

von Volker Siebert und
Lutz Nowack

Für den Samurai begann ein langer und schwerer Weg auf der Suche nach dem Dämonenkönig. Der Held verfügt über ein gewisses Maß an körperlicher Energie, die bei Treffern durch Diener des Dämons verringert wird. Ist sie verbraucht, stirbt der Kämpfer und verliert eines seiner anfangs fünf Leben. Außerdem gibt es eine Anzeige für mystische Energie. Tötet der Samurai ein feindliches Geschöpf, erhält er ein wenig dieser Kraft. Sobald er eine bestimmte mystische Kraft angesammelt hat, wird ihm ein magisches Schwert verliehen, mit dem er noch effektiver kämpfen kann. Außerdem stellt dieses Schwert eine Art Lebensversicherung dar: Wenn sich die körperliche Energie des Helden dem Ende zuneigt, er aber im Besitz des magischen Schwertes ist, verliert er nur das Schwert und erhält dafür ein bißchen Körperkraft zurück.

Level 1

Ich starte nicht weit von der Heimat des Samurai entfernt auf einem kleinen Hügel. Vorsichtig taste ich mich nach rechts vor. Sofort werde ich von einigen braunen Vögeln attackiert, die ich mit Sprungritten vertreibe. Nach kurzer Zeit habe ich ausreichend mystische Energie angesammelt, so daß ich das begehrte Schwert erhalte. Mit diesem gelange ich an eine Stelle, an der der Boden nach heftigem Aufstampfen einbricht und ich in einer kleinen Höhle lande, in der mich kleine Fledermäuse erwarten. An ihrem rechten Ende erbeute ich eine magische Axt, mit der ich feindliche Kreaturen schon aus einiger Entfernung ausschalten kann. Nachdem ich auch den Boden dieser Höhle an einer Stelle zum Einsturz gebracht habe, erreiche ich einen tieferen Gang. Hier finde ich eine magische Lampe. Wenn ich sie berühre, erscheinen in der Nähe weitere Schatzkisten,

Die Rache

die neue Extrawaffen oder Nahrungsmittel enthalten, die verbrauchte Lebensenergie zurückgeben. Diese Lampe beschert mir einen Lebensmittelkorb. Ich folge dem Gang und mache mit einer weiteren Eigenschaft des Samurais Bekanntschaft: Ich kann an senkrechten Wänden hochklettern. So erreiche ich einen Teil der Höhle, in der ekelhafte gelbe Moskitos leben. Sie können mich jedoch nicht daran hindern, einen noch nicht identifizierbaren braunen Gegenstand und eine Glocke an mich zu nehmen. Mit der Glocke kann ich den weisen Magier zu Hilfe rufen, wenn ich an einer Stelle nicht mehr weiterkomme. An solchen Plätzen erscheint meist kurz der Kopf des Magiers, der mir so zeigt, wo er mir helfen kann. Außerdem erbeute ich einen Seeker, einen tödlichen Stern, der nach seiner Aktivierung um mich kreist und alle Gegner automatisch angreift, bis seine Energie aufgebraucht ist. Ich kann jeweils nur eine Extrawaffe einsetzen, so daß ich die magische Axt nun verliere. Dann verlasse ich die Höhlen und setze meinen Weg an der Oberfläche fort. In einer Kiste finde ich einen Dolch, der ähnlich wie die Axt arbeitet. Nachdem ich eine Felswand erklommen habe, stoße ich auf einen schwarzen Kessel. Mit diesem hat es eine besondere Bewandnis: Ich kann solche Kessel mit meiner mystischen Energie aufladen und so aktivieren. Verliere ich anschließend ein Leben, beginne ich nicht vom Beginn des Levels, sondern bei der zuletzt aktivierten Regenerationskapsel. Ich marschiere weiter nach rechts. In einer Mulde greifen mich viele gel-



Teil 1

FIRST SAMURAI

In alten Zeiten vernichtete ein böser Dämonenkönig ein altes japanisches Volk. Der einzige Überlebende dieses sinnlosen Massakers, ein junger Samurai, schwor einen heiligen Eid, den Tod seines Volkes zu rächen. Dazu rief er die Macht des Großen Hexers, eines weisen Magiers, der ihm in brenzligen Situationen beistehen sollte...

be Kröten an, die mich anspringen und mir dann Lebensenergie absaugen. Da sich hier jedoch gleich zwei Nahrungskörbe befinden, bleibt meine Energie fast voll. Dann lasse ich mich in einen Wasserfall fallen. Unten entdecke ich den zweiten der braunen Gegenstände, der von einem feuerspeienenden Drachen bewacht wird. Der Drache speit seinen Flammenstrahl jedoch knapp über mein

Haupt hinweg, so daß ich keinen Schaden nehme. Auf der rechten Seite des Wasserfalls zerstöre ich eine bröckelige Wand, hinter der sich eine Schatzkiste befindet, die einen schwarzen Trank beinhaltet. Dieser teleportiert mich zu dem jeweils zuletzt aktivierten Kessel. Ich ziehe es vor, den Wasserfall kletternd zu verlassen. Weiter rechts erscheint zum ersten Mal das Bild des Großen Hexers, als ich einen



