

64'er

TOP SPIELE



mit Diskette

**ACTION
JUMP'N RUN
LOGIK**

**TIPS, TRICKS
& TOOLS**



★ DISKETTE IM HEFT

64'er

Longplay: *Death Knights of Krynn und Turrican komplett*
4 Spiele auf Disk: *LeParc, Slide, Echo Hawk und Spheron*
Multiconverter: *Profi-Tool zum Bearbeiten von Grafiken*
Fantasy-Abenteuer: *Die irre Welt der Space-Marines*

Warrior

64ER ONLINE

Im Auftrag Seiner Majestät: C64

Mit unserer Auswahl für die dritte Ausgabe von »Top Spiele«, hoffen wir Euren Nerv getroffen zu haben. Tüftler, Action-Freaks und Joystick-Akrobaten, für jeden ist etwas dabei. Also reichlich Spielefutter für kalte Winterabende.

Für Grafikkfans und Spielprogrammierer haben wir in dieser Ausgabe ein besonderes Extra. Der Multiconverter erleichtert das Handling und Bearbeiten von Grafiken. Eigentlich eine fabelhafte Ergänzung für die Tool-Sammlung jedes Spielprogrammierers.

Damit man beim Spielen nicht auf der Strecke bleibt, haben wir Tips und Tricks zusammengetragen, mit denen Ihr in Richtung High Score voll durchstarten könnt. Unsere beiden Longplays zeigen den direkten Weg zum Ziel.

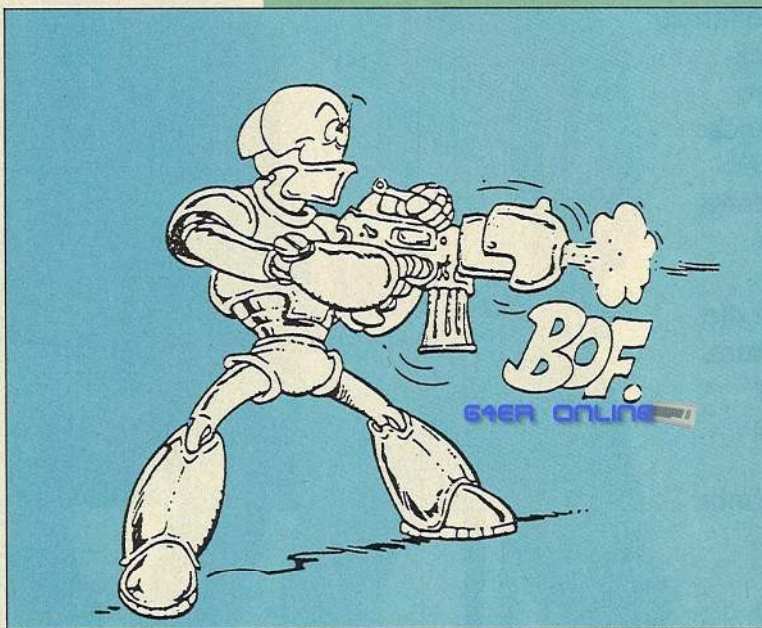
Daß nur zwei Personen im Editorial zu Wort kommen, hat einen ganz besonderen Grund. Der dritte Mann im Bunde arbeitet wie ein verdeckter Agent im Hintergrund und ist fotoscheu wie kein anderer. Unser Harry ist sonst in der Sonderheftredaktion tätig und hat neben seiner großen Vorliebe für den C128 auch öfter einmal ein Spielchen auf dem Bildschirm. Am liebsten zockt er alte Adventures. Mit seiner jahrelangen Erfahrung gibt er uns beiden doch etwas jüngeren Hasen tatkräftig Schützenhilfe und werkelt intensiv am Inhalt jeder Top-Spiele-Ausgabe mit. Dafür, sicher auch in Eurem Namen, herzlichen Dank!

Apropos Inhalt! Mit unserer Umfrage auf Seite 50 könnt Ihr uns Eure Wünsche und Kritiken aufs Auge drücken. Wir sind schon gespannt, welche Anregungen Ihr für die nächsten Ausgaben habt.



Viel Spaß
mit dieser Ausgabe
wünschen Euch

PIT & LEO

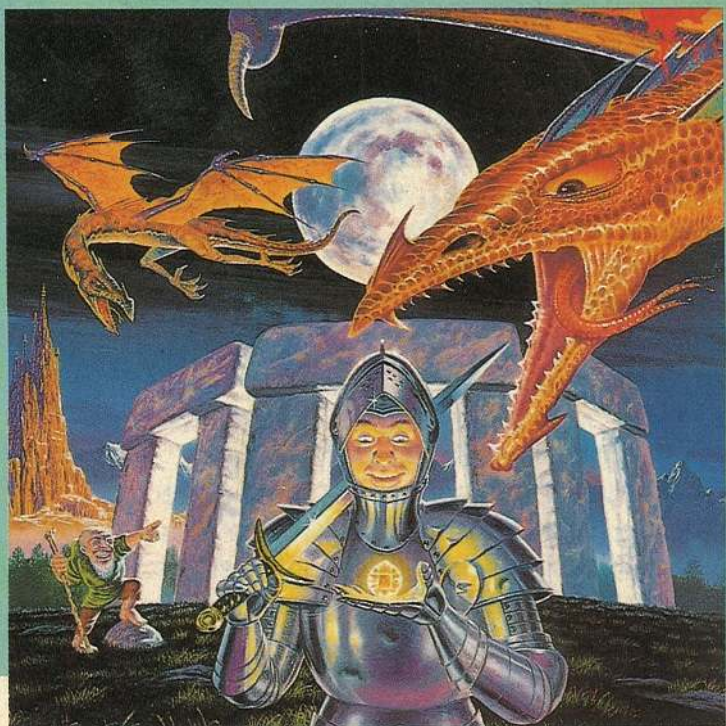


Seite 41

Actionhit »Turrican« von Rainbow Arts komplett aufgerollt und bis zum Ende durchgespielt

Seite 45

Im Rollenspiel »Death Knights of Krynn« geht es Lord Soth an den Kragen. Eine Komplettlösung.



INTERNES

Editorial	3
Impressum	5
Disketten-Benutzeroberfläche	17
Diskette	18/19

STORY

Space-Marines – Actionprofis im All Abenteuer in der Space-Crusade-Welt	6
--	---

SPIEL

Echo Hawk Retter für die Zivilisation vor den Mecanoids gesucht!	8
Spheron Ein Kürbiskopf auf Diamantenjagd	9
Le Parc Knochelei um Formen und Farben in FLI-Grafik	10
Slide Steine schieben mit viel Grips	12

TOOL

Multiconverter

Konvertieren wird zum Kinderspiel: Sprite, Chars, Screens und Grafiken im Griff

39

TIPS & TRICKS

Spieletips

Mehr als 16 Seiten Tips und Tricks zu Spielehits

23

LONGPLAY

Turrican

Ein Mann im Titanpanzer steht bereit, um die Welt vom bösen Morgul zu befreien

41

Death Knights of Krynn

Die Champions von Krynn starten zu einem neuen Abenteuer um die Drachenlanze

46

IMPRESSUM

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Stellv. Chefredakteur/CvD: Arnd Wängler (aw)

Textchef: Jens Maasberg

Redaktion: Harald Beiler (bl), Peter Klein (pk) Jörn-Erik Burkert (lb)

Redaktionsassistentz: Birgit Misera, Helga Weber

Layout: Vera Schempp

Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Roland Müller

Anzeigenleitung: Peter Kusterer

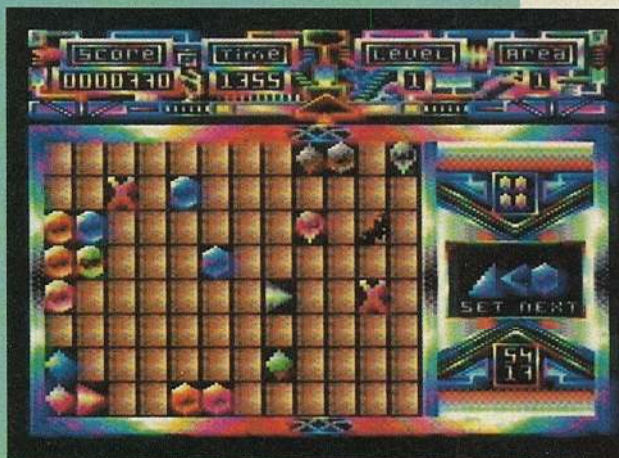
Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz v. Quadt (Vors.), Dieter Streit, Dr. Rainer Doll

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Tel. 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100



Seite 10

FLI-Grafiken geben »Le Parc« ein faszinierendes Aussehen und machen das Knobeln doppelt so schön



Seite 6

Die Toptruppen für den Ernstfall stehen bereit. Space-Crusade: ein Abenteuer in den Tiefen des **Alls!r ONLINE**

Space-Marines



– Eingreiftruppe

im All

Im 41. Jahrtausend der Weltgeschichte sind die Weiten des Alls von allerlei unsympathischen Wesen bewohnt, die die menschliche Existenz bedrohen. Der Ausrottung der Menschheit durch bestialische Aliens, galaktische Monster und Roboter steht eine Elitetruppe entgegen – die »Space Marines«.

von Jörn-Erik Burkert

Viele Jahrhunderte voraus in der Zukunft hat der Mensch genaueres Wissen über die Bewohner anderer Sternensysteme gesammelt. Durch Warp-Sprünge kann man sich über unvorstellbare Entfernungen in kürzester Zeit hinwegbewegen. Im Imperium existieren aber auch aggressive Lebensformen, die das friedliche Zusammenleben aller Bewohner bedrohen. Inner-

halb der Sternengemeinschaft gibt es Truppen, die für Recht und Ordnung sorgen. Sie sind Top-Profis, wenn es um brisante militärische Aktionen in den Weiten des Alls geht und werden Space-Marines genannt. Sie haben eine spezielle Ausrüstung, Organisation und einen eigenen Ehrencodex. Das Game »Space Crusade«, das von Gremlin-Software Mitte des Jahres veröffentlicht wurde, spielt in diesem Universum. Der Spieler übernimmt die Rolle des

Commanders einer Space-Marine-Einheit und dirigiert den Chef der Truppe und vier Kämpfer durch verschiedene Missionen. Bei den einzelnen Aufträgen, geht es darum, Raumschiffdecks von Aliens, Robotern und Androiden zu befreien. Der Spielverlauf wird durch Würfel bestimmt, wobei Computerspieler »elektronisch« mit dem C64 würfeln. Man wird also Space-Marine und muß mit taktischem Feingefühl die gestellten Aufträge lösen. Die Marines sind in verschiedene Truppen unterteilt, die sich durch Farben ihrer Ausrüstungen und durch spezielle Embleme unterscheiden. Eine Nummer auf dem Kampfanzug gibt das Bataillon an und diverse Rangzeichen weisen auf Waffengattung und spezielle Bewaffnung hin. Außerdem gibt es Wappen für Dienstzeit und Auszeichnungen.

Das Spiel ist die Umsetzung des Brettspiels »Space Quest« von Milton-Bradley (MB), das auf die Spielregeln aus dem Warhammer-Universum des britischen Games Workshop zurückgreift. Das Brettspiel bekommt man in jedem gutsortierten Spielwarengeschäft. Auf dem Brett kann man die Missionen, die man vom Computer kennt, nachspielen, eigene Missionen entwerfen oder auch die Szenarios kombinieren. Allen Freaks, die tiefer in die Materie eindringen wollen, ist das originale Warhammer-40000-Spiel zu empfehlen. Die umfangreichen Regeln des Spielsystems von Games Workshop sorgen für reichlich Unterhaltung. Neben dem Regelwerk, gibt es Handbücher für den Kampf, Ausrüstung und über die verschiedenen Truppen unter den Marines. Eine zusätzliche Variante des Spiels ist die erweiterte Spielbox mit mehr Regeln und Missionen als »Advanced Space Crusade«. Außerdem gibt es zahlreiche Zinnfiguren, die von Citadel Minatures entworfen und hergestellt werden. Die Firma gehört zu Games Workshop; ein Monatsmagazin,

»White Dwarf«, das Games Workshop in eigener Regie herausgibt, beschäftigt sich mit dem Warhammer-Zyklus und allen Dingen, die mit dem System zusammenhängen. Es enthält Informationen über neue Produkte, Szenarios und andere Neuigkeiten rund um Warhammer 40000, die Warhammer-Welt und die Space Marines. Das ursprüngliche Warhammer hat ähnliche Regeln wie Space-Crusade, spielt aber auf der Erde und hat viele Extras, wie Panzer, Drachen, Kampfmaschinen und Flugobjekte zum Angriff aus der Luft.

Leser, die jetzt mehr über diese interessante Spielwelt wissen wollen, sollten ihre Nase mal in den nächsten Comic-Shop stecken, denn da gibt es sicher fachkundige Beratung über Space-Crusade und alles was dazugehört. Dort ist auch das Games-Workshop-Magazin »White Dwarf« zu haben. Wer nur auf dem Computerterrain bleiben will und alle Space-Crusade-Missionen erfüllt hat, kann sich freuen, denn Gremlin hat eine Erweiterungsdisk mit neuen Missionen für das Frühjahr 1993 geplant.

Games Workshop Ltd., Chewton Street, Hill-top, Eastwood, Nottingham NG16 3HY, Großbritannien

Kleine Space-Crusade-Waffenkunde

Der Space-Marine hat einen Schutzanzug und Helm, der



Eine Einheit der Ultra-Marines als Zinnfiguren von Citadel Miniatures, die auch in der Computerversion mitmischen

ihn aber nur bedingt vor Angriffen schützt. Die Standardbewaffnung besteht aus einer Laserpistole, die sich vor allem für den Nahkampf eignet.

Commander: Der Commander der Truppe besitzt meist ein Schwert oder eine Axt und dazu eine Pistole. Sie eignen sich für den Nahkampf mit Aliens geringerer Stärke. Er kann auch eine schwerere Waffe wählen, die ebenfalls für den Nahkampf gedacht ist. Es ist meist ein schweres Lasergewehr.

Assault Cannon: Diese Waffe eignet sich für die Bekämpfung zerstreuter, schwacher Aliengruppen oder einzelner stärkerer Aliens.

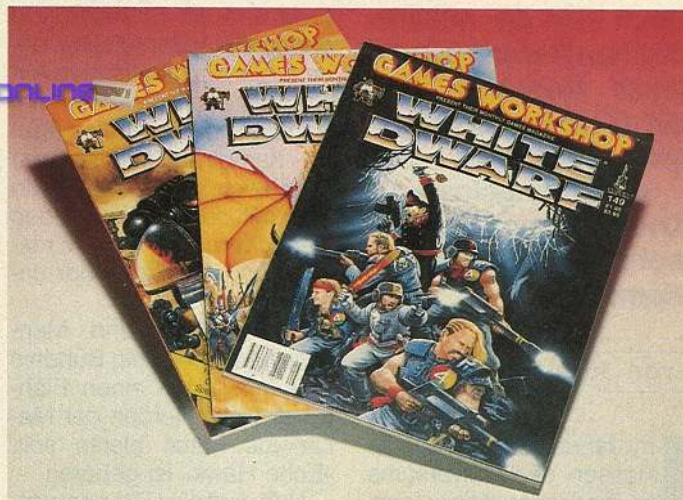
Missile Launcher: Der Raketenwerfer ist für den direkten Angriff auf schwerbewaffnete einzelne Aliens gedacht.

Plasma Gun: Eine sehr effektive Waffe gegen jede

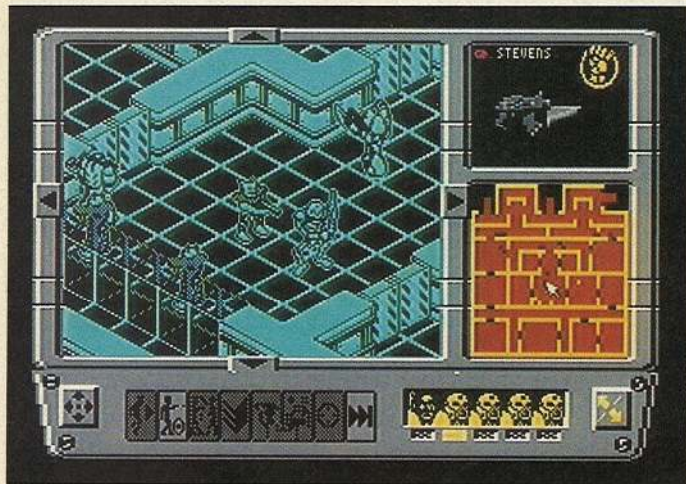
Art von Aliens. Besonders wirkungsvoll in langen Gängen und Korridoren.

Im allgemeinen gilt, je schwerer die Waffe, um so weniger Züge beim Bewegen eines Space-Marine. Beim Angriff muß der Spieler auf diese Spieloption

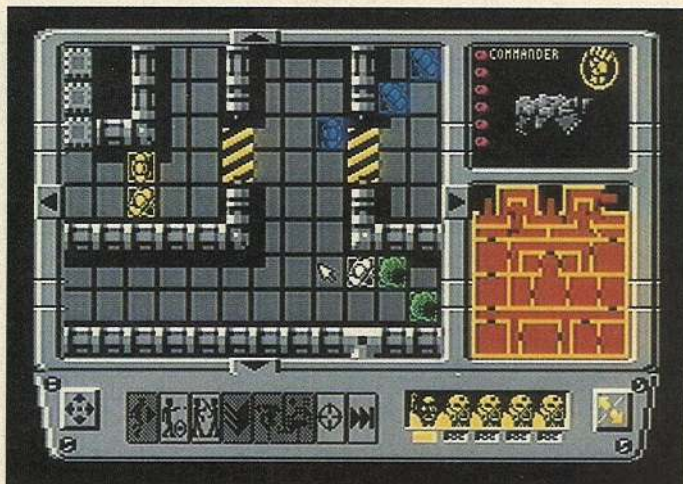
achten, denn im Nahkampf sind die freibeweglichen, aber nur leicht bewaffneten Space-Marines stärkeren Gegnern unterlegen. Hat man keinen Marine mit schweren Waffen in der Nähe, kommt es häufig zu Verlusten.



»White Dwarf« heißt das Hausmagazin der Warhammer-Macher Games Workshop



3D gibt es auch im Spiel: eine Kampfsituation



Das Spielfeld auf dem C64 aus der Vogelperspektive



Echo Hawk

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts leben Menschen und Aliens aus den Tiefen des All friedlich miteinander. Doch eine der außerirdischen Rassen will die totale Kontrolle über die Galaxien übernehmen und startet einen erbarmungslosen Krieg gegen die Bewohner der Sternensysteme...

von Jörn-Erik Burkert

Im Jahre 2200 leben die Rassen des Universums in friedlicher Koexistenz. Man respektiert den Nachbarn. Es herrscht sogar

Freundschaft zwischen den Menschen und Aliens. Doch eine gefährliche Rasse im Universum will die Macht – die Mecanoids! Sie planen den totalen Krieg gegen die Erde und die Planeten, auf denen die Außerirdischen leben. Alle diplomatischen Anstrengungen verlaufen im Sande. Die Mecanoids bauen Kampfraumschiffe vom Typ »Meca Hawk« und wollen sich mit deren Hilfe zu den Herrschern des Weltalls machen und die Bewohner unterjochen.

Doch Aliens und Menschen schließen ein Bündnis und entwickeln einen Fighter, der den Horden der Mecanoids Paroli bieten soll. »Echo Hawk« ist geboren...

Nun wird ein Pilot gesucht, der mit dem Jäger die schwierige Mission in Angriff

nimmt. Der Kampf geht über drei Stufen und am Ende jedes Abschnitts wartet ein riesiger Kreuzer der Mecanoids.

Start ist auf der Systembasis des Planeten Pluto. Der Kämpfer fliegt zum Planeten Meca, wo die Mecanoids leben, und versucht die mörderischen Lebewesen auszulöschen.

Auf seiner Mission kann der Pilot sein Raumschiff mit Extras aufrüsten. Die Boni haben verschiedene Wirkungen und müssen aufgesammelt werden.

Echo Hawk ist einsatzbereit und die Herausforderung steht, die risikoreiche Mission zu erfüllen!

werden das Hauptprogramm und die erste Spielstufe nachgeladen. Die Sroy zum Spiel kann man sich nach Laden und Start des Files "Echo Hawk /Info" studieren. Nach <SPACE> wird das Spiel gestartet. Gespielt wird mit einem Joystick in Port 2. Der Fighter bekommt bei jeder Feindberührung Energiepunkte abgezogen. Ist der Vorrat erschöpft, kommt unweigerlich das Aus.

Während des Spiels sollte man die Boni aufsammeln, denn sie rüsten das Schiff auf bzw. erhöhen das Energiekonto des Fighters.

Die Bonuse-Symbole haben folgende Bedeutung:

- L Laser wird aufgerüstet
- F Schußfrequenz des Lasers ist höher
- E Schildenergie restaurieren
- S Smart-Bomb (wird per Space-Taste erhöht)

So wird gespielt

Nach dem Laden aus dem Diskettenmenü heraus oder mit:

LOAD "00.*",8,1
und dem Start mit <RUN> ,



Zwischen Bergen und Seen geht es im 2. Level den Aliens an den Kragen



Mega-City ist das 1. Level



Level 3 ist nur mit guter Reaktion zu bestehen

Spheron -

The jumping Pumpkin

Er hopst durch die Landschaft und will seinen Hunger nach Diamanten stillen: Spheron, der springende Kürbis, muß durch 24 Level mit vielen Gefahren und Hindernissen...

von Michal Bacik

Bei »Spheron« muß der Spieler ein grinsendes und springendes Kürbisgesicht durch die Levels steuern. Auf dem Weg durch die Spielstufen heißt es so viele Extras und Diamanten wie möglich zu raffen. Für die Extras gibt es Munition, mit der man lästige Gegner auspusten kann, Extra-Power oder Zeitboni, da der Spieler ständig unter Zeitdruck steht. Findet das Grinsegesicht ein Herz, bekommt er ein Leben mehr auf sein Konto. Außerdem warten noch verschiedene Extras auf den Spieler, die ihm zum Ziel des Spiels weiterhelfen.

Sind genügend Diamanten aufgesammelt und der Level-Ausgang ist gefunden, gelangt man ins nächste Level.

Mit einem Joystick in Port 2 wird der Pumpkin gesteuert. Bewegt man den Stick nach oben, hopst der fidele Kürbis auf und ab. Beim Drücken nach unten bremst er die Hopserei. >Links< und >rechts< sorgen für die Bewegung im Level.



Das Skelett stieft dem Kürbiskopf vor der Nase herum



Der Ring am Luftballon ist das Extra zum Schwimmen über längere Wasserhindernisse



Munter hüpfet der kleine Kürbis durch die Level



Riesenmurmeln erledigen den Ball bei Berührung

Liegt die Kugel am Boden, kann man sie auch rollend durchs Level bugsieren. Mit dem Feuerbutton kann man auf die Gegner schießen, insofern man das Extra für die Munition gefunden hat.

Mit der Space-Taste wird der Pausenmodus aktiviert. Im Pausenmodus können erungene Extras mit dem Joy-

stick ausgewählt und der Kürbiskopf zu einem fliegenden oder schwimmenden Ball verwandelt werden. Per Feuerknopf wird das Extra aktiviert. Um den Pausenmodus zu verlassen, drückt man wiederum die Space-Taste.

Im oberen Bildschirmteil befindet sich die Anzeige für die Score, Leben, Zeit und die Energie der Murmel. (Ib)

Ladeanweisung

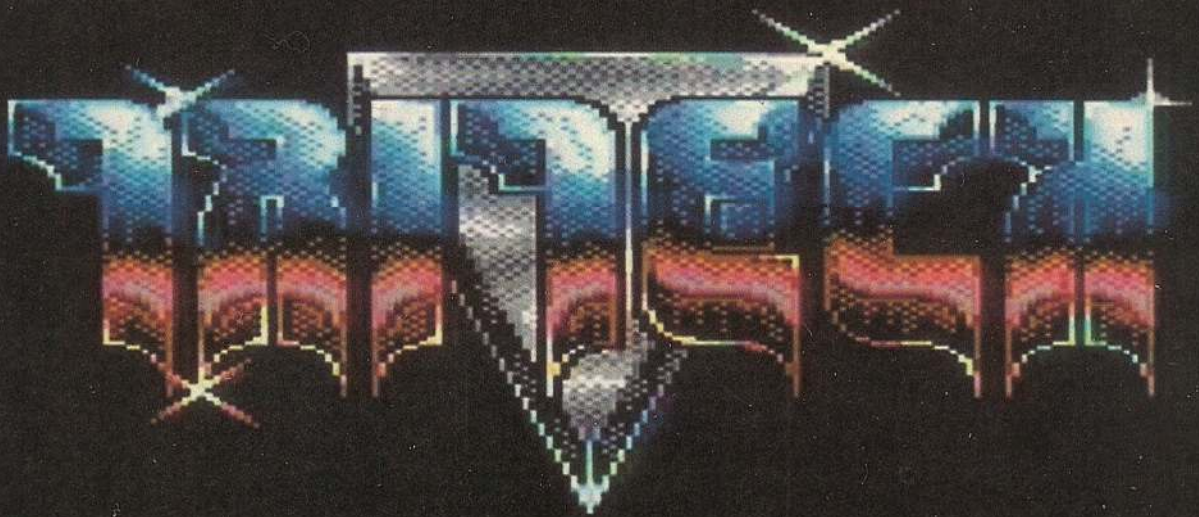
Das Spiel kann vom Diskettenmenü aus geladen und gestartet werden oder mit folgender Befehlsfolge:

```
LOAD "03*",8,1
RUN
```

Nach dem Laden und dem Start mit <RUN> wird das Spiel entpackt. Der erste Intro-Bildschirm kann mit der Space-Taste verlassen werden. Das Game lädt die High Score von Diskette nach und schon kann es losgehen...

LeParc

FLI-Grübelei!



FLI-Grafik verbindet man im allgemeinen meist mit tollen Titelgrafiken. Nicht so unser Spiel »LeParc«: Es benutzt ausschließlich FLI-Grafiken. Wenn dann noch hohe Spielmotivation dazu kommt und motivierende Sounds aus den Boxen donnern, ist so mancher langweiliger Abend gerettet.

von Peter Klein
und Michael Strelecki

Viele Spiele schimpfen sich professionell, haben aber weder in puncto Grafik/Sound noch in der Motivation besonders viel zu bieten. Ganz anders »LeParc«; komplett in FLI-Grafik (nahezu jedem Pixel kann eine beliebige Farbe zugewiesen werden), mit mehreren

tollen Musikstücken und einem neuartigen Spielprinzip ausgestattet. Sie haben ein 96 Blöcke großes Feld vor sich, das Sie innerhalb eines Zeitlimits mit 76 vorgegebenen Symbolsteinen füllen müssen. Hört sich einfach an, ist es aber nicht.

Das Spiel

Natürlich gibt es eine simple Regel zu beachten: Der abzulegende Stein muß in Form oder Farbe den angrenzenden Steinen entsprechen. Sie sollten sich das Feld also genau eintei-



Im Menü lassen sich diverse Voreinstellungen treffen



Die High-score-Tabelle (speicherbar)

len. Den Cursor (animierter Balken) können Sie mit einem Joystick in Port 2 steuern. Dabei kann zwar über die freien Felder gewandert werden, nicht aber über bereits gesetzte Steine. In dem kleinen Display auf der rechten Seite können Sie (von oben nach unten) die Anzahl der sog. Denksteine, den aktuellen und nächsten Stein zum Setzen, die Anzahl der verbleibenden Steine sowie die restliche Zeit ablesen. Oben stehen Punkte, Gesamtzeit, Level- und Level-area-Angaben. Nach einer zufälligen Anzahl von Spieldzügen erscheint irgendwo auf dem Spielfeld ein Fragezeichen. Sie haben jetzt genau drei Sekunden Zeit dieses Symbol aufzusammeln. Schaffen Sie das nicht, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder wird das Feld gesperrt oder (wenn das Fragezeichen von anderen Steinen eingekesselt ist) alle umliegenden Steine verschwinden. Das Fragezeichen hat folgende Funktionen:

- ein unsichtbarer Stein wird gesetzt
- die Zeit wird um fünf Sekunden vermindert
- die Zeit wird um zehn Sekunden vermindert
- die angrenzenden Steine werden gelöscht
- der Spieler gelangt in die nächste Area
- ein saftiger Punktebonus
- das Feld bzw. der Stein wird gesperrt.

Sollten Sie einmal gar nicht mehr wissen, was Sie mit dem folgenden Stein anfangen sollen, können Sie mit <-> einfach den nächsten Stein nehmen. Allerdings ist auch ein Haken an dieser Sache: Pro Betrugsversuch wird Ihnen ein Denkstein abgezogen. Haben Sie keine mehr übrig und nicht rechtzeitig den Stein gesetzt, heißt es sofort »Game Over«.

