



aktueller software markt

SPECIAL

Sonderausgabe Nr.21
1993
öS 80
Sfr 9.80
hfl 12.90
lit 8800
DM 9,80



LEBENSHILFE FÜR ABENTEURER

MIT BILDERN
EVERGREEN:
HITCHHIKER'S
GUIDE TO THE GALAXY
AUS DEN FILMEN

ADVENTURE-HITS

- Ringworld
- Freddy Phakas
- The 7th Guest
- Ween
- Return of the Phantom

ROLLENSPIELE

- Alle Karten zu:**
- Serpent Isle (Ultima VII/2)
 - Darkside of Xeen (Might & Magic V)
 - Legend
 - Eye of the Beholder 3

STRATEGIE-TIPS

- Transarctica
- Prince of Persia 2

Für Kenner:
9 Seiten
Science-Fiction-
Comic

**SUPER-
STARK**

Bazaar

Elektronik-Ecke



Magierkugel

Geisterhafte bläulich-violette Blitze, die Du wie ein Magier mit der Hand ablenken kannst.

139,-

Brandaktuelle Funkuhr mit Dual-Alarmzeiten, schaltbarer Displaybeleuchtung etc.

49,95



Funkuhr

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel von 2 Spezialstrahlern angestrahlt frei im Raum.

99,-



Leviator



Bio-Uhr

Läuft mit Obst, Gemüse oder Ihrer Cola vom Mittagessen.

19,95



Blutende Hand

Täuschend echte Hand, die mit Batterien zum Leben erweckt werden kann.

29,95



19,95

Das Telefon für den Computerfan. Betrieb am öffentl. Telefonnetz **nicht** erlaubt.



Computertelefon

Magnetic-Games



Die magnetische Spielesammlung mit 10 Spielen für unterwegs.

12,95



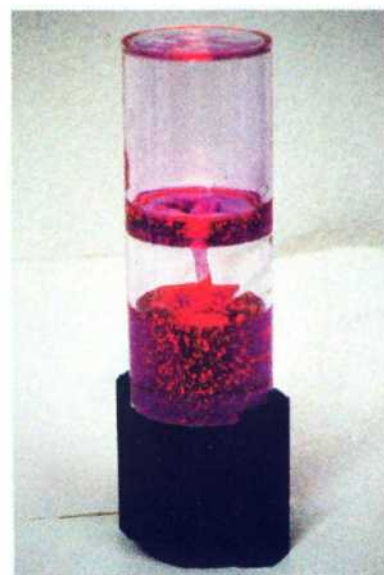
Solar-Flieger

Umweltfreundliches Sperrholzmodell mit Solarzelle. Mit vorgestanzten Holzteilen und Leim.

34,95

Zaubert farbig-lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



Cristal-Light



Roboter

Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95



Projektor-Taschenlampe

Miniaturlaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Akkuladegerät mit 10 Ladestationen. **Supergünstig!**

21,95



Ladegerät

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

**Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103**

Die Dinosaurier ...

...werden immer trauriger? Wohl kaum. Filmisch wiederaufbereitet und zu neuem Leben erweckt, schwappt dieser Tage die Dino-Mania übers Land. Der späte Ruhm dieser sympathischen Urviecher ist erstaunlich, ihre Karriere nicht minder: Erst beherrschten sie die Erde, dann verschwanden sie spurlos, und nun sind sie plötzlich wieder im Gespräch. Ähnlich ergeht es so manchen Trends bei Computerspielen. Wir erinnern uns: Noch vor wenigen Jahren bestanden Adventures zum größten Teil aus Text, die Grafik war schmückendes Beiwerk. Und heute? "Point-and-Klick" heißt das System, bei dem nur noch die Maus benötigt wird. Die Grafik ist bildschirmfüllend, die Charaktere sind animiert, und scrollen tut das Ganze auch noch. Kommandos zum Eintippen oder gar ausführliche Begleittexte zu den Örtlichkeiten wären da nur störend.

Schöne neue Adventure-Welt – oder eben nicht: Den Charme der alten Textadventures mit ihrem Sprachwitz und ihren schier unbegrenzten Entdeckungsmöglichkeiten erreichen die modernen Grafikadventures nur selten. Wen wundert es da, daß sich viele wehmütig die Spiele-Dinosaurier zurückwünschen? Diesem Wunsch tragen wir Rechnung: In dieser ASM-Special veröffentlichen wir die Lösung zu Infocom's grandiosem "Hitchhiker's Guide to the Galaxy".

Einen Boom à la "Jurassic Park" zur Rettung des Textadventures werden wir damit kaum auslösen können. Aber wir wollen zeigen, daß es schon damals tolle Adventures gab, die heute noch Spaß machen.

Und der soll Euch auch bei den aktuellen Spielen, die wir in diese Sonderausgabe gepackt haben, nicht verloren gehen. Deshalb gibt es ausführliche Lösungswege zu Klasse-Adventures wie "Ween" oder "Return of the Phantom". Dazu bieten wir Euch die Kartensätze zu komplexen Rollenspielen wie "Darkside of Xeen" oder "Serpent Isle", die den Rahmen einer Normalausgabe der ASM sprengen würden. Selbst die Unterhaltung kommt nicht zu kurz: Zwei Spitzencomics runden dieses ASM-Special ab.

Alsdann: Viel Vergnügen beim (Nach-) Spielen und Schmökern!



Lu Secor

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
COMIC	
Angriff aus dem All von Peter Mrotzek	36
Master Blaster gegen Dr. Boredom von Heiner Stiller	75
ASM-BAZAR	2/24/25/35
GENERALKARTE	130

INHALT

LÖSUNGEN/KARTEN

SERPENT ISLE (ULTIMA VII, 2) Dem Guardian auf der Spur 6	LEGEND Ein König wird zum Verräter 90
RINGWORLD Die Katze läßt das Mäusen nicht 18	WEEN Das fleischfressende Gänsblümchen 100
PRINCE OF PERSIA 2 Abenteuer aus 1001 Raum 26	RETURN OF THE PHANTOM Panik in der Oper! 110
EYE OF THE BEHOLDER III Von Monstern und Menschen 40	FREDDY PHARKAS Der wilde Western als Komödie 124
HITCHHIKER'S GUIDE Im Tiefflug durch den Kakao 49	TRANSARCTICA Der Weg durchs ewige Eis 68
THE 7TH GUEST Gruselstunde per CD-ROM 58	
DARKSIDE OF XEEN Star Trek meets Roleplaying 82	

POSTER

Darkside of Xeen	66
-------------------------	----

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR

Peter Schmitz (sz)

CHEF VOM DIENST

Stefan Martin Asef (sma)

REDAKTION

Thomas Morgen (tom), Michael Suck (msu)

COVER

Ringworld, © Tsunami Media, USA

COMIC

Peter Mrotzek, Heiner Stiller

Poster

Darkside of Xeen,
© NewWorld Computing/Softgold

AUTOREN DIESER AUSGABE

Alexander Bandi, Nenad Djordjevic,
Andrea Dreisbach, Christina Franke,
Udo Freier, Wolfgang Fröde, Klaus Haslbeck,
Michael Huttny, Daniel Koch, Jürgen Rinker,
Oliver Runge, Thomas Schlor

ANZEIGENLEITUNG

Anja Seiler,
Tel.: (0 56 51) 979-615

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG

Anja Seiler
Tel.: (0 56 51) 979-615
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 979-614
Fax: (0 56 51) 979-644

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades
Brown, 10/11 The Green Business Centre, The
Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL,
Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-
469996

Grafik Design + Satz (DTP)

Dirk Anhof, Regina Sieberheyn, Lars Völke

REPRODUKTION

Repro Hühner, 34123 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 34121 Kassel

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wies-
baden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben) Inland
DM 35,-, Ausland DM 42,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum,
wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf
schriftlich gekündigt wurde.

ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach
Tel.: (0 56 51) 979-619

BANKVERBINDUNG

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur
mit Eurocheck zu zahlen.

SONDERDRUCK-DIENST

Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe
sind auch in Form von Sonderdrucken
erhältlich. Anfragen an: Anja Seiler,
Tel.: (05651) 979-615, Fax: (05651) 979-644

VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 9796-0
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44
Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (05651) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:

Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlages. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann
keine Haftung übernommen werden.

DAS TOR ZUM BÖSEN



The Serpent Isle

Beeindruckend schöne Grafik in einem epischen Story-Rahmen – das sind die Markenzeichen von Ultima. Im neuesten Abenteuer um den Avatar führen wir Euch endlich erfolgreich bis zum finalen Kampf mit Badlin, dem Führer der Bruderschaft des bösen Guardian.

Eines gleich vorweg: Alle Ungeduldigen können den Endfilm auch direkt anschauen, ohne das Spiel gelöst zu haben! Einfach "endgame hisss" eingeben und zurücklehnen, während der Abspann erscheint!

Aber beginnen wir von vorn. Nachdem Ihr die Codeabfrage überstanden habt, bewegt Ihr Euch in südlicher Richtung. Hinter einem roten Baum entdeckt Ihr einen Höhleneingang, darin findet Ihr ein paar Lockpicks, eine Schriftrolle bei der Leiche und Serpent Scales. Draußen vor der Höhle liegt bei dem Gerippe ein magischer Bogen, den Ihr Shamino gebt.

Der Test der Ritterschaft

Ein Stück weiter südlich trifft Ihr auf die Stadt Monitor. Geht ins Krematorium, und betretet die Höhle, die durch einen Vorhang verdeckt ist. Dort trifft Ihr auf Lord Marsten, den Ihr um Er-

laubnis fragt, den Test of Knighthood machen zu dürfen. Zu Eurer Freude seht Ihr auch noch Dupre, der mit in die Party aufgenommen wird.

Begebt Euch nun zum Test of Knighthood. Dort sprecht Ihr mit Schmed, der Euch dann ins Innere des Berges begleitet, wo der Test beginnt. Der Test ist nicht von schlechten El-



tern: Rennt so schnell wie möglich an den Explosionen vorbei, damit Ihr Euch nicht verletzt. Der erste Schlüssel ist dann in der Truhe, die Ihr mit der Mace zerschlagt (alle Schlüssel sammeln). Zwischen den vier Kisten befindet sich hinter der Wand ein Geheimraum, wo Ihr einen weiteren Schlüssel

findet. In dem Raum mit den Steinen baut Ihr Euch eine Treppe, um an den Schlüssel oben heranzukommen.

Benutzt die Kralle an Euch selbst, um Blut zu erlangen. Ein Stück oberhalb der Stelle, wo Ihr den Ritter getötet habt, befinden sich zwei Fackeln. Dazwischen ist eine Geheimtür (sieht wie ein A auf der Wand aus).

Durch diese Tür gelangt Ihr in den letzten Raum. Benutzt die blutige Kralle mit der Urne. Dann tötet Ihr den Wolf und nehmt das Fleisch und den Wolf mit! Nachdem Ihr den Test geschafft habt, kommt Schmed herein und greift Euch an. Bringt ihn um die Ecke, und lest die Schriftrolle, die er bei sich hat. Geht nun zurück in sein Haus, und holt Eure Ausrüstung.

Eine giftige Tätowierung

Wieder in Monitor, geht Ihr zu Lucilla ins Pub und bringt ihr das Fleisch vom

Wolf. Danach stattet Ihr Cellia einen Besuch ab, sprecht mit Ihr über die Pelzkappe und gebt Ihr den Wolf. Nach einem Tag (24 Std.) holt Ihr den Mantel ab, begeht Euch zu Lydia, die Euch tätowiert, und geht dann zum Bankettsaal. Nach dem Streit der Ritter seid Ihr plötzlich vergiftet. Das kommt von der Tätowierung. Sucht sofort die Heilerin von Monitor auf. Sie sagt Euch, daß Ihr Varo Leaves aus Fawn holen sollt.

Geht also nach Fawn und sucht Delphynia auf. Fragt sie nach den Varo Leaves, und geht dann sofort wieder zurück nach Monitor. Sprecht mit Lydia, und Ihr findet heraus, daß sie eine Verräterin ist. Dann zur Farm der Heilerin; sie heilt den Avatar. Schaut in ihre Kristallkugel, und Ihr seht, daß Batlin Cantra töten will.

Jetzt könnt Ihr Iolo in seiner Zelle aufsuchen. Nach einem kurzen Gespräch mit ihm geht Ihr wieder zu Lord Marsten und fragt ihn, ob er Iolo freiläßt. Zurück im Gefängnis, befreit Ihr Iolo und nehmt ihn auf.

Nun geht Ihr in den Wald westlich von Fawn, in dem sich ein Monolith

befindet (83 Süd 19 West). Dort werdet Ihr irgendwo eine Flasche finden, nachdem Ihr mit Krayg, der im Wald ist, geredet habt. Gebt die Flasche dem Wirt von Monitor. Der verwandelt sich daraufhin in einen Goblin.

Bei den Goblins

Nehmt den Schlüssel von ihm, und begeht Euch zum Hauptquartier der Goblins. Das befindet sich ebenfalls im Wald nördlich vom schwarzen Monolithen. Geht die Treppe hinunter, die sich beim Baum befindet, sperrt die Tür auf, und bringt alle Goblins um, die im Weg stehen.

Das Dungeon ist nicht schwer! Tötet den König und nehmt seinen Schlüssel. Sperrt nun den Schatzraum auf, und lest alles. Der Helm of Courage sollte nicht vergessen werden!

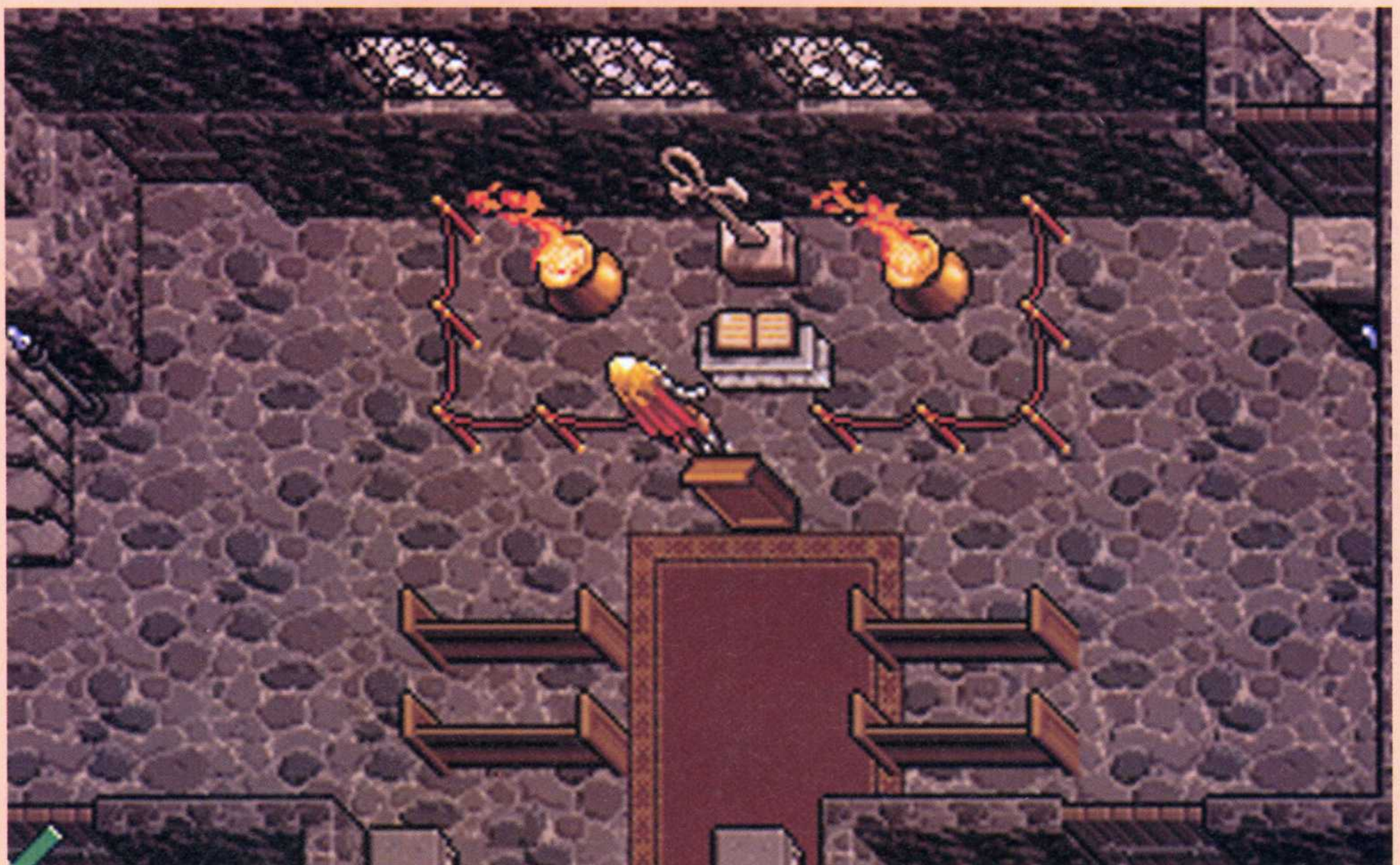
Wenn Ihr ins Haus des Majors geht, sprecht mit ihm und über die Verräter. Dabei werden Lord Marsten und andere ins Gefängnis befördert. Geht dann ins Pub, und redet mit Lucilla, die Euch

den Schlüssel für die Tür im Berg gibt (südlich vom Krematorium gelegen, ist sie von außen nicht sichtbar, also einfach ausprobieren und dagegenlaufen). Drinnen sucht Ihr den Brief und bringt diesen zu Karna (Heilerin; das Faß nicht vergessen).

Die Wahrheit kommt ans Licht

Nachdem Ihr das erledigt habt, geht Ihr nach Fawn. Sucht Alyssand, und helft ihr bei dem Putsch. Sucht ebenfalls den Councillor, und fragt nach einer Audienz bei Yelinda. Laßt Iolo für Jorvin singen. Sprecht Ihr mit Yelinda, erwähnt Dupre Lord British. Sie sperrt ihn deswegen ein. Die Kläger sind während der Prüfung weg.

In einer Unterbrechung bringt Asysand einen Schlüssel. Geht zum Tempel, sperrt die äußere linke Tür auf, und tötet oben den Wächter. Legt den Hebel vom Orakel um. Dadurch kommt die Wahrheit ans Licht, und Dupre wird freigelassen. Nach einem



▲ Es geht doch nichts über ein gutes Buch



▲ Zwei gewaltige Schlangentürme kündigen Unheil an

Gespräch mit Yelinda übergibt sie Euch die Kristallrose (Rose of Love).

Nun begibt sich Eure Party zum Sleeping Bull. Während Ihr mit den Menschen spricht, erfährt Ihr etwas über Captain Hawk und daß dieser im Bull Tower eingesperrt ist. Geht zum Tower, und redet mit den Wachen; diese verlangen eine Geldsumme. Kommt aber nicht auf den Gedanken, das Geld aus Monitor zu holen, denn wenn Ihr zurückkommt, verlangen sie jedesmal mehr als vorher.

Die Befreiung

Also wieder zurück zum Sleeping Bull, um dort mit Selina zu sprechen. Sie berichtet von einer Goldmine. Steuert dann den Avatar immer nordöstlich an der Küste entlang. Besucht nebenbei auf dem Weg das rote, halbvergammelte Haus; der Geist darin erzählt sehr wichtige Sachen! Sucht aber jetzt weiter nach der Goldmine. Fragt Selina ab und zu, ob Ihr schon da seid. Beim Haus angekommen, holt Ihr die Goldbarren und verschwindet so schnell wie möglich. Auf dem Rückweg werdet Ihr von ein paar Männern angegriffen. Bringt diese jetzt oder nachher um (mit der Party). Gebt das Gold den Wächtern im Bull Tower, und sie werden Hawk freilassen. Ihr findet ihn im Sleeping Bull wieder.

Er wird Euch nach Moonshade bringen. Moonshade liegt nördlich vom Strandungsort. Sucht dort Flindo, redet mit ihm ein wenig, und erinnert ihn an sein Versprechen. Nach geraumer Zeit werdet Ihr ins Bankett gebeamt. Untersucht dieses Haus ein bißchen genauer, und Ihr werdet in einer Truhe in der Küche auf einige Create-Food-Spells treffen. Danach geht Ihr zu Pothos Geschäft und helft ihm bei der Suche nach Bloodmoos. Sucht Euch also dieses Gewächs in den Sümpfen, und bringt es ihm zurück.

Potho erzählt, wie Ihr zu Erstams Haus gelangt. Wenn Ihr das Haus ver-

laßt, wird Shamino verschwinden. Geht zu Fiberico, und er wird den Schlüssel zu seinem kleinen Boot rausrücken. Mit diesem gelangt Ihr auf eine kleine Insel im See. Der rote Magier wird Euch angreifen; Ihr bringt ihn sofort um. Sein Schlüssel wird Shamino helfen, wieder ins Freie zu gelangen. Nun geht nördlich an der Küste nach oben bis zum "Hafen". Zieht an der Glocke, und besteigt die Schildkröte, um ins Haus zu gelangen.

Körperteile à la carte

Nun sagt Ihr Erstam das Paßwort und nervt ihn so lange, bis er Eure Hilfe akzeptiert. Er beamt Euch auf eine Insel. Geht den Durchgang entlang, und nehmt den nächsten Eingang rechts. Dort gelangt Ihr zu einem Vogel, der auf der Säule liegt. Zieht den Hebel, und der Vogel beginnt wieder zu leben. Jetzt schnappt Ihr das Ei und geht zum Teleporter zurück.

Nehmt zwei Beine, zwei Arme, einen Kopf, einen Torso und das Ei, und schmeißt alles in die Maschine. Betätigt jetzt den Schalter. Redet nochmals mit Erstam, und nehmt die Serpent-Teeth und den Jawbone mit. Durch das Serpentgate gelangt Ihr auf Monk Isle. Im nördlichen Sumpf holt Ihr ein paar **frische** Mandrakes. Durch



▲ Da saß wohl Sven Glückspilz im Ausguck



▲ *Wolle mir nach unne, gehn mir durch de Brunne*

das Serpentgate gelangt die Party wieder nach Moonshade.

Der verzauberte Bruder

Jetzt werdet Ihr bei Fedabiblio ein Spellbook erhalten. Die Magic-Scrolls können im Buch niedergeschrieben werden, und zwar mit Transcribe. Geht nun weiter zu Frigadazzi. Fragt diese nach Zaubersprüchen. Ihr müßt

sie um Mitternacht wecken. Sie wird Euch verzaubern und ein wenig vernaschen...

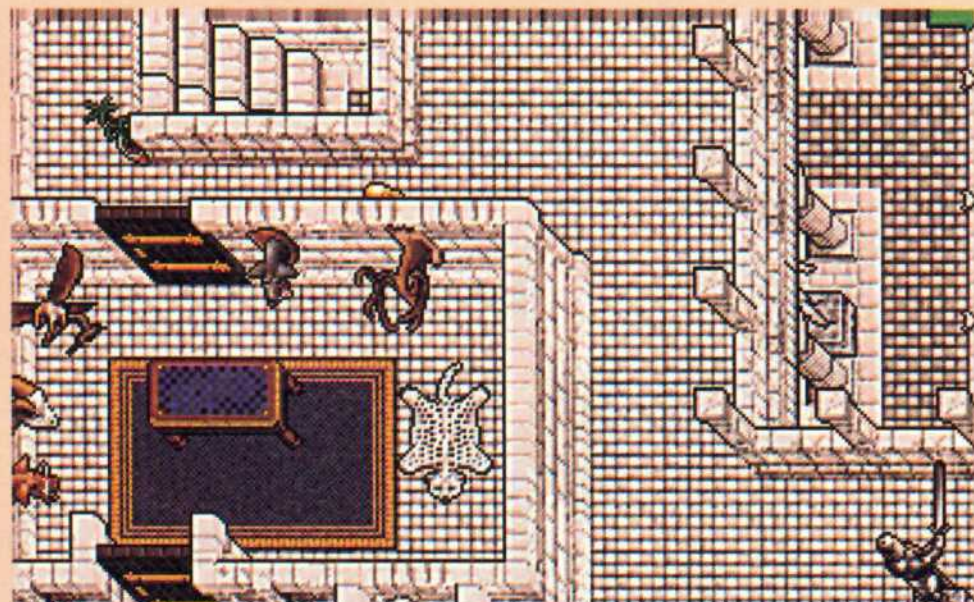
Am Morgen werdet Ihr von Fiberico ins Dungeon "Mountains of Freedom" versetzt. Am Anfang bringt Ihr den Roboter um und nehmt den Schlüssel mit. Einen Dieb werdet Ihr hinter einer Geheimtür finden, den Ihr in Eure Party aufnehmt. Beim Magier am Schluß laßt Ihr den Dämonen aus dem Black Sword frei, der diesen tötet. Draußen redet Ihr dann mit Gustacio über die

Storms. Dieser gibt Euch einen Energy Globe, den Ihr zur Test-Arena bringt (37 Süd 142 Ost). Dort angekommen, legt Ihr den Globe nach Süden und dreht die Kurbel. Betätigt auch jeden Schalter. Wenn Ihr wieder bei Gustacio seid, gibt Euch dieser den Mirror of Truth.

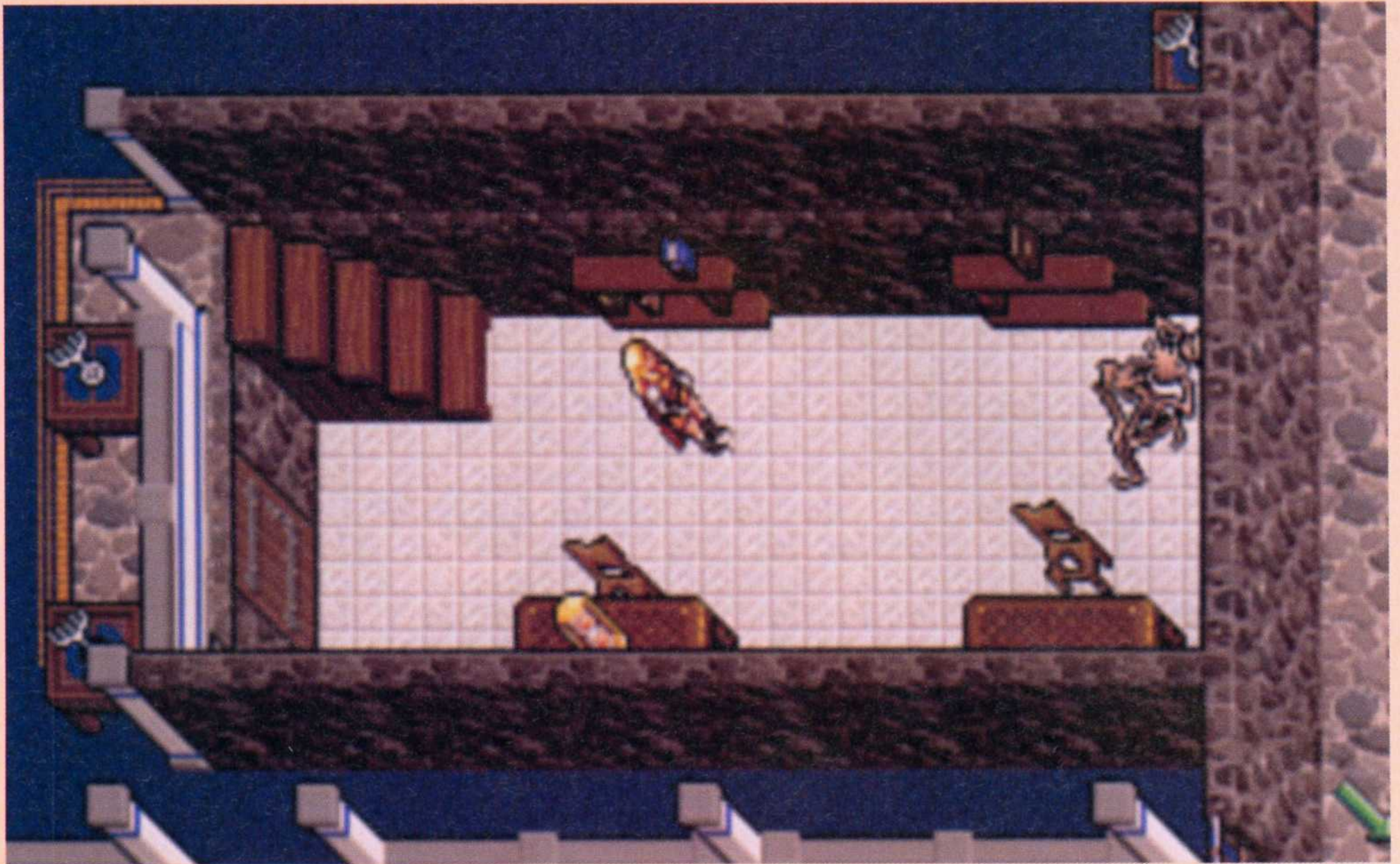
Redet mit Fedabiblio über den verlorenen Bruder des Seemanns. Gustacio gibt Euch den Käfig, mit dem Ihr einen Papagei fangt. Dann müßt Ihr nochmals zur Test-Arena. Stellt den Käfig in



▲ *Stehparty bei den Avatars*



▲ *Hier wohnt der Jäger aus Kurpfalz*



▲ Der Avatar auf den Weg in den Kohlenkeller

einen Schlitz hinter den Hebeln. Powerglobe benutzen, und an der Kurbel drehen. Nachdem der Hebel betätigt wurde, verwandelt sich der Papagei in den verlorenen Bruder. In der Bar spricht Ihr mit Hawk, der etwas über ein Dungeon erzählt, durch das Ihr wieder aufs Festland gelangt. Sprecht mit Julia, und sie wird Euch den Schlüssel geben (Chillspruch).

Im Süden befindet sich ein Haus auf der Insel (95 Süd 135 Ost). Geht die Treppen hinunter. Gebt Mosh den Fisch; das stellt ihn ruhig, und Ihr könnt die Harfe nehmen, mit der Ihr die Ratzemenschen ausschaltet. Dann geht es den Durchgang entlang bis zum Gargoyle. Überquert die Brücke, und geht dann nach Südosten, bis Ihr in einen Raum mit zwei Statuen gelangt. Per Doppelklick auf die linke Schlange gelangt Ihr in einen neuen Test.

Vom Test zum Sumpf

Zuerst müßt Ihr in den linken Raum und dort den Knopf drücken (nicht

den von Shamino!!). Dann geht Ihr nach Norden und findet Iolo, sprecht mit ihm und folgt ihm **nicht** durch das Tor!

Im Osten findet Ihr Dupre. Mit ihm geht Ihr ebenfalls nicht mit! Danach geht Ihr zurück, und der Gargoyle gibt Euch den Serpent Staff.

Zurück zur Brücke nach Westen. Vergeßt aber den Balance Blackrock Serpent nicht, der im Osten beim Ausgang nach Monitor liegt. Nehmt Euch ebenfalls den Schlüssel, der bei einem der Trollkörper liegt.

Habt Ihr das geschafft, geht es zum Swamp of Gorlab. Dort schlafen alle ein. Es geht hier ziemlich geradeaus. Ihr müßt das Maincastle suchen, wo Ihr die Rose of Love, den Helm of Courage und den Mirror of Truth an die richtigen Stellen legt. Nachdem Ihr den Mann umgebracht habt, öffnet Ihr die Geheimtür und sammelt die Kristalle auf. Diese wiederum bringt Ihr der Frau im Nordwesten. Der Sleep-Spell wird jetzt von Euch genommen, so daß Ihr ohne weiteres durch die Sümpfe gehen könnt.

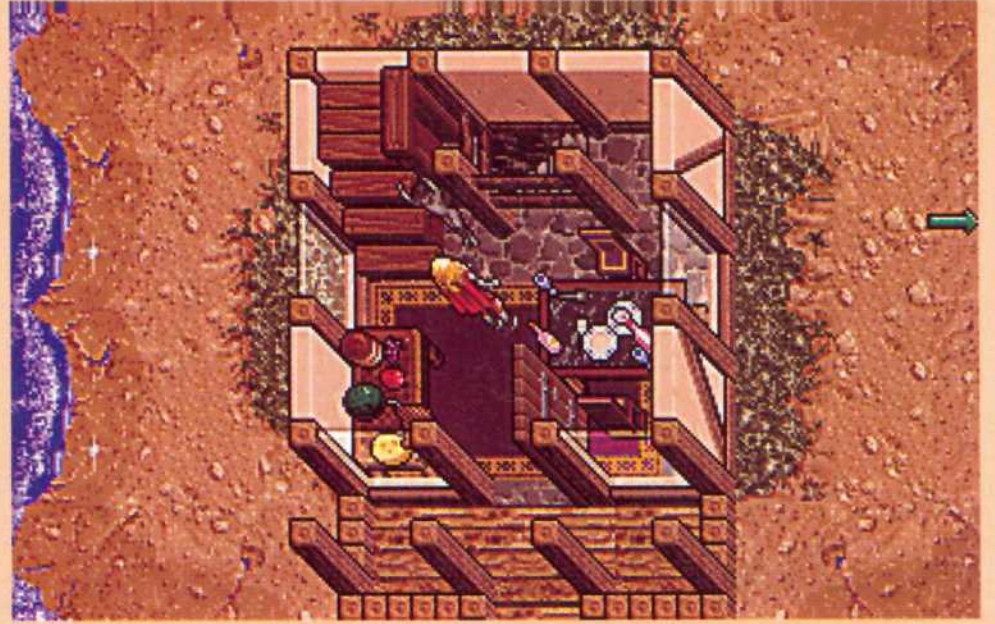
Danach begeben Ihr Euch in die Goldmine Town. Wenn Ihr mit der Frau sprecht, erzählt sie etwas über den Retter des Königs. Im Westen findet Ihr das Haus des Forest Master. Er gibt Euch den Auftrag, den Orb in der Goldmine Town zu holen. Weiter nach Westen findet Ihr King's Savior. Bringt diesen zurück zu der Frau, und benutzt ihn mit einigen Pfeilen. Gebt die Pfeile Shamino. Tötet den Bösewicht, und gebt den Orb Morgrim. Er überreicht Euch als Dank die Whistle for the Hound of Doskar. Benutzt die Pfeife, und zeigt ihm Cantra's Sword.

Den geheimen Eingang zu Shamino's Castle findet Ihr bei 2 Nord und 79 Ost. Drinnen im Schloß zieht Ihr an allen Hebeln, die im nordöstlichen Zimmer sind. Ihr findet den Gargoyle, den Piraten und einen Kämpfer. Hilfe, Batlin kommt, wird aber gottseidank wegteleportiert.

Geht nach oben, dort findet Ihr Cantras Körper. Es kommt ein Mönch und nimmt den Körper mit auf Monk Isle. Nehmt das Medaillon von Batlin, um



▲ Der Avatar mit knurrendem Magen...



▲ ...hat keinen Grund, sich zu beklagen

ihm mit dem Hound of Doskar folgen zu können.

Im Tempel

Im Temple of Order betretet Ihr einen der Eingänge der Höhle im Westen der Berge, bis Ihr zum Ausgang im Norden gelangt. Der Eingang zum Tempel selbst befindet sich bei 38 Nord 96 Ost. Versucht, mit einem Telekinesespruch den Schalter zu betätigen. Den Roboter zerstört Ihr dann. Geht den Durch-

gang entlang; durch ihn gelangt Ihr in einen größeren Teil des Tempels. Untersucht alle Räume, und lest alle Schriftrollen. Auf einer von ihnen steht, was zu besorgen ist.

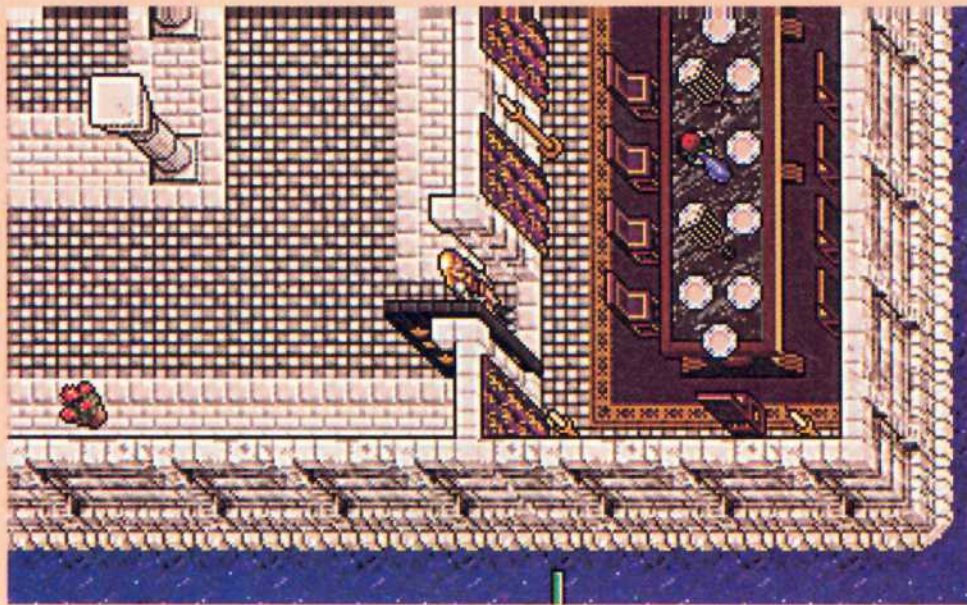
Mit den Sachen geht Ihr zum Altar vor der Bücherei und stellt die Dinge auf die dazu passende Säule. Der Schlangengegenstand wird mit der Säule in der Bücherei benutzt. Danach werdet Ihr in den Raum der Bücherei teleportiert. Dort müßt Ihr alle Schriftrollen lesen und dann in den Raum im Osten gehen. Die Fragen, die der Ro-

boter an Euch stellt, sind dann ein Kinderspiel. Sucht den Piraten, geht von diesem aus nach Norden, und nehmt den Schlüssel von dem toten Piraten. Öffnet die Tür der Bücherei, drückt den Knopf auf dem Gang, und umgeht die Falle günstig. Kämpft mit Selina, und nehmt den Dispel-Field-Zauberspruch von der Leiche.

Wenn man weiter nach Norden in den Tempel of Order geht, sieht man, wie Batlin umgebracht wird. Jetzt benutzt Ihr die Blackrock Order Serpent auf dem Boden. Dann begeben Ihr



The Serpent Isle



▲ Friß dich frei im Speisesaal



▲ Es grünt so grün...

Euch zurück nach Moonshade und spricht mit dem Barkeeper. Mit dem Schlüssel, den er Euch gibt, könnt Ihr Captain Hawks Truhe aufschließen. Geht der Karte genau nach; die Truhe befindet sich bei 74 Süd 24 West. In ihr befindet sich die Serpent Crown. Ihr solltet jetzt mit dem Dieb sprechen und ihn über den Fluch ausfragen. Wenn Ihr

den Ritter, der ihn töten will, umbringt, gibt er Euch einen Schlüssel. Dieser ist für die Chaos Blackrock Serpent (82 Süd 96 Ost), die in einer Truhe ist.

Blut und Chaos

Um in den Tempel of Chaos zu gelangen, müßt Ihr das Paßwort kennen.

Dieses bekommt Ihr, wenn Ihr ein kleines Mädchen vor dem Tod rettet. Sie befindet sich bei 23 Nord 3 Ost und ist ein Gwani. Um ihr zu helfen, müßt Ihr einen Drachen töten (88 Nord 18 West) und sein Blut mitnehmen (in einem Eimer). Wenn Ihr das Blut dem Anführer bringt, erhaltet Ihr das Paßwort. Weiter geht es im Tempel (2 Nord 2 Ost)!

Man muß hier die Runen mit der Platte anpassen. Habt Ihr die richtige Reihenfolge herausgefunden, wird das Muster lila. Wenn Ihr im Tempel seid, geht gleich nach Nordosten, wo es einen Raum mit einem Vampir gibt. Sobald Ihr wieder hinaus wollt, wird er Euch angreifen. Ihr bringt ihn um und spricht den Dispel-Field-Zauberspruch, um an das Gwanihorn zu kommen. Holt Euch den Zauberstab und den Flux-Modulator, und benutzt ihn mit selbigem, nachdem Ihr das Blacksword in den Boden gesteckt habt.

Eimerweise

Vergeßt danach nicht, das Schwert wieder mitzunehmen! Im Südosten befindet sich außerdem Rudyoms Zauberstab (unwichtig). Geht nun wieder, da Ihr die Wall of Light noch nicht aufmachen könnt. Ihr solltet jetzt Gwenno (102 Nord 56 West) auftauen, indem Ihr sie mit Hilfe des Gwani Horns vom Eis befreit. Dazu bringt Ihr sie nach Monk-Island und befragt die Mönche. Außerdem befragt Ihr Karnax nach Healing. Jetzt müßt Ihr zur Statue von Fedabiblio in dessen Haus in Moonshade gehen und den Zauber-

Ort	Koordinaten		
Fawn	86 Süd	9 Ost	
The Magebane (Waffe)	53 Nord	33 West	
Test of Knighthood	111 Süd	10 West	
Goblinhöhle	69 Süd	32 West	
Black Monolith	83 Süd	19 West	
Sleeping Bull	109 Süd	24 Ost	
House of Chaos Hierophant	71 Süd	52 Ost	
Goldmine	77 Süd	81 Ost	
Test-Arena	37 Süd	142 Ost	
King's Savior	34 Süd	40 West	
Chaos Blackrock Serpent	82 Süd	96 Ost	
Captain Hawk's Chest	74 Süd	24 West	
Secret Entrance to Shamino's Castle	2 Nord	79 Ost	
Die Gwani	23 Nord	3 Ost	
Gwenno	102 Nord	56 West	
Castle of the White Dragon	34 Süd	87 Ost	
Isle of Dead	12 Nord	44 West	
Temple of Order	38 Nord	96 Ost	
Temple of Discipline	43 Nord	86 Ost	
Temple of Emotion	21 Nord	52 Ost	
Temple of Enthusiasm	80 Nord	140 Ost	
Temple of Tolerance	61 Nord	63 Ost	
Temple of Logic	23 Nord	64 Ost	
Temple of Ethicality	33 Nord	132 Ost	
Temple of Chaos	2 Nord	2 Ost	



▲ Dem wahren Helden wird's nie zu heiß...



▲ ...auch friert er nicht im ewigen Eis

stab aus dem Tempel of Chaos auf sie anwenden. Fedabiblio wird nun erscheinen und Euch die Serpent-Scroll geben. Wenn Ihr Karnax auf Monk-Island nun die Scroll gebt, sagt er Euch, welche Wasserlein Ihr braucht. Beim Tempel of Emotion (21 Nord 52 Ost) sprecht Ihr mit dem gefangenen Girl bei der Wand und nehmt die vier Lode-stones, nachdem Ihr den Alter zerstört habt. Benutzt diese mit den Pfosten in der Nähe des Eye of the Moons – und dazu einen Eimer, um das Water of Emotion zu bekommen. Beim Tempel

of Enthusiasm (80 Nord 140 Ost) holt Ihr Euch das Wasser einfach mit einem Eimer aus dem Brunnen. Beim Tempel of Discipline (43 Nord 86 Ost) öffnet Ihr die Türen, indem Ihr alle vorhandenen Knöpfe drückt. Dann geht Ihr ein "Stockwerk" höher, nehmt den Obelis-ken und legt ihn in das Fach an der Südseite der Statue. Dann müßt Ihr wieder runter und zum Sarg im Süden gehen. Hier wird ein Reveal-Spruch aufgesagt, sodann erscheint eine Truhe mit einem Schlüssel. Die Geheimtür oben im Osten wird mit dem Schlüssel

geöffnet. Alsdann könnt Ihr eine Tür im Norden und dahinter eine Truhe öffnen, aus der Ihr die Arrows of Discipline mitnehmt.

Die wundersame Auferstehung

Jetzt schnell zurück nach Moonshade zur Taverne, um den weiblichen Roboter zu töten (so wie in der Vision). Den Körper nehmt Ihr mit zum Tempel und sagt den Create-Automation-Spell auf. Sie lebt wieder und geht in

ABGEEFETZT!



136 SEITEN

Nur 7,80 DM



... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG

●●●●●●●●●● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ●●●●●●●●



▲ Da wandert er mit bitt'rer Miene durch eine alte Schloßruine

den Mind-Room. Sagt ihr, daß sie sich auf die linke Plattform stellen soll, und drückt den Knopf, um in den Körper der Roboterin zu wechseln. Ihr benutzt nun die Treppe nach Osten und geht über die Säure. Hier nehmt Ihr das Wasser mit und kehrt anschließend zurück zur Affeninsel. Benutzt

das Wasser bei Gwenno, und sprecht in Moonshade mit dem Magier, der in Fibercio's Castle herumläuft. Gebt ihm den Zauberstab aus dem Temple of Chaos, und er gibt Euch eine Soul-Prism-Scroll. Ihr geht jetzt zu Duncio und bittet ihn, Euch Worm-Gems zu machen und auf drei Gems einen Soul-

Prism-Spruch aufzusagen. Beim Temple of Tolerance (61 Nord 63 Ost) hat Mortegro seine Probleme. Daher nehmt Ihr den Schlüssel und geht ein Stockwerk tiefer. Ihr denkt an die Serpent-Bonds und geht nach Westen.

Zieht dort an dem Hebel für die Tür, und nehmt den Schlüssel. Jetzt geht Ihr hoch und öffnet die Tür bei der Kurbel mit dem Schlüssel. Bei Mortego öffnet Ihr die Geheimtür im Norden und nehmt ihn in die Party auf. Nachdem Ihr nach draußen gegangen seid, kehrt Ihr zu Gustacio's Haus in Moonshade zurück und stellt einen Eimer auf den Altar. Dadurch bekommt Ihr das Wasser of Tolerance.

Im Schloß des weißen Drachen

Danach geht es weiter im Castle of the White Dragon: Hier müßt Ihr **alle** Schlüssel finden!

1. Schlüssel: Im Raum mit den Instrumenten.



▲ Das Fangen der Schlangen und das Verknoten ist verboten

2. Schlüssel: Auf dem Tisch in der Südostecke des Raumes.

3. Schlüssel: Im Raum im Norden.

4. Schlüssel: Die Tür mit Hilfe der Spinnfäden öffnen. Ihr müßt einen Wollballen bewegen und den Hebel ziehen. Danach öffnet Ihr die Tür im Norden und zieht den Hebel im Nordwesten. Im mittleren Raum werden die Türen im Norden und Südosten mit Lockpicks geöffnet. Dann nehmt Ihr den Schlüssel aus der Tafel.

5. Schlüssel: Man öffnet die östliche Tür im Raum nördlich der Fireballs und die Tür im Nordwesten mit Lockpicks. Der Schlüssel selbst ist in der Truhe.

Ein "Stockwerk" tiefer öffnet Ihr die linke Tür und zieht den Hebel. Das gleiche gilt auch für die anderen Räume, wobei man die Schlüssel nicht vergessen sollte. Nachdem Ihr nach Südosten könnt (und auch die Tür nach Süden zu öffnen ist), geht Ihr von dort aus nach Westen.

Den Flux-Modulator setzt Ihr mit Eurem Schwert in Gang, und die angreifenden Banes werden außer Gefecht gesetzt. Die Prismen setzt Ihr mit dem Water of Emotion, Enthusiasm und Tolerance ein (jedes Prisma) und verwendet die Brühe dann für das Black Sword. Die Prismen müssen mitgenommen werden! Gleiches gilt für die drei Körper, die Ihr zur Affeninsel mitnehmt und wiederbelebt.

Es geht nun weiter beim Tempel of Ethicality (33 Nord 132 Ost): Geht nach Osten, und klickt mit der Maus zweimal auf den Teppich – hier darf man sich nun einem Test unterziehen! Dann geht Ihr nach Osten und lest unbedingt die Tafel! Öffnet die Tür, und drückt den Knopf am Pfosten.

Ein tödlicher Kampf

Ihr werdet jetzt in eine Arena teleportiert! Von dort geht es nach Osten bis zum goldenen Sockel, auf den Ihr alles Gold drauflegt, das Ihr besitzt. Nachdem Ihr noch ein Stück nach Osten gelaufen seid, müßt Ihr den Knopf drücken. Jetzt erscheint Batlin. Der ist Euch allerdings weit überlegen, und



▲ Was Roger Wilco kann, schafft der Avatar schon lange

Ihr werdet von ihm kurz vor Eurem Tod gefragt, ob Ihr Euch ergeben wollt. Beachtet ihn nicht, und kämpft einfach weiter. Den Eimer müßt Ihr mit der Fontäne benutzen!

Als nächstes wäre da der Tempel of Logic (23 Nord 64 Ost): Geht nach Norden, und wendet das Gwani-Horn auf die fünf in Eis eingeschlossenen Körper an. Dann wandert Ihr nach Nordosten und benutzt die Teleporter so lange, bis Ihr zum Tempel teleportiert werdet. Hier müssen die Runen in einer bestimmten Reihenfolge hingelegt werden. Danach redet Ihr mit den Robotern und beschuldigt den vierten.

Ihr tötet ihn und findet, unter Zuhilfenahme eines Dispel-Field-Spell, den Schlüssel für die Tür im Westen. Danach geht es wieder einmal nach Monk-Island, wo Ihr das Water of Discipline auf Dupre, das Water of Ethicality auf Shamino und das Water of Logic auf Iolo anwendet.

Die Insel des Todes

Jetzt erscheint Xenka, die Ihr schon am Anfang bei der Codeabfrage kennengelernt habt. Sie beauftragt Euch, zur Isle of Dead zu gehen. Benutzt jetzt das



▲ Im Abspann schweben wir durchs All



▲ Drei Böse schmieden einen Plan

Serpent Gate, um zur Isle of Dead zu gelangen.

Auf der Isle of Dead (12 Nord 44 West) sind Schlangen in den Boden eingeritzt. Folgt diesen, und drückt die Knöpfe. Ihr gelangt dann in einen Raum, in dem Ihr im Nordwesten eine Geheimtür öffnen könnt. Weiter geht es nach Norden und – nach einer Teleportation – nach Westen. In diesem Raum ist ein Zombie, den Ihr (noch

einmal) umbringt; dann nehmt Ihr die Scroll. Jetzt geht Ihr einen Raum zurück, legt die Scroll auf den Sockel bei der goldenen Schlange, und Ihr werdet mal wieder gebeamt. Dann lest Ihr das Buch, das auf dem Sockel liegt, und werdet nochmals transportiert!

Um an die Eyes zu gelangen, die in diesem Raum sind, müßt Ihr einfach nur einen Dispel-Field-Spell loslassen. Jetzt geht es nach Norden, dann durch

eine weitere Geheimtür, und schließlich werdet Ihr schon wieder teleportiert! Hier tut Ihr aber nichts, sondern kehrt einfach zu Xenka zurück.

Ihr fragt sie nach Sacrifice. Jetzt kommt ein altes Kinderspiel, und zwar müßt Ihr Streichhölzer zie-

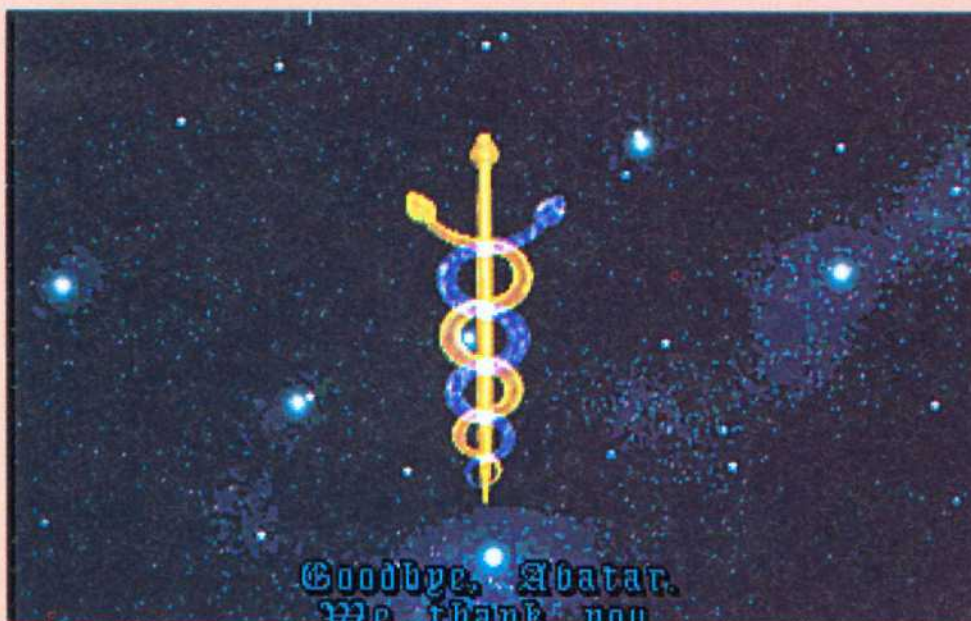
hen; wer das kürzeste zieht, verliert! Allerdings muß derjenige, der verliert, sein Leben opfern!

Selbstmord im Krematorium

Im Krematorium von Monitor bringt sich Dupre nach seiner Entscheidung selbst um. Anschließend nehmt Ihr die Urne mit, in der sich seine Asche befindet. Jetzt könnt Ihr zum letzten Tempel, dem Temple of Chaos! Vorher holt Ihr aber noch ein Powder Keg aus der Höhle in den Bergen, westlich von Monitor. Damit geht es zu den Skullcrusher Mountains, um das Puder vor die Tür zu legen und explodieren zu lassen.

Im Dungeon nach Norden geht Ihr bis zum Raum mit den Statuen, um dann durch die Geheimtür in der Nordwand zum Temple of Chaos zu gelangen.

Hier müssen die Chaos Blackrock Serpent in den Spalt gesteckt und die Prismen auf den anderen Altar gelegt werden. Die Urne mit Dupres Asche



▲ Geschafft! Britannia wurde zum 7,5ten Mal gerettet

legt Ihr auf den letzten Altar. Somit könnt Ihr die Chaos Blackrock Serpent wieder mitnehmen.

Ein Trapper wartet bei 59 Nord 25 Ost darauf, von Euch ins Jenseits befördert zu werden. Nehmt sein Amulett, und gebt es der Anführerin der Gwani. Sie gibt Euch dafür noch einen Serpent-Tooth. Jetzt benötigt Ihr noch die Serpent-Armor!

Ihr bekommt diese, wenn Ihr den Kamm aus Columnas Truhe (hinter der Geheimtür) nehmt (den Schlüssel habt Ihr schon vorher bekommen) und Yolanda bringt, die versteckt im Swamp of Gorlab herumlungert. In ihrem Thronraum öffnet Ihr die Tür mit dem Schlüssel, den Ihr von ihr bekommen habt. Nehmt Euch die Armor und den Bogen (Super-Waffe).

Per Serpent-Gate beamt Ihr Euch zur Sunrise-Isle und nehmt eine blaue und eine rote Statue. Eine kommt links auf die Waage, die andere rechts. Nehmt die Gegenstände, die erscheinen, und legt jeweils einen auf die Sockel in den richtigen Tempeln! Ein Buch im Westen des Tempels hilft Euch in dieser Sache

weiter. Zu jedem Gegenstand paßt der entgegengesetzte Tempel!. Wenn alles stimmt, bekommt Ihr ein Buch.

Feuer und Eis

Dann geht es zurück zum Gate-Raum. Lest das Buch, stellt es zwischen die Säulen, und lest das Buch noch mal. Jetzt schnell nach Norden, die großen Türen öffnen.

Weiter geht es nach Westen. Nehmt jetzt den Schlüssel aus der Tasche. Dann wandert Ihr nach Osten, öffnet die Truhe und steckt eine der Kerzen ein. Dann geht Ihr wieder nach Westen und stellt die Kerze auf den Sockel.

Jetzt holt Ihr im Norden das Iceprism und legt es auf den Feueraltar im Osten. Den Gegenstand im Norden nehmt Ihr mit. Das Fire- und das Ice-Objekt werden auf den mittleren Sockel vor der großen Tür gelegt, dann geht es nach Norden. Den Telekinesis-Spell wendet Ihr auf die Knöpfe an und geht durch die Secret-Door unter der Treppe. Ihr gelangt dann zu den Cubes

of Fire and Ice. Nehmt drei Fire-Cubes und drei Ice-Cubes, und geht zurück zu der großen Tür mit dem Sockel. Legt abwechselnd einen Fire-Cube und einen Ice-Cube drauf.

Es erscheinen dann mehrere Transporter, die zum Schluß eins werden. Benutzt den Transporter, geht nach Norden, und legt den Serpent Staff, die Serpent Armor und die Serpent Crown auf den Altar. Jetzt erscheint das Blue Order Serpent Eye, und eine weitere Teleportation erwartet Euch.

Jetzt geht Ihr nach Norden. Eine Armee wird Euch hier angreifen. Ihr schlagt zurück, und schon nach kurzer Zeit verabschiedet sie sich mit einem kurzen "Servus" ins Jenseits.

Jetzt müssen noch die Blackrock Serpent in die Spalte gesteckt, die Order und die Chaos Eyes auf den Altar gelegt, und es muß mit dem Ophidian-Sword auf die Schlangen-Statue eingeschlagen werden – Ende gut, alles gut.

Der Abspann erscheint, und Ihr habt Britannia ein zweites Mal vor dem Guardian bewahrt! ■

Klaus Haslbeck, Thomas Schlor/msu



▲ Bye-bye, wir sehen uns in Teil 8 wieder!

Intrigensspiel auf fremden Welten

Das Buch war ein Knüller, das Spiel nicht minder: Ringworld ist zu Recht einer der meistgelesenen Science-Fiction-Romane der Welt.

Larry Nivens Idee, einen Planeten auf der Innenseite eines Ringes zu schaffen, bot Stoff für exotische Abenteuer der dritten Art. Kein Wunder, daß auch das Spiel reichlich Gebrauch von diesem Universum der Wunder macht. Und von der Konkurrenz: Die Katzenmenschen auf der Ringwelt sind denen aus Wing Commander verdammt ähnlich...

