

KOPFNUSS

Diese grimmigen Viecher ↓

Inzwischen kennt sie jeder, diese kleinen, grünen Wesen, die einen ganzen Ort bedrohen. Der Kinofilm GREMLINS war mal wieder ein voller Erfolg für Steven Spielberg. Und was im Kino einigermaßen erfolgreich ist, das wird natürlich sofort auch auf den Computer umgesetzt. So konnte man zuhause den Kampf mit den Gremlins als Adventure nachvollziehen. Und da begann der Frust für viele Adventurer, denn die Probleme waren nicht ganz einfach zu lösen. Aber wozu gibt es denn die ASM?

Programm: Gremlins - the Adventure, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Adventuresoft, England.

Diese Gremlins werden schon zu Beginn lästig: Man startet in seinem Schlafzimmer, wo sich neben einigen Schalen (die Gremlins haben sich darin entpuppt) auch ein Gremlin befindet, der munter Dartpfeile auf den Spieler wirft. Also geht man schnell die Treppe runter (GO DOWN), wo bereits ein anderer Gremlin auf uns wartet. Wozu hängen wohl die zwei Schwerter an der Wand? Man nehme eines (GET SWORD) und geht damit auf das kleine Monster los (KILL GREMLIN). Nun nimmt man die Fernbedienung (GET REMOTE) und betritt die Küche (GO KITCHEN). Dort drückt man auf den Knopf der Fernbedienung, denn die Küche ist vollautomatisch (PUSH BUTTON). Sofort den Knopf drücken, bis sich die Wäschebox öffnet. Dort findet man Gizmo, einen „guten“ und hilfreichen Gremlin. Mit LOOK GIZMO erscheint übrigens eine hübsche Grafik. Nun nimmt man Gizmo auf (GET GIZMO) und drückt weiterhin den Knopf, bis sich die Schublade öffnet. LOOK DRAWER und man wird ein Messer finden, dann noch einmal LOOK DRAWER, und man entdeckt ein Feuerzeug. Beide Gegenstände aufnehmen (GET KNIFE, GET IGNITER). Die beiden Gremlins in der Küche (der eine im Mixer, der andere in der Mikrowelle) werden durch das Knopfdrücken beseitigt (forever). Jetzt geht man wieder in sein Schlafzimmer zurück und tötet den Gremlin dort mit dem Messer. Erst jetzt kann das Blitzlicht aufgenommen werden (GET FLASHLIGHT). Nun verlassen

wir das Haus und gehen zur Tankstelle (GO STATION), wo sich eine „Grube“ befindet, die mit GO PIT betreten wird. Hier sieht man eine fast komplette Schweißausrüstung (GET TORCH, GET BOTTLE). Mit UP geht man in die Garage, wo der Schneepflug steht, der schon für manchen Ärger gesorgt hat. Spielt man nämlich etwas länger, und der Pflug wurde nicht außer Gefecht gesetzt, dann machen sich die Gremlins damit auf den Weg und walzen Sie nieder. Einfachstes Gegenmittel: Den Pflug zusammenschweißen: OPEN VALVE (Gas strömt aus - bitte jetzt nicht rauchen ...), LIGHT TORCH und

sel aus dem Pool (GET PLUG), und das Wasser fließt ab. Ziehen Sie sich wieder an, und gehen Sie zum Briefkasten, denn im Kasten steckt noch ein lausiger Gremlin. Da diese Viecher kein Licht mögen, zünden Sie das Blitzlicht (LIGHT FLASHLIGHT). Stripe, der Gremlin, flüchtet daraufhin. Der Briefkasten hat aber noch eine weitere Bedeutung für uns - er besteht nämlich aus Metall (was später dringend benötigt wird). Also wird der Briefkasten mit OPEN VALVE, LIGHT TORCH und CUT BOX auseinandergenommen, und man hat nun kleine Metallplättchen. CLOSE VALVE bitte nicht vergessen! Mit GET PLA-



