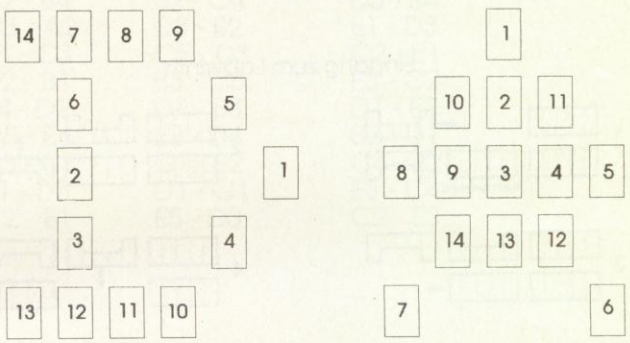
Es gibt noch weitere; doch die obengenannten haben die beste Lage.

Kartenzimmer: - Tür Mitte - Flur
- Tür Links - Küche
- Tür Rechts - Bibliothek

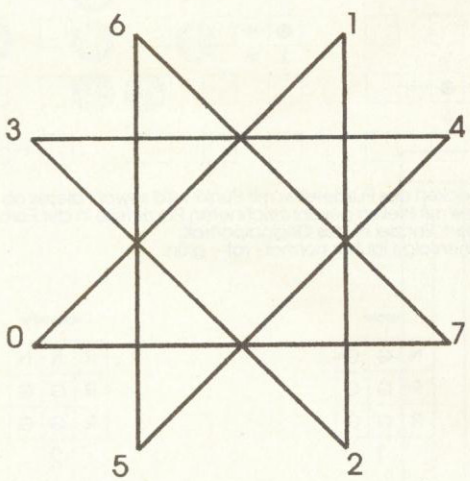
Speisezimmer - Kuchen



Karten

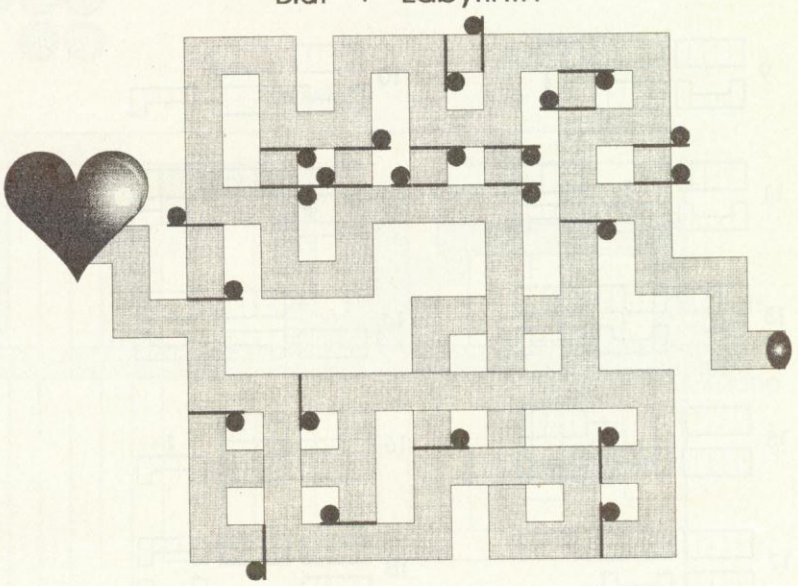


Spinnen - Eingangshalle



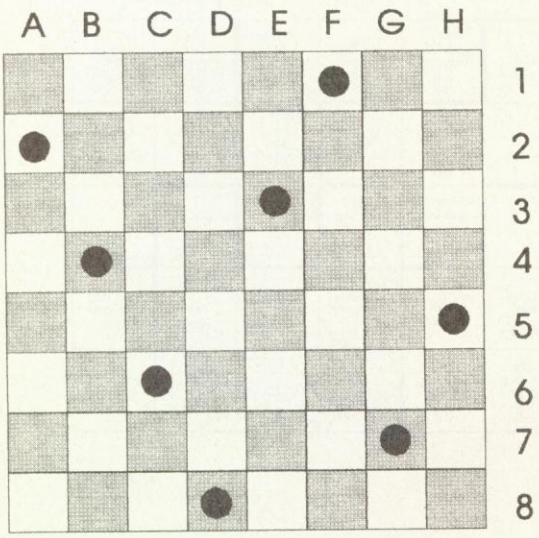
1 → 0; 2 → 1; 3 → 2 etc.

Blut + Labyrinth



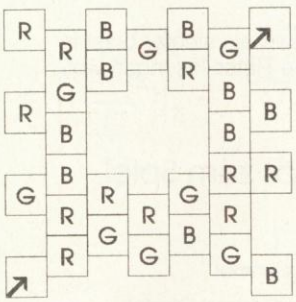
= Schalter

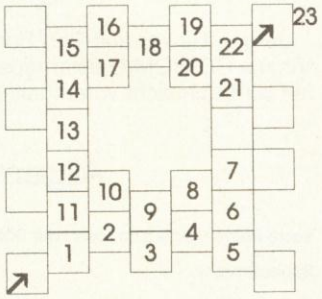
Dame



● = Dame

Kapelle



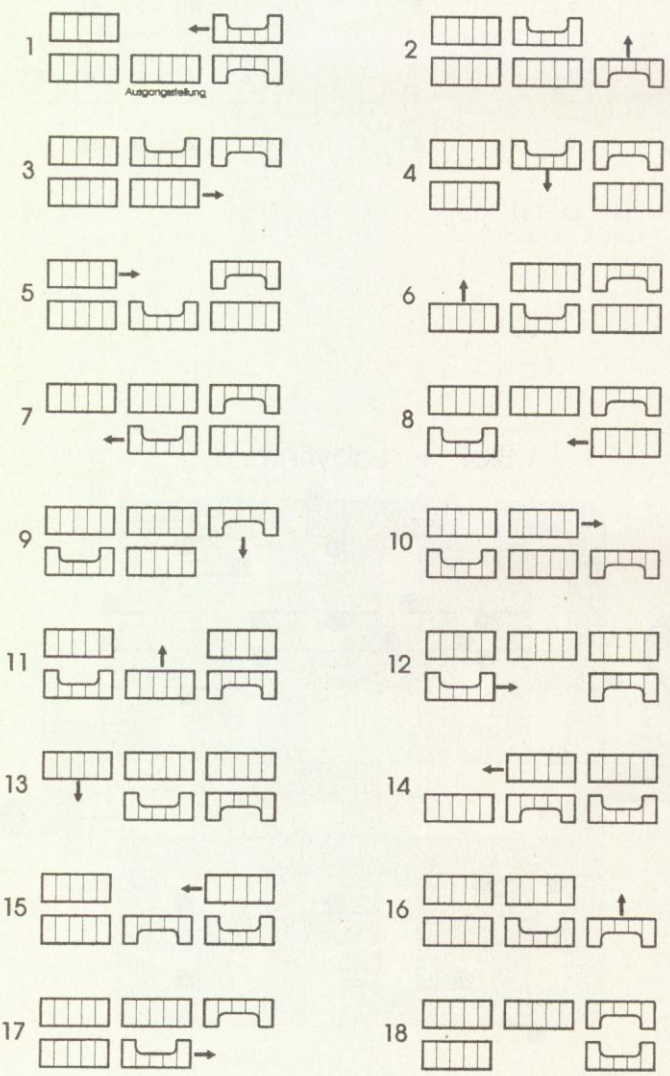


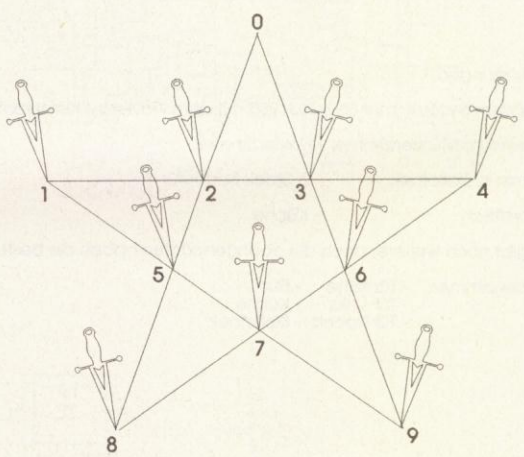
R = ROT B = BLAU G = GELB

Messer - Bodentüre

Um hierher zu kommen, muß die Aufgabe am Mikroskop (Viren) gelöst sein .

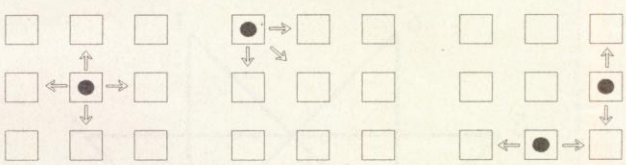
Eingang zum Labyrinth



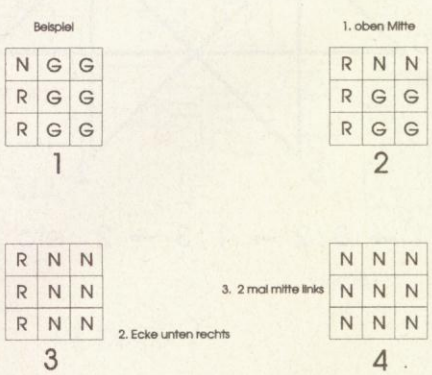


6 -> 0
1 -> 3
8 -> 2
9 -> 5
0 -> 6
2 -> 8
4 -> 7
8 -> 6

Bilderzimmer



Bei Anklicken des Puzzleteiles mit Punkt wird sowohl dieses als auch die mit Pfeilen gekennzeichneten Puzzleteile in der Farbe verändert. Endziel ist das Originalportrait.
Die Reihenfolge lautet: normal - rot - grün.



Bibliothek: Das Fernrohr

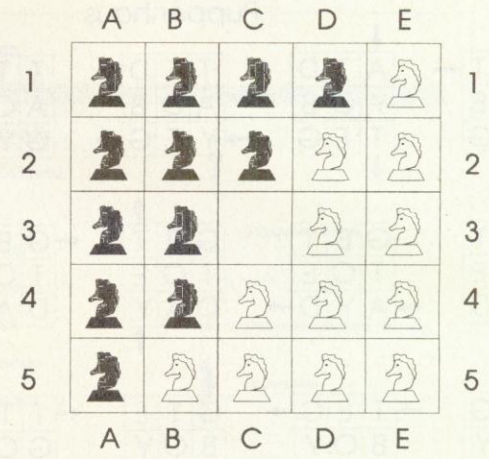
* There is no possible way out *

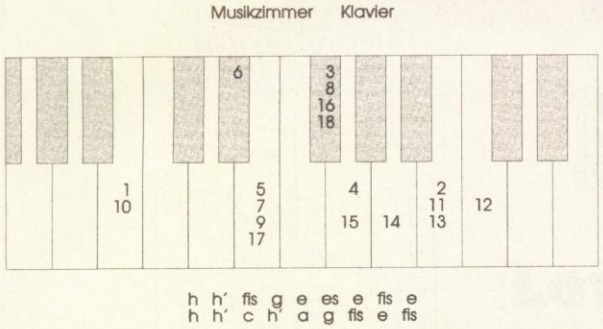
Küche: Die Dosen

SHY
GYPSY SLYLY
SPRYLY TRYST
BY MY CRYPT

Läufer auf dem Bett

THE SKY IS RUDDY
YOUR FATE IS BLOODY





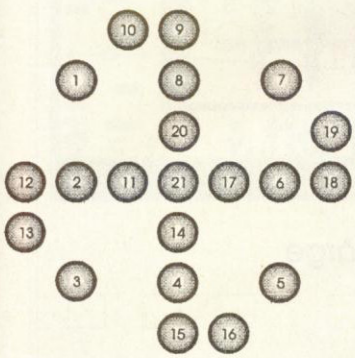
E2 - C3
C1 - E2
B3 - C1
C5 - B3
A4 - C5
C3 - A4
D5 - C3
B4 - D5
A2 - B4
C3 - A2
B1 - C3
D2 - B1
E4 - D2
C5 - E4
D3 - C5
E1 - D3
C2 - E1

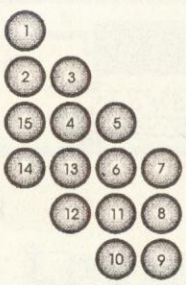
A1 - C2
B3 - A1
A5 - B3
C4 - A5
E3 - C4
C2 - E3
A3 - C2
C4 - A3
B2 - C4
D3 - B2
C5 - D3
B3 - C5
D4 - B3
E2 - D4
C1 - E2
D1 - C1
E5 - D3

C4 - E5
D2 - C4
E4 - D2
C3 - E4
B5 - C3
D4 - B5
C2 - D4
B4 - C2
D3 - B4
E1 - D3
C2 - E1
E3 - C2
D1 - E3
B2 - D1
C4 - B2
E3 - C4
C2 - E3

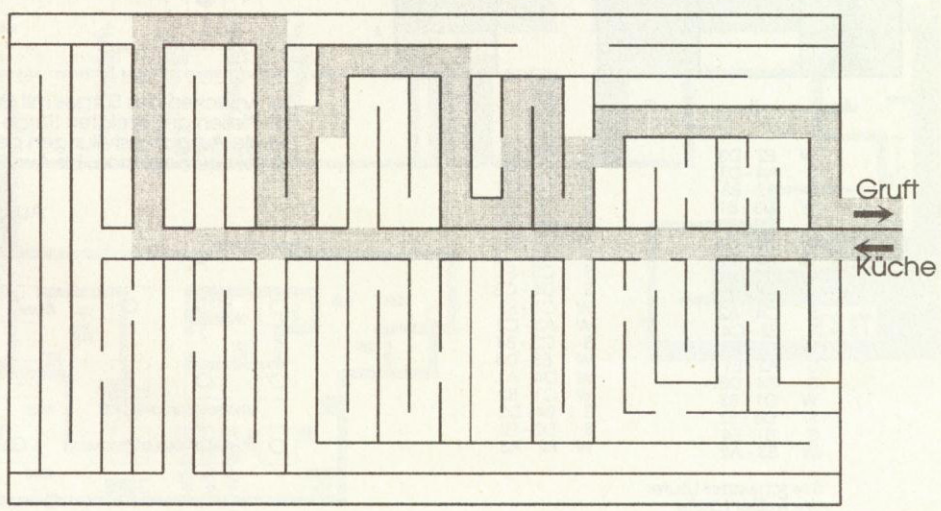
B4 - C2
A2 - B4
C3 - A2

Münzen

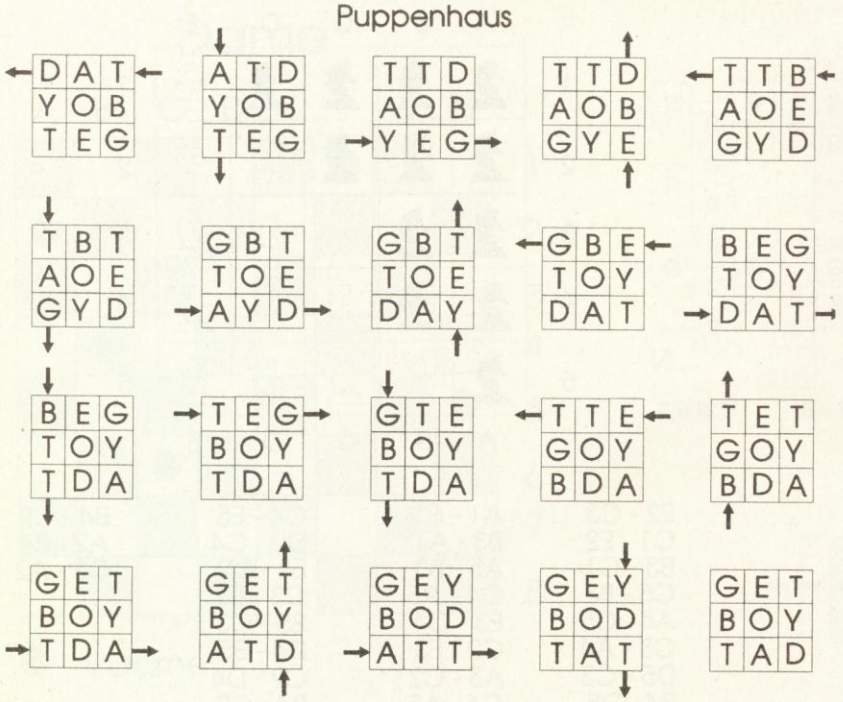




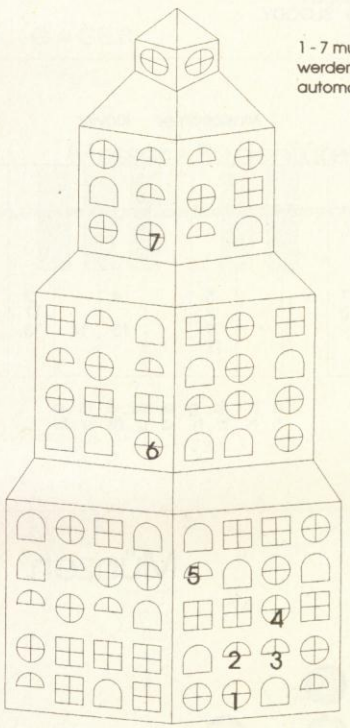
Labyrinth



Puppenhaus



Boden

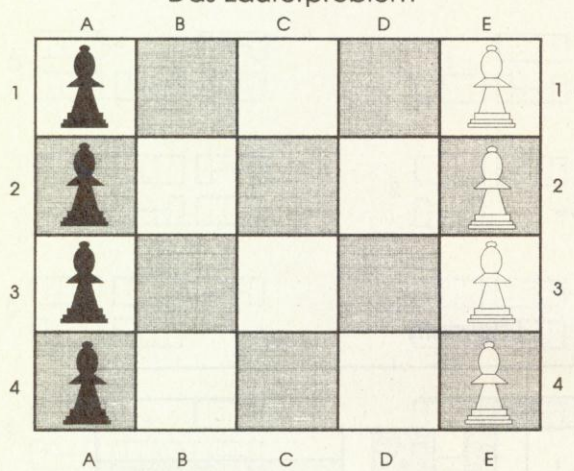


1 - 7 muß angeklickt werden; Rest geht automatisch

Viren (unter dem Mikroskop)

Zu diesem Rätsel kann keine allgemeingültige Lösung gegeben werden. Um dieses Rätsel zu lösen (Spiel zu gewinnen), besteht die Möglichkeit, das Clue-Book in der Bibliothek dreimal aufzusuchen. Dadurch wird das Spiel geklppt, d. h. es wird ohne Zutun des Spielers gelöst. Weiter geht es mit der untersten Treppenstufe (es erscheint ein Gebiß).