In einem kleinen Menü in der Titelgrafik läßt sich z.B. der Start-Level bequem einstellen. Aber machen Sie sich keine Hoffnung: Ohne Übung werden Sie in Level 3 keine oder zumindest nur kurz Spielfreude haben, be-

Alles noch ganz einfach: keine unliebsamen Überraschungen und genügend Zeit



Hier wird's schon wesentlich komplizierter

Mit der richtigen Taktik klappt's bestimmt



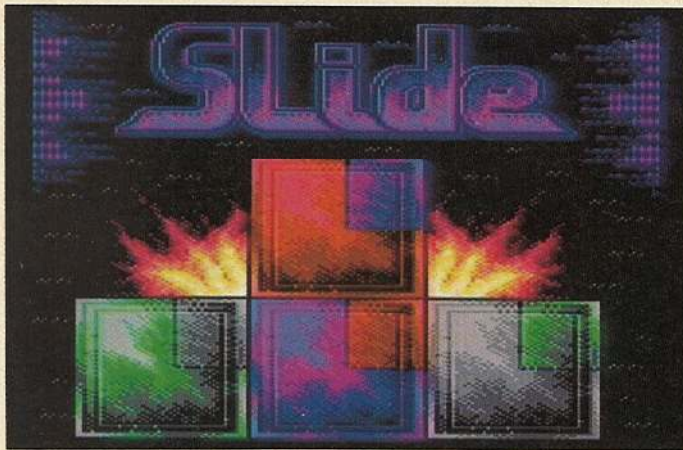
vor Sie der C64 ausgingt. Außerdem lassen sich die einzelnen Levelareas (Sublevels) und die Zeit einstellen. Wollen Sie einen Blick auf die High-score-Tabelle werfen, klicken Sie nur »HISCORE« an. Natürlich wurde auch an einen kleinen Trainermode gedacht. Der ist allerdings nur auf so verrücktem Weg zu erreichen, daß wir Ihnen hier einen kleinen Hinweis geben wollen: es hat etwas mit der Hardware und dem Joystick zu tun. Übrigens: C-64-User, die einen älteren Farbfernseher benutzen, werden bei der Farbunterscheidung öfters Probleme haben. So läßt sich z.B. kaum ein braunrotes Symbol von einem roten unterscheiden.

Wie wird gespielt

Das Spiel kann vom Menü aus geladen und gestartet werden oder mit der Befehlsfolge:

```
LOAD "01.LE PARC",8 <RETURN>
RUN <RETURN>
```

Nach dem Laden und Starten per RUN wird das Spiel zunächst entpackt. Während die Musik abspielt, wird bereits das eigentliche Spiel nachgeladen. Mit einem Druck auf den Fire-Button (Port 2) kommen Sie dann ins Spielmenü. Hier kommt es auch manchmal zu einem kleinen Fehler in der Grafik. Warten Sie mit dem Feuerknopf am besten immer so lange, bis der nächste (untere) Bildschirm aufgebaut ist.



Slide

Steine in die richtige Position bringen, ihnen die passende Farbe zuweisen und sich dabei nicht den Weg verbauen, sind die Aufgaben bei »Slide«. Ein Game, das nach einigen Runden süchtig macht.

von Jörn-Erik Burkert

Auf dem zehn mal zehn Felder großen Spielfeld sind verschiedenfarbige Steine verteilt. Sie sollen genauso wie im Vorbild, das verkleinert auf der rechten Bildschirmseite zu sehen ist, nachgebaut werden. dazu kann man mit Hilfe des Mauspeils die einzelnen Spalten und Zeilen am rechten und linken Rand des Spielfelds anklicken, dann wird die Spalte bzw. Zeile verschoben und alle Steine darin mit ihr. Trifft ein Stein auf die passende Position, wandelt er sich um und bleibt fest stehen. Die Reihe bzw. Spalte mit dem nun fixierten Stein kann nun nicht mehr bewegt werden. Außerdem gehen beim Plazieren eines Steins alle anderen Objekte in der Spalte bzw. Zeile, in der sich der fixierte Stein befindet, verloren. Also Vorsicht beim Schieben, denn es kann passieren, daß man un-

ter Steinmangel leidet und das Level nicht lösen kann. Sollten die Farben der Steine nicht dem Vorbild entsprechen, kann man sie durch direktes Anklicken umfärben, dann dreht sich der gewählte Stein und wechselt die Farbe.

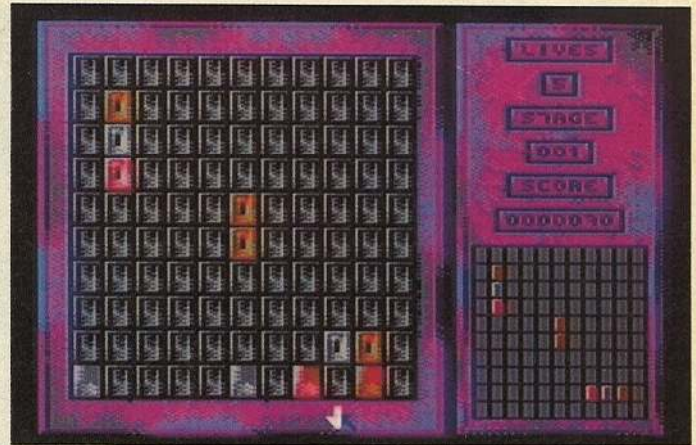
An die oft recht verzwickten Level kann man gelassen rangehen, da kein Zeitmangel herrscht und man so lange überlegen kann, wie man will. Die Paßwortoption sichert den Einstieg in höhere Spielstufen und man muß nicht immer wieder alle Level vom Start an spielen.

So wird gespielt

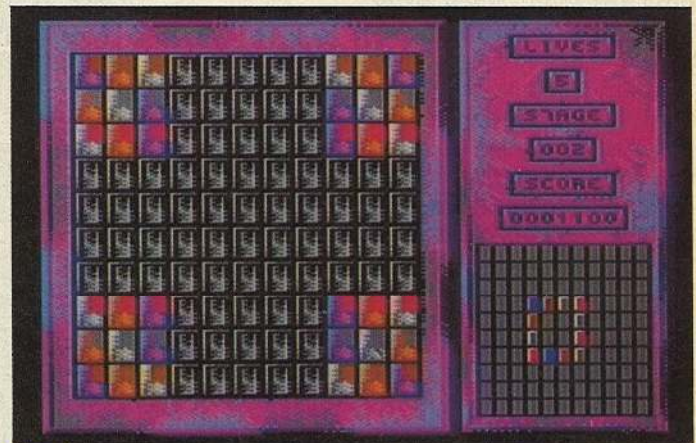
Nach dem Laden aus dem Menü oder mit:

LOAD "02*",8,1

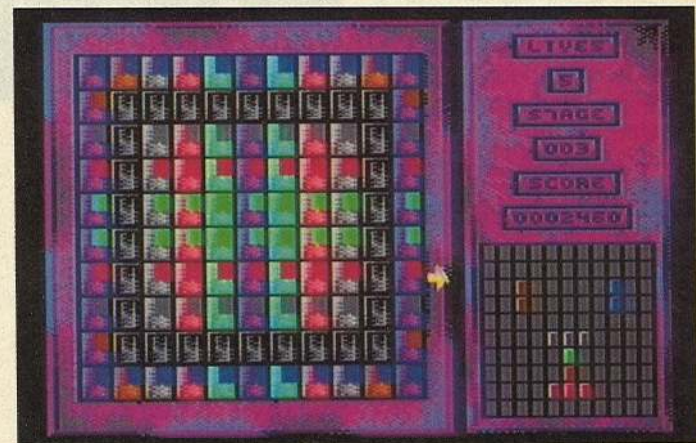
von der B-Seite der beiliegenden Diskette und dem Start mit <RUN>, erscheint das Titelbild. Nach Druck auf den Feuer-Button des Joysticks in Port 2, gelangt man ins eigentliche Spiel. Die folgende Anzeige wird ebenfalls mit dem Feuerknopf verlassen und es geht direkt ins Spiel. Es folgt die Abfrage des Paßworts, das den Einstieg in höhere Levels ermöglicht. Dann kann mit dem Joystick in Port 2 wie beschrieben, das Game in Angriff genommen werden.



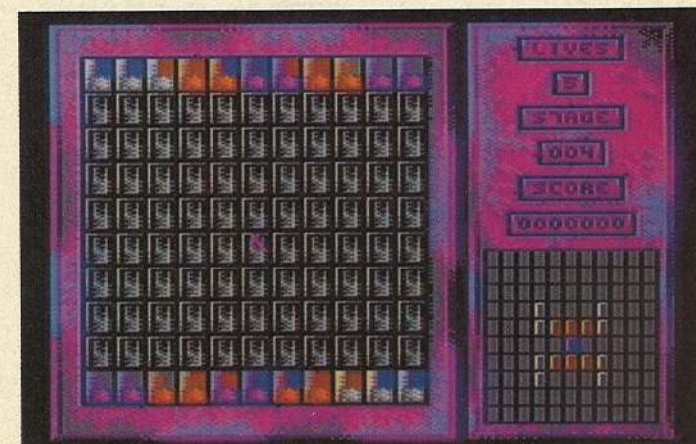
Level Nr. 1 ist zum Eingewöhnen



Im zweiten Level geht es schon härter zur Sache



Level 3 mit seinem Farbwirrwarr



Stufe 4 ist nur auf den ersten Blick einfach

Hier gibt's Top-Games für den C64!

Joystick-Sinfonien

Sieh mal einer an - ten! Einige haben ihr manche Spieledistributoren hofieren den C64 wie in alten Zei- Stand: Oktober 1992).

Die Spiele (nur auf 5 1/2-Zoll-Disketten!) gibt's im Fachhandel oder in den Computer-Shops der Kaufhäuser. (bl)

Tophits von A bis Z (Marktübersicht)

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
A		
Abys	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Ace 2	Rushware	9,95
Action Pack (vier Spiele)	Rushware	19,95
Action Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Action Pack (Compilation)	Leisuresoft (Rainbow Arts)	59,95
Addams Family	Bomico	49,95
Addams Family	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Addictaball	Rushware	9,95
Addictaball	Prism Leisure	9,95
Addicted to Fun	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Addicted to Fun Sports	Bomico	49,95
Advanced Ski Simulator	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Advanced Fruit Machine Sim.	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Aftermath/Deadzone	Prism Leisure	9,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	Rushware	69,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	United Software	69,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	Leisuresoft (Ubi Soft)	69,95
Alien World	Rushware	29,95
Alien Storm	Leisuresoft (Sega)	54,95
Alternative World Games	Rushware	9,95
Alternative World Games	Prism Leisure	9,95
A.M.C	Rushware	29,95
Antics	Rushware	9,95
Arac	Rushware	9,95
Arac	Prism Leisure	9,95
Arcade Action (Compilation)	Rushware	19,95
Arkanoid II	Rushware	19,95
Around the World in 80 Days	Rushware	9,95
Artura	Rushware	9,95
Artura	Prism Leisure	9,95
Atom Ant	Rushware	19,95
Atomino	Rushware	9,95
Atomino	Leisuresoft (Play Byte)	9,95
Augie Doggie & Doggie Dad	Rushware	19,95
Axe of Rage	Rushware	19,95
B		
Baal	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
B.A.T.	Rushware	69,95
Baby of Can Guru	Rushware	9,95
Bad Cat	Rushware	9,95
Ball-Blasta	Rushware	9,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Ball-Blasta	Prism Leisure	9,95
Ballistix	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Basketball	Rushware	19,95
Battle Chess	United Software	24,95
Battle Chess	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Battle Command	Bomico	49,95
Battleships	Prism Leisure	9,95
Battle Stations	Rushware	9,95
Battle Stations	Prism Leisure	9,95
Batty	Rushware	9,95
Batty	Prism Leisure	9,95
Beau Jolly's Big Box (Compilation)	Rushware	69,95
Bionic Ninja	Rushware	9,95
Bionic Ninja	Prism Leisure	9,95
Black Gold	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Black Hornet	Rushware	9,95
Blood Brothers	Rushware	9,95
Blood Brothers	Prism Leisure	9,95
Blood Money	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Blue Angel	Rushware	9,95
Blues Brothers	United Software	49,95
Blues Brothers	Leisuresoft (Titus)	49,95
Blue Thunder	Rushware	9,95
Blue Thunder	Prism Leisure	9,95
Board Genius (Compilation)	Rushware	69,95
Börsenfieber	United Software	59,95
Bonanza Bros	United Software	54,95
Bonus Box (20 Spiele)	Rushware	69,95
Book of the Death	Prism Leisure	9,95
Boulderdash	Prism Leisure	9,95
Boulderdash I	Rushware	9,95
Boulderdash II	Rushware	9,95
Boulderdash 2	Prism Leisure	9,95
Bouncing Heads	Rushware	9,95
Bouncing Heads	Prism Leisure	9,95
Buck Rogers (englisch)	Rushware	19,95
Buck Rogers (deutsch)	Rushware	29,95
Buck Rogers	Leisuresoft (SSI)	19,95
Budokan	United Software	54,95
Budokan	Leisuresoft (Electronic Arts)	51,95
Bug Bomber	Leisuresoft (Kingsoft)	49,95
Bugsy	Rushware	9,95
Bugsy	Prism Leisure	9,95
Bulldog	Prism Leisure	9,95
Bundesliga Manager	United Software	49,95
Bundesliga Manager	Leisuresoft (Software 2000)	49,95
C		
Capcom Collection	Leisuresoft (Capcom)	59,95
Captain Fizz	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Cartoon Collection	Leisuresoft (Codemasters)	29,95
Catalypse	Rushware	49,95
Cauldron II	Prism Leisure	9,95
Chain Reaction	Rushware	9,95
Chain Reaction	Prism Leisure	9,95
Challenge Golf	Prism Leisure	9,95
Champion of Krynn	Leisuresoft (SSI)	79,95
Champions	Rushware	19,95
Champions Compilation	Bomico	49,95
Chart Attack (Compilation)	Rushware	69,95
Chessmaster 2000	Rushware	19,95
Chevy Chase	Rushware	19,95
Chips Challenge	Leisuresoft (U.S. Gold)	49,95
Chopper Commander	Rushware	9,95
Chopper Commander	Prism Leisure	9,95
Circus Attractions	Rushware	9,95
Circus Games	Rushware	19,95
Cisco Heat	Rushware	19,95
CJ's Elephant Antics	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Clean up time	Rushware	9,95
Clik-Clak	Rushware	49,95
Cobra Force	Rushware	9,95
Colossus 4 Chess	Prism Leisure	19,95
Colossus Chess 4	Leisuresoft (CDS)	14,95
Colossus 4 Bridge	Prism Leisure	19,95
Colossus Bridge	Leisuresoft (CDS)	14,95
Colossus Mah Jong	Prism Leisure	19,95
Conquestador	Bomico	69,95
Conquestador Datadisk	Bomico	29,95
Conquestador	Leisuresoft (G.D.G)	69,95
Conquestador Scenario Disk.	Leisuresoft (G.D.G)	20,00





64ER ONLINE

MARKTÜBERSICHT

Titel	Vertrieb	Preis (DM)	Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Cool Croc Twins	United Software	49,95	Extreme	Rushware	9,95
Cool Croc Twins	Leisuresoft (Arcade)	49,95	Eye of Horus	Prism Leisure	9,95
Cosmic Causeway	Rushware	9,95	F		
Cosmic Causeway	Prism Leisure	9,95	F1 G.P. Circuits	Rushware	39,95
Creatures	Rushware	9,95	F1 G.P. Circuits	Leisuresoft (Idea)	39,95
Creatures 2	Bomico	54,95	F-16 Combat Pilot	Leisuresoft (Action 16)	29,95
Creatures 2	Leisuresoft (Thalamus)	49,95	Faery Tale Adventure	Rushware	19,95
Crime Time	Leisuresoft (Starbyte)	49,95	Fantastic Soccer	Leisuresoft (Zeppelin)	19,95
Critical Mass	Rushware	9,95	Federation	Rushware	9,95
Critical Mass	Prism Leisure	9,95	Federation	Prism Leisure	9,95
Curse Of The Azure Bonds	Rushware	69,95	Ferrari Formula One	United Software	24,95
Curse Of The Azure Bonds	Leisuresoft (SSI)	79,95	Feud	Rushware	19,95
Cyberworld	Rushware	9,95	Fight Night/Osmium	Prism Leisure	9,95
Cycles	Leisuresoft (Accolade)	24,95	Final Assault	Rushware	19,95
Cycles	United Software	24,95	Final Blow	Leisuresoft (Storm)	49,95
D			Fire & Forget II	Leisuresoft (Titus)	49,95
Dambusters/Street Machine	Prism Leisure	9,95	Fire Galaxy	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Danger Freak	Rushware	9,95	First Strike	Prism Leisure	9,95
Dark Force (Compilation)	Rushware	19,95	Fists of Fury	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Dark Fusion	Rushware	9,95	Flight Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Dark Fusion	Prism Leisure	9,95	Flight Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Darkside/Morphicle	Prism Leisure	9,95	Flight Simulation Games (Compilation)	Rushware	9,95
Days Of Thunder	Rushware	39,95	Flight Simulator II (deutsch)	Rushware	99,95
Death Knights of Krynn	Rushware	49,95	Flimbo's Quest (deutsch)	Rushware	29,95
Death Knights of Krynn	Leisuresoft (SSI)	49,95	Football Manager	Prism Leisure	9,95
Death or Glory	Prism Leisure	9,95	Football Manager 2 (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Deep Strike	Rushware	9,95	Football Manager World Cup	Rushware	9,95
Deep Strike	Prism Leisure	9,95	Footballer of the Year 2	Rushware	19,95
Defender of the Crown	Rushware	19,95	Fortress Underground	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Deflector	Rushware	9,95	Frankenstein	Prism Leisure	9,95
Deflektor	Prism Leisure	9,95	Fruit Machine	Rushware	9,95
Demon Blue	Leisuresoft (Microvalue)	19,95	Fruit Machine	Prism Leisure	9,95
Denaris	Rushware	9,95	Fugger, Die	Bomico	44,95
Devious Designs	Rushware	49,95	Future Bike Simulator	Rushware	19,95
Dick Tracey	Leisuresoft (Disney Software)	49,95	Future Knight	Rushware	9,95
Die 3er Reihe 1 (Compilation)	Rushware	19,95	Future Knight	Prism Leisure	9,95
Die 3er Reihe 2 (Compilation)	Rushware	19,95	G		
Die 3er Reihe 3 (Compilation)	Rushware	19,95	G-LOC	United Software	54,95
Die 3er Reihe 4 (Compilation)	Rushware	19,95	G-LOC	Leisuresoft (Sega)	54,95
Die 3er Reihe 5 (Compilation)	Rushware	19,95	Galdregons Domain	Rushware	9,95
Die 3er Reihe 6 (Compilation)	Rushware	19,95	Garrison	Rushware	9,95
Die Hard 2	Leisuresoft (Grandslam)	49,95	Gary Linneker Comp.	Leisuresoft (Kixx)	49,95
Dino Wars	United Software	29,95	Gateway to the Sav. Frontier	Leisuresoft (SSI)	79,95
Discovery	Prism Leisure	9,95	Gauntlet I	Rushware	9,95
Ditris	United Software	49,95	Gem'x	Rushware	39,95
Dive Bomber	Rushware	19,95	Gem'x	Leisuresoft (Demonware)	39,95
Dizzy Dice	Rushware	9,95	Glider Pilot	Rushware	9,95
Doppelpack USA (Compilation)	Rushware	29,95	Glider Pilot	Prism Leisure	9,95
Double Dragon 3	Leisuresoft (Virgin)	49,95	Go for Gold	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Down at the Trolls	Rushware	9,95	Golden Oldies (Compilation)	Prism Leisure	9,95
Draconus	Rushware	9,95	20 Golden Oldies (Compilation)	Rushware	9,95
Draconus	Prism Leisure	9,95	Graffiti Man	Rushware	9,95
Dragon Lair	Rushware	19,95	Grandmaster	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Dragon Strike	Rushware	49,95	Grand Monster Slam	Rushware	9,95
Dragon Wars	Leisuresoft (Electronic Arts)	51,95	Grandstand	Leisuresoft (Domark)	59,95
Dragon's Kingdom	Rushware	19,95	Grandstand (Compilation)	Bomico	69,95
Dragon's Kingdom	Leisuresoft (Multimedia)	19,95	Great Courts I	Rushware	9,95
Dt. Afrika Ko.	Leisuresoft (GDG)	69,00	Gunship	United Software	69,95
Dt. Afrika Ko. Scenario Disk	Leisuresoft (GDG)	20,00	H		
Dyter 07	Rushware	9,95	H.A.T.E.	Rushware	9,95
E			H.A.T.E.	Prism Leisure	9,95
Edition One	Leisuresoft (Virgin)	49,95	Hanna Barbera Cartoon Coll. (Compilation)	Leisuresoft (Hi Tec)	49,95
Elvira - Arcade	Leisuresoft (Microvalue)	49,95	Hanna Barbera Cartoon Co. (Compilation)	Rushware	49,95
Elvira - Arcade Game	United Software	44,95	Hawk Storm	Rushware	9,95
Elvira - Mistress of the Dark	United Software	64,95	Head Coach	Rushware	9,95
Elven Warrior	Rushware	9,95	Head Coach	Prism Leisure	9,95
Emlyn Hughes Inter. Soccer	Leisuresoft (Audiogenics)	44,95	Heart of Maelstrom	Rushware	29,95
England Championship	Rushware	49,95	Heat Seeker	Rushware	9,95
England Championship Sp.	Rushware	49,95	Hellhole	Rushware	19,95
England Champ. Spec.	Leisuresoft (Grandslam)	49,95	Hercules/Gods & Heroes	Rushware	9,95
Euro Football Champ	Bomico	49,95	Hercules/Gods & Heroes	Prism Leisure	9,95
Euro Football Champ	Leisuresoft (Domark)	49,95	Herobots	Prism Leisure	9,95
European 5 A Side Football	Rushware	9,95	Hero Quest Twin Pack (Compilation)	Rushware	39,95
European 5 A Side Football	Prism Leisure	9,95	Hero Quest Twin Pack (Compilation)	Leisuresoft (Gremlin)	59,95
European Champions	Rushware	49,95			
European Soccer Challenge	Rushware	9,95			
Europe. Su. Foot. For. 2	Leisuresoft (CDS)	49,95			
Exile	Bomico	54,95			

Bedienung de Luxe

Wer Wert auf gepflegte Umgebung legt, kann sich nicht länger mit sturen LOAD- und RUN-Befehlen zufriedengeben. Mit unserer Oberfläche haben Sie nicht nur ein paar schöne Grafiken parat, sondern auch fetzige Musik dazu.

von Peter Klein

Der Umgang mit unserer Oberfläche ist nicht nur einfach, sondern macht auch noch Spaß. Anstatt wie gewohnt die Programme per LOAD und RUN zu starten, können Sie einfach den Joystick (Port 2) zur Hand nehmen und bequem auswählen. Laden Sie einfach das Introfile per

LOAD "TOP*",8,1

von der Diskette. Den Start übernimmt der C64 automatisch. Haben Sie von der Titelgrafik genug, kommen Sie mit einem Druck auf den Feuerknopf ins Auswahlmenü. Hier können Sie per Joystick oben oder unten ein

beliebiges Programm auswählen, mit Fire laden und starten. Sollte sich ein Programm nicht auf der Diskettenseite befinden, erscheint die Aufforderung »Turn Disk.....«. Drehen Sie also die Diskette um und bestätigen Sie mit dem Fire-button. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wird das angewählte Programm gestartet. Ist beim Klicken im Auswahlmenü gar keine Diskette eingelegt, oder das File aus irgendwelchen Gründen gar nicht vorhanden, blendet das Programm wieder das Menü ein und wartet so lange geduldig, bis entweder das Programm beendet wurde oder die richtige Diskette im Laufwerk liegt.

Wem das zu umständlich ist, der kann die Files selbstverständlich auch einzeln laden. Sie sind immer durch ein »0x.NAME« gekennzeichnet. Sollten Sie sich eine Sicherheitskopie anlegen wollen, müssen Sie immer ein Disk-Backup verwenden. Unser Spiel »Le Parc« hat nämlich einen IRQ-Trackloader, d.h. die Sektorentabellen innerhalb des Programms sind aus-



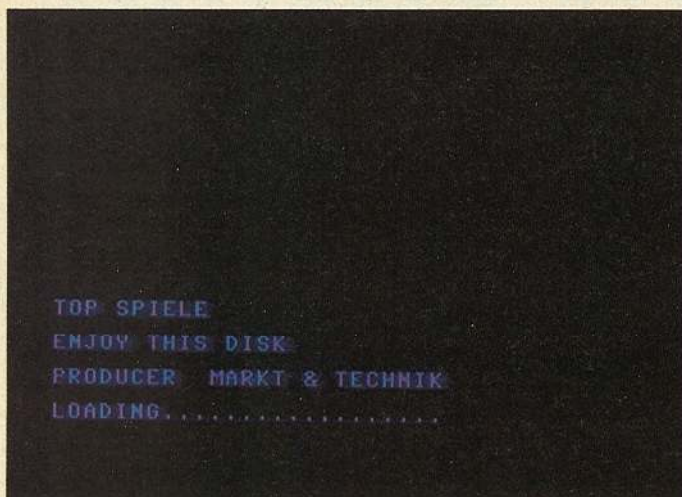
Die Titelgrafik ist aus mehreren Spielcharakteren zusammengesetzt



Das Auswahlmenü ist selbst für Sehbehinderte problemlos erkennbar

schlaggebend und nicht die File-Namen. Sollten Sie dieses Spiel also mit einer Filecopy kopieren, befinden sich die neuen Sektoren nicht mehr auf den ursprünglichen Positionen und werden natürlich auch nicht mehr vom Loader erkannt. An alle Speeder-Fans: Das Intro und alle

Spiele auf der beiliegenden Diskette sind mit jedem uns bekannten Hardware-Spender lauffähig. Lediglich mit ein paar Modulen (nicht Magic-Formel und Action-Reply) kann es zu leichten Problemen kommen. Schalten Sie in einem solchen Fall das Modul einfach softwaremäßig ab.



Dieses Bild zeigt an, daß ein Programm geladen wird



Echo Hawk: ein reinrassiges Ballerspiel

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

Ø	"LOADER"	PRG	1	"L2. AT"	PRG
60	"MENU"	PRG	7	"L2. C1"	PRG
Ø	"-----"	DEL	8	"L2. C2"	PRG
26	"Ø1. LE PARC"	PRG s. 10	4	"L2. C3"	PRG
Ø	"-----"	DEL	7	"L2. C4"	PRG
62	"MENUE"	PRG	2	"L2. MS"	PRG
99	"GAME"	PRG	4	"L2. MT"	PRG
57	"HISCORE"	PRG	10	"L2. SD"	PRG
41	"ENDE"	PRG	1	"L3. AT"	PRG
1	"SCORES"	PRG	6	"L3. C1"	PRG
Ø	"-----"	DEL	6	"L3. C2"	PRG
85	"Ø4. ECHO HAWK"	PRG s. 8	5	"L3. C3"	PRG
Ø	"-----"	DEL	6	"L3. C4"	PRG
20	"ECHO HAWK /INFO "	PRG	2	"L3. MS"	PRG
1	"HI1"	PRG	4	"L3. MT"	PRG
1	"HI2"	PRG	10	"L3. SD"	PRG
1	"L1. AT"	PRG	35	"THE END"	PRG
7	"L1. C1"	PRG	Ø	"-----"	DEL
8	"L1. C2"	PRG	1	"Ø2. TURN DISK"	PRG
3	"L1. C3"	PRG	1	"Ø3. TURN DISK"	PRG
7	"L1. C4"	PRG	1	"Ø5. TURN DISK"	PRG
2	"L1. MS"	PRG	Ø	"-----"	DEL
4	"L1. MT"	PRG	43	BLOCKS FREE.	
10	"L1. SD"	PRG			

READY.

DISKETTE SEITE 2

Ø	"-----"	DEL	1	"COL>WOLV	EX" PRG
121	"Ø2. SLIDE"	PRG s. 12	36	"SPR>SUNSET	EX" PRG
1	"BEST SLIDERS"	PRG	1	"COL>SUNSET	EX" PRG
Ø	"-----"	DEL	9	"CHR>9X7 CHARS	EX" PRG
141	"Ø3. SPHERON"	PRG s. 9	5	"SCR>9X7 CHARS	EX" PRG
1	"SCORES"	PRG	26	"BLK>9X7 CHARS	EX" PRG
Ø	"-----"	DEL	1	"COL>9X7 CHARS	EX" PRG
70	"Ø5. MULTI-GFX-CON"	PRG s. 38	9	"CHR>1X1 CHARS	EX" PRG
Ø	"-----"	DEL	1	"COL>1X1 CHARS	EX" PRG
15	"B)GOD EAGLE	EX" PRG	Ø	"-----"	DEL
9	"CHR>WOLV	EX" PRG	212	BLOCKS FREE.	
5	"SCR>WOLV	EX" PRG			

READY.