Endgegner Nummer eins: die Feuerschlange



Am Ende des zweiten Level wartet ein heimtückischer Roboter

feuerspeienden Vulkan erreiche. Ich läute die Glocke. Die Erde bebt, als der Magier erscheint und den Vulkanausbruch beendet. Dann komme ich zu zwei Säulen, zwischen denen ein Wasserfall herabstürzt. Ich klettere die Säulen hoch. Oben angekommen, springe ich vom äußersten Ende der rech-

braunen Gegenständen, die sich als Holzklotze entpuppen, einen Steg über das Wasser errichtet. Nachdem ich die Brücke überquert habe, erscheint der Endgegner des ersten Levels. Es ist eine Riesenschlange, die Feuer auf mich spuckt. Ich erkenne schnell, daß ich sie nur an ihrem Kopf verwunden kann, und bearbeite ihn mit Sprunghieben. Nach knapp 50 Treffern gibt die Schlange notgedrungen den Weg frei. Ich erbeute drei Münzen, die sowohl meine körperliche als auch meine geistige Energie auf das Maximum auffüllen, und betrete den zweiten Level durch den Teleporter.

kämpfers

ten Säule nach rechts ab und lande auf einem kleinen Plateau (der Sprung ist sehr schwierig!). Über einige Plattformen gelange ich zu dem dritten braunen Gegenstand, den ich an mich nehme. Dann lasse ich mich fallen und lande in einem Tunnel. Nachdem ich wieder eine Wand zertrümmert habe, lasse ich mich durch einen mit Speeren gespickten Gang fallen und lande – mitten in einem Feuer... In den Höhlen gelange ich nach einiger Zeit an eine Stelle, an der von oben einige Felstrümmer herabstürzen. Da ich den weisen Magier nicht um Hilfe bitten kann, weil ich keine Glocke mit mir führe, springe ich so durch die Gefahrenzone – ein selbstmörderisches Unterfangen, da ich fast meine gesamte Energie verliere. Hinter dem Steinschlag erbeute ich den vierten braunen Gegenstand und teleportiere mich mittels eines schwarzen Trankes wieder an die Oberfläche. Diesmal betrete ich nicht die Höhlen, sondern laufe nach rechts weiter. Auf der Spitze einer von Spinnen bevölkerten Pyramide kann ich wieder eine Glocke aufnehmen. Hinter zwei weiteren Feuergruben gelange ich zu einem Wasserfall, den ich nicht überqueren kann. Deshalb rufe ich den Großen Hexer, der mit den vie-

Hier versperrt eine Wand, die ich nicht ersteigen kann, den Weg nach links, ergo wandere ich in die Gegenrichtung. Einige Möchtegern-Samurais versuchen vergeblich, mich aufzuhalten. Über einer Anhöhe springe ich auf einige Plattformen, die zu einem Teleporter führen. Diese Teleporter transportieren mich zu einer anderen Stelle innerhalb desselben Levels. So komme ich nun in eine Höhle, in der ich linker Hand neben ein wenig Nahrung und Feinden eine Glocke erbeute. Am rechten Ende benutze ich die Glocke, um einen Steinschlag aufzuhalten. Hinter ihm finde ich einen Wassereimer, den ich später noch benötigen werde. Als ich noch einmal den linken Höhlenteil betrete, entdecke ich wieder eine Glocke – die Glocken sind die einzigen Gegenstände, die sich mehrmals an derselben Stelle finden lassen. Dann kehre ich mittels des Teleporters wieder in den eigentlichen Level zurück, wo ich ziemlich bald eine magische Axt erbeute. Nachdem der Große Hexer einen Vulkan ausgelöscht hat, steige ich in den Krater hinab und finde unten einen Seeker und den zweiten Wassereimer. Ich verlasse den Krater wieder und erklim-



Per Teleporter geht's ins nächste Level

Das C64-Spielmagazin auf Diskette!

GAMME
Das C64-Spielmagazin auf Diskette
Ausgabe 11/1993
DM 7,90
Wertvolle Preise bei Wettbewerben zu gewinnen!

Quadrant
Langanhaltender Spielspaß

Pair of Memory
Grafikwunder C-64

Disc-o-Very
Taktik, bis...

Vor tollen Hintergrundgrafiken, die in jeder Spielstufe wechseln, findet das Spielgeschehen in **QUADRANT** statt, bei dem jeder Spieler ruhige Nerven und eine noch ruhigere Hand benötigt. Es gilt, entweder gegen einen menschlichen Gegenspieler oder gegen den Computer auszuhalten bzw. diesen zu besiegen.

PAIR OF MEMORY ist eine Computerversion des Spiels Memory, das hier mit besonders ansprechend gestalteten Grafikblöcken aufwartet. Begleitet von einer tollen Musik macht das Spiel gegen einen Menschen oder den Computer gleich mehr Spaß.

DISC-O-VERY ist ein seltsamer Name für ein Spiel, das auf den ersten Blick noch seltsamer erscheint. Jede Beeinflussung einer Spielfigur wirkt sich auch auf die restlichen Figuren auf dem Spielfeld aus.

für nicht zu schlagende DM 7,90

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPU-TEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