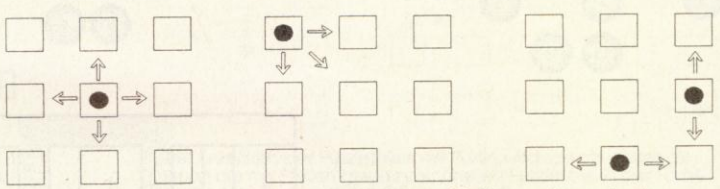
Das Läuferproblem



W	E2 - D3	S	A3 - B2
S	A4 - D1	W	E1 - B4
S	A2 - B3	W	E3 - D2
W	D3 - B1	S	B2 - D4
S	D1 - E2	W	B4 - A3
S	B3 - C4	W	D2 - C1
W	E4 - C2	S	A1 - C3
W	C2 - A4	S	C3 - E1
W	B1 - C2	S	D4 - C3
S	C4 - A2	W	C1 - E3
S	E2 - C4	W	A3 - C1
W	C2 - D1	S	C3 - B4
S	A2 - B1	W	E3 - D4
S	C4 - D3	W	D4 - A1
W	D1 - B3	W	C1 - B2
S	D3 - E2	S	B4 - D2
S	B1 - E4	S	D2 - E3
W	B3 - A2	W	B2 - A3

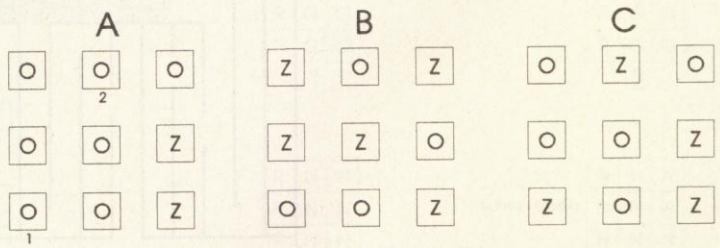
S = schwarzer Läufer
W= weißer Läufer

Krypta Särge



Bei Anklicken des Sarges mit Punkt wird sowohl dieser, als auch die mit Pfeilen angezeigten Särge geöffnet bzw. geschlossen.
Da die Ausgangsstellungen per Zufall bestimmt werden, solange das Rätsel neu beginnen, bis Ausgangsstellung A erscheint.

Ausgangsstellungen



Turrican 3

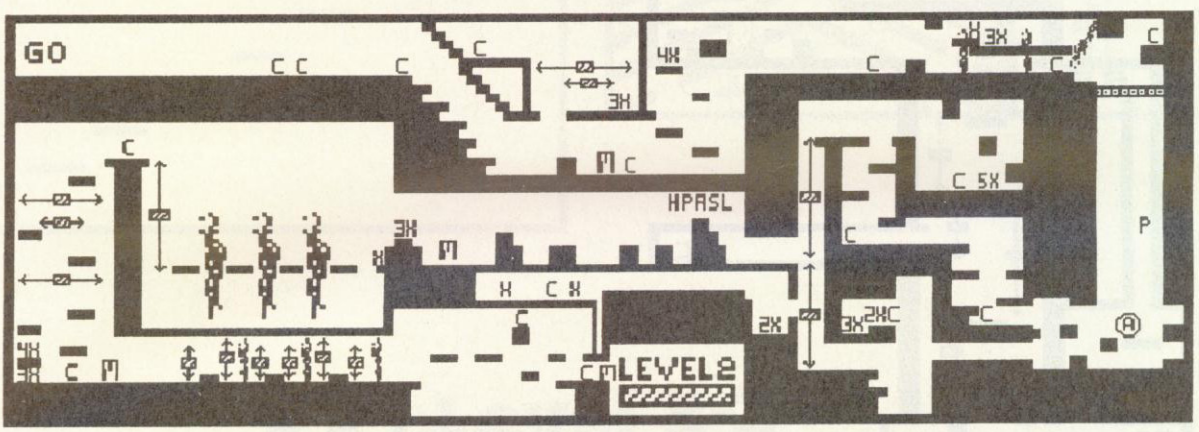
Maurice Waldner aus Reinach

Legende:

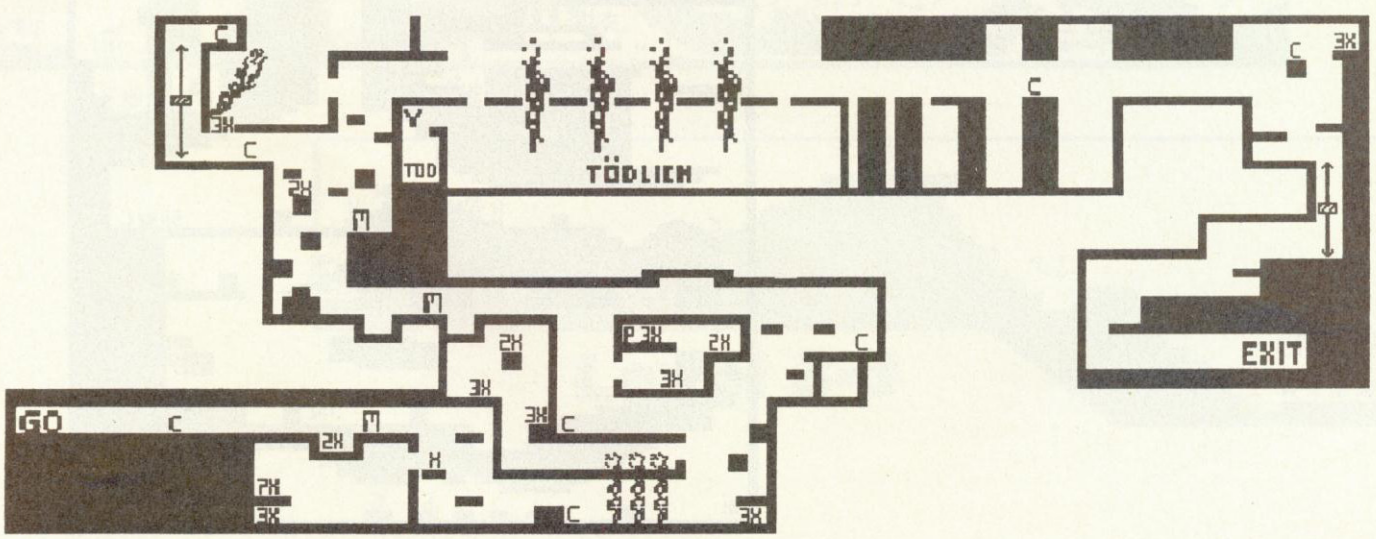
Extras		Sonstiges	
A	Abprallschuss		Lift
C	Extra-Container		
L	Laser		Schraubenmutter
P	Power-Up		
S	Streuschuss		
X	Diamant	M	Besonders starkes Monster
⊙	Schutzschild		Feuersäule
☥	Extraleben		

Zwischengegner			
(A)	Wurm	(B)	Faust
(C)	Cyber-Wheel	(D)	Fliege
(E)	Roboter	F	Fleischkloss
(G)	Panzer		