WELD PLOUGH. Mit CLOSE VALVE wird der Brenner wieder abgeschaltet. Mit einer Sorge weniger betritt man den Swimmingpool (der befindet sich im Y.M.C.A Gebäude, dann GO DOOR). Vor dem Pool dürfen Sie sich ausziehen; DROP ALL und dann ein kühler Sprung ins kühle Naß (GO POOL reicht aus). Dann zieht man den Stöp-

TES geht's dann im Eiltempo ins Warenhaus (aber nicht zum Einkaufen). GO STORE eingeben und bis auf das Messer alle Gegenstände im Foyer ablegen. Dann einen kleinen Kneipenbummel machen (GO TAVERN), die Bar aufsuchen (GO BAR) und dort die Kamera aufnehmen (GET CAMERA). Auf den Auslöser drücken (PUSH

BUTTON), und der ausgelöste Blitz verschreckt die Gremlins. Mit dem Messer muß man nun die Pfeife abschneiden (CUT PIPE) und aufnehmen (GET PIPE). Jetzt wieder ins Warenhaus gehen und die Schweißausrüstung mit den Metallplättchen aufnehmen. Jetzt läuft man im Geschäft herum und schweißst auf jeden kaputten Lüftungsschacht ein Metallstück. Nur das in der Hardwareabteilung sollte frei bleiben (OPEN VALVE, LIGHT TORCH, WELD PLATE, CLOSE VALVE). Jetzt holt man die Leiter aus der Garage und plazierte sie bei der „Falltür“ unter dem Dach (DROP LADDER). Dann muß man die Leiter hinaufklettern (CLIMB LADDER), und schon ist man auf dem Dach des Warenhauses. Schicken Sie Gizmo in den offenen Schacht (DROP GIZMO), und er wird für Sie die verschlossene Tür, die sich eine Etage tiefer befindet, öffnen. Vergessen Sie aber auf keinen Fall, den Schacht abzuschweißen! Hat man nun auch in dem Büro den Schacht „abgedichtet“, dann geht's wieder in die Hardwareabteilung. Jetzt wird's ein wenig „tricky“. Auf die Ladentheke schauen (LOOK COUNTER) und die Verlängerungsleitung nehmen (GET TAPE, GET DRILL, INSERT DRILL). Der Bohrer (DRILL) wird an die Hauptleitung angeschlossen

Bitte umblättern!



KOPFNUSS

Die GREMLINS –

Fortsetzung von Seite 63

★★★★★★★★★★

(MAINS OUTLET). Nun ein Loch in die Platte bohren (DRILL PLATE) und dann die Kamera in die Hand nehmen. Dann muß man warten, bis die Gremlins auftauchen. Jetzt den Auslöser der Kamera drücken. Die Gremlins flüchten in den Schacht, der mit WELD PLATE wieder dichtgemacht wird. CLOSE VALVE und CUT PIPE nach dem Schweißen eingeben. Nun wird die PIPE aus der Kneipe benötigt. Sie wird mit dem JOINTING TAPE verbunden (JOIN TAPE), und man hat nun eine halbvoll Gasflasche übrig. Nun wollen wir die Gremlins in die Luft ge-

hen lassen: INSERT PIPE, OPEN VALVE und DROP ALL. Verlassen Sie dann schnell das Warenhaus, und gehen Sie über die Straße. Es gibt eine Explosion (nicht der Computer!), und die Gremlins sind hinüber, bis auf einen ganz hinterlistigen. Jawohl, Stripe lebt noch, der Gremlin aus dem Briefkasten! Um ihn in die ewigen Jagdgründe zu schicken, muß man wieder zum Swimmingpool gehen (dieses Mal braucht man sich nicht ausziehen) und Stripe mitnehmen (GET STRIPE).

THE END! Noch ein kleiner Tip: Wird man während des Spiels irgendwo von den Gremlins verfolgt, sollte man in das Kino gehen (GO CINEMA, SOUTH) und dort den Projektor starten (START PROJECTOR). Die



Gremlins lassen sich im Kino nieder und schauen sich den Film an.

So, dann wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Nachspielen (es

gibt da noch einige Überraschungen im Programm), und lassen Sie sich nicht von den Viechern unterkriegen!

Stefan Swiergiel

