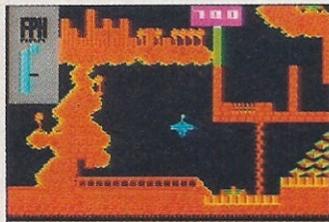




Auf Tauchtour

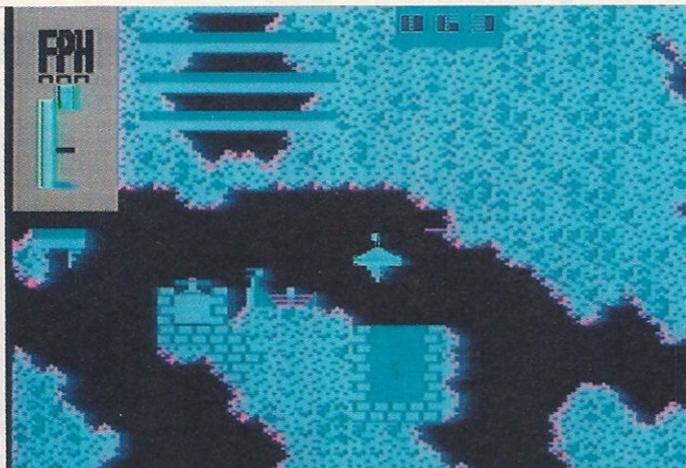
von Jörn-Erik Burkert

Blubber, blubber – geht es immer tiefer in die unbekanntesten Gangsysteme der versunkenen Stadt. Ich bin mit meinem Tauchboot – Marke Cousteau – auf dem Weg, um die Schätze der versunkenen Stadt zu heben und nach bester Schatzsuchermanier



Die Riesenschatzkammer ist gefunden

den Thron als Meister aller Edelsteinsammler zu besteigen. Das scheinbar unendliche Labyrinth birgt Unmengen der wertvollen Klunkern. Die in den Tiefen eines Ozeans versunkene, einst so reiche Metropole hat natürlich nicht



Kurz vor einer Beam-Schleuse heißt es sich konzentrieren

nur Reichtümer zu bieten, sondern auch so manche heimtückische Falle. Neben Elektroschockrobo-

tern, beweglichen Trennwänden und ständig verschwindenden und wieder erscheinenden Hindernis-

sen, fallen bei zu langem Verweilen auch Bomben vom »Himmel« der versunkenen Stadt. Außerdem wird die zum Tauchen wichtige Energie und die Luft für die Tauchbootinsassen immer knapper. Damit man nicht erstickt und immer genug Saft in den Batterien des Unterseeboots hat, findet man während des Tauchgangs, im Labyrinth Sauerstoffreservoirs und Energiebasen. Außerdem kann man sich mit Hilfe von Schleusen an verschiedene Punkte des Unterwasserreichs »beamen«.

Das Geschicklichkeits-Geduld-Abenteuer »Versunkene Stadt« von John Battle aus dem Jahre 1986 ist ein Game, zu dem man viel Fingerspitzengefühl benötigt. Außerdem ist ein exakter Joystick unerlässlich, denn die Engpässe im grafisch detailliert gestalteten Gänge-Wirrwarr sind oft sehr hinterlistig angelegt und man kollidiert recht schnell und verliert so ein Leben.

Wer sich die Level dieses Spiels anschauen will, sollte mit einem Multifunktionsmodul die Spritekollisionen abschalten.

In Ausgabe 7/92, unserem Jubiläumsheft, hatte sich das Suchmännchen im Jubiläumswettbewerb versteckt. In den Lorberkranz um unsere 100 auf Seite 25 ist es geschlüpft und war da sicherlich nur vom Kenner zu finden. Die richtige Antwort mußte also »Seite 25« lauten. Komischerweise hat es gar keinen riesigen Einfluß auf die Anzahl der eingehenden Karten, wie schwer wir das Suchmännchen verstecken, es sind immer annähernd gleich viele. Egal, wir geben nicht auf, irgend wann



Ein Insider wohl bekanntes Wesen hält sich heimtückisch versteckt. Die Frage ist wo?

schaffen wir es, daß das Suchmännchen nur von ganz wenigen gefunden werden kann. Vielleicht in dieser Ausgabe? Vertrauen Sie beim Suchmännchen also auf garnichts, es kann überall sein und wir haben für die Zukunft noch viele (gemeine) Ideen. Seien Sie gespannt, wo sich das Suchmännchen in dieser Ausgabe verkrochen hat. Der kleine Computer ist wieder einmal versteckt. Und damit keine Mißverständnisse aufkommen: Die Abbildung auf dieser



Seite zählt nicht! Unter allen Einsendungen wird eine Laserpistole mit dazugehöriger Software und Spielen verlost.

Die Lösung (die Seitenzahl) dieses Suchspiels können Sie auf der Mitmachkarte vermerken. Einsendung bis zum 10. 8. 1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Die Gewinner der Ausgabe 6 (jeweils ein Papierflieger-Bastelbuch) sind:

Raimund Theobald, Bissingen; Gregor Wieser, Behamberg; S. Lüdtko, Titterhude; Marco Patermann, Assamstadt.

Anschrift der Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Suchspiel
Redaktion 64'er
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