Nach der stimmungsvollen Einleitung werden wir in die Festung der Familie Chmee verschlagen. Dort fassen wir in die Lichtschranke und warten, bis der Herr des Hauses erscheint. Als Beweis für unsere Freundschaft zeigen wir ihm den Ring aus dem Inventar. Nun endlich dürfen wir die Festung betreten.

Es folgt eine Unterhaltung, in der wir von der seltsamen Warnung berichten. Doch das Gespräch wird zwangsläufig von einem plötzlich erscheinenden Eindringling unterbrochen. Bei dem Eindringling handelt es sich um einen



▲ Ein Meuchelmord bringt den Stein ins Rollen

Kzin, der prompt den Bruder des "Seeker of Vengeance" erschießt. Daraufhin schnappen wir uns den Stunner und betäuben damit den ungebetenen Gast. Bei einer näheren Untersuchung stossen wir auf eine Infodiskette, die wir

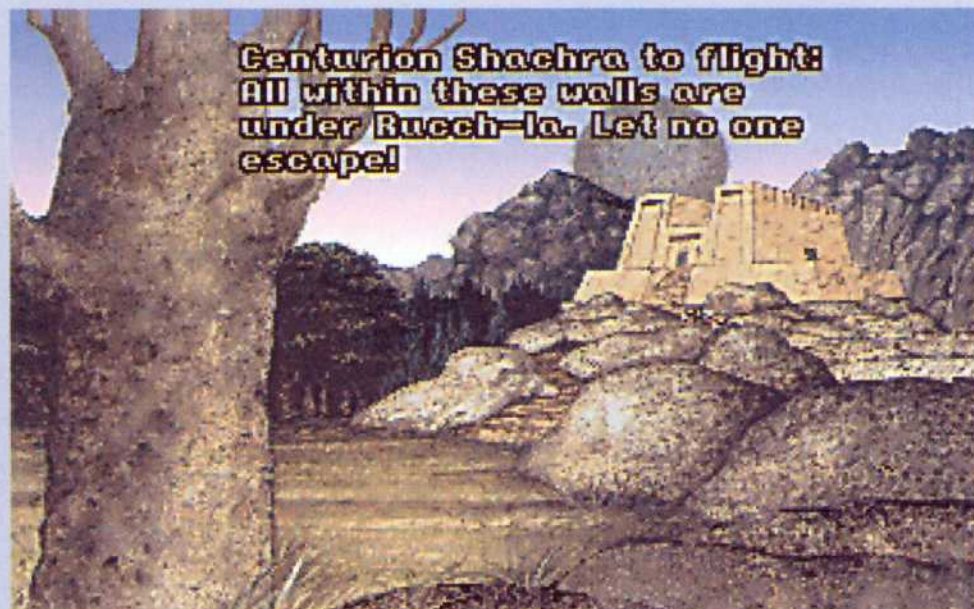
natürlich mitgehen lassen. Zusammen mit Seeker geht's weiter zu den fliegenden Motorrädern. Um keines der Fluggeräte den feindlich gesinnten Kzin zu überlassen, programmieren wir eines der Fahrzeuge (das vordere) als Master und das andere (das hintere) als Slave. Dann ist es aber höchste Zeit, sich aus dem Staub zu machen, denn wer begibt sich schon freiwillig in die Hände eines wütenden Kzin?

Eine neue Gefährtin

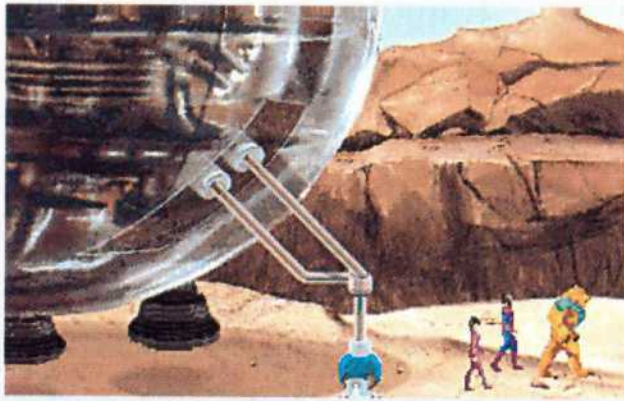
Am Ende unserer Reise landen wir vor einem Tor, wo wir den Wächter darum



▲ Der König der Kzin macht Wing Commander alle Ehre



▲ Jetzt wird's eng: Der Held auf der Flucht



▲ **Endlich: Landung auf der Ringwelt**



▲ **Ein schickes Fluchtschiff**



▲ **Der Hangar bietet Platz**

bitten, uns passieren zu lassen. Auf diese Weise gelangen wir zu dem sagenumwobenen Prototyp des Superraumschiffes. Doch wir sind scheinbar nicht die einzigen, denn zwei unangenehme Typen streunen ebenfalls um das Raumschiff herum. Kurzerhand schießen wir die zwei mit dem Stunner ab.

Um Mirinda davon abzuhalten, unser Unternehmen zu boykottieren, läßt Seeker sein Überzeugungstalent spielen. So wird Mirinda zu einer treuen Gefährtin, die uns das ganze Abenteuer über begleiten wird.

Dann benutzen wir erneut die Infodiskette mit dem Inforaumer. Es erscheint ein Mitglied der Puppeteers, jener Rasse, die am Krieg zwischen den Menschen und Kzin eigentlich schuld waren. Der geschäftige Puppeteer schlägt uns einen Tausch vor. Er möchte ein paar Dinge aus der Ringwelt und bietet dafür seine Mithilfe bei der Suche nach dem verschollenen Speaker und Louis Wu an. Da jede auch nur mögliche Hilfe willkommen ist, nehmen wir das Geschäft dankend an.

Also machen wir uns auf in die Weiten des Weltraums. Nach unserer Landung werden wir von ein paar freundlichen Eingeborenen begrüßt. Seeker

wird zu einem Drink eingeladen. Inzwischen begeben wir uns noch mal zurück ins Raumschiff (genauer gesagt, in den zweiten Stock), um aus dem Automaten eine Flasche Ale zu besorgen. Mit dieser geht's dann wieder zurück zu den Eingeborenen.

Fassadenkletterer

Wir überreichen die Flasche dem trinkfreudigen Häuptling. Daraufhin führen wir ein Gespräch mit ihm und seiner Tochter. Dieses bezaubernde Mädchen hat es uns irgendwie angetan. Das ist sicherlich auch der Grund dafür, daß wir sie zu Bett geleiten. Bald entschlummert sie, und wir können uns das Seil nehmen. Dann verlassen wir das Schlafgemach der jungen Braut und begeben uns in den Thronraum. Dort entwenden wir die Leiter und machen uns schleunigst aus dem Staub.

Vor der Höhle stellen wir die Leiter an die Wand und klettern hinauf. Oben angekommen, befestigen wir das Seil an dem Felsen zwischen den beiden Schornsteinen. Nun geht's per Seil hinab durch den linken Abzug in den geheimen Raum.

Dort kann man eine wichtige Karte besichtigen. Wir tun dies und laufen anschließend nach vorne. Auf diese Weise gelangen wir in einen neuen Raum. Hier sehen wir eine Kette an der rechten Säule hängen, die wir besser mitnehmen sollten. Dann verlassen wir schleunigst den Raum und klettern das Seil hinauf.

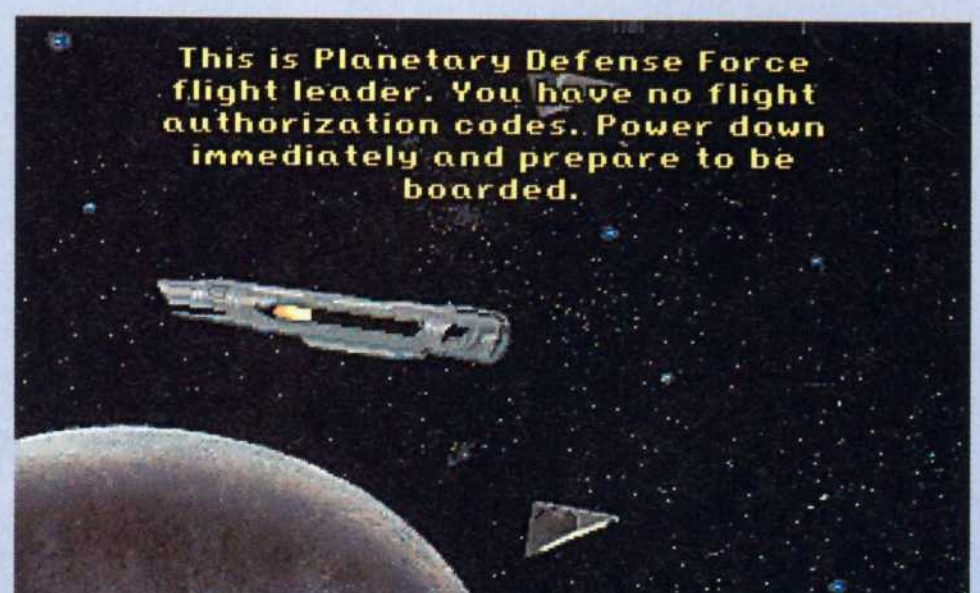
Auf dem silbernen Kasten werden nun die Teile so hingelegt, wie wir es auf der Karte aus dem Geheimraum gesehen haben. Dabei stellt die Kette das Sonnensystem dar. Haben wir diese Aufgabe erfüllt, gehen wir weiter den Weg entlang und landen bei einem Raumschiff. Dieses wird mit dem Scanner aus dem Inventar abgetastet. Somit wäre der erste Auftrag erledigt.

Flucht aus dem Kerker

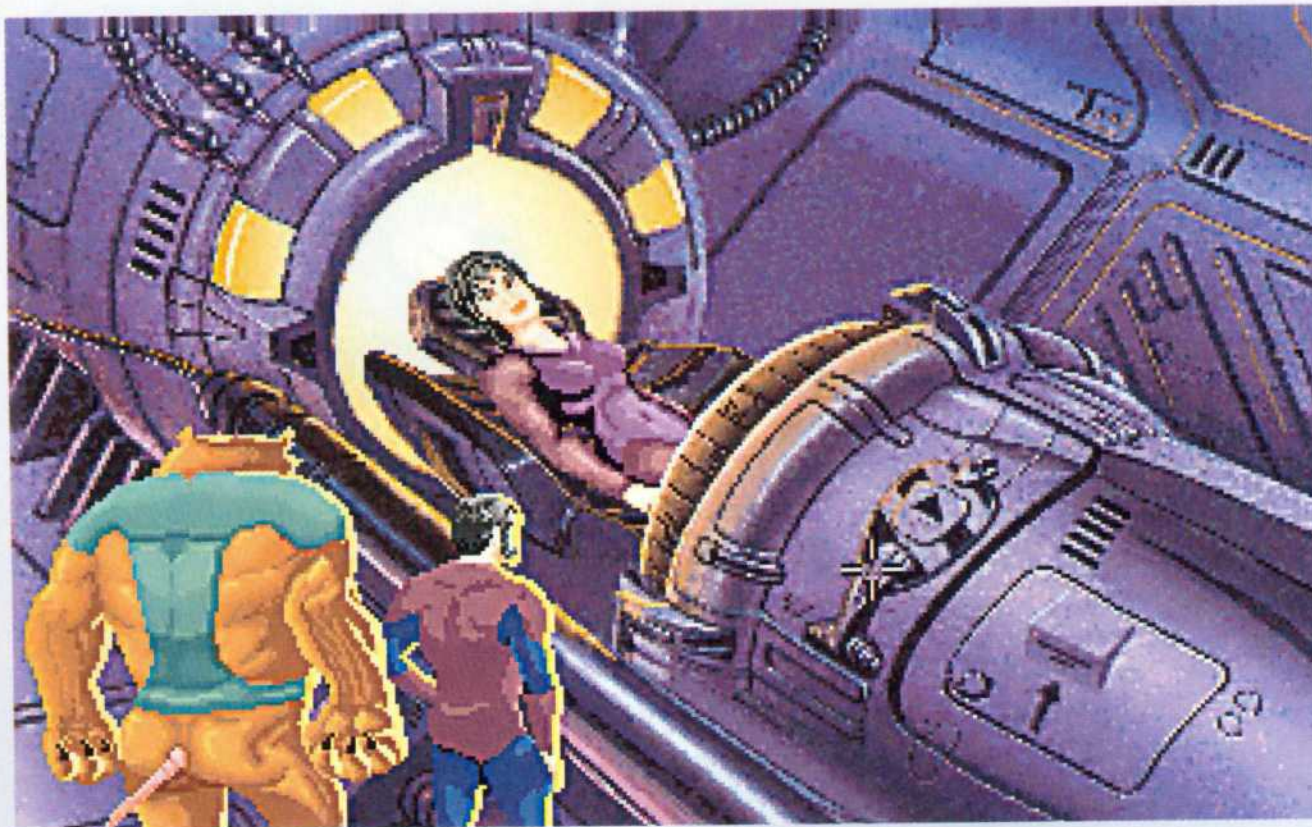
Doch kaum sind wir wieder im Raumschiff angekommen, gibt es schon die zweite Aufgabe. Um diese zu erfüllen, begeben wir uns zunächst in den Luftschleusenraum, der sich im zweiten Stock unseres Raumschiffes befindet. Von dort brauchen wir nämlich unbe-



▲ **Man überlegt sich Alternativen,...**



▲ **... denn gleich wird geschossen**



▲ **Der Widerspenstigen Zähmung: Noch ist sie gefangen**



▲ **Die Außenseite der Ringwelt**

dingt einen Erste-Hilfe-Koffer. Wir finden ihn in einem der Regale und machen uns auf die Suche nach unserem treuen Freund Seeker.

Doch die Suche währt nicht lange, denn wir werden verhaftet und in eine Zelle gebracht. In dem Verlies treffen wir auf den gesuchten Seeker, dem wir erst mal zwei Injektionen aus dem Erste-Hilfe-Koffer verpassen. Bevor wir uns nun daran machen, aus der Zelle auszubrechen, nehmen wir noch den Knochen auf. Danach entschlüpfen wir durch das obere linke Loch in die geliebte Freiheit.

Frohen Mutes durchschneiden wir mit Hilfe des Knochens das Seil und befreien so die kleine Fledermaus. Nun müssen wir noch mal zurück in die Zelle, um nach dem zurückgebliebenen Seeker zu schauen. Versuchen wir erneut, durch den Ausgang zu entfliehen, so erscheint die Fledermaus, die uns aus Dank für ihre Befreiung einen Trank überreicht und etwas über einen geheimen Gang zu berichten weiß. Von diesem Trank nehmen

wir einen Schluck und geben den Rest dem todkranken Seeker. Durch das Gegengift kommt unser Freund dann endlich wieder zu gewohnter Form.

Also verlassen wir die Höhle und begegnen kurz darauf ein paar üblen Burschen. Wir schießen sie ab und sprechen mit der Fledermaus. Diesmal berichtet unser Freund und Helfer über ein Loch in einer Säule. Nach einer kurzen, aber intensiven Suche finden wir das besagte Loch in der linken großen Säule. Im Innern der Säule befindet sich eine der begehrten Stasisboxen. Dann verlassen wir schleunigst die Höhle und räumen draußen den Felsen beiseite. Seeker wäre somit befreit und unsere Aufgabe erledigt.

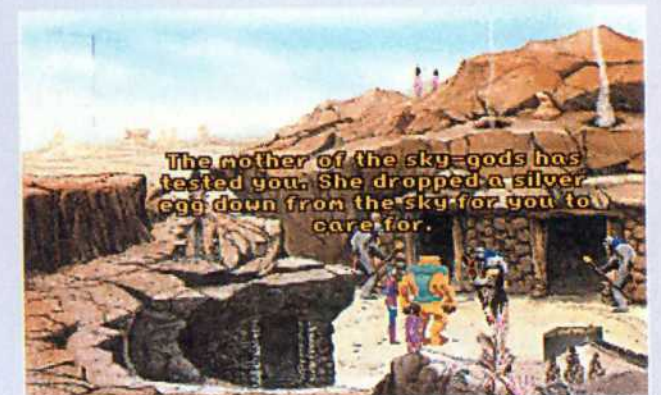


▲ **Im Landeanflug**

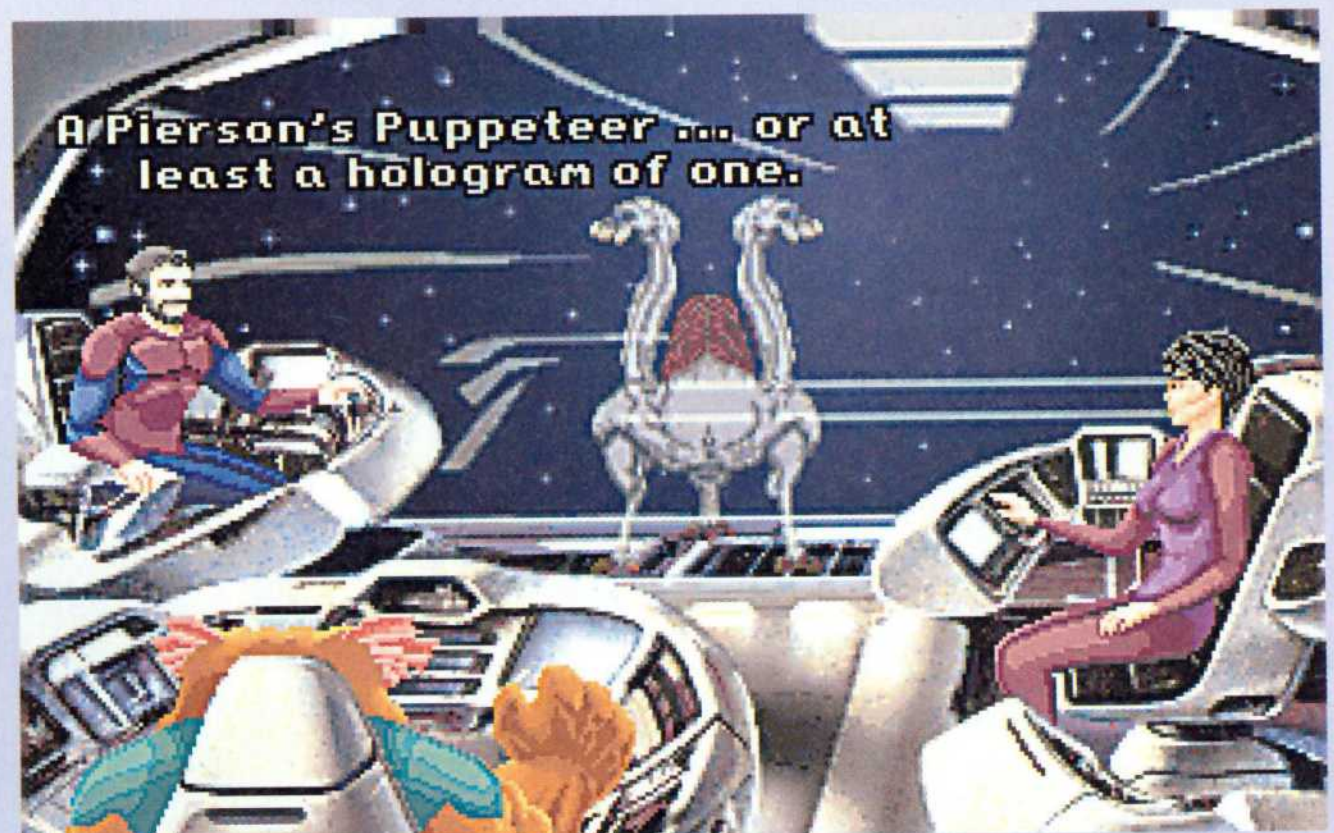
Der König des Meeres

Wieder zurück im Raumschiff, führen wir ein längeres Gespräch. Danach schalten wir den linken Monitor ein und lesen uns alles Wissenswerte zum Thema Stasisfields durch. Nachdem wir unsere Wissenslücken beseitigt haben, begeben wir uns in den ersten Stock des Raumschiffes. Hier treffen wir auf zwei Typen, die wir unbedingt ansprechen müssen. Den Rest überlassen wir dann sicherheitshalber Seeker.

Schließlich landen wir an einem Strand auf dem nächsten Planeten. Dort erfahren wir, daß der König uns



▲ **Bei den Eingeborenen**



▲ **Eine fremde Macht hat einige Aufträge für die Crew parat**



▲ Sprachgestört: Ein Häuptling,...



▲ ...ein Höhlenbewohner...



▲ ...und eine Fledermaus

zu sehen wünscht. Was liegt da wohl näher als seinem Wunsch nachzukommen? Doch das ist leichter gesagt als getan, denn der erhabene König residiert tief unter dem Meeresspiegel.

Also machen wir uns auf die Suche nach einem Taucheranzug. Wir finden



▲ Das Wrack birgt ein Geheimnis

ein Exemplar im Luftschleusenraum unseres Raumschiffs. Nun ziehen wir den Anzug an und verlassen das Raumschiff durch die rechte Luke.

Am Strand folgen wir dem Mann ins Wasser und gelangen schließlich zum König. Erneut stehen wir vor einem großen Problem, denn der König wünscht einen Übersetzer, bevor er bereit ist, uns zu helfen. Doch der

Übersetzer wurde erst vor kurzem gestohlen, und wir müssen uns auf die Suche nach ihm machen.

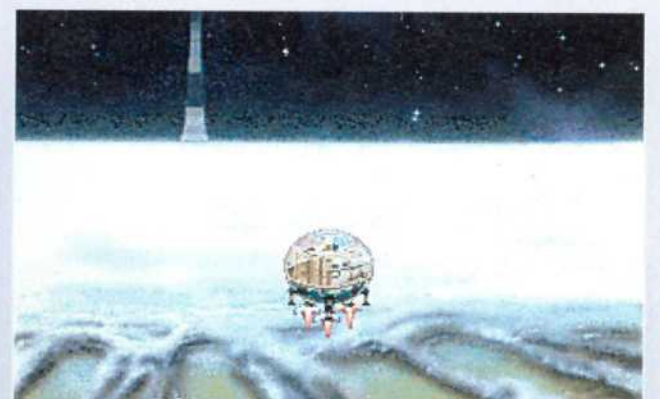
Dazu legen wir zunächst den Anzug ab und begeben uns wieder zurück ins Raumschiff, genauer gesagt in den dritten Stock. Dort angekommen, sprechen wir mit Seeker und gehen anschließend wieder in den ersten Stock. Nach Aktivierung des linken Computers erscheint eine Landungsfähre, in die wir einsteigen. Auf diese Weise gelangen wir in die City of Sky.

Der Übersetzer wird entdeckt

Von dem Professor erfahren wir, daß sich der Übersetzer in dem Stuhl befindet. Da der Stuhl jedoch von Explorer besetzt gehalten wird, bleibt uns nichts anderes übrig, als diesen mit dem Stunner außer Gefecht zu setzen. Doch um den Stuhl zu öffnen, bedarf es noch einiger Anstrengungen.

Als erstes nehmen wir uns das leere Glas vom Tisch und gehen damit zum

großen Faß. Wir ziehen den Pfropfen heraus und fangen die grüne Flüssigkeit mit dem Glas ab. In der Sprechanlage an der Wand stoßen wir bei genauerem Hinsehen auf einen Schlüssel, den wir natürlich mitnehmen. Die Kombination für den Stuhl finden wir



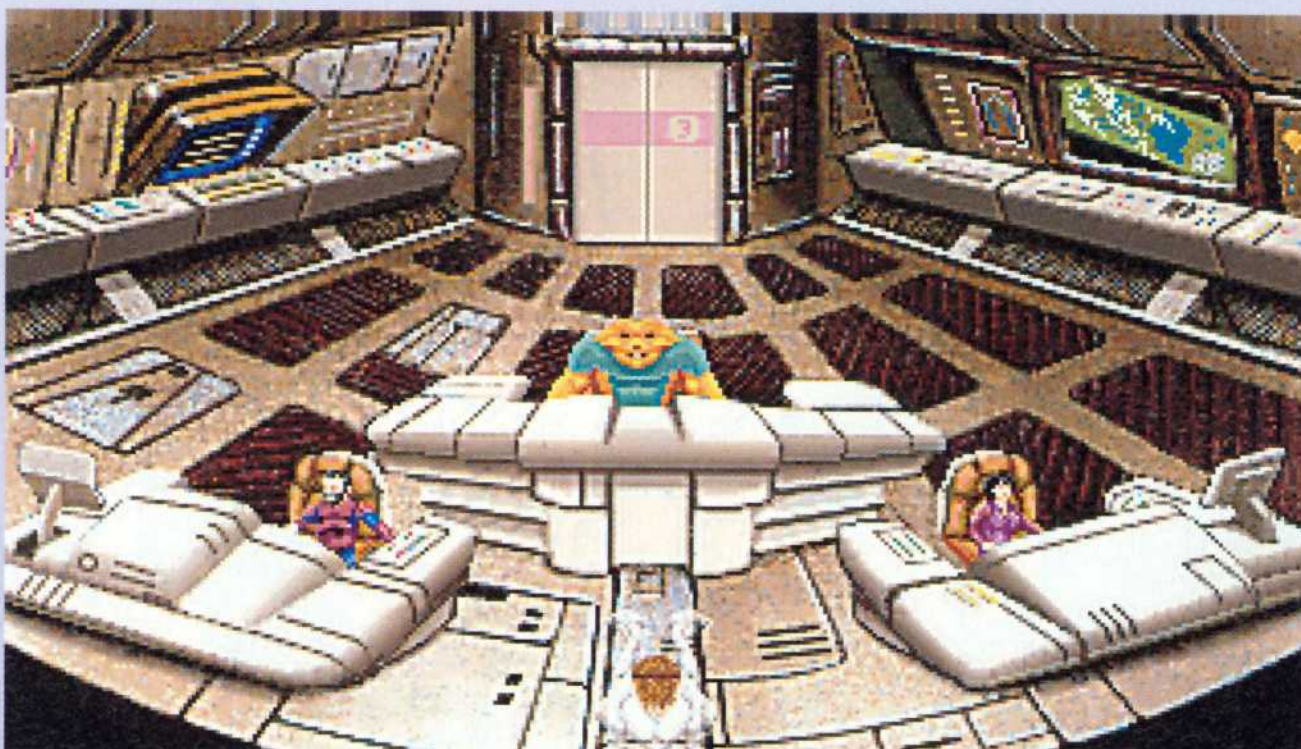
▲ Gefährlich: Sturz durch die Atmosphäre

auf einem Zettel im zweiten Buch von rechts. Dann endlich können wir uns dem Stuhl widmen.

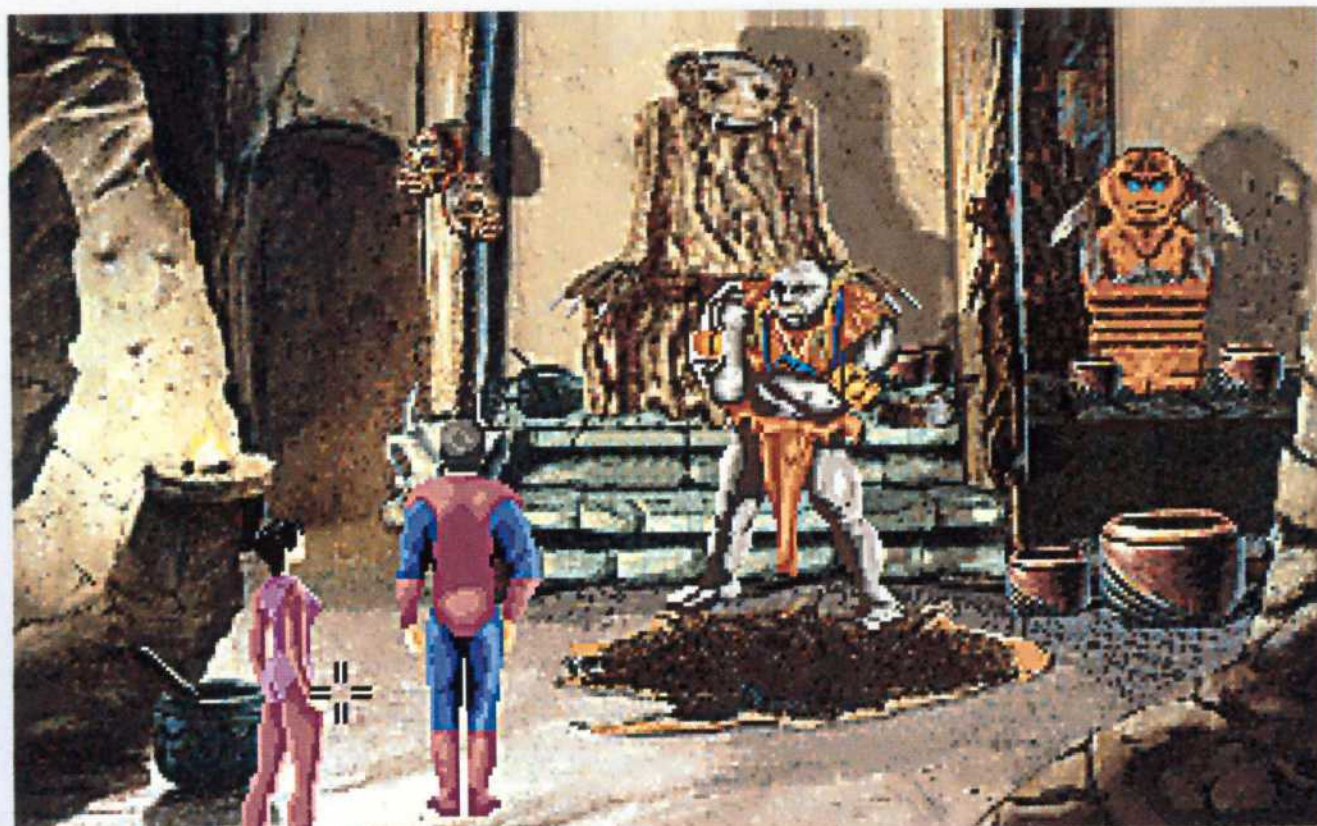
Wir drehen ihn zweimal nach links, viermal nach rechts und dreimal nach links. Den nun zum Vorschein kommenden Safe können wir mit Hilfe des Schlüssels öffnen. Im Innern des Tresors befindet sich der gesuchte Übersetzer. Mit diesem geht es wieder zurück ins Raumschiff und zum Strand. Dort überreichen wir den Übersetzer dem Unterwassermann.

Mit Hilfe der Delphine sollte es uns nun gelingen, an ein weiteres Stasisteil heranzukommen. Doch die vielen Pflanzen hindern die Delphine daran, ihren Auftrag zu erfüllen. Also geben wir dem Unterwassermann die grüne Flüssigkeit. Das Pflanzenproblem wäre somit erledigt.

Doch schon sind weitere Schwierigkeiten im Anmarsch: Die Delphine bekommen die Stasisteile nicht in ihr Maul. Nun, was soll man da machen? Gehen wir also zurück in unser Raumschiff und lassen den Computer alle Daten über Delphine ausspucken.



▲ Auf einen Blick: Auf der Brücke gibt es ein paar nützliche Sachen!



▲ **Magisch:** Bei den Eingeborenen muß ein altes Rätsel gelöst werden

Dabei fällt uns bei einer Zeichnung eine Art mechanische Hand auf. Um Näheres über diese Hand zu erfahren,

miterleben, wie ein Sklave wegen einer Nichtigkeit regelrecht hingerichtet wird. Entgegen unserem Gerechtig-

Dann verlassen wir die Gemächer und laufen nach rechts bis zur Wache. Dieser zeigen wir die Tunika und dürfen daraufhin die Privaträume des Königs betreten. Im hinteren Raum sehen wir an der Wand eine Holzstatue. In dieser verbirgt sich ein Mechanismus, mit dem man eine geheime Tür öffnen kann.

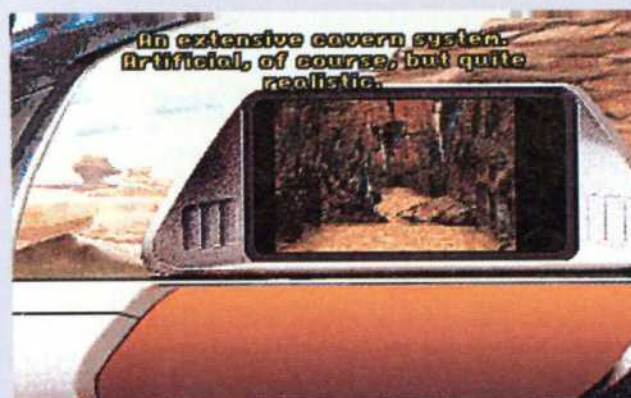
Hinter der Geheimtür finden wir zwei Schwerter, die wir natürlich in unser Inventar wandern lassen. Im Hauptraum setzen wir den Scimitar in die Einkerbung ein, worauf wir ein weiteres Stasisteil in unsere Sammlung aufnehmen können. Um die Gemächer unversehrt verlassen zu können, ohne daß die Wache irgendwelchen Verdacht schöpfen kann, bedarf es einer List.

Wir nehmen die Kerze aus dem rechten Ständer und legen das trockene



▲ **Wichtig:** Hier gibt's Erste Hilfe

bedienen wir das Terminal im rechten Vordergrund. Prompt erhalten wir eine solche mechanische Vorrichtung. Mit dieser geht's wieder an den Strand, um sie dem Unterwassermann zu überreichen. Als Gegenleistung erhalten wir die gewünschten Teile. Damit wäre eine weitere Aufgabe gelöst.



▲ **Im Höhlenlabyrinth**

keitssinn bieten wir dem menschenverachtenden König unsere Dienste an und nehmen die Tunika zu Reinigungszwecken in unseren Gewahrsam.



▲ **Ausstieg in eine fremde Welt**

Stroh auf das Bett. Mit der Kerze setzen wir nun das Bett des Königs in Brand. Da die Wache voller Aufregung durch den Raum irrt, können wir uns seelen-

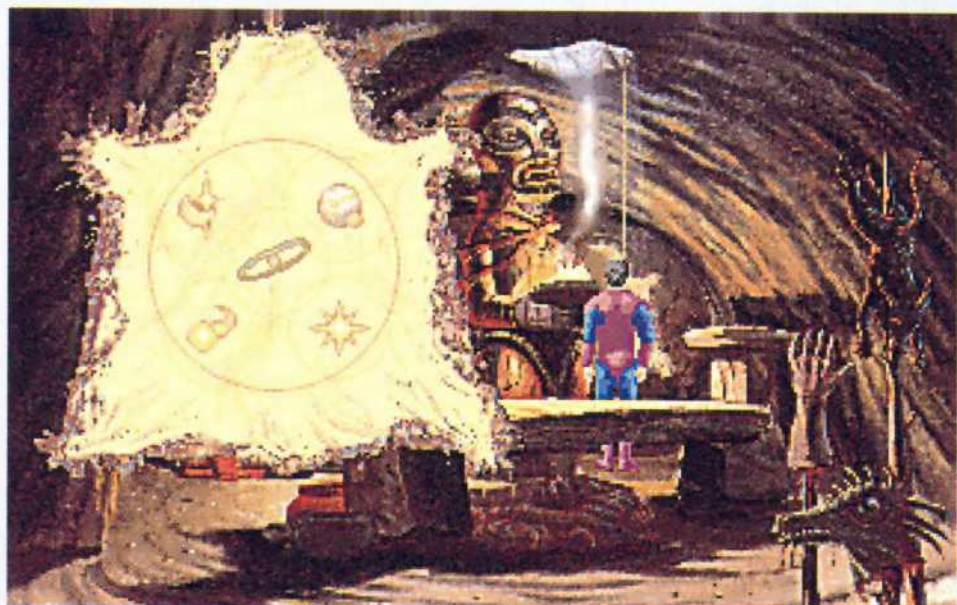
Zurück zur Erde

Neue Anordnungen gibt es auf unserem Raumschiff. Diesmal schlägt es uns auf die gute alte Erde, wo wir zuerst den Sklaven ansprechen. Dieser überläßt uns seine Kleidung, mit der es uns möglich ist, den Palast zu betreten.

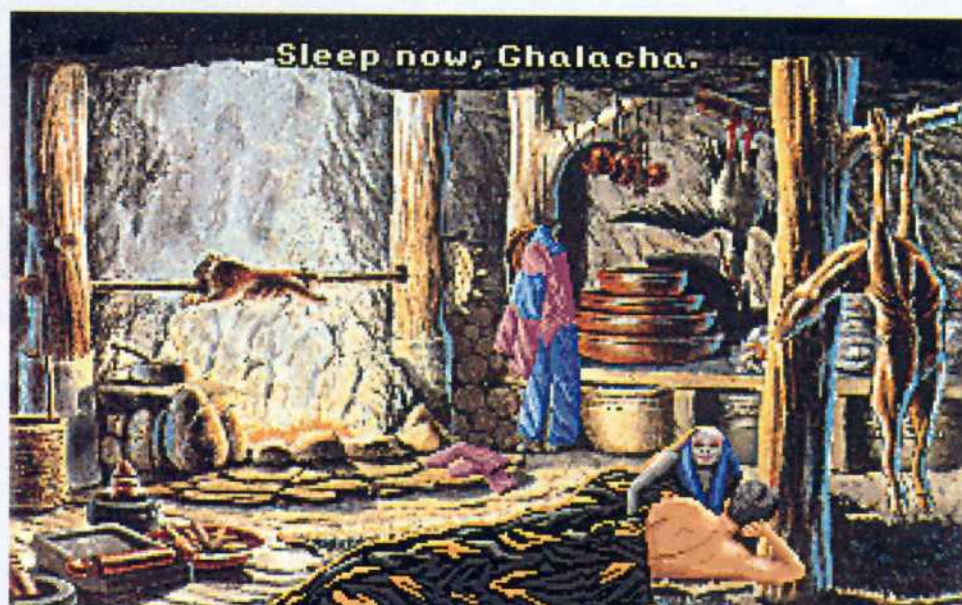
Beim Sklavenhalter stecken wir uns ein wenig Stroh ein und verlassen den Raum. Nun gehen wir so lange nach rechts, bis wir in die königlichen Gemächer gelangen. Dort müssen wir



▲ **Gefangen:** Mit den Höhlenbewohnern ist nicht zu spaßen



▲ **Endlich: So muß das Rätsel gelöst werden**



▲ **Erholung: Ein Rendezvous vorm Feuer**

ruhig aus dem Staube machen. Auf dem Balkon benutzen wir den Scanner, worauf Seeker erscheint und uns abholt.

dem Stasiskopfschmuck benutzen. Ebenfalls im Raumschiff öffnen wir mit dem Schlüssel das obere Panel. Hier benutzen wir das Stasisfield und

Bevor das große Finale beginnen kann, müssen wir noch im Raumschiff die zwei grünen Module aus ihren Steckplätzen ziehen.

Die Entscheidungsschlacht

Unser nächster Anlaufpunkt ist das kaputte Raumschiff, das wir nochmals absキャンen sollten. Des Weiteren müssen wir noch den Stasis-Field-Negator anwenden. Endlich kommen wir an den Eingang des Schiffes, der sich mit folgendem Code öffnen läßt: 3 4 1 5 2 6.

Im Raumschiff treffen wir auf eine Kreatur, die wir befreien und mit



▲ **Blick durchs Tiefenradar**

nehmen es anschließend wieder heraus.

Jetzt verlassen wir das Raumschiff wieder und benutzen den Wave mit der übermütig gewordenen Kreatur.



▲ **Imposant: Die Ringwelt von außen**

Schnell schleppen wir noch die Kreatur in ihr unschädlich gemachtes Raumschiff. Dann endlich ist es soweit: Die entscheidende Raumschlacht kann beginnen. Wir finden uns in einem kleinen Raumgleiter wieder, der auf das feindliche Schiff zu steuert.

Geschwind benutzen wir die grünen Module mit dem Feindbild. Sobald wir auf unseren Raumkreuzer zurückbeamt sind, können wir miterleben, wie das feindliche Raumschiff zerstört wird. Damit konnten wir den Patriarchen von seinem entscheidenden Feldzug gegen die Menschheit abbringen. Unser Abenteuer wäre somit beendet. Für dieses Mal jedenfalls. Denn es steht zu hoffen, daß wir in naher Zukunft noch mehr von der Ringwelt hören werden – schließlich gibt es ja hierzu auch ein zweites Buch!



▲ **Einöde: Diese Wüste bietet mehr, als es den Anschein hat**

Oliver Runge

**SUPER-
STARK**

Bazaar

Science-Fiction-Corner

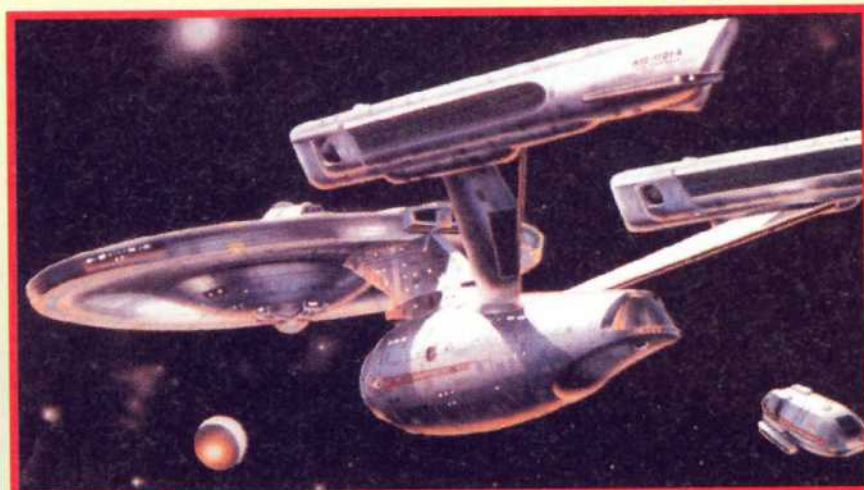


U.S.S. ENTERPRISE STARSHIP

- Detailed Plastic Model Kit
- Over 18" Long Assembled
- 2 Display Stands Included
- Authentic Decals

Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur **49,95**



X-Wing Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur **27,95**

Heiß!



AT-AT Klebemodell

nur **37,95**

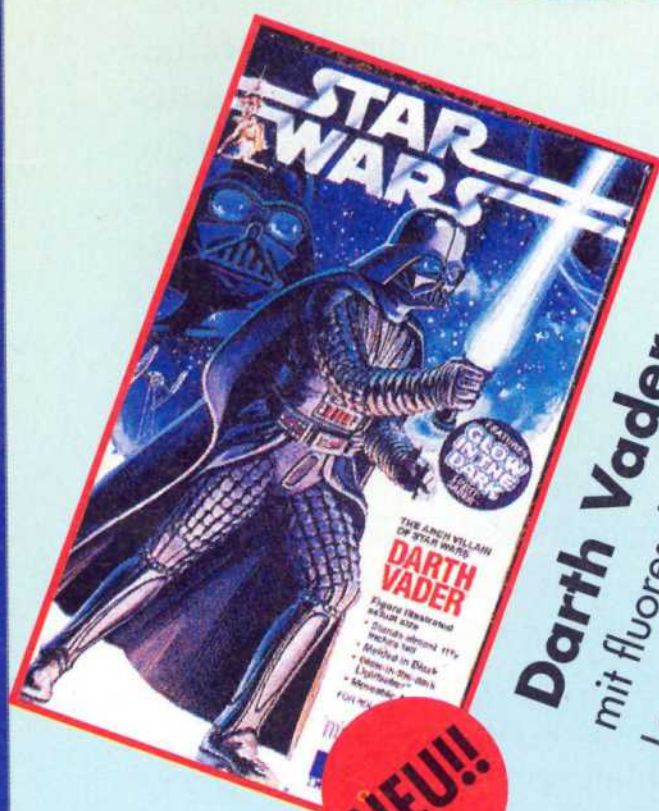
NEU!!



Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur **27,95**

Heiß!



Darth Vader
mit fluoreszierendem
Laserschwert

nur **39,95**

NEU!!

Maniac Manson II



Anzupreisen braucht man diesen Knüller bestimmt nicht!

nur **99,95**

Der Tophit!

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur **49,95**

Preisverdächtig

Letzte Meldung!

Millennium Falcon,
supergroßer Bausatz

59,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

Bazar

MEGA-GUNSTIG

Apidya von Chris
Hülsbeck **24,95**



CD-Power Musik

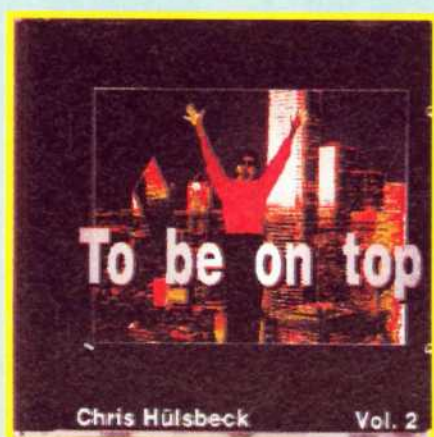
3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-
Trek-Folgen für

34,95



Shades
für

23,95



To be on top
für

29,95



Die fantastischen Vier,
"Vier gewinnt"

29,95



"Reggae Nights Vol. 2"

29,95



Bob Dylan,
"Greatest Hits"

21,95



3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-
Trek-Folgen für

34,95

Aufgepaßt!

CDs

R.E.M., "Everybody Hurts"
(Maxi-CD)

CDs

11,95 DM

Frankfurt Trax, "House of Phuture"
(17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)

29,95 DM

Simon & Garfunkel, "Greatest Hits"
(inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)

29,95 DM

Wing Commander (Amiga)
in Deutsch

47,95

oder Englisch

34,95



Michael Jackson,
"Dangerous"

29,95



Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite"
(über 70 Minuten heiße Musik)

29,95 DM

Singles "Original Soundtrack"
(Die Musik zum aktuellen Kinofilm)

29,95 DM

Headful of Rock
(limitierte Auflage zum Superpreis)

12,99 DM

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

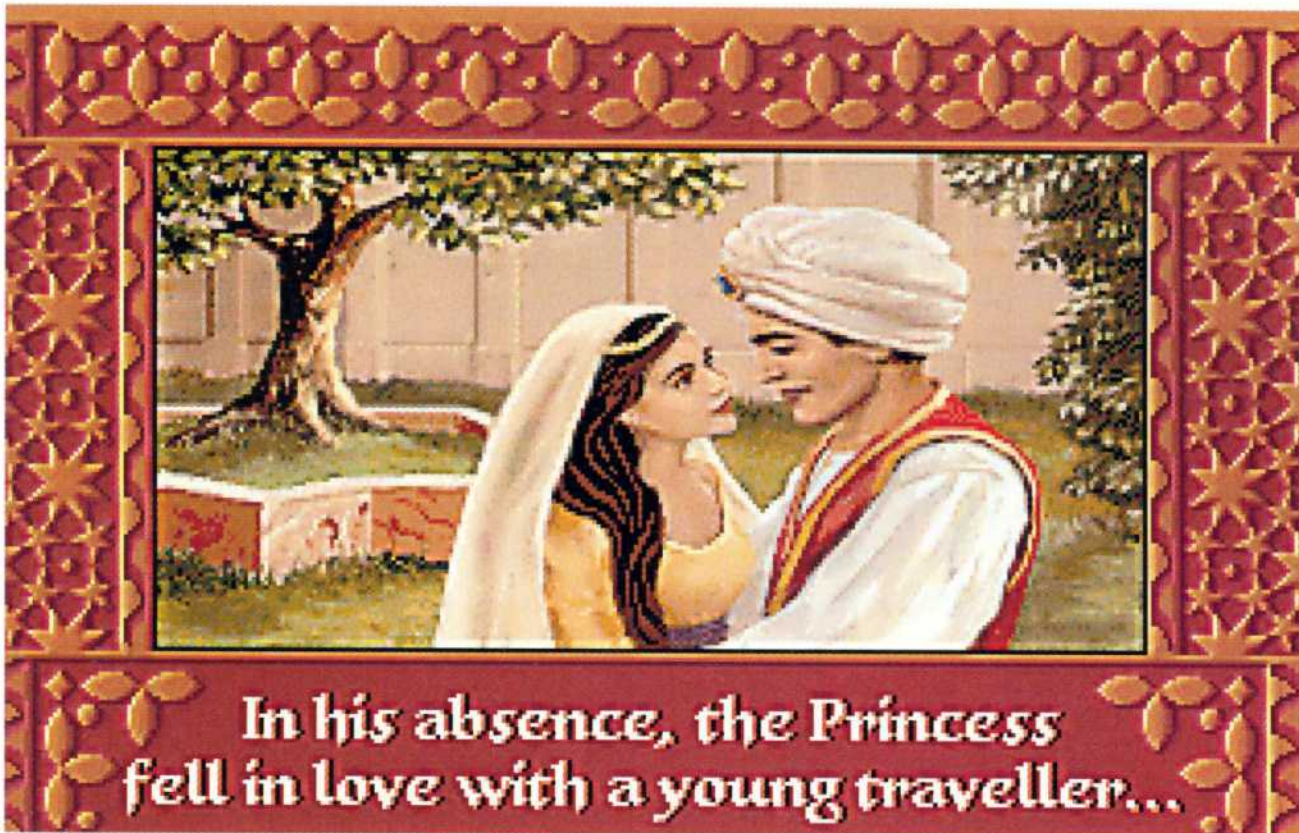
PRINCE  PERSIA®

THE SHADOW & FLAME™



Abenteuer aus 1000 und einer Nacht

Das Abenteuer geht weiter. Nachdem der Großwesir Jaffar besiegt wurde, kann der glückliche Prinz das Leben mit seiner Prinzessin genießen. Doch leider nur für elf Tage. Im beeindruckenden Vorspann von "Prince of Persia 2" muß er sich seiner Haut wehren, springt aus dem Fenster und darf nun dem Großwesir Paroli bieten.



▲ Knutschen unterm Bonsai

Der Prinz läuft nun weiter nach links. Auf dem Absatz vor dem Ausgang tritt er auf die Platte, die wiederum auf den Auslöser für die Tür fällt.

Level 4

Man muß man nach rechts über den Abgrund und auf die Ebene darunter klettern. Den Pfeilen folgt man bis zum Energiepunkt. Hier müssen zwei Blöcke geöffnet werden. Mit etwas Rumprobieren dürfte es aber kein Problem darstellen, da beide Blöcke etwas anders zu öffnen sind. Nach dem Trinken der Flasche geht man wieder in Richtung der Pfeile und tritt auf den Auslöser für die Tür. Dann geht's sofort ins nächste Level.

Level 1

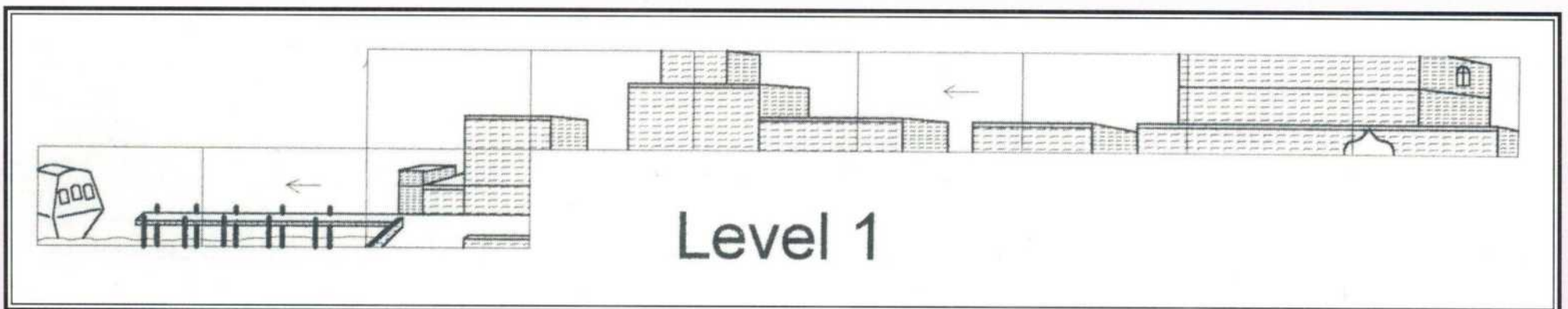
Der Prinz kämpft sich nach links durch, klettert die Hauswand hinunter, läuft bis zum Schiff und versucht damit, außer Reichweite seiner Häsher zu gelangen. Leider versenkt der Großwesir das Schiff, und der Prinz strandet auf einer Insel.

- so, wie man ihn betrat.
- mit einem Energiepunkt mehr.
- mit zwei Energiepunkten mehr.

Da dem Prinzen später noch einige Kämpfe bevorstehen, versucht er, so viele Energiepunkte wie möglich zu bekommen. Deshalb ist es ratsam, alle beiden Energiepunkte mitzunehmen.

Level 5

Auf der rechten Seite befindet sich ein Bild, in dem sich zwei Auslöser für die Pfeile befinden. Unterwegs muß aber noch das Skelett besiegt werden, bis es zu Lava zerfällt, da wir hier wieder zurück müssen. Jetzt ist ein Schritt auf



Level 2

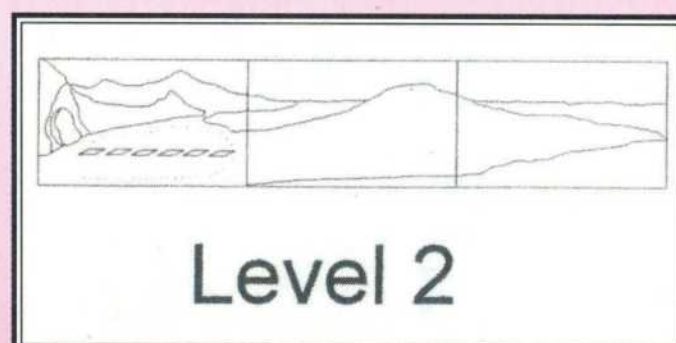
Links befindet sich ein Sumpf. Nach dem Auftauchen der Platten wird auf jede Platte getreten, außer auf die mit dem Zeichen. Diese darf nicht berührt werden. Nachdem alle Platten versenkt sind, öffnet sich der Eingang zur Höhle.

Nach Betreten des Levels geht es zunächst nach rechts weiter, um den ersten Punkt zu holen. Danach geht man wieder nach rechts (den Pfeilen folgend) bis zum zweiten Punkt. Nach dem Herunterklettern auf die unterste Ebene ist der Kampf mit dem Skelett zu bestehen.

die zweite Platte nötig. Diese öffnet den Block links vom Eingang. Nun muß man wieder zurückgehen und den Energiepunkt holen. Dabei sollte man nicht auf die Platte treten, sonst ist die Flasche kaputt. Wieder geht es den Pfeilen nach, am Teppich vorbei, dann nach unten, weiter nach rechts und wieder nach oben.

Level 3

In diesem Level gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, um den Ausgang zu finden:



Hier stellt man sich nun vor den verschlossenen Block und bringt die Platte zum Einsturz, damit sie auf den Auslöser fällt. Jetzt ist ein kleiner Schritt nötig, um die Platte links vom Block nicht zum Herunterfallen zu bringen (sonst schließt sich der nächste Block)



▲ Wir fügen zusammen, was zusammengehört: Fünf Bilder, die die Größe der Level verdeutlichen

und um sich einen weiteren Energiepunkt zu holen. Rechts geht es dann weiter bis zur Hängebrücke. Rechts vor der Brücke wird beim Betreten derselben ein Auslöser für einen weiteren Block betätigt.

Wichtig: Um das Skelett zu besiegen, muß man fast bis an das linke Ende der Brücke laufen und mit dem Skelett kämpfen. Dabei muß ein Seitenwechsel durchgeführt werden. Achtet darauf, daß sich das Skelett nicht umdreht und auf den Auslöser tritt. Nach einiger Zeit stürzt die Brücke – bis auf die ersten vier Bohlen links – durch das heftige Gewackel ein. Deshalb sollte man beim Kämpfen im Bereich dieser Bretter bleiben. Bei den ersten Anzeichen des Einstürzens muß man sich sofort umdrehen und festhalten. Jetzt schnell hochklettern, nach links laufen, auf den Auslöser für die Decke treten (oberhalb des Teppichs findet Ihr ihn), hinunterklettern und auf den Teppich setzen.

Level 6

Im sechsten Level trifft man auf fliegende Köpfe, die im ersten Moment nicht so leicht zu besiegen sind. Am einfachsten kommt man gegen sie an, indem man sie mit der Schwertspitze trifft. Vor einem Angriff stoppen sie noch einmal kurz, um einem dann das Blut abzusaugen. Genau dann muß zugeschlagen werden.

Jetzt geht es nach rechts bis auf die unterste Ebene, dann kriechend links weiter durch den Tunnel, um das Schwert aufzuheben. Nun wird es Zeit, an dem Turm hinaufzuklettern und nach rechts zu springen. Dort holt man den Energiepunkt und klettert nach unten. Die Platte fängt den abschließenden Sturz ab, so daß sich der Prinz nur verletzt. Jetzt geht es wieder den Turm nach oben und auf dem anderen herunter.

