

Creatures II

Das Spiel

Hinterlistige Monster haben die Kinder der Fuzzy Wuzzys entführt und wollen sie meucheln. Doch keiner hat mit Clyde Radcliffe gerechnet, der bereitsteht, um die Kinder zu retten.

Island 1 – Torture 1

Am Anfang erwartet uns ein Level, in dem eine Stampfmaschine Clydes Leben erschwert, da sie nach einer bestimmten Zeit kleine Fuzzy Wuzzys plattmachen will. Bevor es dazu kommt, muß Clyde alle Gegner im Level ausgeschaltet haben. Als erstes muß Clyde die beiden grünen Schleimmännchen erschießen. Dazu solltet ihr Clyde unter die erste Plattform stellen und den entgegenkommenden Schüssen durch Hüpfen ausweichen. Danach wendet man sich dem blauen Drachen zu. Entweicht den Schüssen dieses „Tierchens“, indem ihr vor ihm auf und nieder hüpfet. Sobald der Lindwurm sein Leben ausgehaucht hat, hinterläßt er Clyde einen neuen wichtigen Schuß. Diesen sollte der Held einsammeln, die Bombe den Abhang hinunterschließen und dann hinterherspringen. Die Bombe wird durch den Feuerspucker (Feuerknopf gedrückt halten!) entzündet und noch eine Etage tiefer gestoßen, so daß die Wand neben den grünen Doppelmonstern weggesprengt wird. Nun geht's den gleichen Weg zurück. Springt in die Tiefe und haltet euch rechts am Bildschirmrand auf. Schießt mehrmals mit dem neu erworbenen Schuß auf das grüne Doppelmonster. Dabei muß Clyde springend den Schüssen ausweichen. Ist der grüne Schleimberg beseitigt, geht es ab in die unterste Etage. Mit gezielten Schüssen muß nun der Schalter am Fahrradfahrer umgelegt werden. Wenn dieser auf Clyde zuradelt, springt er über ihn hinweg. So, das war der erste Streich, und der zweite folgt sogleich ...

Island 1 – Interlude 1

Aufgabe Nummer 2 besteht darin, eine gewisse Anzahl niedlicher Fuzzy Wuzzys zu retten. Diese werden vom rechten oberen Rand durch die bösen Dämonen in die Tiefe befördert. Haltet den Feuerknopf gedrückt und den Stick nach links, damit der kleine Fuzzy zur Seite hüpfen kann. Folgt ihm mit der waagerechten Stellung des Trampolins, bis er am linken oberen Rand angekommen ist. Der großen herumfliegenden Eule solltet ihr dabei keine Beachtung schenken.

Island 1 – Torture 2

In diesem Level solltet ihr euch warm anziehen. Schießt den Stein in die Nähe des Abgrunds und springt auf die Eisrutsche, sobald der Vogel nach rechts losfliegt. Dadurch landet ihr auf dem Vogel, den ihr jetzt durch schnelle Bewegungen des Joysticks links und rechts zwingt, nach oben zu fliegen. Oben angekommen, schießt ihr den Stein über dem Vogel so weit wie möglich nach rechts. Mit dem Feuerstrahl (Feuerknopf gedrückt halten) könnt ihr nun den Stein in die Schneeballmaschine schieben, und schon habt ihr den Level geschafft.

Ein Tip: Achtet auf den Ballonfahrer, der mit Schneebällen wirft. Das folgende „Interlude“ wird auf dieselbe Art wie Interlude 1 gelöst. Dieses war der zweite Streich, und der dritte folgt sogleich ...

Demons 1

Jetzt erwartet euch eine ganze Dämonenfamilie, die Clyde auslöschen muß. Kein Problem, wenn man sich am linken oder rechten Bildschirmrand aufhält und die Mittelstellung der Schußanlage wählt. Kommt aus diesem Versteck nur heraus, wenn die Schleimkugeln gut zu erreichen sind, um sie in bester Bundesligamanier mit dem Fuß wegzutreten. Sind die ersten beiden Dämonen getötet, folgt ein Oberhaupt der Familie – die liebe Mama! Diese kann im Gegensatz zu den anderen beiden nur am Kopf getroffen werden. Behaltet auch hier die Mittelstellung der Schußanlage bei. Und nun erstmal Werbung ...