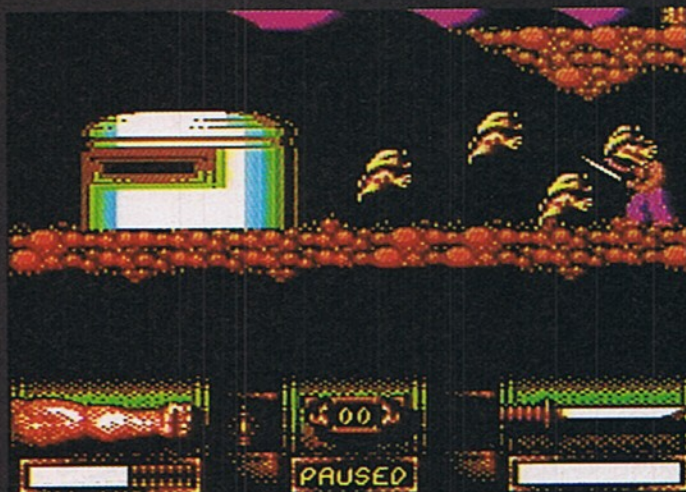
GO 6411

me die Wand, die den Level rechts begrenzt. In der obersten Ausbuchtung nehme ich links eine neue Glocke und rechts hinter einer zu zerstörenden Mauer den nächsten Wassereimer an mich. Dann klettere ich ein kurzes Stück zurück nach unten. Ich lande auf einem Plateau. Als ich mich an dessen linkem Ende befinde, erscheint das Bildnis des Magiers. Sofort läute ich die Glocke, und der Hexer schafft mir eine glitzernde Brücke, die mich über einen Abgrund nach links führt. Als ich wieder festen Boden unter den Füßen habe, erbeute ich etwas Energie und eine neue Glocke. Im folgenden Abschnitt hänge ich mich durch ein Labyrinth, in dem an manchen Stellen große Spieße aus dem Boden schnellen, was sehr präzise Sprünge erfordert und mich ordentlich Energie kostet. Am Ausgang des Labyrinths mache ich einen weiten Satz nach links und lande in einem weiteren Tunnel - wer sich hier einfach nur fallen läßt, gelangt wieder an den Anfang des Levels! Diesen Raum durchquere ich schnurstracks nach links, nicht ohne die Lebensmittel aufzunehmen, und lasse mich fallen. Ich lande natürlich genau in einem Feuer, aus dem ich schnell heraushüpfte. Einen neuerlichen Steinschlag lasse ich vom Hexer beseitigen und schlüpfte in den Teleporter, der mich am Ende dieses Tunnels erwartet. Ich lande in einem Schacht. Auf dessen Boden befindet sich eine Glocke, mit der ich weiter oben den nächsten Steinschlag aufhalte. Unter ihm erbeute ich den vierten Wassereimer. Nachdem ich mir unten noch einmal die Glocke beschafft habe, verlasse ich den Schacht durch seine obere Öffnung und stelle erstaunt fest, daß ich an dieser Stelle schon einmal gewesen bin. Richtig - ich befinde mich am oberen rechten Rand des Levels, wo ich Eimer Nr.3 aufgelesen habe! Am Ende des mir schon bekannten Labyrinths springe ich nun nicht ganz so weit nach links und lande eine Etage tiefer als vorher. Den schwarzen Kessel solltet ihr nun unbedingt aktivieren! Durch den Teleporter am Ende dieses Ganges komme ich an eine Stelle, an der der gesamte Tunnel brennt. Aber wozu habe ich die vielen Wassereimer mitgenommen! Ich rufe den Magier, der mit dem Wasser die Feuer löscht. So gelange ich zum zweiten Endmonster. Mir fällt auf, daß ich alle Extrawaffen verliere, sobald ein Endgegner erscheint. Hier ist es ein feuerspeiender, spinnenförmiger Roboter. In der Zeit, in der er keine Flammen speit, springe ich auf ihn zu und schlage auf ihn ein. Dennoch erwischte er mich einige Male mit seinem Feuer, und ich hauche schnell mein erstes Leben aus; bald darauf verliere ich auch den nächsten Samurai. Im dritten Anlauf schaffe ich den meiner Meinung nach härte-

sten Endgegner aber doch. Durch den Teleporter, der sich hinter dem Unhold befindet, gelange ich in den dritten Level.

Level 3

Vom Start aus wende ich mich nach rechts. Über einige Stufen komme ich in einem Raum, unter dem plötzlich der Boden unter den Füßen verschwindet. Geistesgegenwärtig lasse ich mich nach rechts fallen und lande auf einer kleinen Plattform. Andernfalls wäre



Die Endgegner sind garstige Kröten

ich in ein Feuer gestürzt, aus dem es kein Entrinnen gibt! So frische ich meine Energien mit ein wenig Gemüse auf und springe wieder nach oben und an einem feuerspeienden Drachen vorbei. Am Ende des Ganges erwartet mich ein Abgrund. Hier blinkt zwar das Bild des Hexers kurz auf, aber in Ermangelung einer Glocke kann ich ihn im Moment nicht anrufen. So lasse ich mich an der Wand fallen und gelange in einen gemauerten Gang, der sich bald darauf teilt. Da ich oben einen Felsenhaag erblicke, wähle ich den unteren Tunnel. Nachdem ich eine Lampe aktiviert habe, entdecke ich in einer Ausbuchtung eine Glocke, die ich an mich nehme. Mit ihr kehre ich zur letzten Gabelung zurück und rufe den Magier, der den Steinschlag beseitigt. Am Ende des oberen Ganges - er entpuppt sich als Sackgasse - finde ich nun einen Steinblock, den ich neugierig einsammle. Dann folge ich dem unteren Tunnel. Ich nehme mir wieder die Glocke und marschiere weiter nach links, bis mich einige Stufen zurück ans Tageslicht führen. Zu meiner Überraschung befinde ich mich in der Nähe meines Startpunktes. Also mache ich den ganzen Weg noch einmal, über den einstürzenden Boden und an dem Drachen vorbei. Da ich nun über eine Glocke verfüge, kann ich am Abgrund den Hexer beschwören, der mir einige Stufen (sie sehen aus, als ob sie aus Sternen bestünden) erschafft. Bevor

ich sie benutze, erbeute ich schon die nächste Glocke, die sich jetzt in dem Gang befindet - wahrscheinlich habe ich sie mit einer der magischen Lampen erscheinen lassen. Dann hüpfte ich über die Stufen nach oben. Links erwartet mich ein Gang, in dem ich zunächst eine Banane verzehre. Nachdem der Hexer wieder einmal einen Steinschlag für mich beseitigt hat, kann ich am Ende dieser Sackgasse den zweiten Steinblock an mich nehmen. Anschließend wende ich