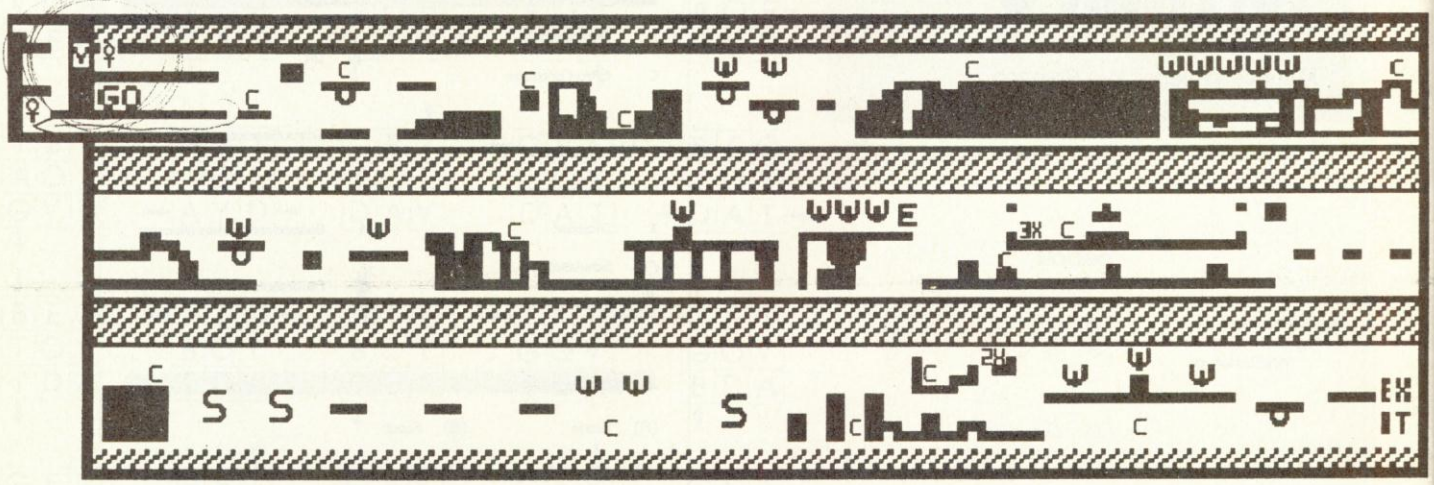
Level 1-1



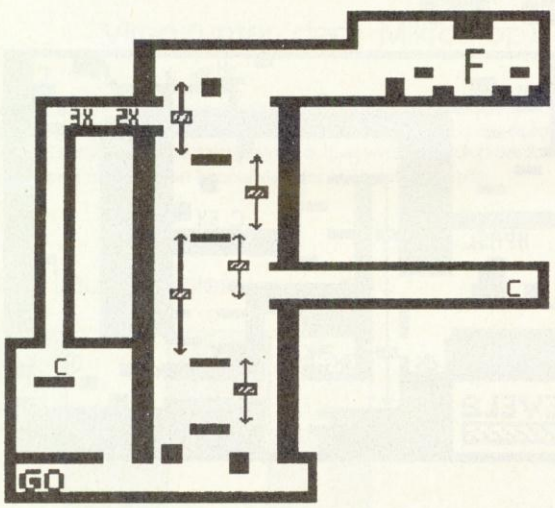
Level 1-2



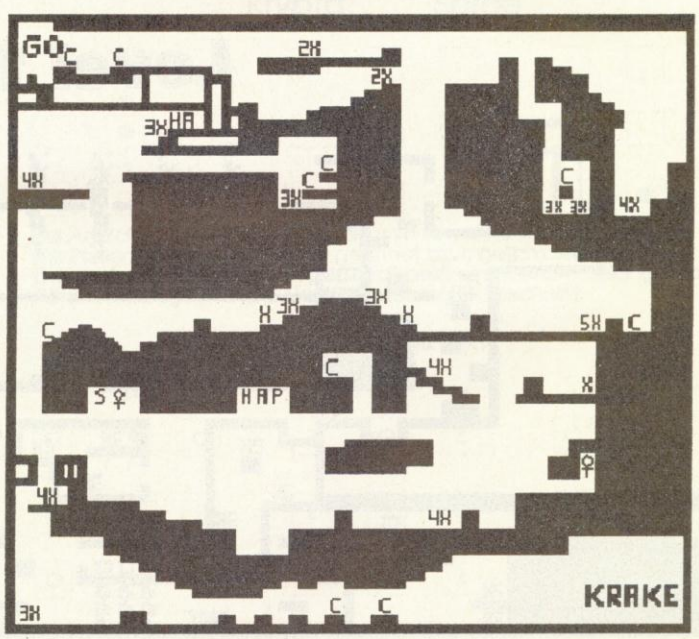
Level 2-1 & 2-2



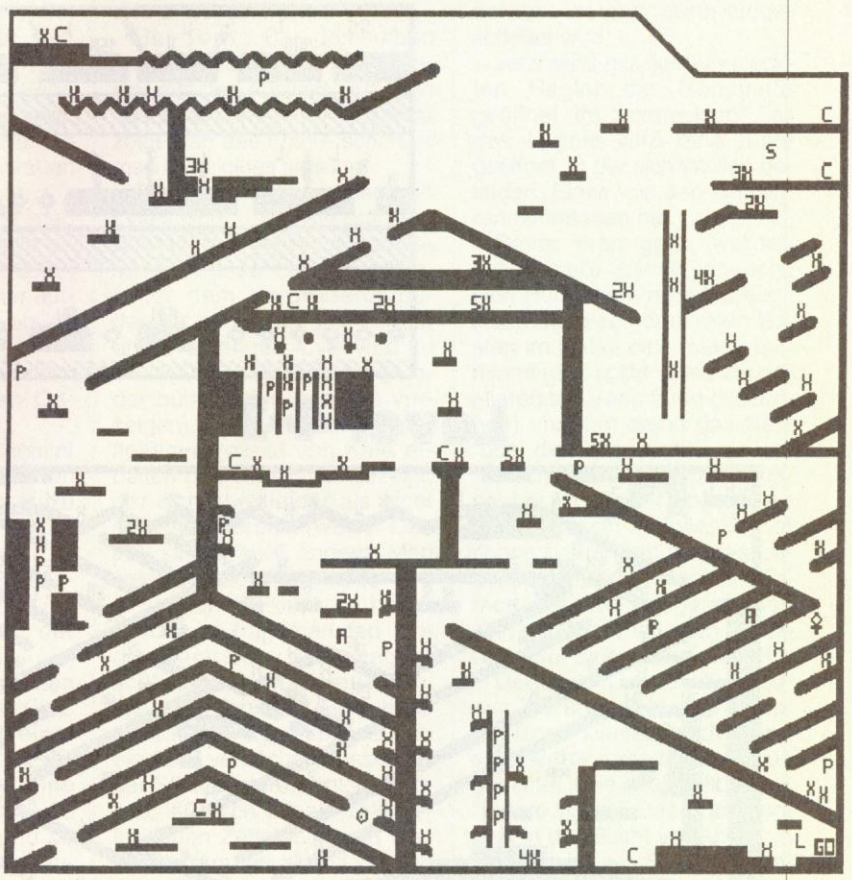
Level 1-3



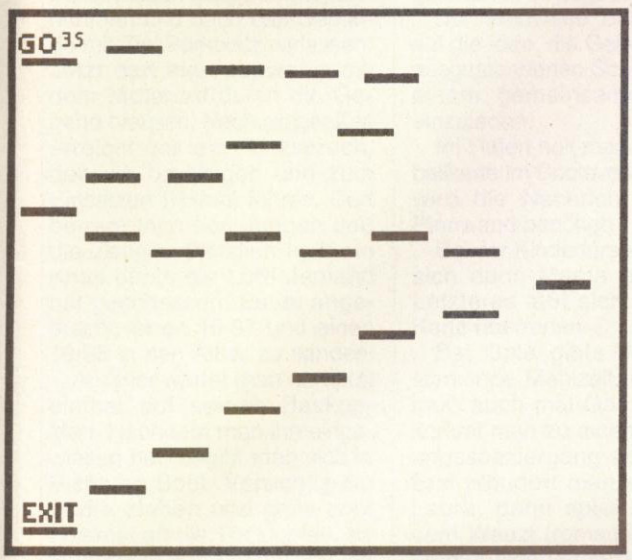
Level 2-3



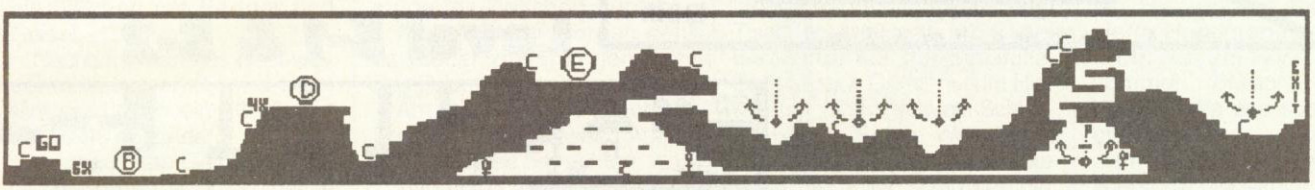
Level 4-1

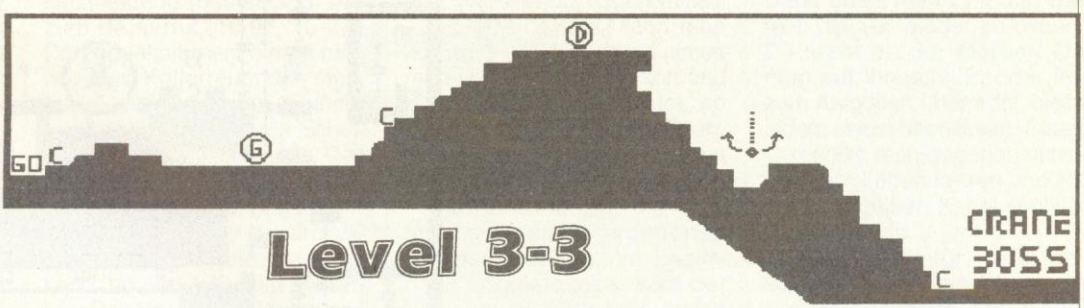


Level 3-1



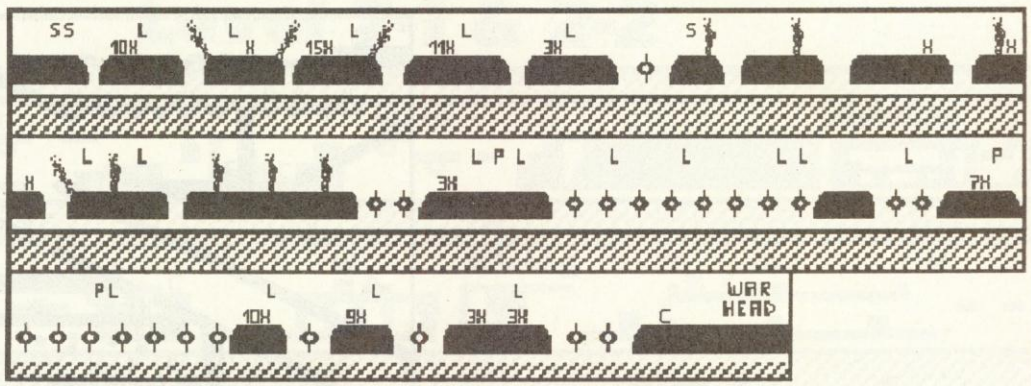
Level 3-2



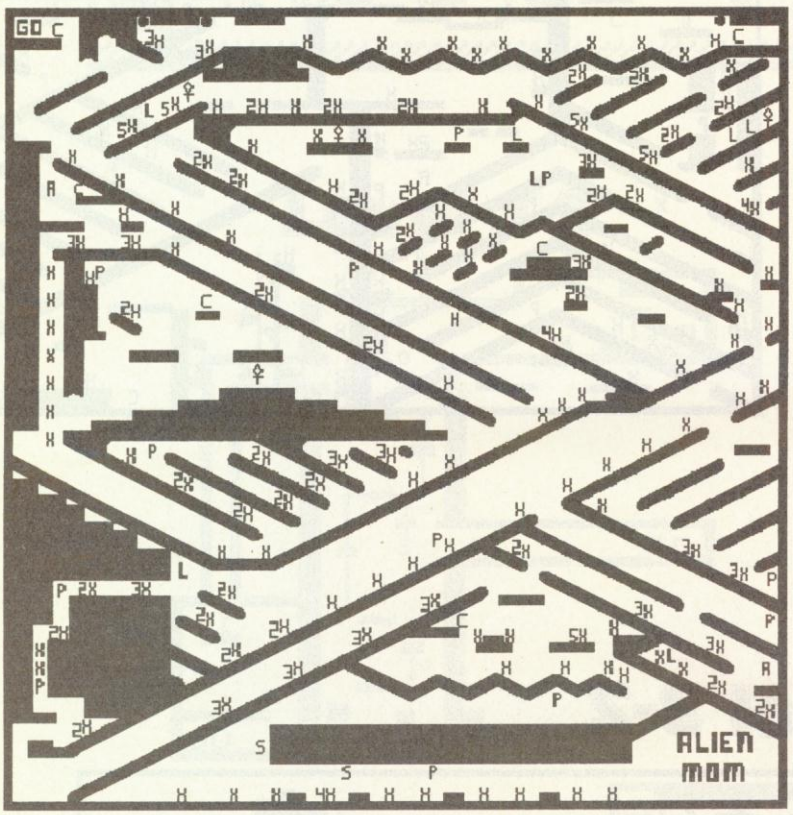


Level 3-3

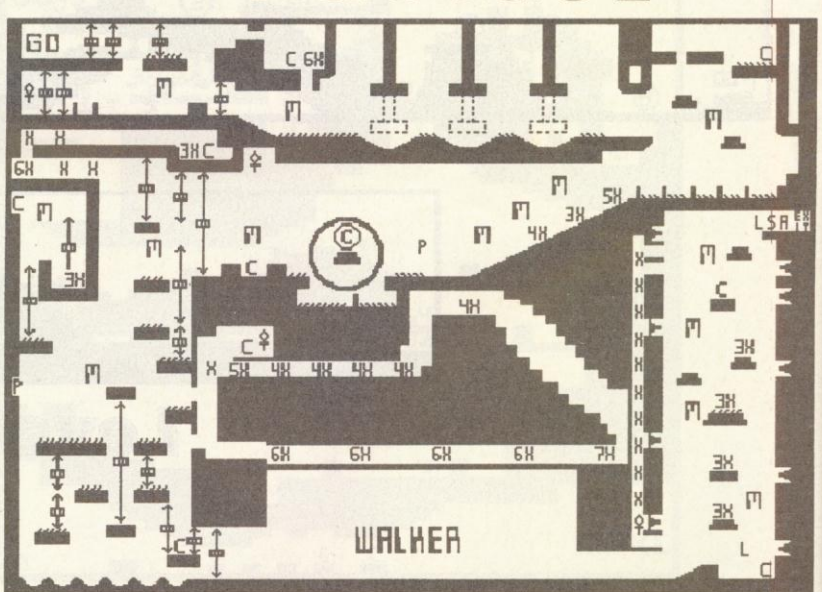
Level 4-2



Level 4-3



Level 5-1 & 5-2



Blue Force

Thomas Günther aus Meckenheim hat sich für die harte Laufbahn eines amerikanischen Cops entschieden. Hier seine Tagebuchaufzeichnungen.

Das "Hauptziel" in der Polizeiwache ist erstmal der Briefing-Raum, in dem es einige wichtige Richtlinien zu hören gibt.

Nachdem man den Raum wieder verlassen hat, wird die Dienstwaffe gesäubert. Dies geschieht mit dem Kitt unter den Briefkästen.

Den Steckbrief von Forrest Foller (neben dem Counter) mitnehmen und dann das Gebäude mit Ziel Parkplatz verlassen. Jetzt darf man ein wenig mit dem Motorrad durch die Gegend brausen. Nach einiger Zeit erreicht uns ein Funkspruch, den wir bestätigen und zum Einsatzort (Hafen) fahren. Dort befragt man den Jungen und die Zeugin. Plötzlich hallt ein Knall durch die Luft! Jemand hat geschossen. Es ist angebracht, einen 10-97 und einen 10-35 in den Äther zu senden.

Am Pier wartet man nun erst einmal auf seinen Backup-Man. Nachdem man ihn eingewiesen hat, begibt man sich in Richtung Boot. Vorsichtig die Waffe ziehen und ganz cool zweimal an die Tür klopfen. Im Innenraum sollte man auch die Tür öffnen. Mit dem Geiselnehmer muß man mehrere Male reden (auf keinen Fall die Waffe ablegen!). Nach kurzer Zeit kann man ihm Handschellen anlegen und ihn durchsuchen. Dann nimmt man seine Waffe vom Bett und redet noch ein bißchen mit Partner und Geisel.

Nachdem man das Boot wieder verlassen hat, wird beim Motorrad noch ein 10-15 und ein 10-98 gesendet.

Jetzt auf zum Gefängnis: Mit den Personen im Vorraum sollte man ein wenig plaudern. Dann wird im Nebenraum der Ausweis des Gefangenen mit dem "Booking Form" benutzt und dem freundlichen Herrn hinter dem Tresen übergeben.

Wieder bei der Polizeiwache angekommen, werden die vom Schiff mitgenommenen Gegenstände abgegeben und das "Booking Form" in den Briefkasten gesteckt. Schon ist man wieder im Einsatz.

Irgendwann trifft man auf einen lilafarbenen PickUp, den man anhält. Wieder 10-97, 10-35 und mit dem inzwischen ausgestiegenen Beifahrer reden, reden und nochmals reden. Für seine Kommentare legt man ihm Handschellen an und als Extragabe bekommt er auch noch einen Strafzettel (Buch aus dem Motorrad). Daß man den Typ durchsucht, ist wohl selbstverständlich. Wenn der Fahrer endlich aussteigt, delegiert man die Festnahme und Bewachung an den treuen Gehilfen.

Währenddessen findet man im Innenraum des PickUp allerlei nette Sachen, über deren Existenz man den Partner aufklärt. 10-15, 10-98 und ab ins Gefängnis...

Im trauten Polizeihäuschen werden die gefundenen Gegenstände abgegeben.

Der hilfsbereite "Bulle" kommt auf die Idee, die Geisel auf den ausgestandenen Schrecken zu einem gemeinsamen Imbiß einzuladen.

Im Hafen holt man die Baseballkarte im Bootsverleih ab (es wird die Nachricht von der Pinnwand benötigt).

Bei der Kinderfürsorge finden sich dann Mama und Kind. Letzteres läßt sich mit einer Karte überreden.

Bei Oma gibts dann eine stärkende Mahlzeit. Der Hund muß auch mal Gassi und so kommt man zu einem Verdauungsspaziergang am Strand. Erst plaudert man etwas mit Laura, dann spielt man mit dem Wauzi (romantisch!), der prompt eine verdächtige Planke findet. Die wird natürlich mitgenommen.

Später öffnet man die Schatulle im Arbeitszimmer und nimmt die Münze heraus. Am Computer sieht man sich das File "Cobb" an und druckt es aus. Nun kann man endlich müde ins Bettchen hüpfen...

Am nächsten Morgen geht es wieder zuerst in den Briefing-Raum.

Am Parkplatz die prächtige Parade mit den wachen Augen des Gesetzes betrachten.

Dann fährt man wieder Streife. Bald kommt auch eine Einsatzmeldung (bestätigen): Auf zum Bikini-Hut (10-97, 10-27)! Dort angekommen, nimmt man aus dem Kofferraum des eigenen Fahrzeuges den "Punch" und schlägt mit ihm die Scheibe des roten Wagens ein. Das ist eine Aufgabe für Harrison; unsereiner kann abziehen.

In Lyles Büro zeigt man Lyle die Planke und die Blaupausen. Das Fax hilft dem modernen Polizisten, die Blaupausen zur Station zu senden.

Jetzt ist Streife fahren angesagt. Doch, oh Schreck, oh Graus – man erwacht im Krankenhaus!

A few weeks later

Auf der Polizeiwache zeigt man Barry das "Rap Sheet" und erhält ein Foto.

Bei Tonys Bar demselben nach bewährter Polizistenmanier erst den Ausweis und dann das Foto vorlegen. Auch Kate zeigt man das Foto – schon ist man um einiges schlauer.

Der Weg führt uns wieder in Lyle's Büro. Die Akte auf dem Schreibtisch ist recht interessant; ebenso der Mikrofilm. Unter dem Vergrößerer betrachtet kann man damit sogar etwas anfangen. Lyle wird zu "Alley Cat" mitgenommen (wieder hübsch den Ausweis vorzeigen). Der Zettel, den unser fleißiger Polizist von Kate erhalten hat, wird Follet gezeigt, der sich aber leider als nicht sehr hilfsbereit erweist. Das läßt sich schnell ändern: Man zeige ihm den Haftbefehl!

Nachdem Follet verhaftet worden ist, fragt man den Jungen nach dem Wohnwagenschlüssel des Delinquenten. Die Spur führt zur Bikini-Hut.

Im Wohnwagen befindet sich ein Paar verdächtig aussehender Stiefel. Interessant, der Absatz läßt sich öffnen! Den gefundenen Zettel legt man wieder dem guten alten Lyle vor.

Im Gefängnis zeigt man Jim Walls die Blaupausen. Nun ist der Chef der Gauner endlich bekannt. Aber die Sonne geht unter...Feierabend!

Nach einem anstrengenden Tag im warmen Bett zu liegen ist das Schönste für unseren wackeren Gesetzeshüter. Nach dem Üblichen besucht man den Bootsverleih, vor dem ein Netz am Boden liegt. Das nimmt man mit und leiht sich ein Boot aus. Liegen die Schlüssel auf dem Tisch, so zeigt man Mr. Carter die Münze aus der Schatulle. Befindet sich Carter nun im Hinterraum, nimmt man die Schlüssel für die "Future Wave" und das Leihboot. Aus der "Future Wave" wird der Schlüssel, der sich zwischen den Blumen auf dem Tisch befindet, mitgenommen.

Mit dem Leihboot fährt man nun zur Insel. Am Strand nimmt man aus der Kiste Benzin und Lappen. Läuft man weiter, so gelangt man an einen Zaun. Dem armen kleinen Hundchen wird das Netz übergeworfen.

Die Türen lassen sich alle mit dem zuletzt ergatterten Schlüssel öffnen. Im Lagerhaus angekommen, wird der Sicherungskasten links hinten geöffnet und Licht gemacht. Dann werden die beiden Panels im Kasten unten rechts geöffnet. Den Gabelstapler kriegt man zum Laufen, wenn man das schwarze Kabel in die Steckdose steckt. Das andere Ende kommt in den Stromgenerator, welcher dann eingeschaltet wird.

Jetzt wird mit dem versteckten Regler die Geheimtür geöffnet. Im "versteckten" Teil des Lagers wird eine Kiste geöffnet, in der sich Waffen befinden. Eines von den Gewehren nimmt man mit.

Bevor man geht, werden natürlich alle Spuren verwischt. Den Hund kann man befreien, indem man aus dem roten Kasten im Hafen den Haken mitnimmt (das sollte direkt vor der allerersten Verhaftung geschehen) und ihm damit das Netz "über die Ohren zieht".

Nachdem man den Schlüssel bei Mr. Carter abgegeben hat, geht man zu Lyle. Der ist richtig happy und will das Lager am nächsten Morgen stürmen. Da man ausgeschlafen sein will, fährt man nach Hause und haut sich zeitig aufs Ohr.

Der letzte Tag des Abenteuers: Zuerst braucht man wieder ein Boot. Dieses wird – logischerweise – wieder am Hafen gemietet. Lyle begleitet uns zur "Future Wave". Das Schiff liegt jetzt in der Bucht vor Anker. In der Tasche am Sitz des Leihbootes befindet sich ein Schraubenzieher, mit dem sich die "Future Wave" öffnen läßt. Die Fackel mit Lappen und Benzin im Lüftungsrohr ankokeln.

Dem Gauner wird in altbewährter Weise die Granate "aus der Hand geredet" und schon kann man ihn verhaften.

Jetzt will unser Held wieder zum Lagerhaus. Auf der Insel wird man jedoch schon bald von einem Schützen aufgehalten. Hier wirkt die eben konfiszierte Handgranate Wunder!

Um nun am Hund vorbeizukommen, braucht man die Hundepfeife des soeben Verblichenen.

Im Lagerhaus ist es wichtig, zuerst die Geheimtür zu schließen und in Stellung zu gehen. Dann erteilt man Lyle den Befehl, die Tür wieder zu öffnen. Da steht er, der Mörder! Ob man auf ihn schießt oder ihn zum Aufgeben überredet, bleibt jedem selbst überlassen. Stuart Cox sollte man dagegen unbedingt am Leben lassen und ihn mit dem gelben Kabel von der Wand fesseln.

Die Geheimtür wird geschlossen und die Wand, an der gerade noch das Kabel hing, untersucht.

Der AFT darf nun den Rest erledigen – eine Gehaltserhöhung und/oder Beförderung ist uns sicher.

HEXEREI

Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde um oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Ab jetzt kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

Bundesliga Manager Professional V 2.0

Guido Rarek aus Mühltal fand eine nette Hexerei im Software 2000-Manager.

Nehmt Euch die Datei "BMP-MAIN.EXE" vor (vorher Sicherkeitskopie!) und schon seid Ihr alle Geldsorgen los. Ihr schreibt Euch einfach etwas schönere Werbeeinnahmen und billige Sitzplätze in die "EXE". Hier nun die Tabelle:

Kosten für:	Dateioffset (Dez.)
Sitzplätze	270346
Stehplätze	270350
Überdachung	270354
Flutlicht	270358
Anzeigetafel	270362
Zustand	270366
Komfort	270370

Als weitere Werte dürfen die Trikot- und Bandenwerbungseinnahmen hochgesetzt werden.

Trikotwerbung 271890
Bandenwerbung 270894

Ihr habt hier natürlich sechs Banden zur Verfügung. Die Werte sind dabei nur saisonbedingt und sollten nicht allzu hoch sein. Bei der Trikotwerbung hat sich der Wert 20A107 bewährt, für jeweils eine Bande ist FF FF genau das Richtige.

Front Page Sports: Football

Christian Bügenburg aus Kaiserslautern hat einen kleinen Trick bei *FPS: Football* gefunden, der Eure Mannen zu Sportskanonen macht.

Wenn man eine Liga hat, die zum Beispiel NFL heißt, sucht man in der Datei NFL.PYR nach dem Namen des Spielers, den man ein wenig aufpäppeln möchte. Hat man nun den Namen des Spielers (zum Beispiel Chuck Fishback) gefunden, sind die Werte dieses Spielers folgendermaßen sortiert:

AC AG DI EN HA IN SP ST Ys XX XX Chuck ...

Ys steht dabei für Years, XX XX für Blöcke mit mir unbekannter Funktion. Die restlichen stehen für die Attribute des Spielers und werden am besten durch '63' ersetzt, was alle Werte auf 99 setzt. Man kann natürlich auch nur bestimmte Schwächen eines ansonsten guten Spielers glattbügeln, denn das Spielen mit einer Mannschaft, die nur aus Supermännern besteht, macht nur halb soviel Spaß.

Burntime

Ständig volle Energie in der Tasche? Mit Markus Scheips Mini-Hexerei kein Problem. Setzt nach dem Abspeichern das Byte bei 0A07 einfach auf FF und schon habt Ihr wieder einen vollen Balken.

Falcon 3.0

Mirko Hufnagel aus Warnitz hat sich eingehend mit Spectrum Holobytes Edelflieger auseinandergesetzt und präsentiert Euch einige interessante Hex-Positionen.

Fliegt Ihr das erste Geschwader, solltet Ihr Euch die Datei "squad0.squ" mal genauer anschauen.

Hex-Offset	Wirkung
37	Rang 00 - Lt. 01 - Capt. 02 - Major 03 - Lt. Col. 04 - Col.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

5D	Anzahl EurerFlüge
5E-63	Abgeschossene Flieger
6A-70	Medaillen je Medaille auf 01
71-74	Abgeschossene Bodenziele
5B	Zustand 00 - Active 01 - Injured ...
58-5A	Euer Können ersetzen durch 64 64 64

Habt Ihr einen Konfliktschauplatz gewählt, könnt Ihr auch die Datei "squad0.cam" verändern. Hier sind Eure Waffen gespeichert. Ersetzt die Werte bei 25C6 bis 25F3 einfach durch 22 und schon gibt's für Euch und Euren Piloten keine ärgerlichen Nachschubprobleme mehr.

HEX-WERT
FÜR DIE WAFFEN

25C6/25C7
25C8/25C9
25CA/25CB
25D8/25D9
25CC/CD
25CE/CF
25D0/D1
25D2/D3
25D4/D5
25D6/D7
25DA/DB
25DC/DD
25DE/DF
25E0/E1
25E2/E3
25E4/E5
25E6/E7
25E8/E9
25EC BIS 25EF
25F2/F3

Folge

AIM 9P
AIM 9M
AIM120
DURANDEL
AGM65B
AGM65D
AGM88A
MK82
MK83
MK84
MK82HD
CBU
GBU-15
CAU-PODS
ECM PACKEDS
AGM45A
FLARE
CHAFF
FUEL
ANZAHL DER F16

Battle Isle 2

FF xx xx xx 01 xx xx xx xx 0A 0B xx xx xx 08 40 00 05 00 0C 00 00 00 00 00 00 00

- Munition D
- Munition C
- Munition B
- Munition A (Anzahl)
- Treibstoffmenge
- Art der Einheit
- Erfahrung der Einheit (max. 0B eingeben!)
- Gruppenstärke (max. 0A eingeben!)
- Besitzer der Einheit (01=Spieler, 02= Titan-Net etc.)

Art der Einheit:

00 Planum	01 Regio	02 Sinus	03 Ranger	04 Buggy
05 Orion	06 Demon	07 Imperator	08 Technotrax	09 Snake
0A Sting	0B Samurai	0C Pulsar	0D Nashorn	0E Spring
0F Elixier	10 Troll	11 Archimedes	12 Algol	13 Alcor
14 Rune	15 Medusa	16 Skull	17 Ionstar	18 Super Virus
19 Atlas	1A Dolmen	1B Anaconda	1C Excalibur	1D Menhir
1E Monolith	1F Uhu	20 Ghost	21 Thunder	22 Stormbringer
23 Dragon	24 Genom	25 Exterminator	26 Sperber	27 Spectrum
28 Crux	29 Guppi	2A Rex	2B Möwe	2C Patrix
2D Titan	2E Nautilus	2F Orca	30 Polar	31 Zenit
32 Hydra	33 Vader	34 Comet	35 Aldinium	

Achtung! Typ 21-Thunder hat nur Treibstoff für einen Langstreckenangriff und zurück zur Basis, unbedingt Treibstoffvorrat erhöhen!