Scuba 1

Am Strand von „Malibu“ warten einige Kinder auf ihre Rettung. Clyde Meiser von 64'er-TV ist dabei und berichtet. Werden die Kinder es schaffen, dem Tode zu entinnen? Das liegt in Eurer Hand. Möge die Macht mit euch sein! Seid ihr nah genug an der Insel, springt ein Kind auf Eure Taucherglocke. Beachtet allerdings die herumfliegenden Eulen. Wenn ihr an einer weiteren Insel angelangt seid, könnt ihr durch Drücken des Feuerknopfs das Kind zur anderen Seite bewegen. Herumschwimmende Wassertiere solltet ihr lieber nicht berühren. Der nächste Teil folgt in wenigen Minuten.

Island 2 – Torture 3

Zuerst nach links laufen (Schutzschild noch aktiv) und den Frosch ins kühle Naß schubsen. Dann zur rechten Seite über die Artisten springen und zum „Stoßer“ hinunterfallen lassen. Der Frosch folgt euch dadurch und nimmt den Stein mit nach oben. Tötet nun das Geschöpf aus der 2. Reihe (ZXX), hüpf gegen die farblich hervorgehobenen Plattform und rennt schnell zur rechten Seite, sobald diese zerstört ist. Endlich könnt ihr wieder nach oben, laßt euch in die Grube fallen und schießt den Stein soweit, daß dieser hinunterfällt. Zu beachten ist in diesem Level, daß die Kinder nicht in die Säure fallen. Geht also, sobald der „Stoßer“ euch anschaut, immer wieder zur linken Seite, so daß das Boot Clydes Kinder retten kann. Das folgende Interlude wird genauso wie die zwei bisherigen gelöst, ebenso die folgenden Interlude-Runden.

Island 2 – Torture 4

Es wird wieder kalt. Also packt die Winterklamotten wieder aus. Wartet, bis die ersten beiden Plattformen nicht gleichzeitig auftauchen. Springt dann über diese hinweg zur anderen Seite. Hüpf nach oben zu dem grünen Drachen und wartet, bis dieser etwas zur Seite geht. Springt über ihn und schießt ihn nach links zurück. Erledigt den ersten Schneemann mit dem Feuerstrahl und laßt den Schneeball liegen. Tötet herumfliegende Gegner und beseitigt den zweiten Schneemann. Schießt nun diesen Schneeball auf das Katapult und springt zurück zum anderen Schneeball. Sobald der grüne Drache vor der Kanone steht, schießt ihr den Schneeball auf das Katapult. Das war's. Noch ein Tip: Verhindert zwischendurch immer wieder, daß der grüne Drache die Kanone erreicht.

Demons 2 und Scuba 2

Wie schon im ersten Teil dieser Spielstufe muß Clyde sehr vorsichtig sein und sich die Bälle ordentlich vornehmen. Dann dürfte es mit dem Abschluß der Dämonen keine Probleme geben. In Scuba 2 muß Clyde noch einmal tauchen und die Fuzzy-Kinder retten wie beim letzten Mal. Beachtet allerdings, daß ihr die Kinder ab und zu im Wasser absetzen müßt (nicht zu lange). Alle Tiere in diesem Level folgen einer bestimmten Routine, auf die Clyde achten sollte.