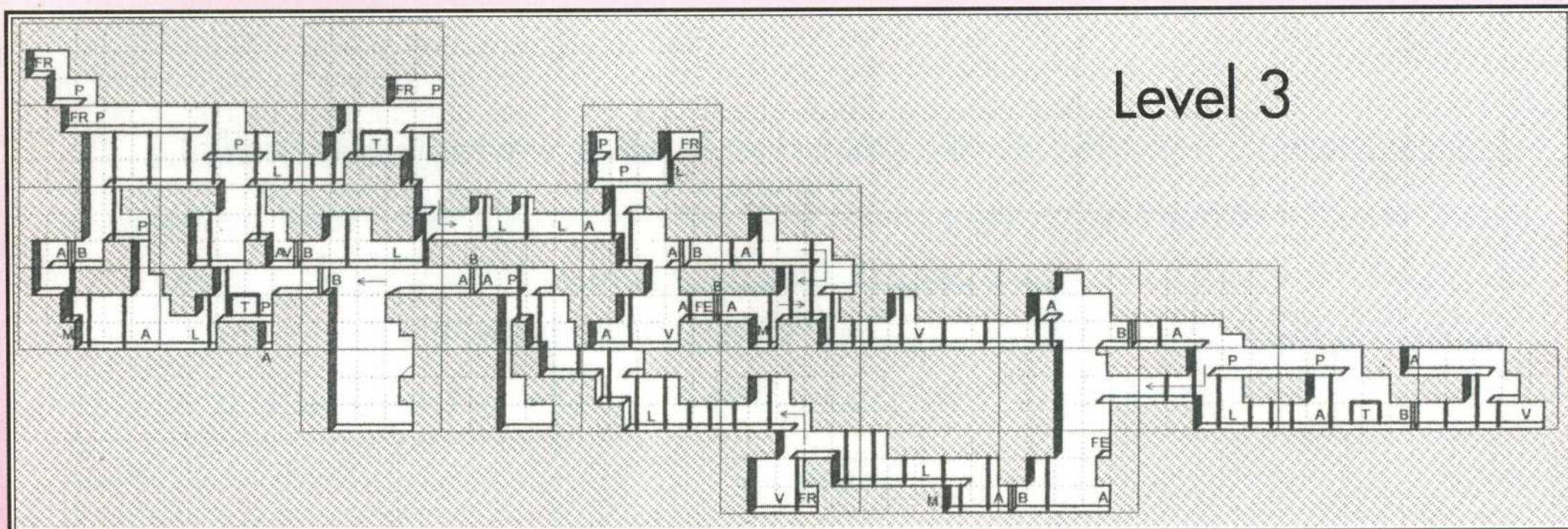
Danach wandert unser Prinz nach links weiter und klettert dann nach un-

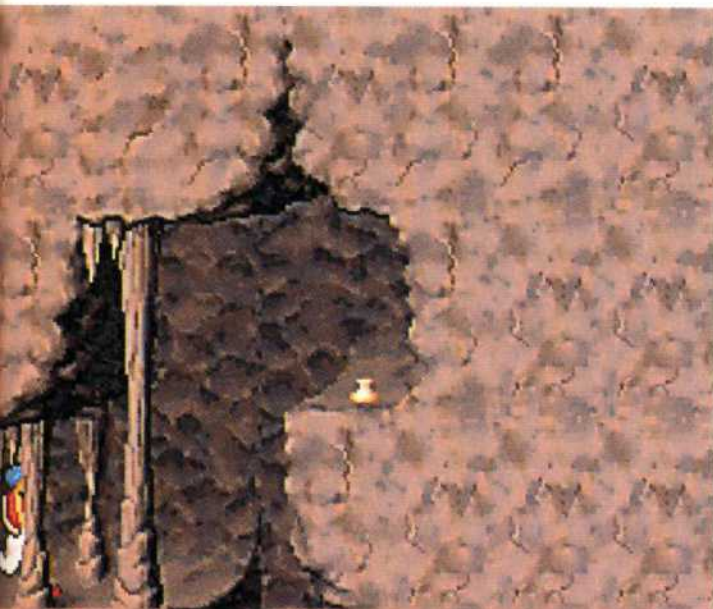
ten. Man gelangt so an zwei Türen. Welche man nimmt, ist fast egal, da man auf jeden Fall in Level 7 landet, nur eben an verschiedenen Stellen.

Level 7

Zunächst geht es durch die erste Tür: Den Pfeilen folgend, ist wieder ein Energiepunkt zu holen. Hinter dem Gitter wird der Weg für beide Levelgänge wieder gleich.

Nun schreitet man durch die zweite Tür: Von da aus geht es nach links, durch den Tunnel und nach unten. Hier sammelt der Prinz wieder einen Energiepunkt und geht dann zurück bis zum zweiten Gitter. Weiter geht's: zunächst den Pfeilen entlang bis zur oberen Ebene mit dem Gitter. Die Platte wird hier zum Einsturz gebracht. Anschließend klettert man nach unten und betätigt den Auslöser für die Tür (rechts davon).





nommen werden. Danach muß man nur noch durch das beschädigte Gitter links und durch die Tür (die einzige, die sich öffnet, ist mit einem "X" markiert) ins nächste Level laufen.

Level 9

Im Level Nr. 9 muß man zunächst nach links laufen und auf dem unteren Weg



Level 8

Zu Beginn des achten Levels klettert man nach unten. Mit Hilfe des Auslösers wird das Gitter geöffnet. Links dahinter kann jetzt das Schwert aufge-

alle Feinde bis zum Pferd besiegen. Jetzt geht man sofort wieder zurück und folgt dem oberen Weg über die Platten. Wichtig: Auf das Pferd muß mit Anlauf gesprungen werden. Deshalb muß man darauf achten, daß die letzte Platte nicht vorzeitig herunterfällt.

Level 10

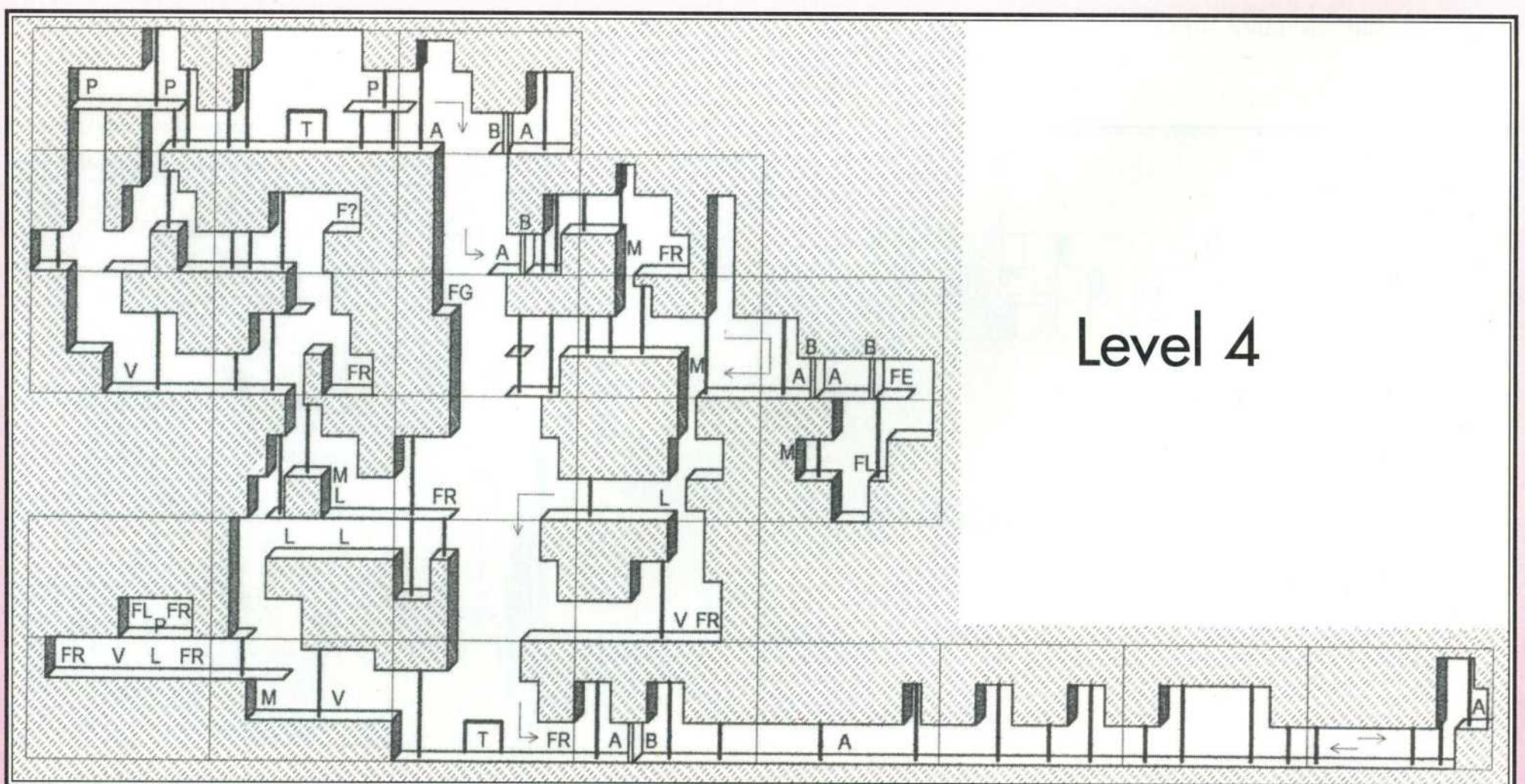
Unser Prinz wird nach rechts bewegt und betätigt den Auslöser für die Tür. Dieser befindet sich auf dem unteren Absatz vor der Tür. Für einen weiteren Energiepunkt nimmt man den Weg nach links. Nun muß bloß noch den Pfeilen gefolgt werden, um durch die Tür in das nächste Level zu gelangen.

Level 11

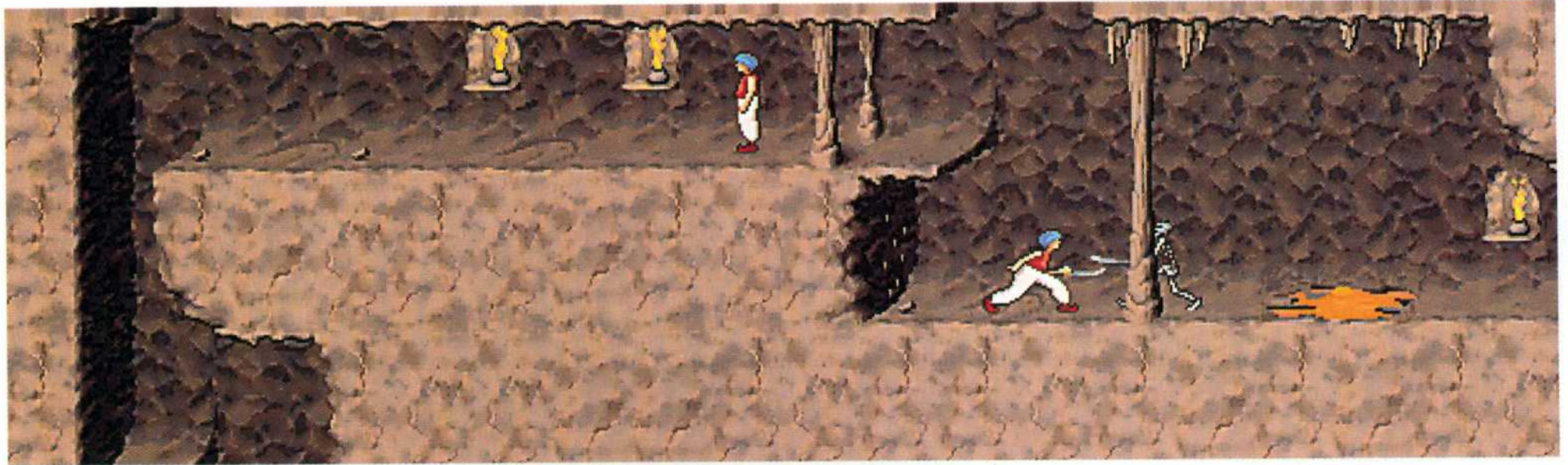
Der Weg führt unseren Helden nach links, dann kletternd nach oben, mit einem Sprung über den Abgrund und schließlich wieder nach oben. An dem nächsten Abgrund klettert man wieder nach oben, um an den Auslöser für das Gitter zu gelangen. Wird dieser betätigt, kann man durch das Gitter und weiter nach oben laufen. Rechts neben der Tür befindet sich der Auslöser für das nächste Gitter.

Hinter dem Auslöser muß so lange gewartet werden, bis sich das Gitter wieder geschlossen hat, dann muß man den Auslöser erneut betätigen und durch das Gitter laufen (sonst reicht die Zeit nicht).

Jetzt folgt man den Pfeilen. Die Platte am rechten oberen Levelrand muß



Level 4



▲ *Das Höhlenleben ist kein Zuckerschlecken: Im Kampf gegen das Skelett beweist sich der wahre Held*

zum Einsturz gebracht werden, bevor der Prinz dort hinläuft. Zu diesem Zweck klettert man im selben Bild links hinein und springt anschließend dreimal. Jetzt klettert unser Held zur heruntergefallenen Platte und betätigt den Auslöser für die Tür.

Nun muß man über den Abgrund springen, nach links laufen und hinunterklettern. Aber Achtung: Vor dem Gitter darf man nicht auf den Auslöser treten, sonst schließt sich dieses, und der Weg zur Tür ist versperrt.

Level 12

Zunächst wird den Pfeilen bis zur ersten Wache gefolgt. Ein Kampf mit ihr ist unvermeidlich, wobei darauf zu achten ist, daß sie nach unten auf den

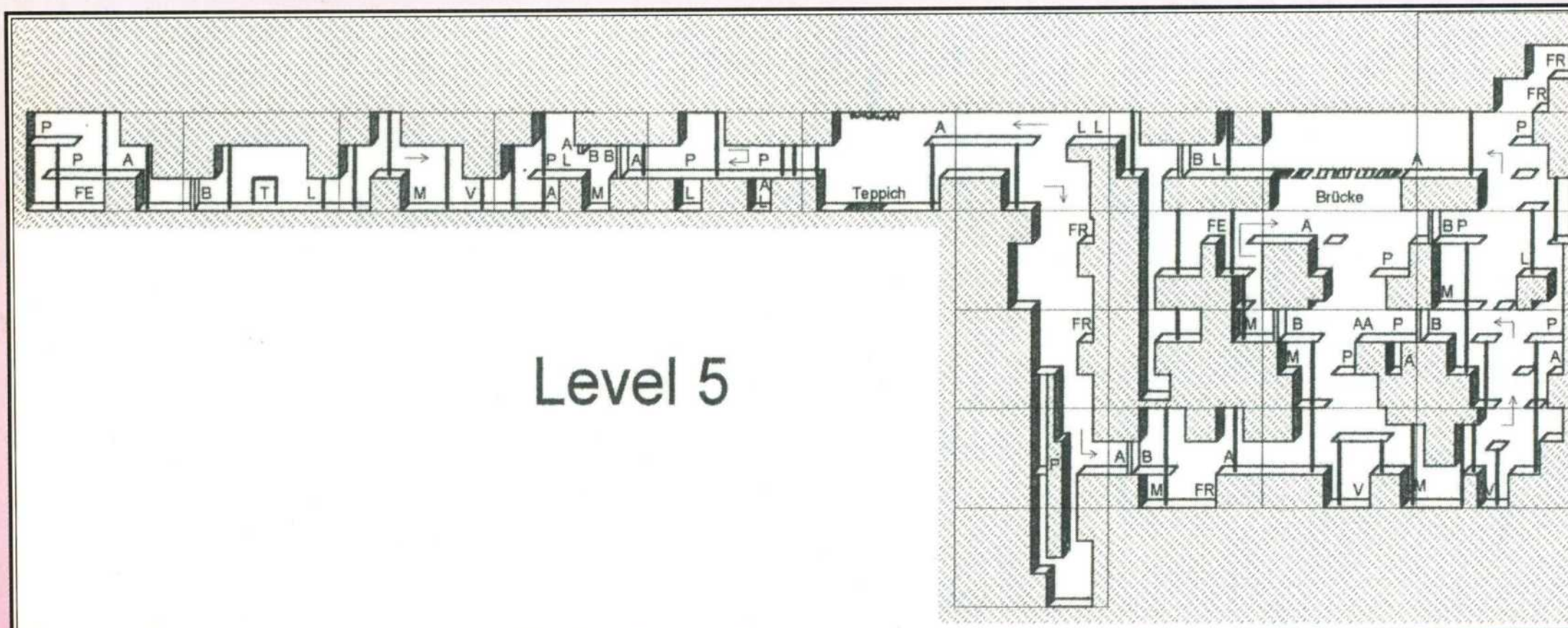
Auslöser fällt. Nun werden die Platten zum Einsturz gebracht, um dann nach oben klettern zu können und die einzelne Platte zum Einsturz zu bringen.

Anschließend muß man die Platte von ganz oben herunterfallen lassen. Dadurch öffnen sich alle vier Gitter. Danach läuft der Prinz nach links und springt über den Abgrund. Hier heißt es aufpassen, damit die Platte vor der Flasche nicht herunterfällt. Deshalb muß man zuerst über die Platte hüpfen, sich dann umdrehen und mit Anlauf über die Platte auf den nächsten Absatz springen.

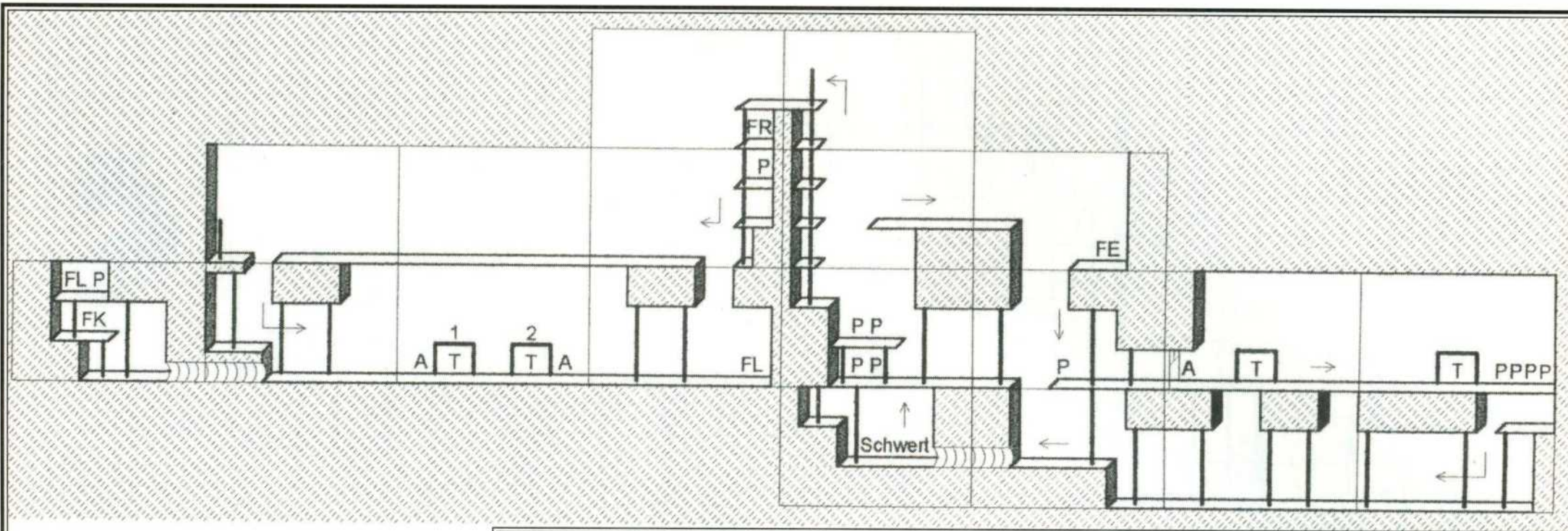
Die Platte fällt auf einen Auslöser, der ein weiteres Gitter öffnet. Jetzt klettert man nach unten und läuft im Bild rechts auf der zweiten Ebene nach rechts. Dann wird die Platte zum Einsturz gebracht, ebenso die auf der

rechten Seite. Dadurch öffnet sich das nächste Gitter. Nun geht es ganz nach oben, dort nach rechts und schließlich mit einem Sprung über den Abgrund. Falls sich das gegenüberliegende Gitter schließt, bevor man hindurch ist, klettert man einfach nach oben, läßt sich durch die Falltür fallen und probiert es mit Anlauf einfach noch einmal.

Hinter dem Gitter muß man schnell springen. Wenn man beim Schwert gelandet ist, muß man sofort das eigene Schwert ziehen und einen Seitenwechsel durchführen. Das Schwert muß man nur einstecken und dann davonlaufen. Jetzt wird wieder ein Auslöser betätigt, danach folgt ein Sprung. Anschließend muß man sich umdrehen und mit Anlauf auf der darunterliegenden Ebene landen.



Level 5



Level 6

Nun geht unser Prinz einfach den Pfeilen nach bis zum linken Levelrand, klettert dort hoch und läuft zum Ausgang.

Level 13

Der Prinz tritt auf die Platte vor dem Gitter rechts und läuft dann nach links. Da er in diesem Level auf die Flamme trifft, hat er einige Kämpfe mit den Wachen zu bestehen. Diese treten dabei auf einen Auslöser für ein Gitter.

Nach erfolgreichen Kämpfen läuft er nach links über den Auslöser in das nächste Bild. Die letzte Wache kommt von der anderen Seite, und so dreht er

sich herum und versucht sie zu besiegen. Dabei sollte man darauf achten, daß sie auf dem Auslöser für das Gitter liegenbleibt, denn sonst ist die Zeit zu kurz, um selbst durchzukommen. Jetzt geht es weiter nach links und mit einem beherzten Sprung auf die andere Seite. Hier kämpft unser Prinz bis zur Flamme durch und...

Tja, da kämpft man nun so gut, wird fast nicht mehr getroffen, findet eine Flasche, die einem alle noch fehlenden Energiepunkte ersetzt und ... muß sich doch besiegen lassen. Für die schnellen unter uns, die beim Einsetzen der Musik bereits eine Taste drücken, um erneut zu beginnen: HALT! Wartet, bis die Meldung erscheint: *Press Key To Continue*.

Denn jetzt passiert es: Man geht einfach wieder zurück und durch die Tür ins nächste Level.

Level 14

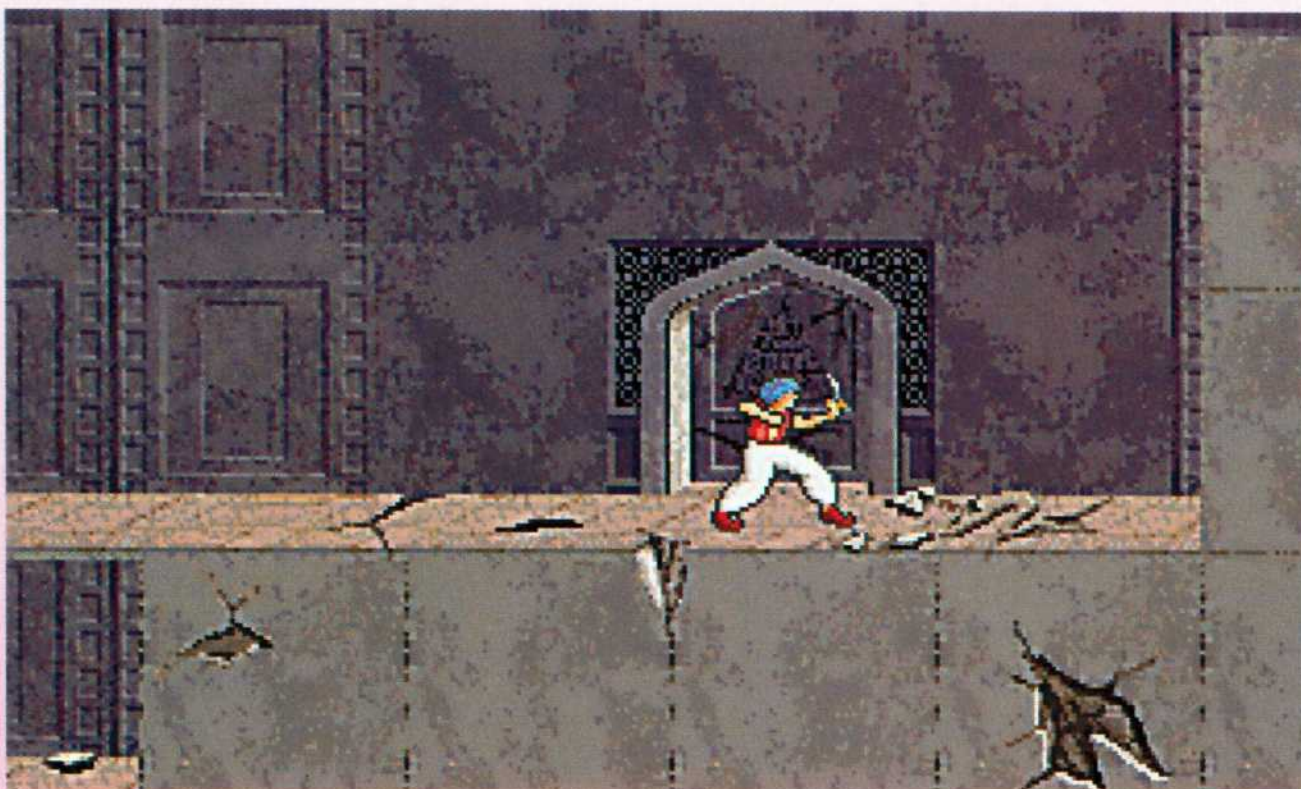
An dem Turm klettert man hinunter und wird durch den Großwesir, gleich nach dem Zauberer, zum Schattenmenschen. Hier befindet sich im Handbuch leider ein Fehler. Denn um zum Schattenmenschen zu werden, muß zuerst die <Shift>-Taste gedrückt werden und gedrückt bleiben. Erst danach folgt die angegebene Tastenkombination.

Der Prinz läuft nun nach rechts zur Eiswelt, bekämpft dort drei seiner Ebenbilder (der vierte ist dann der echte, der sich wegteleportiert) und klettert ganz nach oben. Um den Großwesir zu besiegen, läuft er nach rechts und klettert auf die nächste Ebene. Der Wesir geht der Konfrontation aus dem Weg und klettert nach unten.

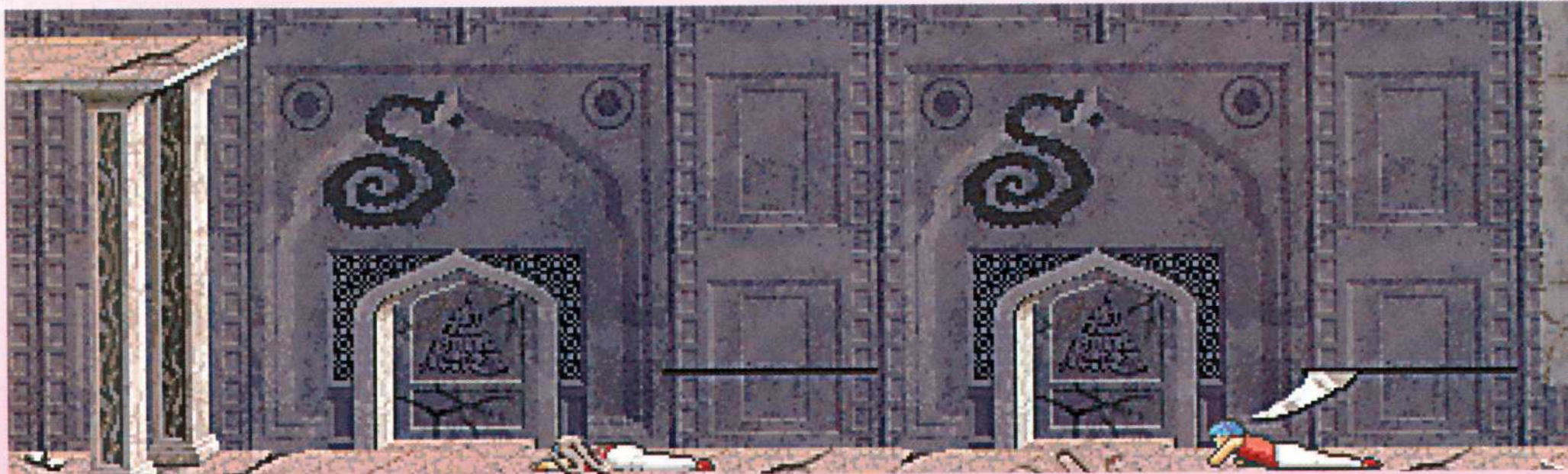
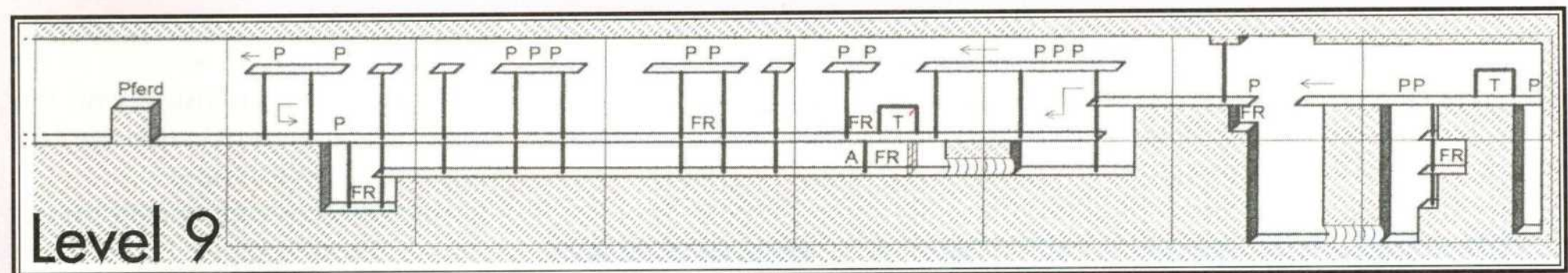
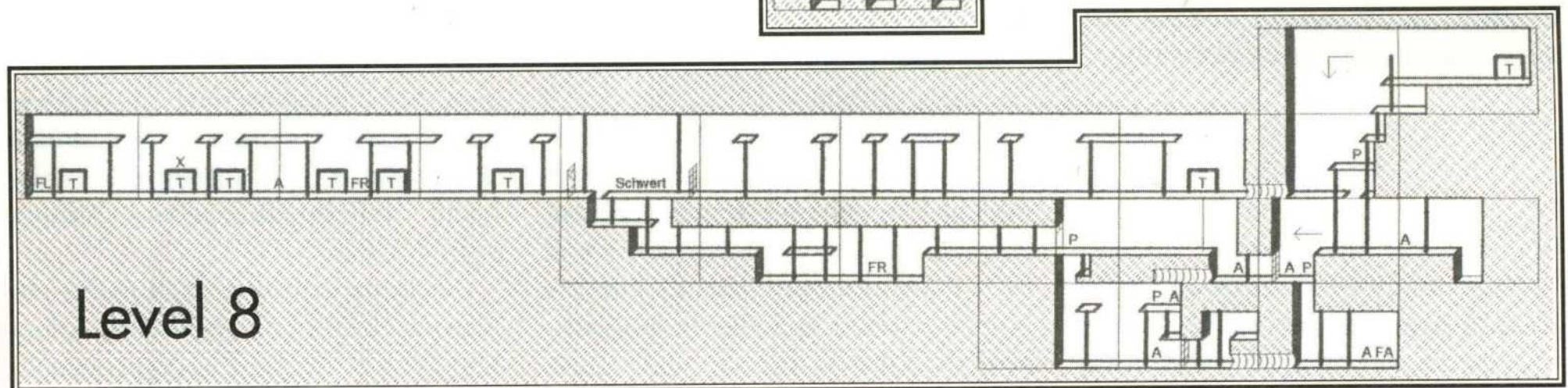
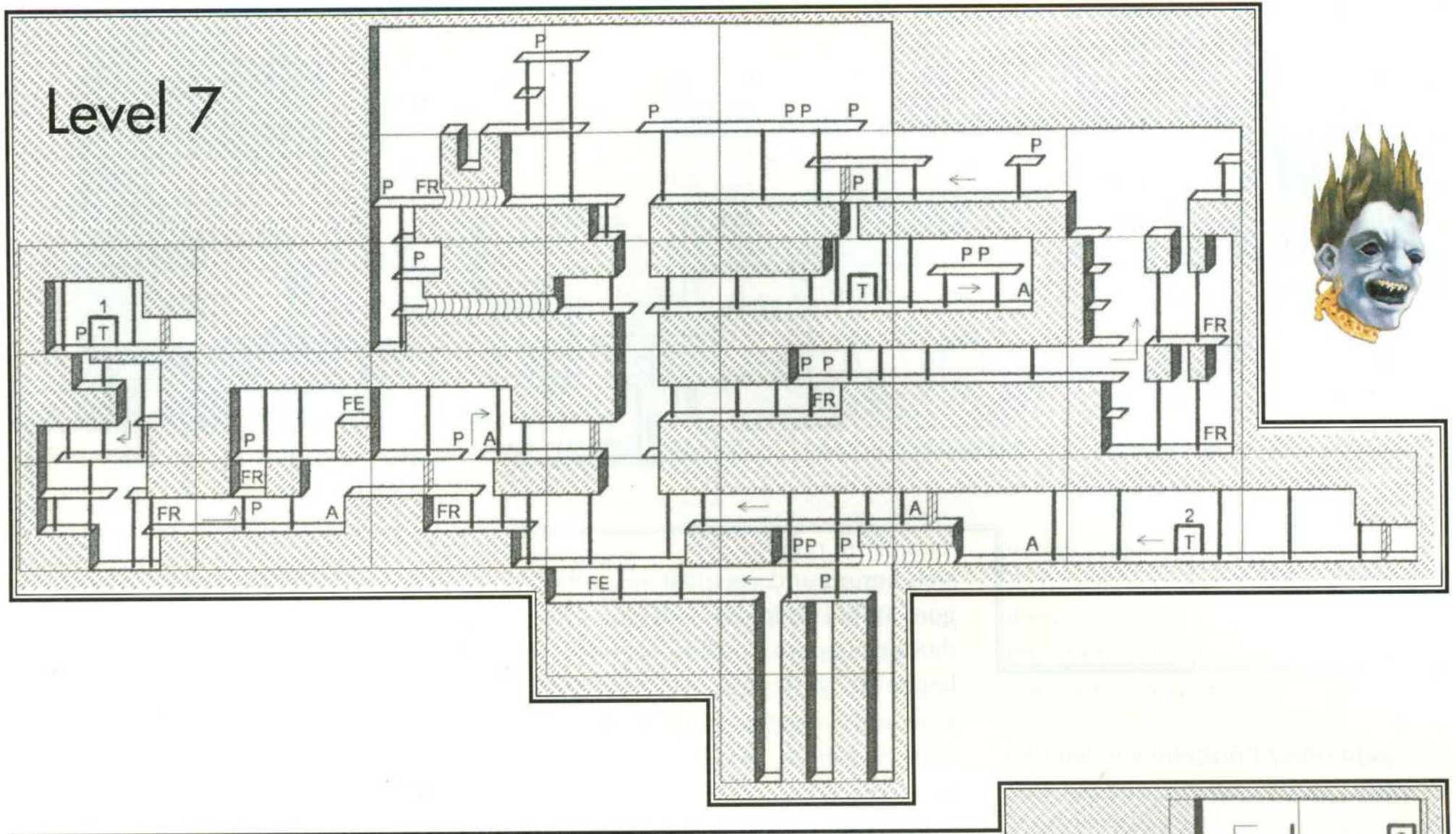
Jetzt muß man ihm einfach bis zurück ins erste Bild folgen. Da der Wesir auf der zweiten Ebene links hochklettert, geht man einfach rechts hoch. Der Wesir springt über uns hinweg, und wir haben Zeit gewonnen. Jetzt muß der Prinz aber sofort einen Feuerball werfen, um den Abspann zu sehen. Wenn es zu spät war, muß man denselben Weg zweimal laufen, dann müßte die Zeit reichen.

Tja, das letzte Bild macht einem Hoffnung, es irgendwann einmal mit einem dritten Teil zu tun zu bekommen. Bis es aber soweit ist – viel Spaß beim Nachspielen! □

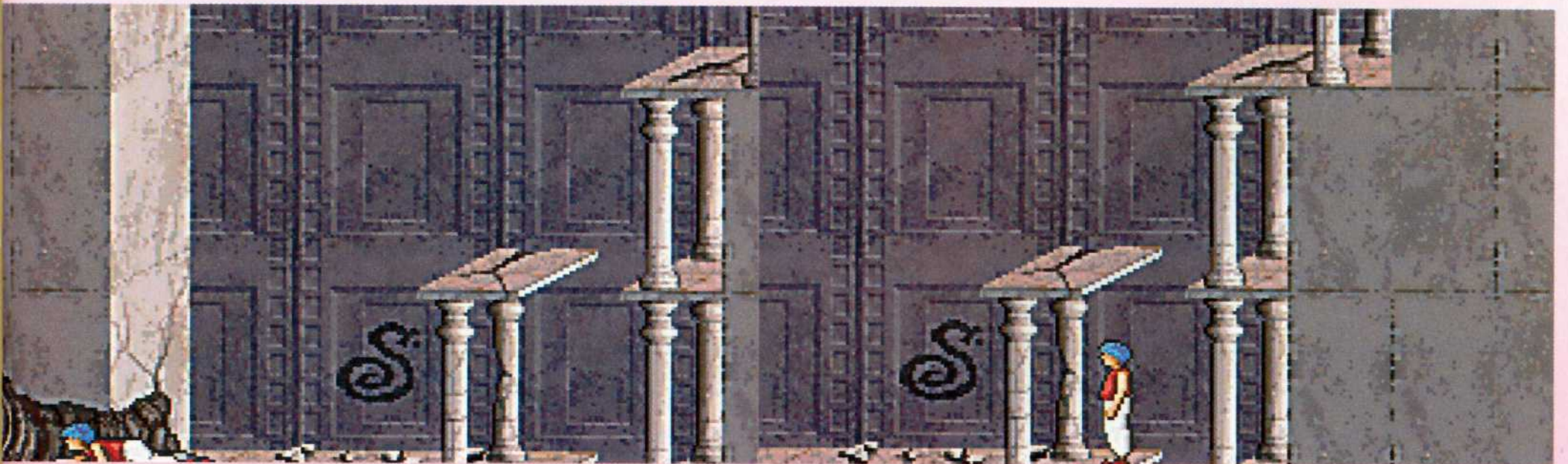
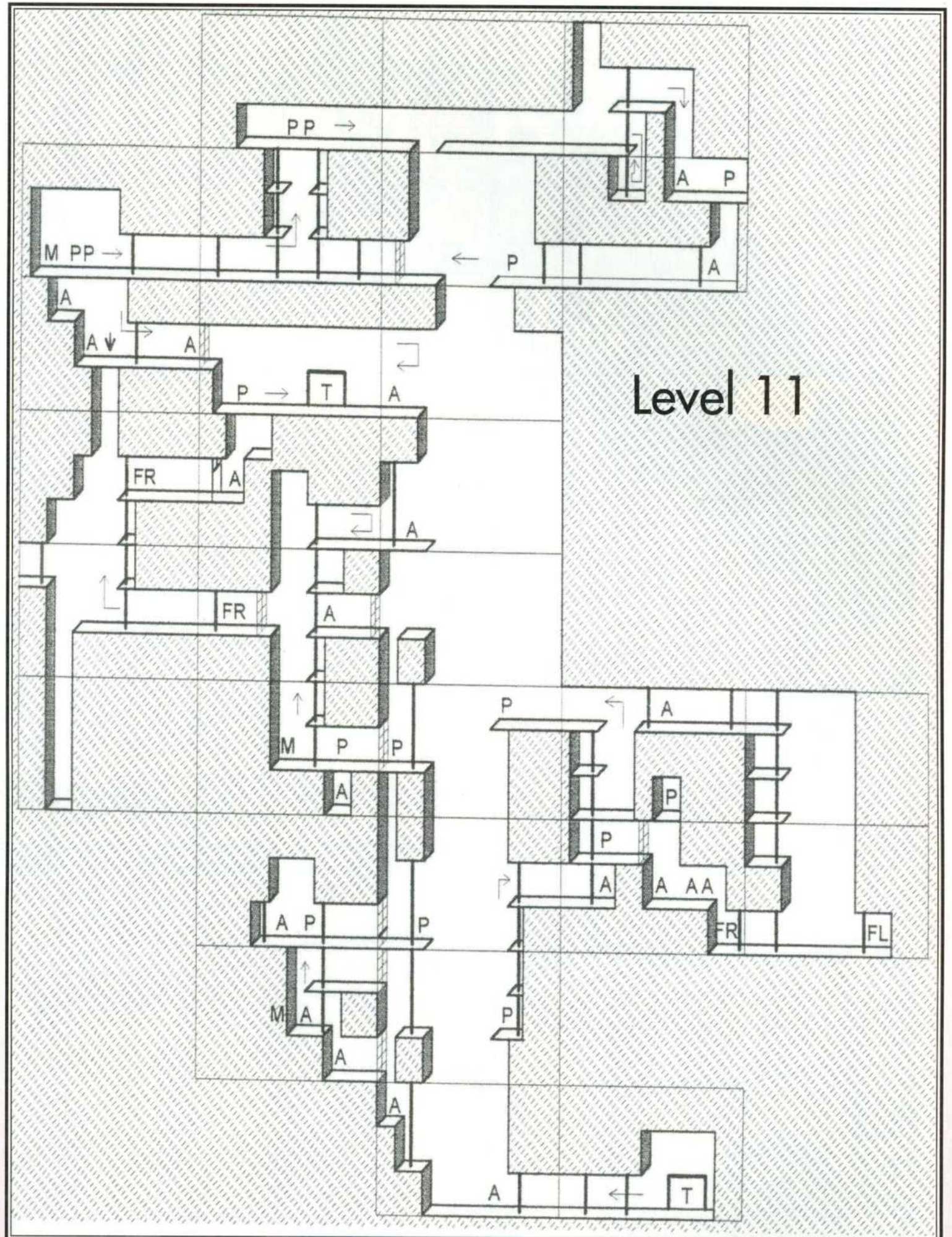
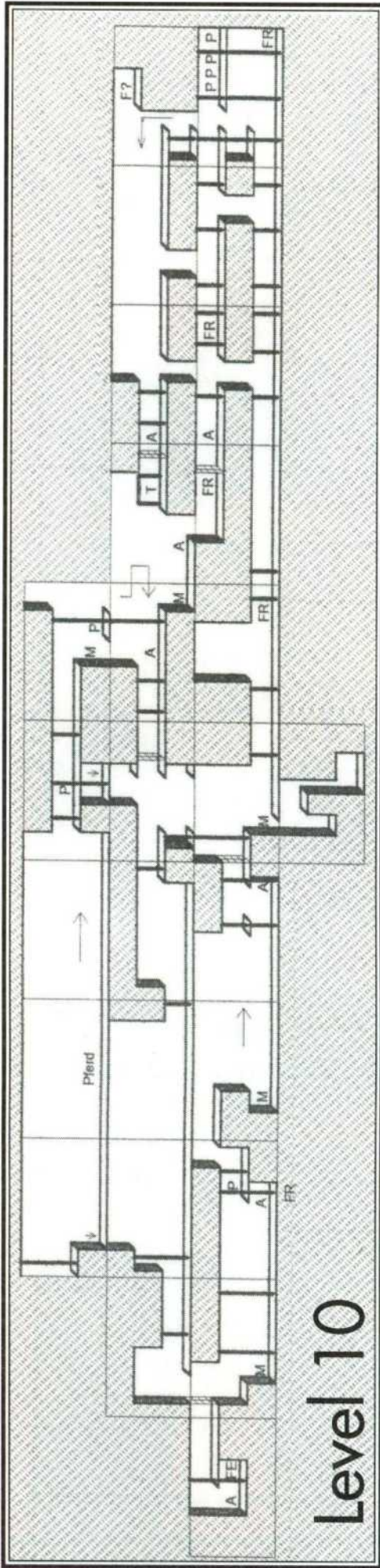
Lothar Holzbeimer/msu



▲ Die große Überraschung: In den alten Gemäuern knirscht es schon gewaltig



▲ Blöd: Die Isomatte wurde vergessen!





IF YOU THINK
 ASM *special* IS
 FUNNY –
 TAKE AN ABO &
 SAVE YOUR
 MONEY!!!



FÜR ALLE, DIE VOM SPIEL DEN **SPASS**
 UND NICHT DEN FRUST HABEN WOLLEN



100%PREISWERT

Sie sparen gegenüber
 dem Einzelkauf
 über 4 Mark

100% SCHNELL

Sie bekommen jedes Heft
 noch vor dem offiziellen
 Erscheinungstermin und
 verpassen keine Ausgabe

100 % KOMPLETT



ABO

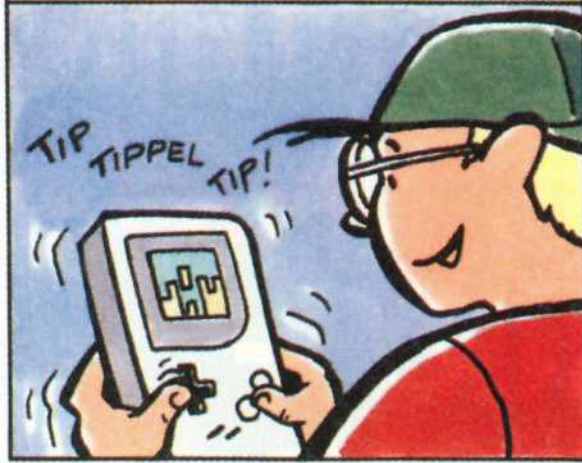
BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN



DAS IST MARIO, DER HELD
DIESER GESCHICHTE...



AM PC ODER „GAME-GUY“
MACHT IHM SO LEICHT KEINER
ETWAS VOR!



AUCH WENN SEINE ELTERN DAS NICHT
UNBEDINGT GUT FINDEN!



MARIOS VATER SAGT DANN MEISTENS ZU IHM:



DOCH DAS KRATZT MARIO NATÜRLICH
ÜBERHAUPT NICHT....



TJA, WENN MARIOS ELTERN WÜSSTEN, DAS IHR SOHN LETZTE WOCHEN DIE WELT GERETTET HAT, WÄREN SIE VERDAMMT STOLZ AUF IHN! ABER WOHER SOLLTEN SIE BESCHIED WISSEN? NICHT EINMAL MARIO SELBER WEISS ES! ABER ER WAR ES... ER VERHINDERT DIE



INVASION AUS DEM ALL!

WIE DAS VOR SICH GING?
NUN, DAFÜR MÜSSEN WIR
DIE ZEIT ETWAS ZURÜCK-
DREHEN...



ES BEGANN VOR 6 TAGEN. MARIO
SASS GERADE AM COMPUTER, ALS...



... ER IMMER WIEDER VON EINER
DICKEN FLIEGE GESTÖRT WURDE...



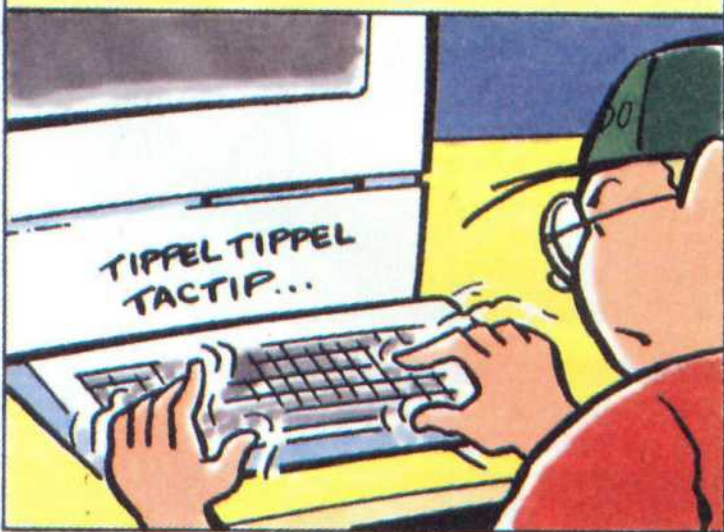
DAS WAR NICHT DAS ERSTE MAL, DASS MARIO AUF
DIESE WEISE BEI SEINER LIEBLINGSBESCHÄFTIGUNG
GESTÖRT WURDE...
DIE FLIEGENPLAGE WAR DIESEN SOMMER BESONDERS
SCHLIMM!



MARIO ALS BEGABTENTÜFTLER KAM SCHNELL
EINE IDEE, SEINE DROHUNG IN DIE TAT
UM ZU SETZEN.



UND SOGLEICH MACHTE ER SICH
ANS WERK!



SCHLIESSLICH...

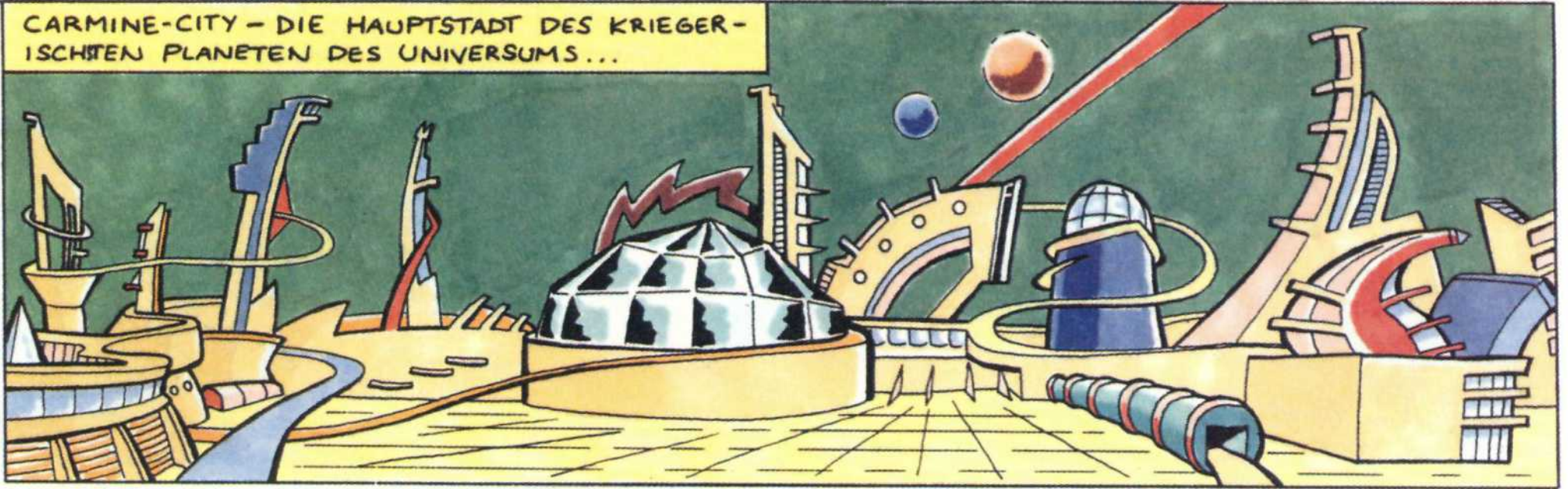


WÄHRENDDESSEN, UNGEFÄHR 385 QUADRILLIARDEN
LICHTJAHRE VON DER ERDE ENTFERNT...



* ZUM BESSEREN VER-
STÄNDNIS INS IRD-
ISCHE ÜBERSETZT!

CARMINE-CITY - DIE HAUPTSTADT DES KRIEGERISCHEN PLANETEN DES UNIVERSUMS...



GROSSIMPERATOR GRUNZEL BE-
TEIGEUTZ HAT GERADE MIT DEM
HYPERRAUM-HUBBLE-BUBBLE-
TELESKOP EINE ENTDECKUNG
GEMACHT:



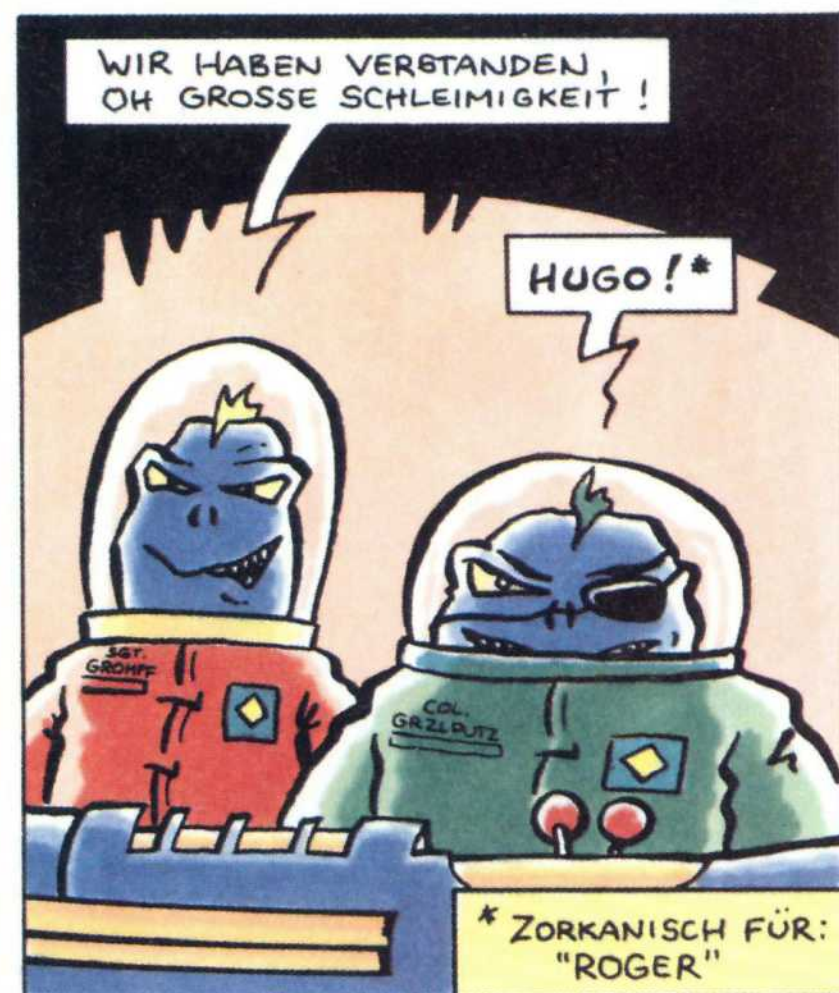
UND SO KAM ES...



... DASS DIE ZORKANISCHE FLOTTE
SICH AUF DEN WEG DURCH DEN
HYPERRAUM MACHTE!



UND KURZE ZEIT DARAUFG...



UND SO NAHM DAS VERHÄNGNIS SEINEN LAUF...



WIR SEHEN UNS ERSTMAL IN EINER DIESER PRIMITIVEN, RIESIGEN BEHAUSUNGEN DER ERDENMENSCHEN UM!

TJA, GRÖSSE IST IM UNIVERSUM BEKANNTLICH RELATIV! DIE ZORKANER - DIE EROBERER DER GALAXIS - HABEN SCHON VIEL RIESIGERE LEBEWESEN BESIEGT ALS UNS ERDENMENSCHEN! AUCH WENN IHRE RAUMSCHIFFE FÜR UNS NUR SO GROSS SIND WIE...



HAR HAR!

... EINE FLIEGE!

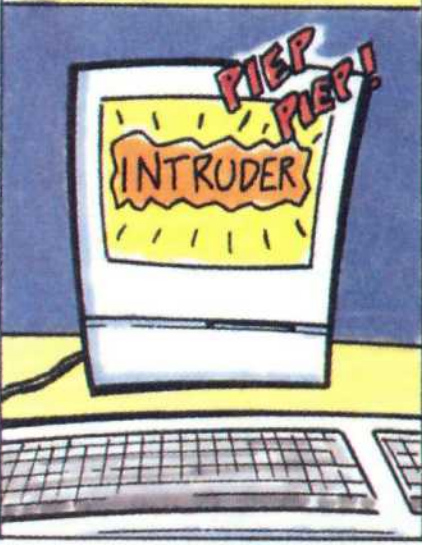


GESCHAFFT!

KLICK!

BSSS

JETZT RATEN SIE MAL, WELCHES HAUS SICH DIE ZORKANER AUSGESUCHT HATTEN??



ALS ERSTES LEGTEN MARIOS BOXEN LOS!



UJEGERL!! SCHALLWELLEN BISHER NICHT GEKANNTER INTENSITÄT!

DANN KAM DIE SPRAY-ATTACKE!



KLONK! SPRÜH!

HUST HUST!

DAS IST EINE FALLE! DIE HABEN UNS ERWARTET!!

GEFOLGT VON EINER ZWEITEN LAUTSPRECHER-REIHE MIT NOCH VIEL SCHRECKLICHEREN TÖNEN.

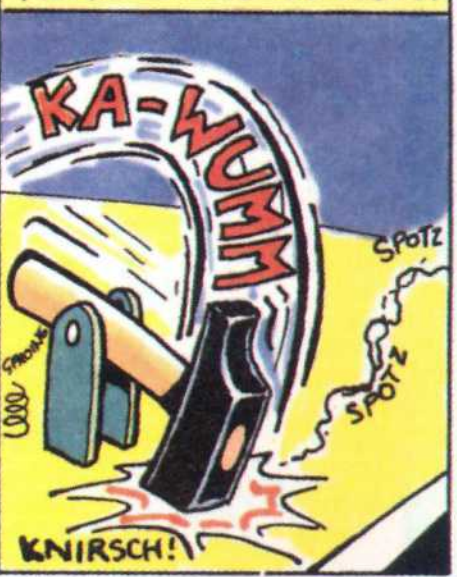


HERZILEIN, DU DARFST NICHT TRAUIG SEIN..

AHH!

DAS HALTE ICH NICHT MEHR AUS!

DOCH DIE ZORKANER BRAUCHTEN NICHT MEHR LANGE ZU LEIDEN!



KA-WUMM

KNIRSCH!

DAS RAUMSCHIFF WURDE DURCH DIE SCHALLWELLEN UND DAS TANNEN-SPRAY SO BRÖSELIG, DASSEIN NORMALER HAMMER (VON EISENKARL ODER VON OBI) ES ZERSTÖREN KONNTE!



SCHON WIEDER EINE FETTE FLIEGE ERWISCHT!