Allen denen bei *Battle Isle 2* der Schwierigkeitsgrad "leicht" noch zu schwer ist, hilft Robert Rauhut aus Datteln weiter. Nehmt Euch Euren Disk-Editor und schon findet Ihr ab relativem Sektor 12, Zeile 01A0 (rel. Offset 19B0) alle Einheiten der aktuellen Karte.

Die Positionen der Eigenschaften könnt Ihr der obenstehenden Tabelle entnehmen.

Ehre dem Room!

HEX	F9	FA	FB	FC	FD	FE	FF	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12		14		28		50		FF
Dez.	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		20		40		80		255

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0000	C	H	A	R	A	K	T	E	R			N	A	M	E	
0010		C1	C2	C3	C4	C4	C5	C6	AP	AP	AP		SK	SK		
0020					GE1	GE1		GE2	GE2		GE3	GE3		GE4	GE4	
0030	GE5	GE5		GE6	GE6		GE7	GE7		SE1	SE1		SE2	SE2		SE3
0040	SE3		SE4	SE4		SE5	SE5		SE6	SE6		SE7	SE7		LE	
0050	LE		AE		AE		MR	APG	At1	At2	At3	At4	At5	At6	At7	Pa1
0060	Pa2	Pa3	Pa4	Pa5	Pa6	Pa7										
0070									iT							

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
00F0									TW1	TW2	TW3	TW4	TW5	TW6	TW7	TW8
0100	TW9	TK1	TK2	TK3	TK4	TK5	TK6	TK7	TK8	TK9	TK10	TG1	TG2	TG3	TG4	TG5
0110	TG6	TG7	TN1	TN2	TN3	TN4	TN5	TN6	TB1	TB2	TB3	TB4	TB5	TB6	TB7	TB8
0120	TB9	TH1	TH2	TH3	TH4	TH5	TH6	TH7	TH8	TH9	TI1	TI2			ZA1	ZA2
0130	ZA3	ZA4	ZA4	ZZ1	ZZ2	ZZ3	ZZ4	ZZ5	ZZ6	ZZ7	ZZ8	ZZ9	ZZ10	ZZ11	ZZ12	ZD1
0140	ZD2	ZD3	ZD4	ZD5	ZD6	ZE1	ZE2	ZE3	ZB1	ZB2	ZB3	ZB4	ZB5	ZB6	ZH1	ZH2
0150	ZH3	ZH4	ZH5	ZS1	ZS2	ZS3	ZS4	ZS5	ZS6	ZS7	ZI1	ZI2	ZI3	ZI4	ZK1	ZK2
0160	ZK3	ZK4	ZK5	ZK6	ZK7	ZK8	ZK9	ZU1	ZU2	ZV1	ZV2	ZV3	ZV4	ZV5	ZV6	ZV7
0170	ZV8	ZV9	ZV10	ZV11	ZV12	ZV13	ZV14	ZV15	ZV16	ZÄ1	ZÄ2	ZÄ3	ZÄ4	ZÄ5	ZÄ6	ZÄ7
0180	ZÄ8	ZÄ9	ZÄ10			St										

Das schwarze Auge

Michael Schiwek aus Preetz hat mit Hilfe einiger Tabellen Hilfen für den ultimativen DSA-Helden zusammengestellt. Die Erklärungen für die Synonyme in den beiden Positionstabellen findet Ihr in den nächsten Tabellen. Die Werte, die eingetragen werden dürfen, könnt Ihr selbst ausprobieren, wobei Ihr allerdings beachten solltet, daß FF zum einen 255 heißen kann, oder auch -1. Ausprobieren und nicht zu hoch pokern ist oberstes Gebot.

Burntime

Ortswechsel ohne Ärgernisse sind in *Burntime* so gut wie unmöglich. Gehad Ujeyl aus Wilhelmshaven sandte uns die Hexadresse und dazugehörige Codes, um die Orte via Hex-Editor anzuwählen.



An Stelle **00000780** eines Spielstands blickt Euch die Zeile **XX 00 00...** entgegen. Das XX gibt den derzeitigen Aufenthaltsort Eurer Figur an. Schreibt einfach einen der unten aufgeführten Codes drüber.

01	Neu Sandez
02	Sana
03	Death Town
04	Bärwalde
05	Nob Hill
06	Muarab
07	Nakara
08	Lost Hope
0A	Desert Point
0B	Stone Vent
0C	Left End
0D	Kloster
0E	Antella
0F	Numea
10	Dead Wood
11	Big Hole
12	Dog Shit
13	Acit Town
14	Devil Rock
15	Gold Town
16	Heavens Gate
17	Fabrik
18	Mak Canyon
19	Sherwood
1A	Raststätte
1B	One Mens Heaven
1C	Raffinerie
1D	Outback
1E	Snake Hills
1F	Paradise Camp
20	Hard Mens Dead
21	Eagles Nest
22	Nameless
23	Nirvana
24	Right End
25	Anif

Das Schwarze Auge

Zauberfertigkeiten

Antimagie

Beherrschung brechen	ZA1	0120/15
Destructibo	ZA2	0120/16
Gardianum	ZA3	0130/1
Illusionen zerstören	ZA4	0130/2
Verwandlungen beenden	ZA5	0130/3

Beherrschungen (Zwing)

Band und Fessel	ZZ1	0130/4
Bannbaladin	ZZ2	0130/5
Böser Blick	ZZ3	0130/6
Grosse Gier	ZZ4	0130/7
Grosse Verwirrung	ZZ5	0130/8
Herr der Tiere	ZZ6	0130/9
Horriphobus	ZZ7	0130/10
Magischer Raub	ZZ8	0130/11
Respondami Veritas	ZZ9	0103/12
Sanftmut	ZZ10	0130/13
Somnigravis	ZZ11	0130/14
Zwingtanz	ZZ12	0130/15

Dämonologie

Furor Blut	ZD1	0130/16
Geister bannen	ZD2	0140/1
Geister rufen	ZD3	0140/2
Heptagon	ZD4	0140/3
Krähenruf	ZD5	0140/4
Skelletarius	ZD6	0140/5

Elemente

Elementare beschwören	ZE1	0140/6
Nihilatio Gravitas	ZE2	0140/7
Solidiri Farbenspiel	ZE3	0140/8

Bewegung

Axxeleratus	ZB1	0140/9
Foramen Foraminor	ZB2	0140/10
Motoricus	ZB3	0140/11
Spurlos Trittlos	ZB4	0140/12
Transversalis Teleport	ZB5	0140/13
Über Eis und über Schnee	ZB6	0140/14

Heilung (Stabzauber St 0180/6, Stufe In Hex)

Balsam Salabunde	ZH1	0140/15
Hexenspeichel	ZH2	0140/16
Klarum Purum	ZH3	0150/1
Ruhe Körper, ruhe Geist	ZH4	0150/2
Tiere heilen	ZH5	0150/3

Hellsicht (Sicht)

Adleraug und Luchsenohr	ZS1	0150/4
Analüs Arcanstructur	ZS2	0150/5
Eigenschaften lesen	ZS3	0150/6
Exposami	ZS4	0150/7
Odem Arcanum	ZS5	0150/8
Penetritzel	ZS6	0150/9
Sensibar wahr und klar	ZS7	0150/10

Illusionen

Chamaelioni	ZI1	0150/11
Dublicatus Doppelpein	ZI2	0150/12
Harmlose Gestallt	ZI3	0150/13
Hexenknoten	ZI4	0150/14

Kampf

Blitz dich Find	ZK1	0150/15
Ecliptifacius	ZK2	0150/16
Eisenrost	ZK3	0160/1
Fulminictus	ZK4	0160/2
Ignifaxius	ZK5	0160/3
Plumbumbarum	ZK6	0160/4
Radau	ZK7	0160/5
Saft Kraft Monstermacht	ZK8	0160/6
Scharfes Aug, Sichre Hand	ZK9	0160/7

Verständigung (Unterhaltung)

Hexenblick	ZU1	0160/8
Nekropathia	ZU2	0160/9

Verwandlung

Adler, Wolf und Hammerhai	ZV1	0160/10
Arcano Psycotabilis	ZV2	0160/11
Armatrutz	ZV3	0160/12
CH steigern	ZV4	0160/13
Feurbann	ZV5	0160/14
FF steigern	ZV6	0160/15
GE steigern	ZV7	0160/16
IN steigern	ZV8	0170/1
KK steigern	ZV9	0170/2
KL steigern	ZV10	0170/3
MU steigern	ZV11	0170/4
Mutabili	ZV12	0170/5
Paralü Paralein	ZV13	0170/6
Salander Mutander	ZV14	0170/7
See und Fluß	ZV15	0170/8
Visibili Vanitar	ZV16	0170/9

Veränderung (Änderung)

Advenum	ZÄ1	0107/10
Aeolitus	ZÄ2	0170/11
Brenne toter Stoff	ZÄ3	0170/12
Claudibus	ZÄ4	0170/13
Dunkelheit	ZÄ5	0170/14
Erstarre	ZÄ6	0170/15
Flim Flam Flunkel	ZÄ7	0170/16
Schmelze	ZÄ8	0180/1
Silentium	ZÄ9	0180/2
Sturmgebrüll besänftge dich	ZÄ10	0180/3

Subwar 2050

Ebenfalls von Jürgen König aus Feldkirch-Tosters stammt folgender Unterwasser-Tip:

Mit einem Hexeditor schnappt Ihr Euch die ersten drei Zeilen der Save-Datei und ändert einfach die in der Grafik gekennzeichneten Werte um. Voila!

```
0000(0000)  6A 6B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   jk
0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 FF FF FF 00 E1 09      >
0032(0020)  01 00 02 00 20 20 20 20 20 20 20 10 00 00 00 00
            └ GEBIET   └ MISSION              └ CREDITS
```

```
Gebiete : 00 Übung
          01 Nord Atlantik
          02 Antarktis
          03 Südchinesisches Meer
          04 Japanisches Meer
```

Name

Name 0000/

Hier nichts ändern

Art

C1 0010/2

Gaukler	01
Jäger	02
Krieger	03
Streuner	04
Thorwaler	05
Zwerg	06
Hexe	07
Druid	08
Magier	09
Auelf	0A
Firnelf	0B

Geschlecht

C2 0010/3

männlich 00
weiblich 01

Größe

C3 0010/4

cm in Hex

Gewicht

C4 0010/5

Die dreistellige Hex Zahl ergibt sich, wenn das zweite Feld vor das erste gestellt wird.

Für die Zahl 0F 1A steht dann

Gottheit

C5 0010/7

Praios	01
Rondra	02
Efferd	03
Travia	04
Boron	05
Hesinde	06
Firun	07
Tsa	08
Phex	09
Peraine	0A
Ingerimm	0B
Rahja	0C

Geld (Starkapital)

Sk 0010/13,14

in Silbertalern
s. Gewicht

Magieresistenz

MR 0050/7

Auch Minuszahlen.
In Hex

Stufe

C6 0010/8

In Hex

im Tempel

iT 0070/9

00 weg
01 im Tempel

Gib an ob ein Held im Tempel wartet oder nicht. Wo er ist, wenn er nicht im Tempel ist, weiß keiner!

AP

AP 0010/9,10,11

Alle drei Felder in einer Reihe ergeben die Hex Zahl.
Bei kleineren Zahlen fallen die lezten Felder weg.

Schlechte Eigenschaften

Aberglaube	SE1	0030/10,11
Höhenangst	SE2	0030/13,14
Raumangst	SE3	0030/16 0040/1
Goldgier	SE4	0040/3,4
Totenangst	SE5	0040/6,7
Neugier	SE6	0040/9,10
Jähzorn	SE7	0040/12,13

Das erste Feld ist der Grundwert.
Das zweite Feld ist der veränderbare Teil.
Nicht alles auf 1 stellen, da dann beim Stufenanstieg nichts mehr zu ermidrigen geht. Man muß RESET drücken.
In Hex

Gute Eigenschaften

Mut	GE1	0020/5,6
Klugheit	GE2	0020/8,9
Charisma	GE3	0020/11,12
Fingerfertigkeit	GE4	0020/14,15
Gewandheit	GE5	0030/1,2
Intuition	GE6	0030/4,5
Körperkraft	GE7	0030/7,8

Das erste Feld ist der Grundwert.
Das zweite Feld ist der sich ändernde Teil.
In Hex.

Attackewerte Paradewerte

Grundwert	APG	0050/8
Attacke		
Waffenlos	At1	0050/9
Hiebwaffen	At2	0050/10
Stichwaffen	At3	0050/11
Schwerter	At4	0050/12
Äxte	At5	0050/13
Speere	At6	0050/14
Zweihänder	At7	0050/15
Parade		
Waffenlos	Pa1	0050/16
Hiebwaffen	Pa2	0060/1
Stichwaffen	Pa3	0060/2
Schwerter	Pa4	0060/3
Äxte	Pa5	0060/4
Speere	Pa6	0060/5
Zweihänder	Pa7	0060/6

In Hex

Lebensenergie Astralenergie

LE 0040/15
0050/1

AE 0050/3,5

Das erste Feld ist der Grundwert.
Das zweite Feld ist der veränderbare Teil.
In Hex

Talente

Kampf		
Waffenlos	TW1	00F0/9
Hiebwaffen	TW2	00F0/10
Stichwaffen	TW3	00F0/11
Schwerter	TW4	00F0/12
Äxte	TW5	00F0/13
Speere	TW6	00F0/14
Zweihänder	TW7	00F0/15
Schußwaffen	TW8	00F0/16
Wurfwaffen	TW9	0100/1
Körper		
Akkrobatik	TK1	0100/2
Klettern	TK2	0100/3
Körperbeherrschung	TK3	0100/4
Reiten	TK4	0100/5
Schleichen	TK5	0100/6
Schwimmen	TK6	0100/7
Selbstbeherrschung	TK7	0100/8
Tanzen	TK8	0100/9
Verstecken	TK9	0100/10
Zechen	TK10	0100/11
Gesellschaft		
Bekehren	TG1	0100/12
Betören	TG2	0100/13
Feilschen	TG3	0100/14
Gassenwissen	TG4	0100/15
Lügen	TG5	0100/16
Menschenkenntnis	TG6	0110/1
Schätzen	TG7	0110/2

Natur		
Fährtensuchen	TN1	0110/3
Fesseln	TN2	0110/4
Orientieren	TN3	0110/5
Pflanzenkunde	TN4	0110/6
Tierkunde	TN5	0110/7
Wildnisleben	TN6	0110/8
Wissen (Bildung)		
Alchemie	TB1	0110/9
Alte Sprachen	TB2	0110/10
Geographie	TB3	0110/11
Geschichte	TB4	0110/12
Götter u. K.	TB5	0110/13
Kriegskunst	TB6	0110/14
Lesen	TB7	0110/15
Magiekunde	TB8	0110/16
Sprachen	TB9	0120/1
Handwerk		
Abrichten	TH1	0120/2
Fahrzeuge	TH2	0120/3
Falschspiel	TH3	0120/4
Heilen Gift	TH4	0120/5
Heilen Krankheit.	TH5	0120/6
Heilen Wunden	TH6	0120/7
Musizieren	TH7	0120/8
Schlösser	TH8	0120/9
Taschendieb	TH9	0120/10
Intuition		
Gefahrensinn	TI1	0120/11
Sinneschärfe	TI2	0120/12

Auch Minuszahlen
In Hex
Die Kampf-Talentwerte nicht ändern.Beim Stufenanstieg sinken AT/PA wieder auf den normalen Wert. Es wird schwerer Talentpunkte zu steigern.

Der Patrizier

Ein Hanse-Händler in Geldnöten? Kann vorkommen, aber kein Problem. Alles, was Ihr für ein fülliges Geldsäckchen braucht, ist ein Hex-Editor, der zusätzlich den ASCII-Code anzeigt und den Tip von Sebastian Schmidt aus Muggensturm.

Als erstes räumt Ihr alles bis auf 30 Taler aus dem Kahn, für den Geld beschafft werden soll. Danach wird abgespeichert. Jetzt ladet Ihr selbigen Spielstand (ist im Spiele.sav-Verzeichnis) in den Editor. Nun wird im ASCII-Mode nach dem Schiffsnamen gesucht, auf dem die restlichen 30 Taler liegen.

Im Hex-Mode sucht Ihr zwei Zeilen unter dem Namen (in Hex-Werten) nach dem Wert 1E. Dieser wird mit FF überschrieben, ebenso die folgenden zwei Paare.

Das sieht bei Sebastian ungefähr so aus:

– vorher -
00002E40 : 00 00 00 00 05 05 06 01 4F 05 1E 00 00 00 00 00

– danach -
00002E40 : 00 00 00 00 05 05 06 01 4F 05 FF FF FF 00 00 00

Nun habt Ihr leckere 16,7 Millionen Taler in Eurem Schiff.

Wenn Ihr jetzt wieder alles bis auf 30 Taler auslagert (Kontor), könnt Ihr den Vorgang einige Male wiederholen, bis Ihr so viel Geld angehäuft habt, daß das Bestechen und Handeln schließlich kein Problem mehr sein müßte.

Viel Spaß beim Ältermann werden und beim Aufkaufen der Hanse!

Pirates! Gold

Guido Rarek aus Darmstadt ertüfftelte die wichtigsten Codes, die in *Pirates! Gold*-Spielständen für Unterstützung sorgen. Der HEX-Wert gibt Euch die Codes, wie Ihr sie in der richtigen Reihenfolge eintragt.

Hier sind sie:

Art	Stelle/Offset (Dez.)	Dezimalwert	HEX-Wert
Mannschaft	390	550	2602
Kanonen	396	20	14
Exp-Gold	426	500000	20A107
Nahrung	398	200	C8
2.Handelsware	430	200	C8
persöhnl. Gold	238	500000	20A107

Elite 2

Michael Nelles aus Rheinbach hat in David Brabens umstrittenen *Elite*-Nachfolger einen kleinen Bug erkannt, der es Euch ermöglicht, Tausende von Lichtjahren mit nur einer Tankfüllung zurückzulegen. Bekanntlich läßt sich die Sternenkarte mit der SHIFT-Taste (plus Cursortasten) recht flink durchforsten. Dabei kann es passieren, daß beim Durchsuchen weit entfernter Systeme die Anzeige bei einem System von "Out of Range" oder "Außer Reichweite" in "Erforderlicher Treibstoff: xx t" umspringt, obwohl es 1000 LJ entfernt ist. Dieses Phänomen (vielleicht ein Sprung im Raum-Zeit-Gefüge?) läßt sich einfach ausnutzen, indem Ihr den gewünschten Treibstoff nachtankt und zu diesem System springt.