Island 3 – Torture 5

Hier dürft ihr keine Angst vor großen grünen „Kröten“ haben. Wendet euch der Kröte zu, springt den kleinen Abhang hinunter, aber so, daß euch kein Schuß trifft, und verjagt den Gegner mit mehreren Schüssen. Den Schüssen des Gegners entkommt ihr durch rechtzeitiges Hochspringen. Nach Erledigung des Auftrags bekommt ihr einen neuen Schuß und Vogelfutter, welches ihr per Feuerknopf unter das ACME-Schild befördert. Weckt die Eule mit einem Schuß, und sie wird sich die Backen vollstopfen. Springt auf sie drauf und fliegt durch schnelle Bewegungen des Joysticks links und rechts nach oben. Rauf auf den Pilz, hoch zum Gespenst, dessen Blitzen ihr ausweichen solltet, einen Moment warten, bis der Geist nahe genug herangekommen ist, Sprung in die Tiefe, aber darauf achten, daß der Geist euch folgt. Dann etwas nach rechts gehen und abwarten. Wenn das blaue Männchen verschwunden ist, vorsichtig mit dem Schuß nach oben die Plattform unter dem grünen „Hacker“ zerstören und schnell zur rechten Seite ausweichen.

Island 3 – Torture 6

Geht nach unten und eliminiert den blauen Wicht, der an der Ballonmaschine steht. Sammelt den neuen Schuß auf und schaltet die Maschine ein. Nun geht's rauf zur Eule, wartet, bis sie Clyde am Kragen greift und laßt ihn mit schneller Links-/Rechts-Bewegung des Joysticks auf die andere Seite transportieren. Ist der graue Hüpfen auf dem Weg nach links, springt ihr hinab und legt diesen mit ein paar Schüssen flach. Mit dem neuen Schuß schießt ihr die Ballons so weit nach rechts, bis sie an der Bergspitze zerplatzen. Das macht ihr solange, bis zirka acht Ballons mit Wasser zerplatzt sind. Werft die Maschine eventuell ein zweites Mal an. Auf geht's zur Eule – feuert einen Schuß auf sie und wartet, bis das Dynamit frei ist. Springt hinter das Dynamit, schießt es bis zum Anfang des Feuermeeres und zündet es mit dem Feuerschuß an. Jetzt braucht ihr es nur noch hinunterzuschießen und der Sieg ist euch sicher. Achtung, aufgepaßt: Den grauen Hüpfen müßt ihr allerdings immer wieder zum Schlafen bringen.

Interlude 6

Hier gilt alles wie bei den vorherigen Interludes. Ab dem 17. Kind solltet ihr es mindestens einmal vor dem seitlichen Springen hochhüpfen lassen. Das macht ihr bei jedem weiteren Kind, das die Eule erwischt.

Demon Screen 3

Jetzt geht es wieder zum Fußballspielen in die Dämonenhöhle. Beachtet, daß man beim zweiten Dämon die unterste Stellung wählt und beim dritten (Endgegner) sich rechts neben dem ACME-Schild aufstellt, sobald der Endgegner zum dritten Mal wiederkommt. Er fliegt auch nach einer bestimmten Routine. Dann heißt es, die Stiefel ordentlich zu schnüren und in bester Bundesliga-Manier den Monstern einzuheizen! Das ZIEL ist nun erreicht, und ihr habt alle Fuzzy Wuzzys gerettet. Auf den Fuzzy-Wuzzy-Inseln ist nun wieder Ruhe und Ordnung eingekehrt. Die Monster sind vernichtet, und die Kinder können ohne Schrecken spielen. Viel Spaß beim Abspann. Nicht zur Nachahmung empfohlen!

Der Creatures II-Cheat

Wer im Spiel unendlich viele Leben haben will, sollte bis zum Titel warten und dann anfangen mit dem Joystick zu rütteln. Wenn an Stelle des Riesen-Clyde auf dem Bildschirm ein mausähnliches Tierchen erscheint, dann hat man unendlich viele Versuche für's Spiel.

Aber Vorsicht, der Trick funktioniert nicht immer und ist scheinbar vom Computer abhängig. In der Redaktion funktionierte die Schummelei auch nicht auf jedem C 64 bzw. C 128. Wie dieses Phänomen zustande kommt, konnten wir bisher auch noch nicht ermitteln. Vielleicht weiß ein Creatures-Fan die Antwort?