einer Glocke gebracht habe, kehre ich in den Tunnel zurück, wo mir der Magier die Sternenbrücke erschaffen hat. Ich überquere die Brücke. Auf einer kleinen Plattform ergattere ich den vierten und letzten Steinblock. Im Pausenmodus erfährt man übrigens, wie viele Puzzleteile (hier die Steinblöcke) zum Lösen eines Levels noch benötigt werden. Ich lasse mich nun auf den Grund des Schachtes fallen und betrete den dort befindlichen Teleporter. Er bringt mich auf eine Ebene. Nachdem ich mich langsam nach rechts vorgetastet habe, erscheint wieder kurz der Kopf des Magiers. Ich schlage die Glocke an, und der Große Hexer baut mir mit den gesammelten Steinblöcken eine Treppe über mehrere Spieße. Über diese Treppe kann ich eine sonst unüberwindbare Säule erklimmen. Hinter ihr stehe ich vor den Endmonstern dieses Levels. Eigentlich sind es »nur« die bereits bekannten gelben Kröten, die hier allerdings in nicht gekannten Mengen angreifen. Ich knie mich an den rechten Bildschirmrand und lasse mein Schwert kreisen. So wehre ich jede Attacke ab und kann in Ruhe abwarten, bis ich eine ausreichende Anzahl Kröten erlegt habe und der Weg freigegeben wird. Bevor ich jedoch den Teleporter benutze, der mich in den nächsten Level befördert, erklimme ich über einige Stufen noch ein Plateau, auf dem ich drei der Münzen finde, die meine gesamten Energien auffüllen.

Level 4

Hier starte ich in einem Raum, indem sich gleich drei Teleporter



Der Skelett-Samurai muß zu Brei verarbeitet werden

befinden. Ich betrete sie jedoch noch nicht, sondern lasse mich in das Loch fallen, welches sich rechts neben meiner Startposition befindet. Unten erbeute ich eine Glocke, bevor ich dem Gang nach rechts folge. Vor einer Steigung rufe ich den großen Magier, der einmal mehr einen Steinschlag stoppt. Hinter einer Mauer finde ich einen merkwürdigen Blitz. Außerdem befindet sich hier eine Teleporterflache - das ist ein schwarzer Trank, der mich zu der zuletzt aktivierten

finden. Ich betrete sie jedoch noch nicht, sondern lasse mich in das Loch fallen, welches sich rechts neben meiner Startposition befindet. Unten erbeute ich eine Glocke, bevor ich dem Gang nach rechts folge. Vor einer Steigung rufe ich den großen Magier, der einmal mehr einen Steinschlag stoppt. Hinter einer Mauer finde ich einen merkwürdigen Blitz. Außerdem befindet sich hier eine Teleporterflache - das ist ein schwarzer Trank, der mich zu der zuletzt aktivierten

Regenerationskapsel teleportiert. Da der Tunnel in einer Sackgasse endet, lasse ich mich von ihr an die Startposition zurücktransportieren. Bevor ich weitere Erkundungen beginne, hole ich mir eine neue Glocke – dort, wo ich bereits die erste an mich genommen habe. Dann benutze ich den linken unteren Teleporter. Ich gelange so in eine kleine Kammer. Nachdem der rasch herbeigerufene Magier einen Steinhagel zum Stoppen gebracht hat, erklettere ich ein kleines Plateau und nehme einen zweiten Blitz an mich. Dann teleportiere ich mich zum Start zurück. Nun betrete ich den rechten Teleporter – nicht ohne mir vorher noch eine neue Glocke zu beschaffen. Hinter diesem Teleporter erwartet mich eine Höhlung, deren Boden brennt. Ich benutze die Plattformen, um mich auf die andere Seite voranzuarbeiten. Dabei erbeute ich den dritten Blitz. Am linken Ende des Saales erwartet mich ein weiterer Teleporter. Dieser bringt mich in einen engen Gang. Als ich auch hier auf einen flammenden Boden stoße, rufe ich den großen Hexer zur Hilfe. Und siehe da, er errichtet mir eine Sternenbrücke, über die ich unbeschadet über die Flammen komme. Hinter ihr kann ich gleich wieder eine Glocke aufnehmen. Am Ende des Tunnels stoße ich auf den vierten Blitz. Mit ihm im Gepäck kehre ich zum Ausgangspunkt zurück. Jetzt bleibt mir nur noch der Teleporter links oben. Nachdem ich ihn benutzt habe, entdecke ich eine Regenerationskapsel, die ich schnellstens auflade. Dann wage ich mich tiefer in den Stollen hinein. Doch schon bald versperrt ein furchteinflößender untoter Krieger meinen Weg. Er steht unbeweglich vor mir, läßt mich jedoch nicht passieren. Verzweifelt rufe ich den Magier. Dieser schleudert die vier von mir gesammelten Blitze auf die Kreatur. Daraufhin erwacht diese zum Leben und beginnt, mit ihrem Schwert herumzufuchteln. Ich bleibe jedoch nicht untätig und wehre mich nach Kräften, indem ich den Untoten anspringe, im Sprung zuschlage und gleich wieder aus seiner Reichweite verschwinde. Plötzlich fallen einige Steine von oben in den Gang. Völlig verdutzt reagiere ich viel zu spät und verliere soviel Energie, daß mir mein Schwert entzogen wird. So kämpfe ich mit Fußtritten weiter. Die Steinschläge können mich nun nicht mehr überraschen, und nach einiger Zeit habe ich den Skelettkrieger überwunden. Hinter ihm finde ich eine Energiemünze, die mir außerdem mein Schwert zurückgibt. Dann wird Level 5 nachgeladen. Bis der Vorhang zur sechsten Stufe fällt, vergeht aber erst einmal einige Zeit und der letzte Samurai legt eine kleine Ruhepause ein.