WICHTIGE HINWEISE zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

- 1** Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.
- 2** Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatz-Problemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit einem File-Copy-Programm auf eine leere, formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.
- 3** Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

ALLE PROGRAMME aus diesem Heft



HIER

64'er ONLINE

MARKTÜBERSICHT

Titel	Vertrieb	Preis (DM)	Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Highlights (Compilation)	Rushware	39,95	Lords Of Chaos	Rushware	19,95
Highlights II (Compilation)	Rushware	39,95	Lotus Esprit Tur. Ch.	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Highlights II (Compilation)	Leisuresoft (Rainbow Arts)	29,95	Lotus Turbo Challenge	Rushware	19,95
Highway Encounter	Rushware	9,95	M		
Highway Encounter	Prism Leisure	9,95	Madness	Rushware	9,95
Hit Pack (Compilation)	Rushware	19,95	Magic Johnsons Basketball	Rushware	19,95
Hit Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95	Manager	Leisuresoft (G.D.G.)	49,00
Hollywood Collection (Compilation)	Bomico	64,95	Manchester United	Rushware	19,95
Hollywood Poker Pro	Rushware	9,95	Manchester United	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Hong Kong Phooey	Rushware	19,95	Manchester United	Bomico	54,95
Hot Shot	Rushware	9,95	Manchester United Euro	Leisuresoft (Krisalis)	49,95
Hot Shot	Prism Leisure	9,95	Mandroid	Prism Leisure	9,95
Hunt f. Red October	Leisuresoft (Grandslam)	19,95	Maniac Mansion	Rushware	19,95
I			Maniac Mansion	Leisuresoft (Lucasfilm)	49,95
I Alien	Prism Leisure	9,95	Master Blaster	Rushware	9,95
I Ball	Rushware	9,95	Master Blaster	Prism Leisure	9,95
I Ball	Prism Leisure	9,95	Max Pack (Compilation)	Leisuresoft (U.S. Gold)	59,95
I Play 3D Soccer	Leisuresoft (Simulmondo)	49,95	Max Pack (Compilation)	Rushware	69,95
Ice Hockey	Prism Leisure	9,95	Mega Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Ice Temple	Prism Leisure	9,95	Mega Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Impossamole	Rushware	19,95	Mega Sports	United Software	69,95
Indiana Jones Last Crusade	Leisuresoft (Kixx)	19,95	Mega Sports	Leisuresoft (U.S. Gold)	59,95
Indy Heat	United Software	49,95	Menace	Leisuresoft (Sizzlers)	14,95
Indy Heat	Leisuresoft (Storm)	49,95	Mercs Alert	Leisuresoft (Capcom)	54,95
Insector Herci i. t. In.	Rushware	19,95	Metaplex	Rushware	9,95
Insector Herci	Leisuresoft (Hi Tec)	19,95	Metaplex	Prism Leisure	9,95
Int. 3D Tennis	Leisuresoft (G.R.H)	19,95	Milestones Compilation	Rushware	39,95
International Karate	Prism Leisure	9,95	Millenium Warriors	Leisuresoft (First Star)	49,95
International Soccer	Prism Leisure	9,95	Mission Elevator	Rushware	9,95
Int. Sports Challenge	United Software	49,95	Mountain Bike	Rushware	9,95
Into Oblivion	Rushware	9,95	Mountain Bike	Prism Leisure	9,95
Into Oblivion	Prism Leisure	9,95	Movie Premiere Compilation	Bomico	54,95
Italy 90	Leisuresoft (Kixx)	19,95	Mugsy's Revenge	Rushware	9,95
J			N		
Jack the Ripper	Prism Leisure	9,95	Narco Police	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Jagd auf Roter Oktober	Rushware	9,95	NATO Assault Course	Prism Leisure	9,95
James Pond 2 - Robocod	United Software	54,95	Neuromancer	Rushware	19,95
Jet Boys	Rushware	9,95	New Pack of Aces (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Jet Boys	Prism Leisure	9,95	New Thriller Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Jinks	Rushware	9,95	Night Dawn	Rushware	9,95
Jonny Quest	Rushware	19,95	Nightmare on Elm Street	Rushware	19,95
Jump Machine	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95	Nightshift	Rushware	39,95
K			Ninja	Rushware	19,95
Karate Champ	Rushware	19,95	Ninja Collection (Compilation)	Bomico	49,95
Karate Chop	Rushware	19,95	Ninja Commando	Prism Leisure	9,95
Kellogg's Tour	Prism Leisure	9,95	Ninja Hamster	Prism Leisure	9,95
Keys To Maramon	Leisuresoft (Electronics Arts)	51,95	Ninja Scooter Simulator	Rushware	9,95
Kick Off 2	Rushware	49,95	Ninja Scooter	Prism Leisure	9,95
Kickstart 2	Rushware	19,95	No. 1 Compilation	Leisuresoft (Starbyte)	59,95
Knight of Diamonds	Rushware	19,95	No Limits	Rushware	19,95
Knights of Legend	Rushware	39,95	Nort and Bert	Rushware	19,95
Knights of Desert	Rushware	29,95	North & South	Bomico	49,95
Kokotoni Wilf	Rushware	9,95	O		
Kokotoni Wilf	Prism Leisure	9,95	Oblivion	Rushware	19,95
Krakout	Rushware	9,95	Oil Imperium	Rushware	9,95
Krakout	Prism Leisure	9,95	Oil Imperium	Leisuresoft (Top Shots)	9,95
Krieg um die Krone I	Leisuresoft (G.D.G)	49,00	Operation Hanoi	Rushware	9,95
L			Operation Hongkong	Rushware	9,95
Lane Mastodon	Rushware	19,95	Orpheus/Gunrunner	Prism Leisure	9,95
Las Vegas Casino	Rushware	9,95	Outrun Europa	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Las Vegas Casino	Prism Leisure	9,95	Over the Net	Rushware	49,95
Las Vegas Casino	Leisuresoft (Zeppelin)	19,95	Overlander	Rushware	9,95
Last Battle	Leisuresoft (Elite)	44,95	Overlander	Prism Leisure	9,95
Last Ninja III	Rushware	49,95	Oxxonian	Rushware	9,95
Last Ninja 3	Leisuresoft (System 3)	54,95	P		
Leaderboard	Leisuresoft (Softgold)	9,95	P. P. Hammer and his P. Weapon	Rushware	39,95
Leaderboard Golf	Rushware	9,95	Pack of Aces (Compilation)	Rushware	19,95
Legacy of Ilygamyn	Rushware	19,95	Para Academy	Rushware	9,95
Lethal Excess	United Software	49,95	Para Academy	Prism Leisure	9,95
License to kill	Rushware	9,95	Para Assault Course	Rushware	9,95
Lifeforce	Rushware	9,95	Para Assault Course	Prism Leisure	9,95
Lifeforce	Prism Leisure	9,95	Periscope	Rushware	19,95
Lineker Collection	United Software	49,95	Phantasie Bonus Edition (Compilation)	Rushware	49,95
Logical	Rushware	49,95	Pick'n Pile	Rushware	19,95
Logical	Leisuresoft (Rainbow Arts)	49,95	Pipe Mania	Rushware	9,95
Loopz Collection (Compilation)	19,95		Pirates!	United Software	64,95

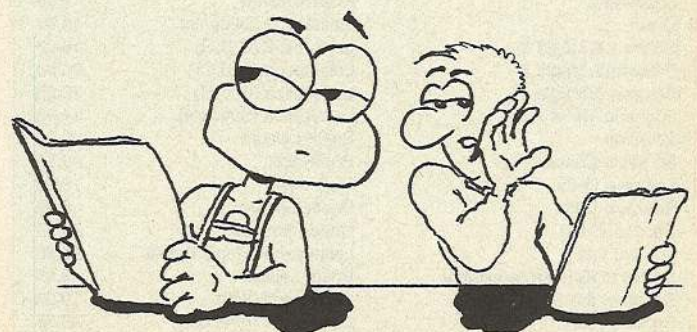
Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Pitstop 2	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Plasmatron	Rushware	9,95
Plasmatron	Prism Leisure	9,95
Plus Paket	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
Pole Position II	Rushware	9,95
Pool of Radiance	Leisuresoft (SSI)	79,95
Potsworth & Co.	Rushware	29,95
Potsworth & Co.	Leisuresoft (Hi Tec)	24,95
Powerama	Prism Leisure	9,95
Power Hits	Leisuresoft (Activision)	59,95
Power Hits (Compilation)	Rushware	69,95
Power up (Collection)	Bomico	69,95
Premier Collection 3	Rushware	19,95
Project Stealth Fighter	United Software	69,95
Pro Boxing	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Pro Tennis Sim.	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Prov. Gr. o. t. Mad Overlord	Rushware	19,95
Prowler	Rushware	19,95
Psi-Droid	Rushware	9,95
Psi-Droid	Prism Leisure	9,95
Pub Games	Prism Leisure	9,95
Q		
Quest for Tyres/Zip	Prism Leisure	9,95
Quick Draw McGraw	Rushware	19,95
R		
Racing Simulation Games	Rushware	19,95
Rainbow Arts Action Pack	Rushware	59,95
Rainbow Collection (Compilation)	Bomico	54,95
Rally Simulator	Rushware	9,95
Rally Simulator	Prism Leisure	9,95
Rambo III	Rushware	19,95
Raw Recruit	Rushware	19,95
Re-Bouncer	Rushware	19,95
Rebouncer	Rushware	9,95
Rebouncer	Prism Leisure	9,95
Rebel Racers	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Red Storm Rising	United Software	69,95
Reederei	United Software	44,95
Roadrunner	Leisuresoft (Kixx)	19,95
Road Runner	Rushware	29,95
Road Warrior	Prism Leisure	9,95
Robozone	Rushware	19,95
Rock'n' Roll	Rushware	9,95
Rock'n' Wrestle	Rushware	9,95
Rock & Wrestle	Prism Leisure	9,95
Rockford	Rushware	19,95
Rodeo Games	Leisuresoft (Microvalue)	19,95
Rodland	United Software	49,95
Rodlands	Leisuresoft (Sales Curve)	49,95
Rogue Trooper	Rushware	19,95
Rollerboard	Leisuresoft (Kingsoft)	19,95
Rolling Ronny	Bomico	5,00
Rolling Ronny	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Room 10	Prism Leisure	9,95
Rubicon	Leisuresoft (21st Century)	49,95
Rubicon Alliance	Rushware	19,95
Ruff & Reddy	Rushware	19,95
Rugby the Worldcup	Bomico	49,95
Rugby World Cup	Leisuresoft (Domark)	49,95
S		
Sabotage	Rushware	9,95
Sabotage	Prism Leisure	9,95
Saboteur II	Prism Leisure	9,95
Satan	Leisuresoft (Dinamic)	49,95
Schwert & Magie 2	Leisuresoft (G.D.G)	29,00
Schwert & Magie 3	Leisuresoft (G.D.G)	29,00
Schwert & Magie 4	Leisuresoft (G.D.G)	39,00
Scenario Th. of War	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Scorpion	Prism Leisure	9,95
Scrabble Deluxe	Rushware	49,95
Seabase Delta	Rushware	9,95
Seabase Delta	Prism Leisure	9,95
Second World	United Software	29,95
Second World	Leisuresoft (Magic Bytes)	29,95
Secret of Kandar/Terminator	Prism Leisure	9,95
Secret of the Silver Blades	Leisuresoft (SSI)	79,95
Security Alert	Leisuresoft (First Star)	49,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Sextett 3	Leisuresoft (Kingsoft)	39,95
Shoot'em up Con. Kit	Leisuresoft (G.B.H)	19,95
Shooting Stars I (Sample)	Leisuresoft (Kingsoft)	29,95
Shuffle	Rushware	9,95
Shuffle	Leisuresoft (Tale Software)	9,95
Silver Games (Compilation)	Rushware	49,95
Sim City	Leisuresoft (Maxi Soft)	59,95
Sim City	Bomico	64,95
Simpsons	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Six Appeal	Rushware	69,95
Skate Crazy	Rushware	9,95
Skate Rock	Rushware	19,95
Skate Runner	Rushware	19,95
Ski or Die	United Software	24,95
Ski or Die	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Slam-Dunk	Rushware	19,95
Slayer	Prism Leisure	9,95
Sliding Skill	Rushware	9,95
Snap Dragon	Rushware	19,95
Snooker / Pool	Rushware	9,95
Snooker & Pool	Prism Leisure	9,95
Soccer	Rushware	9,95
Soccer Mania (Compilation)	Rushware	39,95
Soccer Spectacular (Compilation)	Rushware	29,95
Soccer Stars	United Software	59,95
Solid Gold (Compilation)	Bomico	59,95
Sonic Boom	Rushware	19,95
Soul Crystal	Bomico	49,95
Soul Crystal	Leisuresoft (Bomico)	54,95
Space Academy	Rushware	9,95
Space Academy	Prism Leisure	9,95
Space Crusade	Rushware	49,95
Space Crusade	Leisuresoft (Gremlin)	49,95
Space Gun	Bomico	54,95
Space Gun	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Space Harrier I	Rushware	29,95
Space Invaders/Pitfighter (Compilation)	Rushware	19,95
Space Pilot Comp.	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Space Warrior/Nowhere	Prism Leisure	9,95
Spaghetti Western	Rushware	9,95
Spaghetti Western	Prism Leisure	9,95
Speedball II	Rushware	19,95
Spellfire T. Sorcerer	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Spherical	Rushware	9,95
Spiele 1 (Compilation)	Rushware	19,95
Spiele 2 (Compilation)	Rushware	19,95
Spielesammlung 1	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Spike in Transylvan	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Spirit of Adventure	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Sporting Gold From Epyx	United Software	59,95
Sport Games Hits (Compilation)	Rushware	49,95
Sports Mix (Compilation)	Rushware	19,95
Sports Mix (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Sports Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Sports Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Spot	Rushware	39,95
Spy vs. Spy III Arc. Antics	Rushware	19,95
Sqij/Deliverance	Rushware	9,95
Sqij/Deliverance	Prism Leisure	9,95
Stack up	Rushware	9,95
Stack up	Prism Leisure	9,95
Starbyte Super Soccer	Bomico	59,95
Starbyte Supersoccer	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Star Collection	Rushware	49,95
Star Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Star Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Starball	Rushware	9,95
Starflight	United Software	24,95
Starflight	Leisuresoft (Star Performers)	24,95
Star Ray	Prism Leisure	9,95
Startrash	Rushware	9,95
Steel	Prism Leisure	9,95
Stein der Weisen	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Steve Davies Snooker	Prism Leisure	9,95
Stone Age	United Software	39,95
Stone Age	Leisuresoft (Eclipse)	39,95
Storm Warrior	Rushware	9,95
Storm Warrior	Prism Leisure	9,95
Stratton	Prism Leisure	9,95
Street Gang	Rushware	9,95

MARKTÜBERSICHT

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Strikefleet	United Software	24,95
Strikefleet	Leisuresoft	24,95
	(Star Performers)	
Strip Poker	Prism Leisure	9,95
Stunt Car Racer	Leisuresoft (Kixx)	14,95
Subbuteo	Rushware	39,95
Subterranea	Prism Leisure	9,95
Summer Camp	Rushware	9,95
Super Cars	Leisuresoft (Gremlin)	49,95
Super Heroes (Compilation)	Bomico	69,95
Superleague	Rushware	9,95
Super Monaco G.P	Leisuresoft (U.S. Gold)	49,95
Super Off Road Racer	Rushware	49,95
Super Off Road Racer	Leisuresoft (Virgin)	49,95
Super Sim Pack	Leisuresoft (U.S. Gold)	69,95
Super Space Invaders	Leisuresoft (Domark)	49,95
Superstar Ice Hockey	Rushware	19,95
Supremacy	Rushware	49,95
Supremacy	Leisuresoft (Melbourne)	59,95
Switchblade I	Rushware	49,95
Swiv	Leisuresoft (Storm)	49,95
Sword & Rose	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Syntax	Prism Leisure	9,95
T		
Tag Team Wrestling	Rushware	19,95
Tangled Tales	Rushware	19,95
Task Force	Rushware	9,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	Rushware	49,95
Ten Speed	Rushware	19,95
Terminator 2	Leisuresoft (Ocean)	49,95
Terra Fighter	Rushware	9,95
Terra Fighter	Prism Leisure	9,95
Terminator 2	Bomico	54,95
Test Drive 2 Collection	Leisuresoft (Accolade)	79,95
Tetris	Bomico	49,95
The Ball Game	Rushware	49,95
The Curse of RA	Rushware	9,95
The Hit Pack (Compilation)	Rushware	19,95
The James Bond Collection (Compilation)	Bomico	69,95
The Jetsons	Rushware	29,95
The Muncher	Prism Leisure	9,95
The Power	Rushware	29,95
The Simpsons	Bomico	49,95
Think Cross	Rushware	49,95
Thrust	Rushware	9,95
Thrust	Prism Leisure	9,95
Thunder Blade	Rushware	9,95
Thundercross	Rushware	9,95
Thundercross	Prism Leisure	9,95
Tiebreak Tennis	Leisuresoft (Starbyte)	49,95
Tiebreaker	Leisuresoft (Kingsoft)	9,95
Tilt	Rushware	9,95
Time Fighter	Prism Leisure	9,95
NT 2 (Compilation)	Bomico	69,95
To be on Top	Rushware	9,95
To Hell and back	Prism Leisure	9,95
Tomcat	Rushware	9,95
Tom + Jerry 2	Leisuresoft (Magic Bytes)	29,95
Top Cat in Beverly Hills	Rushware	19,95
Treasure Island Dizzy	Leisuresoft (Codemasters)	19,95
Trivia	Rushware	19,95
Trivial Pursuit	Rushware	19,95
Turbo Boat Sim.	Prism Leisure	9,95
Turbo Charge	Rushware	49,95
Turbo Kart Racing	Rushware	9,95
Turbo the Tortoise	Rushware	19,95
Turn it II	Rushware	19,95
Turrican I	Rushware	9,95
Turrican II	Rushware	9,95
Turrican II	Leisuresoft (Top Shots)	9,95
U		
Ultima Trilogy 1 - 3 (Compilation)	Rushware	49,95
Ultima Trilogy II (Compilation)	Rushware	99,95
Ultima Trilogy 2	Leisuresoft (Origin)	89,95
Ultima V	Rushware	49,95
Ultima 5	Leisuresoft (Origin)	69,95
Ultima VI	Rushware	19,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Ultima 6	Leisuresoft (Origin)	79,95
Ultimate Collections (Compilation)	Rushware	69,95
Ultimate Collection	Leisuresoft (Ubi Soft)	59,95
Ultimate Golf	Rushware	69,95
Unendliche Geschichte II	Rushware	49,95
Unendliche Geschichte II	Leisuresoft (Linel)	49,95
U.S.S. John Young Special Edition	United Software	29,95
V		
Vampires Empire	Rushware	9,95
Vengeance	Prism Leisure	9,95
Video Card Arcade	Prism Leisure	9,95
Virtual Worlds	Rushware	9,95
Volleyball Simulator	Rushware	9,95
W		
Wacky Races	Rushware	19,95
War of the Lance	Rushware	49,95
Warlord	Leisuresoft (G.D.G)	49,00
Warlord Scenery Disk	Leisuresoft (G.D.G)	20,00
Warm up	Rushware	49,95
Water Polo	Rushware	9,95
Water Polo	Prism Leisure	9,95
Western Games	Rushware	9,95
Wheel of Fortune	Rushware	9,95
Winter Camp	Bomico	49,95
Winter Games	Rushware	9,95
Winter Games	Leisuresoft (Softgold)	9,95
Winter Super Sports 92	United Software	49,95
Winzer	Leisuresoft (Starbyte)	54,95
Wizard's Lair	Prism Leisure	9,95
Wolfman	Prism Leisure	9,95
World Cup Football Manager (Compilation)	Prism Leisure	19,95
World Games	Leisuresoft (Kixx)	19,95
World Wrestling	Leisuresoft (Ocean)	49,95
W.W.F. Wrestling	Bomico	54,95
X		
X-Out	Rushware	9,95
Xenomorph	Rushware	9,95
Xenon Ranger/The Enforcer	Prism Leisure	9,95
Xybots	Rushware	19,95
Y		
Yogi's Great Escape	Rushware	19,95
Yogi & the Greed Monster	Rushware	19,95
Z		
Zak McCracken	Rushware	69,95
Zak McCracken	Leisuresoft (Lucasfilm)	59,95
Zamzara	Prism Leisure	9,95
Zybex	Prism Leisure	9,95
2 hot 2 handle (Compilation)	Bomico	69,95
50 Great Games (Compilation)	Rushware	49,95
5th Anniversary (Compilation)	Rushware	49,95
5th Gear	Rushware	9,95
5th Gear	Prism Leisure	9,95



Trainer-POKEs, Cheats und Karten

Gipfelstürmer

Was für Reinhold Messner die Erstbesteigung eines Achttausenders, ist für den Spiele-Freak die Lösung eines verzwickten Rollenspiels oder ein Rendezvous mit dem Endmonster im höchsten Level. Mit unseren Tips, Tricks und Cheats geht's per Seilbahn in den High score!

Back to the Future

Mit der Taste <Y> ab in den nächsthöheren Level (Abb. 1). Der Satz »THE ONLY NEAT THING TO DO« bringt unendlich viel Energie.

Basketmaster

So gewinnt man leichter gegen »Beginners« und »Amateure«:

Zuerst muß man seinen Spieler umdrehen (mit dem Gesicht zum Zuschauer), um damit den Ball zu decken. Dann geht man zur oberen Auslinie. Achten Sie darauf, daß die Spielfigur ganz oder fast auf der Linie steht: Das klappt nicht ohne Fingerspitzengefühl. Entlang des Streifens bewegt man sich in Richtung des gegnerischen Korbs und wirft ein.

Möchten Sie im Zweikampf gegen die NBA triumphieren? Der Computer (= Gegner) muß in Ballbesitz und in seiner Spielfeldhälfte sein. Dann läuft man mit dem Ball ins Aus und macht einen kleinen Schritt nach oben. Anschließend zieht man den gegnerischen Spieler an sich (laufen Sie mit Ihrer Spielfigur auf ihn zu!). Ist der Gegenspieler fast auf Tuchfühlung, drückt man die Feuertaste mehrmals hintereinander, bis der Spieler wirft. Diese Prozedur läßt sich beliebig oft wiederholen.

Battle Command

Tippt man im Load/Save-Screen das Wort »Gingerbeer«, wird die Spielfigur unverwundbar!

Beach Volleyball

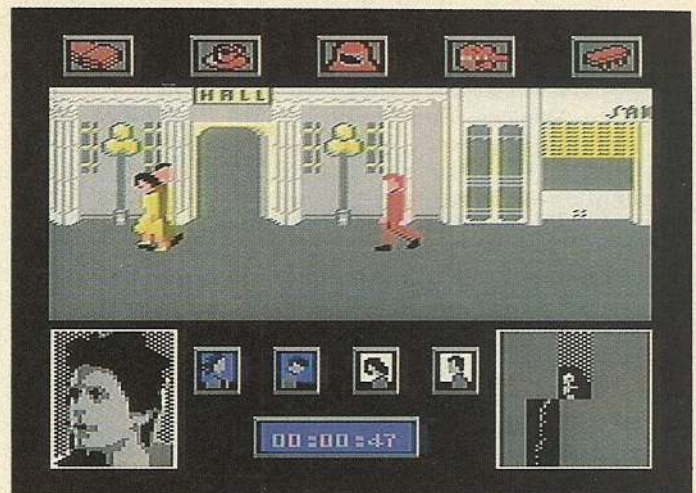
Warten Sie nach Spielbeginn auf eine Situation, in der der Gegner in Ballbesitz oder mit dem Aufschlag beschäftigt ist. Ihr Spieler (Player 1) auf der anderen Seite des Netzes nimmt nun den Ball an und gibt ihn an ein anderes Mannschaftsmitglied (Computer) weiter. Player 1 muß jetzt nach hinten rennen und das Spielfeld verlassen. Der Mitspieler wird nun versuchen, Player 1 wieder anzuspielden. Der Ball landet logischerweise im Aus – genau das war beabsichtigt! Player 1 muß jetzt nur hinter der Linie bleiben und den Ball aufhüpfen lassen. In der Anzeige erscheint der Punkt jetzt auf dem eigenen Konto und wird als Fehlwurf des Gegners gewertet!

Bruce Lee

Bewegen Sie die Spielfigur zum Teller: Das Restlebenkonto erhöht sich dann auf 99!

Bug Bomber (Level-Paßwörter)

Level	1 Player IQ 0	2 Player IQ 0
11	KKCJDD	OLCLHD
21	KKDNDL	OLDPDP
31	KOGJHD	OPGLHH
41	KOHNHL	OPHPHP
Level	1 Player IQ 7	2 Player IQ 7
11	IAAAAA	NBICIE
21	IABEAI	NBJGIM
31	IEEAEA	NFMCME
41	IEFEEI	NFNGMM



[1] Back to the Future: Mach' einen großen Bogen um Biff, Marty!

Bug Bomber

Unsere Tabelle 1 zeigt die Paßwörter für die einzelnen Level, in die man dann direkt einsteigen kann.

Klik - Clak

Hier die Codes zu den einzelnen Levels (immer sechs Zeichen, sonst nimmt der Computer die Eingabe nicht an!):

- 01: ---
- 02: peschi
- 03: mastro
- 04: uriolo
- 05: natalu
- 06: ciupet
- 07: morala
- 08: sufeis
- 09: imanid
- 10: niridh
- 11: idrepe
- 12: quaquu

Cool Croc Twins

Mit unseren Codewörtern erhält man Zugang zu diesen Levels:

- 05: triax,
- 10: dream,
- 15: mungo,
- 20: janko,
- 25: henri,
- 30: doors,
- 35: floyd,
- 40: human,
- 45: money,
- 50: magic,
- 55: girls,
- 60: fkpuz.

Darkman

Wenn das Titelbild erscheint, muß man eingeben:

BABY AXEMAN

Achtung: Leerzeichen (<SPACE>) zwischen den



[2] Defender of the Crown: zwei Recken im Schein des Lagerfeuers



[3] Grand Prix Circuit: -der MacLaren ist der rasanteste Flitzer.

beiden Wörtern nicht weglassen! Der Bildschirmrahmen färbt sich grün. Künftig kommt man nach jedem Druck auf die Leertaste in den nächsten Level.

Defender of the Crown

Wer Schwierigkeiten hat, die Prinzessin zu befreien, muß das Messer zücken, die Wache beseitigen und das Spiel per geeignetem Modul anhalten (z.B. Action-Modul Replay 6). Nun entfernt man das Sprite mit den drei senkrechten Streifen im Speicherblock \$EB40. Dann ist

es ebenfalls kein Problem mehr, die zweite Wache zu erledigen (Abb. 2).

Die dunkle Dimension

Mit den Hinweisen in unserer Tabelle 2 und dem DDD-Trainer (s. Top Spiele 2) ist es nur noch ein Klacks, dieses anspruchsvolle Rollenspiel zu lösen. Dazu noch einige Tricks, um Ihnen das Überleben zu erleichtern:
 - Auf der Insel Uyrp ist ein Schatz vergraben (1500 Goldstücke).
 - Wer zum König geht und ihm die Koordinaten der un-

Die dunkle Dimension (Übersicht)

Koordinaten		
Druide Cerfak	E'P" G'F"	ATT, PAR und ERF steigern (4. Tafel)
Königsschloß	G'H" F'B"	
Trisdic	F'O" D'N"	Stadt der Seefahrer (3. Tafel)
Thorwal	D'M" D'A"	
Gaht	C'F" D'K"	Stadt der Elfen (1. Tafel)
Ackbah	C'L" H'N"	
Madraskan	H'E" E'G"	Auf der Insel Madraskan (6. Tafel)
Muspel	H'I" C'F"	
Mubrak	B'I" E'J"	Stadt der Zwerge (7. Tafel)
Tempel	G'G" B'I"	
Turm	D'E" E'L"	Die unabhängige Stadt (2. Tafel)
Höhle	C'O" J'F"	
Drachenhort	?'?" ?'?"	Weißer Zirkel Schwarzer Zirkel Schatzhöhle des Drachen vorher geeignete Waffen besorgen!
Burg Fulgar	H'L" B'K"	Dungeon
Burg	GE" I'A"	
Schädelfeste	I'F" J'G"	Spielende
Insel UYRP	D'M" J'G"	
Sicaria Dracomen	D'M" H'G"	vergl. Trisdic
Magische Axt	B'N" E'L"	
Alraune-Kräuter	F'I" F'I"	vergl. Ackbah vergl. Muspel

Folgende Items findet man im Speicher des C64 (Adressen dezimal):

Kräuter (maximal 99)

Schwefel	49 336
Knoblauch	49 337

Ginseng	49 338	
Blutflechte	49 339	
Zirbelkraut	49 340	s. Madraskan
Totenblume	49 341	s. Gaht
Gift der Nacht	49 342	s. Mubrak
Alraune	49 343	s. F'I" F'I"

Zaubersprüche

Weißer Zirkel (G'G" B'I")

A: Magisches Licht	49 304
B: Entgiftung	49 305
C: Schutzschild	49 306
D: Wunderheilung	49 307
E: Bannbrecher	49 308
F: Lichtschild	49 309
G: Gewandtheit	49 310
H: Totenbann	49 311

Schwarzer Zirkel (D'E" E'L")

I: Donnerkeil	49 312
J: Gift und Galle	49 313
K: Feuerball	49 314
L: Flammenspur	49 315
M: Furchtfluch	49 316
N: Zeitgefrier	49 317
O: Todesblitz	49 318
P: Magische Bombe	49 319

Waffen

A: Hände	49 247
B: Messer	49 248
C: Dolch	49 249
D: Kurzschwert	49 250
E: Handbeil	49 251
F: Schwert	49 252
G: Morgenstern	49 253
H: Kampfstab	49 254
I: Bastardschwert	49 255
J: Streitaxt	49 256
K: Zweihänder	49 257
L: Schleuder	49 258
M: Langbogen	49 259
N: Blasrohr	49 260
O: Langbogen	49 261
P: Armbrust	49 262

Rüstungen

A: Kleidung	49 266
B: Waffenrock	49 267
C: Lederrüstung	49 268
D: Kettenhemd	49 269
E: Schuppenpanzer	49 270
F: Ritterrüstung	49 271
G: Magische Rüstung	49 272
H: kleines Schild	49 273
I: großes Schild	49 274

Tugenden

SRK (Stärke)	49 224	max. 18	s. Thorwal
GES (Geschicklichkeit)	49 225	max. 18	s. Gaht
KGH (Klugheit)	49 226	max. 18	s. Muspel
CHA (Charisma)	49 227	max. 18	s. Ackbah
ATT (Attacke)	49 228	max. 18	s. Schloß
PAR (Parade)	49 229	max. 17	
ERF (Erfahrung)	49 238/239/240 (241)	max. 999,999 (21)	

Sonstiges

Sextant	49 347	s. Thorwal
Feuerring	49 348	s. Burg Fulgar
Eichendolch	49 349	s. Burg Fulgar
Glasflöte	49 350	s. Mubrak
Splitter	49 351	s. Drachenhort
Kompaß	49 354	s. Mubrak
Lampe	49 355	s. Muspel
Fackeln	49 356	s. Muspel (max. 99)
Drachenkralle	49 358	s. Drachenhort

In Adresse 49 157 steht das aktuelle Transportmittel:

- 1: zu Fuß,
- 2: Pferd (s. Ackbah),
- 3: Einhorn (s. Gaht),
- 4: Schiff (s. Thorwal),
- 5: Feuerreche.

abhängigen Stadt Mubrak verrät, bekommt als Belohnung ebenfalls 1500 Goldstücke.