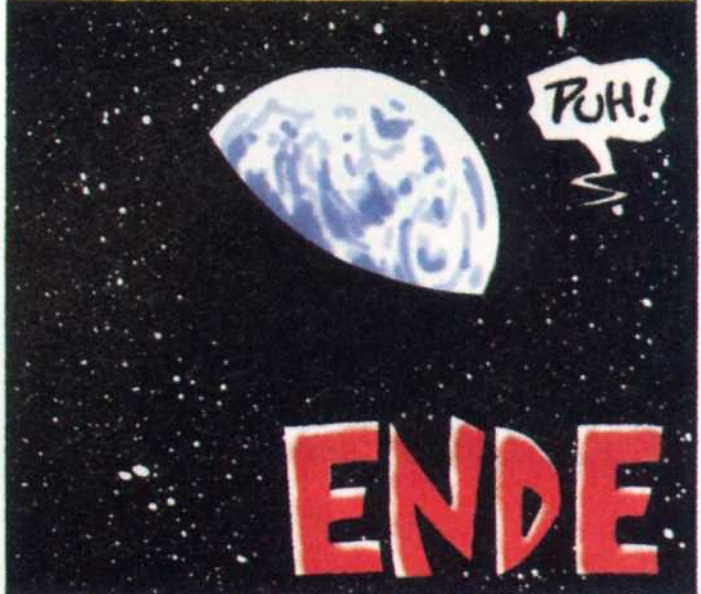
DIE ZORKANER, DIE ÜBER FUNK ALLES MITBEKAMEN, ERSTARRTEN FAST VOR SCHRECK...



DIE TERRANER SIND UNS TECHNOLOGISCH HAUSHOCH ÜBERLEGEN!

RÜCKZUG!!

SO KAM ES, DASS UNSERE GUTE, ALTE ERDE NOCH EINMAL VERSCHONT WURDE...



PUH!

ENDE

Wenn die Sprite-Elfe die magischen Raketen abschießt

Erst jüngst machte sie wieder Schlagzeilen, die Programmiertruppe von Eye of the Beholder: Lands of Lore heißt der neueste Streich aus der Rollenspiel-Schmiede – Lösung folgt. Diesmal wollen wir aber erst einmal den dritten EOB-Teil aufdröseln, damit Ihr gut auf Lands of Lore vorbereitet seid. Deshalb haben wir an dieser Stelle reichlich Platz für die Levelkarten und eine Gesamtübersicht der Charaktere gemacht. Auf daß die Monster schmoren!



▲ Elektrisiert: Zwei Metall-Monstern wird der Garaus gemacht

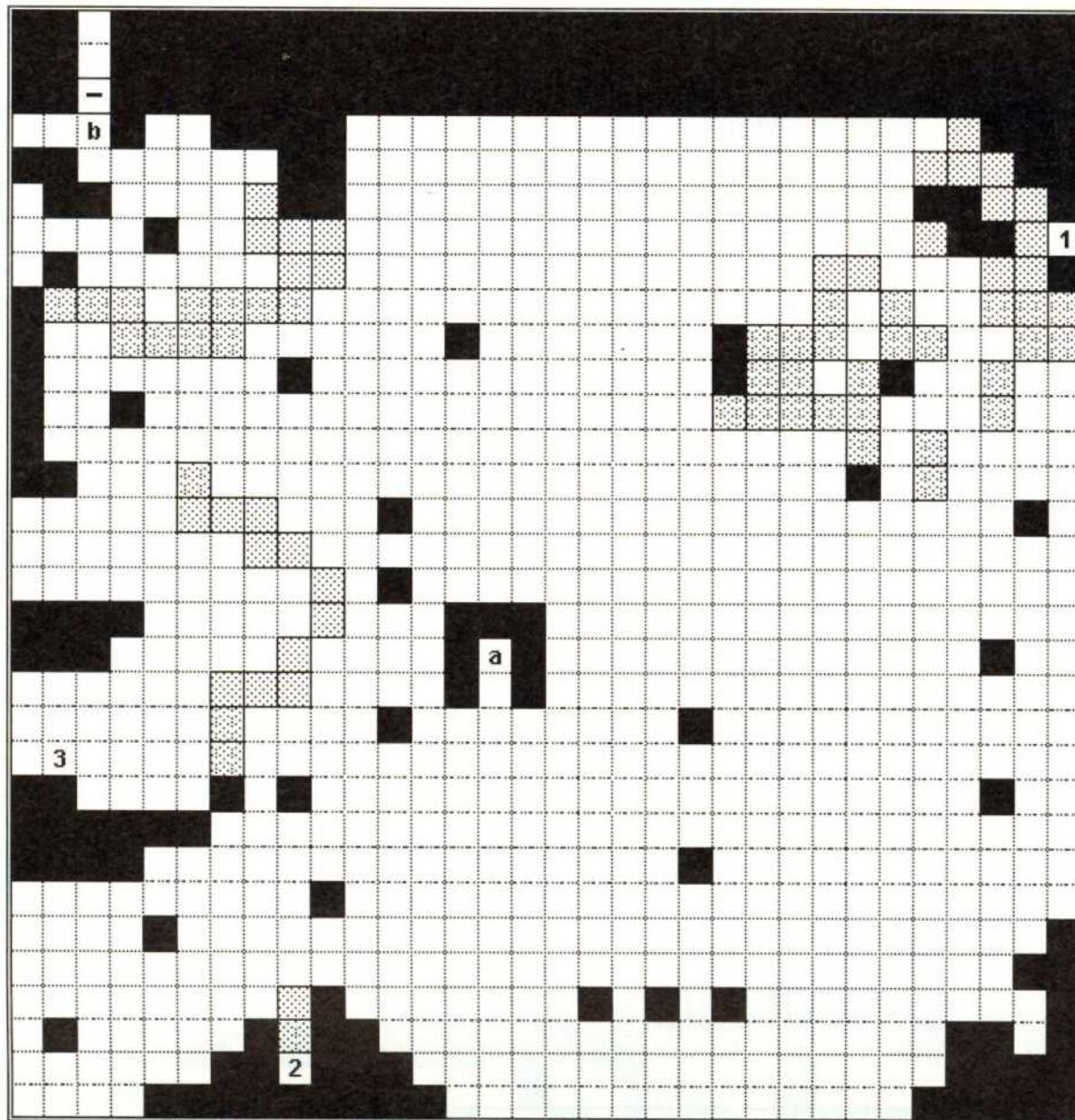
Zuerst mal ein paar Tips

Die Party: Die Idealparty besteht aus einem Paladin (Krieger ist nicht so gut), einem Kleriker und zwei Magiern (sehr wichtig für Kämpfe; man findet außerdem genug Spruchrollen für zwei!). Die Helden sollten möglichst Level 13 haben (sonst werden einige Kämpfe arg schwer).

Der Kampf: Im Kampf sollte unbedingt

“All Attack” benutzt werden, da das Zeit spart und man sich besser auf die Spells konzentrieren kann. Der Kleriker sollte einen “Spiritual Hammer” (oder einen anderen Hammer, den man findet) in die Hand bekommen. Bei schwereren Kämpfen sollten die Magier auch mal Wands benutzen. Es erweisen sich außerdem die Spells Haste, Prayer, Cone of Cold und besonders Mordenkainen’s Sword als sehr nützlich.

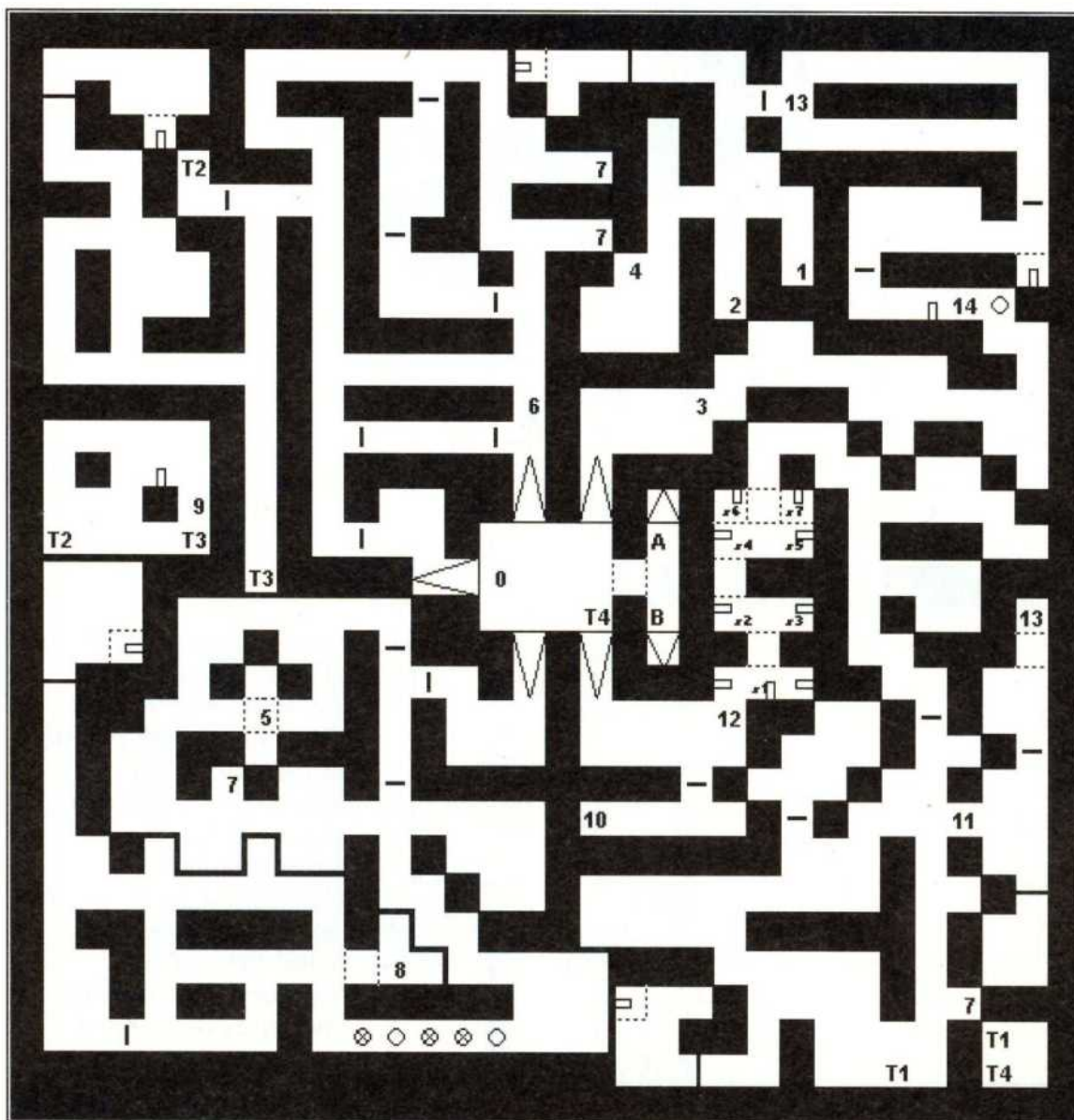
 abholzbare Bäume (per Axt!!)



Der Friedhof - Spielbeginn

- 1 Zauberstäbe 'Magic Missile' und 'Fireball'
- 2 acht Pfeile +1, ein Longbow, eine Chain Mail +2
- 3 Chain Mail, Plate Mail +1, Mace +2, Axe +2, Robe, zwei Dagger +2, vier Rations, drei Potions of Healing
- a Eingang zum Mausoleum
- b Gittertor führt in den Wald hinein

 Treppe (Spitze führt nach unten!)

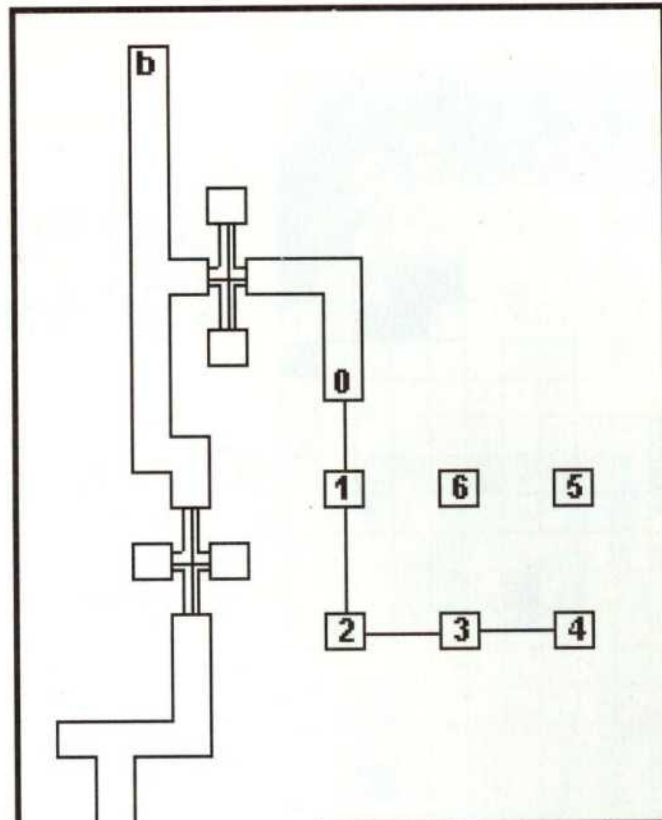


Das Mausoleum - Teil 1

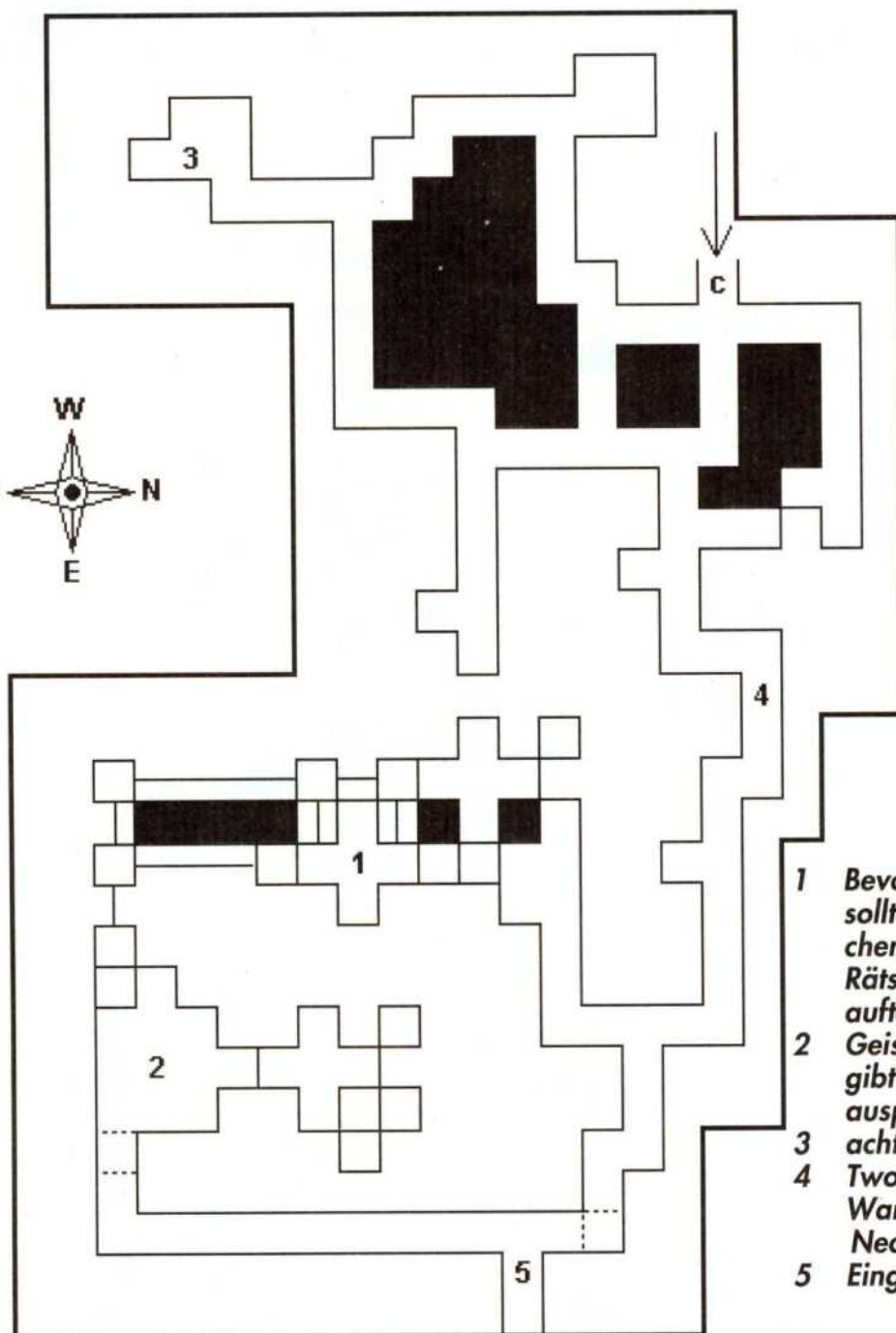
- 0 Ausgang
- 1 Magier-Spruchrolle - Achtung!! Explodiert!!
- 2 Wand of 'Wall of Force'
- 3 Potion of Giant Strength
- 4 zwei Rations, Potion of Healing, Kleriker-Spruchrolle [Raise Dead]
- 5 Die Mauer ändert sich; man wird von drei Undead Beasts umzingelt!
- 6 Schild 'Pray for the dead' - Man muß im Gang links darunter den Spruch 'Prayer' (!!!!) anwenden, sonst wird man eingeschlossen (Rasten kann wegen der Monster zum Problem werden!!)
- 7 Grab (alle Gräber im Spiel schließen!!)
- 8 Short Sword (verflucht!), Holy Key
- 9 Zuerst den Hebel ziehen - es erscheinen ein Holy Key und ein Teleporter (T3)
- 10 Magier-Spruchrolle [Protection From Paralysis]
- 11 Betreten dieses Punkts ruft Gruppen von Monstern herbei
- 12 Hebel - Rätsel
- 13 Hier befindet sich jeweils ein Holy Key
- 14 Falle (schnell zum Hebel rennen und herunterziehen!)

Der Wald - Teil 1

- 0-6 Diese Räume sind alle untereinander verbunden!!
 Da aber kaum etwas Interessantes zu finden ist,
 reicht es, dem Weg nach Punkt 4 zu folgen
- 4 Ewig brennende Fackel (wichtig!!)
 - 7 NPC 'Delmair Rallyhorn of Cormyr' [Ranger Level 11, 83 Hitpoints; es lohnt sich, ihn aufzunehmen!]
 - 8 sechs Arrow +2, Long Bow, Plate Mail +2
 - b Ausgang zum Friedhof!!
 - c Beginn des zweiten Waldstücks!



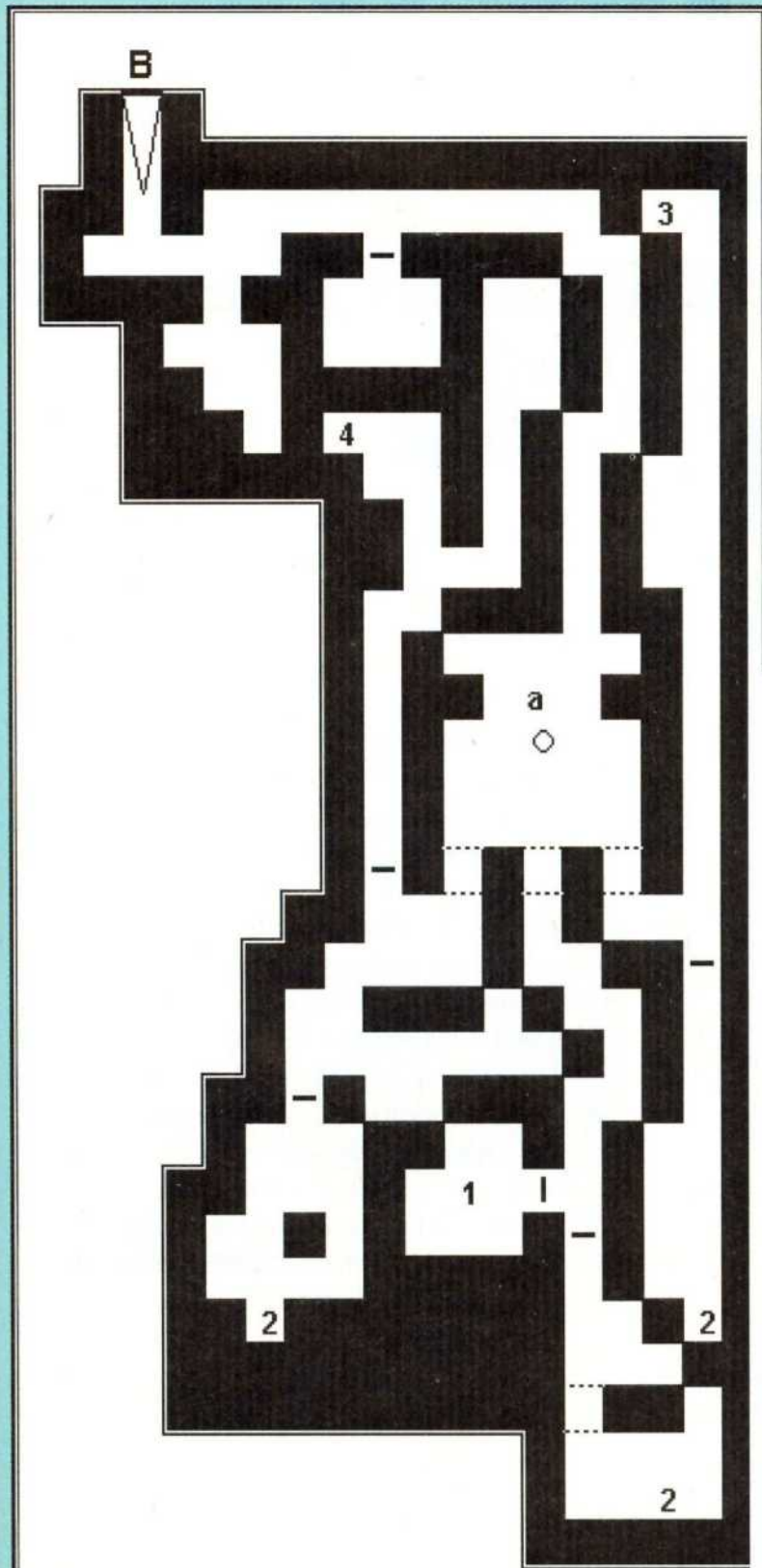
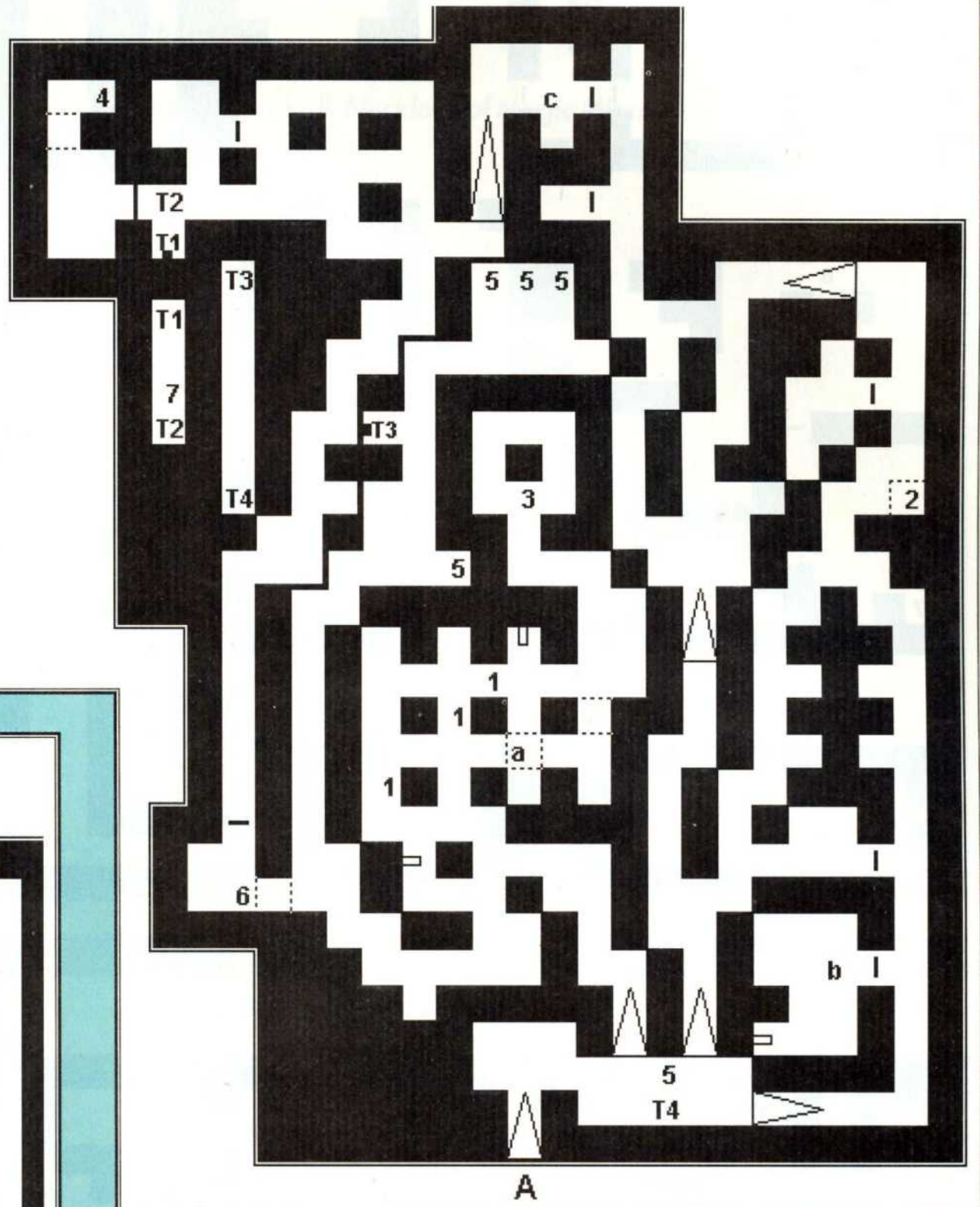
Der Wald - Teil 2



- 1 Bevor man zu Punkt 2 geht, sollte man hier abspeichern, weil das folgende Rätsel nur ein einziges Mal auftaucht!!!
- 2 Geist: stellt ein Rätsel (es gibt vier Möglichkeiten: ausprobieren!!)
- 3 acht Rationen, sechs Arrows
- 4 Two Handed Sword +3, Wand 'Cone of Cold', Necklace, Plate Mail +2
- 5 Eingang zu den Ruinen

Das Mausoleum – Teil 2 (Treppe A)

- 1 Club+1
- 2 Orb
- 3 Rod of Restoring (stellt verlorene Level wieder her!!) entsteht, wenn Ihr alle Rod Fragments sowie den Orb hineinlegt und anschließend das hinter Euch entstandene Schild anklickt.
- 4 Captain Flar's Graveshield (mitnehmen!!)
- 5 Grab (alle Gräber zumachen!)
- 6 NUR mit Grabschild hingehen: Captain Flar erscheint und gibt Euch ein Amulet of Friendship (die Bäume im Wald geben den Weg frei!!)
- 7 Key
- a Der Kristallblock verschwindet, wenn Ihr einen der Lever zieht, allerdings werden Euch dann Eure Sachen ausgezogen (unnötig!)
- b Eure Probleme sind gelöst, betätigt Ihr den Lever (unnötig!)
- c Beim Betreten diese Punkts entstehen immer wieder vier Monster neben Euch!
- A Haupttreppe zu LEVEL 0

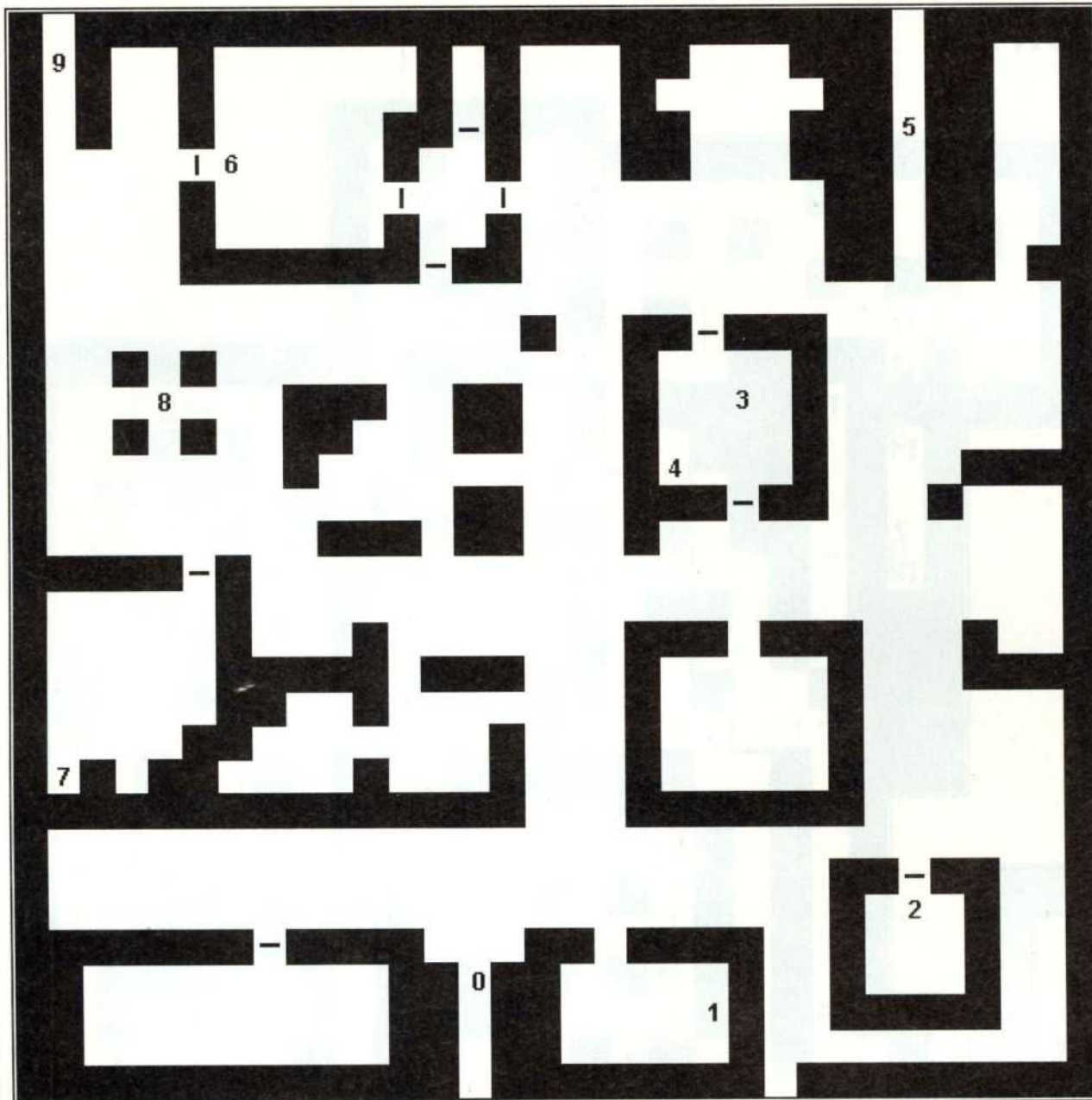


Das Mausoleum – Teil 3 (Treppe B)

- 1 Ration; Magier-Schritrolle [Fireball], Potion of Giant Strength
- 2 Rod fragment
- 3 zwei Rations, Magier-Spruchrolle [Fireball]
- 4 Ration, Trident+3, Kleriker-Spruchrolle [Cure Serious Wounds]
- a Die Druckplatte in diesem Raum öffnet verschiedene Gänge:

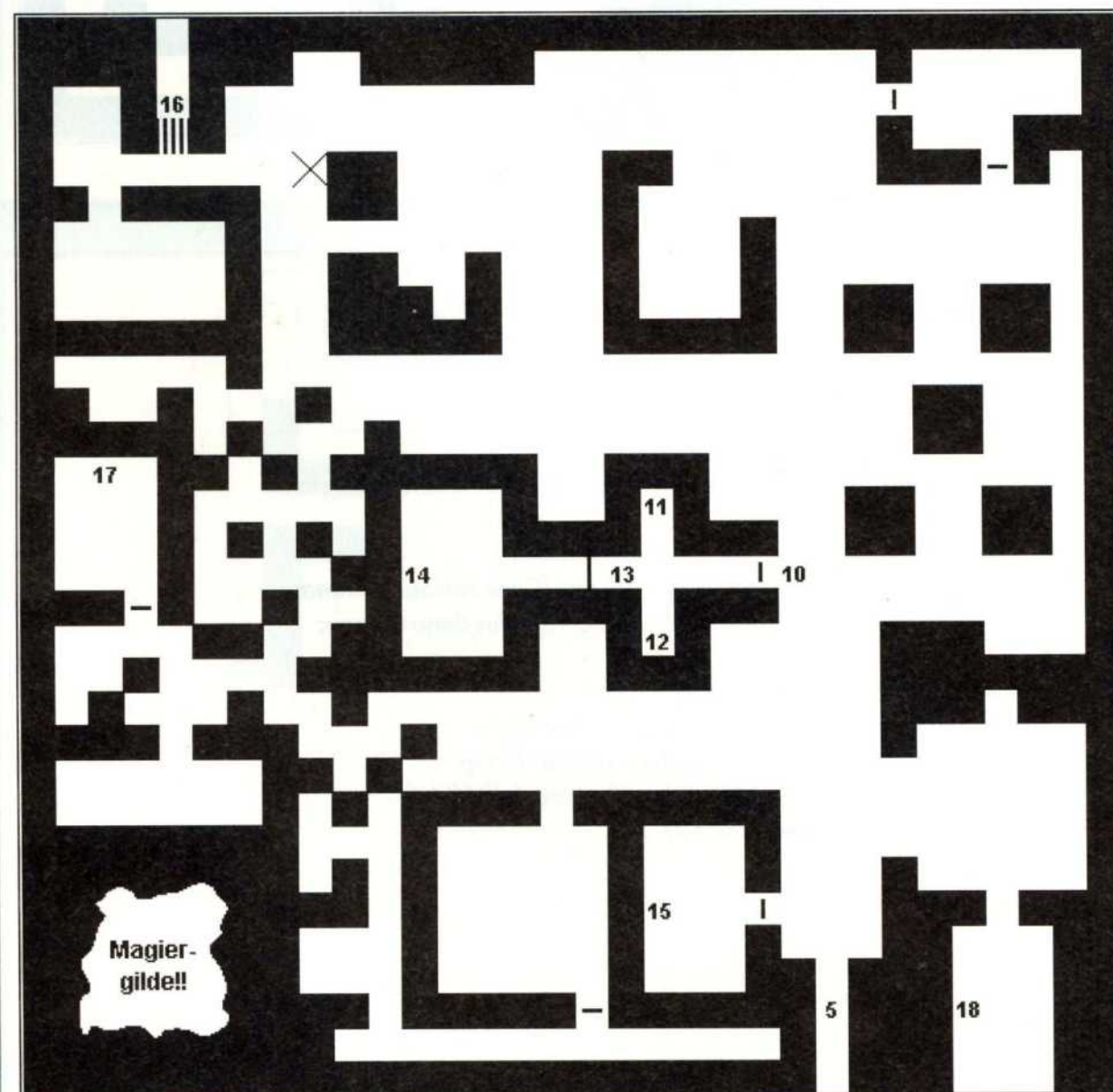
von N nach S – mittlerer Gang
 von S nach N, dann von E nach W – linker Gang
 von S nach N, dann von W nach E – rechter Gang
 Rast in diesem Raum – NPC 'Ishar Hammerfell' [Thief Level 8/Fighter Level 8, HP 72]

Die Ruinen - Teil 1



- 0 Ausgang zum Wald
- 1 Magier-Schriftrollen [Remove Curse, Improved Invisibility, Water Breathing, Slow, Invisibility 10' Radius]
- 2 NPC 'Rex' [Kleriker Level 9, 50 Hitpoints]
- 3 Splint Mail, Black Hammer (kehrt zum Werfer zurück), Blessed Holy Symbol, Shield +3
- 4 Kleriker-Schriftrollen [Cure Light Wounds, zwei Cure Serious Wounds], Magier-Spruchrollen [Hold Undead, Flesh to Stone, Hold Monster]
- 5 Gang zum zweiten Teil der Ruinen (ebenfalls 5)
- 6 Mace +2, Helm of Underwater Breathing (wichtig!!), Plate Mail -2, Plate Mail +3, Ring of Feather Fall
- 7 Short Sword +3; hier befindet sich ein Fach, das von einem Kraftfeld umgeben ist (nicht berühren!! Dispel Magic-Spruch anwenden) – Ring of Fire Resistance, Hold Undead, Hold Person, Protection From Paralysis, Hold Person, Crystal Key
- 8 Apfel (füllt Nahrung voll auf!)
- 9 Eingang zur Magiergilde

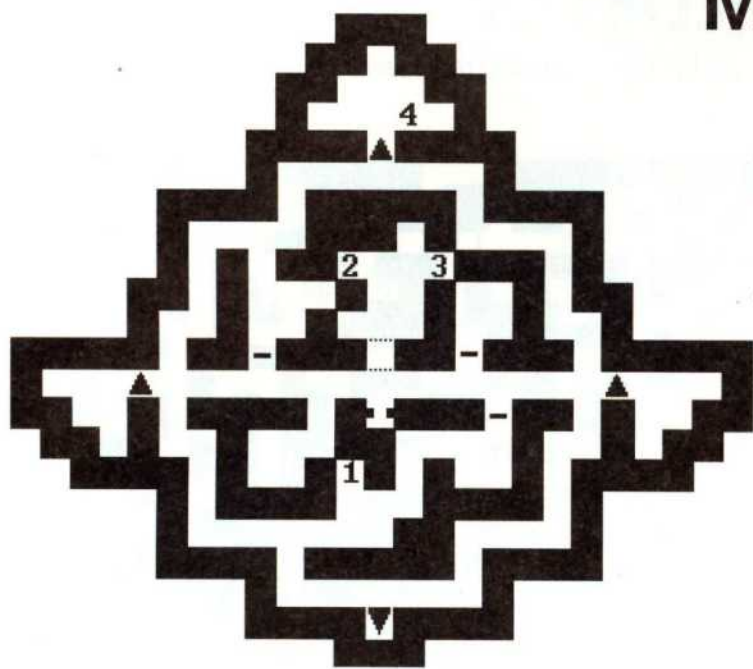
⊠ Teleporterziel aus dem Mausoleum



Die Ruinen - Teil 2

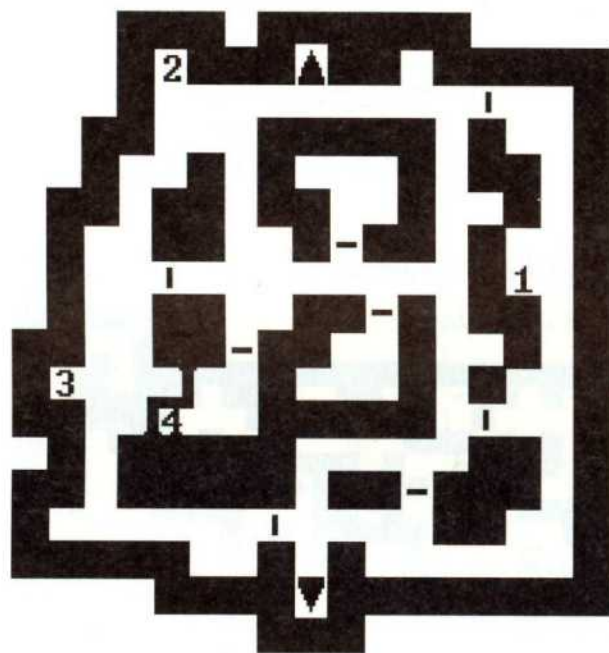
- 10 NPC 'Father Jon' [Kleriker Level 10/Magier Level 10; 40 Hitpoints]
- 11 Kleriker-Schriftrollen [drei Heal], Dagger +3
- 12 Kleriker-Schriftrollen [Sol's Searing Orb, Cause Critical Wounds, Neutralize Poison], Dagger +3
- 13 Schlüsselloch (Crystal Key)
- 14 Leeres Fach (Diamant von Punkt 16 hineinlegen! – Man wird nach Punkt 19 teleportiert!)
- 15 Kleriker-Schriftrollen [Aid, Prayer, Neutralize Poison, Create Food, Slow Poison], Diamant, Magier-Schriftrollen [Power Word/Stun, Mordenkainen's Sword, Finger of Death, Acid Storm, True Seeing]
- 16 Nachdem man das Ring-Rätsel in der Magiergilde gelöst hat, eröffnet sich hier der Weg zum 'Temple of Lathander'
- 17 Wand of Fear, Polearm +3 'Zymoks'
- 18 Morning's Light hineinlegen – man wird nach Punkt 15 teleportiert

Magieryilde LEVEL +2



- 1 Rations
- 2 Scroll (zerfällt)
- 3 Wand of Fireball, Necklace of Magic Missile (schießt selbständig auf Bone Nagas !)
- 4 Ring of Protection +3

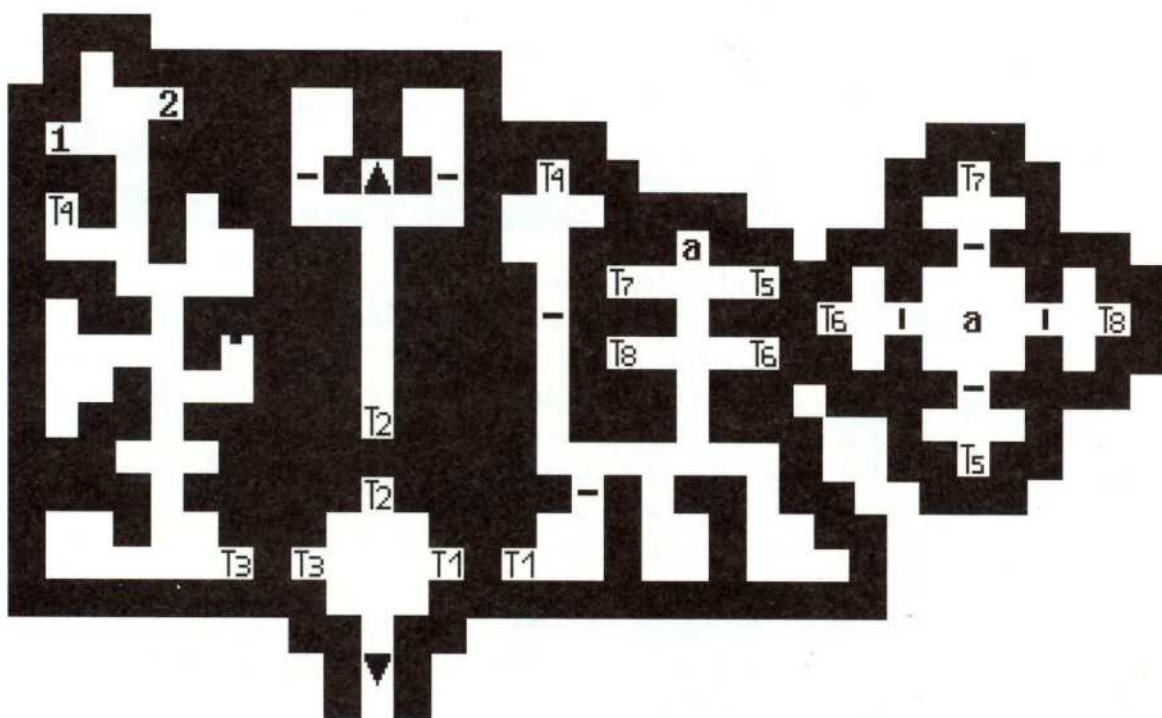
- ▲ Treppe rauf
- ▼ Treppe runter
- Druckplatte
- ⊥ Teleporter(-loch); Zielpunkt
- ≡ Lever/Hebel
- (Geheim-)Knopf
- ⊥ Offene/unversperrte Tür



Magieryilde LEVEL +1

- 1 Potion of Healing, Cloak of Protection +3
- 2 Mage Scrolls (Death Spell, Hold Monster, Cone of Cold, Stone to Flesh, Flesh to Stone, Disintegrate)
- 3 Potion of Giant Strength
- 4 Scrying Glass

Magieryilde LEVEL 0



- 1 Book of Elemental Seasons
- 2 Book of Trobriand
- a Die Teleporter jeweils der Reihe nach durchgehen - LEVEL -1 (Tele 1!)

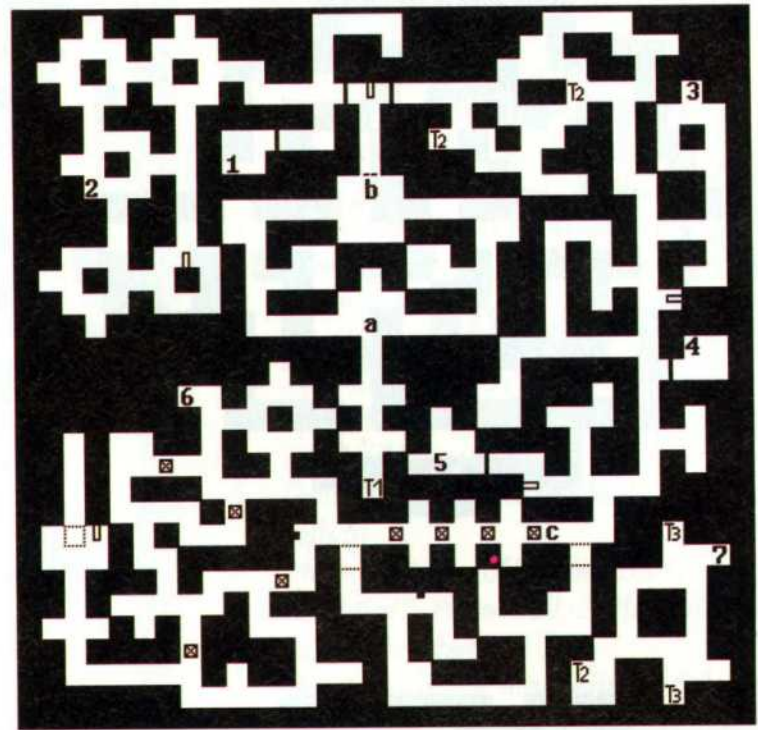
Achtung: Bei manchen Monstern richten Klingengewaffen fast keinen Schaden an. Bei solchen Gegnern sollte man lieber eine Mace oder ähnliches verwenden.

Sonstiges: Man sollte immer mit "True Seeing" rumlaufen, da man dann alle illusionären Wände gleich sieht. Der

- a NP-Charakter Bug [Mage L10, HP 40]
- b Ring of Trobriand reinlegen
- c Gegenstand nach W werfen (entschärft Fallen), anschließend Knopf nochmals drücken, um folgende Fallen zu entschärfen
- 1 zwei Arrow +2, Club, vier Rock, Mage Stuff +1
- 2 Dart of Horner's Nest
- 3 Leather Amor +4, zwei Rations
- 4 zwei Potions of Invisibility, Ring of Susteance, Wand of Flesh to Stone
- 5 drei Potion of Poison, vier Rock +4, Apple
- 6 Short Sword +3
- 7 Dagger +4 "Oncor" [wiederkehrend!]

GILDE LEVEL - 1

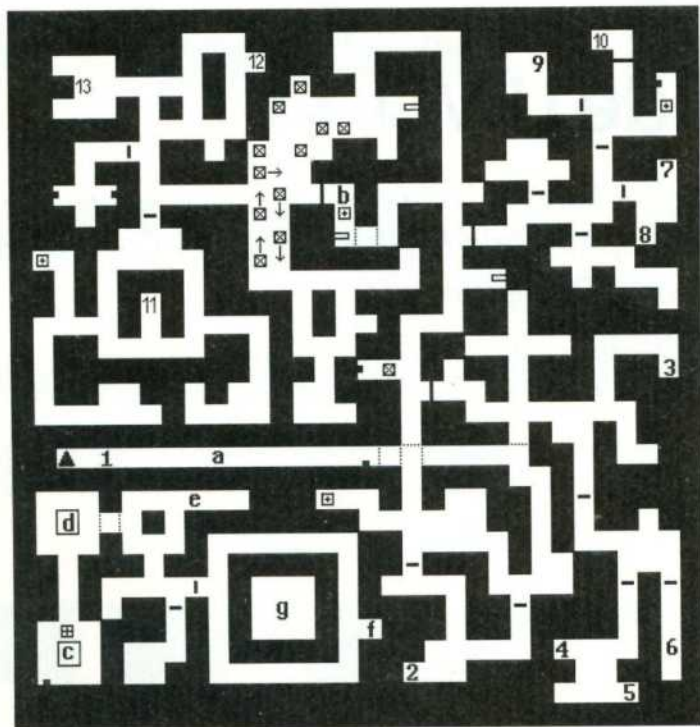
☒ Falle (Spießmechanismus)



Magieryilde LEVEL - 2

☒ → Falle, schleudert Euch bei Betreten in Pfeilrichtung

⊕ Verschlussenes Abstiegsger



- 1 Grappling Hook
- 2 Elven Chain Mail +3, zwei Arrow +4, Robe -4
- 3 Silver Key
- 4 Short Sword +3, Leather Amor +4, Ring of Pr. +3
- 5 Scroll
- 6 Mage Scrolls [Bigby's Clenched Fist, Meteor Swarm, Energie Drain, Power Word Kill, Abi's Horrid Wilting]
- 7 Scroll
- 8 Grenn Gem
- 9 Potion of Speed
- 10 Brass Key
- 11 Copper Key
- 12 Grenn Gem
- 13 Green Gems reinlegen: Crystal Key
- a Beide Gems jemandem in die Hände geben
- b Hauptgitter zu LEVEL-3, Crystal-, Brass-, Silver Keyhole!
- d Keyholes:
N: Silver;
W: Copper;
E: Brass;
S: Crystal
- e Hier 'nen Wall of Force hin – weniger Monster
- f Die aufgesammelten Ringe wie folgt in die Nischen legen:
links: Ring -2, -2, +3, +1;
rechts: Ring +2, +2, -3, -1
Daraufhin werdet Ihr zu Punkt g gebeamt, wo Euch Acweelan erwartet, den Ihr töten müßt

Magieryilde LEVEL - 3

+ Antimagiefeld (beseitigt und verhindert Magie!) Gitter nach oben



- 1 Shield +3, Long Bow, Plate Mail +2
- 2 Potion of Giant Str., Long Sword +4
- 3 Yellow Gem, Mace +2, Helm +2
- 4 Wand of Ice Storm, Dagger +4
- 5 Stone Key, Long Sword, zwei Dagger +2
- 6 Gauntlets of Hill Giant, Strength: Stärke auf 19!
- 7 Scale Mail +2, zwei Healing
- 8 Potion of Giant Str., Helm
- 9 Dagger
- 10 Helm of Underwaterbreathing, zwei Healing, zwei Arrow +3
- 11 Mage Scrolls [Power Word Kill, Time Stop], Red Gem, Crimson Key, vier Dart, Leather Amor
- 12 zwei Rations, Shield +1, Ring of Pr. +3
- 13 Mage Scroll [Wall of Force]
- a Geht nur mit einer Stärke von über 18!
- c Copper Keyhole; zuvor den Button rechts drücken
- d Hier einen Wall of Force hinzaubern
- e Hauptgitter zu LEVEL - 2 (Punkt c)

NPC-Liste

Name:	Isharn Hammerfell	Delmair Rallyhorn of Cormyr	Rex
Geschlecht:	Zwerg, maskulin	Halb-Elf, maskulin	Saurial (Schlangemensch), maskulin
Profession:	Kämpfer/Dieb L8/L8	Waldläufer L11	Kleriker L9
Moral:	rechtschaffen neutral	rechtschaffen gut	rechtschaffen gut
Str:	16	18/52	17
AC:	8	7	8
Int:	10	13	13
HP:	69	83	50
Wis:	15	15	15
Exp:	Kämpfer: 200.000 Dieb: 77.000	1.187.53	225.000
Dex:	15	17	16
Con:	17	15	12
Cha:	12	13	14
Ausrüstung:	Axt+2, 4 Dolch+1, Schuppenpanzer	Langschwert+3, Kurzschild+1, Elfen Kettenpanzer+2, Langbogen, 15 Pfeile+2	Mace+2, Klerikerkreuz, Ring des Schutzes+2
Besonderheiten:	keine	Lykantroph. Bei Verlust von ca. 20 HP verwandelt er sich in einen weißen Tiger	kommt von anderer Ebene, ist keine bekannte Rasse
Treffpunkt:	Mausoleum, Level 5	Wald	Ruinen, Level 1

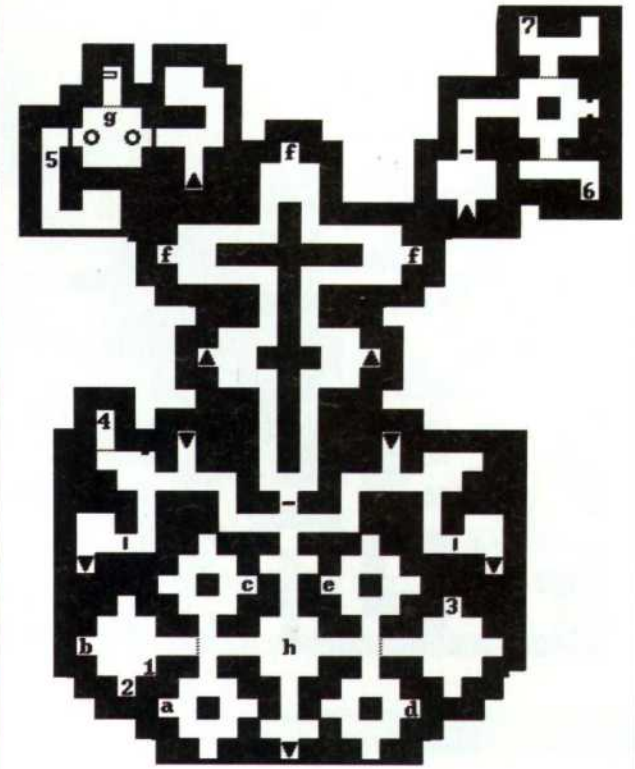
Name:	Father Jon	Bug	Tabitha
Geschlecht:	Halb-Elf, maskulin	Sprite (Elfe), maskulin	Mensch, feminin
Profession:	Kleriker/Magier L10/L10	Magier L10	Paladin L10
Moral:	neutral gut	neutral gut	rechtschaffen gut
Str:	15	10	18/65
AC:	8	7	7
Int:	16	18	15
HP:	40	40	92
Wis:	16	10	16
Exp:	Kleriker: 450.000 Magier: 251.000	262.642	620.000
Dex:	16	17	14
Con:	14	15	16
Cha:	14	17	18
Ausrüstung:	Ring des Schutzes+1 und +3, Wand des Acid Storm, Mace+2, Spellbook, Holy Symbol	Wand der Magic Missiles, Ring der Zauberei, Spellbook	Plattenpanzer+2, Langschwert+2, Ring des Feather Fall, Paladinskreuz
Besonderheiten:	keine	Ring der Zauberei verdoppelt die Level 5 Spells	Zustand ist sehr schlecht.
Treffpunkt:	Ruinen, Level 2	Magiergilde, Level -1	Temple von Lathander, Level -1

Blick auf den Kompaß ist auch wichtig, da man manchmal gedreht wird.