Andersrum funktioniert die Sache ebenfalls – ins alte System kommt Ihr also immer wieder zurück. So lassen sich Reisen in die Seitenarme der Galaxie oder ins Zentrum in Sekundenschnelle bewerkstelligen.

Fantasy Empire

Allen verzweifelten *Fantasy-Empire*-Spielern kommt Kai Schacht aus Bremen zu Hilfe. Um Euch den Super-Charakter zusammenzubauen, sucht Ihr Euch in der Datei

NPC1.DAT

den Namen Eures Charakters und zählt die Stellen, wie in der Tabelle aufgeführt, ab.

Setzt an die Positionen einfach Eure gewünschten Werte und schon ist der Super-Kämpfer fertig.



NAME 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 AA AA A1 A1 A2 A2 BB BB BB 00 B1 B1 B1 00 B2 B2 B2 00 C1 C1 C1 00 C2 C2 C2 00 D1 D1 D1 00 D2 D2 D2 00 EE EE EE E0 FF GG HH II JJ KK LL 00 MM NN TEXT TEXT TEXT TEXT TEXT TEXT TEXT

FF/GG/HH/II/JJ/KK/LL=Str./Int./Wis./Dex./Con./Cha

AA	= Welten gesamt	BB	=Schlachten gesamt
A1	= gewonnen	B1	= gewonnen
A2	= verloren	B2	= verloren

C1	=Helden verloren	D1	=Helden getötet
C2	=Truppen verloren	D2	=Truppen getötet
EE	=Erfahrungspunkte	LL	=Gesicht (00-FE)
MM	=Status 00=Lawul 01=Neutral 02=Chaotic	NN	=Beruf 00=Nichts 01=Elf 02=Zwerg 03=Kämpfer 04=Mystiker 05=Kleriker 06=Magier

Masters of Orion

Michael Stauber aus Goddert hilft allen verzweifelten Raumstrategen weiter. Um einen Spielstand zu editieren, nehme man einen x-beliebigen Spielstand von Masters of Orion und einen Diskettenmonitor (z.B. Diskedit von PC-Tools). Vorher wie gehabt eine kleine Sicherheitskopie des betreffenden Spielstandes anfertigen.

Mit Hilfe des Tips kann man dann seine Planeten ziemlich nahe an ein Maximum dessen bringen, was möglich ist. (Bevölkerung, Industrie, Verteidigung, Techlevel etc.). Im zweiten Teil beschreibe ich, wie man seine Flotte etwas aufmöbelt. Doch nun zuerst zu den Planeten.

Man suche in der ersten Hälfte des Spielstandes nach dem Planeten seiner Wahl (In diesem Beispiel Orion). Die Adresse im Spielstand ist egal, da sie sich von Spiel zu Spiel ändert.

Index Karte A:

a – Planetengröße 2C 01 entpricht ca 300 (mehr geht nicht)

b – Technische Entwicklung vervierfacht sich auf diesem Planeten

c – Bevölkerungsanzahl auf dem Planeten wird auf 300 gesetzt

d – Möchte jemand 1999 Fabriken? Bitte schön! CF 07

e – Netto-Produktionsleistung: 68 06 (Dezimal 1640)

f – Brutto-Produktionsleistung: 03 0A (Dezimal 2563)

g - Planetarische Verteidigung. Fünfzig Stück für den Anfang = 32

h – Intergalactical Stargate = 01 an dieser Stelle. Auch wenn diese Technologie noch nicht entwickelt wurde.

i – Planetarischer Schutzschild 05 = Stufe 5, 0A = Stufe 10, 0F = Stufe 15, 14 = Stufe 20. Die betreffende Schutzschildstufe muß aber bereits entwickelt sein.

Die Flotte:

Zuerst eine kleine Anmerkung. Am besten modifiziert Ihr Schiffe, die Ihr bereits gebaut habt. Das Programm hat die dumme Angewohnheit, die Schiffskosten neu zu berechnen, sobald Ihr diese Schiffe neu baut. Mit den unten aufgeführten Tricks könnt Ihr Eure Flotte so aufrüsten, daß dem Gegner die Chips aus den Sockeln fliegen. Jetzt aber los!

Sucht in der zweiten Hälfte des Spielstandes nach dem Namen eines Eurer Schiffstypen. Nehmen wir hier als Beispiel meine Nexus-Klasse. (siehe Karte B)

Index Karte B:

a – Schiffskosten (Bau und Wartung)

b – Waffensysteme 1 – 4 (Laßt Euch überraschen, was das für Waffen sind!)

c – Anzahl der Waffen pro System

d – Spezialausrüstung des Schiffes 1 – 3

e – Hier befinden sich die Werte für Jammer, Shield, Computer, Panzerungstyp und Engine. Was hier im einzelnen wofür ist? Findet es selbst raus!

f – Hitpoints des Schiffes

Allgemeine Anmerkung

Ihr könnt selbstverständlich auch andere Werte eingeben und ein bißchen experimentieren. Mit den Planetenkoordinaten lassen sich z.B. tolle Spielereien anfangen. Doch immer beachten: Gewisse Maximalwerte sollten nicht überschritten werden, sonst stürzt das Programm ab. Bevor Ihr Veränderungen vornehmt, immer eine Sicherheitskopie des Files anfertigen. Wenn Ihr Werte Eurer Wahl eingebt, beachtet, daß Ihr zuerst das Lowbyte, dann das Higbyte eingebt.

Beispiel: 300 (Dezimal) = 01 2C (Hex) - Also wird 2C 01 eingegeben.

Karte B

```
00C410  4E 45 58 55 53 00 55 4C 41 00 00 00 00 00 00 00   NEXUS.ULA.......
00C420  00 00 00 00 32 00 1D 01 02 00 16 00 3B 00 22 00   .....2.....;.".
                  >-a<                  >-------b--
00C430  2D 00 31 00 32 00 32 00 32 00 63 00 02 00 17 07   -.1.2.2.2.c.....
----b----<  >--------c----------<
00C440  00 00 17 00 1A 00 1B 00 09 00 09 00 0A 00 08 00   ................
          >--------d------<  >----------e----------
00C450  05 00 75 30 44 45 56 41 53 54 41 54 4F 52 00 00   ..u0DEVASTATOR..
        -e-<  >--f--<
```

Karte A

```
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0  4  8  C
000000    2B 2E 4F 72 69 6F 6E 00 00 2E 12 B2 08 CD D9 00   +.Orion.....².Í.
             >Planetenname<       >Kartenkoordinaten<
000010    7C 00 03 00 06 00 1E 00 03 00 02 00 14 00 1E 00   |...........¶...
000020    2C 01 0D 00 01 00 20 00 02 00 06 00 40 03 00 00   ,.....  .....@...
          >--a--<           >------b-------<
000030    01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF 2C 01 2C 01   ..........ÿÿ,.,.
                                              >-----c-----<
000040    CF 07 68 06 03 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   Ï.h.............
          >--d--<>--e-<>--f-<
000050    00 00 00 00 61 00 00 00 03 00 00 00 00 00 19 00   ....a...........
000060    32 00 DB 00 00 00 01 00 00 00 14 00 D0 07 00 00   2.Û.........Ð...
          >-g<              >-h<        >-i<
000070    00 00 09 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00   ................
000080    01 00 01 00 00 00 00 00 01 00 01 00 01 00 00 00   ................
000090    00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00   ................
0000A0    00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0000B0    08 00 00 00 00 00 00 00 42 6F 6F 74 69 73 00 4E   ........Bootis.N
0029A0    00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 A0 09   ..............á.
```

Wizardry 7

Sebastian Hoblaj aus Waldbrunn nahm die *Wizardry 7*-Spielstände etwas genauer unter die Lupe. Mit seinem Tip dürftet Ihr Euch recht leicht über die strengen *Wizardry*-Regeln hinwegsetzen.

Man nehme einen beliebigen Editor zur Hand, mit dem man Dateien im hexadezimalen (HEX) Format bearbeiten kann. Mit diesem Programm lade man eine beliebige Spielstanddatei von *Wizardry 7*. Es empfiehlt sich, zum Herumbasteln nicht gerade den aktuellen Spielstand zu verwenden, denn es kann bei einer falschen Einstellung passieren, daß dieser unbrauchbar wird. Man sollte sich also eine Sicherheitskopie vom Spielstand erstellen, den man "bearbeiten" will.

Jetzt zum Prinzip der ganzen Sache. Wizardry speichert die einzelnen Daten eines Charakters in bestimmten Bytes als hexadezimale Zahlen ab. Die Werte der Attribute eines Charakters kann man nun gezielt verändern, indem man die Werte der dazugehörigen Bytes in der Spielstanddatei austauscht.

Nachdem man die Datei in den Editor geladen hat, durchstöbert man sie mit der Suchen-Funktion des Programms nach dem Namen des ersten Charakters seiner Rollenspielparty. In diesem Fall sei es der Begriff "Endor". Die gesuchte Stelle befindet sich immer ziemlich am Ende der Datei. Bei DISKEDIT wird "Endor" in der rechten Spalte angezeigt, da dort die HEX-Zahlen als ASCII-Zeichen stehen.

Der erste Buchstabe des Charakternamens, bei Endor also "E", ist der Bezugspunkt für die folgenden Cheats, also das Byte eins des Bereichs, in dem die Informationen über ein Partymitglied von WIZARDRY abgelegt sind (auch Infobereich).

(Im hexadezimalen Code wird "E" als "45" dargestellt, da "E" den ASCII-Wert 65 hat.)

Der Name: Er belegt die Bytes 1 bis 8 im Infobereich eines Charakters. Die Buchstaben des Namens sind als ASCII-Werte im HEX-Format gespeichert. Falls der Name kürzer als acht Zeichen ist, werden die restlichen Bytes auf den Wert "00" gesetzt. Beispiel: "Endor" wird als "45 4E 44 4F 52 00 00 00" dargestellt. Der Name braucht nicht verändert zu werden.

Das Alter: ...steht in den Bytes 9, 10, 11 und 12 (also 9 bis 12). Man sollte diese Bytefolge auf den Wert "18 10 00 00" setzen. Der Charakter darf ab sofort im zarten Alter von 11 Jahren auf Monsterjagd gehen.

Die Erfahrungspunkte: Dieser Wert muß nicht unbedingt verändert werden. Will man allerdings einen Charakter in einem Beruf schnell aufsteigen lassen, ist der folgende Weg nützlich:

a) Man starte WIZARDRY, wechsle mit dem gewünschten Charakter in die neue Berufsklasse und speichere dann ab.

b) Man setze die Erfahrungspunkte des Charakters herauf. Dazu muß man die Bytes 13 bis 16 des Infobereichs mit dem Wert "C9 7D 53 00" überschreiben.

c) Wenn man nun den Spielstand wieder lädt, hat der Charakter 5.471.178 Erfahrungspunkte, allerdings befindet er/sie sich immer noch auf Stufe 1. Doch nach dem nächsten überlebten Kampf wird er/sie einige Stufen höhersteigen...

Die MTS: Auch dieses Attribut läßt man am besten so, wie es ist. Nur der Vollständigkeit halber: Es belegt die Bytes 17 bis 20 des Infobereichs.

Das Gold: Wieder ein Problem weniger! Wenn man die Bytes 21 bis 24 auf "EA 79 0D 00" setzt, dürfte man eigentlich ausreichend versorgt sein...

Die Trefferpunkte: Einmal unsterblich...Auch das läßt sich bis zu einem Grad machen. Man setze die Bytes 25 – 28 einfach auf "64 64 64 64" (die ersten beiden Werte stehen für den momentanen Zustand, die anderen beiden für das maximal Mögliche). 25.700 TP sollten eigentlich reichen...

Die Ausdauer: Funktioniert wie die TP. Man setze die Bytes 29 bis 32 auf "7D 01 7D 01". Das sind zwar nur 381, aber besonders beim Schwimmen ist ein nicht zu großer Wert zu empfehlen. Denn wenn mitten auf hoher See zehntausend Punkte Ausdauer erst einmal verbraucht sind (geht recht schnell), hilft kein noch so guter RAST-Spruch mehr...

Die Tragekapazität: Wenn die Bytes 33 bis 36 auf "00 00 6F 4A" stehen, dürfte dem Charakter keine Rüstung zu schwer sein, und die 1905 TK soll einem erstmal jemand nachmachen!

Die Stufe (STF): Die Bytes 37 und 38 lasse man besser unverändert.

Die Leben: "01 00" über die Bytes 39 und 40 geschrieben und voilà – wie frisch aus dem Hauptmenü.

Die Magiepunkte: Die sechs Ebenen sind auf die Bytes 41 bis 64 verteilt. Es genügt hier, alle diese Bytes auf "32" zu setzen. Man wird mit jeweils 12.850 Magiepunkten pro Ebene belohnt.

Die Ausrüstung: Als nächstes ist die Ausrüstung des Charakters aufgelistet. *Wizardry* benutzt für einen Gegenstand einen acht Byte langen Code aus hexadezimalen Zahlen. Es ist mir zwar nicht gelungen, diesen zu entschlüsseln, aber in Tabelle 1 sind Codes zu einigen nützlichen Gegenständen aufgelistet. Außerdem befindet sich hinter jedem Gegenstandscode noch eine vier Byte lange HEX-Zahlenfolge (ab jetzt "?-Folge" genannt), deren Bedeutung ich nicht herausfinden konnte, die jedoch nicht verändert werden darf (später mehr dazu).

Hier erst einmal die weitere Belegung des Infobereichs:

1. Gegenstand	Byte 65 bis 72
1. ?-Folge	Byte 73 bis 76
2. Gegenstand	Byte 77 bis 84
2. ?-Folge	Byte 85 bis 88
3. Gegenstand	Byte 89 bis 96
3. ?-Folge	Byte 97 bis 100
4. Gegenstand	Byte 101 bis 108
4. ?-Folge	Byte 109 bis 112
5. Gegenstand	Byte 113 bis 120
5. ?-Folge	Byte 121 bis 124
6. Gegenstand	Byte 125 bis 132
6. ?-Folge	Byte 133 bis 136
7. Gegenstand	Byte 137 bis 144
7. ?-Folge	Byte 145 bis 148

Es gibt zwar noch einige Plätze mehr, in denen sich Gegenstände verstauen lassen, aber die oben aufgeführten dürften meistens für das Ausrüsten eines Charakters reichen.

Das Einsetzen von Gegenstände in die Ausrüstung eines Charakters funktioniert folgendermaßen: Man setze die Nummer des gewünschten Objektes an eine der oben aufgeführten Stellen (z.B. in die Bytes 65 bis 72 für die Stelle "Erster Gegenstand") ein, d.h. man überschreibe die alten Werte mit dem neuen, acht Byte langen Code. Dabei sind einige Dinge zu beachten: Beim Ersetzen eines bereits in der Ausrüstung vorhandenen Objektes durch ein neues sollte der neue Gegenstand von derselben Art sein wie der zu überschreibende. Z.B. sollte (muß nicht, denn es geht nicht immer) man eine Waffe nur durch eine andere Waffe ersetzen, einen Helm nur durch eine andere Kopfbedeckung. Ansonsten kann es manchmal zu Problemen kommen. Achtung: Die ?-Folgen dürfen nicht verändert werden, da der Charakter den neuen Gegenstand sonst nicht anlegen kann! Kann ein Charakter eine neue Waffe o.ä. trotzdem nicht zum zweiten Mal anlegen (denn beim ersten Mal ist es möglich, daß sie trotzdem angelegt ist), so ist sie eben nicht für diesen Beruf oder diese Rasse geeignet. Hinweis: Man kann zwar auch ohne diese Beschränkungen arbeiten, aber dann kommt es recht häufig zu Programmfehlern – also nichts für Ungeduldige (als "Belohnung" kann z.B. der Lord auf einmal mit einem Plattenpanzer metzeln).

Wenn man den manipulierten Spielstand lädt, ist der neu eingesetzte Gegenstand noch nicht identifiziert, z.B. wird der "Rächer" nur als "?Schwert" angezeigt.

Die Hauptattribute:

Diese wirklich wichtigen Werte sind auf die Bytes 369 bis 376 folgendermaßen verteilt:

KRA ft	Byte 369
INT elligenz	Byte 370
PIE tät	Byte 371
VIT alität	Byte 372
GES chicklichkeit	Byte 373
SCH nelligkeit	Byte 374
PER sönlichkeit	Byte 375
KAR ma	Byte 376

Name des Gegenstandes	HEX-Code (Leerzeichen = neues Byte)							
Sternen Ring	F4	00	02	00	05	1F	00	C1
Hi-Kane-Do (O)	E1	00	5E	01	07	45	00	01
Hi-Kane-Do (B)	E2	00	5E	01	08	46	00	01
Muramasa Klinge	6B	00	28	00	00	10	00	01
Versetzer Umhang	EA	00	28	00	05	49	00	01
Elfenbogen	72	00	2D	00	03	0B	02	01
Friedensstifter (Pfeile)	5F	00	04	00	04	16	64	04
Grosser Bogen	5D	00	4B	00	03	0B	00	01
Kettenwams +2	CA	00	32	00	07	2A	00	01
Schutzhosen +2	CB	00	41	00	08	2C	00	01
Wald Umhang	D7	00	41	00	05	49	00	01
Ankh des Todes (verflucht)	1D	01	05	00	05	32	04	01
Kobold Stab	39	01	05	00	00	12	00	05
Magische Roben (O)	D0	00	1E	00	07	3C	00	01
Magische Roben (B)	D1	00	28	00	08	3D	00	01
Raketenkracher (100 Stk.)	35	01	05	00	02	12	64	04
Rammbus Stab (verflucht)	73	00	78	00	01	11	03	09
Stab der Winde	2E	01	08	00	00	12	04	05
Stab des Winters	2B	01	08	00	00	12	01	04
Grosse Heilung (100 Stk.)	3E	01	02	00	0C	20	64	04
Krankheits Heilung (100)	45	01	0A	00	0C	20	64	04
Stein Heilung (100 Stück)	44	01	05	00	0C	20	64	04
Auferstehung (100 Stück)	3A	01	02	00	0C	20	64	84
Drachen Schild	C6	00	A5	00	0B	18	00	01
Ebenholzhelm	EC	00	64	00	06	60	00	01
Ebenholzpanzer (O)	DF	00	2C	01	07	1A	00	01
Ebenholzpanzer (B)	E0	00	2C	01	08	1B	00	01
Mantis Handschuhe	D5	00	3C	00	09	4A	01	01
Mantis Stiefel	D6	00	5A	00	0A	4B	02	01
Rabenschnabel (verflucht)	57	00	C8	00	01	08	00	08
Rächer (Schwert)	6A	00	4B	00	00	3B	04	01
Horn des Prometheus	59	00	46	00	0E	77	00	01
??? (An NSC verkaufen!)	C8	12	34	01	08	1B	00	81

Tabelle 1

Im Handbuch steht zwar als oberste Grenze für diese Attribute 18, aber tatsächlich können sie jeden Wert bis 255 annehmen. Um z.B. die Kraft eines Charakters auf 30 zu setzen, wandelt man diese (dezimale) Zahl zuerst in eine hexadezimale Zahl um, also "1E". Dann ersetzt man den alten Wert des Bytes 369 durch "1E". Diesem Charakter dürften nun nur noch magisch verriegelte Türen im Weg stehen. (Je eine Fertigkeit belegt ein Byte.)

dann nicht ein, wenn dieser Wert auf 100 steht. Mit den Fertigkeiten Musik, Gaunerei, Theologie usw. ist es ähnlich.