- In der Kneipe von Ackbah, der heiligen Stadt in der Wüste, erfahren Sie, wo die Zauberschwinge vergraben liegt. Diese Information kostet allerdings so viele Goldstücke, daß wir den Ort verraten wollen: Gehen Sie in die rechts von Ackbah gelegene Wüstenregion, suchen Sie den östlichsten Zipfel auf (Koordinaten D'M" H'G") und drücken Sie die Taste <S>.

- Das Stichwort für die Buchstabentafel in Gaht heißt Ghor.

- In Gaht bekommt man den Elbenbogen und das Einhorn.

- Der Name des Bösen (Lösungswort) lautet TROFNH. Er setzt sich aus den richtig geordneten Kennbuchstaben der Städte zusammen: Thorwal (O), Gaht (T), Mubrak (R), Trisdic (F), Ackbah (N), Muspel (H) und Madraskan (I).

- Drücken Sie zwischen den vier Wasserbrunnen (»dem Wichtigsten in der Wüste«) die Taste <S>.

- Wenn man zwischen Mubrak und dem Festland, in der Mitte der tiefsten Stelle, erneut die S-Taste drückt, bekommt man die magische Axt.

- Beim Waffenhändler in Mubrak erhalten Sie ein verbotenes Blasrohr.

- Sprechen Sie mit dem Mann hinterm Spieltisch und wagen Sie ein Spielchen.

- Im Schloß sollten Sie sich mit dem Henker unterhalten.

- Der südöstliche Schloßturm wird Ihre Lachmuskeln strapazieren.

- Fragen Sie in der Hütte nach KRISTALL.

- Für 350 Goldstücke überläßt Ihnen der alte Seebär von Thorwal einen Sextanten.

- Die Koordinaten J'A" C'N" sind der Anfang eines Labyrinths, das in einem interessanten Schloß mündet.

- Das Labyrinth zum Lindwurm liegt in Bergen (Koordinaten C'F" D'K").



[4] International Karate: Zweikampf im Schatten der Pyramiden

Eliminator

Hier sind die Levelcodes:

- Level 2: AGONIC,
- Level 3: BLONDE,
- Level 4: CLICHE,
- Level 5: DIMPLE,
- Level 6: EDIBLE,
- Level 7: FEMALE,
- Level 8: GOBLIN.

Grand Prix Circuit

Wer bereits im höchsten Gang über die Piste brettet, sollte den Feuerknopf mehrmals schnell hintereinander drücken, um eine noch höhere Geschwindigkeit zu erreichen (Abb. 3).

Gremlins II

Wer den Namen »Sinatra« einträgt, erhält unendlich viele Leben!



[5] Last Ninja III: im Dschungel der Großstadt

Inspector Hedi in the Interchange

Hier die Paßwörter, die den Zugang zu höheren Levels ebnet (maximal vier Buchstaben!):

- Level 1: Moon,
- Level 2: Disk,
- Level 3: Duck,
- Level 4: Grim,
- Level 5: Tank,
- Level 6: Gold,
- Level 7: Cold,
- Level 8: Bang,
- Level 9: Mufc.

International Karate

Machen Sie in den ersten beiden Levels sofort nach Start (Abb. 4) eine Sprungrolle in Richtung Gegner und befestigen Sie ein Sprungtrittbrett damit's fix im Spiel weitergeht!

Kangarudy

Mit unseren POKEs ist man schnell am Ziel! Wer ein Modul besitzt, kann die POKE-Befehle in der entsprechenden Runde eingeben. Ohne Modul muß man die jeweilige Spielrunde starten, den Resetknopf drücken und die POKEs im Direktmodus eintippen. Mit den SYS-Befehlen kehrt man wieder ins Spiel zurück:

Land (Normal und Nacht)
POKE 20709,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11603,208: POKE 11604,45: unendliche Leben,
POKE 22387,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 21931,173: unendlich viele Fallschirme.
Neustart: SYS 17855.

Land (Nebel)
POKE 20724,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11529,208: POKE 11530,45: unendliche Leben,
POKE 22513,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 22058,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17835

Wasser (Normal)
POKE 19808,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11163,208: POKE 11164,45: unendliche Leben,
POKE 21445,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 20990,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17842

Wasser (Nebel)
POKE 19842,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11244,208: POKE 11245,45: unendliche Leben,
POKE 21593,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 21138,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17843.

Wasser (Nacht)
POKE 19816,173: am Trampolin hängenbleiben,
POKE 11100,208: POKE 11101,45: unendliche Leben,
POKE 21583,173: unendlich viele Raketenrucksäcke,
POKE 21128,173: unendlich viele Fallschirme,
Neustart: SYS 17885.



[6] Lords of Doom: Versteckt sich eine Mumie im Sarg?

Hier die Codewörter für die Spielrunden:

- Level 1-4 (Berlin/Darwin): HAIP,
- Level 2-4 (Berlin/Gerth): MAC,
- Level 3-4 (Berlin/Sydney): VASL,
- Level 4-3 (Berlin/Melbourne): GODS,
- Endszene: END.

Wer den Traum (eine Schlüsselszene des Spiels) noch nicht beherrscht, kann mit folgendem Tip schon mal üben:

- Spiel laden und starten,
- Resetknopf drücken,
- Diskseite 1 einlegen,
- LOAD "60",8 und RUN eingeben.

Modulbesitzer sollten diese POKEs verwenden:

POKE 17014,76: POKE 17105,204: POKE 17016,65.

Last Ninja II

Drücken Sie zweimal <F1>, dann sind Sie im nächsten Level!

Last Ninja III

Um in den nächsthöheren Level zu kommen, muß man gleichzeitig <F3> drücken und den Joystick nach vorn bewegen (Abb. 5).

Lords of Doom

Schauder des Grauens jagen Ihnen bei diesem Rollenspiel-Adventure im 3-D-Look von Domark über den Rücken! Um mehr Infos über Vampire, Zombies, speziell über den Obervampir und Superzombie zu bekommen, muß man in die Bibliothek gehen. Die entsprechenden Bücher werden angeklickt und können so gelesen werden.

Will man die eigene Mannschaft (Party) vervollständigen, muß man telegrafieren. Der Telegrafengerät ist im Haus neben der Bank, auf der Seite des Schreiners (Abb. 6).

Maniac Mansion

Wer bei diesem Lucasfilms-Adventure (Abb. 7) im Kerker sitzt, muß diesen Trick anwenden, um wieder rauszukommen:

Unter dem Fenster, exakt in der Mitte zwischen den beiden Gitterstäben, befindet sich ein loser Ziegelstein. Den sollte man antippen - dann öffnet sich für

re verewigen darf. Anschließend muß man dafür sorgen, daß die Spielfigur alle Leben verliert. Bei der anschließenden Frage nach dem Namen muß man das Wort »Siamese« eintippen. Ab sofort besitzt man unendliche Leben!

Es gibt noch eine Methode, zu unendlichen Leben und Credits zu kommen: im Pausenmodus »Samanthalyon« eingeben!



[7] Maniac Mansion: Dr. Fred hält Sandy gefangen.

eine kurze Zeitspanne die linke Zellentür. Von dort geht's in den Reaktorraum. Achtung: Beeilen Sie sich!

Das Auto in der Garage startet man mit dem gelben Schlüssel. Das Vehikel fliegt in den Weltraum.

Midnight Resistance

Versuchen Sie, eine ausreichend hohe Punktzahl zu erreichen. Das ist nämlich die Voraussetzung, daß man seinen Namen im High sco-

Murder on the Mississippi

Tabelle 3 bringt die vollständige Passagierliste der »Delta Prinzess« (Abb. 8). Wer ist der Mörder?

New Zealand Story

Wer in diesem Spiel (Abb. 9) nach unendlich vielen Leben giert, muß alle Buchstaben für die beiden

Murder on the Mississippi (Passagierliste)

Name	Geburtsdaten	an Bord	von Bord	Kabine
Raleigh Poindexter Cartwright III	Raleigh, North Carolina, 31.10.1854	St. Louis, Missouri	New Orleans, Louisiana	4
Daisy du Pree	Biloxi, Mississippi, 21.08.1882	St. Louis	New Orleans	8
Kreisrichter Broderick Ishmael Carter	Duluth, Minnesota, 25.12.1845	Cairo, Illinois	New Orleans	9
Reverend Aloysius McMurdo Godwin, Erste Kirche von St. Argyle of the Willows, Cairo, Illinois	Perth, Schottland, 01.06.1844	Hannibal, Missouri	New Orleans	12
Lionel Humphreys	Cincinnati, Ohio, 12.02.1837	Davenport, Iowa	New Orleans	15
Twylla Smallworth	Carson City, Nevada, 23.05.1875	St. Louis	New Orleans	20
Gladys Thrillington Des Plaines	Boston, Massachusetts, 15.03.1842	Davenport	New Orleans	23
Henry Stocker	Cincinnati, Ohio, 30.08.1876	Mitglied der Crew		27
Williard Overbright	Wombat, Mississippi, 22.01.1856	Kapitän der Delta Princess	Steuerhaus	
Sir Charles Foxworth	East Grinstead, England, 17.11.1863			
Regis Phelps	Clapham Junction, England, 12.01.1848	Cairo, Kentucky	New Orleans	3

Wörter TRY CHEATING gleichzeitig drücken. Achtung: Warten Sie, bis sich der Bildschirmrahmen grau färbt!

Ninja Rabbit

Level 2 und 3 sind ziemlich schwer. Wer's nicht geschafft hat, sollte vor dem erneuten Laden des Levels 1 die Floppy ausschalten. Das Spiel geht dann dort weiter, wo man ausgestiegen ist.

Rings of Medusa

In diesem Rollenspielklassiker sind fünf Dinge zu finden, um die Hexe Medusa zu vertreiben. Damit Sie nicht ziellos durchs Gelände irren, haben wir eine Liste aller wichtigen Koordinaten von Städten, Burgen, Inseln usw. zusammengestellt (Tabelle 4).

Rodland

Wollen Sie unendlich viele Continues erreichen? Dann tragen Sie in die High-score-Liste ONLY JOKING! ein!

Shiftrix

Diese Paßwörter öffnen den Zugang zu den Levels:

- 05: fish,
- 10: hole,
- 15: mice,
- 20: dark,
- 25: park,
- 30: cure,
- 35: dead,
- 40: wave,
- 45: tsom.

Sly Spy

James Bond ist nicht totzukriegen: Wilde Verfolgungsjagden per Auto oder Rennboot erwarten Sie in diesem Spiel. Die ominöse Agentennummer »007« und die Eingabe von SHAKEN NOT STIRRED bringen unendlich viele Leben!

Rings of Medusa (Städte, Burgen, Inseln)

Städte auf dem Kontinent

Name	Koordinaten
Indians Garden	44 West/ 7 Süd
Joshua Town	50 West/ 3 Süd
Inner City	61 West/ 2 Nord
Klamath Falls	50 West/20 Nord
Volcanotown	37 West/22 Nord
KLoyola	31 West/ 8 Nord
City of two Rivers	2 Ost/21 Süd
Gladstone	78 West/ 7 Nord
Dynamite Rock	78 West/12 Süd
Gloria Springs	67 West/13 Süd
Rock of the Falcon	55 West/28 Nord
Big Cave	3 West/17 Nord
Porto die Cianti	22 West/25 Nord
Hot Desert	78 West/28 Süd
Porttown	152 West/24 Süd
Maia Village	116 West/27 Süd
Oak-Greek Village	99 West/21 Süd
Brown Mountain	88 West/22 Süd
Malou Town	105 West/ 6 Süd
Palm Village	100 West/ 3 Süd
Incline Village	9 Ost/28 Süd
Lonely Village	9 West/28 Süd
Daredevil Don Town	26 West/25 Süd
Greatplains	19 Ost/25 Süd

Burgen auf dem Kontinent

Name	Koordinaten
Mountain Fortress	48 West/ 7 Nord
Schloß Seacastle	10 West/ 8 Nord
Fort Worth	44 West/ 2 Nord
Big Tower	61 West/20 Nord
Forgotten Tower	0 Ost/23 Nord
Y-Castle	9 West/28 Nord
Grooby Castle	2 West/30 Süd
Nameless	29 West/28 Nord
Newcastle	93 West/ 7 Süd
Castle of Glory	105 West/16 Süd
Mac Nepp's Castle	82 West/15 Süd
Hawkcrest	55 West/27 Süd

Inseln

Name	Koordinaten
Insel 1	152 West/67 Nord
Insel 2	116 West/ 0 Süd
Insel 3	5 West/63 Süd
Insel 4	50 Ost/30 Süd

Städte auf den Inseln

Name	Koordinaten
Insel 1:	
Sunshine City	152 West/67 Nord
Deathtown	133 West/ 66 Nord
Waterwheelfalls	116 West/67 Nord
Insel 2:	
Snake City	120 Ost/ 0 Süd
Sun Valley	132 Ost/ 5 Nord
Insel 3:	
New London	9 West/74 Süd
Island City	19 Ost/72 Süd
Insel 4:	
Little Harbour	50 Ost/30 Süd

Burgen auf den Inseln

Name	Koordinaten
Insel 1:	
Slave Fortress	124 West/67 Nord
Scott's Castle	140 West/78 Nord
Insel 2:	
Fort Clatsop	139 Ost/ 2 Nord
Soldiers Death	153 Ost/ 4 Nord
Insel 3:	
Falconcrest	0 Ost/69 Süd
Insel 4:	
Small Castle	57 Ost/27 Süd

Soul Crystal

Unser Teillösungsweg zu diesem Adventure wird Sie eine beträchtliche Strecke weiterbringen:

W, N, betrachte Tresen, nimm Prospekt, öffne Prospekt, betrachte Prospekt, drücke Klingel, drücke Klingel, drücke Klingel, sprich mit Portier, nimm Zimmerschlüssel, W, betrachte Zimmertür, entriegle Zimmertür, öffne Zimmertür, S, betrachte Stuhl, nimm Badehose, N, O, N, betrachte EBtisch, betrachte Speisekarte, sprich mit Dorfbewohner, S, S, O, O, N, verliere Jeans, verliere Prospekt, verliere T-Shirt, verliere Turnschuhe, verliere Zimmerschlüssel, wende Badehose auf Dave an, N, W, N, N, O, N, hilf Einhorn, sprich mit Einhorn, nimm Kristallkugel, W (Codewortabfrage), W, betrachte Erdloch, betrachte Notiz, W, W, drücke Holztür, sprich mit Mylgor, wende Messer auf Dave an, wende Blut auf Vertrag an, gib Vertrag an Mylgor, gib Messer an Mylgor, sprich mit Mylgor, S, wende Dave auf Bett an, N, sprich mit Mylgor, wende Baumwollhemd auf Dave an, nimm Elixier, wende Fellstiefel auf Dave an, wende Hose auf Dave an, öffne Haustür, N.

Terminator 2 (Judgment Day)

Wer diesen Film mit Arnold Schwarzenegger und Linda Hamilton im Kino oder auf Video gesehen hat, erinnert sich bestimmt an den mörderischen Zweikampf zwischen dem (gutartigen) Terminator T800 (= älteres Modell) und der nahezu unzerstörbaren Hyper-Version T1000! Dieser Killer-Androide konnte sich in jede x-beliebige Molekularform verwandeln. Mit diesen POKES mogelt man sich unbeschadet durchs ganze Spiel. Voraussetzung: Sie funktionieren nur mit einem geeigneten Modul!



[8] Murder on the Mississippi: Einer der Passagiere ist der Mörder

- **Level 1:** POKE 6706,165 (unendliche Energie), POKE 4208,208 (T1000 stirbt sofort).

Drücken Sie sofort den Feuerknopf, wenn der Screen erscheint und kippen Sie den Joystick nach rechts. T800 nimmt eine Abwehrstellung ein, in der ihm der Gegner nichts anhaben kann (Abb. 10). Befindet sich das Gesicht von T1000 unmittelbar vor der Faust, muß man den Joystick schnell nach links (nicht ruckartig!) und sofort wieder nach rechts bewegen. Lassen Sie den Gegner unbedingt zuerst zuschlagen! Damit übersteht man den ersten Level ohne Energieverlust.

- **Level 2:** POKE 5031,165 (unendliche Energie für den Terminator), POKE 5039,165 (unendliche Energie für John, den Knaben).

Dieser Level ist ziemlich schwierig. Hier kommt's vor allem auf Schnelligkeit und Reaktionsvermögen an. Zu

Beginn fährt man mit dem Motorrad auf einem sehr engen Weg (Abb. 11). Erhöhen Sie also nicht sofort die Geschwindigkeit und schauen Sie beim Fahren nicht aufs Motorrad! Achten Sie lieber auf die Bilder, die am oberen Screen-Rand auftauchen. Fahren Sie nie direkt geradeaus, sondern folgen Sie der Linie der Steine. Wenn T1000 bis auf ca. ein bis anderthalb Meter herangekommen ist, drückt man den Joystick nach vorn, um schneller zu werden. Flitzen Sie ruhig durch die Pfützen, das bringt keine Nachteile!

- **Level 3:** POKE 8266,00 (hält die Zeit an), POKE 8266,01 (Zeit läuft wieder).

In diesem Level kann T800 neue Energie tanken. Prägen Sie sich das Bild gut ein. Setzen Sie zunächst die Farbbalken zusammen, die Zahlen braucht man vorerst nicht zu beachten. Sind die Balken korrekt geordnet, muß man die Zahlen in die richtige Position schieben



[9] New Zealand Story: Der Kiwi rettet kleine Vögel

(1 = gelb, 2 = blau, 3 = rot, 4 = grün). Das bringt die Energie des Terminators wieder auf volle Touren!

- **Level 4:** POKE 9149,165; POKE 9322,165 (unendliche Leben für Sarah. Sie ist jetzt immun gegen Schläge von links oder rechts!).

Das ist der mit Abstand schwierigste Level. Man muß rasend schnell reagieren und die Fahrstühle in der richtigen Reihenfolge abklappern (von der obersten Ebene bis zum Ausgang unten rechts, Abb. 13). Sobald sich ein Gegner in den Weg stellt, muß man ihn per Joystick bearbeiten (Feuer drücken, so schnell und oft es geht - Dauerfeuer nützt aber nichts!). Ist der Angreifer erledigt, sofort zum nächsten Fahrstuhl weiterflitzen. Es ist sehr wichtig, diesen Level ohne großen Energieverlust zu überstehen.

- **Level 5:** POKE 6704,165 (unendliche Energie), POKE 4214,208 (Tod dem T1000!).

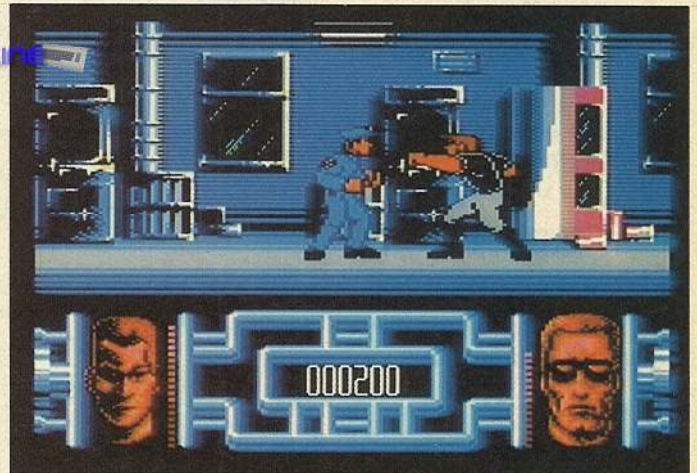
Dieser Level ist wie Level 1 zu lösen, der Gegner ist aber viel schneller. Äußerste Konzentration!

- **Level 6:** POKE 7000,00 (Stoppt die Zeit), POKE 7001,01 (Zeit läuft weiter).

Verlorene Energie kann man in diesem Level wieder auffrischen. Vorher muß man ein Puzzle zusammensetzen (Teil eines Gesichts). Ein Feld bleibt immer frei, alle angrenzenden Puzzleteile verschieben sich je nach Joystick-Bewegung - bis das Puzzle stimmt (Abb. 12).

- **Level 7:** POKE 4770,165 (der Terminator wehrt alle Schüsse ab).

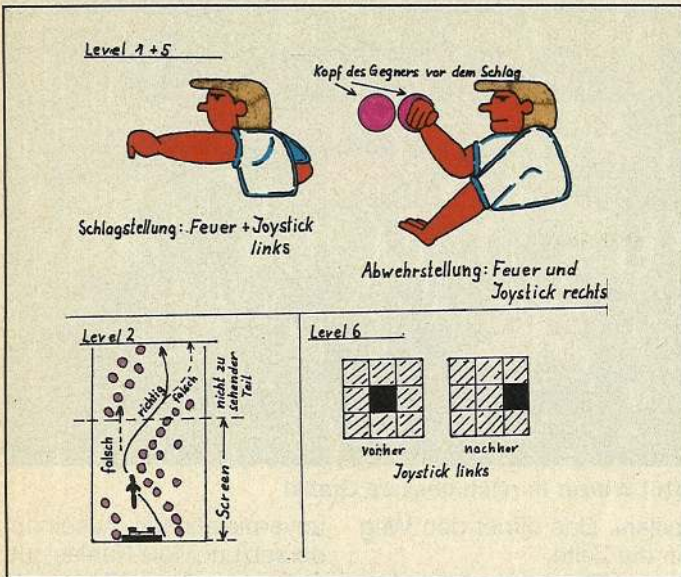
Die Spielfigur erscheint rechts oben und muß sich zum Levelausgang in der untersten Ebene links durchschlagen (Abb. 14). Achtung: Den Lift kurz vor dem Ausgang darf man nicht benutzen! Taucht ein Feind auf, verhält man sich passiv (Joystick zurück) und geht in Deckung. Da alle



[10] Terminator II: Level 1



[11] Terminator II: Level 2



[12] Terminator II: So macht man's richtig!

Gegner in einem bestimmten Rhythmus feuern, kommt man während der kurzen Feuerpausen aus seiner Deckung (Joystick loslassen) und ballert, was das Zeug hält!

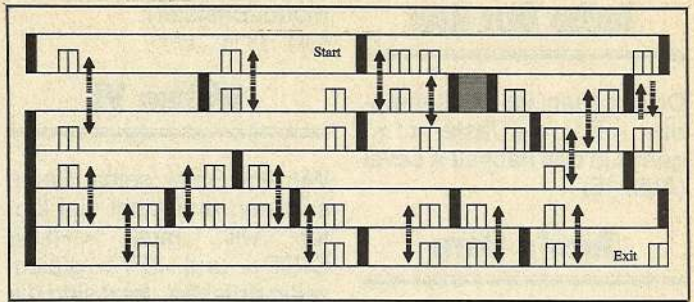
- Level 8: POKE 5077,165: POKE 4825,165 (unendliche Energie für den Terminator), POKE 4825,165 (und für Sarah).

Sarah und T800 sitzen im LKW und versuchen T1000 (im Hubschrauber) zu entkommen. Hier gilt das Spielprinzip von Level 2: Also Dauerfeuer rein und Barri-

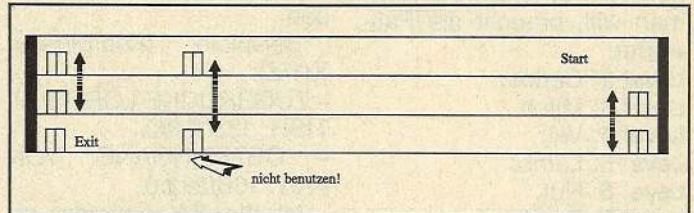
kaden, Baustellen und geparkten Autos ausweichen!
- Level 9: POKE 6717,165 (unendliche Energie).

The Mask of The Sun

Mit unseren Tips läßt sich dieses Grafik-Adventure bestimmt viel leichter lösen:
- In der kleinen Hütte sollte man der alten Frau die gesamte eigene Verpflegung überlassen,
- setzen Sie der kopflosen Statue das Haupt wieder



[13] Terminator II: Level 4



[14] Terminator II: Level 7

auf. Achtung: Da dies aber momentan zu schwer ist, muß man alle Sachen, die man bei sich trägt, vorübergehend ablegen. Ausnahme: die Vitaminpillen. Geben Sie diese auf gar keinen Fall aus der Hand!

- Halten Sie die Pistole griffbereit, bevor Sie die alte Ruine betreten - sonst wird's Ihnen nicht annehmen, nicht auf unseren guten Rat gehört zu haben.

- Die Skelette im alten Gemäuer (sie bewachen die Schale) beseitigt man mit dem Amulett,

- will man die Ruine verlassen, muß die Urne auf dem Podest links auf den Sockel rechts gesetzt werden: Der Ausgang öffnet sich!

The Second World

Bei dieser Edel-Handels-Wirtschafts-Regierungs-Simulation nach dem Vorbild »Kaiser« kommt's vor allem auf den ersten Spielzug an. Unsere Tabelle 5 bringt alle Angaben.

The Second World (Übersicht)

Land	Nr.	Einwohner f. 100%	Fläche qkm	Preis	Korn	Soja	Gemüse	Obst	Wasser
Traxenia	1	20 736	1023	1 657 731	6579	6579	6320	8159	8159
Moria	2	14 858	733	1 164 773	4500	4500	4323	5581	5581
Zirkonia	3	21 243	1048	1 624 400	6599	6339	8184	8184	
Merbedus	4	16 986	838	1 298 900	5279	5279	5071	6547	6547
Nariglia	5	14 858	733	1 136 150	4619	4437	5728	5728	
Ligodia	6	27 608	1362	2 111 100	8579	8579	8241	10 639	10 639
Brydasia	7	12 750	629	974 950	3959	3959	3803	4910	4910
Lollyfob	8	40 378	1992	3 087 600	12 538	12 538	12 044	15 549	15 549
Caldenia	9	46 743	2306	3 574 300	14 518	14 518	13 946	18 005	18 005
Lormenia	10	23 371	1153	1 787 150	7259	8973	9002	9002	
Merlon	11	27 608	1362	2 111 100	8579	8579	8241	10 639	10 639
Roglor	12	31 864	1572	2 436 600	9898	9509	12 276	12 276	
Itilia	13	16 986	838	1 298 900	5279	5279	5071	6547	6547
Normelan	14	31 864	1572	2 436 600	9898	9898	9509	12 276	12 276
Juadyp	15	10 621	524	812 200	3299	3299	3299	4092	4092
Sirtago	16	6364	314	486 700	1979	1979	1901	2455	2455
Shirfog	17	8493	419	649 450	2639	2639	2535	3273	3273
Fiereth	18	23 371	1153	1 787 150	7259	7259	6973	9002	9002
Kerkira	19	33 993	1677	2 599 350	10 558	10 142	13 094	13 094	
Czeldany	20	19 114	943	1 461 650	5939	5939	5705	7365	7365

Turbo Out Run

Drückt man im Pausenmodus <P> die Taste <:;>, geht's in den nächsten Level (Abb. 15)!

Turn'n Burn

Wer beim Kampf im All zu höheren Level-Ehren kommen will, braucht die Paßwörter:

Level 2: Carlos,
Level 3: Mitch,
Level 4: Val,
Level 5: Lamb,
Level 6: Nut,
Level 7: Samll,
Level 8: Rate,
Level 9: Tree,
Level 10: Delta.

Tusker

Um gleich bei einem bestimmten Level einzusteigen, gibt's einen Trick:

Laden Sie das Spiel, starten Sie aber nicht mit RUN, sondern geben Sie NEW ein!

Möchten Sie z.B. in Level 2 starten, heißt die Ladeanweisung:

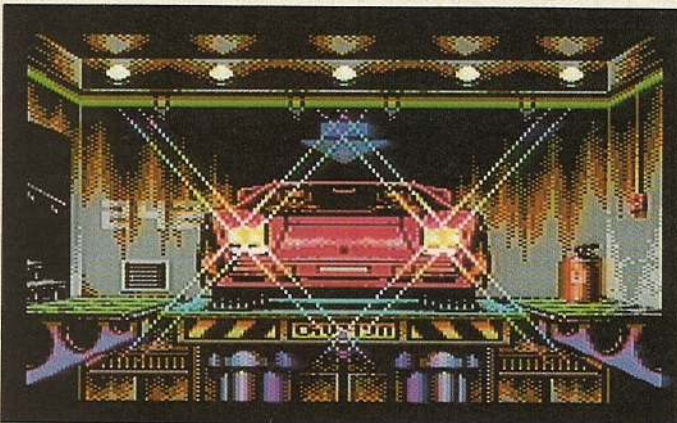
LOAD "2. THE VILLAGE", 8, 1

Achtung: Beachten Sie den Zwischenraum von vier Leerzeichen!

Mit SYS 2064 und anschließend RUN wird das Spiel im gewünschten Level gestartet.

Twinworld

Unendliche Leben gibt's mit diesem POKE (nur für



[15] Turbo Out Run: Chromblitzend und poliert in den nächsten Level.

Modul-Besitzer):
POKE 15754,173

Ultima VI

Wer im Spiel seine Beine schonen und nicht viel laufen will, muß <RUN/STOP> und <F7> gleichzeitig drücken. Jetzt sind die Standardkoordinaten als Hexadezimalzahl einzugeben.

Beispiele (Koordinaten X/Y/Z):

- ZUGBRÜCKE LORD BRITISH: 133/188/0,
- ORTSEINGANG VON PAW: 16B/282/0.