Unwichtige (oder als solche erscheinende) Gegenstände sollte man nicht immer wegwerfen, da man diese unter Umständen für die Lösung von Rätseln benötigt (Druckplatten etc.). Nebenbei sollte auch noch ab und zu mal abgespeichert werden, da man leicht und schnell durch Fallen oder Kämpfe sterben kann. Und falls man Elfen in der Party hat, sollte man sie nicht sterben lassen, bevor man den Spruch "Resurrection" bekommt. ■

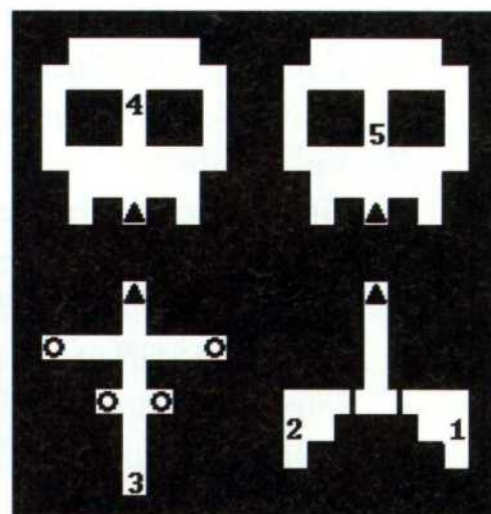
Daniel Koch

Tempel LEVEL 0



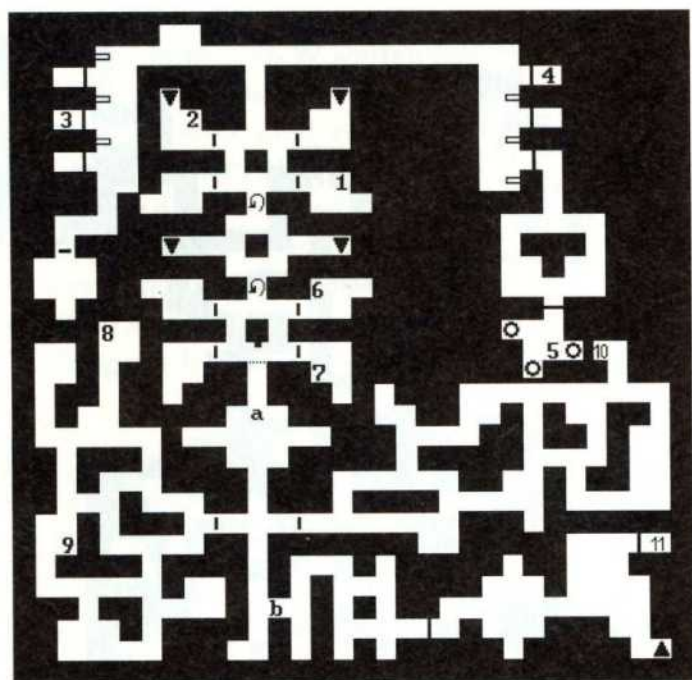
- 1 vier Bag of Incense, Sword
- 2 Golden Cup
- 3 Fountain Spout, bei h einsetzen
- 4 Fire Key
- 5 Gold Key
- 6 Cloak of Pr. +4
- 7 Plate Mail -4
- a Schwert reinlegen
- b Arm dran: Lethander erscheint Euch
- c Golden Cup drauf
- d Apfel/Rations drauf
- e Bag of Incense rein
- f Black Holy Symbol, durch Normales ersetzen
- g Geheimknopf drücken, Lever ziehen
- h Brunnen, spendet "Prayer"

Tempel LEVEL -1



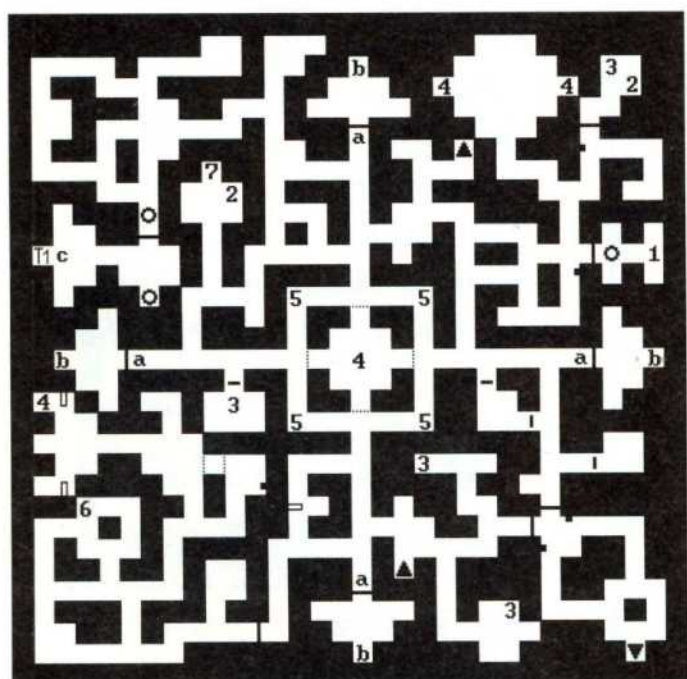
- 1 Arrow +2, Mace +4, 2 Bag of Incense
- 2 vier Shield
- 3 Die vier Shields auf die Platten legen - Holy Symbol
- 4 Alle Gräber schließen - Holy Symbol
- 5 NP-Character Tabitha [Paladin L10, HP 92]

Tempel LEVEL + 1



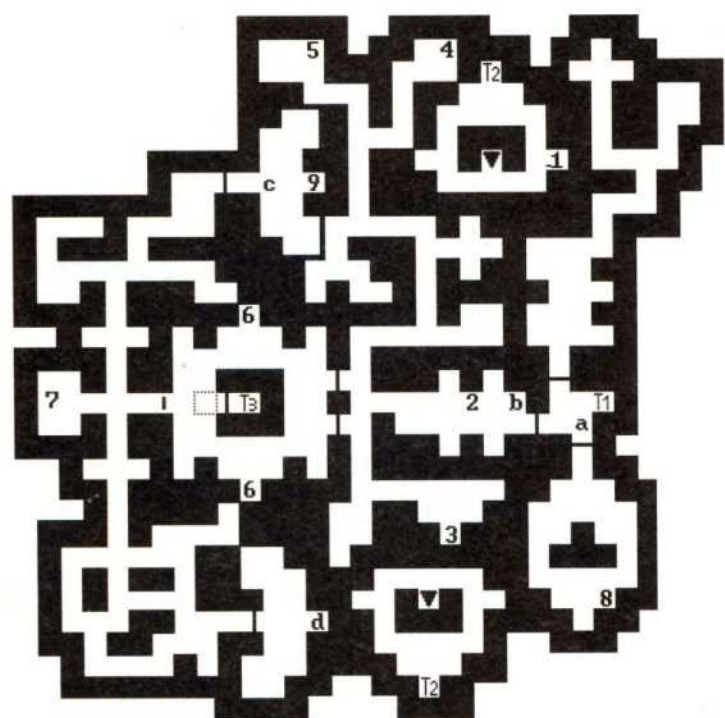
- Spinner, dreht Eure Party um 100 Grad
- 1 *Potion of Healing*
- 2 *Cleric Scroll [Cure Serious Wounds]*
- 3 *Scroll*
- 4 *Sword -4*
- 5 *Alle Druckplatten belegen (ausweichen!) – Tür geht auf, Mage Scroll [Disintegrate], Shield +4, Cleric Scroll [Raise Dead]*
- 6 *M. Scroll [Stone to Flesh], zwei Bag of Incense*
- 7 *Sling*
- 8 *Frost Key, Short Sword +4*
- 9 *zwei Arrow+3, Rock, Gauntlets of Hill G. Str.*
- 10 *C. Scroll (Cure Crit.)*
- 11 *Lethander erscheint Euch wieder. Two-handed +5 called "Dhauzimmer" (tötet Untote bei Treffer), Morning's Light*
- a *Durchbrennen!*
- b *Bless zaubern, sonst dreht es Euch immer wieder!*

Tempel LEVEL +2



- 1 *Iron Key, Potion of Healing, Halberd +4*
- 2 *Bag of Incense*
- 3 *Copper Key*
- 4 *Ember of Hope*
- 5 *Cup of Good Cheer (entstehen, wenn Du einen Ember eingelegt hast): Jeden in die Nische davor legen – Wände gehen auf (im Zentrum wird die Party jedesmal vollständig geheilt, wenn Ihr "einkehrt"!*
- 6 *Shield +4, Flail +4 'Mourning Star'*
- 7 *Key of Faith*
- a *Copper Keyhole*
- b *Insert Ember of Hope*
- c *Key of Faith reinschmeißen – T1 teleportiert zu LEVEL +3 (Punkt T1)*

Tempel LEVEL +3



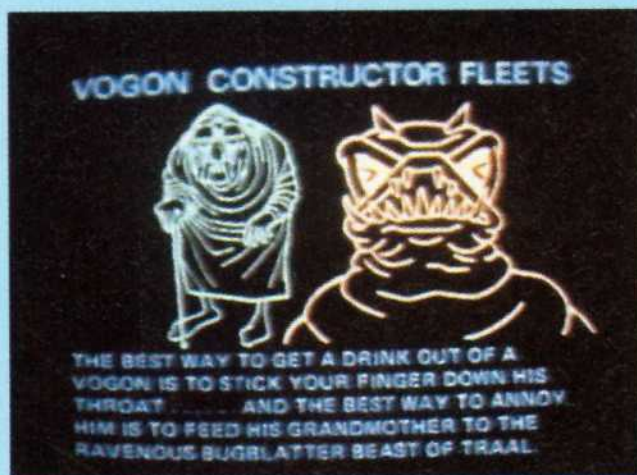
- 1 *Mage Stuff +4, Cleric Scroll [Resurrection]*
- 2 *Crystal Key*
- 3 *Hammer of Throwing +3, Spear +4*
- 4 *Crystal Key, Mage Scroll [Fireball]*
- 5 *Coin, Mage Scroll (Disintegrate)*
- 6 *Holy Water Basins (wichtig!)*
- 7 *Shield +3 'Sun Mask'*
- 8 *Coin in den Brunnen legen: Crystal Key entsteht*
- 9 *Staff of Life*
- a *Dispel Magic-Spruch anwenden, um Türen zu öffnen*
- b *Achtung! Zu Punkt 2 laufen, anhalten, weiterlaufen*
- c *Hier kommt Ihr nur mit einem Spruch von Punkt 6 durch!*
- d *Wand mit Staff of Life anklicken – Weg zu T3 wird frei*
- e *Shield 'Sun Mask' einlegen*
- T3 *Teleportiert Euch zum Endgegner!!!*

Hitchhiker's Guide to the Galaxy



Die unglaubliche Reise durch ein verrücktes Universum

Douglas Adams schrieb Literaturgeschichte. Und was für eine: Sein vierbändiges Werk "Per Anhalter durch die Galaxis" wurde zum Inbegriff für skurrilen englischen Humor. Grund genug für Infocom, ein ebenso skurriles Adventure daraus zu machen. Und Grund genug auch für viele Leser, von uns eine Lösung zu diesem zeitlosen Klassiker zu fordern. Hier ist sie!



▲ Was hat der Reiseführer sonst noch über Vogonen zu berichten?

Der Spieler übernimmt die Rollen verschiedener Personen und muß Rätsel an acht verschiedenen Schauplätzen lösen. Um das Spiel lösen zu können, benötigt man am Ende vier verschiedene Fussel (fluff) und zehn bestimmte Werkzeuge. Dabei sind 400 Punkte zu erreichen. Die jeweils erreichte Punktzahl steht in Klammern.

Der Spielablauf läßt sich in zehn Kapiteln beschreiben. Nach den ersten drei Kapiteln wird die weitere Reihenfolge zunächst vom Zufallsgenerator bestimmt. Jedes der Kapitel vier bis neun ist individuell spielbar. Nach Lösung des vierten Kapitels kann die weitere Reihenfolge beeinflusst werden.

Kapitel 1: Auf der Erde

Zunächst finde ich heraus, daß ich Arthur Dent bin (who am I?) und mich in meinem Schlafzimmer (bedroom) befinde (where am I?). Um etwas sehen zu können, schalte ich das Licht ein. Dann stehe ich auf. Da ich am Abend zuvor zu tief ins Glas geschaut habe, dreht sich leider alles im Kopf.

Ich greife meinen Bademantel, ziehe ihn an, schaue in die Tasche und finde drei wichtige Gegenstände: eine Tablette gegen meinen Katerzustand, den ersten Fussel (pocket fluff), der am Ende des Spiels von großer Bedeutung ist, und einen undefinierbaren Gegenstand, den mir meine Tante gegeben hat. Diesen kann man später

ablegen. Er wird aber nach einigen Zügen automatisch wieder aufgenommen. Die einzig nützliche Verwendung ist, daß man in dieses Ding eine ganze Reihe anderer Gegenstände hineinlegen kann.

Um mich orientieren zu können, nehme ich die Tablette (take analgesic) (10/10). Bevor ich das Zimmer nach Süden verlasse, nehme ich die beiden ersten der gesuchten Werkzeuge mit, den Schraubenzieher und die Zahnbürste.

Das Eigenheim wird abgerissen

An der Eingangstür (front porch) nehme ich die Post und lese sie. Ich erfahre, daß mein Haus heute abgerissen werden soll. Werbebriefe von **Info-com** sind auch dabei. Vor meinem Haus (front of house) steht ein Bulldozer bereit, um mein Haus abzureißen. Dahinter steht Mr Prosser von der örtlichen Behörde.

Ich bitte Prosser, den Bulldozer zu stoppen (Prosser, stop the bulldozer), was er nicht tut. Er gibt mir aber einen guten Tip: Ich lege mich daraufhin vor den Bulldozer (lie in front of the bulldozer). Von nun an ist es wichtig, sich zu merken, was mein Freund Ford Prefect tut, dem ich gleich begegnen werde, weil ich in einem späteren Abschnitt diese Szene noch einmal spielen muß, allerdings in der Rolle Ford Prefects.

Ich warte, bis der Bulldozer anhält und Ford erscheint. Er bietet mir sein Handtuch an, das ich aber nicht nehmen darf, da er sonst weggeht. Ich muß so lange warten, bis Ford mein Problem erkennt und sich Prosser vor den Bulldozer legt. Ich stehe automatisch auf und kann Ford nun in die Kneipe folgen (pub). Ford kauft Bier und bietet mir die Hälfte davon an, die ich auch trinke (5/15).

Vor dem nächsten Bier untersuche ich das Regal und sehe – unter anderem – Käsesandwiches. Ich trinke nun erst

mein zweites Bier (5/20) und kaufe dann ein Sandwich. Nun muß ich mein drittes Bier trinken (5/25). Es ist wichtig, alle drei Biere zu trinken, da man sonst nicht die Erde verlassen kann. Der Schock wäre zu groß.

Der Lärm von draußen macht mir deutlich, daß mein Haus abgerissen wurde, also verlasse ich die Kneipe nach Osten (country lane). Dem hungrigen Hund gebe ich das Sandwich. Dieser Akt ist später noch von großer Bedeutung.

Einige Züge später erscheint eine vogonische Raumschiffflotte und verkündet, daß die Erde in zwei Minuten zerstört wird. Ich schaue mir die Flotte an. Ford holt ein kleines schwarzes Gerät aus seiner Aktentasche und bietet es mir an. Ich nehme es, untersuche es und drücke den grünen Knopf "HITCHHIKE". Ich werde von der Erde teleportiert und befinde mich zum ersten Mal in der Dunkelheit (dark), was noch öfter passieren wird.

Kapitel 2: Im Vogonenraumschiff

Was auch immer man eingibt, der Text ist dreimal sinngemäß gleich. Durch die Teleportation sind alle Sinne abhanden gekommen. Bei der vierten Eingabe kehrt der Geruchssinn zurück, den ich sogleich ausprobieren (smell). Nun rieche ich den Schatten (smell the shadow) (8/33) und befinde mich mit Ford im Laderaum eines Vogonraumschiffs (Vogon hold).



▲ Tricia Mc Millan alias Trillian - nicht nur der blondeste, sondern auch der hellste Kopf an Bord



▲ *Welch erhabenes Dichterantlitz: der Kommandant des Vogonen-Raumschiffs*

Ford gibt mir einige Erdnüsse. Ich frage ihn nach der Erde (ask Ford about the earth). Da ich mich sehr schlapp fühle, esse ich die Erdnüsse, um meinen Proteinmangel auszugleichen. Ford legt sich schlafen und legt dabei den Hitchhiker's Führer to the Galaxy ab, in dem man viele Dinge nachschlagen kann. In der Ecke steht ein Glaskasten mit einem Schalter und einer Tastatur. Im Glaskasten befindet sich ein Vektorplotter. Ich drücke auf den Schalter und erhalte eine Mitteilung, die völlig unverständlich ist. Die Tastatur darf man auf keinen Fall benutzen, da sonst das Spiel zu Ende ist.

Nun untersuche ich die Maschine, aus der man einen Babelfisch bekommen kann. Da ich nicht weiß, was das ist, schaue ich im Führer nach (consult-guide about babel fish) und erfahre, daß man, wenn man sich das Gerät ins Ohr steckt, jede beliebige Sprache verstehen kann.

Der wundersame Babelfisch

Um an den Babelfisch zu gelangen, muß ich eine Auffangvorrichtung bauen. Hierzu sind vier Schritte vonnöten, da sonst der Babelfisch für immer un erreichbar bleibt:

1. Der Bademantel hat eine Schlaufe zum Aufhängen, also ziehe ich ihn aus und hänge ihn an den Haken (hang the gown on the hook).

2. Dann nehme ich das Handtuch und bedecke damit das Abflußrohr (cover the drain with the towel).

3. Damit der kleine Roboter mir den Babelfisch nicht wegschnappt, nehme ich Fords Tasche und stelle sie vor die Schalttafel (put the satchel in front of the panel).

4. Jetzt lege ich noch den Stapel Briefe auf die Tasche.

Das Grauen vogonischer Gedichte

Nun kann ich den Knopf drücken (press the dispenser button), und der Babelfisch fliegt mir direkt ins Ohr (12/45). Nun drücke ich den Schalter erneut und kann jetzt die Mitteilung verstehen. Um an den Plotter zu gelangen, muß ich ein bestimmtes Wort aus der zweiten Strophe des Lieblingsgedichts des Captains eingeben. Ich schaue im Führer unter Vogon poetry nach, und Ford und ich werden von Wächtern in die Kabine des Captains gebracht (Captain's quarters) sowie auf Stühle gesetzt, damit wir das fürchterliche Gedicht schätzen lernen.

Ich warte, bis der Captain mit seinem Gedicht beginnt. Bevor er die erste Strophe (4 Zeilen) beendet, muß ich ihm mitteilen, daß mir das Gedicht gefällt, da er ansonsten die zweite Strophe nicht mehr aufsagt (enjoy the poetry) (15/60). Ich notiere mir das gesuchte Wort und warte, bis ich wieder automatisch im Laderaum lande. Jetzt



▲ *Die "Herz aus Gold" landet auf dem sagenhaften Planeten Magrathea*

tippe ich das gesuchte Wort ein (z.B. type "wimbgunts"; die Anführungszeichen müssen mit eingegeben werden!) (25/85), und ich kann den Plotter nehmen, den ich sogleich untersuche.

Er besitzt eine kleine Fassung und ein langes Teil. Nun nehme ich noch das Handtuch und den Bademantel mit und warte, bis ich automatisch in der Luftschleuse (airlock) lande. Hier drücke ich wieder den grünen Knopf des kleinen Geräts und werde zum zweiten Mal in die Dunkelheit teleportiert.

Kapitel 3: Auf der Heart of Gold

Nach dreimaligem Warten kann ich wieder hören. Ich gebe hear ein und gehe dann gleich nach Süden. Ich befinde mich auf dem Raumschiff "Heart of Gold" (entry bay number two). Hier nehme ich die Broschüre und werde

Fehlender Sinn	Text	Zielort
1. feel	a) warm and wet and squishy whale b) cold and wet and squishy (party)	inside the sperm living room
2. smell	a) object being waved under your nose b) object is waving under your nose	Vogon hold lair of the ravenous Bugblatter beast of Traal
3. hear	a) sound coming from far above you b) sound coming from far below you	entry bay number two (Heart of Gold) war chamber
4. see	a) light stabs at the front of your eyes b) light stabs at the back of your eyes	country lane presidential speedboat



▲ **Diese Spezial-Sonnenbrille wird bei Gefahr sofort dunkel**

automatisch auf die Brücke (bridge) befördert. Dort befinden sich zwei weitere Personen, in deren Rolle ich später schlüpfen muß: Zaphod und Trillian. Daher lese ich aufmerksam die Informationen, bevor die beiden in der Sauna verschwinden. Nun kann ich die Broschüre lesen. Hier liegt auch das dritte der zehn Werkzeuge, die Kneifzange (pincer), die ich liegenlasse.

Die Brücke ist der einzige Ort, wo man Dinge sicher ablegen kann, also lege ich den Plotter, das Gerät, die Zahnbürste, den Schraubenzieher, den Bademantel, die Broschüre und das Handtuch ab. Bei der Untersuchung der Kontrollelemente fällt mir eine große Fassung auf.

Ich begeben mich nun in die Bordküche (galley), wo mir ein Nutrimat-Automat auffällt. Nach einem Blick in den Führer weiß ich, daß ich ein Computer-Interface suchen muß. In dem Karton hier befindet sich nur eine wertlose Pistole. Ich berühre den Sensor (touch



▲ **Ein zum Verrücktwerden schönes Raumschiff: die "Herz aus Gold"**

the pad) und erhalte eine Tasse Tee-Ersatz (ATS). Nun untersuche ich den ATS und schaue im Führer unter "Brownian motion" nach.

Um in den Maschinenraum zu gelangen, muß ich beide Fragen mit Ja beantworten und dann wieder versuchen, nach Süden zu gehen und die Frage mit Nein beantworten. Um zu sehen, was sich hier befindet, gebe ich zweimal "look" ein (25/110) und kann nun die Raspel (rasp) und die Zange (pliers) nehmen – also die Werkzeuge vier und fünf. Ich lege beide auf der Brücke (bridge) ab.

Ich lese im Führer die Einträge "improbability physics" und "atomic vector plotter". Mit Hilfe der gefundenen Gegenstände baue ich nun das gewünschte Gerät zusammen: ich stecke den kleinen Stecker des Generators in die kleine Fassung des Plotters (put the small plug into the small receptacle), dann das lange Teilchen in die Tasse mit dem Tee-Ersatz (put the bit into the cup). Jetzt nehme ich noch das Handtuch, schalte den Drive ein (turn on the drive) und befinde mich zum dritten Mal in der Dunkelheit.

Der Zufallsgenerator bestimmt nun mein nächstes Ziel. Welcher der fünf Sinne mir nach vier Zügen wieder zur Verfügung steht, variiert von Spiel zu Spiel. Wohin man jeweils gelangt, kann der Tabelle auf Seite 51 entnommen werden. Es gibt acht verschiedene Ausgänge, da der Geschmackssinn niemals im Text verschwindet.

Die Reihenfolge der Kapitel vier bis neun variiert also von Spiel zu Spiel. Nachdem Kapitel vier abgeschlossen ist, gewinnt man Kontrolle über die Dunkelheit und kann jetzt steuern, wohin man als nächstes will.

Kapitel 4: Traal

Nach viermaligem Warten fehlt im Text der Geruchssinn, also rieche ich (smell) und rieche dann den Schatten (smell the shadow). Ich befinde mich in der Höhle des Ungeheuers von



▲ **Mir bitte zwei Drinks – für jeden Kopf einen!**

Traal (lair). Es verlangt nach meinem Namen (say my name).

Ich gehe nun nach Osten in die äußere Höhle (outer lair), nehme die Steine und schlage im Führer über das Ungeheuer nach (consult guide about venous Bugblatter beast of Traal). Ich erfahre, daß es recht dumm ist, da es glaubt, daß, wenn ich es nicht sehen kann, es mich auch nicht sieht. Also bedecke ich meinen Kopf mit dem Handtuch (cover my head with the towel).

Nun füge ich schnell meinen Namen den Opfern auf dem Sandstein-Denkmal hinzu (carve my name on the sandstone memorial), was das Ungeheuer zufriedenstellt und es einschlafen läßt. Nun nehme ich das Handtuch wieder ab (remove towel) und gehe in die innere Höhle (inner lair), wo ich das gesuchte Interface nehme (25/135) und es untersuche. Jetzt muß ich nur noch warten, bis ich wieder in die Dunkelheit befördert werde.

Um auf die Heart of Gold zurückzukehren, warte ich viermal, höre (hear) und gehe nach Süden (entry bay number two). In der Bordküche (galley) öffne ich die Verkleidung (open panel), nehme den Schaltkreis heraus (remove circuit board), lege ihn ab und setze das Interface in die Verkleidung (put the interface into the panel). Ich berühre den Sensor (touch pad) und gehe auf die Brücke (bridge). Hier finde ich nun das sechste gesuchte Werkzeug, die Hackmaschine (chipper).

Ich warte, bis die Durchsage kommt, daß das Raumschiff in acht Zügen von Raketen zerstört werden wird. Jetzt

Hitchhiker's Guide



◀
"Meinst du
wirklich, das
Tier da will,
daß wir es
essen?"

stecke ich den großen Stecker in die große Fassung (put the large plug in the large receptacle) und stelle das Gerät an (turn on the drive). Die Raketen verwandeln sich in einen Wal, und die Heart of Gold ist gerettet.

Jetzt kehre ich in die Galley zurück, nehme den Tee und kehre zur Brücke zurück. Hier nehme ich das lange Teilchen aus dem Tee-Ersatz (remove bit), stelle den Tee ab (drop tea) und stecke das Teilchen in den Tee (put bit into tea). Jetzt kann ich die Dunkelheit kontrollieren und mir meine Ziele aussuchen (siehe Tabelle Seite 54).

Ich schalte den Drive ein (turn on drive) und befinde mich in der Dunkelheit. Jetzt fehlt bereits beim nächsten Zug einer der fünf Sinne. Falls es nicht der gewünschte ist, warte ich solange, bis er in der Aufzählung fehlt.

Kapitel 5: Auf dem Schnellboot des Präsidenten

Mein nächstes Ziel ist das Schnellboot. Ich warte in der Dunkelheit, bis "see" im Text fehlt und bis der Text "... light stabs at the back of your eyes" erscheint. Ich schlüpfe in die Rolle von Zaphod Beeblebrox, dem Präsidenten der Galaxis.

Auf dem Boot nehme ich zuerst den Werkzeugkasten und schaue dann unter den Sitz, von wo ich automatisch einen kleinen Schlüssel und einen Fussel vom Sitzkissen aufnehme. Mit dem Schlüssel läßt sich der Werkzeugkasten aufschließen, in dem sich eine Lupe und das siebte der gesuchten Werkzeuge, ein Schraubenschlüssel (wrench), befinden, die ich beide nehme.

Ich untersuche nun das Kontrollaggregat (examine controls) und entdecke den roten Autopilot-Knopf, den ich gleich einmal drücke, der aber nicht so recht funktioniert. Um nicht in dem schmalen Kanal zu landen, steuere ich das Boot selbst auf die Klippen zu (steer towards the cliffs). Nun drücke ich erneut den

66 Game Boy Spiele



Facts, Details und Praxistips

**Die unentbehrliche
Einkaufshilfe.
Fakten und
Einstiegertips zu
66 Game Boy-Modulen.
Vom Sportspiel
bis zum Adventure!
DAS Buch
für den Game Boy-Fan.
DM 29,80**

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege



▲ **Mäuse - die Auftraggeber eines Experiments namens "Erde"**

Knopf und warte zweimal, bis er einrastet. Das Boot landet, ich stehe auf und gehe nach Norden auf eine Plattform (dais).

Hier warte ich viermal, bis ich von Trillian zum Schein mit einem Blaster angegriffen werde. Ich befehle den Wächtern, ihre Gewehre fallen zu lassen (guards, drop the rifles). Nun nehme ich den Blaster und zerstöre die Gewehre (shoot the rifles with the blaster). Jetzt können Trillian und ich nach Osten gehen und landen in der Dunkelheit. Ich warte viermal, höre, gehe nach Süden und befinde mich wieder auf der Heart of Gold (25/160).

Am Eingang zur Ausstiegsluke (hatchway) finde ich den Werkzeugkasten, den Fussel des Sitzkissens, den kleinen Schlüssel, die Lupe und den Schraubenschlüssel. Ich nehme alle Gegenstände und lege sie auf der Brücke ab. Nun schalte ich den Drive ein und warte, bis "feel" im Text fehlt und der Text "... cold and wet and squishy" erscheint. Ich probiere die Flüssigkeit (taste liquid) und lande auf einer Party.

Kapitel 6: Die Party

Ich reise zurück in der Zeit und befinde mich in einem Wohnzimmer auf einer Party (living room). Zunächst finde ich heraus, wer ich bin (who am I). Ich bin in die Rolle Trillians geschlüpft und trage drei Gegenstände: einen Teller, ein Glas und eine Handtasche.

Arthur hat einen von mir gesuchten Fussel auf seiner Jacke, den ich aber nicht so einfach nehmen kann, da ich nur maximal drei Gegenstände tragen kann. Ich lege das Glas ab und kann jetzt den Fussel nehmen, den ich in die Handtasche stecke. Da mich die Gastgeberin bedrängt, mein abgestelltes Glas wieder aufzunehmen, tue ich das. Nun kann ich noch ein wenig umherwandern, bevor mich Phil (alias Zaphod) automatisch in die Dunkelheit befördert (25/185).

Nach viermaligem Warten und Hören kann ich nach Süden auf die Heart of Gold zurückkehren. Die Handtasche befindet sich automatisch auf der Brücke. In ihr befinden sich der Fussel von der Jacke (jacket fluff) und das achte der gesuchten Werkzeuge, die Pinzette (tweezers).

Für die nächste Aufgabe benötige ich das Ding, das mir meine Tante gegeben hat (take thing) oder das kleine schwarze Gerät (device), das aber kaputt ist. Ich drücke den roten Knopf, woraufhin ein Roboter erscheint, um es zu reparieren. Ich gebe ihm das Gerät, das er aber so nicht reparieren will. Also zeige ich ihm die Garantie (show guarantee to robot), und er macht seine Arbeit.

Nun betätige ich wieder den Drive und lande wieder einmal in der Dunkelheit. Ich warte, bis "feel" im Text fehlt und diesmal der Text "... warm and wet and squishy" erscheint. Ich probiere



▲ **Der Supercomputer Deep Thought liefert die Antwort - nur, wie heißt die Frage?**

die Flüssigkeit (taste liquid) und lande im Innern des Wals.

Kapitel 7: Im Wal

Der einzige Gegenstand, der von hier benötigt wird, ist der Blumentopf. Um diesen zu bekommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

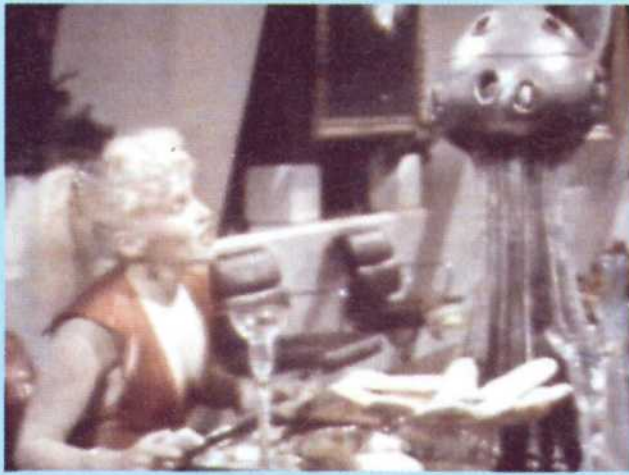
- a) Ich stecke den Blumentopf in das Ding, das mir meine Tante gegeben hat, und warte, bis mich der Wal ausspuckt, oder
- b) ich nehme den Blumentopf und teleportiere mich durch Drücken des grünen Knopfs wieder in die Dunkelheit zurück.

Nach viermaligem Warten und Hören kehre ich nach Süden auf die Heart of Gold zurück. Den Blumentopf lege ich auf der Brücke ab.

Für meine nächste Aufgabe ziehe ich den Bademantel an und nehme Fords Tasche (satchel) mit. Jetzt schalte ich

Die Tabelle der Werkzeuge:

Werkzeug	englische Bezeichnung	Fundort
Schraubenzieher	screwdriver	Kapitel 1: Bedroom
Zahnbürste	toothbrush	Kapitel 1: Bedroom
Kneifzange	pincer	Kapitel 3: Bridge
Zange	pliers	Kapitel 3: Engine Room
Raspel	rasp	Kapitel 3: Engine Room
Hackmaschine	chippers	Kapitel 4: Traal (automatisch)
Schraubenschlüssel	wrench	Kapitel 5: Schnellboot
Pinzette	tweezers	Kapitel 6: Handtasche
Ahle	awl	Kapitel 9: War Chamber
Meißel	chisel	Kapitel 10: Marvin's Pantry



▲ "Möchtest du noch etwas vom ark-turanischen Mega-Eselspüree?"

den Drive ein und warte, bis "see" fehlt und "... you see a painfully bright light that stabs at the front of your eyes" erscheint. Ich betrachte das Licht (see light) und befinde mich wieder zeitlich zurückversetzt auf der Erde.

Kapitel 8: Zurück auf der Erde

Auf die Frage "who am I" erfahre ich, daß ich Ford Prefect bin. Ich erlebe nun noch einmal die Anfangssequenz aus der Sicht Fords und muß nun die

richtigen Dinge tun (vgl. Kapitel 1). Ich gehe nach Norden (front of house) und sehe Arthur Dent vor dem Bulldozer liegen. Hier öffne ich die Tasche, in der sich u.a. ein weiterer Fussel befindet, nehme das Handtuch und gebe es Arthur, der es aber nicht nimmt.

Sobald Arthur den Namen Prosser erwähnt, gehe ich um den Bulldozer herum zu Prosser (walk to Prosser). Nun befehle ich Prosser, sich vor den Bulldozer zu legen, damit ich mit Arthur in die Kneipe gehen kann (Prosser, lie in front of the bulldozer).

In der Kneipe kaufe ich sechs große Biere (buy beer) und trinke zweimal Bier (15/200). Nun höre ich, daß draußen Arthurs Haus abgerissen worden ist, verlasse die Kneipe und gehe nach Norden (Front of House). Jetzt nehme ich den Fussel aus der Tasche und gebe ihn Arthur, der ihn, da er betrunken ist, einfach in die Tasche steckt. Nun warte ich, bis ich automatisch wieder in der Dunkelheit lande. Hier warte ich wieder viermal, höre



▲ "Sie sollten vielleicht zur Kenntnis nehmen, daß ich sehr deprimiert bin."

und kehre nach Süden auf die Heart of Gold zurück.

Auf der Brücke schalte ich zum letzten Mal den Drive ein und warte, bis "hear" im Text fehlt und das Geräusch "from far below" kommt. Jetzt gehe ich nach Süden.

Kapitel 9: War Chamber

Hier befindet sich das neunte Werkzeug, die Ahle (awl). Da ich zu Beginn des Spieles dem Hund das Sandwich

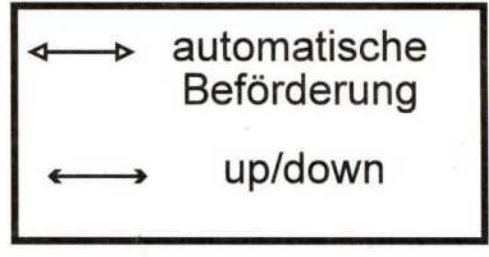
SAM **HOT** *live*

Jeden Mittwoch von 16³⁰ bis 19⁰⁰

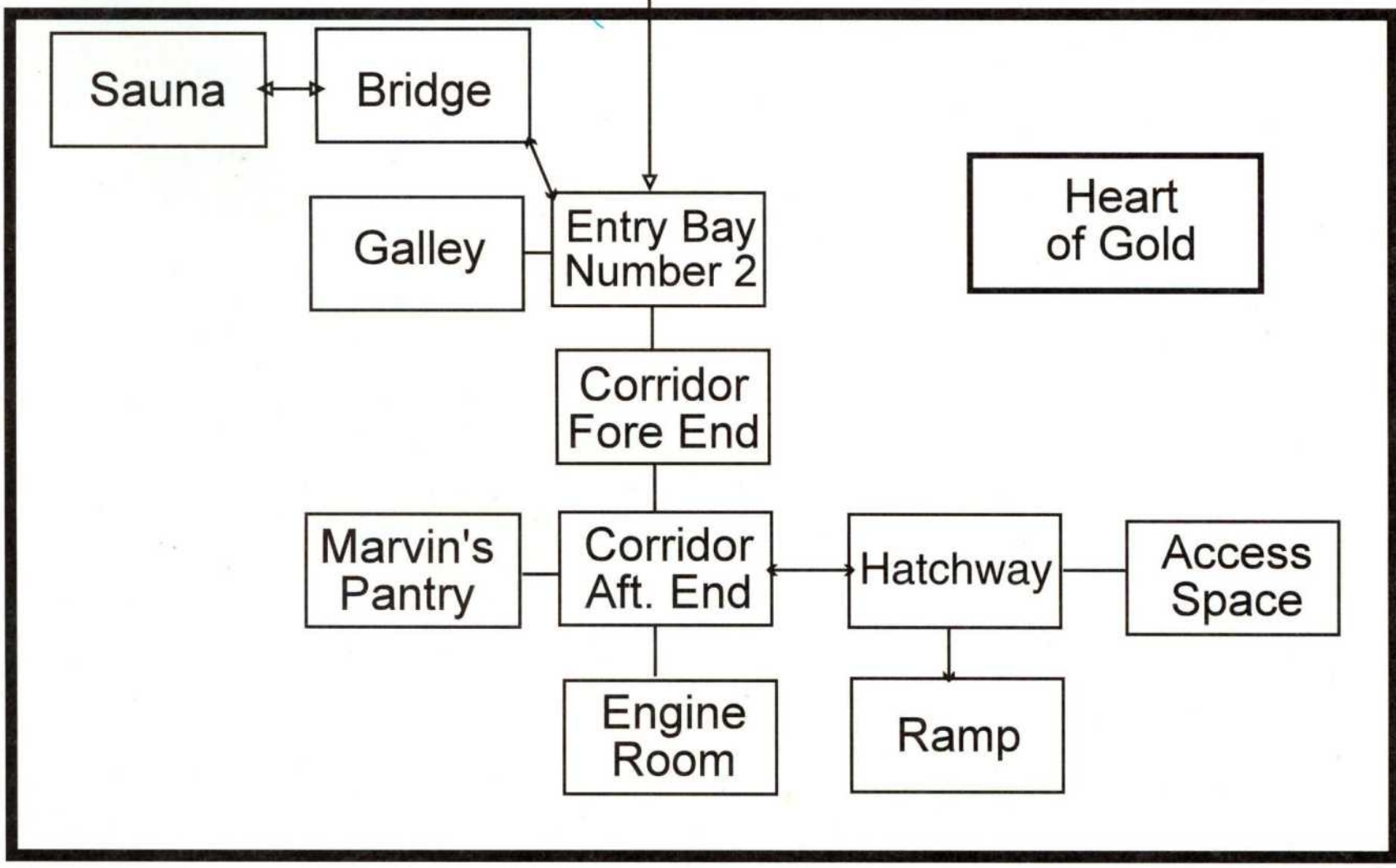
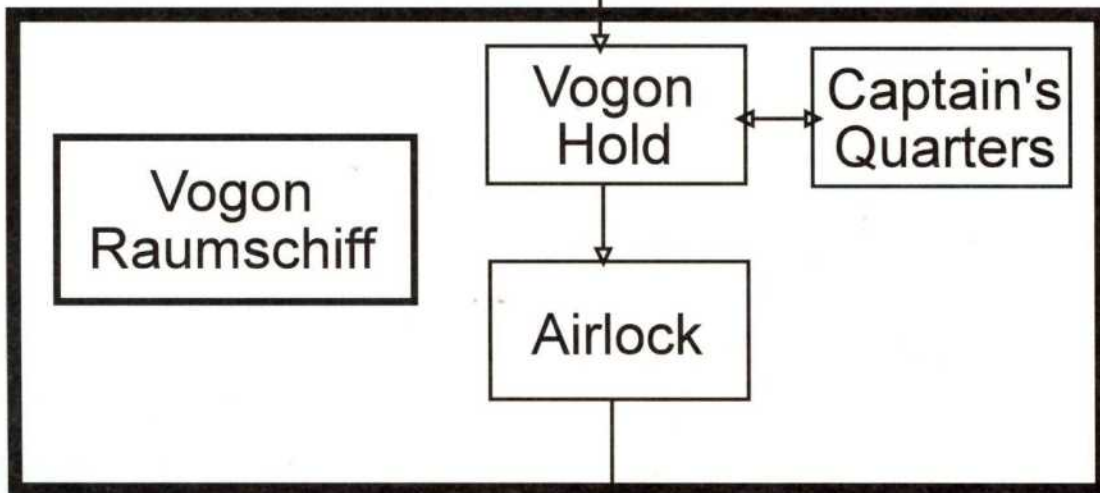
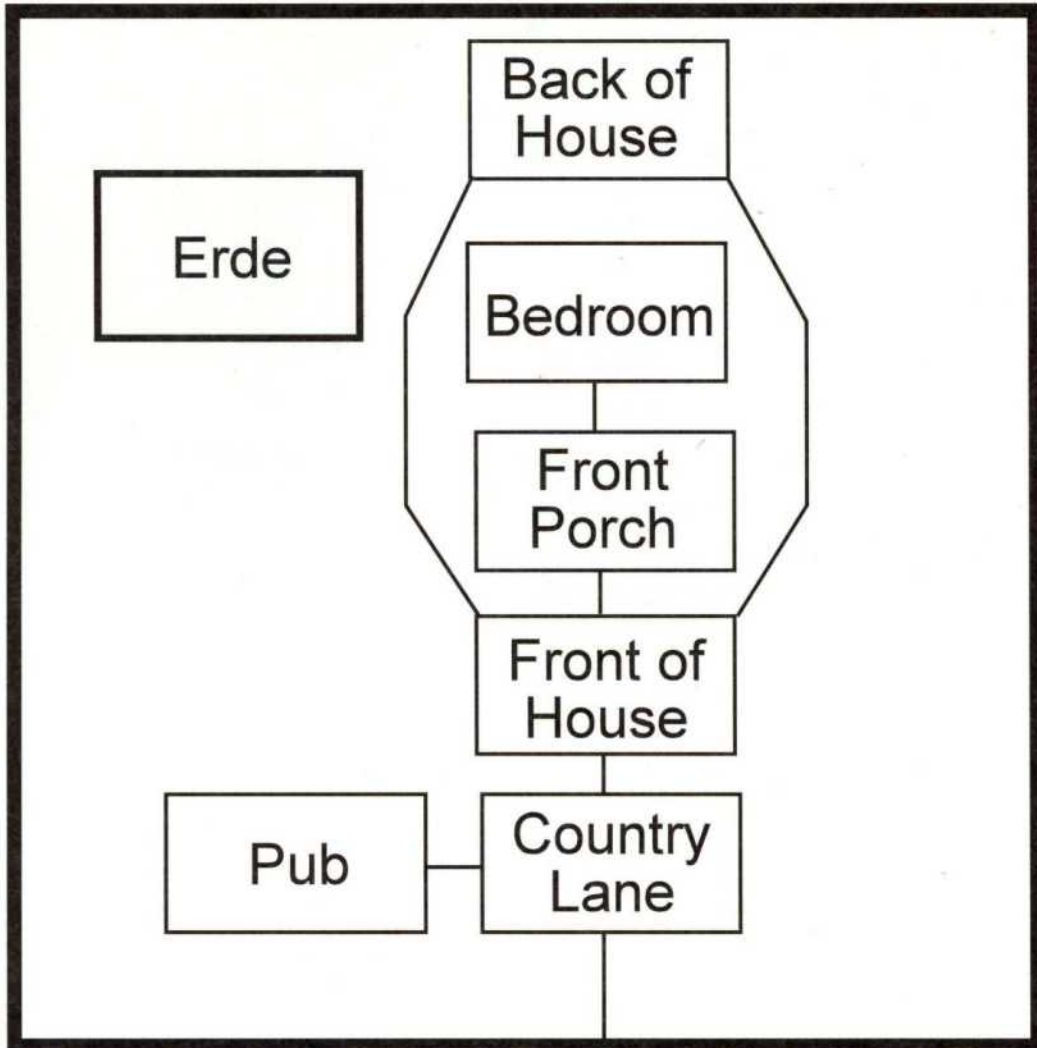
Die Antwort auf alle brennenden Fragen!

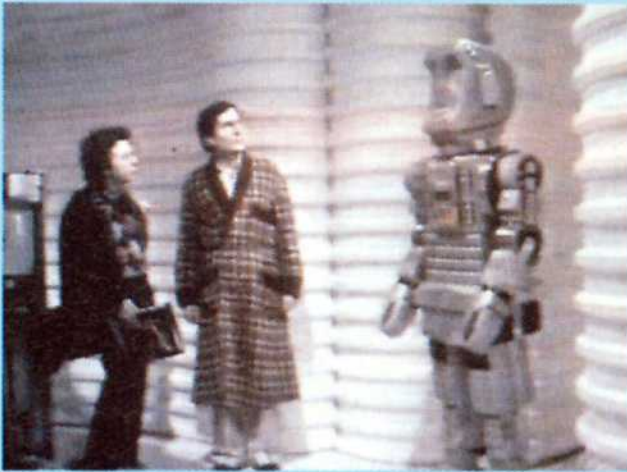
Telefon: 0 56 51 / 92 92 60 oder 0 56 51 / 92 92 61

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy



© Wolfgang Fröde





▲ **"Und außerdem habe ich noch immer diese Schmerzen in allen Dioden auf der linken Seite. Ich habe gebeten, sie auszuwechseln – aber auf mich hört ja keiner."**

gegeben habe, muß ich jetzt nur warten, bis ich automatisch im Labyrinth (maze) lande. Dieses Labyrinth läßt sich nicht kartographieren, ist aber auch nicht schwierig zu durchlaufen.

Ich gehe in irgendeine beliebige Himmelsrichtung. Erhalte ich den Text: "this is part of a spongy gray maze of twisty little synapses, all alike", bin ich auf dem richtigen Weg. Wenn der Text: "an electrical impulse across a synapse gap temporarily blocks your way" erscheint, habe ich den falschen Weg genommen. Man muß nun nur dreimal den richtigen Weg nehmen – egal wie oft man zwischendurch einen falschen Weg nimmt – und landet an einem schwarzen Teilchen, auf dem sich Zeichen befinden, die man lesen kann.

Das Labyrinth stellt mein Gehirn dar, das Teilchen ist mein gesunder Menschenverstand. Um das Spiel lösen zu können, muß ich mich dessen entledigen (take particle oder remove sense)



▲ **"Hey – hat das Schiff das eben wirklich ganz von selbst gemacht?"**

(25/225). Ich werde automatisch in die Dunkelheit zurückbefördert, warte viermal, höre und gehe nach Süden auf die Heart of Gold.

Kapitel 10: Der Baum der Vorahnung

Auf der Brücke öffne ich die Handtasche und lege die Pinzette (tweezers) ab. Dann nehme ich alle vier Fussel: "jacket fluff", "seat cushion fluff", "satchel fluff" und "pocket fluff". Ich schaue im Führer unter "fluff" nach und erfahre, daß – gemäß einer Legende – die vier Fussel vier Samenkörnern entsprechen, die einen Baum mit erstaunlichen Eigenschaften sprießen lassen.

Ich nehme also den Blumentopf und stecke die vier Fussel nacheinander hinein (plant jacket fluff in flowerpot, usw.). Nun warte ich so lange, bis ein winzig kleiner Sproß erkennbar ist. Um daraus eine große Pflanze zu machen, gehe ich nach Westen in die Sauna, aus der ich automatisch zur Brücke zurückkehre (25/250).

Ich esse die Frucht und sehe den Roboter Marvin, der nach einem der zehn möglichen Werkzeuge verlangt (siehe Tabelle). Nur dieses nehme ich mit. Falls er das zehnte Werkzeug benötigt – den Meißel (chisel) –, hole ich diesen später.

Es geht ans Eingemachte: Das Treffen

Nun nehme ich den Tee und keinen Tee (take tea and no tea). Das klappt nur, weil ich meinen gesunden Menschenverstand abgelegt habe. Dann gehe ich zum Korridor vor die verschlossene Tür. Ich klopfe an (knock on the door) und werde eingelassen, da ich durch das Aufnehmen von Tee und keinem Tee philosophische Qualitäten gezeigt habe. Um heil durch die Tür nach Westen zu gelangen, muß ich den Tee trinken (drink tea) (100/350).



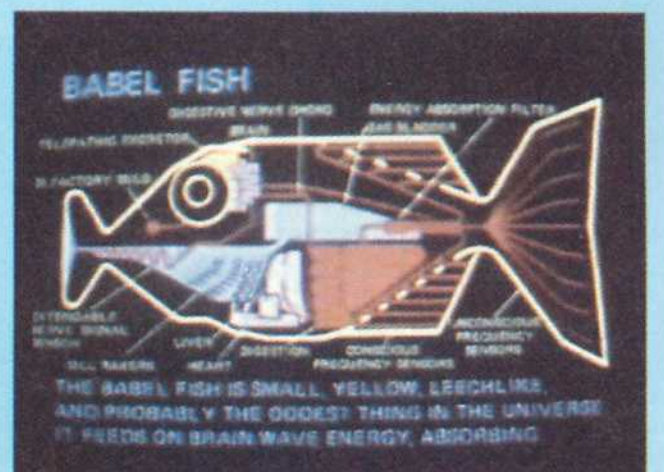
▲ **"Sie reißen dir das Haus ab – na und? Mußt du dich deswegen gleich vor einen Bulldozer in den Matsch werfen?"**

In Marvin's Pantry finde ich den Meißel (chisel), den ich aber nur nehme, falls ich ihn benötigen sollte. Um das Raumschiff verlassen zu können, muß die Luke im Hatchway geöffnet werden. Da das nur Marvin tun kann, bitte ich ihn darum (Marvin, open the hatch).

Ich muß ihn spätestens 12 Züge später im Access Space treffen. In diesen Raum kann ich aber nur einen Gegenstand mitnehmen: das entsprechende Werkzeug. Alle anderen Gegenstände lege ich vorher ab (drop all except...).

Im Access Space warte ich, bis Marvin kommt und das Werkzeug verlangt, das ich ihm gebe (50/400). Die Luke wird geöffnet, und ich kann das Raumschiff nach Westen und unten über die Rampe verlassen. Das Spiel ist mit voller Punktzahl gelöst. □

Wolfgang Fröde



▲ **Der Babelfisch lebt von Gehirnwellen und ist ein prima Übersetzer**

The 7th Guest



Spielzeug des WODES

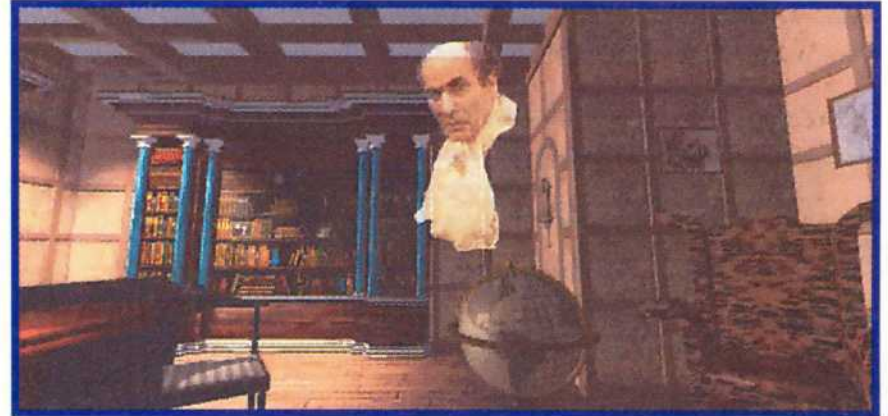
Unheimliches tut sich in der alten Villa des Spielzeugherstellers:
In den verlassenenen Räumen hört man unheimliche
Schreie. Die schemenhaften Gestalten von sechs Gästen,
die in einer Nacht spurlos verschwanden, geistern durch das Haus.
Wir lüften jetzt das Geheimnis und zeigen Euch den Weg
durch die Rätsel des Mr. Stauf.

Bibliothek: Das Fernrohr

Beim Blick in das Fernrohr sieht man einen seltsamen Planeten mit Buchstaben und Pfaden. Um einen zusammenhängenden Satz zu bilden, beginnt man beim T und geht auf dem Weg entlang bis zum Y. Dazwischen natürlich jeden Buchstaben anklicken. There ist no possible way!



▲ Weitsichtig: Der Blick ins All birgt Rätselhaftes



▲ Auf Du und Du: Der Hausherr gibt sich die Ehre

Läufer auf dem Bett

Der Läufer auf dem Bett enthält ein weiteres Rätsel. Hier muß ebenfalls ein zusammenhängender Satz gebildet werden. Falsch machen kann man hier eigentlich nicht viel, denn man kann nur entweder 5 Felder oder 3 Felder nach hinten oder vorne gehen. Das Spiel erleichtert die Wahl, indem es andere Felder gar nicht erst zuläßt. Zwischen jedem Wort sitzt ein Sternchen als Platzhalter. The sky is ruddy your fate is bloody!

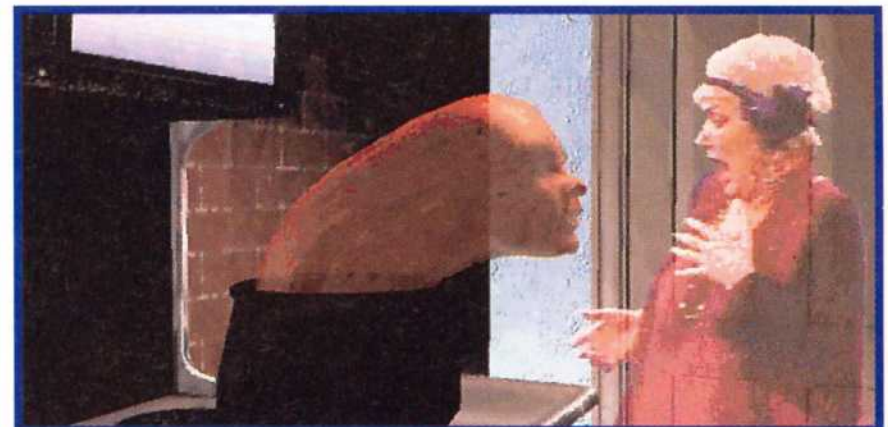
Dosenrätsel in der Küche

**SHY
GYPSY SLYLY
SPRYLY TRYST
BY MY CRYPT**

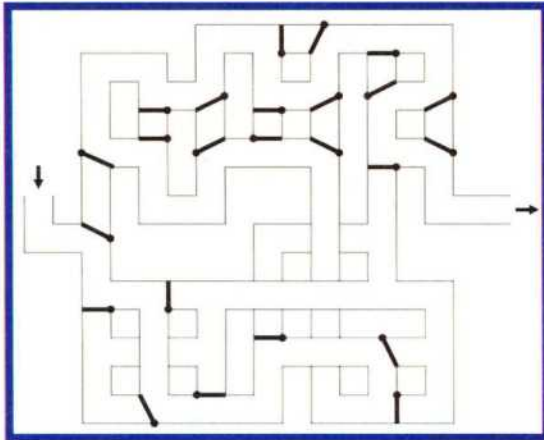
Das Dosenrätsel in der Küche ist wohl für diejenigen geschrieben, die der englischen Sprache des letzten Jahrhunderts mächtig sind. Für alle anderen steht die Lösung links. Es werden immer zwei Dosen durch Anklicken getauscht.



▲ Wer heimlich an der Suppe nascht,...

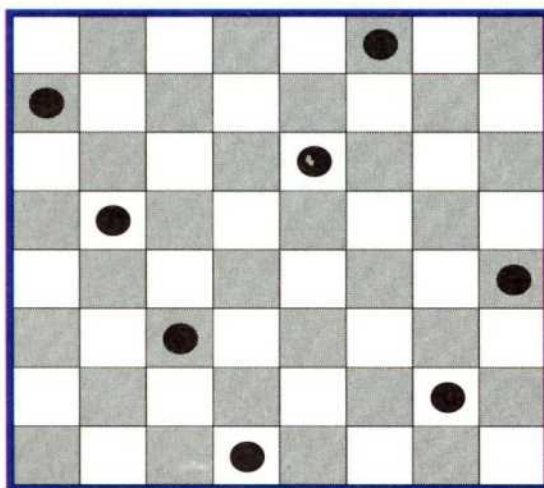


▲ ... kann böse Überraschungen erleben!



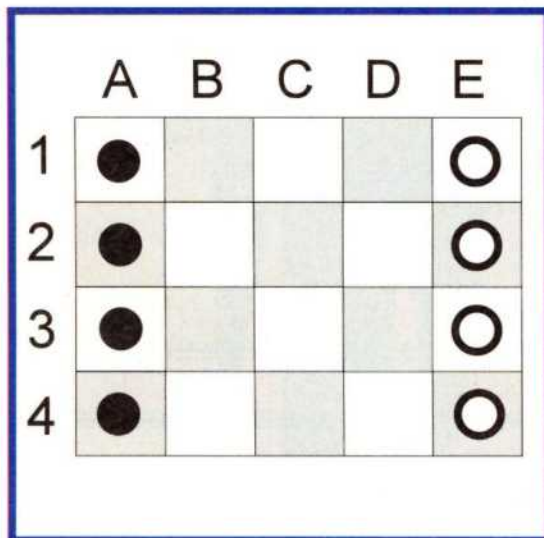
Blut-Labyrinth

Um den Blutstrom in die richtigen Bahnen zu lenken, gilt es, die Klappen in die richtige Stellung zu bringen, denn das Blut muß rechts auch ankommen. Zum Starten wird einfach auf das Herz geklickt. Eine mögliche Lösung zeigt das Bild links.



Damen im Spielzimmer

Auf dem Schachbrett müssen 8 Damen so plaziert werden, daß keine Dame die andere bedroht (horizontal, vertikal und diagonal). Bei einem falschen Klick verschwinden automatisch alle bedrohten Damen. Das Bild links zeigt natürlich nur eine von mehreren Lösungen.

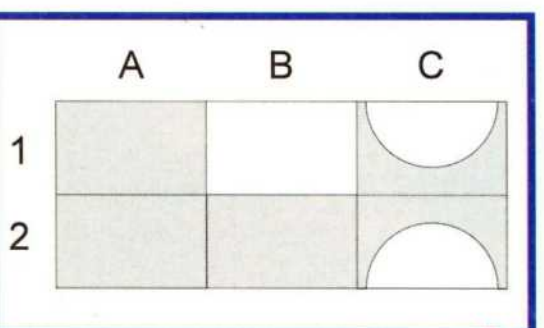


W=weißer Läufer
S=schwarzer Läufer

Läuferproblem

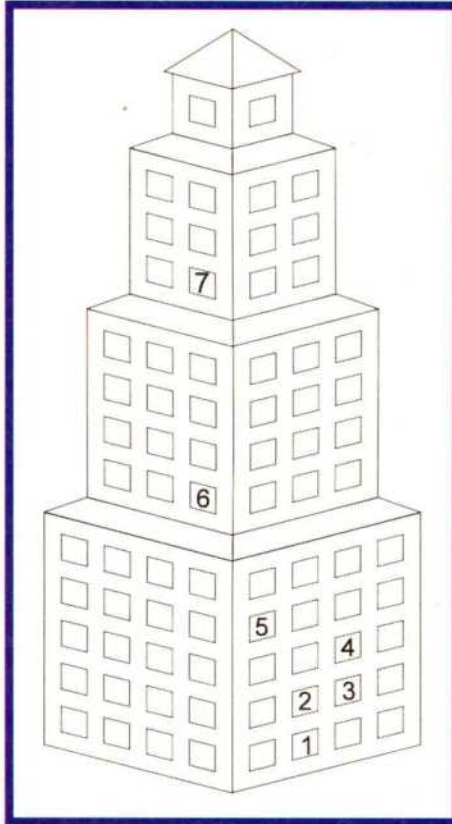
W	E2-D3	S	A3-B2	W	B2-A3
S	A4-D1	W	E1-B4	W	B3-A2
S	A2-B3	W	E3-D2		
W	D3-B1	S	B2-D4		
S	D1-E2	W	B4-A3		
S	B3-C4	W	D2-C1		
W	E4-C2	S	A1-C3		
W	C2-A4	S	C3-E1		
W	B1-C2	S	D4-C3		
S	C4-A2	W	C1-E3		
S	E2-C4	W	A3-C1		
W	C2-D1	S	C3-B4		
S	A2-B1	W	E3-D4		
S	C4-D3	W	D4-A1		
W	D1-B3	W	C1-B2		
S	D3-E2	S	B4-D2		
S	B1-E4	S	D2-E3		

Hier müssen die Positionen der schwarzen und weißen Läufer getauscht werden. Aber natürlich so, daß unterwegs niemand bedroht wird.