Der Rest des Infobereichs: Es folgen dann noch einige Bytes, die wahrscheinlich eine Art Trennmarkierung zu den Daten des nächsten Charakters bilden.

Denselben Vorgang kann man nun mit allen anderen Charakteren genauso durchführen, die Aufteilung des Infobereichs ist immer dieselbe. Achtung: Wenn man einen anderen Charakter als den ersten in der Party manipuliert, ist das Byte 1 der Anfangsbuchstabe dieses Charakters! (und nicht etwa der des ersten Charakters in der Party!)

Die Charakterfähigkeiten: ...sind wie folgt abgespeichert.

10 Waffenfäh.	Byte 377 bis 386
8 physische	Byte 387 bis 394
6 persönliche	Byte 395 bis 400
10 akademische	Byte 401 bis 410

Achtung: Auch bei z.B. einem Kämpfer sind die Werte für alle 4 Fertigkeiten abgespeichert, obwohl er einige davon, wie z.B. Musik oder Theosophie, nicht benutzen kann. Die für ihn nicht zugänglichen Fertigkeiten haben nur den HEX-Wert "00". Am besten ist es, (fast) alle Fertigkeiten auf 100 zu setzen, d.h. auf hexadezimal "64". Achtung: Ein oder zwei Fertigkeiten pro Kategorie sollte man nur auf "01" setzen, damit man beim Aufstieg in eine höhere Stufe die Bonuspunkte verteilen kann. Stehen nämlich alle Attribute auf 100, hängt sich das Programm quasi auf, da man das Menü nicht eher verlassen kann, bis alle Bonuspunkte verteilt sind. Allerdings bewirkt z.B. nur bei Mönchen und Ninjas die Ninjutsu-Fertigkeit ein Absinken der Rüstklasse. Bei einem z.B. Lord tritt das auch

Noch ein Tip für Leute, die Spaß an der Sache und *Bane of the Cosmic Forge* haben: Das Ganze funktioniert mit *Wizardry 6* ziemlich ähnlich. Die Aufteilung ist fast gleich, nur daß bei der Auflistung der Gegenstände die ?-Folgen fehlen, und daß das erste Byte des Infobereichs immer eine feste Position im Vergleich zum Dateianfang hat. (Das ist eben bei *Wizardry 7* nicht der Fall, deshalb die Sache mit dem Byte 1 und dem Infobereich.)

Mit ein bißchen Geduld kann man so eine Party aufbauen, die Lost Guardia ordentlich gewachsen sein dürfte.

Betrayal at Krondor

Daniel F. M. Hoffmann aus Mannheim decodierte die Spielstände zu Dynamix' umstrittenem Rollenspiel.

Hier die erklärenden Werte für das HEX-Listing:

01 01 01	Gesundheit
02 02 02	Ausdauer
03 03 03	Geschwindigkeit
04 04 04	Stärke
05 05 05	Verteidigung
06 06 06	Armbrust
07 07 07	Nahkampf
08 08 08	Zaubern
09 09 09	Feind
0A 0A 0A	Rüstungskunde
0B 0B 0B	Waffenkunde
0C 0C 0C	Gesang
0D 0D 0D	Feilschen
0E 0E 0E	Schlossaufbruch
0F 0F 0F	Kundschaften
10 10 10	Scharfsinn
60 EA	Bargeld

Nun nur noch die jeweiligen 3 Ziffern mit Euren gewünschten Werten füllen, und schon kann's losgehen. Entweder Ihr füllt sie mit FF's (z.B. 256 Gesundheitspunkte) oder mit 64 (z.B. 100% Zaubern).

```
000000   41 4E 46 41 4E 47 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000010   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000020   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000030   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000040   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000050   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 01 00 72 00 57 00
000060   14 00 16 00 01 00 60 EA - 00 00 18 B9 01 00 C0 89 *Geld
000070   01 00 00 00 00 01 01 0A - 0E D6 63 0A 00 54 EE 0D
000080   00 E6 00 00 00 00 90 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000090   00 00 20 03 00 08 00 00 - 00 01 00 88 07 02 00 4C
0000A0   6F 63 6B 6C 65 61 72 00 - 00 47 6F 72 61 74 68 00
0000B0   00 00 00 4F 77 79 6E 00 - 00 00 00 00 00 50 75 67
0000C0   00 00 00 00 00 00 00 4A - 61 6D 65 73 00 00 00 00
0000D0   00 50 61 74 72 75 73 00 - 00 00 00 E7 3E 00 00 00
1.Person
0000E0   00 00 00 01 01 01 00 00 - 02 02 02 00 00 03 03 03 *
0000F0   00 00 04 04 04 00 00 05 - 05 05 00 00 06 06 06 00 *
000100   00 07 07 07 00 00 08 08 - 08 00 00 09 09 09 00 00 *
000110   0A 0A 0A 00.00 0B 0B 0B - 00 00 0C 0C 0C 00 00 0D *
000120   0D 0D 00 00 0E 0E 0E 00 - 00 0F 0F 0F 00 00 10 10 *
000130   10 02 00 01 00 00 0D 59 - 00 00 F1 3E 00 00 00 00 *
2.Person
000140   00 00 01 01 01 00 00 02 - 02 02 00 00 03 03 03 00 *
000150   00 04 04 04 02 00 05 05 - 05 00 00 06 06 06 00 00 *
000160   07 07 07 04 00 08 08 08 - 00 00 09 09 09 00 00 0A *
000170   0A 0A 00 00 0B 0B 0B 00 - 00 0C 0C 0C 00 00 0D 0D *
000180   0D 00 00 0E 0E 0E 00 00 - 0F 0F 0F 00 00 10 10 10 *
000190   02 00 02 00 00 16 59 00 - 00 FB 3E 8C 01 00 40 00 *
3.Person
0001A0   00 01 01 01 00 00 02 02 - 02 00 00 03 03 03 00 00 *
0001B0   04 04 04 00 00 05 05 05 - 00 00 06 06 06 00 00 07 *
0001C0   07 07 00 00 08 08 08 00 - 00 09 09 09 00 00 0A 0A *
0001D0   0A 00 00 0B 0B 0B 00 00 - 0C 0C 0C 00 00 0D 0D 0D *
0001E0   00 00 0E 0E 0E 00 00 0F - 0F 0F 00 00 10 10 10 2D *
0001F0   00 03 00 00 1F 59 00 00 - 05 3F 00 00 00 00 00 00
```

T.F.X.

Wer in DID's Flugsimulator ständig in den Steuerknüppel beißt, sollte sich Clemens Fuchslochers Tip zu Gemüte führen.

Ladet einfach einen Spielstand und ändert die Werte mit einem beliebigen Disk-Editor wie in der untenstehenden Tabelle:

1 – Rang des Piloten (01: 1st Lt. 02: Captain 03: Major 04: Lt. Col. 05: Col. 06: General)
2 – Score
3 – Abschüsse
4 – Bombentreffer
5 – Angaben über den Piloten (00: active 01: retired 02: busted 03: MIA 04: KIA)
6 – Geflogene Missionen
7 – Flugstunden

TFX

```
00000130:  00 00 00 00 00 00 00 00  -  00 00 00 00 00 00 00 06
                                                          [1]

00000140:  00 00 00 FF 00 00 00 FF  -  00 00 00 FF 00 00 00 00
                    [2]         [3]                 [4]      [5]

00000150:  00 00 00 FF 00 00 00 FF  -  00 00 00 00 00 00 00 00
                    [6]         [7]
```



Might & Magic 4 & 5

Und noch einmal Benjamin Horn. Dieses Mal helfen wir unseren *Might & Magic*-Jüngern auf die Sprünge. Geht wie gehabt mit dem Diskeditor in das abgespeicherte Spiel (xeen XX.sav) oder (darkXX.sav) und sucht an der Seite, wo die ASCII-Übersetzung steht, nach dem Namen von einem eigenen Charakter und haltet Euch an die untenstehende Tabelle, welche für MM4 & MM5 gilt, nur bei MM5 stehen die Charaktere etwas weiter hinten. Wenn man sein Geld aufstocken will, sollte man bei MM4 zur Hex-Adresse 3582 gehen und bis zur Hex-Adresse 3585 FF FF FF FF eingeben, nun hat man ungefähr 16 Millionen. Gold. Bei MM5 sollte man zur Hex-Adresse 39FA gehen und bis zur Hex-Adresse 39FD FF FF FF FF eingeben.

Bei (1) kann man die Stärke, Intelligenz, Persönlichkeit, Ausdauer, Tempo, Genauigkeit und Glück verändern.

Bei (2) kann man das Level verändern.

Bei (3) kann man die Resistenz gegen Feuer, Kälte, Elektrizität, Gift, Energie und Magie verändern.

```
00000C40: 00 07 00 07 00 50 02 00  - 00 00 00 00 00 42 65 6E  .....Ben
00000C50: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000C60: 04 FF 00 FF 00 FF 00 FF  - 00 FF 00 FF 00 FF 00 00  .....(1)
00000C70: FF 00 02 00 00 00 00 00  - 01 00 00 00 00 00 00 00  .....(2)
00000C80: 00 00 01 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000C90: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000CA0: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000CB0: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000CC0: 00 00 00 00 00 00 01 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000CD0: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 01 00 00 01  ........
00000CE0: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000CF0: 01 16 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D00: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D10: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D20: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D30: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D40: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D50: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D60: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D70: 00 00 00 00 00 00 00 00  - 00 00 00 00 00 00 00 00  ........
00000D80: 00 00 00 00 FF 00 FF 00  - FF 00 FF 00 FF 00 FF 00  .....(3)
```

Dungeon Hack

Allen verzweifelten Dungeon-Hackern kommt Oliver Ueberholz mit seinem Cheat zu Hilfe.

Bevor Ihr loslegt, macht Euch am besten eine Kopie des Files "aesop.exe". Geht dann ins Spielverzeichnis und gebt

set aesop_diag=1

ein. Nun startet *Dungeon Hack* ganz normal mit "hack". Im Laufe des Spiels könnt Ihr nun per Tastendruck bestimmte Effekte bewirken.

t – textmode
i – durch Wände marschieren
o – Gegenstände kreieren (Inventory)
a – Zerstörung aller Monster in der näheren Umgebung
x – Unser Held steigt im Erfahrungslevel

Alone in the Dark 2

Geht Eurem Helden vorschnell die Puste aus oder habt Ihr zuwenig Munition? Dank Daniel Böhm und David Scheidgen kein Problem. Nehmt Euch einfach einen Spielstand und tragt die Werte der Tabelle in die angegebenen Positionen ein. Wer auf Nummer Sicher gehen will, nimmt den ersten Wert – Cracks kommen auch mit den beiden anderen Vorschlägen bis zum Ende.

Hex-Koordinaten	Bedeutung
68B4 und 68B5	Munition Thompson
68C4 und 68C5	Hit Points
68C6 und 68C7	Munition Revolver
68FC und 68FD	Munition Derringer
6C1E und 6C1F	Munition Riot Gun

einzusetzende Werte:

EE	55	für ca. 24800
BB	--	für ca. 140
CC	--	für ca. 250

(-- steht für „nicht verändert")

Aufschwung Ost

Die nächste HEX-HEXEREI stammt von Benjamin Horn aus Marnurg. Wenn man sich unendlich viel Geld geben will, sollte man einen abgespeicherten Spielstand, welcher sich zum Beispiel im Verzeichnis c:\ao\games befindet, editieren. Hier geht Ihr zur Hex-Adresse 13 und gebt dort bis zur Hex-Adresse 15 "FF FF FF" ein. Wenn man nun auch noch seinen Städten unendlich viel Geld geben will, um sich unbeschwert seiner Aufbesserungsmission widmen zu können, sollte man sich an die untenstehende Tabelle halten. Hinter dem Städtenamen steht die Hex-Adresse, zu der man geht und dann von dieser bis zu der nächsten FF FF FF eingibt. Beispiel: Leipzig steht an der Hex-Adresse 2F83 bis 2F85, das heißt, man gibt an der Hex-Adresse 2F83 FF ein, an der Hex-Adresse 2F84 FF und an der Hex-Adresse 2F85 FF.

Leipzig: 2F83-2F85
Gera: 2E13-2E15
Berlin: 2B33-2B35
Brandenburg: 2B8F-2B91
Chemnitz: 2BEB-2BED
Cottbus: 2C47-2C49
Dresden: 2CA3-2CA5
Eisenach: 2CFF-2D01
Erfurt: 2D5B-2D5D
Frankfurt/O.: 2DB7-2DB9
Görlitz: 2E6F-2E71
Halle: 2ECB-2ECD
Jena: 2F27-2F29
Magdeburg: 2FDF-2FE1
Neubrandenburg: 303B-303D
Plauen: 3097-3099
Potsdam: 30F3-30F5
Rostock: 314F-3151
Schwerin: 31AB-31AD
Stralsund: 3207-3209
Suhl: 3263-3265
Weimar: 32BF-32C1
Wismar: 331B-331D
Wittenberg: 3377-3379
Zwickau: 33D3-33D5

Privateer

Von Jürgen König aus Feldkirch-Tosters stammt der ultimative Editiercheat zu Privateer. Besonders in den letzten Missionen könnt Ihr die sechs Skeltek-Kanonen gut gebrauchen.

Zuerst nehmt Ihr Euch wie immer einen Spielstand (XXXXX.sav) und editiert nun wie folgt:

Waffen:

Durchsucht die Datei nach dem Wort FWEAPGUNS. Habt ihr die Zeile gefunden, kann's losgehen. Für die Waffen werden ab der nächsten Zeile Zahlenwerte zwischen 01 und 09, für die Position zwischen 01 und 06 vergeben.

01	Meson Blaster
02	Particle Cannon
03	Ionic Pulse Cannon
04	Mass Driver
05	Plasma Gun
06	Laser
07	Tachyon Cannon
08	Skeltek (1)
09	Skeltek (2)

Credits:

Sucht Ihr nach unbegrenzten Credits, findet zuerst das Wort CCRGI. Fünf Stellen weiter ist der Credit-Account angegeben, der sich am besten mit drei FF's überschreiben läßt.

Markus Schirmer aus München stellt uns zudem noch eine Standortanwahl zur Verfügung, die leidiges Umherfliegen überflüssig macht.

Sucht Euch in Eurem Spielstand einfach das Wort RNDM, geht drei Hexpaare zurück und eine Zeile nach oben. Hier müßte der aktuelle Standort erscheinen (zum Beispiel Perry Naval Base — 29). Ändert diesen Wert nach Belieben (siehe Tabelle) um. Um die Sache zu vervollständigen, muß jedoch ein weiteres Byte geändert werden.

Sucht dieses Mal das Wort PLAYSCOR und geht vom R vier Zeilen nach unten und sieben Paare zurück.

An dieser Stelle muß derselbe Wert stehen wie an obiger (zum Beispiel 29) und natürlich muß dieses Byte auch geändert werden.

```
DETROID.SAV

WAFFEN:
Vom Anfang der Datei 2x PAGE DOWN

0480(01E0)  40 00 00 00 46 57 45 41 50 47 55 4E 53 00 00 00     FWEAPGUNS
0496(01F0)  18 09 02 00 00 09 01 00 00 09 04 00 00 09 03 00
                                                  WAFFENART
1x PAGE DOWN                                      POSITION

0000(0000)  00 09 07 00 00 09 05 00 00 4C 4E 43 48 00 00 00
0016(0010)  ......
0032(0020)  4C 00 00 00 06 01 0A 00 01 09 00 00 43 48 00 00


CREDITS:
Vom Anfang 3x PAGE DOWN

0256(0100)  4F 49 4E 46 4F 00 00 00 09 43 41 52 47 4F 00 00  +INFO    &CARGO
0272(0110)  00 00 43 43 52 47 49 06 00 00 08 E0 93 04 00 32    CCRGI
                                              CREDITS
```

Hex-Wert	Quadrant	System	Location	
00	Humboldt	Troy	Achilles	Mining Base
01	Clarke	Perry	Anapolis	Refinery Base
02	Humboldt	Pyrenees	Basque	Mining Base
03	Fariss	Palan	Basra	Refinery Base
04	Potter	Auriga	Beaconsfield	Refinery Base
05	Clarke	Tingerhoff	Bodensee	Agricultural Planet
06	Humboldt	Junction	Burton	Agricultural Planet
07	Clarke	Hyades	Charon	Mining Base *
08	Fariss	Capella	Drake	Pirate Base *
09	Fariss	New Caledonia	Edinburgh	Refinery Base
0A	Potter	New Constantinople	Edom	Agricultural Planet
0B	Potter	Auriga	Elycia	Agricultural Planet
0C	Potter	Shangri La	Erewhon	Pleasure Planet *
0D	Fariss	New Caledonia	Glasgow	Refinery Base
0E	Potter	Raxis	Graccus	Refinery Base
0F	Humboldt	Troy	Hector	Mining
10	Clarke	Midgard	Heimdel	Agricultural Planet
11	Humboldt	Troy	Helen	Agricultural Planet
12	Potter	XXN_1927	Jolson	Pleasure Planet *
13	Potter	XXN_1927	Joplin	Refinery Base *
14	Fariss	Regallis	Kronecker	Mining Base
15	Clarke	Lisacc	Lisacc	Mining Base
16	Potter	New Castle	Liverpool	Refinery Base
17	Fariss	Nexus	Macabee	Mining Base
18	Humboldt	Padre	Magdaline	Pleasure Planet
19	Potter	Aldebaran	Matahari	Pleasure Planet
1A	Potter	Hind's Variable N.	Meadow	Refinery Base
1B	Fariss	Telar	Megiddo	Pirate Base
1C	Clarke	Ragnarok	Mjolnar	Agricultural Planet
1D	Clarke	Tingerhoff	Munchen	Refinery Base
1E	Potter	DN_N1912	N1912_1	Pleasure Planet
1F	Potter	New Constantinople	New Constantinople	Government Base
20	Potter	New Detroit	New Detroit	Industrial Planet
21	Humboldt	Pyrenees	New Iberia	Agricultural Planet
22	Potter	ND_57	New Reno	Pleasure Planet
23	Clarke	Nitir	Nitir	Agricultural Planet
24	Humboldt	Pentonville	Oakham	Pirate Base
25	Potter	Saxtogue	Olympus	Pleasure Planet *
26	Potter	Hind's -Variable N.	Oresville	Agricultural Planet
27	Potter	Oxford	Oxford	University Planet
28	Fariss	Palan	Palan	Agricultural Planet
29	Clarke	Perry	Perry Naval Base	Military Starbase
2A	Humboldt	Pollux	Remus	Refinery Base
2B	Humboldt	Varnus	Rilke	Refinery Base
2C	Humboldt	Varnus	Rodin	Agricultural Planet
2D	Fariss	Castor	Romolus	Mining Base
2E	Fariss	Rygannon	Rygannon	Mining Base
2F	Humboldt	Prasepe	Saratov	Mining Base
30	Clarke	Rikel	Siva	Agricultural Planet
31	Fariss	KM_252	Smallville	Pirate Base
32	Humboldt	Junction	Speke	Pleasure Planet
33	Clarke	Surtur	Surtur	Agricultural Planet
34	Potter	Manchester	Thisbury	Refinery Base
35	Potter	Raxis	Trinsic	Agricultural Planet
36	Fariss	Sherwood	Tucks's Pirate Base	Pirate Base
37	Fariss	Valhalla	Valkyrie	Mining Base
38	Humboldt	Junction	Victoria	Agricultural Planet
39	Clarke	Rikel	Vishnu	Mining Base
3A	Potter	Manchester	Wickerton	Refinery Base
3B	Fariss	Delta Prime	Derelict	Derelict *



Jurassic Park (MS-DOS)

Marko Pusch aus Köenigsfeld hat herausbekommen, wie man sich die von Computer zu Computer verschiedenen Paßwörter ausrechnen kann. Dazu müßt Ihr allerdings zuerst das erste Level durchspielen. Von diesem Paßwort sind die letzten drei Stellen das Wichtigste: Diese solltet Ihr einfach in die Levelcodes (siehe Tabelle) anstatt der Kreuze eintragen und schon darf jedes Level angewählt werden.