Ist die Z-Koordinate ungleich »0«, landet man in der UNTERWELT.

Achtung: Die Koordinaten müssen existieren, sonst stürzt das Spiel ab!

USS John Young

Wer sich zu Spielbeginn als PIERCE ausgibt, kann alle Missionen wählen!

Wasteland

Mit unseren Tips löst man das Rollenspiel im Handumdrehen:

- Bei den Desert Nomads trifft man im hinteren Zugteil den Brakeman. Er gibt Ihnen den Auftrag, eine Visa-Card zu Headcrusher in Quartz zu bringen. Der betreibt im Südosten der Stadt eine Kneipe: Sein Lieblingsgericht ist Visa-Card mit Erdnußbutter. Wer ihm diese Spezialität vor die Nase hält, erfährt das Paßwort »Cater-



[16] Winzer II: noch bessere Grafik!

pillar«. Das öffnet den Weg in die Zelte.

- In Downtown Needles heißt das Paßwort »Acapulco«, das für den Abschlußcode »Motekim«.

- Heben Sie sich die Guardian Citadel bis zum Schluß auf. Wer gegen die feindlichen Bewohner eine Chance haben will, braucht unbedingt Energiewaffen (Laser Carbine, Ion Beamer usw.). Geladen werden die Superwaffen mit den Power Packs also nicht vorher wegwerfen!

- Der Bloodstaff liegt gut bewacht unter dem »Temple of Blood«. Um dort einzudringen, zieht man das »heilige Spiel« durch: Vom Spielfeld aus geht's in diese Richtungen: N-W-W-W-W-N-N-E-E-E-E-S-E-E-N-N-N-N-W-W-S-W-W-W-W-N-N-E-E. Anschließend teilt man dem Wächter die Schrittzahl mit (30): Der erlaubt Ihnen dann, die Insel zu betreten. Vorsicht: Dort bekommen Sie es neben einem hinterhältigen Heckenschützen auch mit einigen Laserwaffen zu tun. Der Bloodstaff muß zum Tempel der »Servants of the Mushroom Cloud« gebracht werden.

- Bevor man sich nach Las Vegas wagt, sollte man zuerst in Quartz und Needles gründlich aufräumen,

- Uglys Bande hält den Bürgermeister und dessen Tochter gefangen - selbstverständlich muß man beide befreien. Die Gangster verschanzen sich im Courthouse (schräg rechts oberhalb der Bar). Mit ausreichend Munition macht man in der

unvermeidlichen Auseinandersetzung viele Punkte gut. Außerdem finden Sie Ace in der Räuberhöhle.

- Wer den Munitionsbunker oder Uglys Safe mehrmals ausräumen will, muß eine neue Charakterdiskette erzeugen. Bei der Aufforderung »Enter new location (Y/N)« schiebt man die neue Disk ins Laufwerk, drückt <Y> und bedient sich nach Herzenslust. Speichern muß man allerdings wieder auf die Original-Charakterdisk!

Winzer

In der Stadt muß man eine Werbeagentur besuchen, den europäischen Fernsehsender wählen und alle Zahlen auf »9« stellen. Ab sofort besitzt man genügend Geld, um sein Weinimperium weiter auszubauen. Inzwischen gibt's bereits eine Fortsetzung: Winzer II (Abb. 16).

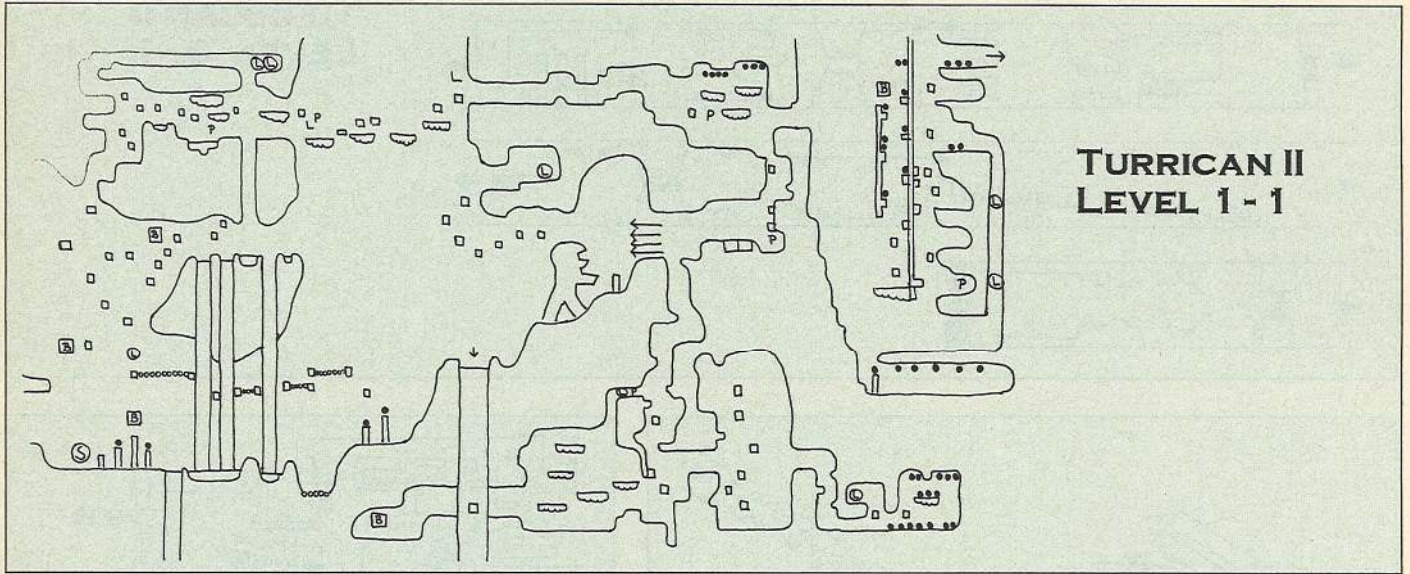
Zaxxon

Tippen Sie, während das Titelbild auf dem Bildschirm erscheint, die Buchstaben »RED« ein: Ab sofort haben Sie unendlich viele Leben!

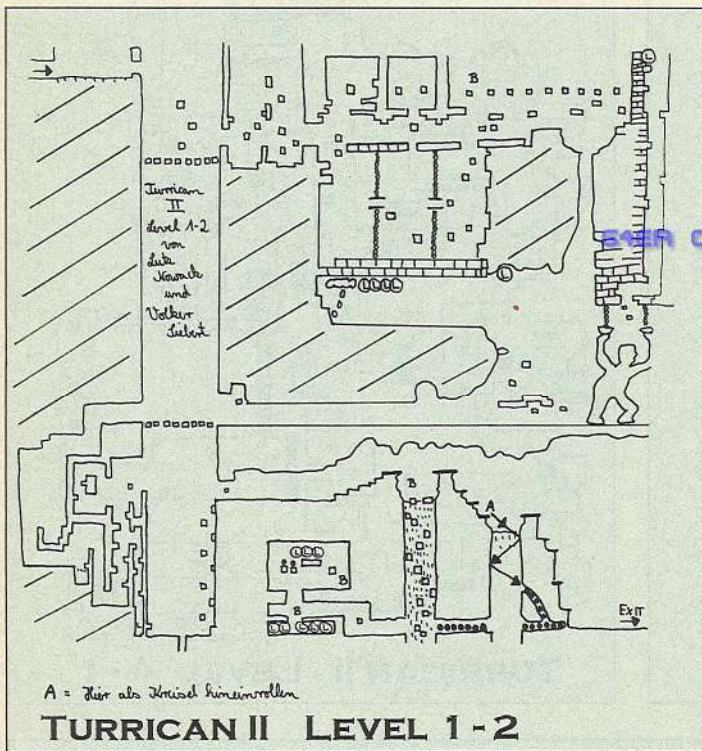
Zamzara

Wer fingerbrecherische Tastenkombinationen nicht scheut, muß <RETURN>, <C=>, <SPACE> und beide SHIFT-Keys gleichzeitig drücken: Ab sofort haben Sie unendliche Energievorräte!

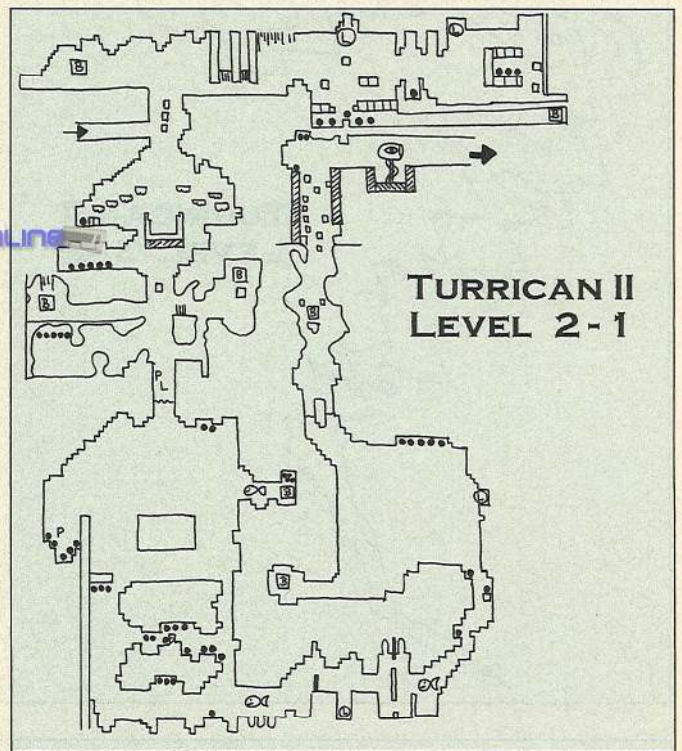
TURRICAN II



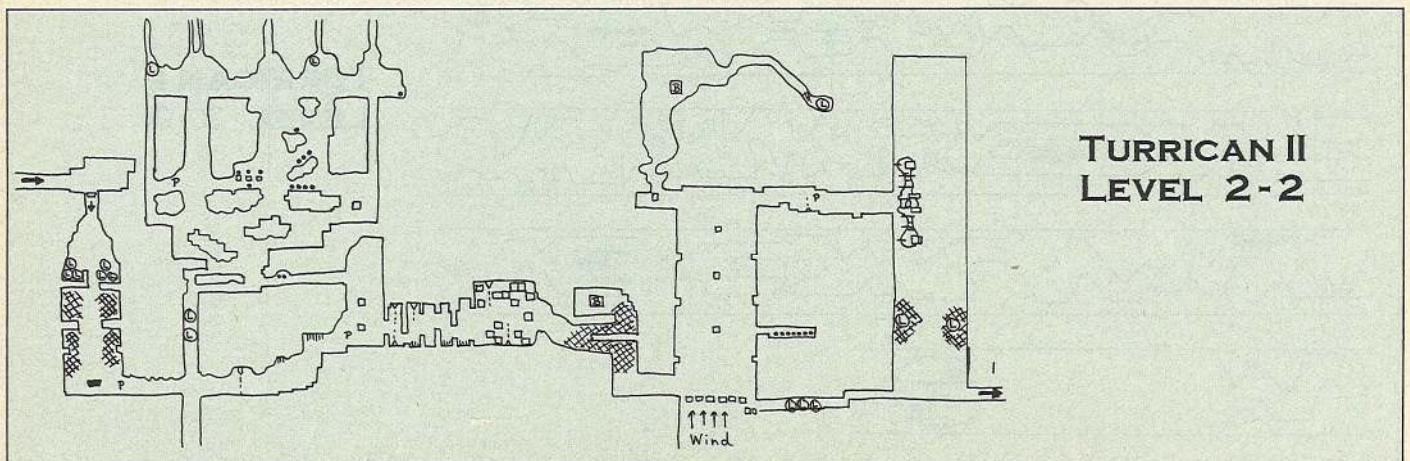
TURRICAN II
LEVEL 1 - 1



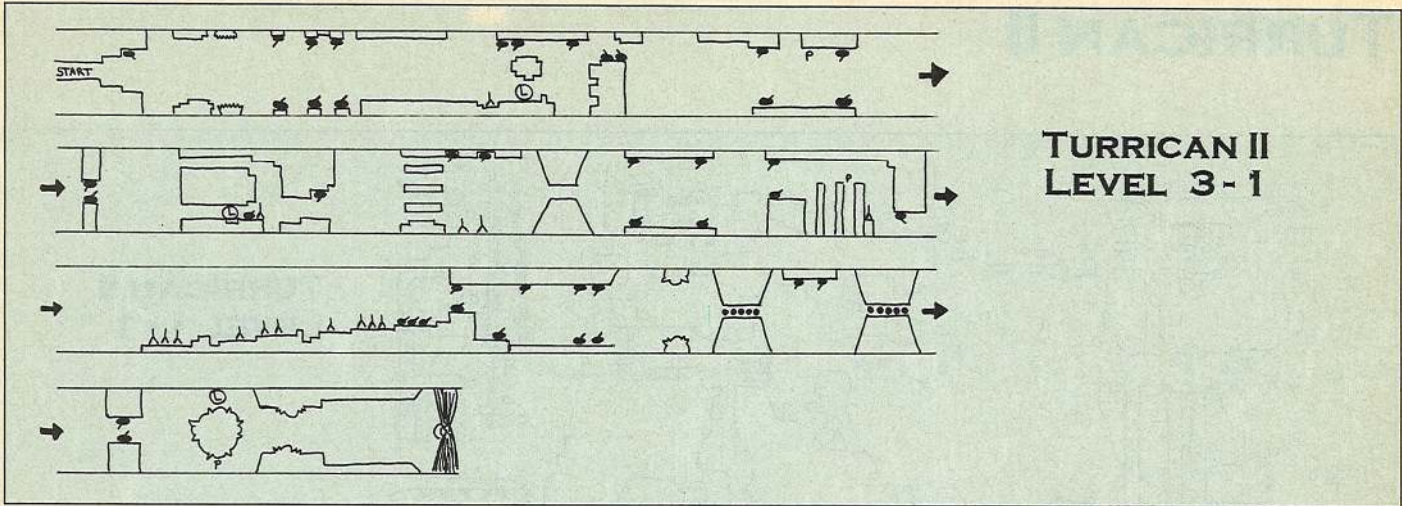
TURRICAN II LEVEL 1 - 2



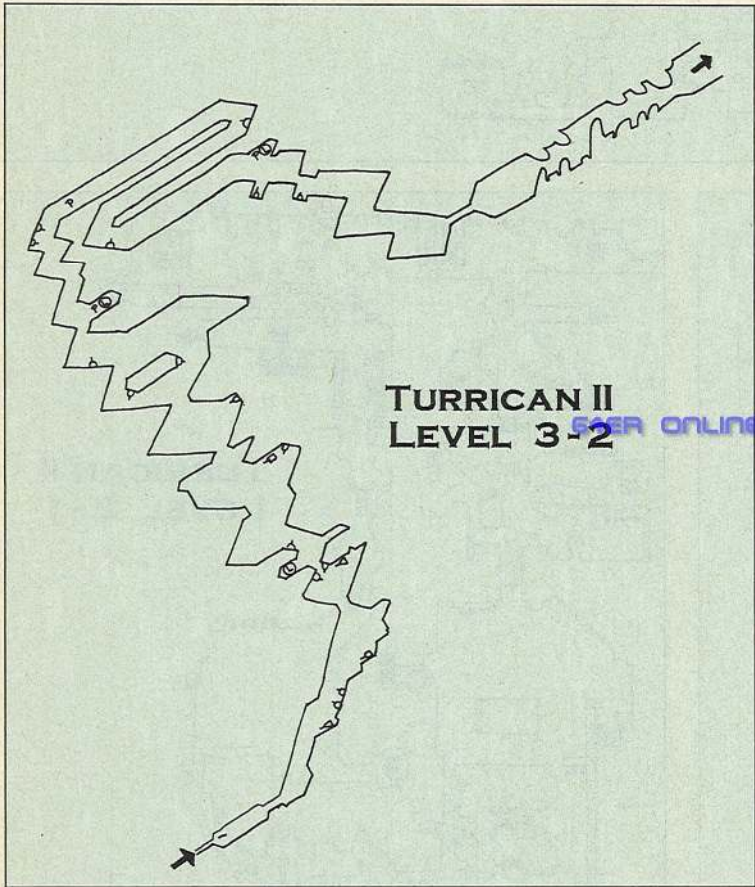
TURRICAN II
LEVEL 2 - 1



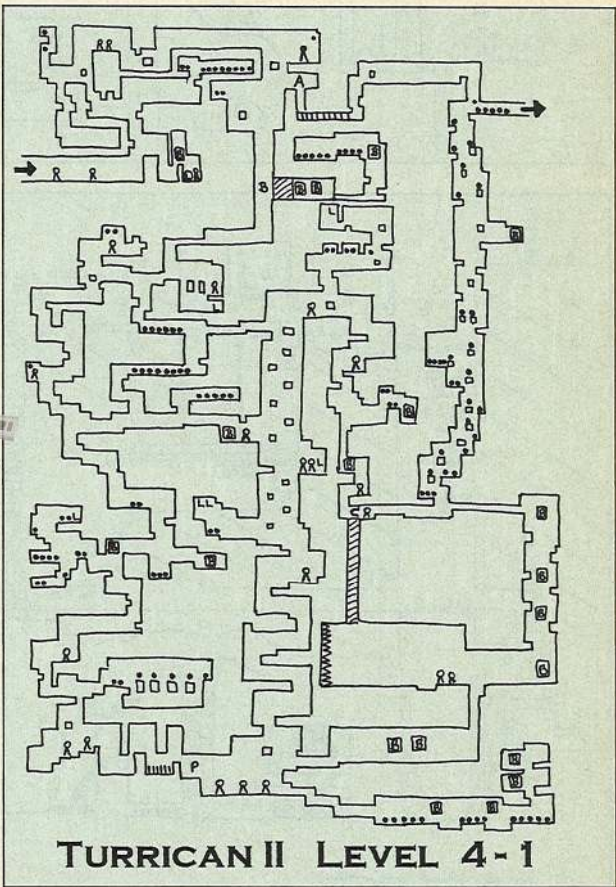
TURRICAN II
LEVEL 2 - 2



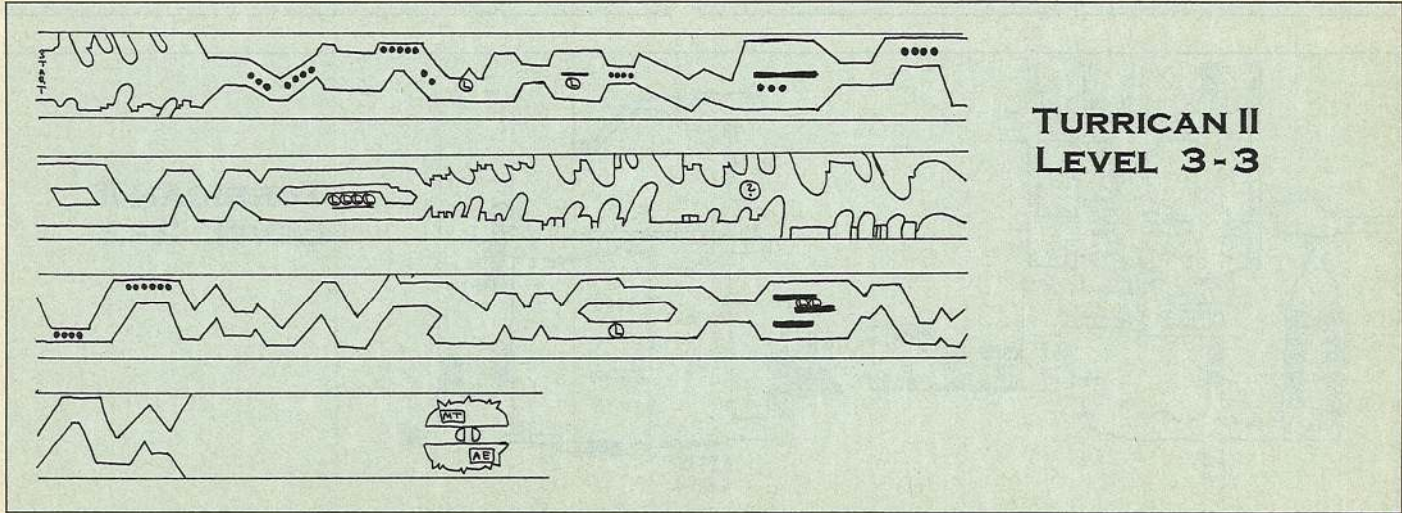
**TURRICAN II
LEVEL 3-1**



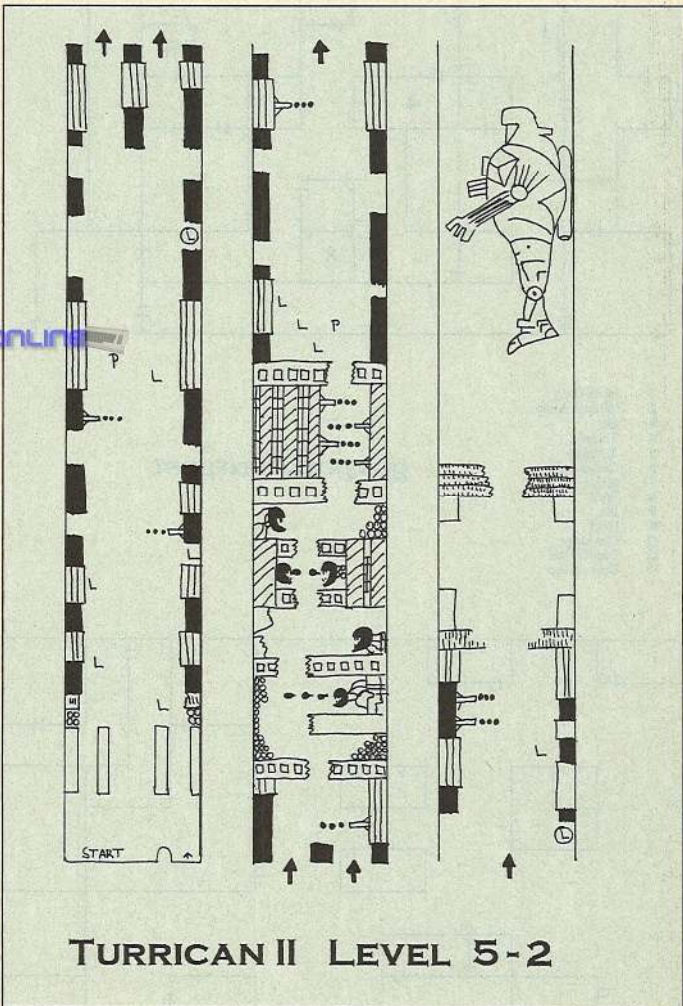
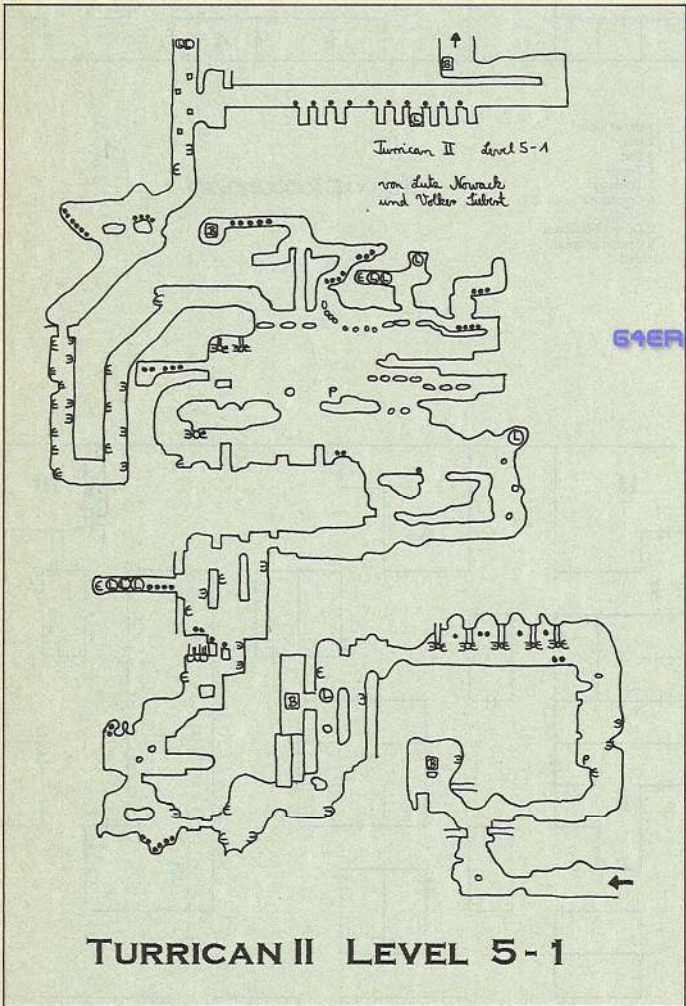
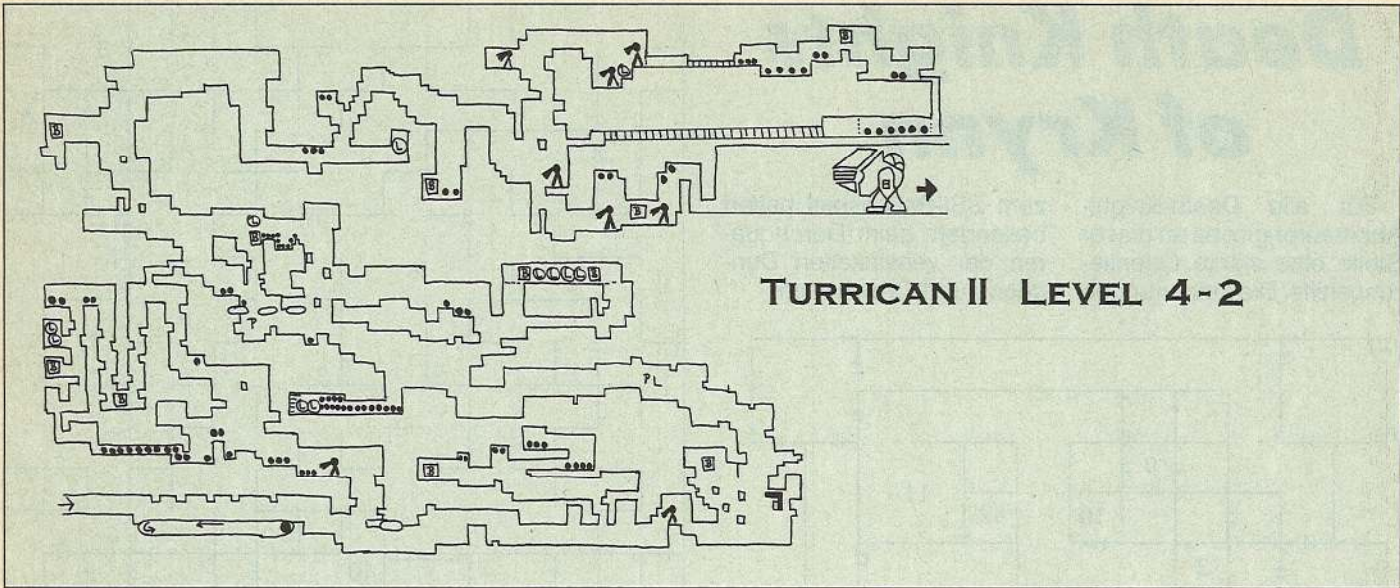
**TURRICAN II
LEVEL 3-2**



TURRICAN II LEVEL 4-1



**TURRICAN II
LEVEL 3-3**



64ER ONLINE

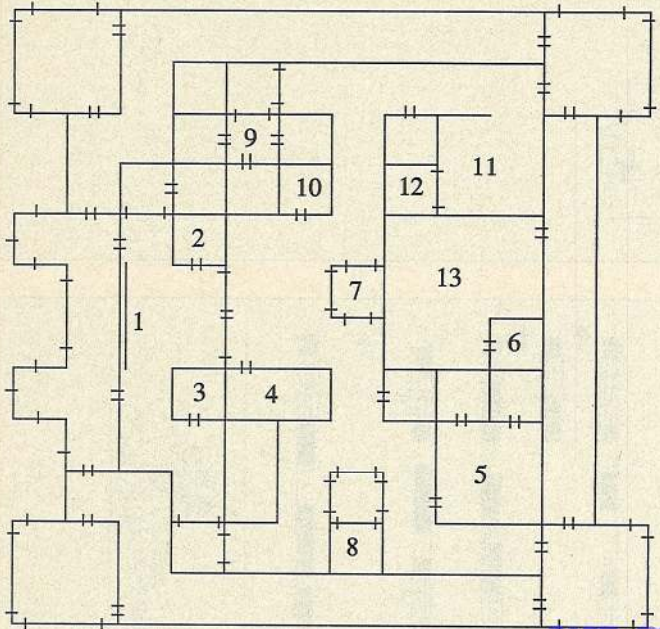
LEGENDE:

- Ⓛ EXTRALEBEN
- Ⓟ BONUSBLOCK

- P POWER UP
- L ENERGIELINIE
- DIAMANT

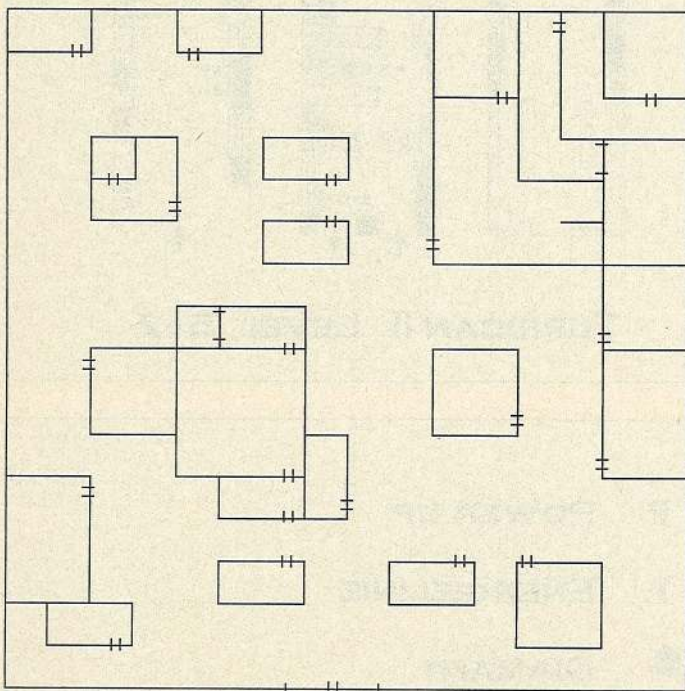
Death Knights of Krynn

Für alle Death-Knight-Abenteurer gibt es an dieser Stelle eine starke Orientierungshilfe. Die Zeichnungen zum SSI-Rollenspiel helfen besonders beim Durchqueren der verwinkelten Dungeons und Ortschaften.