C1	C1	A1
C2	B1	B1
B2	B2	C1
A2	A2	C2
A1	A1	B2
B1	B1	
B2	B2	
C2	A2	

Um in das Labyrinth zu gelangen, muß man zuerst durch das Gitter schlüpfen. Mit der nebenstehenden Kombination gelangt das Loch in die richtige Position.



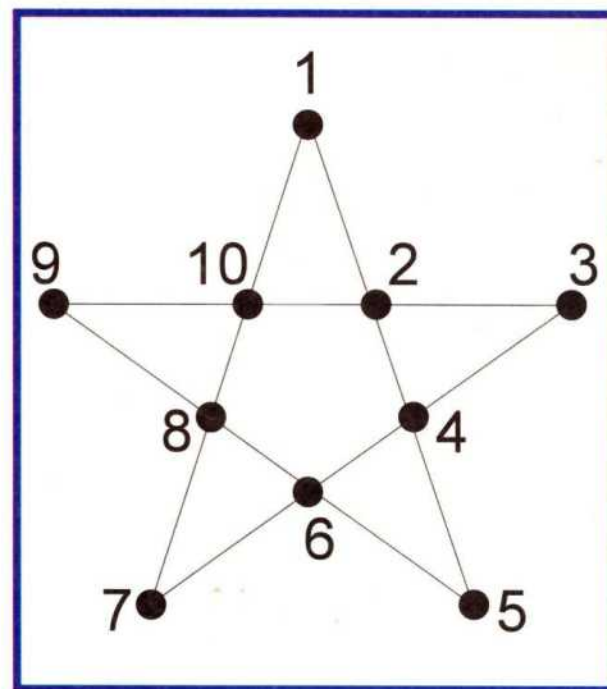
Dachboden

Ziel ist es hier, eine geschlossene Lichterkette vom Erdgeschoß bis zum Dachboden des kleinen Hauses aufleuchten zu lassen. Wenn man aber nur ein Fenster falsch anklickt, erlischt das Licht im gesamten Abschnitt. Der richtige Weg erweist sich auch hier als relativ einfach, wenn man ihn hinter sich hat. Die Fenster 1-7 müssen angeklickt werden, der Rest geht automatisch.

Der richtige Weg erweist sich auch hier als relativ einfach, wenn man ihn hinter sich hat. Die Fenster 1-7 müssen angeklickt werden, der Rest geht automatisch.

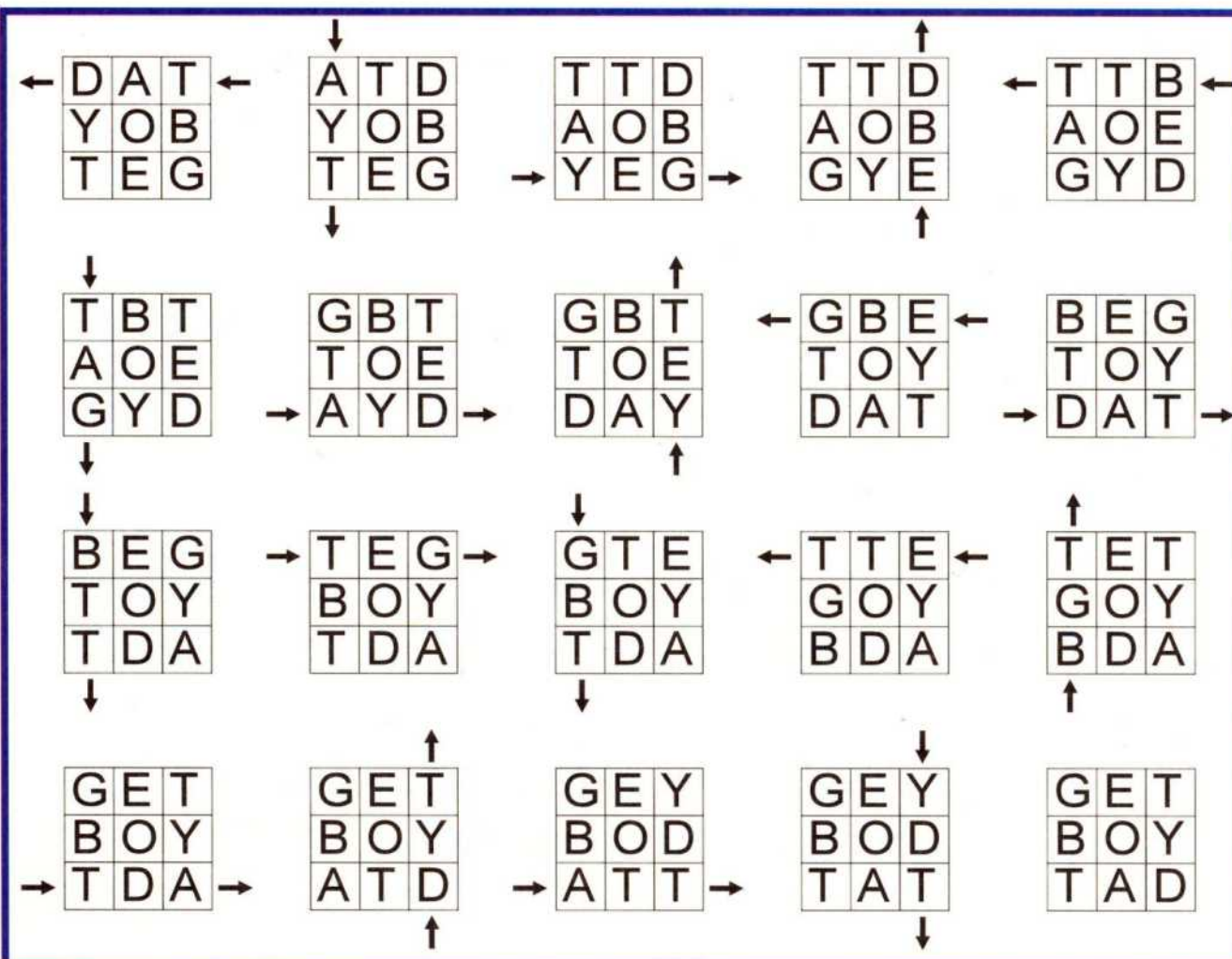
Pentagramm

Mit den Dolchen muß hier so gesprungen werden, daß am Ende nur noch ein einziger übrigbleibt. Es verschwindet immer der übersprungene Dolch.



4 auf 1
9 auf 2
6 auf 9
1 auf 4
3 auf 6
5 auf 8
7 auf 10
9 auf 2

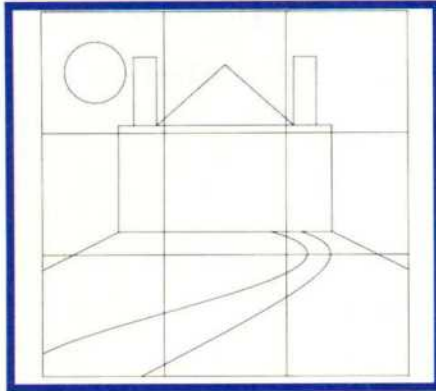
Puppenhaus



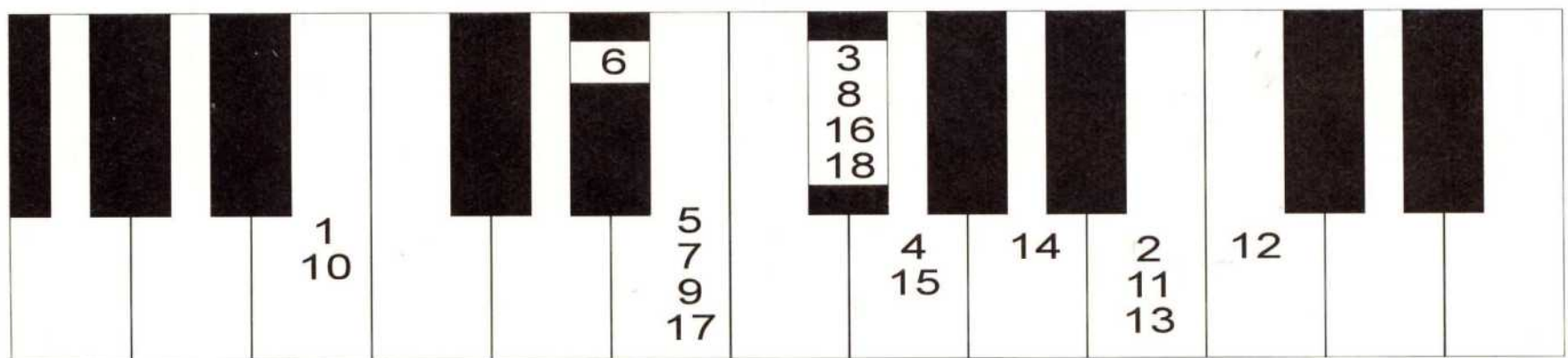
Die Felder müssen hier in Pfeilrichtung vertauscht werden. Der letzte Buchstabe der Reihe taucht am anderen Ende wieder auf. Wenn man einen anderen Lösungsweg versuchen will, sollte man die beiden Ts im Auge behalten. Wenn man sie vertauscht, läßt sich das Rätsel nicht lösen.

Kinderzimmer

Bei diesem Rätsel werden die einzelnen Bilder anhand der kleinen Knöpfe am Spielfeldrand verstellt. Links und rechts wird die jeweilige Reihe um ein Bild nach links bzw. rechts verstellt. Ebenso werden die Spalten anhand der oberen und unteren Knöpfe verstellt. Zu Beginn des Rätsels sollte man darauf achten, wie das Bild gemischt wird. Wird nur horizontal gemischt, braucht man zum Lösen auch nur horizontal zu verstellen. Ebenso natürlich vertikal. Auf diese Weise spart man viel Zeit. Zuerst sollte man drei zusammenhängende Bildspalten (-reihen) herstellen und danach die einzelnen Reihen durch Weiterdrehen so einstellen, daß das zusammenhängende Bild entsteht. So kann es zum Beispiel passieren, daß zwischenzeitlich die unterste Bildreihe dreimal übereinander erscheint. Dann müssen nur noch die beiden oberen so lange weitergedreht werden, bis das Bild steht. Für die Spalten natürlich analog.



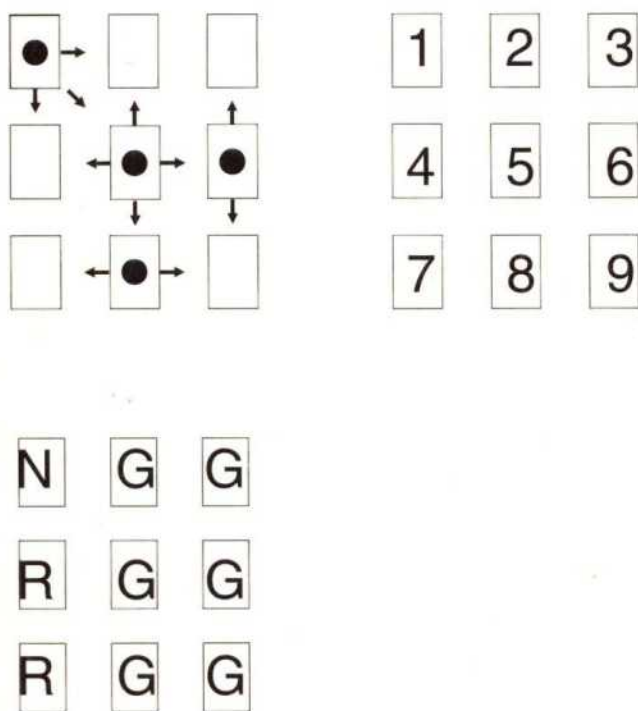
Musikzimmer (Klavier)



Hier muß man der unsichtbaren Geisterhand nur nachspielen. Aber Vorsicht, denn ein einziger Fehler ist schon zuviel.

Für Musiker: h h' fis g e es e fis e h h' c h' a g fis e fis.

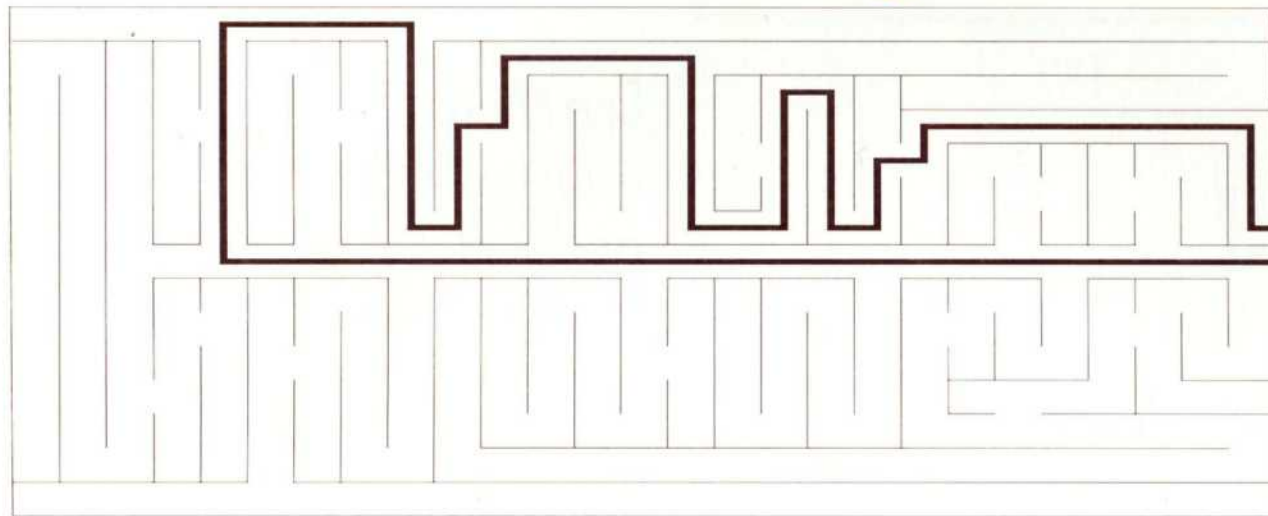
Bildergalerie



Das Bilderrätsel wird wie das Grufträtsel gelöst. Die Auslösefunktionen sind gleich. Ziel ist es, das normale Portrait herzustellen. Allerdings rotieren die Bildelemente in der Reihenfolge normal-rot-grün, also sind eventuell Doppelclicks nötig, um das Ziel zu erreichen. Wer auch gerne die beiden anderen Portraits komplett sehen möchte, sollte zuerst das rote herstellen und durch folgende Kombination das grüne und das normale:

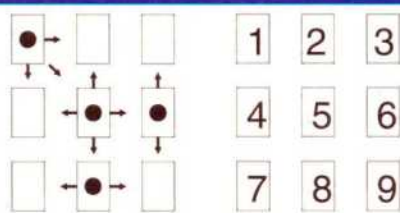
1-3-9-7-2-2-8-8-6-6-4-4-5.

Labyrinth



Gruft
Küche

Hier haben wir den Plan des Labyrinths gezeichnet. Für diejenigen, die gerne selbst malen: Es ist der Teppich vor dem Läuferätsel.

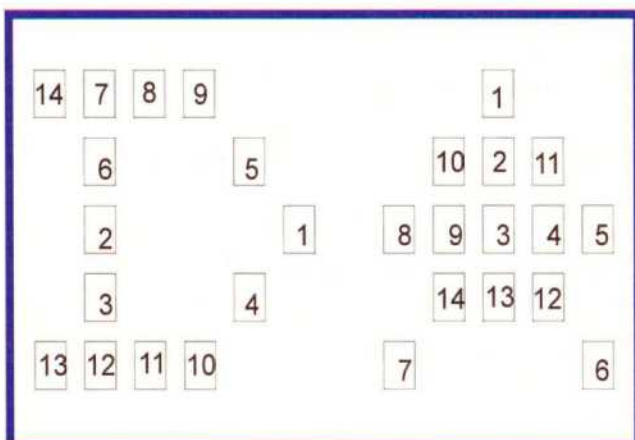


Särge in der Gruft

Zum Lösen des Grufrätsels muß man alle Särge schließen. Welcher Sarg beim Anklicken noch mitbearbeitet wird, zeigt das Schema links. Nicht alle Ausgangstellungen sind so einfach wie das Beispiel. Wenn man aber ein wenig Geduld mitbringt, sollte man einfach das Rätsel so lange neu starten, bis diese oder ein ähnlich einfache Stellung erscheint.

Kartenspiel

Die Karten können in beliebiger Reihenfolge aufgedeckt werden. Die Eckpunkte eines Weges, entlang dessen man die Karten aufdeckt, müssen immer auf einer Karte liegen. Bereits aufgedeckte Karten werden auf dem weiteren Weg einfach überlaufen.



Pferdsprung

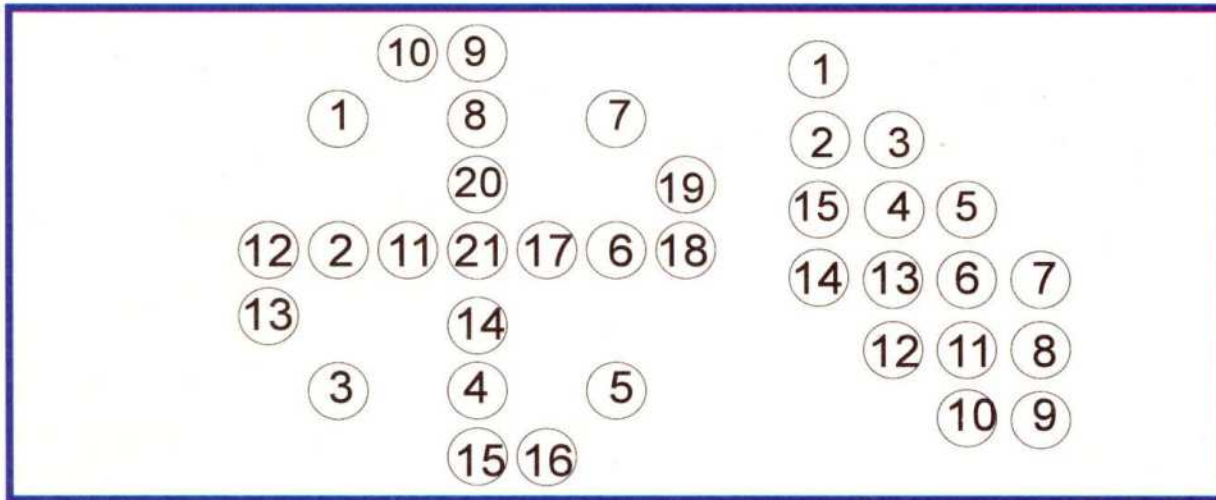
Beim Pferdsprung auf den Badezimmerfliesen müssen die weißen und die schwarzen Pferde vertauscht werden. Da immer nur ein Feld frei ist, zeigt das Spiel nur auf die jeweils beweglichen Pferde, die nach Auswahl automatisch auf das leere Feld springen.



▲ Horror im Kleinen:
Der Blick durch den Abfluß

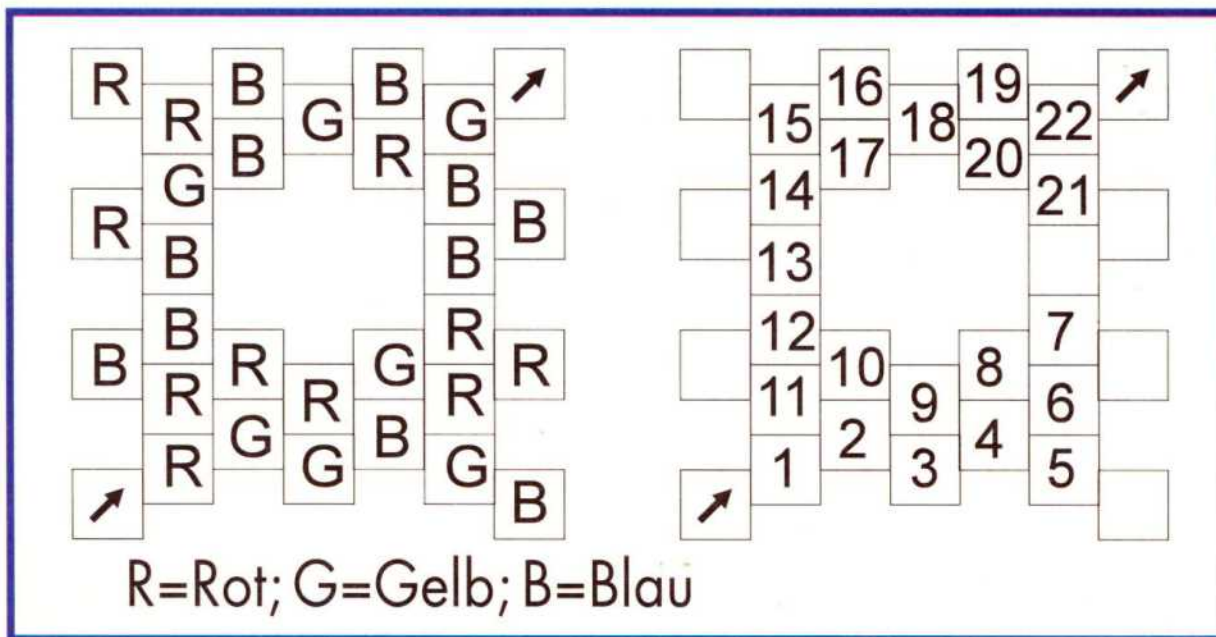
	A	B	C	D	E	E2	D3	E2
1						C1	A1	C4
2						B3	B3	D2
3						C5	A5	E4
4						A4	C4	C3
5						C3	E3	B5
						D5	C2	D4
						B4	A3	C2
						A2	C4	B4
						C3	B2	D3
						B1	D3	E1
						D2	C5	C2
						E4	B3	E3
						C5	D4	D1
								B2

Münzen auf dem Bett



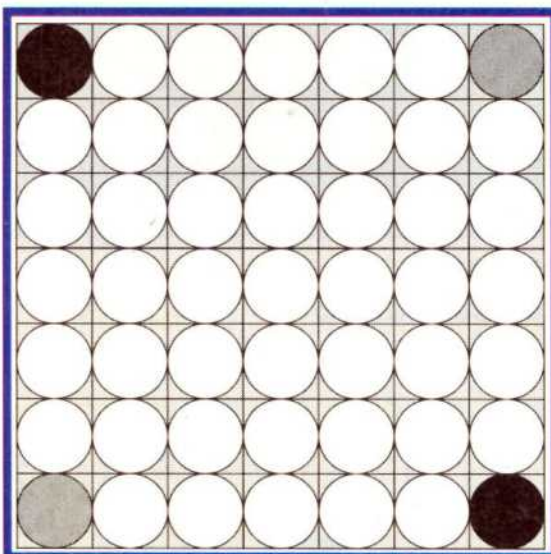
Die Münzen werden genauso wie die Karten aufgedeckt. An der rechten Hälfte kann man noch einmal etwas üben.

Bodenfliesen in der Kapelle



In der Kapelle klickt man die Bodenplatten in der angegebenen Reihenfolge an, um den Bedingungen zu genügen. Warum das Spiel aber genau diese Endkombination verlangt, ist wohl ein weiteres Rätsel!

Virenproblem



Einen sicheren Lösungstip gibt es hier eigentlich nicht – ebensowenig wie beim Schach! Ziel: Man muß die Mehrheit der Felder mit seinen eigenen Viren besetzen.

Vermehren: ein Feld in beliebige Richtung.

Springen: zwei Felder.

Kommt man mit dem Gegner auf Tuchfühlung, dann verfärben sich alle Felder, die nicht weiter als jeweils ein Feld entfernt sind.

Einige Tips: Gegnerische Viren können übersprungen

werden. Niemals nur auf ein Ausgangsfeld beschränkt bleiben. Jede Gelegenheit zum Angriff nutzen. Möglichst keine Löcher und Nischen beim Springen hinterlassen. Beim ersten Spieldurchlauf Rätsel übergehen. Mit einigen Testspielen kann man die richtige Angriffsstrategie vom Gegner lernen.

p.s.: Man kann das Spiel gewinnen, denn man selbst hat den ersten Zug.

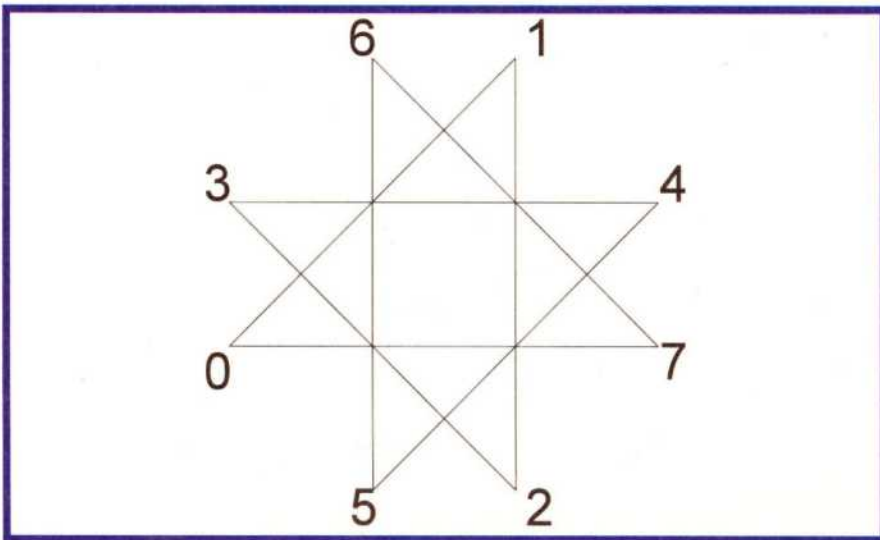
Eingangshalle



▲ Aufmarsch: Die Gäste versammeln sich



▲ Die Treppe lädt ein, das Grauen des oberen Stockwerkes zu erleben



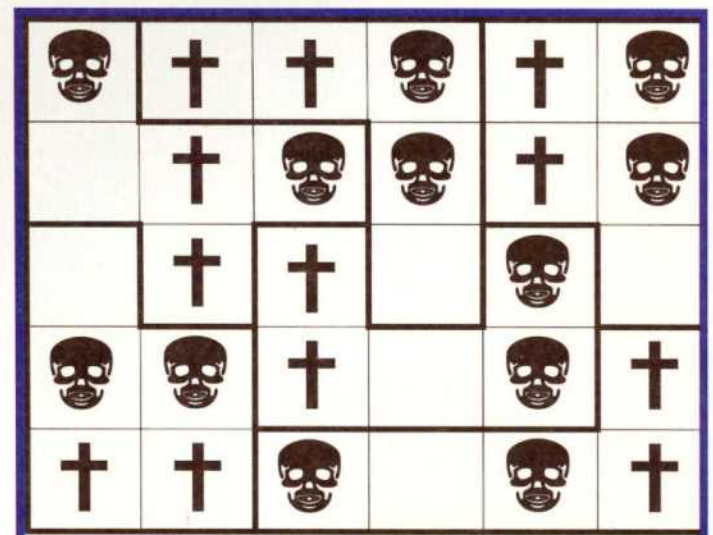
Hier darf ein wenig mit zahmen Spinnen gespielt werden. Sie tauchen immer an dem Punkt auf, den man anklickt, und wollen einen Zielpunkt wissen, zu dem sie laufen können. Der Zielpunkt darf aber noch nicht besetzt sein. Also 2 auf 1, 3 auf 2, 4 auf 3 usw.

Torte im Eszimmer



◀ *Unheimlich:*
Noch sind die Stühle leer,
doch bald wird eine
geisterhafte Gästeschar
den Raum bevölkern

Sechs Gäste wollen jeweils ein gleiches Kuchenstück. Die Form spielt dabei keine Rolle, es müssen nur überall die gleichen Bestandteile vorhanden sein. Natürlich sollen die Kuchenstücke jeweils in einem Stück auf den Tellern der Gäste landen.



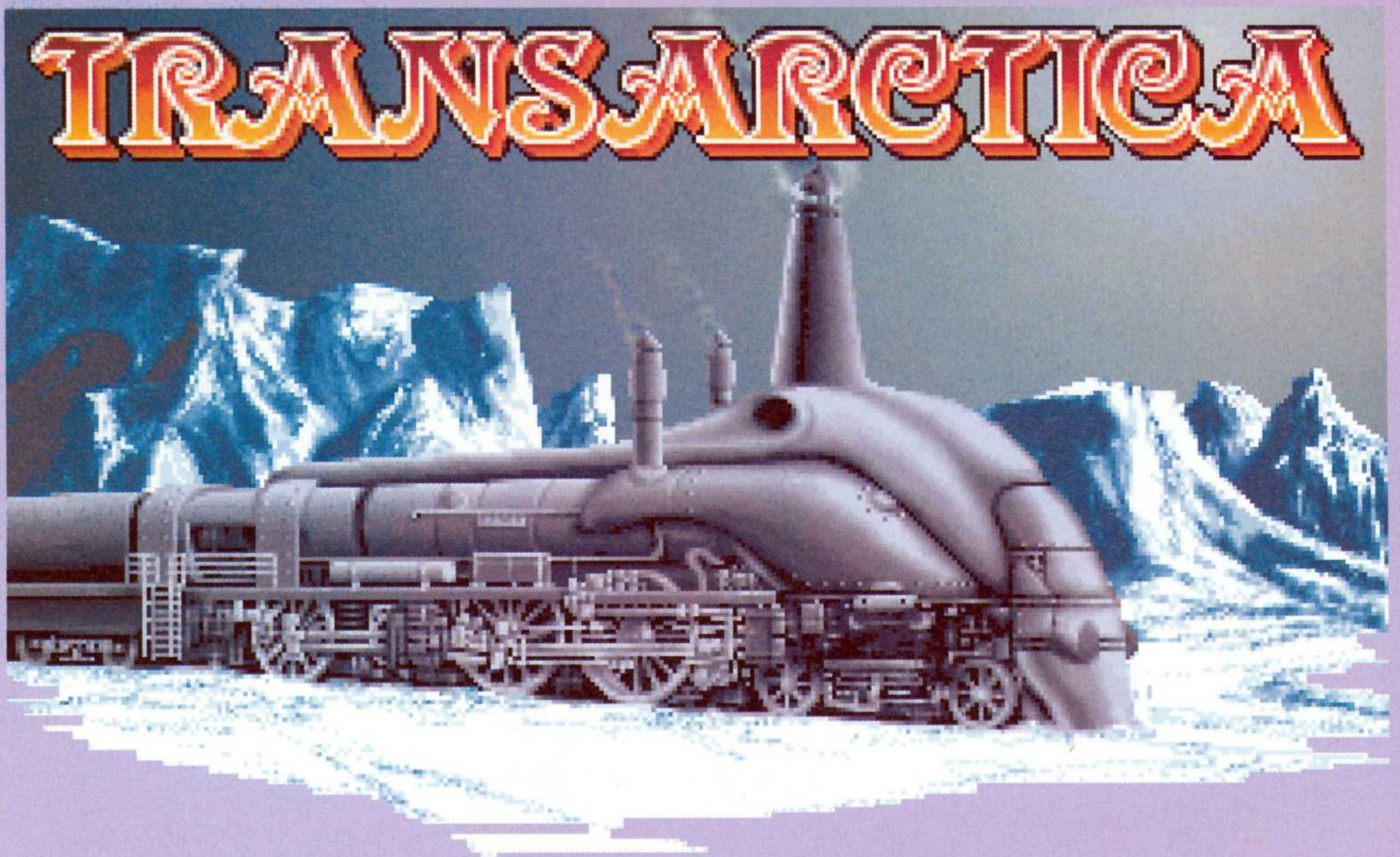




NEW WORLD COMPUTING, INC.®



WINTERMEYER



Schienen durchs ewige Eis

Die Idee ist wirklich kühn: Nach einer alles vernichtenden Apokalypse ist die Erde völlig mit Eis bedeckt.

Einziges Transportmittel ist die Schiene, deren Netz den ganzen Planeten überzieht und von einer tyrannischen Firma kontrolliert wird. Der Ausweg aus dem Dilemma: die Suche nach der lebensspendenden Sonnenenergie.

Waggon-Preisübersicht

In Salah	Ruhr	Gdansk	Baku	Neu Peking	Omsk	Rum
Tender 100	Tender 100	Vieh 300	Tender 90	Tender 100	Tender 100	Der Drill 800
Gewächshaus 450	Öltank 350	XL Kaserne 450	Tank 350	XL Ware 400	Kaserne 300	
Ware 250	XL Kaserne 450	Maschinengewehr 450	Gewächshaus 400	Kanone 500	Dampfkessel 1500	
Kaserne 300	Beobachtungsbox 700	Raketenwerfer 2000	Spion-Waggon 500	Gefängnis 100	Ware 200	
Tank 400	Tank 400	Kaserne 300	Vieh 250	XL Kaserne 450	Alcatraz 250	
Gefängnis 150	XL Ware 400	Kanone 450	Öltank 300	Observatorium 1500		
Vieh 300	Alcatraz 250	Spion-Waggon 500	Kühlschrank 300			
Maschinengewehr 500	Kran 1300		Harpune 600			

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	Curse of Enchantia	Final Fantasy Legend	King's Quest 3	Navy Seal	Rex Nebular	Star Trek - 25th Anniv.
688 Attack Submarine	Curse of the Azure Bonds	Fire Brigade	King's Quest 4	Neuromancer	Rings of Medusa	Star Trek 5
7th Guest	Dagger of Armon Ra	Fish	King's Quest 5	New Zealand Story	Rise of the Dragon	Starliner
Abandoned Places	Dark Half	Fountain of Dreams	King's Quest 6	Ooze	Roadwar 2000	Starliner 2
Ad Lib Soundkarte	Day of the Viper	Freddy Pharkas	Kingdoms of England	Panzer Battles	Robox	Steel Thunder
Adventure of Link	Death Knights of Krynn	Future Wars	Knights of Legend	Panzer Strike	Rommel	Stellar Crusade
Airborne Ranger	Deathlord	Goldragon's Domain	Kult	Pawn The	Russia	Storm Across Europe
Alone in the Dark	Decivies B. Am. Civ. War	Gateway to the Sav. Front.	Landsitz von Morteville	Personal Nightmare	Sovage Empire The	Sub Battle Simulator
Alternate Reality - City	Defender of the Crown	Gato	Last Ninja	Phantasia 3	Schwarze Auge Das	Sword of Aragon
Alternate Reality - Durg.	Deja Vu	Germany 1985	Last Ninja 2	Phantasia Star 1	Secret of the silver Blades	Sword of Vermillion
Amazon-Guardians of Eden	Deja Vu 2	Gettysburg	Legend of the Ancient	Phantasia Star 2	Sentinel The	Tangled Tales
Bad Blood	Demon's Winter	Goblins 2	Legend of Blacksilver	Pirates	Sentinel World (Paragr.)	Transworld
Balance of Power 1990 Ed.	Digi Point 3	Gold Rush	Legend of Faerghail	Police Quest 1	Sentinel Worlds	Ultima 1
Bane of the Cosmic Forge	Drachen von Loos	Guild of Thieves	Legend of Kyrandia	Police Quest 2	Sex Vixens from Space	Ultima 2
Bard's Tale 1	Dragon Wars	Gunship	Leisure Suit Larry 1	Police Quest 3	Shadow Sorcerer	Ultima 3
Bard's Tale 2	Dragon's Breath	Heart of China	Leisure Suit Larry 2	Pool of Radiance	Shadow of the Beast	Ultima 4
Bard's Tale 3	Dragons Lair	Heimdall	Leisure Suit Larry 3	Pool of Radiance Adv. Journal	Shadow of the Comet	Ultima 5
Battle of Anietum	Drakkhen	Hellowoon	Leisure Suit Larry 5	Pools of Darkness	Shadowgate	Ultima 6
Battlehawks 1942	Dungeon Master	Hero's Quest	Les Manley-Lost in L. A.	Populous	Shagun	Ultima 7 + Forge Of Virtue
Battles of Napoleon	Eco Quest	Hillstar	Leom	Parts of Call	Soko Ban	Ultima Underworld 1
Battletech	Elite (nur Amiga/ST)	Holiday Maker	Lost Files of Sherlock Holmes	Powermonger	Sorcerion	Uninvited
Black Cauldron	Elvira 1 (nicht C 64)	Hook	Lure of the Temptress	Prince of Persia	Space Ace	Up Periscope
Bloodwych	Elvira 2	Imperium Galactum	Manhunter - New York	Projekt Firestart	Space Quest 1	Voil Of Darkness
Bubble Ghost	Emperor of the Mines	Inca	Manhunter - San Francisco	Projekt Stealth Fighter	Space Quest 2	Wasteland
Buck Rogers	Eric the Unready	Indiana Jones 3	Maniac Mansion	Prophecy of the Shadow	Space Quest 3	Wasteland (Paragr.)
Cadaver	Europe Ablaze	Indiana Jones 4	Mars Saga (Chuebook)	Quest for Glory 2	Space Quest 4	Waxworks
Carrier Command	Eternam	Insector X	Mewilo	Quest for Glory 3	Space Quest 5	Willy Beamish
Champions of Krynn	Eye of the Beholder 1	It came from the Desert	Might & Magic 1	Question 2	Space Rogue	Wing Commander + Secr. Miss.
Chaos Strikes Back	Eye of the Beholder 2	Jet	Might & Magic 2	Railroad Tycoon	Spellcasting 101	Winzer
Chrono Quest 1	Eye of the Beholder 3	Jones in the Fast Lane	Might & Magic 3	Reich for the Stars	Spellcasting 301 - Spring Br.	Wonderland
Chrono Quest 2	F-14 Tomcat	Kampfgruppe	Millenium 2.2	Red Baron	Spirit of Adventure	Zak Mc Cracken
Codename: Iceman	F-15 Strike Eagle 2	Kathedrale Die	Miracle Warriors	Red Lightning	Stadt der Löwen	Zork
Colonel's Bequest	Foery Tale Adventure	King Arthur	Monkey Island 1	Red Storm Rising	Star Command	
Conquests of Camelot	Fascination	King's Quest 1	Monkey Island 2	Renegade Legion Interceptor	Star Flight 1	
Conquests of the Longbow	Fatal Heritage	King's Quest 2	Navcom 6		Star Flight 2	

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

X-WING PC dA 94,95

INDIANA JONES 4 PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

LEMMINGS 2 PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze

4. Space Quest 5 dV	94,95
5. Comanche dV	94,95
6. Monkey Island 2 dV	79,95
7. Wing Commander 2 dV	94,95
8. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89,95
9. King's Quest 6 dV	99,95
10. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89,95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preissteuern informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT | **EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

AMIGA IBM-PC AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

1869 dV	79,95	lionheart dA	69,95
a train dV	99,95	lure of the temptress dV	79,95
abandoned places 2 dA	84,95	m 1 tank platoon dA	79,95
airbus a320 us edition dA	99,95	manager dV	49,95
archer mclean pool dV	69,95	maniac mansion dV	69,95
battle isle data disk 2 dV	54,95	megatraveller 2 dV	79,95
battle team (batt. isle+data) dV	79,95	microprose grand prix f. 1 dA	84,95
body blows dA	74,95	midwinter 2 dV	49,95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79,95	monkey island 1 dV	79,95
cadaver dV	74,95	monkey island 2 dV	79,95
campaign dV	74,95	nigel mansell grand prix dA	69,95
chaos engine dA	64,95	patrizier der dV	79,95
civilization dV	84,95	penthouse hot numbers dA	44,95
colossus chess x dA	49,95	pinball dreams dA	69,95
conquestador dV	79,95	pinball fantasies dA	69,95
creatures 2 dA	69,95	pirates ! dA	69,95
curse of enchantia dV	89,95	pools of darkness dV	89,95
desert strike dA	79,95	populous 2 dA	79,95
dragon wars dV	59,95	populous 2 plus data dA	79,95
dune 2 dA	69,95	premier manager dA	69,95
dune dV	79,95	railroad tycoon dA	84,95
eishockey manager dV	84,95	rome ad 92 dV	74,95
eye of the beholder 1 dV	79,95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89,95
eye of the beholder 2 dV	84,95	sensible soccer 92/93 dA	64,95
fire & ice dA	74,95	sim ant dV	89,95
flashback dV	79,95	sim earth dV	89,95
goal dV	69,95	space crusade incl. mission d. dA	79,95
gunship 2000 dA	89,95	sports collection dA	74,95
hanibal dA	84,95	starbyte collection no. 2 dV	79,95
history line 1914-1918 dV	89,95	streetfighter 2 dA	74,95
humans 2 dA	69,95	syndicate dV	79,95
humans dA	69,95	their finest hour dA	79,95
indiana jones 3 adventure dV	67,95	transarctica dA	69,95
jonathan dV	94,95	ultima 5 dA	79,95
kathedrale die dV	89,95	ultima 6 classic dA	49,95
legend of kyrandia dA	89,95	walker dA	74,95
lemmings 2 dA	79,95	waxworks dV	74,95
lemmings dA	69,95	wing commander 1 dV	89,95

1869 dV	89,95	leather goddesses of phobos 2 dA	99,95
a train construction set dV	49,95	legacy die dV	109,95
a train dV	99,95	leisure suit larry 5 dV	94,95
aces of the pacific dA	89,95	lemmings 2 - the tribes dV	89,95
aces of the pacific edition dA	94,95	lemmings doublepack dA	79,95
airbus a 320-europa dA	99,95	links 386 kurs banff dA	54,95
airbus a320 us edition dA	99,95	links golf 386 dA	99,95
alone in the dark dV	94,95	lost files sherlock holmes dV	94,95
battle isle data disk 2 dV	54,95	microprose f1 grand prix dA	99,95
battletech 4000 s-vga dA	79,95	might and magic 4 dV	89,95
bundesliga manager edition dV	89,95	monkey island 2 dV	89,95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79,95	patrizier der dV	79,95
burning steel dV	94,95	populous 2 dA	84,95
burning steel data 1-amerika dV	44,95	prince of persia 2 dA	89,95
burning steel data 2-schiffe dV	44,95	ragnarok dV	99,95
buzz aldins race into space dA	99,95	schwarze auge das dV	89,95
civilization dV	99,95	sensible soccer dA	74,95
comanche dA	94,95	shadow of the comet dV	99,95
comanche mission disk 1 dV	59,95	sim city de luxe dA	94,95
dagger of amon ra dV	89,95	space hulk dA	99,95
dark queen of krynn dV	89,95	space quest 5 dV	89,95
dune 2 dA	79,95	spacewar! für dos dV	89,95
eishockey manager dA	94,95	star trek 25th anniversary dV	94,95
eye of the beholder 1 dV	79,95	strike commander dA	99,95
eye of the beholder 2 dV	84,95	strike speech pack dA	49,95
fields of glory dA	109,95	syndicate dV	94,95
goblins 2 dV	89,95	tornado dA	94,95
gunship 2000 dA	99,95	ultima 7 - serpent isle dA	99,95
gunship 2000 szenario dA	69,95	ultima 7-die schwarze pfarte dV	104,95
hanibal dV	94,95	ultima trilogy 2 (4;5;6) dA	89,95
history line dV	89,95	ultima underworld 2 dA	89,95
humans 2-human race dV	94,95	veil of darkness dV	94,95
inca dV	99,95	wholes voyage dV	89,95
incredible machine dV	84,95	wing commander 1 classic dA	59,95
indiana jones 4 dV	89,95	wing commander 2 dV	94,95
jonathan dV	94,95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99,95
kings quest 6 dV	99,95	x-wing dA	94,95
		zool dA	79,95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

AMIGA

0893 a-train construction set dV	49,95
0893 atoc dA	84,95
0893 links kurs pinehurst US	49,95
0893 prophecy of the shadow dV	84,95
0893 space hulk dA	89,95
0893 space legends dV	84,95
0893 wizardry 7 US	94,95

IBM-PC

0893 abandoned places 2 dA	94,95
0893 aces over europe dV	94,95
0893 betrayal at kronrod dV	99,95
0893 burning steel editor US	44,95
0893 eye of the beholder 3 dV	94,95
0893 freddy pharkas dV	94,95
0893 islands of dr. brain US	94,95
0893 lands of lore dV	79,95
0893 pinball dreams dA	69,95
0893 pirates gold dV	109,95
0893 railroad tycoon deluxe US	109,95
0893 spellcraft aspect of val. dV	89,95

SONDERANGEBOTE stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

swapt p 38 US	39,95
swapt p 80 US	39,95
captain planet dA	29,95
chess player 2150 US	19,95
continental circus dA	19,95
deuteros dA	39,95
falcon mission 1 US	29,95
hunter dA	39,95
olympiad collection US	29,95
spidertronic dA	19,95
spot dA	19,95
thai boxing US	19,95
wanted dA	29,95
waterloo dA	19,95
whirligig dA	9,95
wishbringer US	29,95
xenon 2 the megablast dA	29,95
zero gravity US	24,95

IBM-PC 5.25

battletech 2 dA	39,95
gfl championship football US	19,95
go for gold dA	29,95
imperium dA	34,95
king of chicago US	19,95
manchester united US	29,95
olympiad collection US	29,95
pole position US	19,95
realms dA	29,95
savage empire the US	39,95
test drive 2 california chal. US	39,95

PC-SOUND

sound blaster v.2.0 deluxe	PC 199,95
sound blaster cms chips	PC 49,95
sound blaster pro deluxe	PC 329,95
sound blaster cd-rom drive	PC 579,95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899,95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449,95
sound blaster 16 asp	PC 499,95
video blaster genlock-karte	PC 639,95
wave blaster	PC 469,95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen	Paar 59,95
joystick gravis analog pro dA	PC 94,95
joystick thrustmaster fcs	PC 189,95
joystick thrustmaster wcs	PC 189,95
mous microsoft rs 232	PC 89,95
mous transparent sv 714	AM 39,95
mous transparent sv 712	PC 44,95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM pro Titel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWST.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWST.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... L P A Prg Test Zub

..... L P A Prg Test Zub

Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

Computertyp

Name

Straße

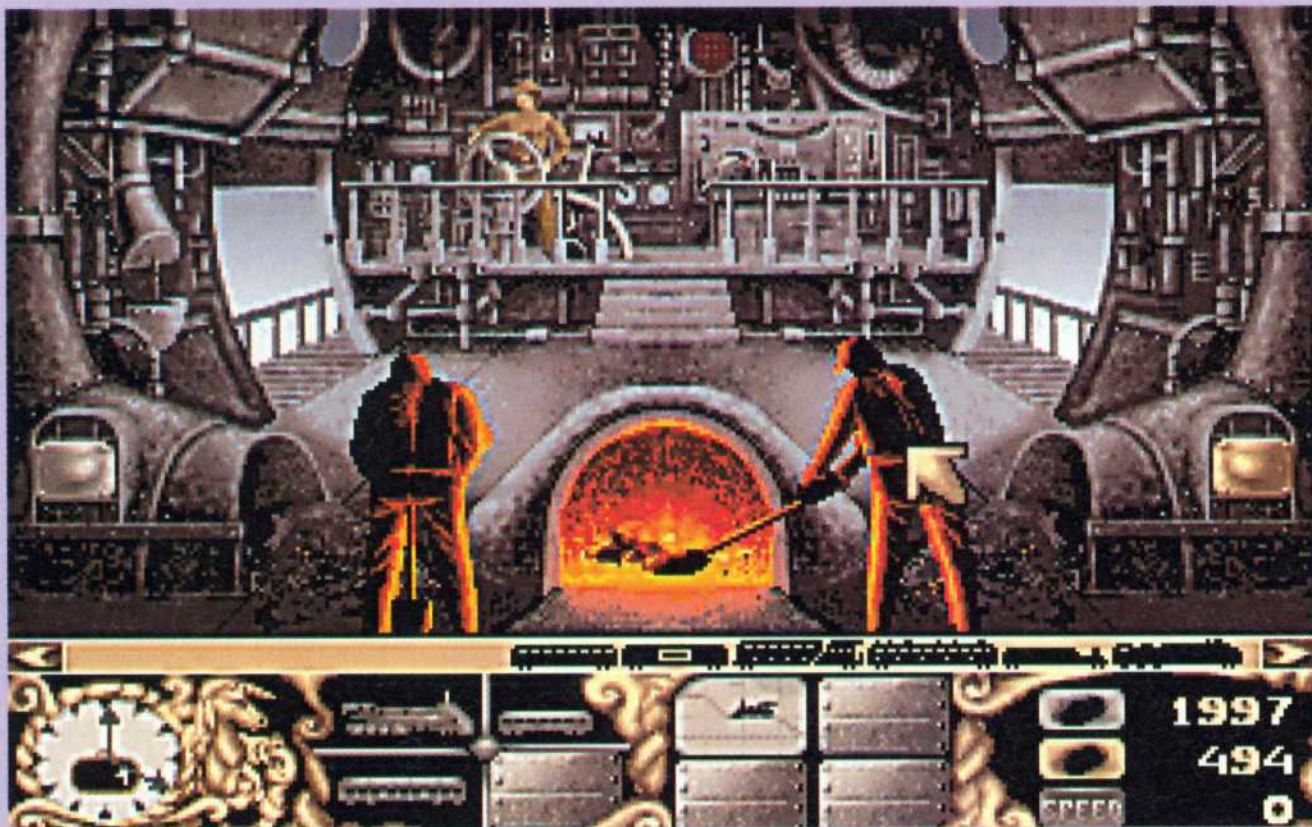
PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome
VISA
AS 10/93

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



▲ Wenn die Heizer kommen...

Es sollten, wegen der Übersicht, nicht alle Arten von Waggons benutzt werden. Außerdem ist es ratsam, den Zug so kurz wie möglich zu halten, um ihn gut überblicken zu können. Ein langer Zug verbraucht mehr Kohle (Anthrazit), um vorwärtszukommen, und ist bei selbstgeführten Zugkämpfen ziemlich unhandlich.

Tips zu den Waggons

Auf folgende Waggonarten sollte verzichtet werden:

- Kühlschrank (hat im gesamten Spiel keine Anwendung gefunden; überflüssig);

- Gewächshaus (lohnt sich nicht, um große Gewinne zu erzielen);
- Tank (ebenfalls nicht besonders lohnend);
- Öltank.

Zum Handeln eignen sich folgende Waggons am besten: Am Anfang ist es besser, sich Waren-Waggons zu kaufen, da sie verhältnismäßig günstig sind. Doch im Laufe des Spiels sollte auf XL-Waren-Waggons übergegangen werden, da sie die doppelte Kapazität der normalen Waren-Waggons haben. Wenn XL-Waren aufgenommen werden, ist es ratsam, die normalen Waren abzuwracken (wegen der Länge des Zugs).

Wichtiges zu den Tendern

Im Laufe des Spiels wird es notwendig, sich weitere Tender zu kaufen, um das ganze Geld unterzubringen. Doch Vorsicht!!! Es können während des gesamten Spiels nur insgesamt sechs Tender gekauft werden. Sollten bei einem Zuggefecht einer oder mehrere Tender zerstört werden, so können diese NICHT abgewrackt und auch nicht durch den Kauf eines neuen Tenders ausgeglichen werden! Das heißt, wenn alle sechs Tender zerstört sind, ist das Spiel vorzeitig beendet.

Der beste Standort für die Tender ist am Ende des Zuges, zwischen zwei mit Soldaten gefüllten Kasernen.

Benötigte Waggons zum Lösen der Rätsel

Drillbobrer: Er entfernt Blockaden, um zu Urgas Paradies zu gelangen.

Beobachtungsbox: Dieser Waggon ermöglicht es, feindliche Züge, Wolfsrudel und Mammutherden in geringer Entfernung zu erkennen.

Observatorium: Es hat die selben Eigenschaften wie die Beobachtungsbox, jedoch mit größerer Reichweite.

Dampfkessel: Er erlaubt es, in das Himalaya-Gebirge zu gelangen.

Harpune: Diese ist vonnöten, um das Seeungeheuer Nussy auf der Seebrücke zu erledigen. Man sollte nicht versuchen, ohne Harpune an Nussy vorbeizukommen, da das sonst einen Neuanfang des Spiels nach sich ziehen würde.

Spion-Waggon: Ein Waggon reicht aus, da fünf Spione aufgenommen werden können, von denen drei benötigt werden, um das konstruierte Kraftwerk zu zerstören.



▲ Dem Kontrollör ist nichts zu schwör

Die Nachrichtenstädte

In den Nachrichtenstädten bekommt man zwei verschiedene Arten von Mel-

dungen, die Hinweise zur Lösung des Spiels geben. Die eine Meldung wird "mündlich" mitgeteilt (A), die andere können wir im Archiv der jeweiligen Stadt nachlesen (B).

Hier die Meldungen der Städte:

1. Dehli

(A) Das Gefälle des Himalaya ist so steil, das selbst die Transarctica es nicht erklimmen kann. Ein extra Dampfkessel ist nötig!

(B) Dehli News, 05.12.2025: Der Bau des Gycodes ist beendet. Trotz aller Schwierigkeiten sind die Termine eingehalten worden. Alle warten auf das Ende der Gespräche mit der Viking Union, damit das Projekt "Sonne" gestartet werden kann.

2. Machad

(A) Darf ich mich Ihnen vorstellen? Tcharchonk, Walfarmer ersten Grades im Reservat des Aralsees. Jeden Tag zwischen 12.00 und 14.00 Uhr sammeln sich die Wale auf der Nord-Sandbank und warten auf die Zuteilung von 200.000 Tonnen Fisch, dann kann ich die Brücke öffnen.

(B) X23-Rundschreiben der Sicherheitsabteilung. Start des Minotaurus-Plans vom 01.01.2714 zum Schutze des Gycode-Geheimnisses.

3. Alexandria

(A) Im Norden gibt es eine Stadt mit Schließfächern, die Dinge aus der Vergangenheit enthalten. Die Viking Union bewacht sie sorgsam.

(B) Alexandria Zeitung am 21.04.2022: Die Gipfelkonferenz Ottawa hat keine Lösung für das Problem des Treibhauseffektes finden können. Nur Professor John Merrick bleibt zuversichtlich, lehnt jedoch die Herausgabe seiner Forschungsergebnisse ab.

4. Rom

(A) Der Philosoph Urga hat sich in ein Paradies hinter den Bergen zurückgezogen, wo die Temperatur sogar zehn Grad Celsius erreichen kann. Nachforschungen der Viking Union haben ergeben, daß Urga den Weg zu seiner Einsiedelei zerstört hat.



▲ Ob das wohl Spur H0 ist?

(B) Notiz aus der Gazette: Professor Merrick ist gestorben. Er war der Initiator des Projektes "Blind" und des Projektes "Sonne". Er widmete die letzten Jahre seines Lebens dem Studium von Mammutsverhaltensweisen. Der Ort seiner Bestattung ist unbekannt...

5. Bayreuth

(A) Die Viking Union würde eine geheime Basis zur Kontrolle der Gleise zur Verfügung stellen, die durch unbekannte Strecken führt. Das konstruierte Kraftwerk funktioniert mit Energie aus der Vergangenheit und ist nur mit einem Gerät von damals zu orten.