(lb)

Fortsetzung im nächsten Heft

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrican
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: Bard's Tale (Teil 1)
- 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrican II (Teil 1)
- 8/91: Turrican II (Teil 2)
- und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrican II (Teil 3)
- und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
- 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
- 01/93: King's Bounty
- 02/93: Creatures 2
- 03/93: Crime Time
- 04/93: Soul Crystal
- 05/93: Catalypse (Teil 1)
- 06/93: Catalypse (Teil 2)
- 07/93: Elvira 2 (Teil 1)
- 08/93: Elvira 2 (Teil 2)
- 09/93: Times of Lore (Teil 1)
- 10/93: Times of Lore (Teil 2)
- 11/93: Firt's Samurai (Teil 1)
- Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
- Top Spiele 3: Turrican und Death Knights of Krynn
- Top Spiele 4: Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64er
Stichwort: Longplay
Hans Pinsel-Str. 2

UTILITIES & SPIELE FÜR DEN C64!

Das C64-Spielmagazin auf Diskette

MAGIC DISK 64

Ausgabe 10/93

DM 9,80

Battleship
Schiffe versenken

Ghost Driver
Action gegen den Computer

Crystal Cave
Irrgarten zum Durchdrehen

Final Sprite Artist
Das Grafik-Tool

Scroll-Text-Editor

CRYSTAL CAVE

In der neuesten Ausgabe der Magic Disk 64 präsentieren wir Euch das Programm **Final Sprite Artist** mit dem man auf einfache Art und Weise alle bewegten Objekte eines Spiels erstellen. Selbst Overlay-Animationen können spielerisch realisiert werden. Einen komfortablen Editor z.B. für Scrolltexte haben wir noch anzubieten, wie auch einen Editor zum Erstellen eigener Zeichensätze in zahlreichen Farben. Ihr werdet staunen, was der C64 hergibt.

Eine besondere Variante von "Schiffe versenken" ist **Battleship**, bei dem alle Aktionen in bewegten Bildern dargestellt werden, doch bei Irrsoll niemand werden, doch bei **Crystal Cave** steht man kurz davor - Irrgarten bis zum Abwinken.

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUtec VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32-34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

von Volker Siebert
und Lutz Nowack

Level 5

Vor diesem Level erhalte ich ein Codewort, mit dem ich ihn direkt anwählen kann. Der Level selbst besteht aus einem langen Eisenbahnzug. Ich befinde mich auf dem hintersten Wagen und muß mich nach ganz vorne durchkämpfen. Einen Teil des Weges lege ich auf den Dächern der Waggonen, den Rest im Inneren zurück, wobei mich immer wieder mir schon bekannte Monster angreifen. Nachdem ich insgesamt neun Wagen hinter mir gelassen habe, gelange ich in die Lok. Hier erwartet mich ein Kämpfer, der einiges zu bieten hat. Zusätzlich tauchen hinter meinem Rücken immer wieder kleine Spinnen und Ratten auf. Diese kann ich relativ einfach abwehren. Der Kämpfer dagegen setzt mir ungleich mehr zu. Ich treffe ihn relativ häufig, doch fast genausooft muß ich einen Treffer einstecken. Bald verliere ich mein Schwert. Doch dafür entdecke ich vorne in der Lok eine Schatzkiste. Als mein Gegner einige Schritte rückwärts macht, öffne ich sie und finde... eine Energiemünze! So wieder voll ausgerüstet, mache ich dem Gegenüber schnell den Garaus. Der Zug bringt mich nun in eine Großstadt.

Level 6

Wieder erhalte ich einen Zugangscode. Dann stürze ich mich in den Kampf. Die futuristischen Gebäude der City erinnern überhaupt nicht mehr an die Fantasy-Landschaft der ersten Level. Anstelle von Obst finde ich hier Energiereserven in Form von Cola-Do- sen und Bier. Am Startpunkt klette-

Die Rache

nicht gefährlicher als die bisherigen Feinde sind. Ich wende mich nach links. Nachdem ich ein Loch übersprungen habe, nehme ich eine Glocke an mich. Dann kehre ich nach rechts zurück. Vor einer breiten Schlucht bietet mir der Magier seine Hilfe an. Ich rufe ihn, und er baut mir eine Sternenbrücke. Nachdem ich noch einmal umgekehrt bin, um mir eine neue Glocke zu holen, überquere ich die Brücke und gelange so auf's Dach eines weiteren Hauses. Mit den Kletterhilfen steige ich in sein Inneres hinab. Als ich eher zufällig ein Fenster einschlage, erscheint dahinter eine Schatzkiste. In ihr finde ich etwas Nahrung. Als ich daraufhin alle anderen Fenster in Stücke schlage, erbeute ich eine kleine Statue, die ich später noch brauchen werde. Ich kehre aufs Dach zurück. An dessen rechtem Rand beschwöre ich den Magier. Er läßt eine Kletterhilfe erscheinen. Wieder hole ich mir eine neue Glocke, bevor ich die Leiter hinaufklettere. Oben wende ich mich nach links. Nachdem ich zwei Kämpfer ausgeschaltet habe, finde ich die zweite Statue. Dann kehre ich nach rechts zurück. Hinter einer Schlucht: eine Regenerationskapsel. Kurz darauf versperrt mir eine Mauer den Weg, die der Magier jedoch verschwinden läßt. Ich springe einfach mutig nach rechts, nicht ohne mir vorher eine



Teil 2

FIRST SAMURAI

In alten Zeiten vernichtete ein böser Dämonenkönig ein traditionsreiches japanisches Volk. Der einzige Überlebende dieses Massakers, ein junger Samurai, hat sich bis zur fünften Prüfung vorgearbeitet und will nun den arglistigen König endgültig bestrafen.

höher steige. Oben erbeute ich die dritte Steinstatue. Ihr denkt, ich hätte vergessen, mir eine neue Glocke zu holen? Pustekuchen, natürlich habe ich daran gedacht! Diese Glocke benutze ich auch gleich wieder, nachdem ich mich hinter dem Fundort der dritten Statue in das Haus fallenlasse. Ich entdecke eine Kiste, die aber eingemauert ist. Der Magier zerbröckelt die Wände, und ich finde in dem Kästchen die letzte Statue.