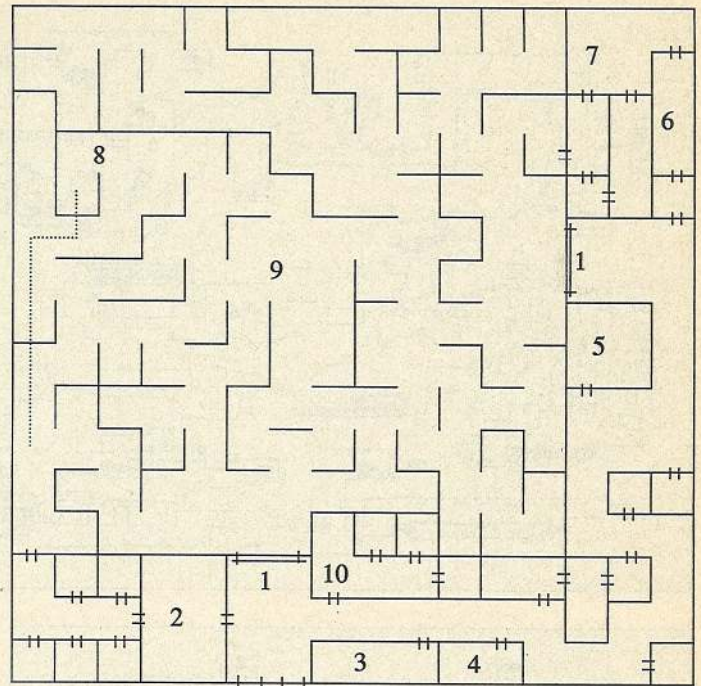


- 1 Main Gate
- 2 Weapon Shop
- 3 Bar
- 4 Temple
- 5 Training
- 6 Commander
- 7 Stairs
- 8 Well
- 9 Inn
- 10 Bank
- 11 Cemetery
- 12 Dread Wolf
- 13 Upper Keep

gargath outpost

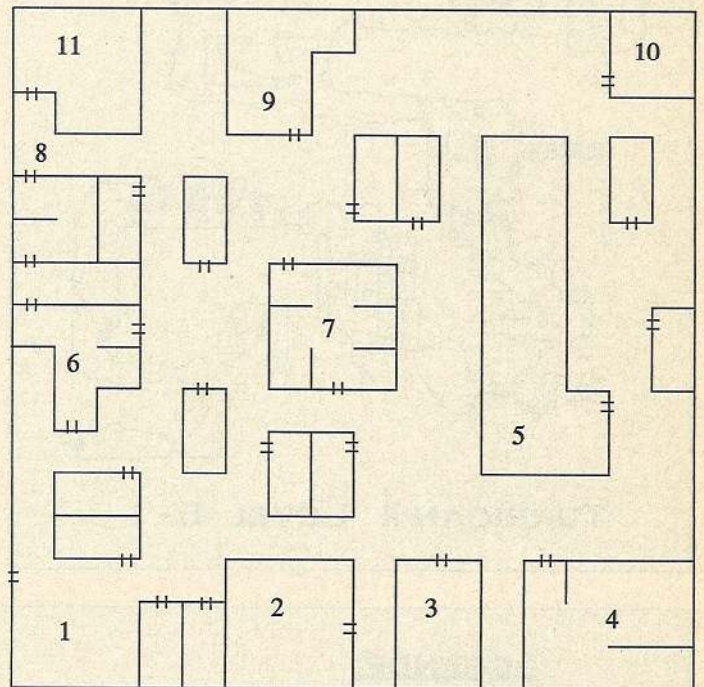


the village of cekos



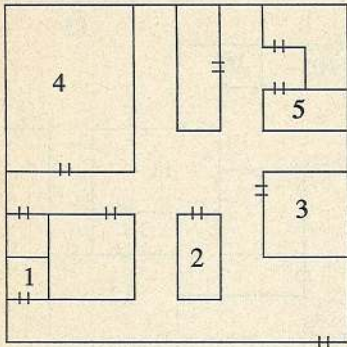
- 1 Bazar Gate
- 2 Inn
- 3 Bar
- 4 Temple
- 5 Training
- 6 Commander
- 7 Ariela
- 8 Dream Merchant
- 9 Center of bazar
- 10 Jail

city of kalamaz



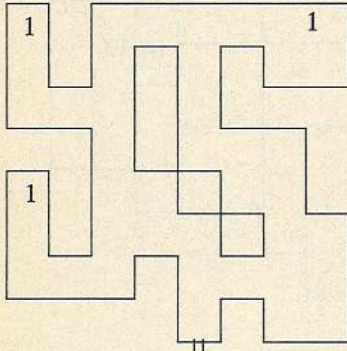
- 1 Gnome from museum
- 2 Medical Guild
- 3 Gnome Soldiers
- 4 Education Guild
- 5 Museum
- 6 Machine
- 7 Grand Council
- 8 Gas
- 9 Sage Gnome Guild
- 10 Gnom on guard
- 11 Wizard

gnome village - quazle



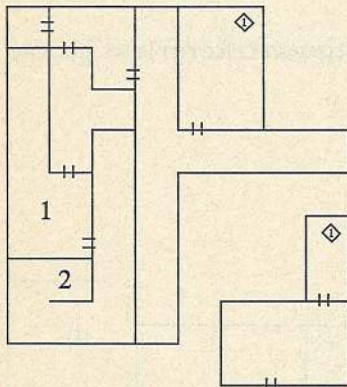
- 1 Evil Sorcerer
- 2 Herbalist
- 3 Shop Keeper
- 4 Tavern
- 5 Sorcerer

small village



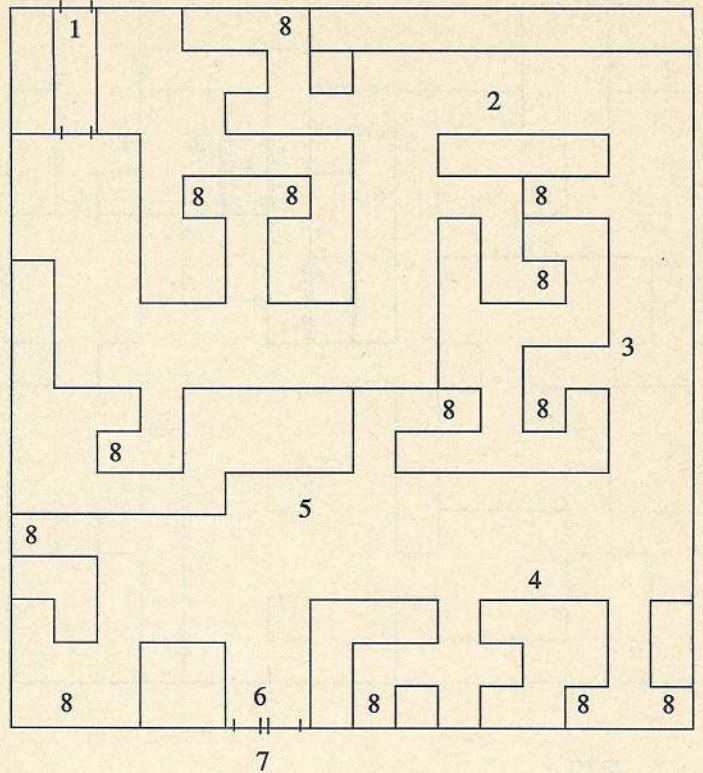
- 1 Damage Tree

father of trees



- 1 Main Villian
- 2 Teleport

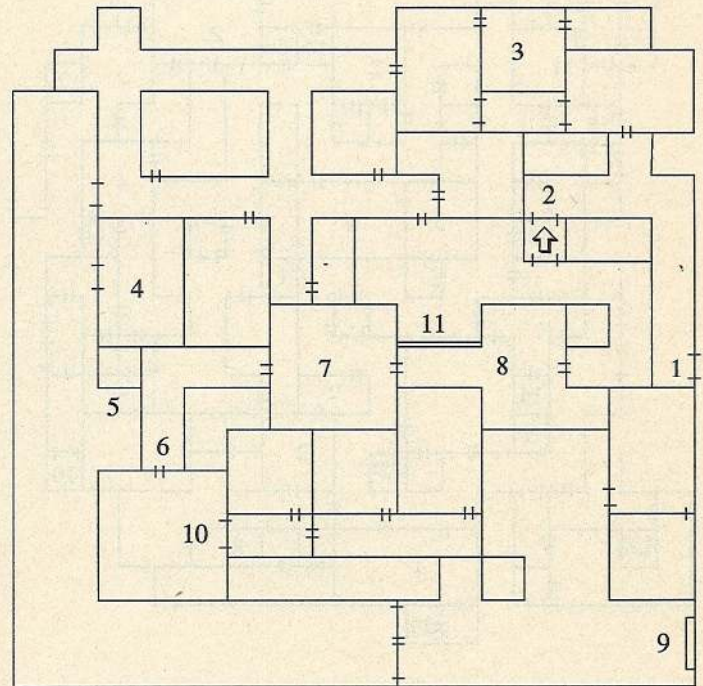
gluten's house



- 1 To Cerlies Tower
- 2 Red Dragon
- 3 Short Sword+
- 4 Staff Sling+
- 5 Hoopak+
- 6 Sir Garren
- 7 Lord Soth
- 8 To surface
- 9 Giant Zombies

the tunnels

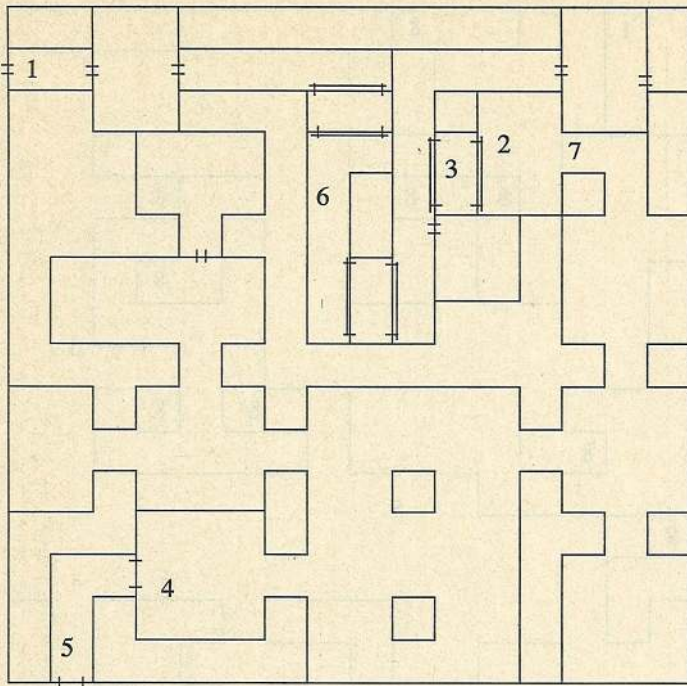
64ER ONLINE



- 1 Lady Maya
- 2 Bridge
- 3 Sir Bregen
- 4 Undead Dragons
- 5 Spark
- 6 Dread Wolf
- 7 Death Dragon
- 8 Dragon's Treasure
- 9 Magical Ward
- 10 Sir Karl
- 11 Treasure

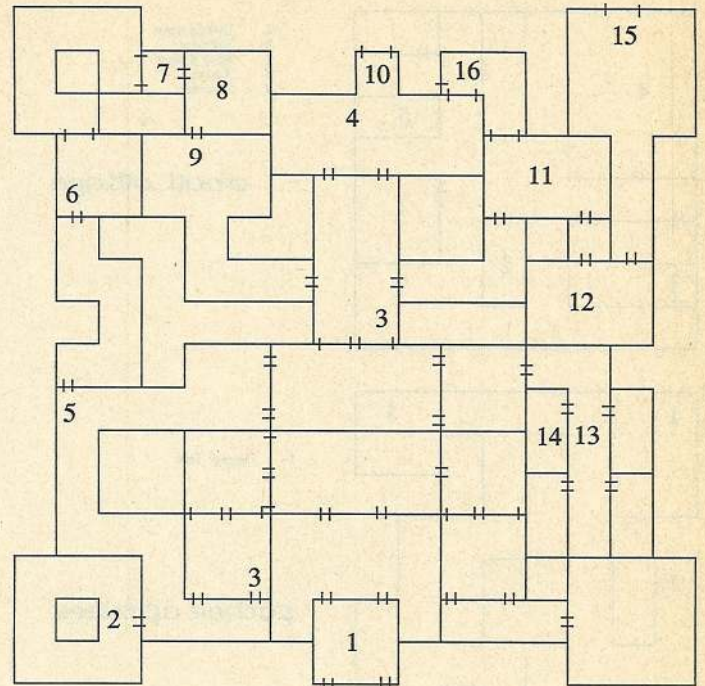
mountain cave





- 1 Entrance
- 2 The Crypt
- 3 Stairs
- 4 Sturm's Grave
- 5 To Tunnels
- 6 Council
- 7 Durley

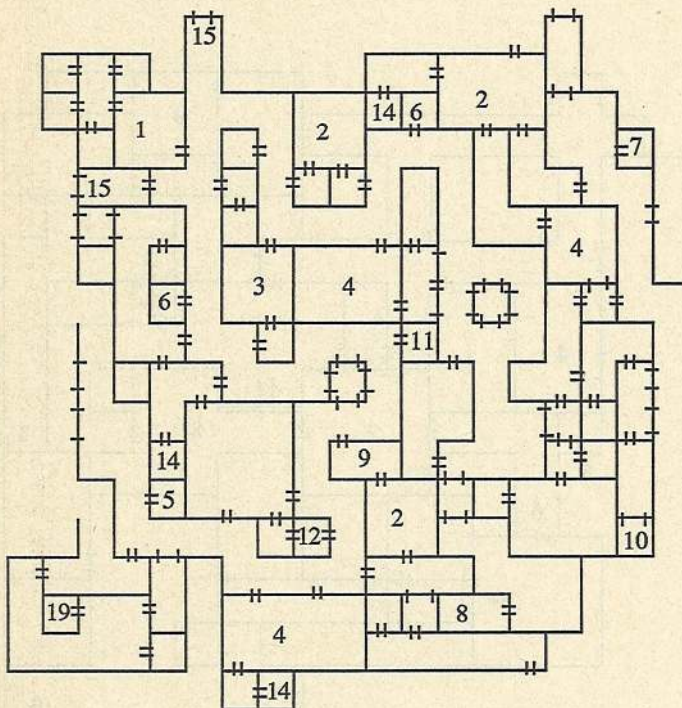
high clerics tower



- 1 Draw Bridge
- 2 Guard Room
- 3 Maid
- 4 Lenoze
- 5 Locked Door
- 6 Servant Quarters
- 7 Comander Room
- 8 Large Bedroom
- 9 Guards
- 10 Secret Passage
- 11 Altar Room
- 12 Coffins
- 13 Ancient Barracs
- 14 Amulet
- 15 Stairs to 2nd Floor
- 16 Hidden Door

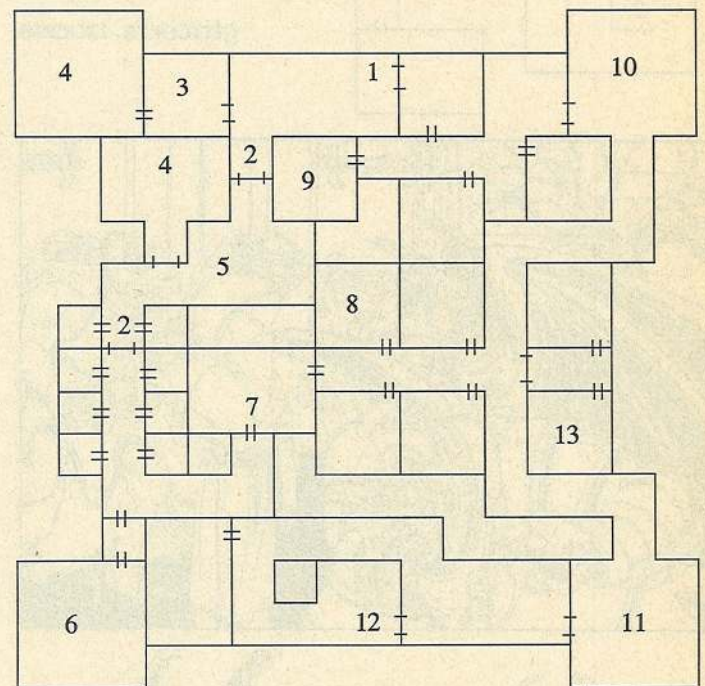
DARGAARD KEEP (1st floor)

64ER ONLINE



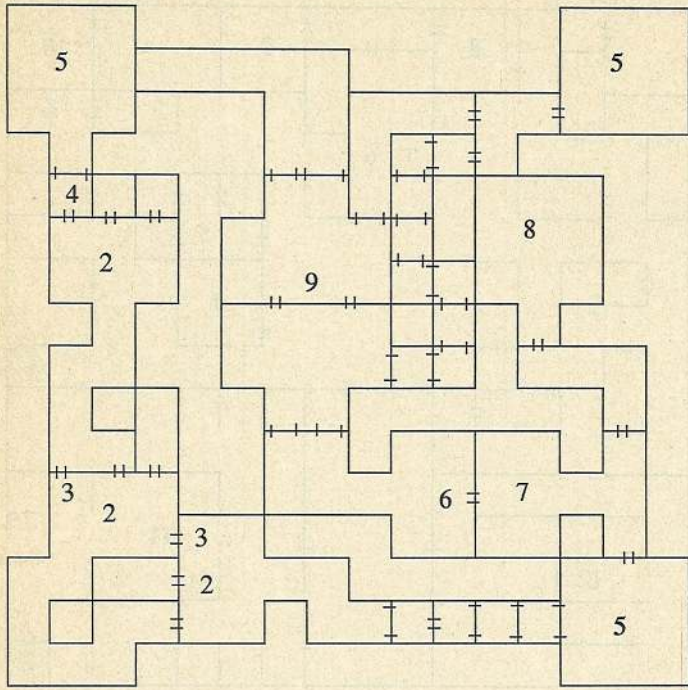
- 1 Inn
- 2 Bar
- 3 Temple
- 4 Training
- 5 Arm Shop
- 6 Shoe Shop
- 7 Wool Shop
- 8 Dream Merchant
- 9 Candle Shop
- 10 Sebas Hideout
- 11 Bread Shop
- 12 Weapon Shop
- 13 Sebas Hideout II
- 14 Back Room
- 15 Exit

DARGAARD KEEP



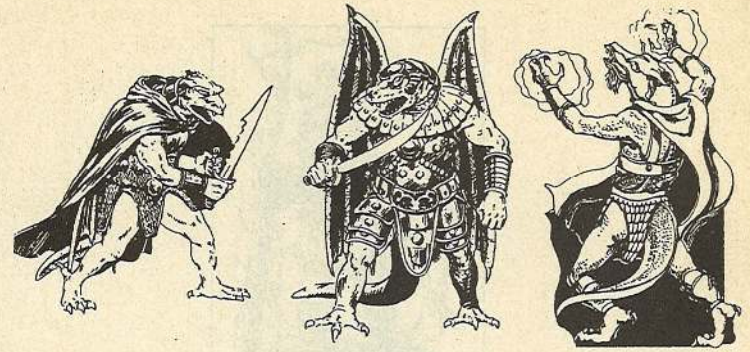
- 1 Stairs to 1st Floor
- 2 Port
- 3 Vampires
- 4 Lever
- 5 Clerics searching Sturm
- 6 Torture Chamber
- 7 Guards
- 8 Sebas Astmoor
- 9 Pile of Linen
- 10 Prisoners
- 11 Sturm's Body
- 12 Stairs to 3rd Floor
- 13 Magical Home

DARGAARD KEEP (2nd floor)

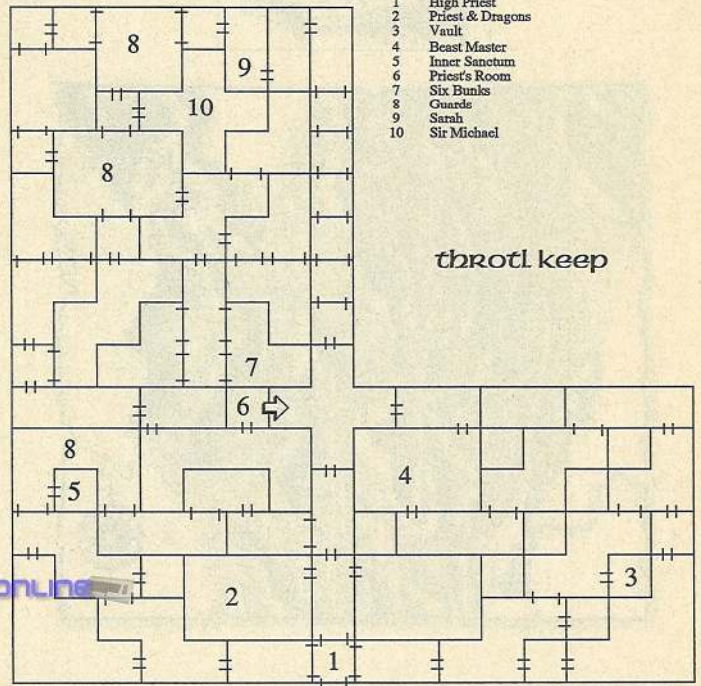


- 1 Stairs to 2nd Floor
- 2 Voice
- 3 Flame
- 4 Lenzore
- 5 Stone Room
- 6 Statues
- 7 Undead Drufey
- 8 Lord Soth
- 9 Door with Trap

DARGAARD keep (3RD floor)

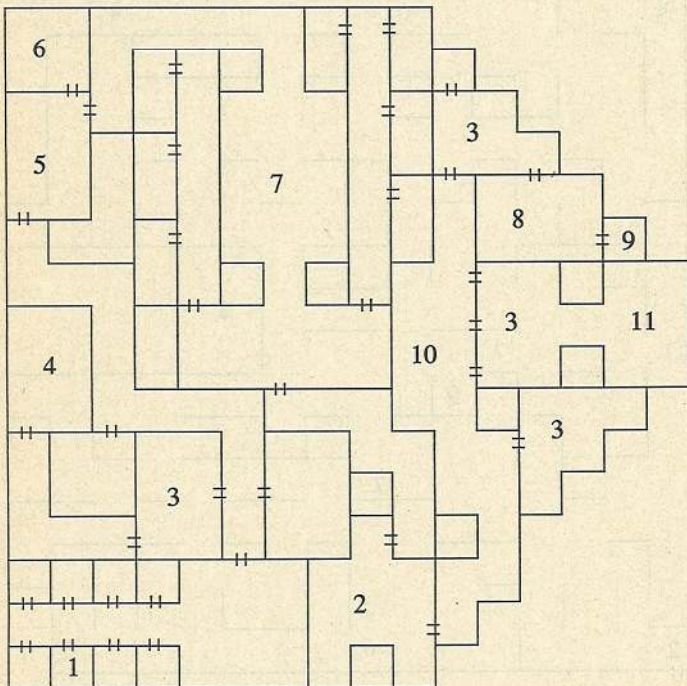


- 1 High Priest
- 2 Priest & Dragons
- 3 Vault
- 4 Beast Master
- 5 Inner Sanctum
- 6 Priest's Room
- 7 Six Banks
- 8 Guards
- 9 Sarah
- 10 Sir Michael



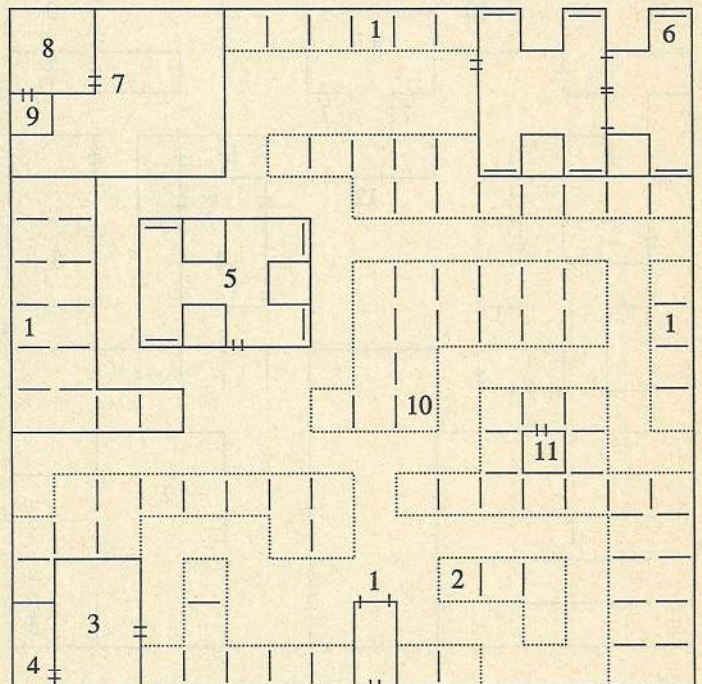
throtl keep

64ER ONLINE



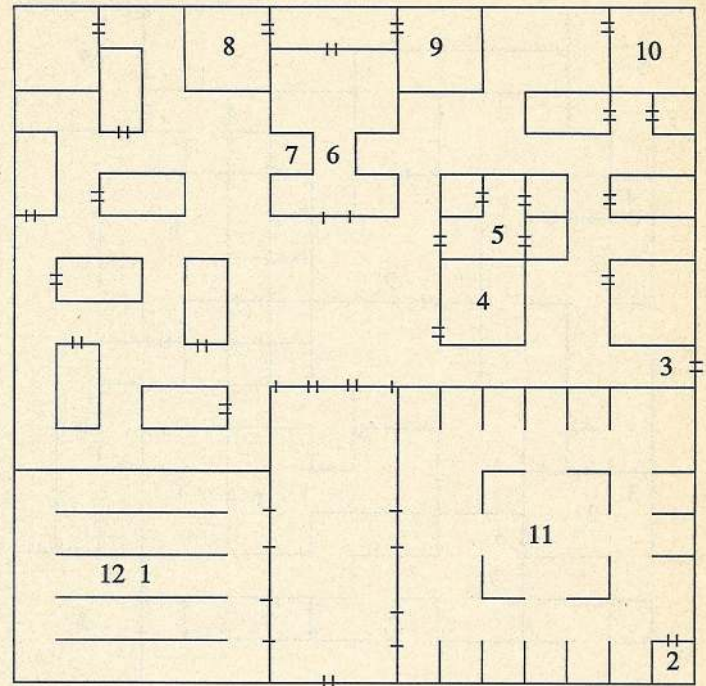
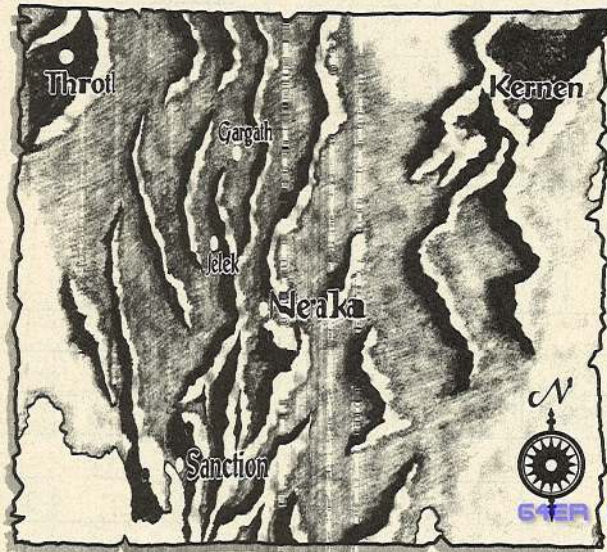
- 1 Your Cell
- 2 Temple
- 3 Guards
- 4 Guards Ambush
- 5 Gallery
- 6 Pantry
- 7 Dining Area
- 8 Captain's Chamber
- 9 Closet
- 10 Ship's Deck
- 11 Ship's Bow

kuo-toa slave ship



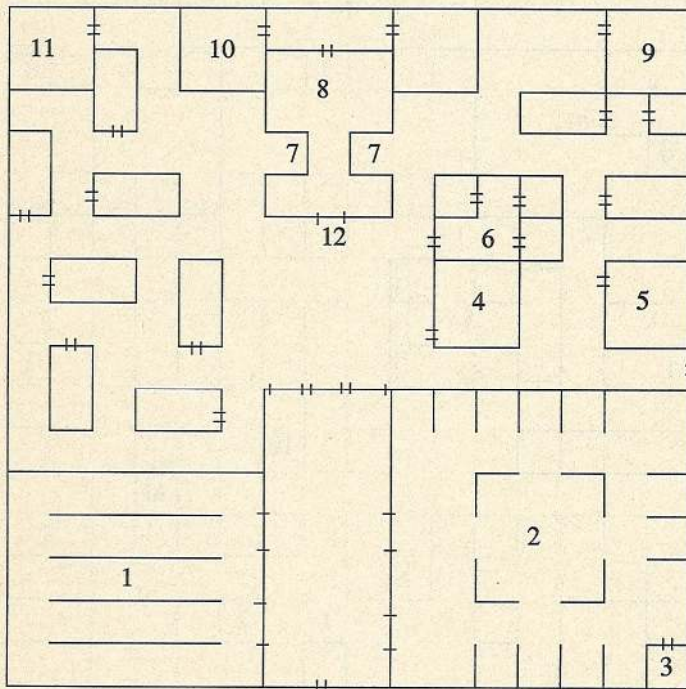
- 1 Evil Ward
- 2 Dog
- 3 Chapel
- 4 Cleric's Diary
- 5 Mausoleum
- 6 Secret Passage
- 7 Berried Runes
- 8 Gravedigger
- 9 Dead Cleric
- 10 Berried Woman
- 11 Young Man