Level	Levelcode
2-------Triceratopsgehege	B14A5+++
3------Stegosaurusgehege	3B5FB+++
4-------Gallimimusgehege	0377D+++
5 ----------	kein Code
6--------Pterodomegehege	0179D+++
7----Brachiosaurusgehege	607AF+++
8----------Visitor-Center	EB8FD+++
9-------Maintenance Shed	8B8FF+++
10---------Höhlensystem 1	AB901+++
11---------Höhlensystem 2	4B903+++

Anstoss (MS-DOS)

Christof Wöstemeyer aus Münster hilft allen krisengeschüttelten *Anstoss*-Managern aus der Patsche. Alles was Ihr für Eure Rettung braucht, ist "Edit" unter DOS. Zuerst sollte man sich über seine Finanzlage im klaren sein. Dazu notiert man sich, unmittelbar vor dem Abspeichern, im "Finanzlage"-Menü alle Werte, am besten die "Tatsächlichen", wie z.B. die "Pokalspieleinnahmen" oder das "Fernsehhonorar" etc. Diese Werte sucht Ihr dann mit Hilfe des "Edit"-Befehls in Eurer Save.ANS Datei.

Habt Ihr eine Zahl gefunden, die denselben Wert hat wie z.B. Eure Pokalspieleinnahmen, dann braucht Ihr diese Zahl nur noch Euren Vorstellungen nach beliebig zu verändern und urplötzlich habt Ihr Euer Konto um etliche Millionen erschwert.

Aber Vorsicht! Es gelten nur die Zahlen vor dem Punkt und den sechs Nullen, die solltet Ihr nämlich so lassen wie sie sind.

Viel Spaß noch mit Eurer zukünftigen Millionentruppe!

Ein Beispiel sieht mit "Edit" ungefähr so aus :

-urspr. Spielstand :-		-editierter Spielstand :-	
6537800.000000			
1500000.000000 =	**Fernsehhonorar tats.**	6500000.000000	+5,0
1100000.000000 =	**Fernsehhonorar kalk.**	6100000.000000	+5,0
660000.000000 =	**Werbeeinnahmen tats.**	9900000.000000	+9,3
600000.000000 =	**Werbeeinnahmen kalk.**	9300000.000000	+9,3
0.000000		0.000000	
0.000000		0.000000	
-570000.000000		-570000.000000	
-1737200.000000		-1737200.000000	
700000.000000 =	**Guthaben**	5700000.000000	+5,0
-250000.000000 =	**Spielertransfer**	2000000.000000	+2,25
-329000.000000 =	**sonst. Kosten**	-129000.000000	+0,2
430000.000000		430000.000000	
-1296900.000000		-1296900.000000	

Warlords 2

In SSGs großartigem *Warlords 2* lassen sich alle Städte mittels eines Hex-Editors nach freiem Belieben modifizieren. Ingo Roderfeld aus Lengerich hat für Euch die wichtigsten Bytes unter die Lupe genommen. Voraussetzung hierfür ist ein bereits abgespeicherter Spielstand und ein Hex-Editor, der auch die ASCII-Übersetzung mitanzeigt. Man merkt sich den Namen einer Stadt aus dem gespeicherten Spielstand und lädt den Spielstand (z. B. C:\WARLORD2\SAVE\SAVE1.DAT) in den Hex-Editor. Nun sucht man im ASCII-Bereich des Hex-Editors den Namen der Stadt (die Städtenamen findet man möglicherweise ab Position Datei-Offset 5.576, hex 15C8) und bewegt den Cursor auf den 1. Buchstaben dieses Namens. Kennzeichnet man diesen 1. Buchstaben nun als Byte 1 und numeriert alle weiteren Bytes bis zum nächsten Namen durch, so ergibt sich folgende Positionstabelle.

Byte	Abgespeicherte Information	Byte	Abgespeicherte Information
17	Defence-Wert der Stadt	30	Strength-Wert Armee 4
18	Eigentümer der Stadt	31	Movepoints Armee 1
19	1. produzierbarer Armeetyp	32	Movepoints Armee 2
20	2. produzierbarer Armeetyp	33	Movepoints Armee 3
21	3. produzierbarer Armeetyp	34	Movepoints Armee 4
22	4. produzierbarer Armeetyp	35	Kosten Armee 1
23	Herstellungszeit Armee 1	36	Kosten Armee 2
24	Herstellungszeit Armee 2	37	Kosten Armee 3
25	Herstellungszeit Armee 3	38	Kosten Armee 4
26	Herstellungszeit Armee 4	39	Einkommen der Stadt
27	Strength-Wert Armee 1		
28	Strength-Wert Armee 2		
29	Strength-Wert Armee 3		

Schlüssel für die Positionen 19 - 21 (produzierbare Armeetypen)

Wert	Armeetyp	Wert	Armeetyp
0B	Scouts	0F	Giant Bats
02	Light Inf.	08	Pegasi
0E	Orcish Mob	09	Griffins
01	Heavy Inf.	14	Giant Worms
10	Pikemen	18	Ghosts
06	Archers	17	Wizards
03	Dwarves	15	Unicorns
11	Minotaurs	16	Elementals
00	Giants	1B	Devils
0C	Spiders	1A	Demons
0D	Light Cav.	13	Archons
07	Wolfriders	19	Dragons
04	Heavy Cav.	[1C]	[Hero]
0A	Catapults	[05]	[Ship]
12	Elephants	[1D]	[Standard]

Schlüssel für Position 18 (Eigentümer)

Wert	Eigentümer	Wert	Eigentümer
00	Weiß	04	Grün
01	Gelb	05	Dunkelblau
02	Orange/Braun	06	Hellblau
03	Rot	07	Schwarz

Terminator Rampage

Als letzte Hoffnung der Menschheit wurde man nur mit einer einfachen Kanone, sehr wenig Munition und nur sehr wenig Punkten losgeschickt, um den letzten SkyNet Außenposten zu zerstören. Nachdem dies ohne bessere Waffen und jegliche Zusatzmittel verdammt schwer ist, haben sich Manfred Müller und C. Heimerl aus Unterhaching eingehend damit beschäftigt, Abhilfe zu schaffen.

Alles was Ihr dazu braucht, ist ein handelsüblicher Hex-Editor, eine Tastatur und ein paar Finger zum Tippen. Im Verzeichnis von *Terminator Rampage* wird jedes einzelne Save-Game in zwei Dateien gespaltet. In der kleineren Datei (*.sav) werden die Extras, in der größeren (*.sae) die Position und der Sichtwinkel abgespeichert. Wir interessieren uns aber nur für die "*.sav"-Datei. Diese öffnet Ihr in einem Hex-Editor und ändert im Sektor 0 wie folgt:

Hinweise:

Score: Es ist sinnvoll, von der Punktzahl nur die ersten drei Bytes auf FF zu setzen, weil das Programm beim Erreichen der Höchstpunktzahl mit dem Zählen von vorne beginnt.

Health & Ammo: Wenn diese Bytes geändert sind, steigt der grüne (Health) und der blaue (Ammo) Balken im Spiel. Man darf diese Balken nicht zu hoch machen, sonst stürzt das Programm ab. Wenn Ihr im Spiel Health oder Repair-Kits zu euch nehmt, kann es passieren, daß der Health- bzw. der Ammobalken wieder sinkt. Entweder Ihr ändert jedes mal nach dem Spielen die Bytes oder Ihr vermeidet es, Health und Repairkits zu nehmen.

Waffe: Wenn man dieses Byte auf FF gesetzt hat, sind alle Waffen mit den Funktionstasten F1-F8 frei anwählbar.

Heat: Dieser Wert ist die Feuerkraft für die letzte (und damit auch die beste) Waffe. Er kann höchstens auf 200 gesetzt werden.

Munition: Beim Ändern dieser Bytes, sollte man für alle Waffen ziemlich viel Munition haben. Auch die V-Tec-Gun sollte jetzt vollständig zusammen gebastelt sein. Wenn Ihr aber im Spiel Munition aufnehmt, kann es vorkommen, daß die Anzahl der Patronen in den Minus-Bereich geht. Ihr könnt aber einfach weiterschießen, und mit der Zeit geht es wieder in den Plus-Bereich.

(00 steht für "alten Wert nicht verändern")

Zeile	Position
0032 (0020)	00 00 00 **FF FF FF FF** 00 **08 03 FF 14** 00 00 00 00 = Score = Health = Ammo
0064 (0040)	**FF** 00 00 00 **C8** 00 **FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F** = Waffe = Heat = Munition für alle Waffen + V-Tec-Gun fertig
0080 (0050)	**FF 7F** 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 = Munition für alle Waffen + V-Tec-Gun fertig

NHL Hockey

Andreas Theimer aus Vöhringen zeigt Euch, wie ihr die Spielerwerte in EA's tollem Eishockeysimulator nach Belieben verändern könnt.

Wenn man eine neue Liga, zum Beispiel **test** anlegt, wird automatisch ein Unterverzeichnis mit dem Liganamen im Hockeyverzeichnis angelegt. In diesem Verzeichnis, zum Beispiel **test.lp**, befinden sich alle Dateien, die für diese Liga relevant sind. In diesem Verzeichnis befinden sich auch die Dateien **att.db** und **key.db**. In att.db sind alle Eigenschaften der Spieler enthalten, zum Beispiel speed, shot power usw., und in key.db werden alle Daten zur Saison gespeichert, die den jeweiligen Spieler betreffen, wie viele goals, assists er in dieser Saison gemacht hat. In key.db steht auch das Offset, wo in der Datei att.db die Eigenschaften des entsprechenden Spielers stehen.

Dies möchte ich nochmal an einem Beispiel verdeutlichen, dazu nehmen wir Steve Yzerman von den Detroit Red Wings. Wenn man in der Datei key.db nach dem Namen des Spielers sucht, die in dieser Datei nach Vereinen angelegt sind, kann man das Offset einfach ablesen. Nach dem Namen des Spielers folgt ein Byte BA (in Hex), nach diesem Byte beginnen die Daten für die laufende Saison. Die nachfolgenden beiden Bytes bezeichnen das Offset in der att.db Datei.

siehe Tabelle 1

Das Offset für Steve Yzermann ist 08 09, nun muß man die Zahlen noch umdrehen, also 09 08, das ist das richtige Offset für die Datei att.db.

siehe Tabelle 2

An der Stelle 0908 in der Datei att.db beginnt mit 00, d.h. der Spieler ist Rechtshänder und 01 würde Linkshänder bedeuten.

Die nächsten 14 Bytes sind für die Eigenschaften des Spielers verantwortlich. Hier habe ich fast alle auf 0f gesetzt, was 100 entspricht. Somit hat der Spieler die besten Eigenschaften.

Es macht aber keinen Sinn, in jeder Eigenschaft das Maximum zu erreichen, zum Beispiel bei Gewicht und Aggressivität, da sonst der Spieler sehr oft auf die Strafbank wandert.

Wir wünschen Euch beim Ausprobieren viel Spaß.

Jedoch sollte man vorher noch eine Sicherungskopie der Daten machen, am einfachsten mit copy *.db *.bak, damit Ihr im Notfall die Originaldaten für Eure Liga habt.

Tabelle 1

```
004880  18 13 43 53 74 65 76 65 00 00 00 00 00 00 00 00   |..CSteve........|
004890  00 00 00 59 7a 65 72 6d 61 6e 00 00 00 00 00 00   |...Yzerman......|
0048a0  00 00 00 ba 08 09 00 00 a0 12 00 00 68 16 00 00   |............h...|
0048b0  30 30 38 34 18 03 44 53 74 65 76 65 00 00 00 00   |0084..DSteve....|
```

Tabelle 2

```
0008e6    0a 0a 0d 0a 0a 0a 05 08 08 01 09 09 09 09 00 08
0008f6    08 04 08 0a 08 03 0a 08 05 0a 08 0a 05 01 04 04
000906    04 04 00 0f 0f 05 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f
000916    0f 01 0d 0d 0d 0d 00 0a 0d 04 0e 07 0e 0d 0e 0a
```

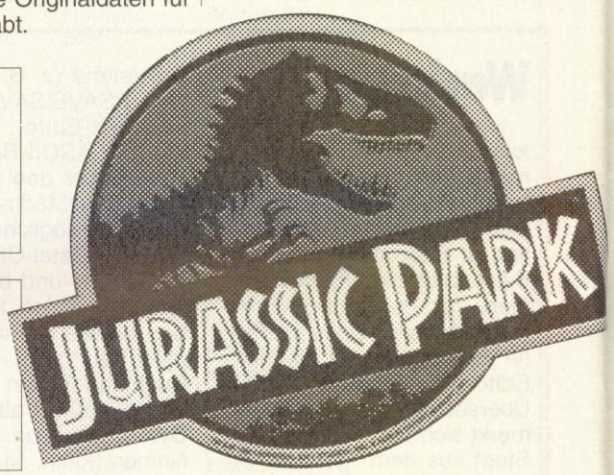
Jurassic Park

Wem die auf Dauer nervige Action-Sequenz zu beginn langweilig geworden ist, probiere doch mal Sascha Bernds Trick.

Um gleich ins richtige Spiel einzusteigen, benennt Ihr einfach die Spielfiles um. Kopiert Euch die Dateien am besten in ein jeweils anderes Verzeichniss, um gefährliches Überschreiben zu verhindern.

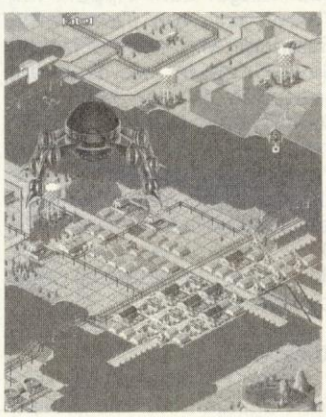
Benennt zum Beispiel **JP2d.exe** in **JP4d.exe** um, **JP3d.exe** in **JP2d.exe** und **JP4d.exe** in **JP3d.exe**.

Kopiert die drei Files in die alte Directory und los geht`s.



Sim City 2000

Matthias Klopfe aus Schweinfurt kommt abgebrannten Maxis-Architekten zu Hilfe. Speichert Euer neu angelegtes Spielfeld am besten sofort ab und ändert das Hexpaar an Stelle 27 (Hex) in 01. Bei länger gespeicherten Spielständen ist dies nicht zu empfehlen, denn wenn an Stelle 27 ein anderer Wert als 00 oder 01 steht, kann es Probleme geben.



```
                        Disk Editor
  Objekt  Bearbeiten  Verbindung  Anzeige  Info  Werkzeuge  Hilfe
Cluster 14.379, Sektor 230.557
00000000:  46 4F 52 4D 00 00 E2 DD - 53 43 44 48 4D 49 53 43  FORM..Γ.SCDHMISC
00000010:  00 00 02 AC 81 00 02 01 - 22 82 00 01 01 85 00 02  ...¼ü...."é...à..
00000020:  08 02 82 00 01 07 81 01 - 02 27 10 82 00 01 01 82  ..é..ü..'.é...é
00000030:  00 01 03 B0 00 03 02 49 - F0 81 00 02 AF C8 82 00  .......I≡ü..».é.
00000040:  01 03 82 00 01 02 82 00 - 01 96 82 00 01 0A 82 00  ..é...é..ûé...é.
00000050:  01 0F 82 00 01 04 FF 00 - FF 00 82 00 01 07 8A 00  ..é... . .é..è.
00000060:  01 07 8A 00 01 07 8A 00 - 01 07 8A 00 01 07 8A 00  .è..è..è..è.
00000070:  01 07 8A 00 01 07 8A 00 - 01 07 8A 00 01 07 8A 00  .è..è..è..è.
00000080:  01 07 8A 00 01 07 85 00 - 02 37 8C 95 00 02 02 E2  .è..à..7îò...Γ
00000090:  81 00 02 03 E7 81 00 02 - 01 1B 82 00 01 68 82 00  ü...τü.....hé.
000000A0:  01 21 82 00 01 06 82 00 - 01 01 FF 00 FF 00 FF 00  .!é...é... . . .
   Datei                                              Cluster 14.379
   C:\SC2000\dune.sc2                    Datei-Offset 39, Hex 27
```

Doom

Das Spiel, auf das alle gewartet haben, muß einen Cheat haben. Freunde von Diskeditoren dürfen zwar auch die Spielstände manipulieren, aber um Euch die Arbeit etwas zu erleichtern, geben wir hier die offiziellen Cheats zum besten. Erspielt wurden sie von Karsten Fischer aus Hannover.

Während des Spiels einfach die nachfolgenden Buchstabenfolgen eingeben und schon ist der 3-D-Hammer auch auf schwerster Stufe locker zu lösen. Alle Cheats lassen sich mit nochmaliger Eingabe rückgängig machen, denn *Doom* macht mit Cheat nur noch halb so viel Spaß. Also Vorsicht! Entweder viel Spaß oder die Cheats.