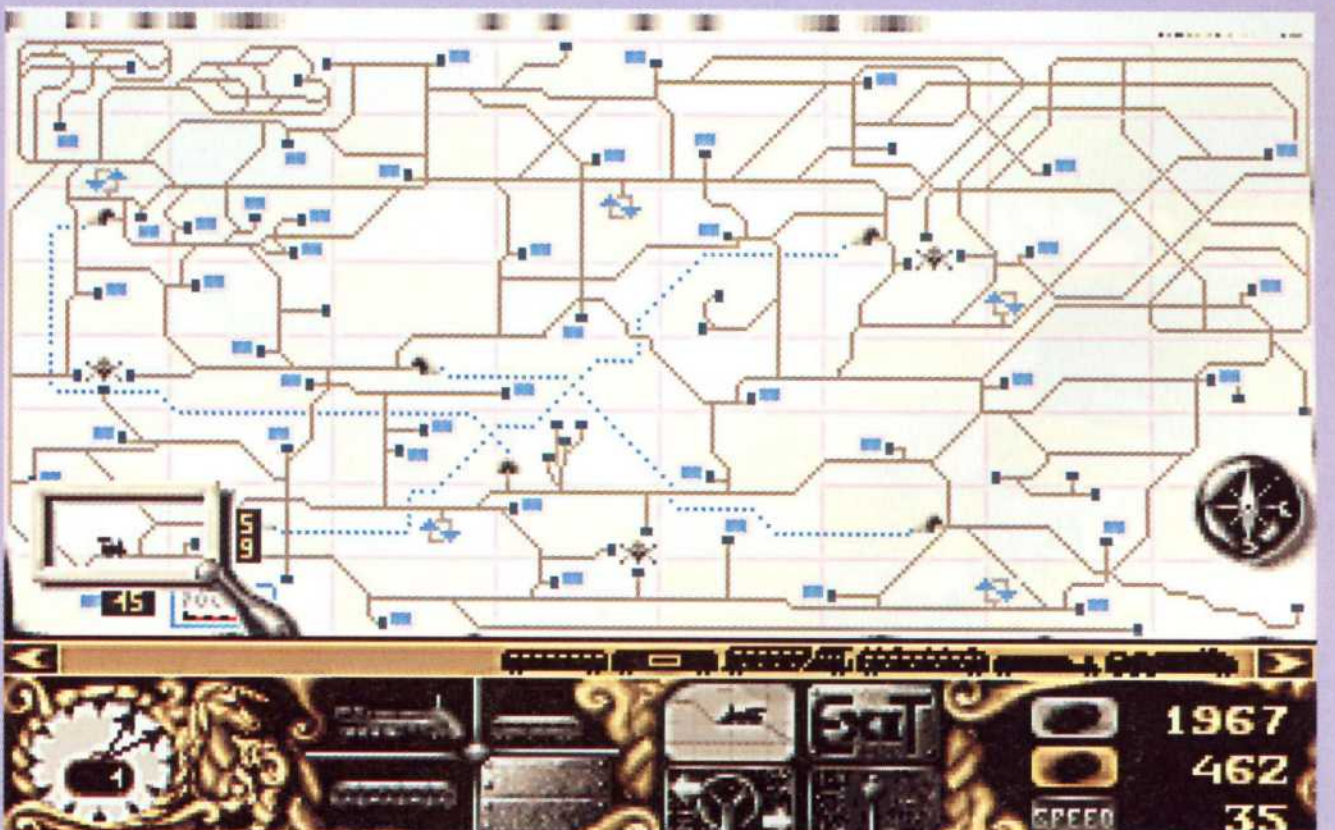
(B) "Leben und Tod des Mammuts" – Auszug: ...fühlt, das sein Ende naht. Es

verläßt die Herde und bricht auf zum Friedhof seiner Vorfahren von Yoursk, der in Transsylvanien in den karpatischen Bergen liegt.

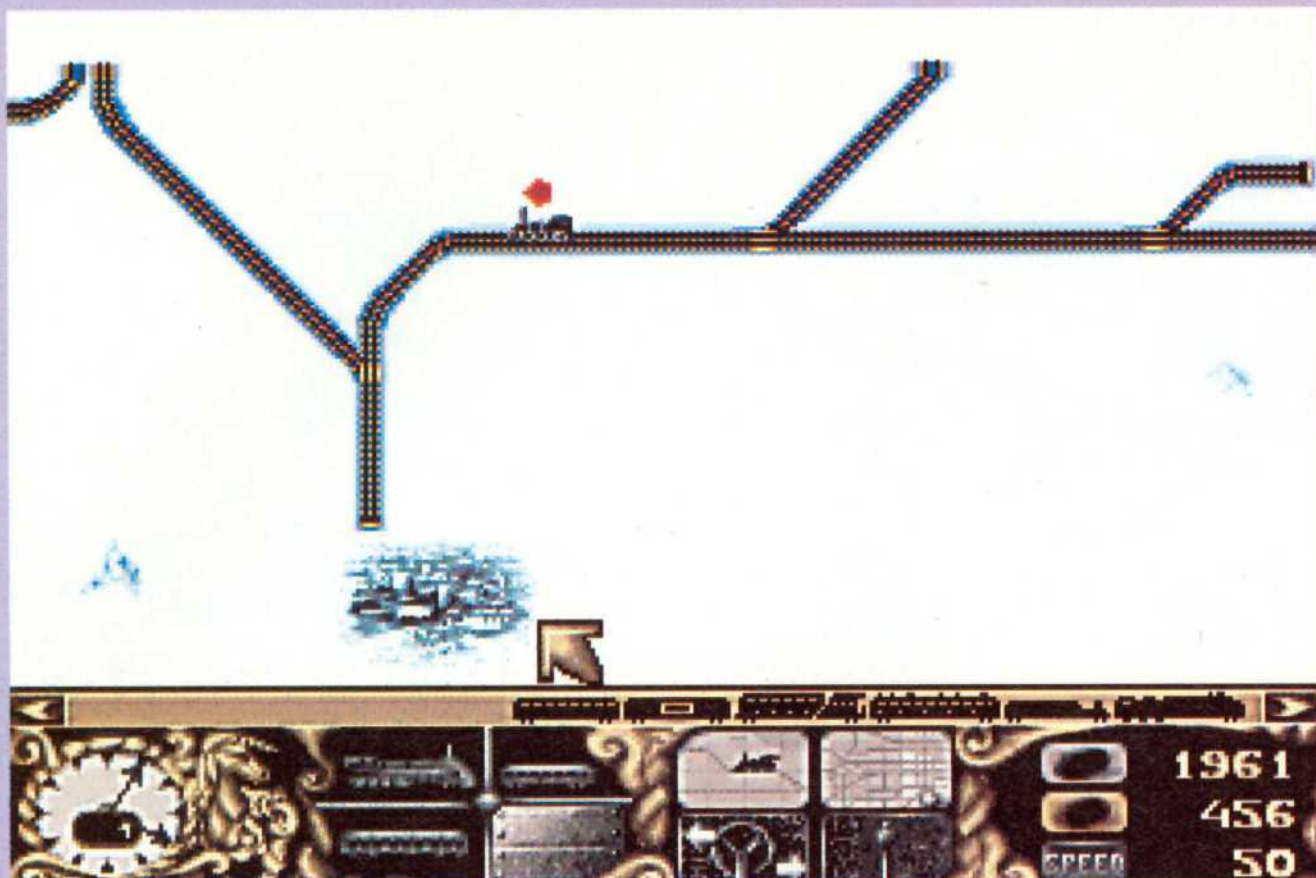
6. Kanosa

(A) Ja, der Tunnel! Ein Jahr, um den Minotaurus herzustellen! Aber was für ein Ergebnis! Es ist der mächtigste bekannte Militärzug!

(B) Forschungsinstitut Bulletin – 15.08.2024: Treffen mit Merrick: ...der Gycode enthält Teilchenstrahlengeneratoren, die sich hoch oben befinden. Sie werden die Wolken mit Gamma-zwei-Strahlen bombardieren und sie in einer nuklearen Reaktion zerstören.



▲ Der Streckenplan von Frankfurt ist komplizierter



▲ **Wenig Grafik in so einer Eiswüste**

7. Mont Saint-Michel

(A) Hick...Nessy... hick lebt! Ich habe es gesehen! Es ist ca. ...äh 60! Hohe Abwehr. Sie wären verrückt, sich auf die Seebrücke zu wagen.

(B) Die Welt, Dienstag, 23.10.2022: Die U.N. erlaubt Merricks Projekt Operation "Blind", das am 24.12. starten wird... Zur Erinnerung: Dieses Projekt wird hoch oben eine nukleare Explosion verursachen, indem es eine undurchdringliche Schicht Wolken schafft.

Der Lösungsweg

Am Anfang des Spiels muß man erstmal kräftig Handel betreiben, um

genügend Geld für die zusätzlichen Waggons zu erhalten. Zunächst wird der Zug mit dem verdienten Geld aufgerüstet, und zwar mit Kanonen, Maschinengewehren und Kasernen (samt Soldaten), da man gegen die feindlich gesinnten Militärzüge gut gewappnet sein muß, um zu überleben.

Ebenso ist es von Nutzen, immer einen oder zwei Waggons mit Schienen bei sich zu führen, um zerstörte Brücken und Strecken wieder befahrbar zu machen.

So sollten auch immer genügend Mammuts und Sklaven mitgeführt werden, da sie für die Strecken- und Brückenreparaturen von Nutzen sind,

ebenso wie die Kräne. Des weiteren ist ein Waggon mit Streckenkontrollwagen hilfreich, da diese benötigt werden, um die Befreiungsstadt Oslo zu erreichen.

Hat man den Zug soweit, um sich der feindlichen Züge erwehren zu können, gilt es, die zusätzlich benötigten Waggons zu ergattern. Diese sind: der Drill, die Beobachtungsbox, das Observatorium, der Dampfkessel, die Harpune und der Spion-Waggon.

Als erstes fährt man dann nach Baku, um sich die Harpune zu besorgen. Weil es nahe liegt, wird sogleich auch noch Omsk angesteuert, um den Dampfkessel zu kaufen.

Am Punkt "D" muß allerdings gewartet werden, denn die Brücke wird nur zwischen 12.00 und 14.00 Uhr geschlossen. Auf dem Rückweg von Omsk steuert man am besten Neu Peking an (wieder über die Brücke "D" zur gewohnten Zeit), wo man das Observatorium käuflich erwirbt.

Nun sollten auch noch Gdansk (Raketenwerfer und Spion-Waggon) und Ruhr (Beobachtungs-Box und Kräne) besucht werden.

Zum Mausoleum

Das nächste Ziel ist nun der Ort Rum, wo der Drill erhältlich ist. Eine zerstörte Brücke wird von den erworbenen Sklaven, Mammuts und Kränen (Schienen natürlich auch) repariert, so daß der Weg nach Rum nun befahrbar ist.

Weiter geht es nun zu Punkt "C", wo das Mausoleum von John Merrick liegt. Dort bekommen wir folgende Nachricht: "Das Mausoleum war in gutem Zustand, wir konnten die Inschrift lesen: Hier ruht John Merrick, Projekt 'Blind', Bericht -58947-". Hier notieren wir uns die Nummer des Berichtes.

Nun müssen wir eine Werkstatt ansteuern, um den Drill als ersten Waggon zu setzen, da wir sonst nicht zu Urga gelangen können. Danach machen wir uns auf zu Punkt "B", wo wir den Philosophen Urga antreffen, der sich dort ein Paradies geschaffen hat.

Von ihm bekommen wir eine unbedeutende Nachricht und einen "Schlüssel", der dringend benötigt wird. Mit dem



▲ **Großer Bahnhof in Taoudini**

Schlüssel und der Nummer machen wir uns nun auf den Weg nach Punkt "E". Wenn Punkt "E" erreicht ist, stellen wir fest, daß dort das Seeungeheuer Nussy sein Unwesen treibt. Doch dank der erworbenen Harpune wird dieses Problem schnell aus dem Weg geräumt.

Nun fahren wir bis Punkt "F" und bleiben dort stehen! Denn das nächste Gebiet, in das wir wollen, ist nur so übersät mit Minen, die unser Lebenslicht auslöschen wollen.

Es werden nun die Weichen gestellt, so daß ein Weg bis Punkt "A" erzielt wird. Dann werden so lange Streckenkontrollwagen losgeschickt, bis die erste Mine explodiert. Wenn das geschehen ist, fahren wir mit dem Zug an diese Stelle, um sie zu reparieren.

Danach senden wir den nächsten Streckenkontrollwagen und wiederholen das so lange, bis der Weg nach Punkt "A" frei ist.

Der Geigerzähler

Am Punkt "A" angelangt, werden wir begrüßt, und es erscheint ein kleines Kästchen, in dem wir einen Code eingeben sollen. Hier tippen wir nun die Zahl ein, die wir im Mausoleum von John Merrick erhalten haben (58947), worauf ein Schließfach geöffnet wird, in dem ein Geigerzähler aufbewahrt wird, der in unseren Besitz übergeht.

Dieser Geigerzähler hängt nun am Hals des Generals im Hauptquartier. Er zeigt uns den Weg zum Kraftwerk, welches vernichtet werden muß, um die letzte noch unbekannte Strecke befahrbar zu machen.

Der Geigerzähler schlägt am stärksten im Gebiet um Kiev aus, genauer gesagt: etwas oberhalb von Kiev. Deshalb haben wir uns ja auch noch drei Spione aufgehoben, um sie in dieses Gebiet zu entsenden. Die genauen Koordinaten lauten:

X=63 Y=21,

X=64 Y=21,

X=65 Y=21.



▲ Das Angebot ist dünn – aber nötig: Essen muß schließlich jeder

Spione am Werk

Die Spione tun gute Arbeit – schließlich werden sie ja auch dafür bezahlt. Ohne sie wären wir nämlich nicht in der Lage, den Ort des Kraftwerks und die nötige Route herauszufinden.

Nachdem unsere drei Spione den Bestimmungsort erreicht haben, wird auf der detaillierten Streckenkarte das Kraftwerk um die Spione sichtbar. Kurz darauf bekommen wir die Meldung von den Spionen:

*Entschlüsselte Nachricht X801
Ankunft in Tschernobyl Kraftwerk,
kontrollieren das ganze Schienennetz
– warten auf Anordnungen.*

Als Anordnung lassen wir nun die Spione ihre Sprengsätze zur Explosion bringen (alle drei!), worauf wir dann die nächste Nachricht erhalten:

*Entschlüsselte Nachricht X802
Zentralcomputer zerstört. Gycode-
Passage geöffnet.
Viel Glück, Kapitän.*

Nachdem unsere Spione Ihren Auftrag erledigt haben, machen wir uns auf den Weg zur nächstgelegenen Werkstatt, um dort alle überflüssigen Wagons abzuwracken (nicht unbedingt nötig bei Zugkampf-Automatik). Wenn Zugkämpfe selbst bestritten werden, ist es besser, folgende Wag-



▲ BU

gons abzuwracken: Ware, Alcatraz, Spion-Waggon, XL-Ware, Vieh, Harpune, Gefängnis, Kran und die Beobachtungs Box – also alle Handelswaggons!! Und dazu die oben erwähnten anderen.

Die letzte Fahrt

Die Anordnung der Waggons im Zug sollte so getroffen werden, daß am Ende alle Tender liegen, in der Mitte abwechselnd Kanonen und Maschinengewehre. Jeder vierte Wagen sollte zudem eine Kaserne mit Soldaten sein.

Die anderen Waggons können gleich hinter uns gebracht werden. So machen wir uns auf unsere letzte Fahrt zum Punkt "X". Doch Vorsicht: Am Punkt "G" wartet auf uns noch der stärkste Militärzug (Minitaurus), dem wir bisher begegnet sind. Er besteht fast nur aus Kampf-waggons.

Da wir unseren Zug mittlerweile

auch umgestellt haben, können wir nun feuern, bis die Rohre glühen. Zuerst sollten die Mammutwaggons und



Kasernen des Feindes zerstört werden. Als nächstes kommen die anderen dran.

Der Feind schickt viele Soldaten zu unserem Zug herüber, die wir mit dem Maschinengewehr freundlich empfangen werden. Wichtig ist auch, daß man eine gewisse Anzahl von Soldaten auf dem eigenen Zug laufen läßt. Denn es werden wahrscheinlich gegnerische Soldaten auf unseren Zug aufspringen, die dann von unseren abgefangen werden, ohne daß sie größeren Schaden anrichten.

Ist dann auch endlich der letzte Zug besiegt, fahren wir die Strecke weiter bis zum Ende. Dort gibt es die letzte Meldung:

Wir kommen am Kraftwerk an und starten den Dycode Überraschungsschuß nach oben, der die Wolken trifft und zerstört.

Es ist nun geschafft. Wir haben die Sonne wieder zurückgebracht und das Spiel Transarctica erfolgreich beendet...

Udo Freier



▲ Im großen "Hangar": Hier wird die schicke Transarctica wieder auf Vordermann gebracht

MASTER BLASTER

AUF DEM FERNEN PLANETEN HIGH-SCORE STEHT DIE EINSAME FESTUNG JOYSTICK. DORT LANDE MASTER BLASTER UND SEIN TREUER GEFÄHRTE TOTO, UM EINEN NEUEN JOB ANZUNEHMEN...



HIER SIND WIR NUN: NEUER JOB, NEUES GLÜCK! MASTER BLASTER UND SEIN TREUER HELFER TOTO BESCHÜTZEN AB SOFORT DIE WELT DER COMPUTERSPIELE!



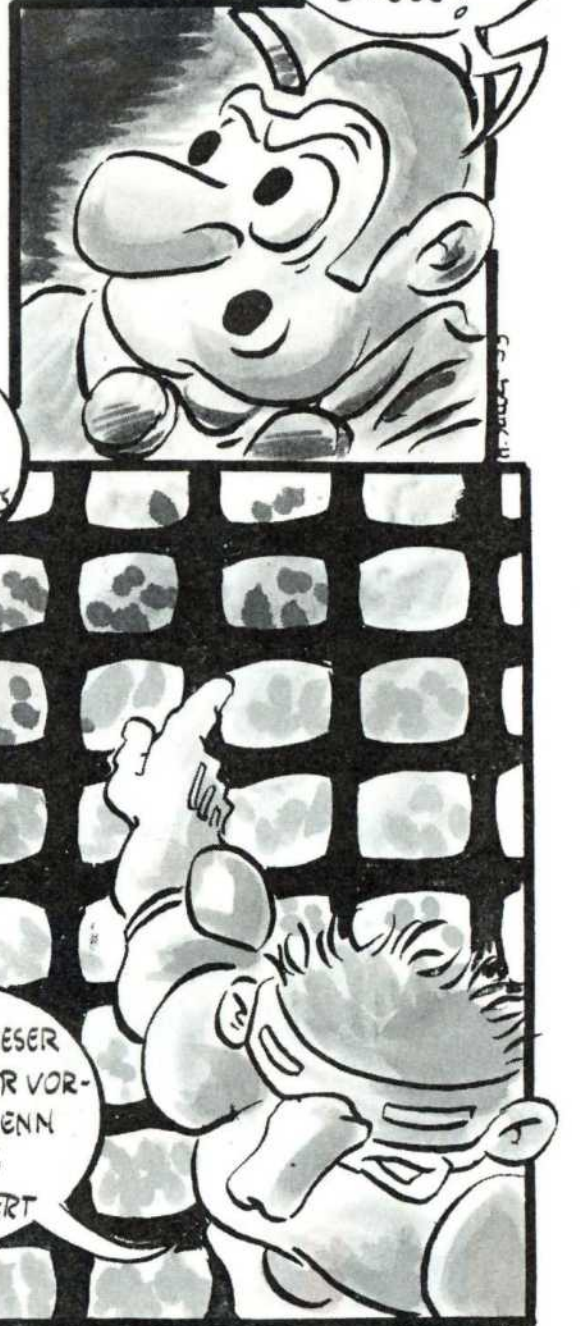
BLÖDSINN!?! TOTO, WIR HABEN DIE VERANTWORTUNGSVOLLSTE AUFGABE DES UNIVERSUMS, JAJ, ALLER MÖGLICHER DIMENSIONEN ÜBERNOMMEN!



Heinrich Seiler '83

ICH FRAGE MICH, WARUM ICH MICH VON DIESEM IRREN IMMER WIEDER IN SO EINEM BLÖDSINN HINEINZIEHEN LASSE.

ÜBERNOMMEN? IM VOLLSTUF HAST DU DICH VON DEN PIXELARNERÜ ÜBERREDEN LASSEN, DREI KREUZE UNTER DIESEM VERTRAG ZU SETZEN.



* BOREDOM = ENGL. LANGWEILE



MITTELS MEINES NEUEN LEVEL-TERMINATORS. DEN "BEAME" ICH IN BESONDERN UNTERHALTSAME TELESPIELE UND DORT ZERSÖRT ER ALLES, WAS SPASS MACHT



WAS ÜBRIGBLEIBT, IST LANGEWEILE, REINE LANGEWEILE!

UND BEGINNEN WERDE ICH MEIN WERK AN R-TYPETM, DEN WÄCHTER DES 2. LEVELS...



...WERDE ICH VERNICHTEN LASSEN UND SO DIESES SPIEL LANGWEILIG UND ÖDE MACHEN !!!

WENN DAS GEKLAPPT HAT, WERDE ICH ALLE SPIELE IHRES SPASSES BERAUBEN!





AU WEIA ... ICH ENTMATERIALISIERE, DA MUSS IRGENDWO ETWAS ZIEMLICH ÜBLES PAS-SIERT SEIN!



R-TYPEN... DER LEVELWÄCHTER... ZERSTÖRT, EIN RAUB DER FLAMMEN.



...DIE ALLEN SCHURKEN, DIE DEN FRIEDEN DER DIMENSIONEN STÖREN, BLAUE AUGEN VERPAST ODER SIE IN EINEN HAUFEN WERT-LOSEN SCHROTT VERWANDEL!



DA WERD' ICH DOCH GLEICH ZUM MEGA-BLASTER, DER GNADENLOSEN KAMPF-MASCHINE...

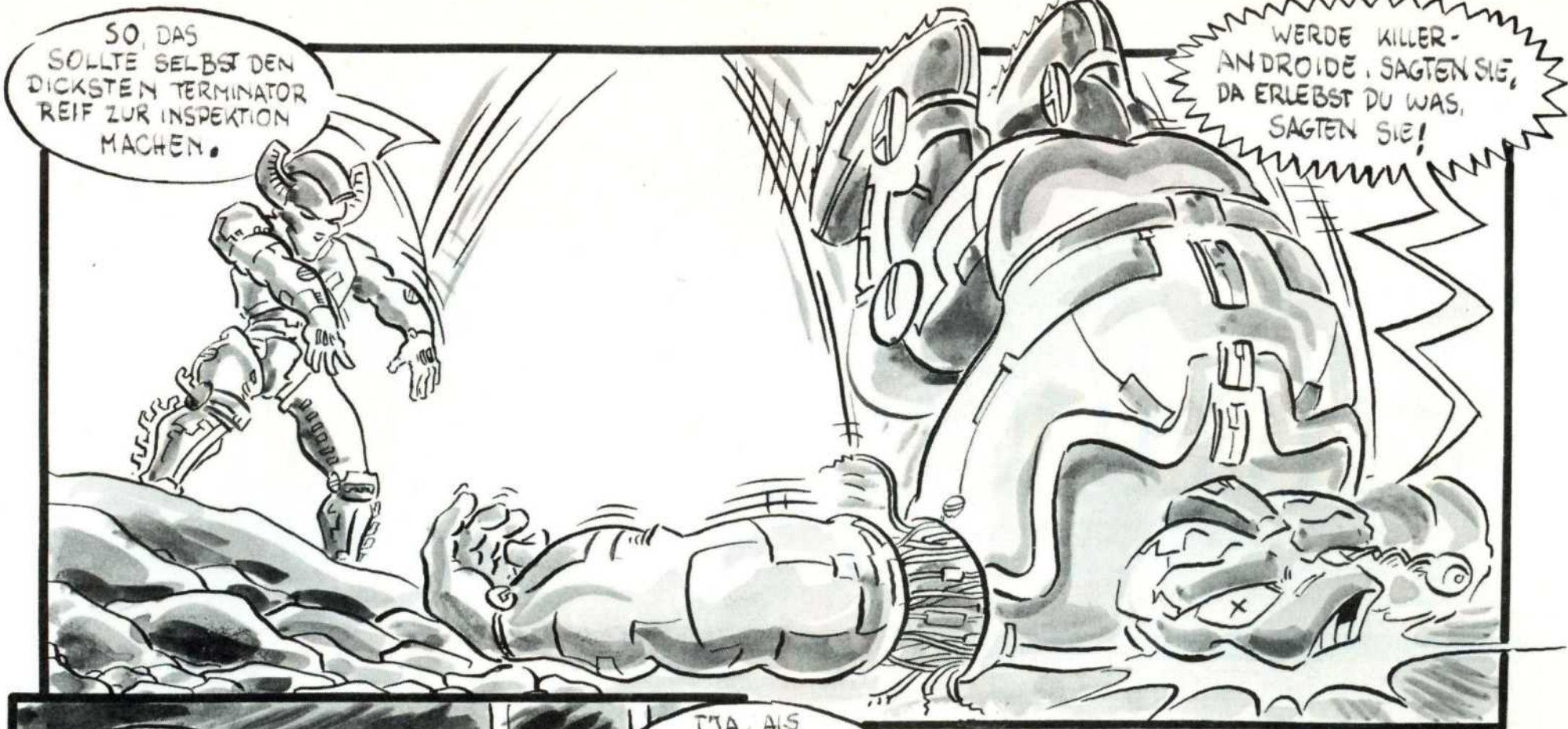
SO WIE DIESEM GARSTIGEN ANDROIDEN, DER GARANTIERT DAS WERK MEINES ERZFEINDES DR. BOREDOK IST!!



OH NEIN, DIESER KERL ZERLEGT DOCH FLATT MEINEN ARMEN TERMINATOR!



GUTEN FLUG, BLECH-BÜCHSE.



SO, DAS SOLLTE SELBST DEN DICKSTEN TERMINATOR REIF ZUR INSPEKTION MACHEN.

WERDE KILLER-ANDROIDE. SAGTEN SIE, DA ERLEBST DU WAS, SAGTEN SIE!



DEM HAST DU ES ALSO GEZEIGT. SCHROTTREIF GEPRÜGELT!

TJA, ALS RETTER DES UNIVERSUMS MACHE ICH DOCH KEINE SO SCHLECHTE FIGUR!



DER LEVEL-WÄCHTER VON R-TYPE™ IST ZWAR HIN, ABER ICH HABE EINSTWEILEN EINE PASSABLE NOT-LÖSUNG GEFUNDEN.



HE, LEUTE DAS IST DOCH NICHT EUER ERNST. WAR DOCH ALLES NUR SPASS...

EHRlich...

ICH TU'S AUCH NIE WIEDER. WIRKLICH ICH SCHWÖR'S BEI MEINER OMI... GNADE...



UND DOCH BOREDOM, ICH HOFFE DIESER PSYCHOPATH LÄUFT NICHT MEHR FREI HERUM!



NEIN, DER HAT SICH GEBESSERT. MOMENTAN IST ER SPIELTESTER UND PROBIERT, OB DER NEUE R-TYPE™-LEVELWÄCHTER NICHT ZU HEFTIG IST.

ENDE

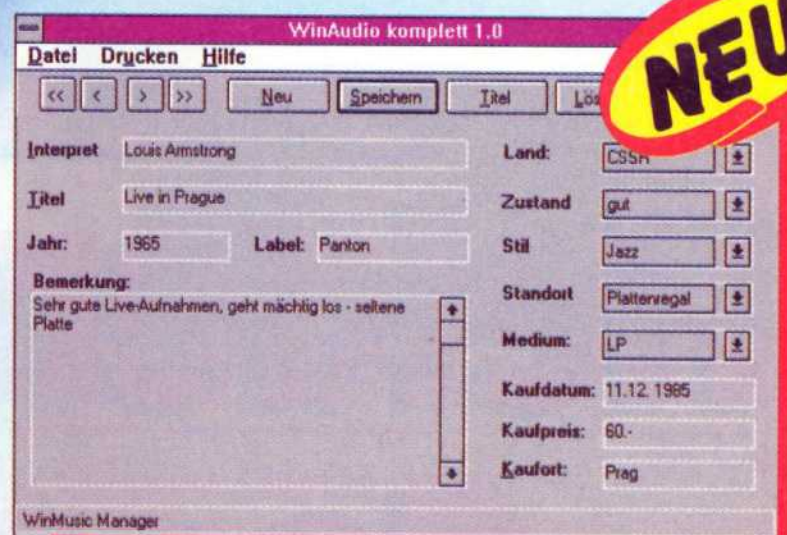
einfach Gut!



New York, New York

Frank Sinatra und alle anderen Berühmtheiten aus Ihrem wertvollem Musikarchiv mit allen Informationen endlich ordentlich archiviert!

- erfassen von Tonträgern nach allen relevanten Gesichtspunkten wie z.B. Titel, Interpret, Label, Jahrgang, Land, Zustand, Stil, Kaufdatum, Preis usw.
- Listendruck mit Selektionsmöglichkeiten
- Spezielle Berücksichtigung von Musiksamplern (mehrere



NEU

WinAudio



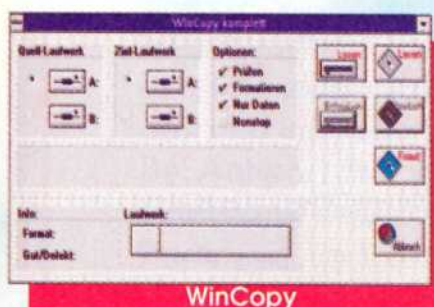
NEU

WinInventar

Schaden vermeiden

Teuer kann es werden, wenn Sie keinen Überblick über Ihr Inventar und Ihre Wertgegenstände haben. Hilfreich nicht nur bei Versicherungsfällen!

- Grafische Anzeige der Objekte
- Jährliche Abschreibung oder Wertsteigerung mit automatischer Zeitwertbuchung
- Interne Fehlerüberprüfung zur Vermeidung von Fehleingaben
- Ermittlung des gesamten Anlagewertes
- Listendruck mit Bildausgabe
- Detaillierte Erfassungsfunktionen



WinCopy

Disketten kopieren leicht gemacht

Mit WinCopy kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer gehts nicht.

- flexible Handhabung unterschiedlicher Diskettenformate
- Ablegen von Disketten als Image-Dateien auf der Festplatte
- Nonstop-Kopiereinrichtung

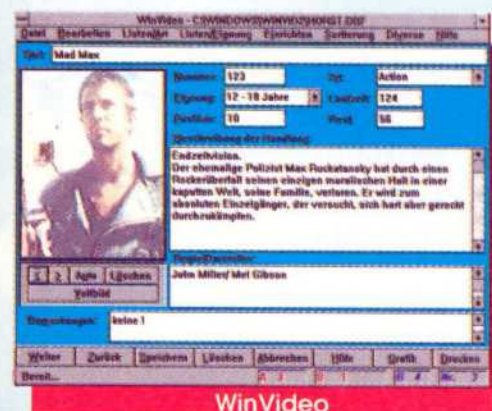


WinPhila

Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung

Umfangreiche Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in WinPhila.

- Erfassung nach Kategorien der Standardkataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatische Listenfunktionen u.v.m.



WinVideo

Professionell Videos verwalten

Die perfekte Art, Videos zu verwalten. Ob Sie gelegentlich Videos kaufen oder ein engagierter Sammler sind, WinVideo ist die richtige Wahl.

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse u.v.m.)
- Listendruck
- Grafikeinbindung von bis zu 99 Bildern pro Datensatz (für Diashows)
- Memo-Felder für Handlung, Regie/Darsteller und Bemerkungen

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870, 37258 Eschwege



Helden, Monster, Sensationen

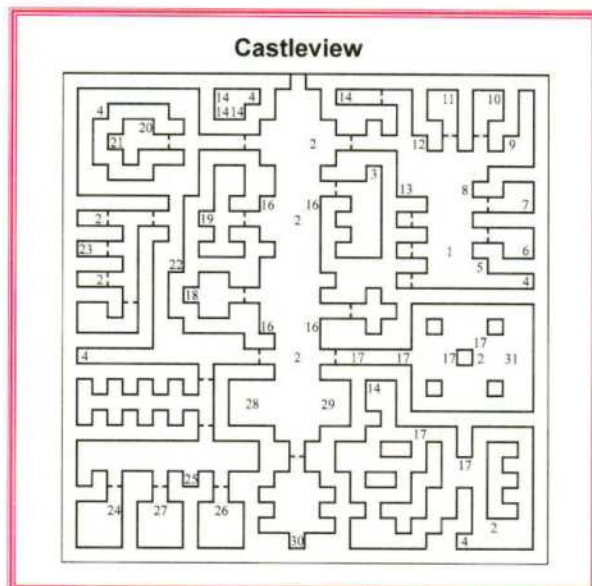
Wieder steht die Welt am Abgrund, wieder muß eine Truppe von Wagemutigen dafür sorgen, daß die dunklen Mächte zurückweichen. Und wieder gibt es ein neues Abenteuer aus Might and Magic – diesmal mit einem Stargast: dem Raumschiff Enterprise!

Castleview

- 1: Der Start: Die Party erhält von Zeld die Kristallkugel des Drachenpharaos, die sie zu Ellinger bringen soll.
- 2: Goblins.
- 3: Die Blacksmoke Tavern: Man kann hier Essensrationen und Informationen kaufen und neue Charaktere erschaffen.
- 4: Eingang zu Castle Sewers.
- 5: Zelt – Nadia beauftragt die Party, ihr Halsband (Necklace) aus Onyx wiederzufinden. Nach erfolgreicher Erledigung erhält man von ihr 100.000 Exp. und den Schlüssel zu Ellingers Tower.
- 6: Miles, der Kartograph hat ein Rätsel. Die Lösung: SANDCASTER + 100.000 Exp.
- 7: Lydia lehrt für 10 GS die Fähigkeit des Kartographierens.
- 8: Transmitter zu Clouds of Xeen (funktioniert nur, wenn beide Spiele miteinander installiert sind).
- 9: Goldur, der Waldläufer, lehrt Pathfinding für 1500 GS.
- 10: Joe verkauft der Party eine falsche Schatzkarte (1000 GS) – diese wird zu Pkt. 13 gebracht.
- 11: Jojoshh vermittelt der Party für eine Woche einen Arbeitsplatz (Lohn: 50 GS).
- 12: Bürgermeister Snarfblad hat einen Auftrag: Stoppt den Gremlin Gettlewaith – der Lohn: 10.000 GS.
- 13: Jethros Auftrag: Befreit seinen Bruder aus dem Gefängnis (Lohn 6500 GS). Danach kann man Joes falsche Karte gegen eine echte eintauschen.
- 14: Schatzkiste.
- 15: Bank.
- 16: Ein Mönch spricht in Rätseln und schickt die Party zum nächsten Mönch.
- 17: Gremlins.
- 18: Trainingshalle.
- 19: Waffenladen.
- 20: Bei Metla kann man sich in die Magiergilde einschreiben lassen (50 GS).
- 21: Magiergilde.
- 22: Ordana – Swim Skill (250 GS).
- 23: Die Party befreit Jethros Bruder (siehe Punkt 13).
- 24: Die Schatzkiste steht erst, wenn man Ellingers Tower gespielt hat.
- 25: Dyson, der Puzzlemaster, äußert sich zu den Schatzkisten 26 und 27.
- 26: Schatzkiste – schließt die numerische Reihenfolge.
- 27: Die Schatzkisten müssen so geschlossen werden, daß sich daraus eine Mistgabel bildet.
- 28: Ellingers Tower.

Castleview

- 29: Oorla, die Zigeunerin.
- 30: Tempel.
- 31: Um den Gremlin Gettlewaith zu besiegen, muß man zuerst seine Wachen (Gremlin Guards) besiegen. Danach bekommt man 3 Energy Disks.



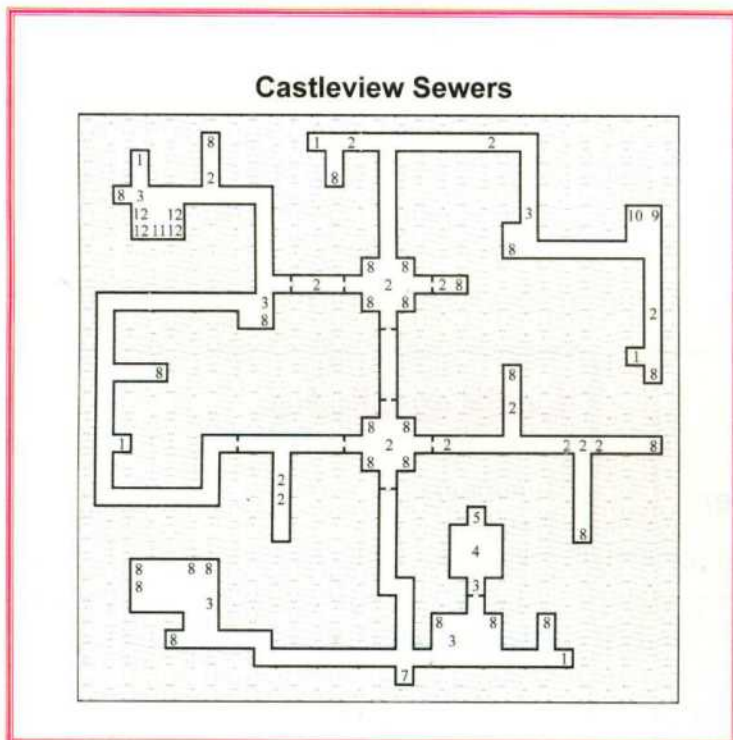
Die Party

Als schlagkräftige Party hat sich folgende Zusammenstellung bewährt: Knight (Ritter neun), Ranger (Waldläufer), Ninja, Archer (Bogenschütze), Cleric (Kleriker), Magier.



▲ Aufregung an Bord

Castleview Sewers

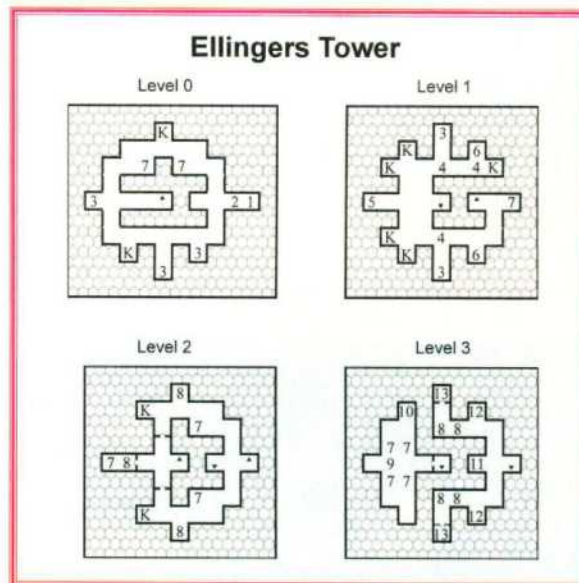


- 1: Ausgang nach Castleview.
- 2: Sewer Slug(s).
- 3: Sewer Rat(s).
- 4: Rooka, die Rattenkönigin.
- 5: In der Nische ist das Onyx Necklace. Dieses bringt Ihr zu Lydia (Castleview Pkt. 5).
- 6: Das Faß mit der grünen Flüssigkeit steigert die Ausdauer.
- 7: Ausgang in die Außenwelt A4.
- 8: Das Abflußrohr, der Knochen- oder der Abfallhaufen müssen durchsucht werden.
- 9: Für das Töten der Rooka (Pkt. 4) erhält man von Valio 25000 Exp. und einen Gegenstand.
- 10: Valios Kiste sollte man noch nicht öffnen, da Valio sonst die Party angreift.
- 11: Felix lehrt die Fähigkeit der Orientierung (Kosten: 1000 GS).
- 12: Das Faß mit roter Flüssigkeit gibt Kraft (+5 Might).

Ellingers Tower

- 1: Ausgang Castleview.
- 2: Die Party muß eine Frage beantworten: Die Antworten eins und zwei öffnen im Norden und im Süden die Wände. Bei Antwort drei wird der erste Character bewußtlos, und die Party wird nach draußen vor den Turm teleportiert.
- 3: Wandschrank (Schuhe).
- 4: Lavapfütze.
- 5: Dieser Knopf deaktiviert die Lavapfützen.
- 6: Das Buch der Elektrizität, des Feuers, etc. erhöht die Resistenz jedes Characters gegen eines dieser sechs Elemente.
- 7: Kiste.
- 8: Das Öffnen der Kiste löst eine

- Falle aus, die die Party schwer verwundet.
- 9: Ellinger erzählt der Party, daß sie einen Schlüssel benötigt, um die Pyramide des Pharaos betreten zu können. Dieser Schlüssel befindet sich in dem Schloß der Königin Kalindra. Dieses wurde von Alamar in eine andere Dimension gebracht. Nur mit 20 Energydisks ist es Ellinger möglich, das Schloß Teil für Teil aus der anderen Dimension herauszulösen. Er verrät der Party weiterhin, daß die fliehende Kiste in Castleview (Pkt. 24) nun von ihnen geöffnet werden kann (bringt 250.000 Exp.).
- 10: Das Buch der Zauberkunde erhöht zweimal die Intelli-

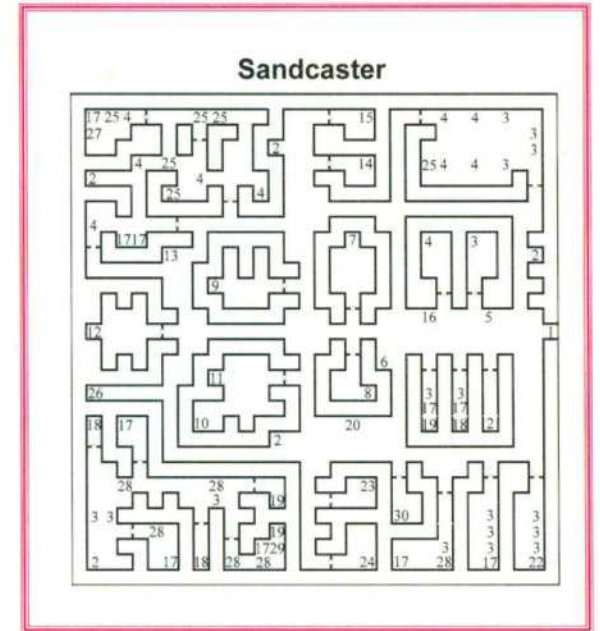


- genz des Zaubers.
- 11: Ausgang nach Skyroads.
- 12: In der Kiste sind hölzerne Stiefel.
- 13: In der Nische sind Stiefel aus Obsidian.

Sandcaster

- 1: Ausgang.
- 2: Eingang zu Sandcaster Sewers.
- 3: Hexer.
- 4: Hexen.
- 5: Die Lösung von Edmunds Rätsel ist drei (bringt 250.000 Exp.).
- 6: Astra, die gute Zauberin, hat einen Auftrag: die Eliminierung aller Hexer und Hexen. Als Belohnung winken 2.000.000 Exp u. 1000 Gems.
- 7: Magieryilde.
- 8: Trainingshalle.
- 9: Waffenladen.
- 10: Hier sitzt ein Hexenmeister. Entweder wird mit ihm gekämpft, und es kommen weitere dazu, oder man leckt ihm die Stiefel.
- 11: Taverne.
- 12: Tempel.
- 13: Digga verkauft einen Gegenstand, der Aasgeier zurückstößt (Geisterschutzamulett).
- 14: Morgan, der Händler, lehrt den Merchantskill (Kosten: 5000 GS).

- 15: Natalie lehrt den Linguist-Skill (Kosten: 25.000 GS).
- 16: James, der Händler, kann nur mit dem Händlerskill angesprochen werden. Die Lösung des Rätsels ist 100, die Belohnung beträgt 250.000 Exp.
- 17: Schatztruhe.
- 18: In der Nische ist ein purpurfarbener Trank (bringt bei dreifachem Trinken +10 Speed).
- 19: In der Nische ist ein orangefarbener Trank (bringt bei dreifachem Trinken +10 Intelligenz).
- 18: Niccolo verkauft die Mietgliedschaft der Magieryilde (Kosten: 20.000 GS).
- 21: Geoffrey verkauft den Lakeside-Paß (Kosten: 5000 GS).
- 22: In der Schatzkiste sind der Schlüssel zum großen Ostturm (Eastern Tower) und 48.000 GS.
- 23: Gregor, der Navigator, verkauft den Navigations-Skill für 10.000 GS.
- 24: Tibora, die Magierin, verscherbelt die Beschwörungsfähigkeit

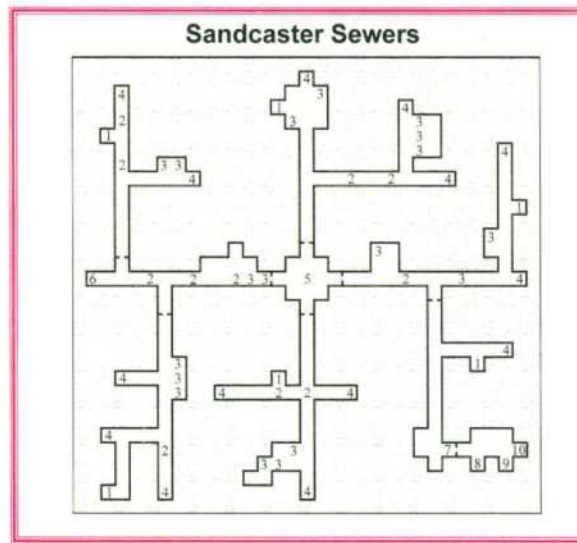


- nur für Zauberer (Kosten: 1000 Gems).
- 25: Zauberin.
- 26: Überfall.
- 27: Morgana.
- 28: Hexenmeister.
- 29: Xenoc.
- 30: Natascyha bringt man den Zügel von B1, Pkt. 4 und läßt ihn beschwören (Kosten: 50.000 GS).

Sandcaster Sewers

- 1: Ausgang Sandcaster.
- 2: Beholder Bats.
- 3: Kanalhexen.
- 4: Hier muß man das Abflußrohr suchen.
- 5: Trifft man auf die markierten Stellen, erscheinen um die Party herum viele Beholder Bats.
- 6: Ausgang zur Außenwelt nach D2.
- 7: Um den Bodybuildingraum betreten zu können, muß man 50000 GS bezahlen.
- 8: Im Buch ist der Bodybuilder-Skill.

- 9: Vitamingetränk (bringt +10 Ausdauer permanent).
- 10: Proteingetränk (+10 Might permanent).



Lakeside

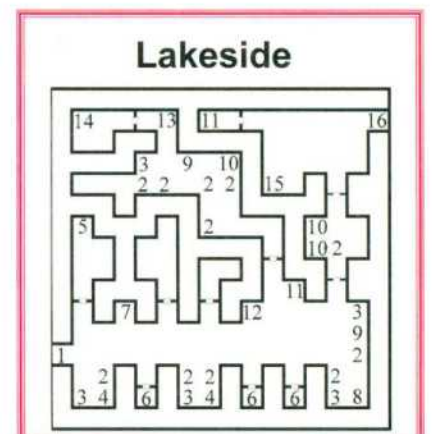
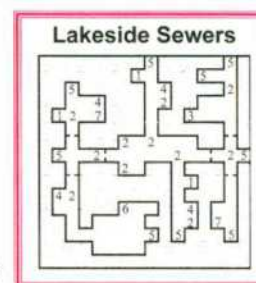
- 1: Ausgang.
- 2: Hexen.
- 3: Käfig: Ein Gefangener dankt der Party für die Befreiung (+200.000 Exp.).
- 4: Hexenkessel: Die Brühe ist ungenießbar.
- 5: Magieryilde.
- 6: Ein Monsterschädel sagt der Party die Rezeptur des Hexengebräus.
- 7: Monsterschädel-Rätsel-Lösung: WITCH (Hexe). Belohnung ist die kostenlose Mitgliedschaft in der Magieryilde.
- 8: Hexenkessel (+25 Personality permanent).
- 9: Hexenkessel (+25 Speed permanent).
- 10: Schatzkiste.
- 11: Eingang zu den Lakeside Sewers.
- 12: Hexenkessel (+25 Endurance permanent).
- 13: Hexenanführerin.
- 14: Schatztruhe: In ihr ist der Paß für Nekropolis (+36.000 GS).
- 15: Beim Durchsuchen eines Schiffs findet man mehrere nützliche Gegenstände.
- 16: Sichere Passage zur Isle of the Lost Soul.



▲ Jetzt ist guter Rat teurer als ein High-Quality-Designer-Mountain Bike. Und das würde hier auch gar nichts nutzen: keine Mountains in Sicht!

Lakeside Sewers

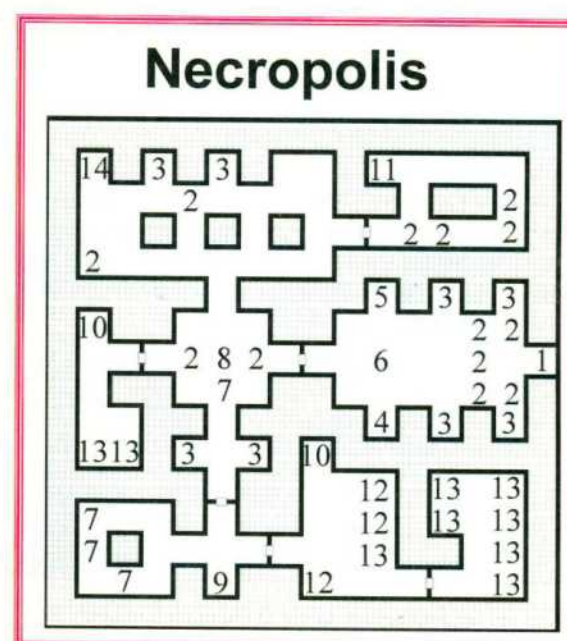
- 1: Ausgang.
- 2: Alligatoren.
- 3: In der Nische ist die goldene Drachenstatue.
- 4: Knochenhaufen.
- 5: Abflußrohr.
- 6: Joseph bietet den Prayer Skill für 10.000 GS.
- 7: Altes Tagebuch.



Necropolis

- 1: Ausgang.
- 2: Mumien.
- 3: Buch der Toten – gibt jedem Character 999.999 Exp., wenn dieser mindestens 25 Intelligenz hat, und altert ihn um 25 Jahre. (Hinweis: Die Bücher sollten erst gelesen werden, wenn man den Jewel of Ages wieder in den Fountain eingesetzt hat und somit die unnatürliche Alterung wieder aufheben kann).
- 4: Monsterschädel – er bietet die Mitgliedschaft in der Magiergilde für 50.000 GS an.
- 5: Statue – man kann sie erst nehmen, wenn man bei Punkt sechs erfolgreich gewesen ist.
- 6: Sandro, der Herr der Untoten – sein Auftrag: Sein Herz aus den Sewers holen. Als Belohnung winken der Schlüssel zum Dungeon of the Death (nur Clouds of Xeen) und 2.000.000 Exp.
- 7: Power Liches.
- 8: Brunnen des Todes.
- 9: Magiergilde.

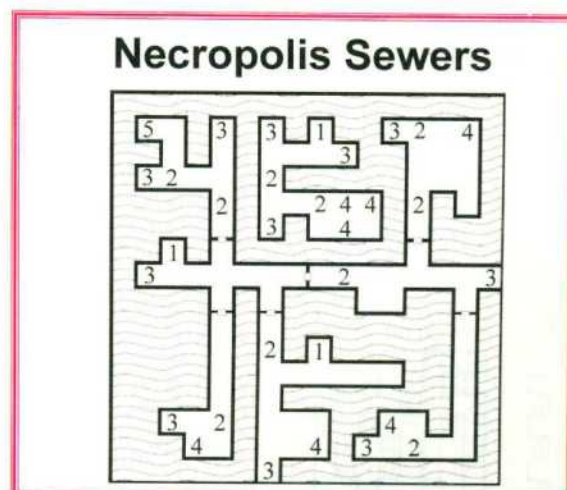
- 10: Eingang Necropolis Sewers.
- 11: Der Monsterschädel erzählt die Geschichte zweier Nekromanten.
- 12: Der Sarg ist offen.
- 13: Ein geschlossener Sarg: Man benötigt 150 Might (Kraft), um ihn zu öffnen. Dann erfolgt ein Angriff eines Power Liches, und danach findet man sehr gute Gegenstände.
- 14: Buch der Toten, Band 9: Setzt 100 Intelligenz voraus. Als Belohnung gibt es 9.999.999 Exp und eine Alterung um 100 Jahre.



Necropolis Sewers

Hier zaubert man einmal Fire Resistance, denn der Boden des Dungeons besteht zu 90 Prozent aus glühender Lava.

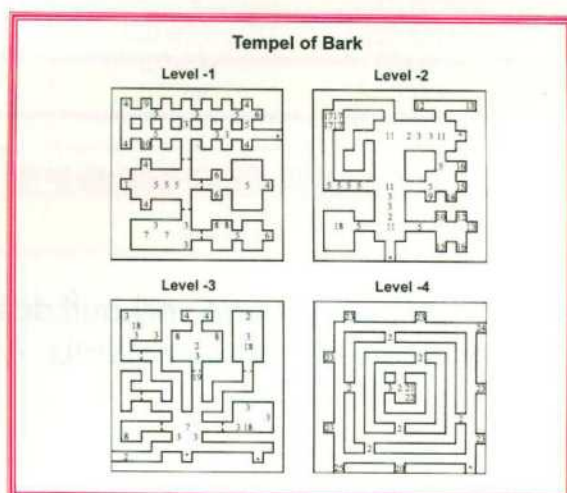
- 1: Ausgang Necropolis.
- 2: Lavakäfer.
- 3: Abflußrohr.
- 4: Faß: Essen für die Toten – isst ein Character davon, stirbt er sofort und erhält eine Erfahrungsstufe.
- 5: Nische – in ihr befindet sich Sandros Herz.



Temple of Bark

- 1: Ausgang.
- 2: Ork-Shamanen.
- 3: Ork-Wachen.
- 4: Buch – man kann es nur lesen, wenn man den Linguist-Skill hat.
- 5: Falle.
- 6: Der Hebel öffnet im Westen eine Tür.
- 7: Springbrunnen.
- 8: Die Party befreit einen Gefangenen. Das bringt 25.000 Exp.
- 9: Nische – hier ist ein roter Trank. Das bringt +5 Might (Kraft) permanent.
- 10: Nische – dort befindet sich ein blauer Trank: +5 Personality permanent.
- 11: Betätigt man die Bodenplatte, öffnen sich in der Nähe die Wände. Mit Hilfe des Spruches "Jump" springt man dann hinein.

- 12: Nische – in ihr befindet sich ein orangefarbener Trank, der +5 Intelligenz permanent bringt.
- 13: In der Nische ist ein grüner Trank (+5 Endurance permanent).
- 14: In der Nische ist ein weißer Trank (+5 Luck permanent).
- 15: In der Nische ist ein purpurfarbener Trank (+5 Speed permanent).
- 16: In der Nische ist ein gelber Trank (+5 Accuracy permanent).
- 17: Das Faß birgt eine Überraschung: Alle Characterwerte steigen um einen bis drei Punkt(e), aber der Character wird um 10 Jahre älter.
- 18: Das Faß explodiert beim Öffnen.
- 19: Shaalth, der Ork-König, läßt die Party angreifen.
- 20: Hier gibt's einen Hinweis zum Rätsel an Punkt 21.
- 21: Shaalth.
- 22: Nachdem man die Zifferblätter



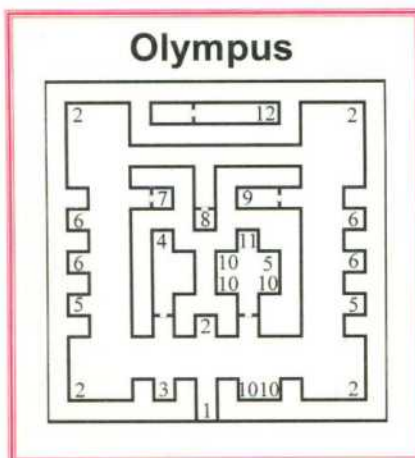
- am Springbrunnen korrekt eingestellt und den Hebel (Punkt 24) betätigt hat, kann man hier durch Trinken zum Schüler des Bark (Rinde) werden.
- 23: Am Zifferblatt stellt man die westlichen Zeiger auf eins, die nördlichen auf zwei und die östlichen auf drei. Dann wird der Hebel bei Punkt 24 betätigt.



▲ **Reine Magie:** Mit der Kristallkugel werden alte Freunde ins Haus geholt

Olympus

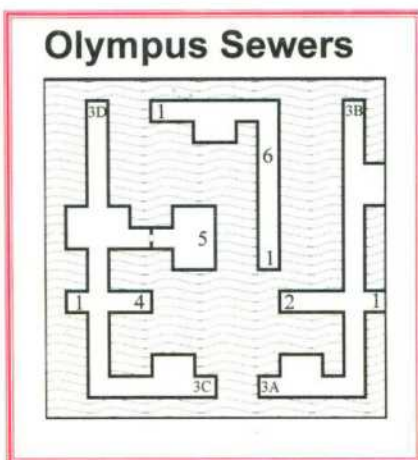
- 1: Ausgang.
- 2: Statue.
- 3: Mitgliedschaft in der Magiergilde (umsonst).
- 4: Waffenladen.
- 5: Eingang zu den Olympus Sewers.
- 6: In der Schriftrolle findet man die Auflösung eines Rätsels.
- 7: Trainingshalle.
- 8: Magiergilde.
- 9: Tempel.



- 10: Bewohner von Olympus geben der Party interessante Informationen.
- 11: Taverne.
- 12: In der Nische ist eine Seelenbox.

Olympus Sewers

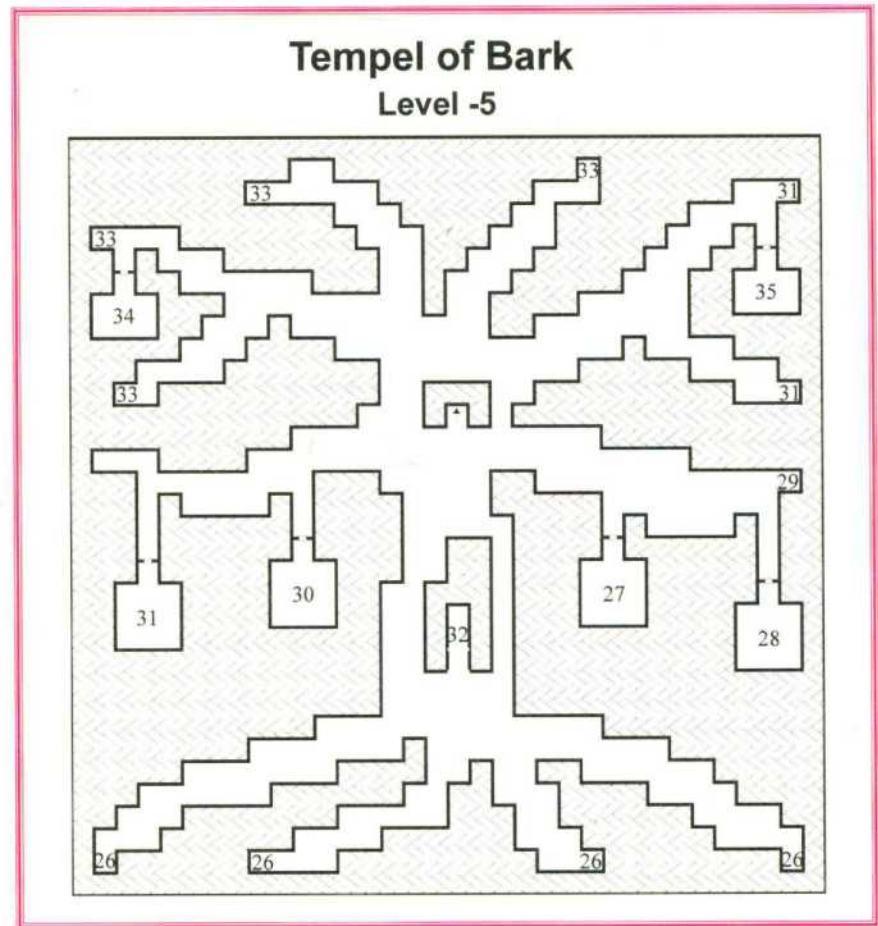
- 1: Ausgang.
- 2: Schriftrolle: "Cyrano verkauft das Paßwort".
- 3: Man findet ein Stück einer Notiz: A: "BC" / B: "IB" / C: "ES" / D: "TR".