CERBERUS graveyard



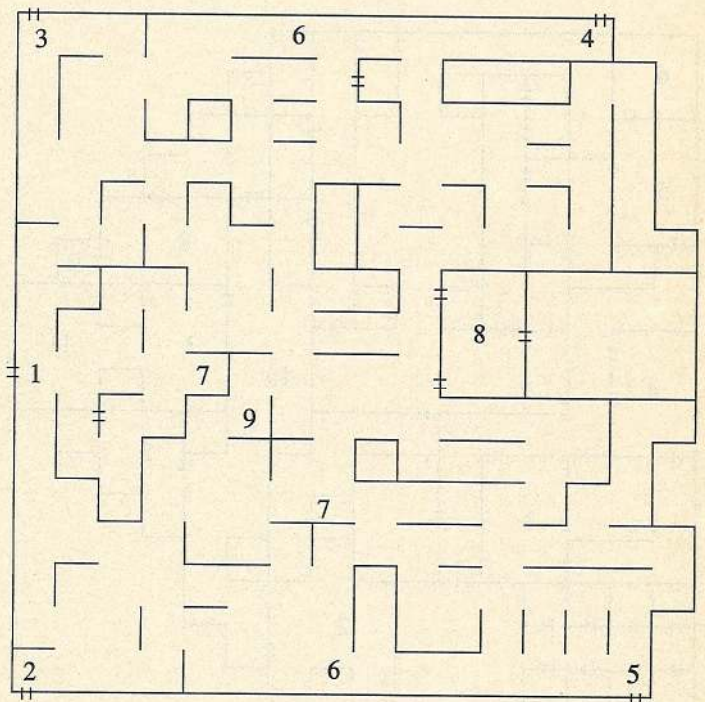
- 1 Garden
- 2 Zombie Chicken
- 3 To Voice Wood
- 4 Tavern
- 5 Shop
- 6 Inn
- 7 Stocks
- 8 Lich
- 9 Guard Room
- 10 Card Game
- 11 Bazar
- 12 Jar

dulcimer



the town of cerberus

- 1 Garden
- 2 Bazar
- 3 Fortune Teller
- 4 Tavern
- 5 Shop
- 6 Inn
- 7 Stocks
- 8 Town Hall
- 9 Armory
- 10 Mayor's Quarters
- 11 Zakarie's House
- 12 Zombies



voice wood

- 1 To Dulcimer
- 2 Land West of Turef
- 3 To Throt Keep
- 4 Forest N of Dulcimer
- 5 To Turef
- 6 Whisper Spider
- 7 Paladine Statue
- 8 Forest Chamber
- 9 Fire Minions

Profi-Tool

Grafik-Multiconverter

Sprites und Hintergrundgrafiken für Spiele werden von Grafikern fast immer mit einem Malprogramm hergestellt und dann mit speziellen Tools weiterverarbeitet. Der »Multiconverter« beherrscht alle gängigen Grafikformate und ist das ideale Handwerkszeug.

von Alexander Rohra

Der Multiconverter kann Grafiken wandeln, nachbearbeiten und in die gewünschte Form bringen. Die Auswahl der einzelnen Funktion erfolgt per Tastendruck in den einzelnen Menüs. Mit der RUN/STOP-Taste kann man jederzeit ins Hauptmenü zurückkehren. Es kann ein Hiresbild im Speicher abgelegt werden, während Blocks, Screenset und Charset nur dann im Speicher akzeptiert werden, wenn keine Sprites vorhanden sind. Bevor eine Grafik durch irgendeine Funktion gelöscht wird, erscheint ein »Warning Screen«, um eventuell den Vorgang abzubrechen. »Indication Screens« erscheinen dann, wenn bestimmte Bedingungen nicht erfüllt sind. Es gibt nur eine Lade- und Speicherfunktion für Farben, die sich nach der Grafik im Speicher richtet. Dies können entweder Sprites oder ein Charset sein. Aus den ersten beiden Bytes eines gespeicherten Block-Files kann man X- und Y-Größe der Blöcke entnehmen. Der Konverter löscht beim Start alle benötigten Speicherbereiche automatisch und bei Anwahl des »Flexible Sprite Converter« auch alle Sprites.

Das Laden und Speichern verschiedener Grafiken erfolgt über Menüs. Falls beim

Laden oder Speichern einer Grafik ein Diskfehler auftreten sollte, erscheint eine Fehlermeldung.

Das Diskmenü

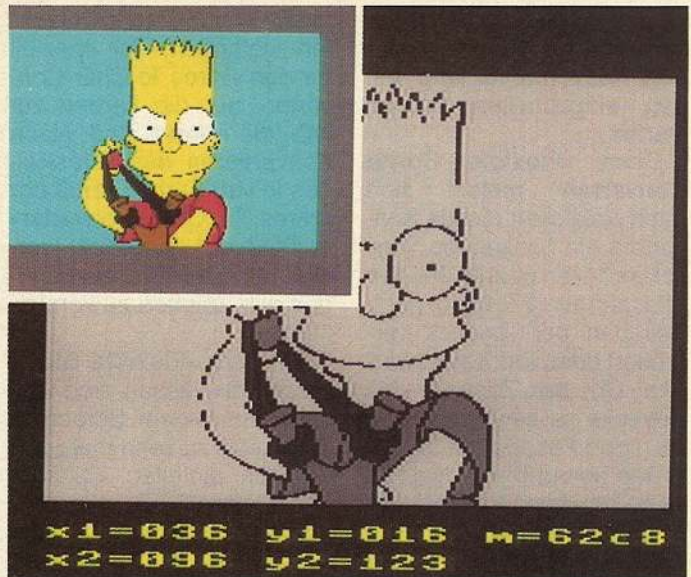
Die Eingabe eines Diskkommandos oder eines FileNamens erfolgt über die Tastatur. Eine Sonderfunktion bietet die Taste <CLEAR>, wodurch die komplette Eingabe gelöscht wird.

Mit der SPACE-Taste wird der Computer beim Zeigen der Directory in einen Pausenmodus versetzt und durch erneutes SPACE aufgehoben. <RUN/STOP> beendet den Directory-Vorgang. Nach Abschluß einer Funktion gelangt man durch eine beliebige Taste ins Hauptmenü zurück. Der Menüpunkt <TURBO> ermöglicht das Zu- bzw. Abschalten eines Software-Speeders, der die Floppyoperationen schneller macht. Er kann bei Bedarf zugeschaltet werden. Besitzer eines Hardware-Speeders sollten auf die Turbofunktion verzichten, damit ihr System fehlerfrei arbeitet.

Die Konverter

Der »Four Colour Converter« wandelt alle Farben eines Hires-Bildes in vier beliebige wählbare Farben um. Erst wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, kann man das daraus entstandene Vierfarbbild mit einem anderen Konverter in verschiedene Grafikformate umwandeln.

Der »Flexible Sprite Converter« konvertiert beliebig große Ausschnitte eines Vierfarbbildes in Sprites. Im Speicher werden die hierbei entstandenen Sprites von links nach rechts, von oben nach unten in 14 Spalten und zehn Zeilen, also 140 Sprites, gespeichert.



Auf vier Farben rechnet der 4-Colour-Converter ein Hires-Bild herunter, damit es in Zeichensatz oder Sprites gewandelt werden kann

Der »Hires To Sprite Converter« wandelt ein komplettes Hires-Bild in Sprites um. Für das Format des Spritefiles; siehe »Flexible Sprite Converter«.

Der »Hires To Char Converter« kann ein Hires-Bild weitgehend in Zeichen umwandeln. Dabei zerlegt das Programm das Hires-Bild in »Charset« (Zeichensatz) und »Screenset«. Nach Abschluß des Konvertiervorgangs wird die Zahl der beanspruchten Zeichen angezeigt. Falls ein Hires-Bild nicht ganz in einen Zeichensatz passen sollte, wird man hierauf hingewiesen und erhält gleichzeitig die Anzahl der Bytes, die bis zum Abbruch des Konvertiervorgangs im Zeichensatz untergebracht werden konnten.

Der »Sprite To Hires Converter« wandelt die im Speicher befindlichen Sprites in ein Hires-Bild um.

Der »Char To Hires Converter«, ähnlich wie der »Sprite To Hires Converter«, macht aus dem »Screen« im Speicher (bestehend aus Charset und Screenset) ein Hires-Bild. Vor der Arbeit mit den beiden Konvertern hat man noch einmal die Möglichkeit, die Farben der Grafik zu ändern, die in ein Hires-Bild umgewandelt werden soll.

Nach Anwahl des »Four Colour Converter« verdeutlichen verschieden hohe

Säulen den Anteil der Farben im Bild. Durch die Taste <Pfeil n. oben> kann man, den blinkenden Pfeil im unteren Teil des Bildschirms, in den oberen Teil versetzen. Dort läßt er sich durch die Cursor-Tasten vertikal bewegen. Mit der Cursor-Tasten für rechts oder links, erscheint im Kästchen links neben dem Pfeil eine andere Farbe. Wiederum links neben dem Kästchen kann man das Register entnehmen, dem die angegebene Farbe durch den Konvertiervorgang zugeordnet wird. Hat man nun vier Farben gewählt, kehrt der Pfeil durch <Pfeil n. oben> zurück in die Bildschirmhälfte. Hier kann man den Pfeil mit den Cursor-Tasten nach links und rechts bewegen und durch die Cursor-Tasten für rauf oder runter die Farbe über dem Pfeil in eine der vier Farben abändern, welche man zuvor im oberen Teil des Bildschirms ausgewählt hat. Zur Erleichterung sind nach dem Start des »Multiconverters« alle Farben voreingestellt und können jederzeit durch die Taste <Pfeil n. links> wieder in die Ureinstellung gebracht werden. Möchte man den Wahlvorgang beenden, zeigt der Computer zunächst einmal ein Preview des Bildes, mit den neu eingestellten Farben. Nach <RUN/STOP> kann man

nach Belieben entweder andere Farben einstellen oder den Konvertiervorgang mit den eingestellten Farben starten.

Beim »Flexible Sprite Converter« meldet sich nach Anklicken dieses Konverters ein blinkendes Viereck im linken oberen Teil des Bildschirms. Es kann nach Belieben per Joystick vergrößert oder verkleinert werden. Um das Zentrum des Vierecks zu bewegen, muß man den Feuerknopf zu Hilfe nehmen und den Joystick in die gewünschte Richtung bewegen. Ist nun ein Feld auf dem Hires-Bild eingestellt, leitet die RETURN-Taste den Konvertiervorgang ein, der nach Verschwinden des Wait-Hinweises im unteren Teil des Bildschirms beendet ist. Man kann sich nun seine Sprites mit der SPACE-Taste begutachten. Dazu kann man nun den Joystick nach rechts oder zurück nach links ziehen, um den Rest der Sprites zu sehen, da diese nicht alle auf einmal gezeigt werden können. Dies trifft aber nur zu, wenn man ein entsprechend großes Konvertierfeld gewählt hat. Durch <RUN/STOP> gelangt man wieder in den Konverter zurück. Um die Arbeit zu erleichtern, sind die Koordinaten der linken oberen Ecke unter x1/y1 und die Koordinaten x2/y2 der rechten unteren Ecke als auch das Byte, auf das die obere, linke Ecke im Hires-Bild zeigt, im unteren Teil des Bildschirms angegeben. Die Taste <Pfeil n. links> löscht alle aktuellen Sprites. Der »Hires To Sprite Converter« wird direkt vom Hauptmenü gestartet und kehrt nach Abschluß des Konvertiervorgangs wieder dorthin zurück.

Wie der »Hires To Sprite Converter« braucht auch dieser Konverter nur per Tastendruck ausgewählt zu werden. Ist das im Speicher abgelegte Hires-Bild nicht im konvertierten Zustand oder sollte die Farbwahl nicht die bestimmten Bedingungen erfüllen, kann man über ein »Indication Screen«

in den »Four Colour Converter« gelangen, der speziell für den »Hires To Char Converter« nur die Farben zuläßt, die erlaubt sind. Nach Konvertieren des Hires-Bildes in vier Farben, muß der »Hires To Char Converter« nocheinmal angeklickt werden, um das Bild nun endgültig in Zeichen zu konvertieren.

Mit dem »Flexible Block Designer« lassen sich Zeichen aus einem Screen in Blöcke bis zu zehn mal zehn Zeichen einteilen. Es können hiermit 64 Blöcke definiert und editiert werden. Die Zeichen der Blöcke werden, ähnlich wie beim Sprite-Konverter, von links nach rechts, von oben nach unten abgespeichert, bevor der nächste Block im selben Format im Speicher folgt. Sofort nach dem Anklicken wird man im unteren Teil des Bildschirms aufgefordert, Breite und Höhe der Blöcke einzugeben. Dies geschieht mit den Zifferntasten. Bei Fehleingabe kann man durch die Del-Taste die Eingabe löschen. Die Mindestgröße beträgt drei und die Maximalgröße zehn. Hat man die Eingabe beendet, kann man das angedeutete Viereck mit dem Joystick auf dem Bildschirm bewegen. Die Anzeigen x1/y1 geben die Pixel-Position und x2/y2 die Zeichenposition der linken oberen Ecke an, während »no.« Nummer und das dazugehörige Zeichen angibt. Mit den Tasten <+> und <-> kann man die Blocknummer unter der der nächste Block gespeichert werden soll, verändern. Betätigt man den Feuerknopf des Joysticks, werden die Zeichen innerhalb des Vierecks unter der angegebenen Blocknummer im Speicher abgelegt. Bemerkt man vor Verändern der Blocknummer, daß man den Block, den man gerade gespeichert hat, unter einer falschen Blocknummer angegeben hat, kann man die Speicherung durch die Control-Taste rückgängig machen. Wurde beim Einstellen der Blockgröße doch falsche Werte eingegeben, läßt

sich die Eingabe durch Druck auf die Taste <PFEIL N. LINKS> wiederholen. Während dieses Eingabemodus sind alle Blöcke durch die Taste <@> löscherbar. Mit der SPACE-Taste gelangt man zum Editor des »Flexible Block Designer«. Doch zuvor kann man mit den Cursor-Tasten (runter/rechts) ein Zeichen aussuchen (in der Regel ein Leerzeichen), welches im Editor den Freiraum um den angezeigten Block herum ausfüllt.

Der Editor des »Flexible Block Designer« ermöglicht, daß alle Blöcke durch die Eingabe von hexadezimalen Zahlen editiert werden. Im oberen Teil des Bildschirms befindet sich ein Block der durch die Tasten <+> und <-> ausgewechselt werden kann. Im unteren Teil sind die Nummern der Zeichen, aus denen der Block besteht. Der Cursor kann durch die Cursor-Tasten nur im schwarzen Feld auf dem Bildschirm bewegt werden, während sich analog dazu ein Kästchen auf dem oben abgebildeten Block angezeigt wird. In dem Kästchen, welches mit »Zoom Char« bezeichnet wird, sieht man das aktuelle Zeichen in doppelter Größe. Mit dem Kästchen »View Char« läßt sich der Zeichensatz nach einem bestimmten Zeichen durchsuchen. Durch die Tasten »<<« und »>>« kann man das angezeigte Zeichen ändern. Für die Tastaturbelegung siehe Tabelle.

Durch <RUN/STOP> kehrt man wieder in den Designer zurück.

Die Funktion »Show Graphics« zeigt die einzelnen Grafiken.

- »Show Hires« zeigt das Hires-Bild im Speicher.

- »Show Screen«: zeigt Charset und Screen; bevor man sich mit Hilfe dieses Unterprogramms Charset und Screenset anschauen kann, stellt man die vier Multicolours, in denen Charset und Screenset angezeigt werden sollen, durch die Cursor-Tasten (rechts/links) ein. Nach Abschluß der Eingabe durch <RETURN> werden die ausgewählten Farben in die Register geschrieben und Charset bzw. Screenset erscheinen wie gewünscht. Die Farben, die man hierfür zuvor ausgewählt hat, werden im ganzen Programm für den Charset benutzt.

- »Show Charset«: zeigt alle Zeichen, der sich im Speicher befindlichen Charset. Hat man in em Unterprogramm »Show Screen« zuvor für die Register \$D022, \$D023 & \$D800 die gleiche Farbe eingestellt, erscheinen alle Zeichen im Single-colour-Modus.

- »Show Sprites« funktioniert auf dieselbe Art und Weise wie »Show Screen«. Die Sprites im Speicher werden auf dem Bildschirm angezeigt, welche durch Bewegung des Joysticks nach rechts und nach links verschoben werden können. Mit RETURN kann man sich dann wieder entscheiden, ob man die ausgewählten Farben so belassen oder ändern möchte.

- »Show Blocks« zeigt bearbeitete Blocks. Bevor man sich mit diesem Unterprogramm Blocks anschauen kann, sind folgende Angaben fürs Arbeiten nötig: Blockbreite/-höhe und Füllzeichen. Nach Abschluß der Eingaben kann man sich nur die Tasten <+> und <-> alle 64 Blocks anschauen.

Taste	Funktion
[Zeile auf Cursor-Höhe speichern
]	Zeile aus dem Speicher holen und in die gleiche Zeile setzen, in der sich der Cursor befindet
@	Block speichern
*	Block schreiben
Ctrl	Block in ursprünglichen Zustand zurückversetzen
Home	Cursor in linke obere Ecke
Clear	Block löschen, bzw. mit Füllchar füllen
X	Block um die Y-Achse rotieren lassen
Y	Block um die X-Achse rotieren lassen

Kampfroboter McBurgers Verteidigung.

Auf zum nächsten Turm! Hoch über der Turmspitze baumelt ein geheimnisvoller Bonusblock. Beim Versuch, ihn abzuschießen, um die darin versteckten Bounsgegenstände aufzusammeln, entdeckt unser Agent weiter unten noch einen Bonusblock. McBurger kombiniert: Das könnte der Einstieg zu einer versteckten steinernen Treppe sein und läßt seinen Roboter wild drauflos ballern. Tatsächlich: Der Treppenaufgang erscheint. Vorsichtig pirscht sich der Agent nach oben – und findet dort sieben Extraleben (= neue Kampfroboter)! Was soll da noch passieren? Übermütig geht McBurger nach rechts weiter – bis ihm plötzlich schwarz vor Augen wird: Innerhalb von Sekundenbruchteilen hat sich das Firmament verfinstert. Kommt ein Gewitter? Forschend blickt McBurger nach oben, achtet nicht mehr auf den Weg – und stürzt wie ein Stein in die Tiefe! Die Landung im gischtbrodelnden Wasserfall überlebt der dritte Roboter nicht – der nächste wird aktiviert. McBurger und seine Gruppe halten sich stur rechts, müssen sich unterwegs gegen Dolche, feindliche Robbis und ekliges Gewürm wehren. Das einzig Erfreuliche: Einige Bonusgegenstände fallen auch ab dabei, darunter ein Extraleben. McBurger muß verschiedene Plattformen überwinden und entdeckt nach einigem Suchen den Level-Ausgang am rechten unteren Bildschirmrand. Im Hochgefühl seiner Unbesiegbarkeit brennt unser Agent darauf, die Gefahren der nächsten Spielstufe kennenzulernen...

Level 1.3: Raumschiff des Verderbens

McBurger läßt sich nicht von der einmal eingeschlagenen Richtung abbringen: Unverdrossen marschiert er nach rechts. Dabei überwin-

det er einen Wasserfall und befördert Dutzende von Angreifern ins Jenseits. Schließlich kommt der Agent zu einer Treppe, die an Selbstschußanlagen vorbei in eine höhere Etage führt. McBurger spürt instinktiv: Die Gefahr ist zum Greifen nahe. Er ändert die Richtung, läuft nach links – und sieht sich einem riesigen Raumgleiter gegenüber, der gelbe, rautenförmige Geschosse aus allen Rohren auf seinen Kampfroboter abfeuert. Der Zweikampf ist mörderisch und kostet McBurger seinen Blechgefährt – aber mit einigen Lineshots und Granaten zerstört er das Raumschiff. Die Trümmer fliegen nur so durch die Gegend!

Über die Plattformen am linken Bildschirmrand arbeitet er sich weiter nach oben. Die schwarzen Shooter sind kein Hindernis: McBurger klettert unbeirrt so lange nach oben, bis er den linken oberen Bildschirmrand erreicht. Als Belohnung für die Mühe gibt's weitere Extraleben. Ab sofort geht's wieder nach rechts. Prompt tauchen erneut die lästigen UFOs auf und machen McBurgers Gruppe das Leben schwer: Im Bombenhagel geht wieder ein Kampfroboter drauf (neun bleiben dem Agenten noch!). Durch ein Loch im Boden kommt man in die darunterliegende Etage.

Mit dem Laser räumt McBurgers Roboter massenhaft Gestein weg, dann bewegt er sich nach links und fällt noch eine Etage tiefer. Ab hier pirscht sich unser Agent wieder nach rechts unten. Unterwegs vernichtet er jede Menge Aliens und sammelt alle Diamanten ein, die er erwischen kann.

McBurger versteht die Welt nicht mehr: Plötzlich explodiert sein aktivierter Kampfroboter ohne gegnerische Einwirkung! Kurz darauf erscheint des Rätsels Lösung am Bildschirm: Zeitlimit überschritten! Verflixt, man kann doch nicht an alles denken...

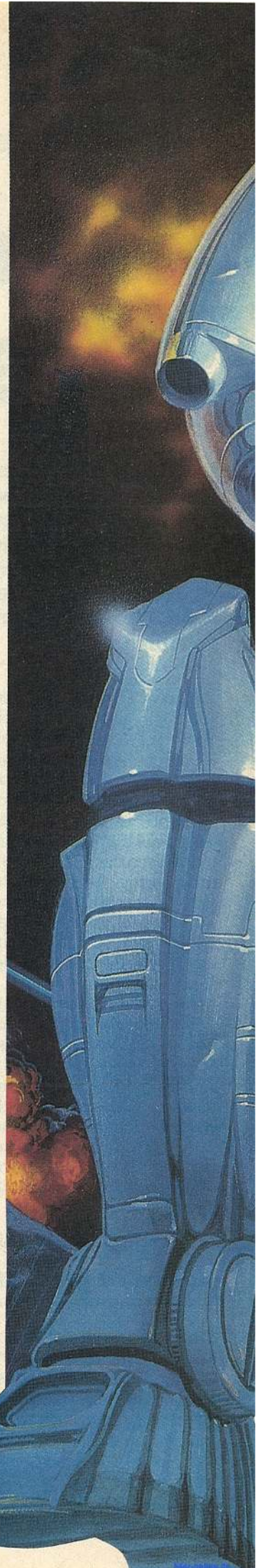
Ein weiterer Durchlaß im Boden (Bildschirmrand

rechts) befördert McBurger wieder eine Etage tiefer. In entgegengesetzter Richtung (also links) entdeckt der Agent pro Stockwerk weitere Etagenlöcher, durch die er schlüpft – bis er ganz unten ist. Wo ist der Levelausgang? McBurger irrt hin und her, bis ihm ein blinkendes Kästchen auffällt. Er gibt seinem Roboter die Order, darauf zu feuern – der Kasten explodiert und macht den Eingang zu einem Aufzug frei – McBurger betritt den Lift und gleitet nach unten: Wieder ein Level geschafft!

Level 2.1: Kampf gegen den Monsterfisch

Die zweite Spielwelt hat's in sich: Zunächst fällt McBurger wieder mal durch einen schmalen Schacht nach unten. Unterwegs nimmt er alle Bonusgegenstände mit, die er grabschen kann. Unten gelandet, geht der Agent nach links und stößt auf einen weiteren Schacht, der nach oben führt. Dort gibt's zwei Extraleben gratis! Der Gang war eine Sackgasse – also zurück (wieder nach rechts). Als McBurger das Ende des Schachts erreicht, durch den er vorher gefallen ist, muß er sich mit Hilfe des Blitzes den Weg nach unten freiballern. Dann geht's weiter nach rechts, bis er vor einer Mauer aus gelbweißen Steinen steht. Mit einigen Feuerstößen aus der Laserkanone löst sich der Wall auf: Dahinter findet der Agent ein Dutzend Diamanten, die er gierig einsackt. Noch ein Stockwerk tiefer – die gleiche Mauer, die gleichen Diamanten! McBurger bewegt sich jetzt nach unten, anschließend nach rechts und fällt durch einen anderen Schacht noch weiter nach unten.

Mysteriöse Stäbe ragen aus dem Boden, die seinem Kampfroboter bei jeder Berührung einen Großteil Restenergie entziehen. Wie schlängelt man sich ungescho-





64ER ONLINE

ren durch die Slalomstäbe? Per Joystick nach unten und Leertaste verwandelt sich der Kampfroboter in einen rotierenden Kreisel, der aus den Stäben Kleinholz macht. Langsam, aber sicher fräst sich McBurgers Roboter nach rechts und landet in einem Mini-Swimmingpool. Ein plötzlicher Knall, ein Bonusblock erscheint – die Gegenstände werden sofort von unse-

rem Agenten vereinnahmt. Mit neuer Energie ausgerüstet verläßt McBurger das Schwimmbecken, passiert die restlichen Stäbe wieder mit dem Kreiselroboter und folgt dem vorgegebenen Weg. Unterwegs begegnen ihm Kanonen, fliegende Steine, Minen und andere Hindernisse.

Mit glühendem Laser steht er wieder vor einem Wasserbecken. Ohne Vor-

warnung greifen Horden von gefräßigen Fischen an. Geistesgegenwärtig reißt der Kampfroboter die Waffe hoch. Im letzten Moment gelingt es ihm, die Raubfische zu vernichten. Langsam kommt der Special-Agent außer Puste! Aber es kommt noch schlimmer: Von links schiebt sich ein Monsterfisch (größer als ein Haus) auf ihn zu (Abb. 1). Fast das gesamte Waffenarsenal

geht beim Versuch drauf, das Biest in die ewigen Jagdgründe zu schicken: Linesshots, Granaten, Blitz und Laserwaffe. Der Riesenfisch steckt McBurgers Angriffe weg, als wären's harmlose Pikser mit einer Stecknadel. Unbeirrt bewegt er sich auf McBurger zu – da bleibt nur der Rückzug! McBurger versteckt sich rechts unten am Bildschirmrand. Das Monster ist verwirrt und schwimmt wieder zurück. Das ist McBurgers Chance: Er verläßt sein Versteck und stürzt sich auf das Ungeheuer. Die Laserwaffe färbt sich rot und beginnt zu verdampfen. Bevor sie aber ihren Dienst quittiert, ist's geschafft: Der Riesenfisch erstarrt plötzlich in seiner Bewegung und explodiert mit einem fürchterlichen Knall. Die Einzelteile, die durch die Gegend fliegen, entpuppen sich als winzige, aber um so gefährlichere Piranhas. Mit letzter Kraft und unter Verlust des halben Energievorrats wehrt er den Angriff der Killerfische ab. Vom Kampf gezeichnet, schleppt sich McBurger nach rechts und läßt sich durch den Schacht nach unten fallen. Nach einigem Suchen findet er etwa in der Mitte der Etage den Ausgang.

Level 2.2: Riesen-spinne aus Stahl

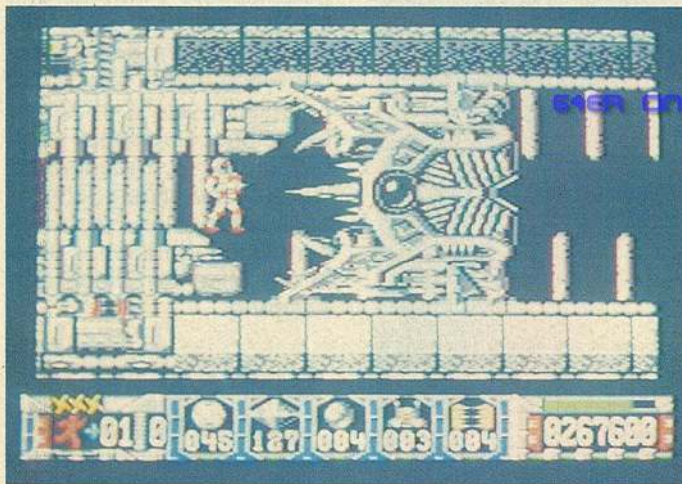
Erfahrung, die man durch die letzte Spielstufe gewonnen hat, zahlt sich aus, denn – der neue Level beginnt so, wie der alte aufgehört hat. McBurger folgt der Richtung des schmalen Gangs, sammelt Diamanten en masse und vernichtet jede Menge Aliens. Ohne Scheu läßt er sich in einen tiefen Abgrund fallen, springt auf einen Felsblock, der durch die Luft schwebt, dann zu einem zweiten und entdeckt dort einen prall gefüllten Bonusblock. McBurger klettert hinauf und bemerkt im oberen Bildschirmteil ein Gebilde, das einem Aufzug ähnelt. Richtig geraten: Es ist tatsächlich ein Lift, der ihn

nach oben transportiert. Ohne Warnung wird unser Held von gräßlichen Kreaturen angegriffen; nach erfolgreicher Verteidigung gibt's auf dieser Ebene wieder sechs Extraleben. Erleichtert läßt er sich nach unten fallen. Wieder festen Boden unter den Füßen, hält er sich rechts. Er schlängelt sich an etlichen Stäben vorbei und kommt zu einem Müllschacht, durch den Alien-Geschnetzeltes herunterfällt. McBurger nimmt Anlauf und überspringt den Schacht. Weiter geht's nach rechts, viele Diamanten und die bekannt gefährlichen Stäbe säumen den Pfad. Endlich: Das Ende dieses Levels ist erreicht – aber wieder versperrt ein Monster den Weg: Es sieht aus wie eine stachelige Roboterriesenspinne aus Metall (Abb. 2). McBurgers Roboter ballert mit allen Lineshots und

aber der Zweck heiligt die Mittel: Von hinten ist das Maschinenmonster verwundbar und läßt sich ungeniert in alle Bestandteile zerlegen. Mit List und Tücke fängt man nicht nur eine Mückel! Nach dieser strategischen Meisterleistung verläßt der A.A.C.-Agent diese Spielstufe.