Unsterblichkeit:	**iddqd**
Alle Waffen, Keycards, Ammo:	**idkfa**
Durch Wände gehen:	**idspispopd**
Je nach letztem Buchstaben (V, S, I, R, A, L) verschiedene Effekte:	**idbehold**
Levelanwahl (Zahl angeben):	**idclev**
Position in hex-Koordinaten:	**idmypos**
Dosn_t Suck GM:	**idchoppers**
Auf der Karte - Wände anzeigen:	**iddt**
Auf der Karte - Feinde und Gegenstände:	**(nochmals) iddt**
Auf der Karte - alle wieder normal:	**(nochmals) iddt**



Lemmings 2

Und Michael Schiwek zum zweiten. Wem bei *Lemmings 2* die Puste ausgeht, der sollte in der datei "save.dat" folgende Änderungen vornehmen.

Zu jedem der jeweils zehn Level gehören zwei Bytes (zum Beispiel Level 1 — 01 und das zweite 01), wobei in ersterem die Anzahl der geretteten Lemminge gespeichert wird und im zweiten die Medaillen (01: Bronze 02: Silber 03: Gold).

Wenn Ihr in einem Level nicht weiterkommt, gebt einfach die gewünschten Hex-Zahlen ein, und schon dürft Ihr das nächste angehen.

Beispiel: Wollt Ihr den fünften Level der Cavelemminge nicht spielen, so ersetzt Ihr im Abschnitt "Cavelems" die erste Fünf der Abbildung durch eine 3C (60 Lemminge) und die zweite Fünf durch eine 03 (Goldene Medaille).

Nun habt Ihr das Level mit 60 Lemmingen beendet und eine goldene Medaille bekommen.Hier nun die Positionen der Welten und der jeweiligen Levels (01=Level 1 bis 0A=Level 10):

Dez.	1	2	...	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	20	...	30	...	40	...	50	...	60
HEX	01	02	...	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	14	...	1E	...	28	...	32	...	3C

Medaillen 03 - Gold
02 - Silber
01 - Bronze

Relativer Sektor 0000000

```
00C0                                        01 00 01 00 02 00 02 00
00D0  03 00 03 00 04 00 04 00 05 00 05 00 06 00 06 00   CLASSIC
00E0  07 00 07 00 08 00 08 00 09 00 09 00 0A 00 0A 00
00F0  01 00 01 00 02 00 02 00 03 00 03 00 04 00 04 00
0100  05 00 05 00 06 00 06 00 07 00 07 00 08 00 08 00   BEACH
0110  09 00 09 00 0A 00 0A 00 01 00 01 00 02 00 02 00
0120  03 00 03 00 04 00 04 00 05 00 05 00 06 00 06 00   CAVELEMS
0130  07 00 07 00 08 00 08 00 09 00 09 00 0A 00 0A 00
0140  01 00 01 00 02 00 02 00 03 00 03 00 04 00 04 00   CIRCUS
0150  05 00 05 00 06 00 06 00 07 00 07 00 08 00 08 00
0160  09 00 09 00 0A 00 0A 00 01 00 01 00 02 00 02 00   EGYPTIAN
0170  03 00 03 00 04 00 04 00 05 00 05 00 06 00 06 00
0180  07 00 07 00 08 00 08 00 09 00 09 00 0A 00 0A 00   HIGHLAND
0190  01 00 01 00 02 00 02 00 03 00 03 00 04 00 04 00
01A0  05 00 05 00 06 00 06 00 07 00 07 00 08 00 08 00   MEDIVAL
01B0  09 00 09 00 0A 00 0A 00 01 00 01 00 02 00 02 00
01C0  03 00 03 00 04 00 04 00 05 00 05 00 06 00 06 00   OUTDOOR
01D0  07 00 07 00 08 00 08 00 09 00 09 00 0A 00 0A 00
01E0  01 00 01 00 02 00 02 00 03 00 03 00 04 00 04 00   OUTDOOR
01F0  05 00 05 00 06 00 06 00 07 00 07 00 08 00 08 00
```

Relativer Sektor 0000001

```
0000  09 00 09 00 0A 00 0A 00 01 00 01 00 02 00 02 00   POLAR
0010  03 00 03 00 04 00 04 00 05 00 05 00 06 00 06 00
0020  07 00 07 00 08 00 08 00 09 00 09 00 0A 00 0A 00   SHADOW
0030  01 00 01 00 02 00 02 00 03 00 03 00 04 00 04 00
0040  05 00 05 00 06 00 06 00 07 00 07 00 08 00 08 00   SPACE
0050  09 00 09 00 0A 00 0A 00 01 00 01 00 02 00 02 00
0060  03 00 03 00 04 00 04 00 05 00 05 00 06 00 06 00   SPORTS
0070  07 00 07 00 08 00 08 00 09 00 09 00 0A 00 0A 00
0080  01 00 01 00 02 00 02 00 03 00 03 00 04 00 04 00
0090  05 00 05 00 06 00 06 00 07 00 07 00 08 00 08 00
00A0  09 00 09 00 0A 00 0A 00
```

Level 1, Level 5, Level 9 — Level 2, Level 6, Level 10 — Level 3, Level 7 — Level 4, Level 8

Spelljammer

Markus Miljanovic aus Landsberg hat sich mit den *Spelljammer*-Spielständen mit der Endung *.pty ausgiebig beschäftigt.

Tragt in die Werte der untenstehenden Tabelle einfach FF ein und schon gehören eure Probleme der Vergangenheit an.

```
PC Tools Deluxe R4.30          Spelljammer                    Datrgsatz=MS-DOS_5
------------------------Einsehen/Bearbeiten-Dienst Datei-------------------------
Pfad=C:\GAMES\SJ\*.*
Dat.=COLT.PTY        Relativ Sektor 0000000  Clust 07751, Plat abs Sek 0062353

Displacement ------------------ Hex Codes---------------------    ASCII-Werte
 0000(0000)  00 00 0A 00 28 00 05 00 05 00 09 00 14 00 00 00      (
 0016(0010)  1E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 23 00 23 00 23 00 00 00 00 00 Hp        # # #
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 BB 34 00 00 00 experiance    =4
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 BB 34 00 00 00 00 00 00             =4
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 5D 12 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 Gold ]
 0128(0080)  24 00 C7 00 14 00 05 00 C2 00 3E 00 CB 00 C9 00  $       + > = =
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  12 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 64 00 00 00 00 00 00 00 00          d
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=Anfang von Datei/Platte End=Ende von Datei/Platte
 ESC=Verl  PgDn=Vorw r  PgUp=R ck   F1=Togglemodus  F2=Sektor-Nr.  nd  F3=Edit

PC Tools Deluxe R4.30                                   Datrgsatz=MS-DOS_5
------------------------Einsehen/Bearbeiten-Dienst Datei-------------------------
Pfad=C:\GAMES\SJ\*.*
Dat.=COLT.PTY        Relativ Sektor 0000000  Clust 07751, Plat abs Sek 0062353

Displacement ------------------ Hex Codes---------------------    ASCII-Werte
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 43 4F 4C 54 00                COLT
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 02 00 11 0A 0F 0E 06 09 00 00 11 0A Abilities<        <
 0368(0170)  0F 0E 06 09 00 00 11 0A 0F 0E 06 09 00 00 01 00                 <
 0384(0180)  00 00 00 00 00 14 00 00 00 00 0C 00 00 00 00 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 00
 0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 C0 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=Anfang von Datei/Platte End=Ende von Datei/Platte
 ESC=Verl  PgDn=Vorw r  PgUp=R ck   F1=Togglemodus  F2=Sektor-Nr.  nd  F3=Edit
```

M.Miljanovic

Strike Commander

Clemens Fuchslocher aus Esslingen machte sich mit den *Strike Commander*-Spielständen vertraut und sandte uns einige kleine Hilfen.

An folgenden Stellen (siehe Grafik) stehen folgende Daten:

[1] — Waffen (1. Wert AIM-9J, 2. AIM-9M, 3. AGM-GSD, 4. DURANDAL, 5. MK-20, 6. MK-82, 7. GBU-15, 8. LAU-3, 9. AIM-120)

[2] — Geld

[3] — erster Wert sind Abschüsse, zweiter sind Bodenangriffe

[4] — Ausgaben für Waffen oder Flugzeuge. Auf 0 stehen diese Werte am günstigsten.

HEX-WERT FÜR DIE WAFFEN	Folge
25C6/25C7	AIM 9P
25C8/25C9	AIM 9M
25CA/25CB	AIM120
25D8/25D9	DURANDEL
25CC/CD	AGM65B
25CE/CF	AGM65D
25D0/D1	AGM88A
25D2/D3	MK82
25D4/D5	MK83
25D6/D7	MK84
25DA/DB	MK82HD
25DC/DD	CBU
25DE/DF	GBU-15
25E0/E1	CAU-PODS
25E2/E3	ECM PACKEDS
25E4/E5	AGM45A
25E6/E7	FLARE
25E8/E9	CHAFF
25EC BIS 25EF	FUEL
25F2/F3	ANZAHL DER F16

Alle Tips auf einen Blick

Name	Heft	Seite	Computertyp
A-Train	93/11	82	Amiga
Alien Breed	94/ 3	50	MS-DOS
Alien Breed 1	94/ 2	51	MS-DOS
Alien Breed 2	94/ 3	50	Amiga
Alone in the Dark 2	94/ 4	59	alle
Ambermoon	94/ 4	55	alle
Anstoss	94/ 4	73	MS-DOS
Assassin	93/10	72	Amiga
Betrayal at Krondor	94/ 1	75	alle
Blue Force	93/12	75	alle
Bob's Bad Day	94/ 1	67	alle
Burntime	93/12	70	alle
	94/ 1	63	alle
	94/ 3	71	MS-DOS
Champions of Xanth	94/ 3	60	alle
Comanche	93/11	79	MS-DOS
Dark Sun	94/ 1	61	alle
Darkside of Xeen	93/10	58	alle
Das Schwarze Auge	93/10	72	alle
Der Patrizier	94/ 2	72	MS-DOS
Die Siedler	94/ 3	54	alle
	94/ 3	50	alle
Doom	94/ 3	70	MS-DOS
Dracula Unleashed	94/ 3	63	alle
Eishockey Manager	93/11	74	alle
Elite 2	94/ 4	50	alle
	94/ 4	73	MS-DOS
Empire Deluxe	93/10	61	alle
Fantasy Empire	94/ 4	75	alle
Frontier	94/ 2	63	alle
Gabriel Knight	94/ 4	61	alle
Goal	93/10	62	alle
Goblins 3	94/ 2	53	alle
Hand of Fate	94/ 3	56	alle
Hired Guns	94/ 2	69	Amiga
Holiday Lemmings	94/ 3	49	alle
Inca	93/10	62	alle
Incredible Toons	94/ 4	58	alle
Indycar Racing	94/ 3	46	alle
Iron Helix	94/ 3	49	alle
Jurassic Park	94/ 4	72	MS-DOS
	94/ 2	66	alle
	94/ 3	71	MS-DOS
Lands of Lore	94/ 2	73	MS-DOS
	93/11	66	alle
Leisure Suit Larry 6	94/ 2	51	alle
Lost in Time	94/ 1	71	alle
Lothar Matthäus Fussball	93/12	70	alle
Master of Orion	94/ 3	64	alle
Might & Magic 4	94/ 4	70	alle
NHL Hockey	94/ 4	72	MS-DOS
	93/12	73	MS-DOS
One Step Beyond	93/12	76	alle
Pirates! Gold	93/11	79	alle
Pirates! Gold	94/ 2	72	MS-DOS
Police Quest 4	94/ 3	66	alle
Prince of Persia 2	93/12	77	alle

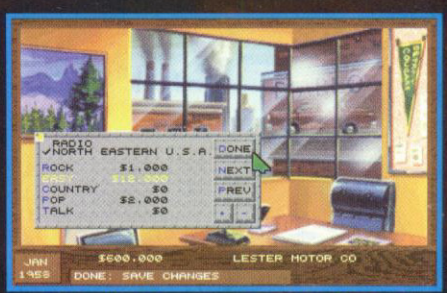
Name	Heft	Seite	Computertyp
Privateer	94/ 3	71	MS-DOS
	94/ 2	56	alle
	94/ 4	74	MS-DOS
	94/ 2	56	alle
Protostar	93/12	66	alle
Railroad Tycoon DeLuxe	93/10	70	alle
Rebel Assault	94/ 3	50	alle
	94/ 3	52	alle
	94/ 4	50	alle
Return of the Phantom	93/10	71	alle
Sam & Max	94/ 3	52	alle
Seal Team	94/ 1	66	alle
Serpent Isle	94/ 2	51	alle
Shadow Caster	94/ 3	64	alle
Shadow of the Comet	93/10	63	alle
Sim City 2000	94/ 4	75	alle
	94/ 4	50	alle
Sim Farm	94/ 1	65	alle
Simon the Sorcerer	94/ 1	58	alle
Snack-Zone	94/ 1	62	alle
Soccer Kid	94/ 1	70	Amiga
Spacehulk	94/ 2	73	MS-DOS
Speed Racer	94/ 4	50	alle
Star Trek Judgement Rites	94/ 4	50	alle
Strike Commander	93/10	68	MS-DOS
	94/ 2	72	MS-DOS
Strike Commander Tact. Op.	94/ 1	67	MS-DOS
Stronghold	93/12	69	MS-DOS
Subwar 2050	94/ 4	73	MS-DOS
Superfrog	93/10	66	Amiga
Syndicate	93/10	70	alle
	93/11	77	alle
	93/11	82	MS-DOS
T.F.X.	94/ 4	56	alle
	94/ 4	56	alle
Terminator Rampage	94/ 3	70	MS-DOS
	94/ 4	67	alle
	94/ 3	50	alle
The even more Inc. Machine	94/ 4	57	alle
The Legacy	93/10	71	alle
	93/11	76	alle
Tornado	93/12	71	alle
Transarctica	93/11	82	Amiga
Turrican 3 Player's Guide, Teil 1	94/ 1	90	alle
Turrican 3 Player's Guide, Teil 2	94/ 2	81	alle
Ultima Underworld 2	94/ 2	72	MS-DOS
Walker	93/11	79	Amiga
Warlords 2	94/ 3	71	MS-DOS
Whale's Voyage	94/ 1	66	alle
Wing Commander Academy	94/ 2	51	MS-DOS
Yo Joe!	94/ 2	51	Amiga

RÜSSELSHEIM

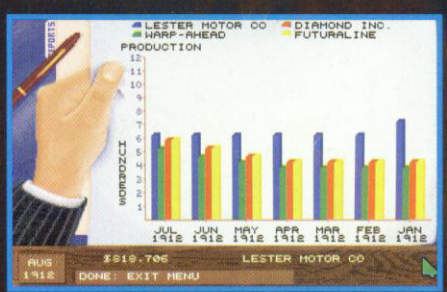




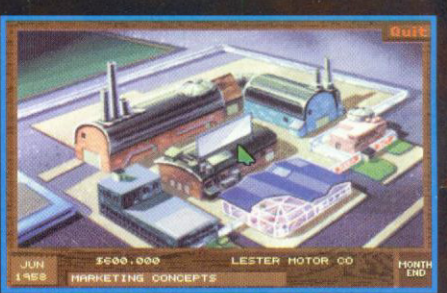
Setzen Sie Ihre Prototypen harten Leistungstests aus!



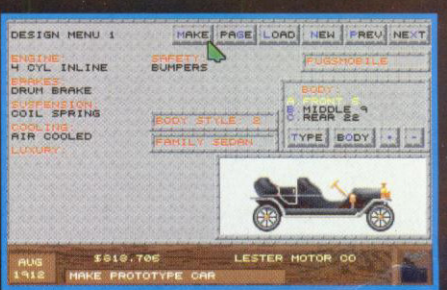
Gestalten Sie ehrgeizige Marketingkampagnen, die Ihre Autos besser verkaufen!



Reports zeigen umfangreiche Geschäftsberichte und Konkurrenzanalysen.



Im Zuge der Expansion Ihres Unternehmens eröffnen Sie weltweit neue Zweigstellen.



Bauen Sie Ihr Traumauto – vom Sportflitzer bis zum Geländewagen!

Manager für Automobil-Konzern gesucht!

Rüsselsheim ist eine Wirtschaftssimulation, die Sie an die Spitze Ihres eigenen Automobil-Konzerns stellt. Dabei starten Sie Ihre – zunächst noch kleinere – Unternehmung im Jahre 1908 in einem Gebiet Ihrer Wahl. Über den Zeitraum von 100 Jahren liegen die Geschicke des Konzerns in Ihren Händen. Dabei ist die Entwicklung der Autos anhand der Kundenwünsche und mittels der zur Verfügung stehenden Technologie genauso wichtig, wie die Planung der Produktionskapazitäten und die anschließende Vermarktung Ihres Top-Modells. Im Lauf der Zeit werden Sie Tochtergesellschaften in fernen Ländern gründen, mit Streik, verschiedenen Gesetzesanforderungen und Störungen durch „höhere Gewalt" konfrontiert. Gerade in Krisenzeiten wird es sich zeigen, ob Sie richtig geplant und die richtige Produktpolitik verfolgt haben. Denn die lieben Mitbewerber schlafen nicht! Der Markt ist hart umkämpft, und weitere mächtige Opponenten (entweder computergesteuert oder menschliche Mitspieler) werden alles daran setzen, Ihnen Marktanteile abzunehmen. Gestalten Sie Ihre „Traumautos" – vom Sportflitzer bis zum Geländewagen – und versuchen Sie, diese erfolgreich im Markt zu plazieren. Schließlich wollen Sie eine führende Rolle in der Automobilgeschichte spielen. Und das ist nicht nur eine Frage der technologischen Entwicklung, sondern auch der Fähigkeiten der Person, die das Steuer des Unternehmens in der Hand hält!

Spielbare Demo-Version in Deutsch für MS-DOS erhältlich gegen DM 6,– Vorauskasse (bar, Briefmarken oder Scheck) bei Selling Points GmbH, Kennwort: Rüsselsheim, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.

Vollversion komplett in Deutsch im guten Software-Handel erhältlich für: MS-DOS 3,5" AMIGA 1MB

Impressions

Committed to Excellence in Strategy Entertainment


LUKAS IS BACK !!!
BI-FI DIE ZWEITE
ACTION IN HOLLYWOOD
ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30/ 1 98 18 !!!
BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!
BEGLEITET LUKAS AUCH DIESMAL BEI EINEM HEISSEN ACTION-ADVENTURE, QUER DURCH DIE FILMKULISSEN DER TRAUMFABRIK.
Bi-Fi Roll
HIER NOCH EIN TIP: IN JEDER BI-FI MEHRSTÜCKPACKUNG GIBT'S JETZT TOLLE TATTOOS MIT HINWEISEN ZUM SPIEL.
THE DEPARTMENT