Mit ihr kehre ich wieder auf den Erdboden zurück. Mit einer noch schnell besorgten Glocke laufe ich schnurstracks nach rechts durch. An einer Mauer rufe ich den weisen Magier. Dieser reanimiert die vier Steinstatuen, die nun die Mauer abtragen und dabei ein Loch im Boden freilegen. Ich steige in die Kanalisation hinab. Schnell stoße ich auf den Endgegner. Es ist eine braune Kreatur, die an eine Riesenkrabbe erinnert. Sie schleudert



In der Bahn gibt's harte Fights

re ich zunächst in die nächsthöhere Etage. An deren rechtem Ende erklime ich eine weitere Etage. Jetzt bemerke ich, daß auch meine Gegner mutiert sind – ich bekomme es mit kleinen gelben Hubschraubern und seltsamen metallenen Kugeln zu tun, die jedoch

neue Glocke zu verschaffen. Mit etwas Glück lande ich auf einer Plattform, auf der ich mich nach rechts vorkämpfe. Plötzlich erscheint kurz das Konterfei des Magiers. Ich schlage die Glocke an, und er schlägt mir eine Sternenbrücke, mit der ich noch eine Etage



Die Riesenkrabbe greift am Ende des sechsten Levels an

mir ihre Köpfe endlich entgegen, die leider immer wieder nachwachsen. Ich habe alle Hände voll zu tun, sie abzuwehren. Nach einiger Zeit – ich habe mein Schwert schon verloren – wachsen die Köpfe nicht mehr nach, und die Krabbe verendet. Hinter ihr nehme ich zwei Energiemün-

ohne Abzweigungen – inzwischen befinde ich mich noch ein Stockwerk tiefer in den Katakomben – versperrt mir eine Steinsäule den Weg. Doch ich führe ja eine Glocke mit, und für den Magier stellt die Säule kein Problem dar. In dem sich anschließenden Saal entdecke ich ein zweites Kreuz, welches ich mit Hilfe der kurzzeitig erscheinenden Tritthilfen erreiche. Dann kehre ich zur letzten Abzweigung, dem schon erwähnten Loch, zurück. Unterwegs besorge ich mir eine neue Glocke. Nachdem ich den Schacht heruntergeklettert bin, überquere ich eine Feuergrube. Hinter dieser aktiviere

ich eine Regenerationskapsel. Auf einem Vorsprung, der wieder nur über unsichere Tritte erreichbar ist, erbeute ich Kreuz Nr. 3. Wieder unten, marschiere ich schnurstracks nach rechts. Als mir zwei Wasserfontänen den Weg versperren, rufe ich den Magier, der sie mit zwei der gesammelten Kreuze einfriert. Dann stehe ich auch schon vor dem Level-Endmonster. Es ist eine lange Schlange, die mich ständig verfolgt und kleine Feuerbälle auf mich schleudert. Die Schlange ist mit ihrem Schwanz oben an der Decke verwachsen. An dieser Stelle ist sie auch verwundbar. Leider kann man die Stelle nur über zwei der nur kurzzeitig erscheinenden Tritte erreichen. Andererseits sind die Attacken der Schlange auch relativ harmlos, so daß sie nach knapp zwanzig Treffern den Weg freimacht. In der rechten Ecke des Saales stoße ich auf eine Glocke. Dann klettere ich an der Wand hin-

vom unteren Ende des Schachts an der Leiter noch weiter nach unten hängele. Im folgenden Gang läßt der Magier zwei weitere Fontänen zu Eis erstarren, bevor ich am Ende eines langen Tunnels endlich wieder ans Tageslicht gelange – und damit in den nächsten Level.

Level 8

Gleich neben meinem Startpunkt lasse ich mich in einen unterirdischen Raum fallen, wo ich mich mit einer Glocke ausstatte. Dann kehre ich wieder an die Oberfläche zurück. Über einige Plattformen erklimme ich das linke Gebäude. Doch Vorsicht! Wer sich von hier aus einfach weiter nach links fallen läßt, landet wieder im sechsten Level – ich habe es am eigenen Leib erfahren ...