Level 3.1: Per Raumgleiter weiter

Verdutzt reißt McBurger die Augen auf: Der Raum des neuen Levels ist völlig leer – er kann weder vor noch zurück, weder nach oben oder unten. Wütend ballert er blindlings um sich: Plötzlich erscheint am rechten unteren Rand ein seltsames Gerät. Vorsichtig nähert sich der Agent dieser Maschine und klettert hinauf. Sofort erhebt sie sich mit McBurger



[2] Die stählerne Riesenspinne visiert das Opfer an

Granaten, die ihm zur Verfügung stehen: Das Monster kümmert's nicht, es ist nur noch wenige Millimeter entfernt! McBurger überlegt blitzschnell, dann hat er die richtige Strategie parat: Angriff ist die beste Verteidigung! Per Joystick nach unten und Leertaste verwandelt er seinen Kampfroboter wieder in den rasenden Kreisel, dem die Monstermaschine nichts anhaben kann. Als sich McBurger hinter dem Killerwesen befindet, gibt er dem Roboter seine Normalgestalt zurück und stellt ihn zwischen zwei Stäbe. Es ist zwar unfair,

in die Lüfte – also war's doch kein Staubsauger, sondern ein Raumgleiter!

Unaufhaltsam gleitet die Raumfähre nach oben, hunderttausend Aliens machen dem Agenten das Leben schwer: Er verliert einen Kampfroboter nach dem anderen. Hier hilft nur, auf die umherschwirrenden Bonusgegenstände zu achten, sie zu grabschen und nicht an irgendwelchen Zacken hängen zu bleiben. Völlig erschöpft kommt er am Levelende an, nicht ohne zuvor noch ein weiteres Riesenmonster mit einer Linshot-Salve und etlichen Granaten

zur Hölle geschickt zu haben. Mit einem ziemlich kläglichen Häuflein übriggebliebener Roboter macht sich McBurger auf zur nächsten Spielstufe.

Level 3.2: Haufenweise Bonusblöcke

Der Agent erinnert sich an Landkarten und Pläne, die man vom Planeten Turrican gezeigt hat: Sechs Levels liegen hinter ihm, die er mit einer gehörigen Portion Glück geschafft hat – aber sechs weitere sind noch zu überstehen! Der Agent tastet sich schnurgerade durch den Höhlenstollen – und findet weder Kreuzungen noch Abzweigungen. Diese Spielstufe müßte also im Düsentempo zu schaffen sein! Von wegen – schon taucht das erste Alienungeziefer auf, begleitet von massiven Blöcken, die durch die Gegend schwirren. Und um das Maß voll zu machen, sind im Tunnel heimtückische Selbstschußanlagen verborgen, denen man nur mit Mühe ausweichen kann.

McBurger und seine Roboter müssen ihr ganzes Können und sämtliche Extrawaffen einsetzen, um diesen Level ungeschoren zu überstehen. Aber es scheint sich zu lohnen: Unterwegs entdeckt unser Agent diverse Bonusblöcke mit neuen Waffen und Extraleben. In der Hoffnung auf einen leichteren nächsten Level verläßt McBurger das Spielfeld...

Level 3.3: Reise ins Planeteninnere

Wünsche gehen manchmal in Erfüllung: Es scheint leichter zu werden. In dieser Spielstufe muß man nur nach unten fliegen. Außer lästigem Aliengetier gibt's keine hinterlistigen Fallen, nicht mal einen Monsterobermottz bekommt man vor die Flinte. Inzwischen gewohnt, mit dem Raumgleiter umzugehen, düst McBurger durch den Schacht nach un-

ten und verliert lediglich zwei Kampfroboter. Nur noch vier Levels, jetzt kann doch kaum noch etwas schiefgehen...

Level 4.1: Angriff des Pharao

Modriger Geruch steigt McBurger in die Nase. Bevor er sich nach rechts wendet, um seinen gefährlichen Trip durch Turricans Unterwelt fortzusetzen, plündert er noch schnell einen weißen Bonusblock, der ihn mit wertvollen Zusatzwaffen ausrüstet. Das Gelände fällt jetzt schräg nach rechts unten ab, McBurger muß Dutzende von Abgründen überspringen, schießenden Spinnen, Geröllbrocken und ekelerregenden Maden ausweichen. Der Weg steigt nun plötzlich an, bis der Special-Agent vor einer senkrechten Wand steht. Er läßt sich eine Etage tiefer fallen und marschiert den Gang nach links unten entlang. Einige graue Dickschädel wollen ihn daran hindern, werden aber mit gezielten Lineshots ausradiiert. Plötzlich fällt er in eine tiefe Grube voller mysteriöser Glühwürmchen. Fasziniert betrachtet McBurger das bunte Treiben und merkt fast zu spät, daß sich die Leuchtkugeln bei jeder Berührung mit seinem Kampfroboter vermehren und dem Energie entziehen. Blitzschnell verwandelt McBurger seinen Roboter in den rasenden Fräser und schlägt sich zum rechten Rand durch.

Dort bekommt der Robi wieder seine Normalgestalt und McBurger sieht zu, die Todesfalle so schnell wie möglich nach oben zu verlassen. »Das war knapp!« schießt es ihm durch den Kopf. Er nimmt sich vor, künftig vorsichtiger zu sein. Weiter geht's, immer den Gang entlang.

Er scheint auf eine Diamantenmine gestoßen zu sein: Tonnenweise liegen die Klunker dort herum! McBurger kann nicht widerstehen und stopft sich die

Taschen seines Raumanzugs voll. In diesem Levelabschnitt gibt's keine Gegner mehr – außer Säuretropfen von oben, denen er aber mühelos ausweicht. Doch bevor unser Agent vor Langeweile einzuschlafen droht, fällt er prompt in einen Schacht und landet in einer großen Halle: die Höhle des Oberbösewichts dieses Levels, einer ägyptischen Statue nicht unähnlich (Abb. 3). Natürlich hegt der steinerne Bewohner keine friedlichen Absichten: Der Pharao rast wie von der Tarantel gestochen im Raum herum und versucht, McBurger an die Wand zu quetschen.

Seinem Kampfroboter gelingt es zwar, etliche Lineshots und Granaten aufs Monster zu feuern – dennoch erwischt es ihn voll und macht Sperrmüll aus ihm! Der nächste Roboter hält sich länger auf den Beinen, denn er benutzt einen Trick, der Mumie auszuweichen: Jedesmal, wenn die Statue versucht, ihn links oder rechts zu erdrücken, springt der Kampfroboter auf deren Kopf und läßt sich auf der anderen Seite hinunterfallen. Dennoch muß McBurger noch einen weiteren Roboter opfern, bevor sich der Pharao, geschwächt vom ständigen Beschuß, gelb verfärbt und ins Reich der Götter zurückkehrt: Die Statue explodiert mit lautem Getöse! McBurger atmet tief durch – war das ein hartes Stück Arbeit! Der restliche Level ist ein Klacks (ein paar Lineshots hier, zwei oder drei Granaten da) – ohne Verlust eines weiteren Kampfroboters verläßt der A.A.C.-Agent die Bühne.

Level 4.2: Vampire und Totenköpfe

Der Schwierigkeitsgrad der nächsten Spielstufe entspricht etwa dem der vorhergehenden. Zuerst muß sich McBurger ständig nach rechts bewegen, tödliche Abgründe überwinden und eine große Schar Vampire vernichten, die sich unauf-

haltsam vermehrt. Der Weg mündet nach rechts oben in eine schräge Bahn. Doch McBurger springt auf den Vorsprung links oben. Ab hier geht's nur noch aufwärts, bis er in einen Gang einbiegt, in dem es von Diamanten, Säuretropfen und Totenköpfen (abschießen!) nur so wimmelt! McBurger bleibt bei seiner eingeschlagenen Richtung – und kommt zum Levelausgang am oberen Bildschirmrand.

Level 4.3: Dreiköpfige Hydra

Am Anfang sieht's einfach aus: Außer Säuretropfen, denen man geschickt ausweichen muß, gibt's keine Unannehmlichkeiten. Auf einer schiefen Ebene geht's nach oben, bis McBurger durch ein Loch in der Decke in die nächste Etage kommt. Am Bildschirmrand rechts klettert er den ersten sichtbaren Ausgang hinauf und wendet sich nach rechts. Hier ist nichts – außer Diamanten. Also zurück bis zur Ausgangsposition und jetzt links halten! McBurger pirscht den Gang entlang und findet nach einigem Suchen den Ausgang zum nächsthöheren Stockwerk. Auch dort hält er sich zunächst links und marschiert drauflos. Wie aus dem Nichts steht plötzlich ein riesiges, dreiköpfiges Scheusal vor ihm und greift ihn an. Der Kampfroboter des Agenten verteidigt sich mit allen Waffen. Er verwundet das Biest empfindlich, schießt ihm sogar einen Kopf weg – das Ungetüm scheint's nicht zu stören: Unaufhaltsam kommt es näher. McBurger verfolgt die bewährte Rückzugstaktik und versteckt sich in der rechten unteren Ecke. Die List scheint auch in dieser Situation aufzugehen: Aus versteckter Position aktiviert McBurgers Roboter den Blitz und zielt aufs inzwischen nur noch zweiköpfige Monster. Es handelt sich offensichtlich um eine äußerst zähe Spezies von Alien: Auch, als alle drei

Köpfe vernichtet sind, macht das Ungeheuer noch einen sehr munteren Eindruck. Endlich, nach einer halben Ewigkeit zwischen Bangen und Hoffen, löst sich das Alien auf! McBurger hat nun wieder freie Bahn und marschiert weiter, springt von Plattform zu Plattform und entdeckt den ersehnten Levelausgang hinter einer Wand von Totenschädeln.

– im Turm soweit wie möglich nach oben klettern (bis zur Mauer, die den Weg nach weiter oben versperrt), – dann den Turm verlassen und sich auf den Plattformen nach oben hangeln, bis die letzte Stufe erreicht ist, – wieder in den Turm einsteigen, weiter noch oben springen und das Gebäude nach rechts verlassen. Nach ein paar Stufen ist man am Ziel.



[3] Der wildgewordene Pharao greift an!

Einige gezielte Schüsse machen den Weg frei. Jetzt gibt's nur noch zwei Level, in denen sich Morgul, Herrscher aller Bösewichte, versteckt halten kann...

Level 5.1: Die blaue Mauer

Die vorletzte Spielstufe (im Inneren eines Turms) ist gespickt mit fast allen Alientypen, die McBurgers Roboter in den zurückliegenden Levels getroffen haben. Wiedersehen macht da bestimmt keine Freude – am besten ist es, sofort den Ausgang zu suchen! Das ist gar nicht so einfach, denn der Turm entpuppt sich als Labyrinth:

Es führen viele Gänge in alle Richtungen, die aber meist in einer Sackgasse enden. Der Ausgang läßt sich erst nach schier endlosem Suchen finden: im rechten oberen Turmeck, hinter einer Mauer aus hellblauen Steinen. McBurger überlegt, wie er dorthin kommt:

Level 5.2: Endkampf gegen Morgul

Wie auf leisen Pfoten hat er sich angeschlichen: Morgul, Reinkarnation des Bösen! Blitzschnell hat der Agent die Lage erfaßt: Am sichersten ist's in der linken Ecke, dort kann man sich vor den fürchterlichen Angriffen einigermaßen schützen. Er wirft einen kurzen Blick aufs Monster aller Monster: Morgul hat drei Gesichter, von denen ihn jedes irgendwie an einen Pavian erinnert! Unter Einsatz aller Waffen, die dem Kampfroboter zur Verfügung stehen, gelingt es ihm, eine der drei Affenfratzen zu zerstören. Dann stellt McBurger den Roboter auf die imposante Kreiselfräse um, poliert damit Morguls ekelhaftes zweites Monsterantlitz und den Rest des Ungetüms. Nach einigen Lineshots platzt es wie eine überdimensionale Seifenblase und verschwindet von der Bildfläche – hoffentlich für immer! (bl)

sagt mein Cleric. Gesagt, getan, und so kommen wir tatsächlich mit ein paar Minuten Verspätung an. Aber das scheint die Kidnapper nicht zu stören. Sie kommen tatsächlich. Entgegen meiner Annahme sind es keine Menschen, sondern drei blaue Drachen! Sie fordern den Sleepstone, ich weigere mich allerdings, ihnen diesen zu geben, so daß es zum Kampf kommt. Aber mit viel Magie und scharfem Schwert sind auch sie besiegt.

Doch das sollte nicht alles sein: Nun muß ich noch ge-



Ariela ist anscheinend im Pakt mit Lord Soth

Vingaard Keep

In Vingaard angekommen, gehe ich zum Laden des Dream Merchant, um mir endlich sagen zu lassen, was für einen Traum Sir Thom hatte. Hier treffe ich auch tatsächlich den Dream Merchant in seinem Laden. Kurze Zeit später kenne ich auch den Traum: Ich soll in den Kerzenladen gehen und dort immer den roten Türen folgen. Zuvor kille ich nur noch ein paar Viecher. Später bin ich im Kerzenladen und gehe los. Auf dem Weg



In der Stadt Dulcimer begegnet meiner Party ein Lich

merken, und dann ab zum High Clerist Tower.

High Clerist Tower

Dort werde ich auch gleich gebührend empfangen: Ein hoher Knight begrüßt mich und führt mich in die Tombs. Hier spüre ich gleich, wie freundlich dieser Tower ist, weil ich gegen Untote kämpfen muß. Kurz danach lerne ich aber Sir Durfey kennen, einen Knight, welcher mich von nun an als NPC begleitet. Ich gehe immer geradeaus, bis Sir Durfey meint, daß im Westen ein Drache lauert. Diesen will ich mir natürlich schnappen, und ich gehe auch westlich. Doch dort angekommen, muß ich zunächst gegen viele Untote kämpfen, währenddessen sich der Drache aus dem Staub macht. Ich renne weiter hinterher, durch einen Tunnel, und finde ihn zu-



Maya und Sir Karl bleiben nach dem Tod des Drachen verschwunden, dafür bekomme ich einen Schatz



Maya ist zu einem Drachen geworden, und Sir Karl kämpft gegen sie

gen Warriors und Priests kämpfen, die nach dem Kampf mit den Drachen auftauchen. Dies alles jedoch ist kein Problem für einen erfahrenen Abenteurer. Ach, fast hätt' ich in der Eile unseren Town-Commander vergessen, nun aber los! Ich finde Town-Commander Daine, Major Tems und Ariela im Norden der Stadt (JE10). Sie begrüßen mich, und Ariela, die Ratgeberin von Daine, beauftragt mich, einen Mann namens Sebas Astmoor zu finden, was ich auch annehme. Ich mache mich auf den Weg.

flüstern mir Stimmen, daß es nicht sehr gesund sei, weiterzulaufen, aber das stört mich weniger. Nach einem längeren Weg erscheint vor mir in einer Wand eine Tür, dahinter in einer kleinen Kammer finde ich einen Mann mit einer Kerze: Sebas Astmoor. Nachdem er geprüft hat, ob ich wirklich alles tun würde, um Lord Soths zu töten, erzählt er mir in JE66 seine Geschichte. Ich soll zum High Clerist Tower, und wenn ich zurück bin, wird er mir sein großes Geheimnis offenbaren. Also gehe ich wieder Sprüche

kämpfe ein bißchen gegen diesen. Nach dem Kampf jedoch ist Lord Soth verschwunden. Schön und gut, aber nun wieder ab zu Sebas in Vingaard. Sebas wirkt sehr erschrocken und sagt, daß ich sein Geheimnis immer noch nicht erfahren darf, ich solle erst ins Dragonpit. Er gibt mir noch eine Karte (JE37), und dann gehe ich raus. Doch bevor ich aufbreche, besuche ich noch die Trainings Hall und lasse mich befördern. Aber dann kann mich nichts mehr in Vingaard halten.

Dragonpit

Hier angekommen, treffe ich Maya, welche ebenfalls nach Sir Karl sucht, aber sie will alleine weitersuchen. Auf dem Weg greifen mich einige Drachen an, aber wen stört das schon? Das einzige Schlimme dabei sind die Ladezeiten für die Kämpfe, aber das Spiel bringt trotzdem viel Spaß. Links vom Weg begegnet mir ein festgeketteter Drache, welcher hier sterben

sammen mit Sir Garren, doch ich werde ständig durch Kämpfe mit Untoten aufgehalten. Mit einemmal höre ich einen lauten Krach und werde von dem roten Drachen angegriffen. Aber das kann einen echten Abenteurer nicht stören, und ich metzle das Riesenreptil nieder. Sir Durfey sagt mir, daß Sir Garren unter einem bösen Bann stehe, und ich solle ihn schnellstens finden. Also, weiter geht's. Kurze Zeit später finde nach weiteren Kämpfen Sir Garren, nehme das böse Schwert an mich und vernichte es. Nun ist Sir Garren von seinem Fluch befreit und erzählt mir in JE31, was los war. Ich rette noch mal eben kurz Sir Garren vor einem Blitz von Lord Soth und



soll. Nach einem kurzen Gespräch laß ich ihn frei und gehe weiter. Nach weiteren, vielen Kämpfen beegne ich Sir Karl, welcher mir empfiehlt abzuhausen. Dann hetzt er den Dread Wolf samt mörderischem Anhang auf mich, aber kein Problem. Kurz danach treffe ich Sir Karl unter mysteriösen Umständen wieder: In einem Raum seh' ich Maya, welche nach Sir Karl sucht. Aber da erscheint er auch schon mit einer Drachenlanze in der Hand. Schlagartig verwandelt sich Maya in einen Drachen und will auf Sir Karl los! Doch da ist es auch schon zu spät; Sir Karl schleudert die Drachenlanze, und Maya fliegt von der Drachenlanze getroffen los. Aber Sir Karl hält sich an der Drachenlanze fest, die noch in Maya steckt. »O sch...« sagt mein Knight, »der (un-)tote Drache ist aufgewacht!« Aber keine Minute später ist auch dieses Panzermonster getötet. Als der Kampf vorbei ist, fällt die Drachenlanze auf den Boden, aber ohne Maya und Sir Karl. Was soll's, denke ich mir, so habe ich wenigstens eine Footman's Dragonlance, und in dem nächsten Raum finde



ich auch noch den großen Schatz des getöteten Drachens. Nun aber wieder ab nach Vingaard, schließlich wartet dort doch Sebas auf mich. Ich will eilen, um ihm von meinen Abenteuern zu berichten.

Oder etwa nicht? In Vingaard angekommen, laufe ich wieder durch alle roten Türen, bis ich zur Geheimtür komme. Doch diese bleibt verschlossen! Also laufe ich weiter durch die roten Türen. Auf dem Weg werde ich noch von verschiedensten Monstern angegriffen, und hinter der letzten Türe finde ich dann die Kerze von Sebas zusammen mit dem Ohring von Arielas (s. Kalaman). Also auf zu ihr!

Erneut in Kalaman angekommen, erzähle ich gleich, was passiert ist. In JE46 erzählt mir Major Tems, daß er Ariela schon lange verdächtigt habe. Als Daine sie allei-



Vampire sind nur kleine Fische unter den Monstern, die mir Lord Soth schickt

ne zur Rede stellen will, tötet Ariela Diane. Daraufhin greife ich sie an; doch zuvor hat Ariela noch den Befehl gegeben, Sebas wegzubringen. Ariela verwandelt sich vor meinen Augen in einen roten Drachen, und ich töte sie (außerdem finde ich einen Schlüssel [siehe auch JE32]). Daraufhin eile ich hinter Sebas her, welcher gerade weggebracht wird. Als ich ihn einhole, sehe ich jedoch, daß er gar nicht Sebas ist, sondern nur ein Freund von ihm. Der erzählt mir, daß ich über Dulcimer den Voice Wood erreichen kann, wo ich den Rod of Omniscience für die Festung von Soth finde. Inzwischen bin ich auch wieder weit genug, um mich und meine Mannen eine Erfahrungsstufe höher befördern zu lassen, aber danach geht's dann nach Dulcimer!

Dulcimer

Dulcimer selbst ist die schlimmste Stadt, in die ich je gegangen bin: Überall sind Zombies, und es stinkt aus allen Ecken. Doch zu einem Kampf kommt es zunächst mal nicht; nur ein scheinbar friedlicher Lich erscheint mir. Da ich ja nur durch die Stadt durch will, versuche ich am Stadtrand durchs Tor zu gehen. Doch hier sagt mir ein Spectre, daß ich erstmal ein Gefäß finden soll, in welches die

zu verschiedenen kleinen Kämpfen. Der Weg zur Mitte des Voice Wood ist nicht sehr schwer zu finden. Doch in der Mitte angelangt, erhalte ich dann endlich das Paßwort für Dargaard Keep (JE39): Denissa. Also auf dem schnellsten Weg wieder raus aus dem Wald, alle Charaktere befördern lassen, und dann geht's zu Dargaard Keep. Vermutlich ist es ratsam, Sir Durfey töten zu lassen, bevor man nach Dargaard Keep geht, weil er einen sonst später als Untoter angreift.



Lenore schleicht sich in meine Party ein



Tote Knights greifen meine Truppe im Endkampf an...



Immer wieder werde ich von den Truppen des Bösen angegriffen

Seele des Lich kann, wenn sein Körper getötet wird. Anschließend soll ich noch das Gefäß zerstören. Ganz im Norden beegne ich dann auch wieder dem Lich. Ich metzel ihn und seine Monster nieder und schnappe mir das Gefäß. Daraufhin läßt mich auch das Spectre durch.

Voice Wood

Im Voice Wood werde ich von friedlichen Sprites begrüßt. Danach passiert nicht viel Aufregendes. Es kommt

Dargaard Keep

Am Tor von Dargaard Keep kann ich nun endlich das Paßwort (Denissa) sagen. Nach einem Kampf kommt eine Frau mit dem Namen Lenore und fragt, ob sie ein Stück hinter der Party mitkommen darf. Selbstverständlich stimme ich zu und gehe weiter. In nächster Zeit erweist sie sich auch als sehr nützlich, weil sie sich anscheinend hier gut auskennt. Etwas später begegnet mir auch noch eine weitere Frau, welche mich fragt,

ob ich ein paar Gefangene befreien kann. Ich stimme auch dieser Bitte zu und gehe weiter. Um die Gefangenen zu befreien, zerstöre ich einen Orb, was natürlich wieder mit vielen (inzwischen langweiligen) Kämpfen verbunden ist. Als Belohnung bekomme ich einen Totenschädel. Daraufhin gehe ich weiter bis zu einer Tür, durch die ich Geräusche hören kann. Ich platze rein und muß viele Priests niedermetzeln, die eine schwarze Messe halten. Danach gehe ich weiter, bis ich zu einem Mechanismus komme. Ich benutze den Totenschädel, und es öffnet sich ein Tunnel. Hier erlebe ich auch die schon erwähnte Scene: Die Frau will nach Hause, und Sir Durfey begleitet sie. Aber was soll's, ich gehe weiter,

bis ich zu einer Treppe gelange. In der nächsten Etage werde ich gleich von Schloßwachen angegriffen. Als ich südlich gehen will, versperrt ein Tor den Weg. Ich öffne es mit einem Hebel in einem westlichen Raum und gehe anschließend durch das nun offene Tor. Hier muß ich weitere Wachen niedermetzeln, um gefangene Clerics zu befreien. Ich soll für sie den Körper von Sturm Brightblade finden. Das ist natürlich kein Problem, ich finde ihn auch nach weiteren vielen Kämpfen auf einem Altar, und die Clerics gehen fröhlich nach Hause. Etwas später finde ich in den Folterkammern den sterbenden Sebas Astmoor, der nur noch ein paar Worte sagen kann (JE54) bevor er stirbt. In den Folterkammern kann

man auch rasten, danach sollte man südlich die Treppen hochgehen.

Hier sagt mir eine Stimme, daß zwei von den drei Türen, vor denen ich stehe, in den Tod führen (die linke ist die richtige). Das Türenspiel wiederholt sich auch noch mal, nur daß beim zweiten Mal die mittlere am gesündesten ist. Hinter ihr folgt ein langer Weg mit vereinzelt Kämpfen, bis ich endlich Sir Durfey wiederfinde: Nur, daß er untot ist und mich mit anderen Monstern zusammen angreift, ist we-

zen können, dann nehme ich mir die anderen vor. Als dieses Blutbad beendet ist, droht Lord Soth wieder ins Leben zurückzukehren, doch der Rod of Omniscience (siehe Voice Wood) sorgt dafür, daß Lord Soth für immer zerstört ist. Lord Soth schreit im letzten Moment noch nach Kitiara (welche uns unter dem falschen Namen Lenore begleitet hat), und diese beschwört den Rod, der sofort explodiert. Ein dadurch entstehender Wirbel reißt uns mit sich und bringt uns in den High Clerist Tower. Hier gratuliert mir der Hohe Rat, und das Spiel ist geschafft (man kann zwar weiterspielen, aber ohne ein festes Ziel ist das Spiel ziemlich langweilig).

Für alle Abenteurer, die Lord Soth das Handwerk legen wollen, haben wir noch eine Tophilfe. In der Rubrik Tips und Tricks sind alle Karten zum Spiel abgedruckt!



Lord Soth tritt mir persönlich entgegen



Im High-Cleric-Tower kann ich meinen Sieg feiern

niger erfreulich. Kurz danach kommt auch der Endkampf, aber man hat die Chance vorher zu rasten.

Im Endkampf greift mich Lord Soth mit vier Death Knights und fünf Iron Golems an. Vorher sollte man alle Sprüche wie »Haste« zaubern und dann einfach losschlagen. Zuerst kille ich die Death Knights, weil sie meine Party in Panik verset-



...Iron Golems sind ebenfalls auf ihrer Seite



Death Knights of Krynn

In dem Game von SSI treffen sich die Helden von Krynn ein Jahr nach dem Sieg über die Monsterhorden, die die Umgebung terrorisierten, wieder. Während der Feier betritt Sir Karl, der genau ein Jahr zuvor im Kampf gefallen war, das Geschehen. Seiner untoten Seele hat sich Lord Soth bemächtigt und will nun mit Hilfe der toten Seelen die Macht in Krynn übernehmen. Der Spieler rüstet eine Party aus und muß dem Bösewicht das Handwerk legen.

Als erstes muß man sich wieder, wie bei allen Spielen aus der AD&D-Reihe, eine Party aus sechs Charakteren erstellen. Ich wähle hier einen Knight of the Sword, einen Fighter, zwei Clerics sowie zwei White Robe Mages. Besser ist es allerdings, einen White Robe und einen Red Robe Mage zu nehmen, da nur der Red Robe Mage einen Haste-Spell benutzen kann.

Leserumfrage

Mitmachen – mitgewinnen!

Nach drei Ausgaben Top-Spiele will das Redaktionsteam endlich wissen, welche Beiträge in der Lesergunst an erster Stelle stehen.

Mit dieser Umfrage wollen wir Eure Meinung zu den Inhalten dieser neuesten Top-Spiele-Ausgabe erfahren. Wir wollen einfach nur wissen, welche Artikel bei Euch ganz oben auf der Hitliste stehen und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Competition Pro Mini. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Also los! Den Fragebogen ausgeschnitten oder kopiert, ausgefüllt und an die Redaktion abgeschickt! Unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG, Redaktion 64'er, Stichwort: Top-Spiele 3, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München

1. Was denkt Ihr über die Form und den Umfang der Top-Spiele? Eure Wünsche:

- 01 ist o.k. so
- 02 mehr Seiten (z.B. mehr Tips und Tricks oder Longplays)
- 03 weniger Seiten (keine Storys, Tips und Tricks, nur Anleitungen zu den Programmen im Heft)
- 04 komplett alle Informationen als Magazin auf Diskette



Unsere Preise: fünf Competition Pro Mini

2. Wie hat Euch der Inhalt dieses Heftes gefallen?

Seite		weniger möchte		
		gut	gut	mehr
-	Titel gesamt	01 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Diskettenoberfläche	02 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Story: Space Crusade	03 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Marktübersicht Spiele	04 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ballerspiel: Echo Hawk	05 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Denkspiel: Slide	06 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Denkspiel: Le Parc	07 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Jump'n' Run: Spheron	08 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Longplay: Turrigan	09 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46	Longplay: Death Knight o.k.	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39	Grafik-Tool: Multiconverter	11 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	Tips und Tricks zu Spielen	12 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Ich habe eine Idee! Für die nächsten Ausgaben wünsche ich mir folgende Themen:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vorname:

Name:

Str.:

PLZ, Ort:

Alter:

Mein Lieblingsspiel:



OVER ONLINE