In dem Haus entdecke ich ein Amulett. Dann springe ich vom Dach mit einem weiten Sprung nach rechts aufs Dach des Nachbarhauses, wo ich zunächst eine Regenerationskapsel aktiviere. Vor einer Maschine, die pausenlos mit Kugeln feuert, rufe ich den großen Zauberer an, der die Gefahr beseitigt. Schnell beschaffe ich mir eine neue Glocke, bevor ich weiter vordringe. Am Ende des Daches finde ich das zweite Amulett. Dann lasse ich mich nach unten fallen. Ich lande eine Etage tiefer. Nach einigem Suchen kann ich ein weiteres Amulett an mich nehmen. Leider kann ich dieses Stockwerk nur nach unten verlassen. So kommt es, daß ich mich bald wieder an meinem Ausgangspunkt wiederfinde. Also den ganzen Weg nochmal! Wieder am Ende des zweiten Daches angekommen, bitte ich den großen Zauberer um Hilfe, der mir prompt eine Sternbrücke errichtet. An ihrem Ende springe ich nach rechts ab. In dem Gebäude, in dem ich lande, versperrt mir eine Energiebarriere den Weg. Ich suche mir also eine Glocke. Mit einem der Amulette beseitigt der Magier dann das Hindernis. Auf den Plattformen hinter der Barriere finde ich noch ein wei-

teres Amulett und eine neue Glocke, dann hüpfte ich in den Teleporter, der direkt hinter der Lichtschranke liegt. Ich gelange so zu einer weiteren Sperre, die ich vom Magier ausschalten lasse. Bald stehe ich vor dem nächsten Teleporter, der mich aufs Dach eines Hauses befördert. Oben erbeute ich eine neue Glocke und auf dem benachbarten Dach das letzte Amulett. Dann lasse ich mich fallen. Ich lande genau vor zwei weiteren Energiebarrieren, die der Magier mit den letzten beiden Amuletten beseitigt. Dahinter wartet auch schon der Wächter dieses Levels, eine Maschine. Schlage ich auf sie ein, feuert sie ein Geschloß auf mich und gleitet auf einer Schiene ein wenig höher. Bald befindet sie sich so hoch, daß ich sie nur mit Hilfe einiger nur kurzzeitig erscheinender Stufen erreichen kann. Nach dreißig bis vierzig Schlägen rummst die Maschine gegen die Deckenkonstruktion und explodiert. Ich erbeute zwei Energiemünzen; dann lasse ich mich auf der anderen Seite der Schiene fallen. Unten wartet eine weitere Energiemünze auf mich. Dann verlasse ich diesen Level.

Level 9

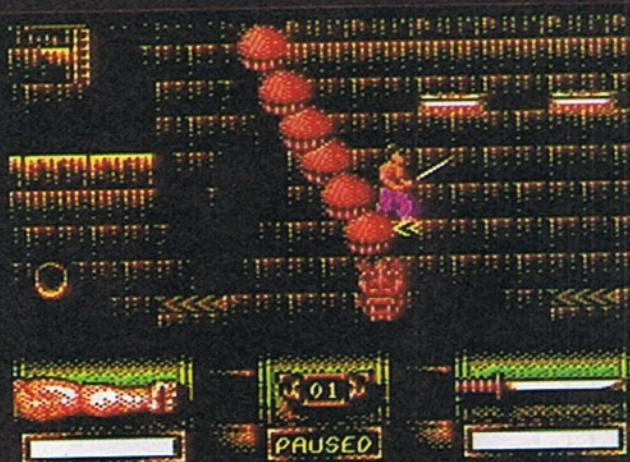
Zu Beginn erhalte ich einen neuen Zugangscode. Dieser Level besteht aus rund einem halben Dutzend dicker Säulen, die vom Boden aus in den Himmel ragen. Auf ihnen befinden sich jeweils mehrere Räume und Plattformen. Zum Glück kann der Samurai klettern. So erklimme ich die Säulen, räume dabei alle Schatzkisten aus und springe dann zum nächsten Turm. Leider stoße ich auf kleine Würmer, die ich nicht töten, sondern lediglich kurzzeitig vertreiben kann. Einige Stellen können auch nur durch mehrmaliges Hinüberwechseln auf andere Säulen erreicht werden. Insgesamt finde ich in diesem Level neun Disketten; auch eine Glocke geht in meinen Besitz über. Mit ihnen beuge ich mich zum Ausgang, der am rech-

kämpfers

zen auf, bevor ich tiefer in die Kanalisation vordringe.

Level 7

Vom Start weg wende ich mich nach links. Bald stoße ich auf eine Leiter, mit der ich auf die nächsthöhere Etage gelange. An deren rechtem Ende nehme ich eine Glocke an mich, bevor ich kehrtmache. Hinter der von mir benutzten Leiter lasse ich mich in ein Loch fallen. Nun kann ich zwischen einem weiteren Loch nach unten und einem Weg nach links wählen. Ich lasse das Loch links liegen. In einer Ausbuchtung rüste ich mich mit einer magischen Axt aus. Dann muß ich zwei brennende Abschnitte mit weiten Sprüngen überwinden. Anschließend stehe ich vor dem ersten größeren Problem: Ich befinde mich am Rande einer Grube. Das gegenüberliegende Ufer kann ich nicht erreichen. Also stürze ich mich todesmutig in den Abgrund – und lande mitten in einem



Mit gekonnten Sprüngen weicht der Samurai der Schlange aus

Feuer! Im Fallen konnte ich gerade noch erkennen, daß in bestimmten Zeitabschnitten kleine Plattformen erscheinen. Mit ihnen gelange ich (wenn auch stark lädiert) auf einen sicheren Tritt, auf dem ein kleines Kreuz ruht. Natürlich stecke ich es ein. Dann setze ich meinen Weg fort. Nach einer guten Strecke

auf, bis ich eine Plattform erreiche. Auf dieser nehme ich zwei Energiemünzen an mich. In der linken oberen Ecke führt ein Schacht nach oben, an dessen Ende ich ein weiteres Kreuz an mich nehme. Doch den Ausgang aus der Kanalisation finde ich hier noch nicht. Zu ihm komme ich, indem ich mich



Der Samurai kämpft um die wichtigen Disketten

ten oberen Ende in einem größeren Saal liegt. Ich stehe vor neun Bildschirmen, mit denen ich allerdings noch nichts anfangen kann. Weiter hinten im Raum erkenne ich ein Terminal, zu dem ich aber wegen einer Energiebarriere nicht vordringen kann. Deshalb bitte ich den weisen Magier um Hilfe, der die Barriere prompt verschwinden läßt. Ich begutachte das Terminal, kann jedoch nichts Besonderes entdecken. Enttäuscht schlage ich mit dem Schwert darauf ein. Plötzlich werde ich von einem Killervirus attackiert, der aus dem ersten Monitor auf mich zustürmt. Mit einem gezielten Hieb schalte ich ihn aus. Gleichzeitig explodiert der erste Bildschirm. Mit einem weiteren Schlag auf das Terminal aktiviere ich den zweiten Virus. Dieses Spielchen wiederholt sich insgesamt neunmal, dann sind alle Monitore zerstört, und das Terminal gibt den Weg frei. Ich nehme noch zwei Energiemünzen auf und teleportiere mich anschließend in den letzten Level. Nimm dich in acht, elender Dämonenkönig, ich komme!

Level 10

Der letzte Level besteht aus einem Gebäude mit mehreren Stockwerken. Ganz oben lauert der Dämonenkönig auf mich, doch soweit bin ich noch nicht ...

Im untersten Stockwerk finde ich das von einem recht gefährlichen Kämpfer bewachte erste Pergament. Insgesamt benötige ich acht Schriftrollen, um den Dämonenkönig zu beschwören. So erklimme ich über eine Leiter die zweite Etage. Hinter einer Regenerationskapsel wartet rechts das zweite Pergament auf mich. Über einige Plattformen erreiche ich linker Hand den Aufbewahrungsort der nächsten Schriftrolle. Dann begeben sich mich zum Aufgang ins nächste Stockwerk. Den Teleporter auf der Strecke solltet ihr lieber nicht benutzen. Er wirft euch auf eurer Suche sehr weit zurück ... In einer Ausbuchtung finde ich endlich eine

Glocke. Hier stoße ich erstmals auf einen kleinen Teufel, der überraschend auftaucht und mich mit Feuerbällen attackiert. Am linken Ende klettere ich in die nächste Etage. Vor einer Wand benutze ich die gerade gefundene Glocke, und der Magier baut mir eine Treppe, mit der ich zur vierten Schriftrolle komme. Am rechten Rand komme ich dann wieder ein Stockwerk höher. Das nächste Pergament befindet sich – wie sollte es auch anders sein – am entgegengesetzten Ende. Unterwegs komme ich an einer Regenerationskapsel vorbei, die ich vorsichtshalber aktiviere. Nach dem Aufnehmen des Pergaments benutze ich die Leiter ungefähr in der Mitte des Stockwerks und komme so wieder eine Etage höher. Auf einer Plattform zu meiner Rechten entdecke ich eine weitere Schriftrolle. Links von der Leiter versorge ich mich mit einer neuen Glocke. Dann betrete ich das oberste Stockwerk. In seiner Mitte befindet sich ein riesiger Vorhang, hinter dem der Dämon schon auszumachen ist. Doch mir fehlen zunächst noch zwei Schriftrollen. Eine davon finde ich rechts neben der Bühne. Doch die letzte kann ich beim besten Willen nirgends

entdecken. Endlich benutze ich im obersten Stockwerk ganz rechts die Glocke. Der Magier erscheint und errichtet mir einige Plattformen, mit denen ich aufs Dach gelange. Auf einem Plateau an seinem linken Ende erspähe ich endlich das letzte Pergament. Ich muß noch einmal ein Stockwerk absteigen, um mir wieder eine Glocke zu besorgen. Vor dem Endkampf aktiviere ich die Regenerationskapsel direkt vor der Bühne. Dann stelle ich mich mitten vor den Vorhang und beschwöre mit Hilfe des großen Magiers den Dämonenkönig. Leider erscheint er nur kurzzeitig vor dem Vorhang, dann zieht er sich wieder zurück. Anhand der Bewegungen hinter dem Tuch kann man jedoch gut erkennen, an welcher Stelle er das nächstmal herauskommen wird. Der Dämon sieht wie ein überdimensionaler Totenschädel aus. Zu Beginn speit er kleine Kugeln aus seinem Maul. Schnell finde ich heraus, daß seine Augen verwundbar sind. Mit der bereits bewährten Methode (heranspringen, zuschlagen, abdrehen) steche ich ihm beide Augen aus. Dann wird es schwierig, denn nun feuert der Dämon Killerkapseln auf mich, die "ferngesteuert" auf mich

folgt eine kurze Mitteilung, daß ich den Dämonenkönig bezwungen habe. (lb)

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima 1-5 (Teil 1)
- 4/90: Ultima 1-5 (Teil 2)
- 5/90: Ultima 1-5 (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrican
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: Bard's Tale (Teil 1)
- 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7-9/91: Turrican II
- 8/91: Secret Silver Blades
- 9/91: The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2)
- 11/91: Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance (Teil 1)
- 7/92: Pool of Radiance (Teil 2)
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
- 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
- 1/93: King's Bounty
- 2/93: Creatures 2
- 3/93: Crime Time
- 4/93: Soul Crystal
- 5/93: Catalypse (Teil 1)
- 6/93: Catalypse (Teil 2)
- 7/93: Elvira 2 (Teil 1)
- 8/93: Elvira 2
- 9/93: Times of Lore (Teil 1)
- 10/93: Times of Lore (Teil 2)
- 11/93: First Samurai (Teil 1)
- 12/93: First Samurai (Teil 2)
- Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
- Top Spiele 3: Turrican und Death Knights of Kryn
- Top Spiele 4: Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München



Der Endgegner verschwindet in der Wand und taucht wieder auf



High-Tech contra Tradition: Heli greifen den letzten Samurai an