- 4: Hier ist eine Schriftrolle: "Durchsuche die Abflußrohre."
- 5: Cyrano verkauft Tribbles für 100000 GS.
- 6: Paßwort: "Tribbles".

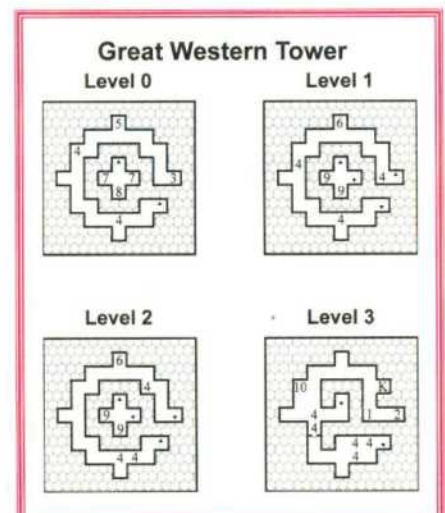
Tempel of Bark (Level -5)

- 26: Die Monsterschädel werden mit Gems gefüttert, damit die Springbrunnen aktiviert werden.
- 27: Springbrunnen (bringt 50 Punkte Kälte-Resistenz).
- 28: Springbrunnen (bringt 50 Punkte Gift-Resistenz).
- 29: Energie-Disk.
- 30: Springbrunnen (bringt 50 Punkte Resistenz gegen Elektrizität).
- 31: Füttert man diese Monsterschädel mit Gems, so geht bei Punkt 32 die Wand auf, und der Barkman (40.000 Hitpoints) wird befreit.
- 32: Barkman (40.000 Hitpoints).
- 33: Buch des Bark.
- 34: Die Schatzkiste (in ihr sind 2.000.000 GS) kann erst nach Punkt 32 geöffnet werden.
- 35: Die Schatztruhe enthält 2500 Gems.



Great Western Tower

- 1: Der Knochenhaufen (Level 3, Schlüssel für Great Eastern Tower) ist nur über die Skyroads erreichbar.
- 2: Ausgang Skyroad.
- 3: Ausgang.
- 4: Mok-Cleric.
- 5: Spiegel.
- 6: Ein Mönch bittet die Party, ihn zu verschonen.
- 7: Energydisk.
- 8: Pegasusstatue aus Gold (siehe A4, Punkt 12).
- 9: Springbrunnen.
- 10: Dreyfus belohnt die Party für ihre Hilfe mit 500.000 Exp, 10.000 GS und 100 Gems.

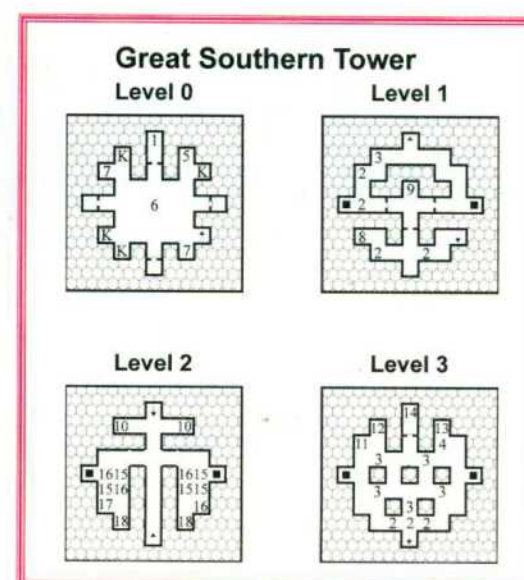


Great Southern Tower

- 1: Ausgang.
- 2: Schurken.
- 3: Diebe.
- 4: Meisterdieb.
- 5: Spiegel.
- 6: Sobald man nach dem Schatz greift, löst sich die Illusion auf, und man ist von Dieben und Schurken umzingelt.
- 7: Der Knopf hinter dem Vorhang schließt zwei Tore.
- 8: In dem Hauptbuch entdeckt die Party, wohin das Diebesgut verkauft worden ist: die Greifstatue nach Necropolis (Snadro) für 350.000 GS, die Drachenstatue nach Lakeside (Oberhexe) für 225.000 GS, die Pegasusstatue an einen ketzerischen

- Oberkleriker für 130.000 GS und das Juwel des Alterns an die Magier im Great Eastern Tower für 400.000 GS.
- 9: Um die Türen zu öffnen, muß der Gong dreimal geschlagen werden.
- 10: Man muß den Gong dreimal schlagen, damit im Süden die Wand verschwindet.
- 11: Auf der Notiz steht, daß "drei" das Zauberwort ist.
- 12: In der Nische ist das Handbuch eines Meisterdiebs. Ein Dieb oder Ninja erhalten damit 500.000 Exp.
- 13: Prinzenbuch.
- 14: Ausgang Skyroads.
- 15: Schatzkiste.
- 16: Die Schatztruhe explodiert und tötet die Party.
- 17: Ali Babas Schatzkiste öffnet sich

18: In der Nische ist eine Engeriedisk



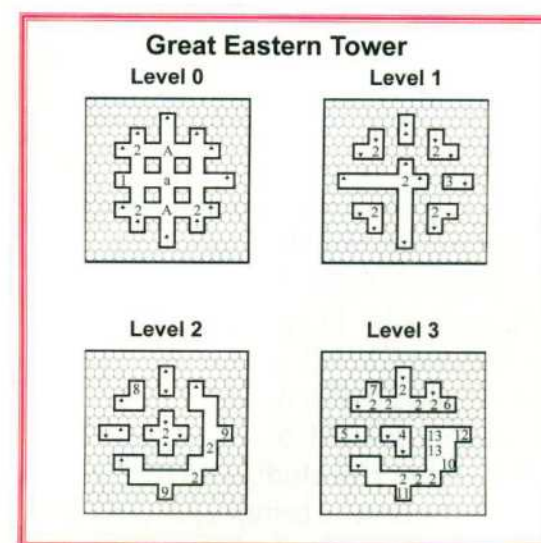
Great Northern Tower

- 1: Ausgang.
- 2: Spiegel.
- 3: Slayer Knights.
- 4: Statue.
- 5: Das Buch und die Lösung: EOAUAUE. Als Belohnung winken 500.000 Exp.
- 6: In der Nische ist ein Schild.
- 7: Ein Wandschrank, ein Buch und die Lösung: EEEIDIE (Belohnung: 500.000 Exp.).
- 8: Death Knights.
- 9: Ein Wandschrank-Buch und die Lösung: EEOEAOUIEEEEEOE (Belohnung: 500.000 Exp.).
- 10: Ein Wandschrank-Buch und die Lösung: OEOOEIEOOOAE (Belohnung: 500.000 Exp.).
- 11: In der Nische ist ein Helm.
- 12: In der Nische ist eine Rüstung.
- 13: Ein weiteres Wandschrank-Buch ist hier. Die Lösung: IIEEEOEEOUIE. Die Belohnung beträgt 500.000 Exp.
- 14: Das Eisentor schließt sich hinter der Party.
- 15: Ein Wandschrank-Buch und die Lösung: AOOAIOEAEOOAE (Belohnung: 500.000 Exp.).
- 16: Noch ein Wandschrank-Buch, noch eine Lösung: OOOAIOEIEOU (Belohnung: 500.000 Exp.).
- 17: Ausgang zu den Skyroads.
- 18: Doom Knight.
- 19: Thron der Emotionen.

Great Eastern Tower

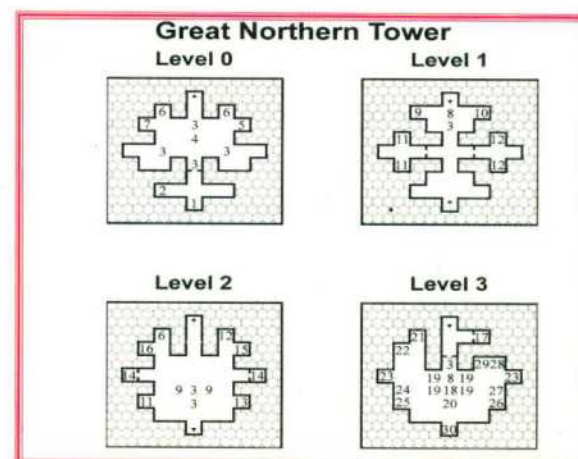
- 1: Ausgang.
- 2: Mystische Mauer – A, a, B, b ... – Teleporterstart – Zielpunkt.
- 3: Spiegel.
- 4: Gamma Gazer(s).
- 5: Ausgang Skyroads.
- 6: Springbrunnen (Wirkung +1, Level +50 Jahre älter).
- 7: Springbrunnen.
- 8: Nische: Jewel of Ages – nach F4, Punkt 4 bringen.
- 9: Nische: Energydisk.
- 10: Megamagier.
- 11: Durch das Buch gewinnt man fünf Levels, verliert aber alle sekundären Fähigkeiten.

- 12: Durch das Buch erhalten nur Zauberer und Bogenschützen 50 Intelligenzpunkte.
- 13: Giftige Brühe.



- 20: Thron der Euphorie. Um hier zwei Levels und fünf Punkte auf alle Charakterwerte zu gewinnen, muß man auf den anderen vier Thronen (Pkt. 19) Platz genommen haben.
- 21: Thron des Blödians.
- 22: Notiz-Lektion 7: IIEEEOEEOUIE.
- 23: In der Nische ist eine Energydisk.
- 24: Notiz-Lektion sechs: AOOAIOEAEOOAE.
- 25: Notiz-Lektion fünf: OOOAIOEIEOU.
- 26: Notiz-Lektion vier: OEOOEIEOOOAEI.
- 27: Notiz-Lektion drei: EEOEAOUIEEEEEOE

- 28: Notiz-Lektion zwei: EOAUAUE.
- 29: Notiz-Lektion eins: EEEIDIE.
- 30: In der Nische ist das "Kelch der Protektion"-Paßwort: "AIE".

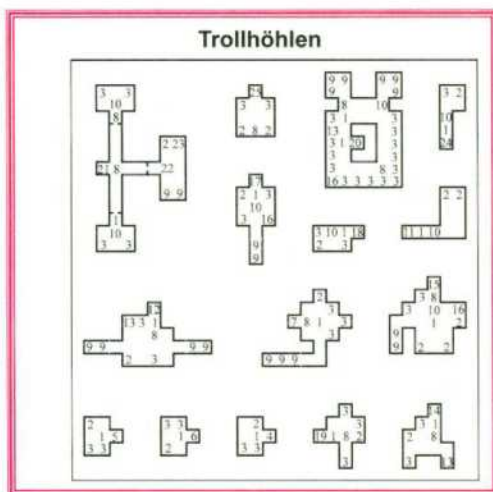




▲ Ein Bote wird auf die Reise geschickt

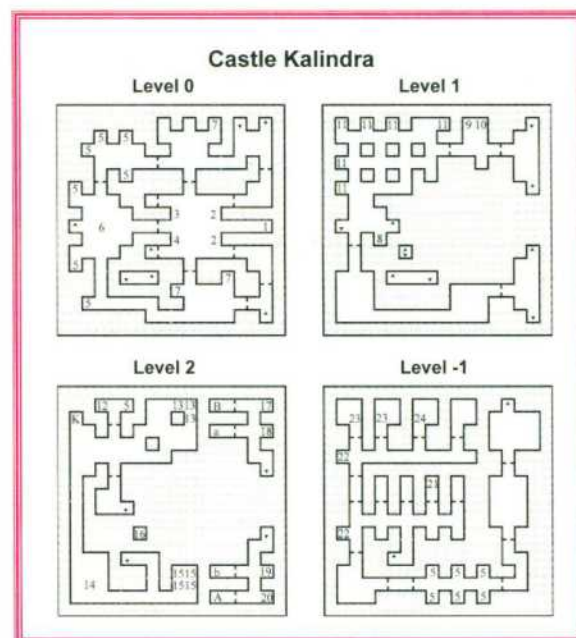
Trollhöhlen

- 1: Trolle.
- 2: Schatzkiste.
- 3: Knochenhaufen.
- 4: Ausgang B4, Pkt. 5.
- 5: Ausgang B4, Pkt. 6.
- 6: Ausgang B4, Pkt. 8.
- 7: Ausgang C4, Pkt. 4.
- 8: Trollwachen.
- 9: Der Trollsafft bewirkt eine Erhöhung aller Charakterwerte (+1 permanent).
- 10: Trollchefs.
- 11: Ausgang C4, Pkt. 6.
- 12: Ausgang C4, Pkt. 9.
- 13: Eine Botschaft aus der Diebesgilde zeigt an, wo genau sich die jeweiligen Trollhöhlen in den jeweiligen Außenwelten befinden.
- 14: Ausgang C4, Pkt. 11.
- 15: Ausgang C4, Pkt. 12.
- 16: Eine weitere Botschaft der Diebesgilde über den Standort der jeweiligen Trollhöhlen.
- 17: Ausgang D4, Pkt. 5.
- 18: Ausgang D4, Pkt. 9.
- 19: Ausgang C3, Pkt. 3.
- 20: Ausgang E4, Pkt. 4.
- 21: Ausgang E4, Pkt. 5.
- 22: Der Thron: Hobstadt, der Trollkönig, fordert die Party heraus.
- 23: Die Schatztruhe bringt 225.000 GS.
- 24: Ausgang E4, Pkt. 7.
- 25: Ausgang E3, Pkt. 5.

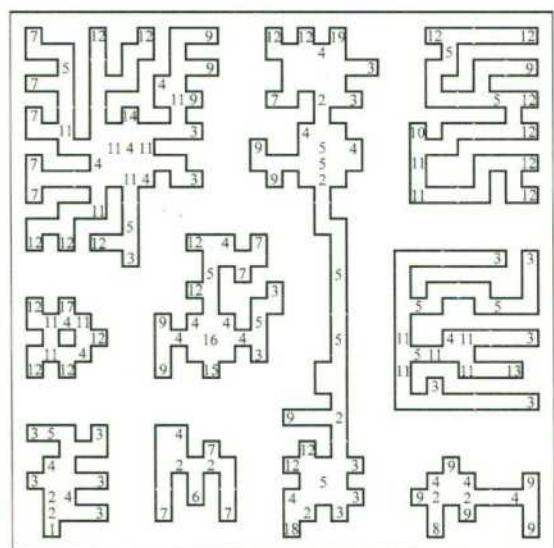


Castle Kalindra

- 1: Ausgang.
- 2: Zelt.
- 3: Der Gem lehrt den Skill der Vorahnung.
- 4: Errol lehrt den Skill Armsmaster.
- 5: Wandsafe – wenn man mit der angegebenen Kombination kein Glück (Luck) hat, 10, 11, 122 versuchen!
- 6: Thron.
- 7: Der Knopf am Kamin öffnet die Eisentore.
- 8: Das Buch der Astrologie wirkt nur bei Druiden und Waldläufern.
- 9: Dimitri, dem Befehlshaber der Schloßwachen, gibt man den Singvogel der Heiterkeit (siehe Dungeon of the Lost Souls, Level -5) und erhält von ihm die Kombination für die Wandtresore auf dieser Ebene (64, 52, 31) und mehrere Waffen. Danach sollte man nochmals mit ihm sprechen, und man erfährt, das Ambrose, der Ritter der Königin, weiß, wie man ins Castle Blackfang hinein gelangt (siehe B1, Punkt 4).
- 10: Megan, die Tochter Dimitris, gibt der Party den Schlüssel für das Dungeon of the Lost Souls. Dort sollen die Abenteurer den Singvogel der Heiterkeit finden, der die Selbstanschuldigungen Dimitris beenden wird. Als Belohnung winken 3.000.000 Exp., nachdem man den Singvogel bei ihrem Vater abgegeben hat.
- 11: Der Wandtresor hat die Kombination 64, 52, 31 und als Inhalt die Energy Disk.
- 12: Am Tresor der Königin gibt man die Kombination 3, 31, 62 ein, nimmt die Krone heraus und kehrt zum Schloß Blackfang zurück.
- 13: Das Faß bringt +10 Personality permanent.
- 14: Der dunkelgraue Monolith mit Ziffern dient der Reaktivierung der Spiegel.
- 15: Das Faß bringt +10 Might permanent.
- 16: Ausgang Skyroads.
- 17: Bank.
- 18: Temple.
- 19: Waffenladen.
- 20: Trainingshall.
- 21: Der Gefangene teilt der Party eine falsche Kombination für die Safes mit, wenn er freigelassen wird.
- 22: Liste der Gefangenen.
- 23: Power Lich.
- 24: Scraps.
- 25: Dragon Mummies.



Gemstone Mines

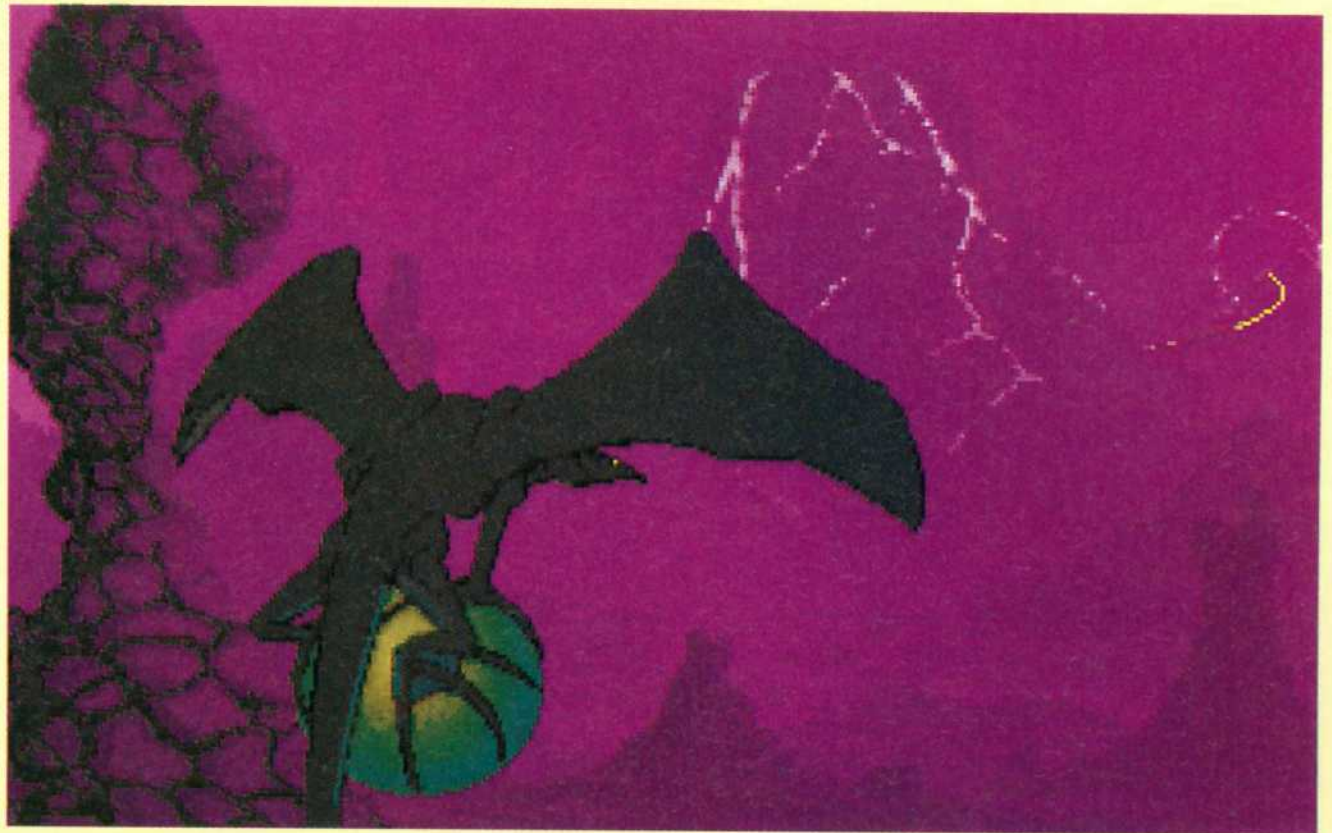


Gemstone Mines

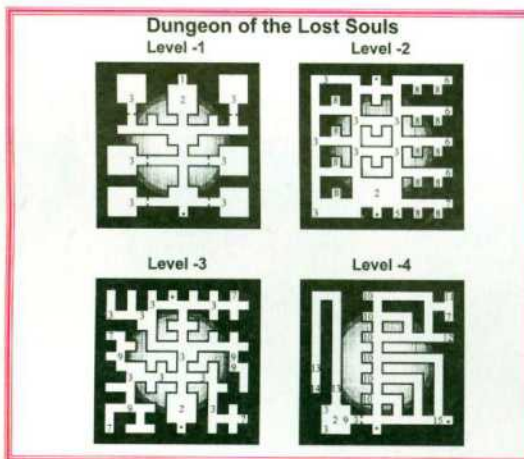
- 1: Ausgang A2, Pkt. 2.
- 2: Beholder Bats.
- 3: Rubinader.
- 4: Knochenhaufen (einige zerfallen zu Staub, andere explodieren).
- 5: Abfallhaufen (Monster tauchen auf).
- 6: Ausgang A2, Pkt. 3.
- 7: Saphirader.
- 8: Ausgang B3, Pkt. 7.
- 9: Diamantenader.
- 10: Ausgang C3, Pkt. 5.
- 11: Säbelzahniger.
- 12: Smaragdader.
- 13: Ausgang C3, Pkt. 6.
- 14: Ausgang D3, Pkt. 4.
- 15: Ausgang C3, Punkt 7.
- 16: Ein Thron: Für 250.000 GS erneuert der Mineralgott die Edelsteinadern.
- 17: Ausgang A2, Pkt. 5.
- 18: Ausgang B2, Pkt. 3.
- 19: Ausgang B2, Pkt. 4.

Dungeon of the Lost Souls

- 1: Ausgang.
- 2: Statue.
- 3: Minotauren.
- 4: Sanduhren.
- 5: Springbrunnen – das Wasser ist tödlich!
- 6: Den Schalter muß man auf einstellen und danach bei Punkt 7 den Hebel bewegen.
- 7: Hebel.
- 8: Der Springbrunnen besorgt +654321 Exp., nachdem man Punkt 6 und 7 erledigt hat.
- 9: Gorgons (versteinern).
- 10: Dieser Hebel schaltet das gegenüberliegende Transportband ab.
- 11: Dieser Hebel öffnet nördlich der Statue eine Wand.
- 12: Dieser Hebel stoppt das südlichste Transportband.
- 13: Feuerfalle.
- 14: Die Minotaurenquelle sorgt dreimal für +7.654321 Exp.
- 15: Um die nächste Ebene betreten zu können, braucht die Party 266.000 GS.



▲ Flug durch die Gefahr: Die Kugel muß den Empfänger erreichen



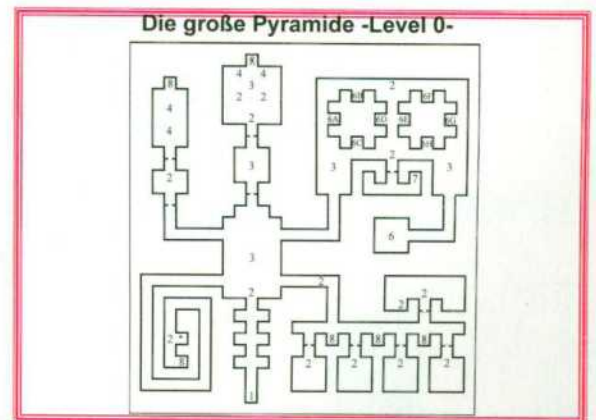
Dungeon of the Lost Souls (Level -5)

- 16: Vogelkäfig (er ergibt +6 Endurance, +6 Might, etc.)
- 17: Illusion.
- 18: Papagei der Prophezeiung.
- 19: Die Party läßt den Singvogel der Heiterkeit frei. Aus Dankbarkeit beschließt der Vogel, die Party zu Dimitri (siehe Schloß Kalindra) zu begleiten.



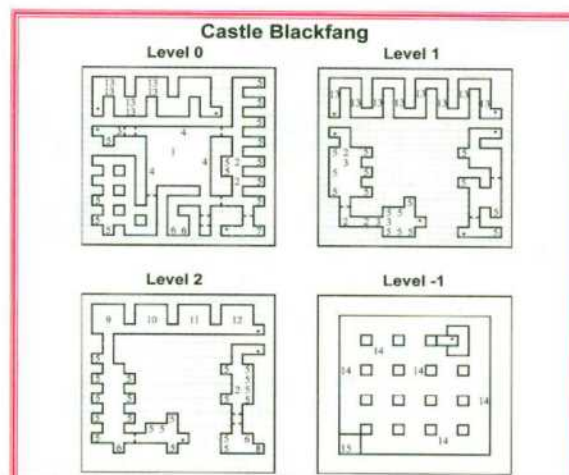
Die große Pyramide (Level 0)

- 1: Ausgang.
- 2: Cloud Dragons.
- 3: Statue.
- 4: Green Dragons.
- 5: Das Rätsel des Monsterschädels hat folgende Lösung: A=7, B=8, C=3, D=9, E=10, F=5, G=6, H=4.
- 6: Der Schatz birgt 2.500.000 GS und 5000 Gems.
- 7: Der Hebel öffnet im Südosten eine Wand, nachdem man bei Punkt 5 alles richtig eingegeben hat.
- 8: Drückt man diesen Hebel, wird der Party der Zugang zur nächsten Ebene gestattet.



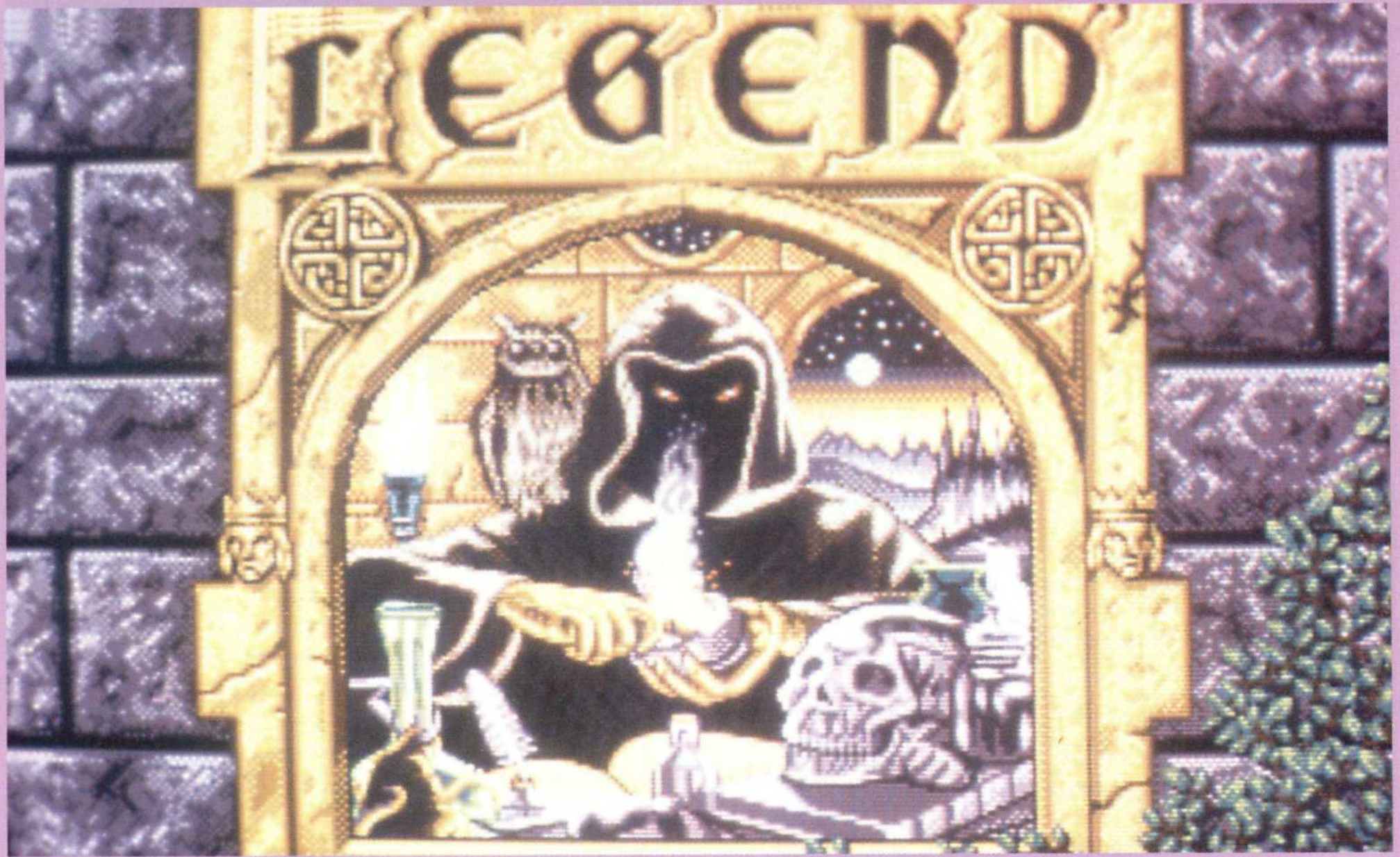
Castle Blackfang

- 1: Ausgang (Ambroses Lufttransport).
- 2: Vampire.
- 3: Vampire Lord.
- 4: Knochenhaufen.
- 5: Sarkophag (Vorsicht: Vampire).
- 6: Notiz verblichener Abenteurer.
- 7: Der Gong läßt hinter der Party eine Wand verschwinden.
- 8: Ausgang Skyroads.
- 9: Lady Blackfang.
- 10: Herzogin Blackfang.
- 11: Gräfin Blackfang.
- 12: Graf Blackfang besitzt einen Schatz: nämlich Rüstung und Waffen aus Obsidian.



- 13: Falle – Gift, Feuer .. etc.
- 14: Octopods.
- 15: Königin Kalindra gibt der Party die Kombination zu ihrem Wandtresor, damit sie ihr die Krone bringen, die ihr Vampirum heilt. Als Belohnung winken 5.000.000 Exp. und der Schlüssel zur Pyramide des Pharaos.

Fortsetzung auf Seite 117



Zaubern ist keine

HEXEREI!

Was für ein Team: Ein Meuchelmörder, ein Barde, ein Runenmeister und ein wilder Krieger machen sich auf, die Spur des verschwundenen Königs aufzunehmen. Dank ihrer Kräfte, eines ausgefuchsten Magie-Systems und dieses Lösungsweges werden sie ihn finden und die Schergen des Bösen zurückwerfen!

Allgemeine Tips

Ihr startet das Spiel in der Stadt Treihadwyl, wo Ihr Euch sogleich in den Dungeon der Stadt begeben.

Noch einiges vorweg:

- In den Dungeons gibt es unzählige Kisten und Schränke, die Waffen oder andere Gegenstände enthalten. Da diese Gegenstände bei jedem anders verteilt sind, haben wir nur die wichtigsten (Schlüssel) angegeben.
- Im Laufe des Spiels solltet Ihr Eure Charaktere immer mal wieder befördern lassen. Auch solltet Ihr, sobald Ihr genug Gold habt, Euch alle Runen, die der Ancient verkauft, zulegen.
- Es ist recht hilfreich, den Türmen hin und wieder Spenden zukommen zu lassen.

Treihadwyl

Level I:

Raum 1: Die Treppe führt nach draußen. Um die Türen zu öffnen, sprecht Ihr einen Missile-Damage bzw. Healing auf die entsprechenden Runen. Benutzt den Crystal Key aus Raum drei.

Raum 2: Azure Key.

Raum 3: Crystal Key.

Raum 4: Hier wird der Iron Key sofort benutzt.

Raum 5: Der Bronze Key wird sofort benutzt, der Hebel umgelegt und der Knopf gedrückt.

Raum 6: Benutzt den Azure Key aus Raum zwei, legt den Hebel (1) hinter der Tür um, dann den anderen (2), damit schließlich der Hebel (3) hinter der



▲ **Heldenaufmarsch: Diese vier sind kaum zu schlagen**

Falle zugänglich wird. Nun legt Ihr Hebel drei um, dann den zweiten, den ersten, wieder den zweiten und drückt jetzt den Knopf.

Raum 7: Ruby Key, Emerald Key.

Raum 8: Der Bronze Key wird hier benutzt und ein Missile-Damage auf die Rune gesprochen.

Raum 9: Silver Key.

Raum 10: Regenerationsraum.

Raum 11: Benutzt den Crystal Key aus Raum zwölf und den Ruby Key aus Raum 7.

Raum 12: Hier tun's der Crystal und der Topaz Key.

Raum 13: Treppen nach unten.

Level II:

Raum 1: Treppe nach oben.

Raum 2: Hier finden der Ornate Key und der Azure Key aus Raum vier Verwendung.

Raum 3: Man findet den Gold Key und einen Erlaubnisschein.

Raum 4: Man benutzt den Azure Key und die Ornate Keys aus den Räumen sieben, elf, 13 und 14 und drückt die Knöpfe.

Raum 5: Iron Key.

Raum 6: Benutzt den Crystal Key, stellt einen Charakter auf das weiße Feld, und legt den Hebel um.

Raum 7: Ornate Key.

Raum 8: Silver Key.

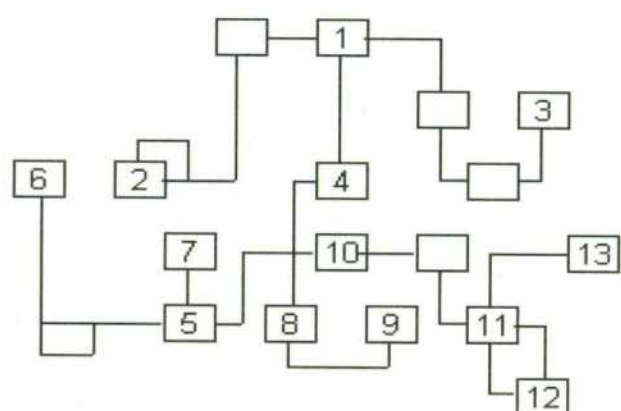
Raum 9: Diamond Key.

Raum 10: Bronze Key.

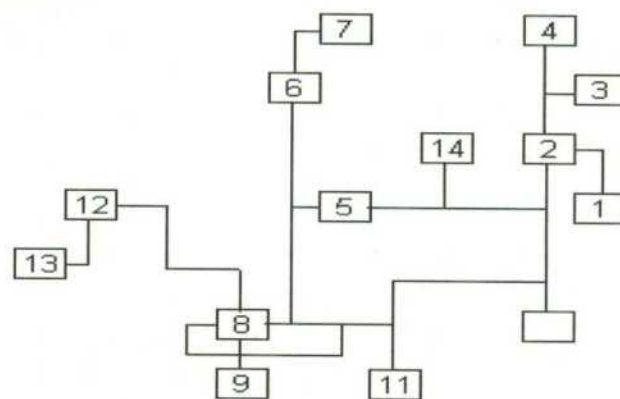
Raum 11: Ornate Key.

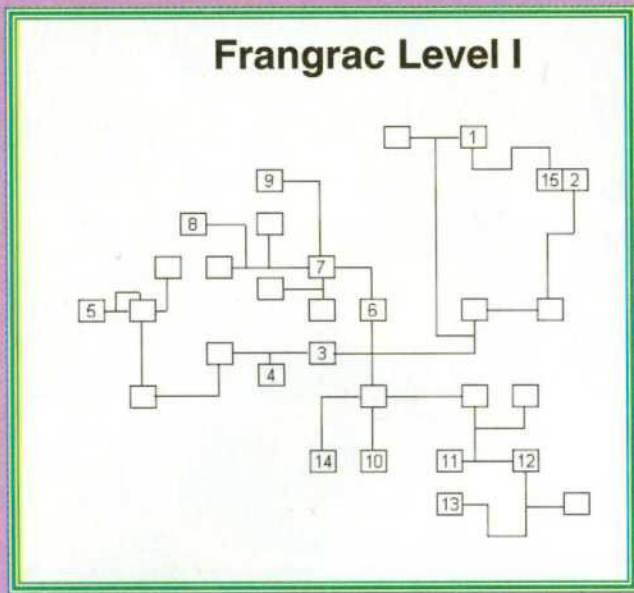
Raum 12: Sprecht zunächst den Missile-Damage auf die Rune, und tut dann folgendes: Missile-Damage-Damage, Hebel drücken, Missile Damage, Hebel drücken, Missile-Damage-Damage, Hebel drücken, Missile Damage, Hebel drücken, Missile-Damage-

Treihadwyl Level I



Treihadwyl Level II





Damage – jetzt ist der Weg frei.

Raum 13: Ornate Key.

Raum 14: Ornate Key.

Mit dem Erlaubnisschein geht es nun zu König Necrix III, der Euch den Auftrag gibt, die Stadt Fangrac vom Bösen zu befreien. Ihr begeben Euch in die Stadt Fangrac.

Fangrac (Level I & II)

Level I:

Raum 1: Treppe nach draußen.

Raum 2: Emerald Key.

Raum 3: Hier gibt's den Azure Key, außerdem müßt Ihr den Emerald Key aus Raum 2 benutzen.

Raum 4: Regenerationsraum.

Raum 5: Silver Key.

Raum 6: Der Ruby Key wird gleich benutzt, und die Monster werden in den Raum gelockt, damit alle Felder vor der Tür belegt sind und somit die Teleportfelder nicht mehr funktionieren.

Raum 7: Man nimmt hier den Ruby Key, um in den Raum zu gelangen.

Raum 8: Crystal Key.

Raum 9: Bronze Key.

Raum 10: Den Gold Key nimmt man, um reinzukommen, danach benötigt man den Bronze Key.

Raum 11: Iron Key.

Raum 12: Um reinzukommen, braucht man den Iron Key.

Raum 13: Ein Diamond Key ist zu finden. Sprecht den Missile-Damage auf die linke Rune, laßt einen Charakter (1) den Hebel drücken und ihn einen Schritt nach vorn laufen. Charakter Nummer zwei stellt Ihr auf den Kreis und zaubert noch einmal. Nummer

zwei sollte jetzt den Hebel umlegen. Nun kann sich Nummer zwei auf die R-Rune stellen – der Magier zaubert noch einmal und teleportiert somit Charakter Nummer zwei vor die Kiste.

Raum 14: Die Treppe führt nach unten. Um in den Raum zu kommen, muß der Diamond Key aus Raum 13 benutzt werden.

Raum 15: Dieser Raum kann nur von Level II aus erreicht werden. Die Treppe dient als Abkürzung.

Level II:

Raum 1: Die Treppe führt nach oben, benötigt werden außerdem der Azure und Emerald Key aus Raum acht.

Raum 2: Gold Key.

Raum 3: Zum Öffnen wird der Gold Key aus Raum zwei benutzt.

Raum 4: Bronze Key.

Raum 5: Um hineinzukommen, benutzt man den Bronze Key.

Raum 6: Crystal Key.

Raum 7: Hier tut's der Schlüssel aus Raum sechs.

Raum 8: Der Azure und Emerald Key sind zu finden, der Crystal Key findet schon wieder Verwendung.

Raum 9: Ornate Key.

Raum 10: Den Diamond Key nimmt man, um reinzukommen, dann ist der Ornate Key aus Raum neun nötig.

Raum 11: Den Silver Key braucht man, um reinzukommen, danach benutzt man den Diamond Key aus Raum zehn.

Raum 12: Der Silver Key aus Raum elf öffnet die Tür, der Hebel macht den Weg in Raum vierzehn frei.

Raum 13: Iron Key.

Raum 14: Um reinzukommen, braucht Ihr den Iron Key aus Raum dreizehn.

Raum 15: Silver Key.

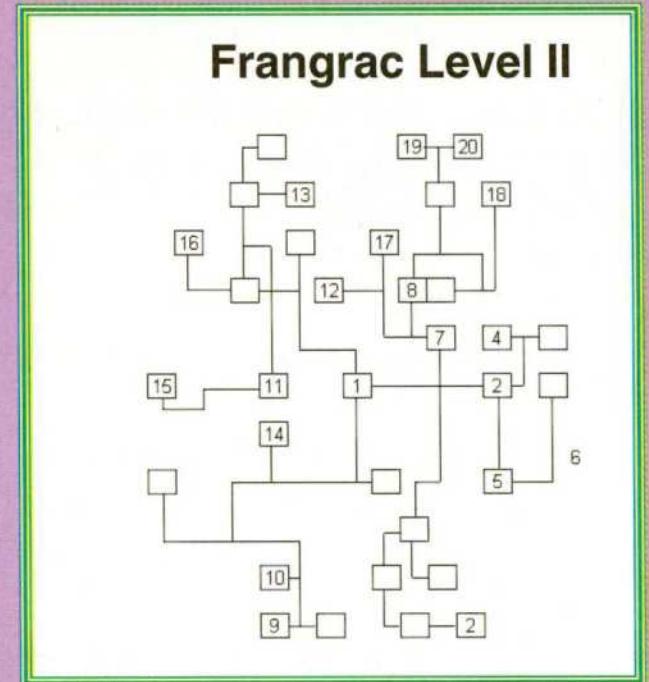
Raum 16: Topaz Key.

Raum 17: Den Topaz Key aus Raum sechzehn benutzt Ihr, um hineinzukommen, die Charaktere verteilt man auf die Kreise, um zu dem Knopf zu kommen. Ein Druck auf den Knopf macht den Weg in Raum acht frei.

Raum 18: Der Ruby Key tut hier beste Arbeit.

Raum 19: Skull Key.

Raum 20: Um reinzukommen, wird der Skull Key benutzt, danach geht's die Treppe nach oben und nach unten.



Im dritten Level von Fangrac werdet Ihr aufgefordert, in den Dark Tower zu gehen. Vorher nehmt Ihr jedoch noch den Dark Key aus Level drei, Raum eins mit. Wenn Ihr jetzt eine Taverne besucht und Euch mit dem Barkeeper unterhaltet, sagt man Euch, daß der Ancient Euch sehen will. Von Ihm erhaltet Ihr den Auftrag, ihm seinen magischen Staff von seinem diebischen Cousin Kilijan zurückzuholen. Ihr begeben Euch deshalb sogleich in den Dark Tower.

Dark Tower

Level I:

(Paßwort: Kilijan)

Raum 1: Die Treppe führt raus.

Raum 2: Ruby Key.

Raum 3: Benutzt den Ruby Key aus Raum zwei.

Raum 4: Bronze Key.

Raum 5: Um rein zu kommen, den Bronze Key aus Raum 4 benutzen.

Raum 6: Diamond Key.

Raum 7: Nötig ist hier der Diamond Key aus Raum sechs.

Raum 8: Silver Key.

Raum 9: Um reinzukommen, wird der Silver Key aus Raum acht benötigt.

Raum 10: Vom unteren linken Eck aus müßt Ihr einen Missile-Surround-Healing-Zauber auf das rechte Feld neben dem Tisch sprechen und den Hebel drücken. Dieser läßt eine Bodenplatte in Raum elf erscheinen.

Raum 11: Iron Key.

Raum 12: Den Crystal Key braucht Ihr, um die Tür zu öffnen, dann wird der Iron Key aus Raum elf benutzt.

Raum 13: Der Crystal Key aus Raum zwölf ist hier das "Sesam-öffne-dich".

Raum 14: Azure Key.

Raum 15: Der Azure Key aus Raum 14 verschafft Eintritt.

Raum 16: Topaz Key.

Raum 17: Der Emerald Key öffnet die Tür, der Topaz Key aus Raum 16 tut ein übriges.

Raum 18: Hier wird der Emerald Key aus Raum 17 benötigt.

Raum 19: Bronze Key.

Raum 20: Es findet sich ein Gold Key. Um in den Raum zu kommen, bedarf es des Bronze Keys aus Raum 19.

Raum 21: Zunächst wird ein Missile-Continuous-Teleport auf die Rune links in der Ecke angewendet, dann stellt Ihr Charakter Nummer eins auf den ersten Kreis und versucht mit Charakter Nummer zwei, auf den Kreis Nummer eins zu gelangen, wenn der Zauber losgeht. Danach werden alle Charaktere auf die Kreise verteilt, und der Hebel wird umgelegt.

Raum 22: Die Treppe führt nach oben.

Level II:

Raum 1: Benutzt sofort den Crystal Key, danach die Treppe nach unten.

Raum 2: Diamond Key.

Raum 3: Benutzt den Bronze Key, legt den Hebel um, drückt den Knopf, legt den Hebel wieder um, und holt Euch jetzt den Schlüssel.

Raum 4: Der Ruby Key wird gleich benutzt.

Raum 5: Emerald Key.

Raum 6: Hier ist der Silver Key nötig.

Raum 7: Azure Key.

Raum 8: Um den Raum zu betreten, bedarf es des Azure Keys aus Raum sieben.

Raum 9: Um die Türen zu öffnen, muß ein Forward-Missile-Damage-Damage-



▲ **Materialistisch, aber gut: die Helden und ihre Spezialwaffen**

Damage-Damage auf die rechte Rune und ein Forward-Missile-Surround-Damage auf die oberen Runen gezaubert werden.

Raum 10: Der Topaz Key macht den Weg frei.

Raum 11: Drückt den Knopf, und die Tür ist offen.

Raum 12: Gold Key.

Raum 13: Um reinzukommen, benutzt Ihr den Gold Key aus Raum zwölf, dann die Treppe nach oben.

Level III:

Raum 1: Die Treppe führt nach unten.

Raum 2: Benutzt den Ruby Key.

Raum 3: Iron Key.

Raum 4: Den Topaz Key braucht Ihr, um reinzukommen, danach tut es der Iron Key aus Raum drei.

Raum 5: Ruby Key, Silver Key, Crystal Key.

Raum 6: Um reinzukommen, muß man den Ruby Key aus Raum fünf benutzen; der Hebel läßt eine Bodenplatte in Raum fünf erscheinen.

Raum 7: Bronze Key.

Raum 8: Geöffnet wird er mit dem Bronze Key aus Raum sieben.

Raum 9: Gold Key, Azure Key aus Raum 10 benutzen.

Raum 10: Hier gibt's den Azure Key. Ferner benutzt Ihr den Emerald Key aus Raum elf und den Crystal Key aus Raum fünf.

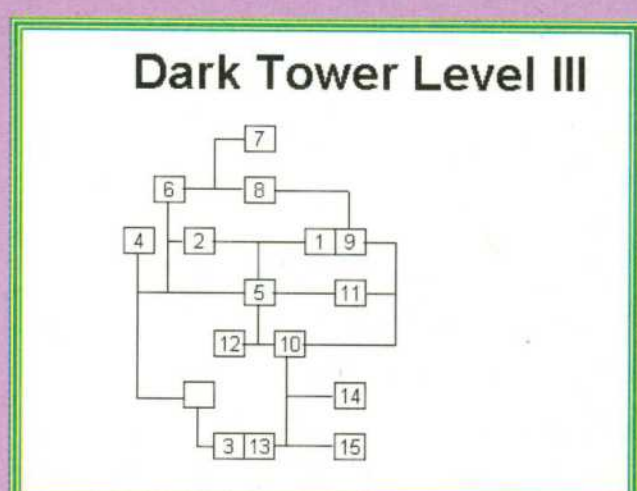
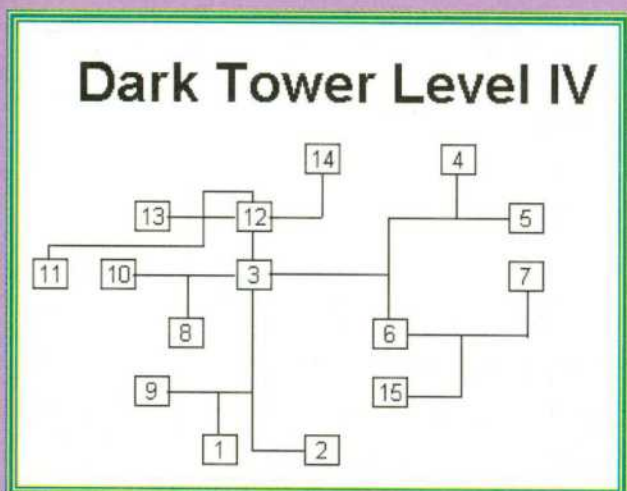
Raum 11: Ein Emerald Key harrt der Dinge, die da kommen sollen. Au-

ßerdem findet der Gold Key Anwendung. Der Hebel läßt schließlich eine Bodenplatte in Raum fünf erscheinen.

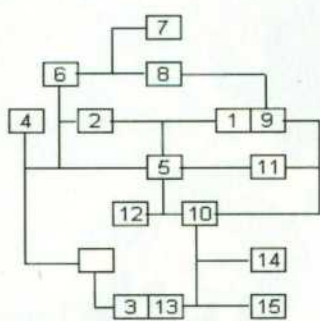
Raum 12: Um reinzukommen, ist der Silver Key aus Raum fünf nötig; der Hebel läßt wieder eine Bodenplatte in Raum fünf erscheinen.

Raum 13: Ein Diamond Key darf genommen, der Ornate Key gleich benutzt werden; die Treppe führt nach oben.

Raum 14: Den Dark Key braucht man für den Eintritt, dann ist der Diamond Key aus Raum 13 an der Reihe. Folgende Zauber müssen nun auf die entsprechenden Runen gesprochen werden: Missile-Healing-Healing, Missile-Healing, Missile-Paralyze, Missile-Damage, Missile-Paralyze, Missile-Healing-Healing, Missile-Paralyze, Missile-Damage, Missile-Dispell, Missile-Damage-Damage, Missile-Dispell, Missile-Paralyze, Missile-Healing, Missile-Healing, Missile-Healing-Healing, Missile-Dispell, Missile-Paralyze, Missile-Damage, Missile-Dispell, Missile-Paralyze, Missile-



Dark Tower Level III



Healing, Missile-Dispell.

Raum 15: Der Dark Key macht hier den "Sesam-öffne-Dich".

Level IV:

Raum 1: Die Treppe führt nach unten.

Raum 2: Der Hebel dreht Raum drei.

Raum 3: Wer hätt's gedacht: Der Raum dreht sich, wenn die entsprechenden Hebel umgelegt worden sind.

Raum 4: Bronze Key.

Raum 5: Den Silver Key benutzt man, um reinzukommen,; dann findet der Bronze Key aus Raum vier Anwendung.

Raum 6: Um reinzukommen, benutzt Ihr den Silver Key aus Raum fünf.

Raum 7: Der Hebel macht den Weg in Raum zwei frei.

Raum 8: Crystal Key.

Raum 9: Es findet sich ein Diamond Key, benutzt wird aber der Crystal Key aus Raum acht.

Raum 10: Um reinzukommen, wird der Diamond Key aus Raum neun benutzt; per Hebeleinsatz wird der Raum drei gedreht.

Raum 11: Ein Iron Key gammelt herum, und der Hebel dreht schon wieder Raum drei.

Raum 12: Eintritt erlangt man mit dem Iron Key aus Raum elf.

Raum 13: Es lockt ein Gold Key, dann wird noch der Knopf gedrückt.

Raum 14: Der Hebel läßt eine Bodenplatte in Raum 13 erscheinen.

Raum 15: Die Treppe führt nach oben. Um aber erst mal reinzukommen, wird der Gold Key aus Raum dreizehn benötigt.

Level IV:

Raum 1: Die Treppe führt nach unten.

Raum 2: Der Dark Key aus Raum drei macht sich hier nützlich.

Raum 3: siehe Raum zwei!

Raum 4: Selten, aber da: ein Skull Key

(wird für Fangrac benötigt). Sodann wird der Crystal Key benutzt. Außerdem lungert noch der Ancient Staff herum.

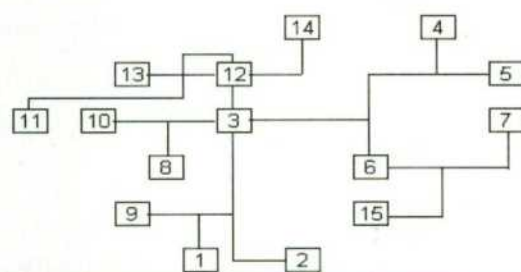
Mit dem Ancient Staff begeben Sie sich nun zum Ancient. In der Taverne erfährt Sie, daß der Name von Lord Chaos Tetrahagael ist. Nun begeben Sie sich wieder in die Stadt Fangrac.

Fangrac (Level III & IV)

Level III:

Raum 1: Ein Dark Key wandert ins Inventar, die Treppe führt hoch, und dann benutzt man noch den Skull Key aus dem Dark Tower, Level V, Raum vier.

Dark Tower Level IV



Raum 2: Bronze Key.

Raum 3: Eintritt erlangt man per Bronze Key (aus Raum zwei).

Raum 4: Emerald Key.

Raum 5: Die Tür wird mit dem Emerald Key aufgeschlossen; für die beiden anderen Türen benötigt Sie zwei Ornate Keys, die Sie in den Räumen elf und 13 findet. Nachdem Sie die Türen geöffnet habt, drückt Sie die beiden Knöpfe an der Wand, und der Weg nach Süden ist frei.

Raum 6: Iron Key.

Raum 7: Silver Key.

Raum 8: Die Tür wird mit dem Silver Key geöffnet.

Raum 9: Gold Key.

Raum 10: Ein Diamond Key ist zu finden, und mit Hilfe des Teleportspruchs schafft Sie es, Eure Party über die Falle zu teleportieren. Jetzt stellt Sie einen Charakter auf das obere rechte Symbol. Anschließend stellt Sie einen anderen Charakter auf dasselbe Symbol, damit der erste Charakter auf das nächste Symbol treten kann, um den Crystal Key zu nehmen

und den Knopf zu drücken. Nun müßt Sie noch mit dem dritten Charakter auf das rechts oben stehende Symbol treten, damit Sie den rechten Hebel drücken könnt. Jetzt müßt Sie die eben gefundenen Schlüssel benutzen, und schon könnt Sie weiter. Beim Rückweg benutzt Sie den Gold Key aus Raum neun.

Raum 11: Ornate Key.

Raum 12: Gold Key.

Raum 13: Ornate Key.

Raum 14: In diesem Raum müßt Sie beide Hebel umlegen.

Raum 15: Hier gibt's den Azure Key; die Tür wird mit dem Ornate Key geöffnet.

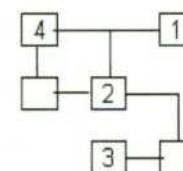
Raum 16: Iron Key.

Raum 17: Die Tür müßt Sie mit dem Iron Key öffnen und den Hebel betätigen. Dann geht Sie zurück in den Raum 16 und betätigt ebenfalls den Hebel. Dabei ist in Raum 17 eine Bodenplatte erschienen, und man findet einen Silver Key. Jetzt kann man in Raum 17 den zweiten Hebel ziehen, dann geht man zurück zu Raum sechzehn, öffnet die Tür mit dem Silver Key, betätigt den Hebel und findet in Raum 17 beim Altar einen Ornate Key. Diesen benutzt man, um in Raum 15 zu kommen.

Raum 18: Die Tür ist mit dem Azure Key zu öffnen. Die Treppe führt nach unten.

Raum 19: Die Treppe führt nach unten (später als Abkürzung benutzen).

Dark Tower Level V



Level IV:

Raum 1: Der Diamond Key wirkt Wunder.

Raum 2: Hier müßt Sie die Gold Keys aus den Räumen drei, elf, 17 und 18 benutzen.

Raum 3: Gold Key.

Raum 4: Bronze Key.

Raum 5: Die Tür öffnet Sie mit dem Bronze Key aus Raum vier.

Raum 6: Den Ornate Key müßt Sie benutzen, um die Tür zu öffnen. Sie findet hier einen Crystal Key (nicht vergessen, den Hebel umzulegen!).

Raum 7: Benutzt den Crystal Key aus Raum sechs.

Raum 8: Ein Topaz Key muß vorm Verschimmeln bewahrt werden. Lockt außerdem die Monster in den Raum, bis alle Felder vor der Tür belegt sind.

Raum 9: Der Topaz Key aus Raum acht tut hier gute Dienste.

Raum 10: Iron Key.

Raum 11: Gold Key.

Raum 12: Mit dem Azure Key gibt's Einlaß, dann braucht man den Iron Key aus Raum zehn.

Raum 13: Zuerst legt Ihr den Schalter um, dann drückt Ihr den Knopf, so daß Ihr zu den beiden Kisten kommt. Ihr findet einen Emerald Key und einen Ruby Key, die Ihr sogleich benutzt.

Raum 14: Silver Key.

Raum 15: Topaz Key.

Raum 16: Der Topaz Key aus Raum 15 erlebt seine Bewährungsprobe.

Raum 17: Gold Key.

Raum 18: Benutzt den Silver Key aus Raum 14.

Raum 19: Geht die Treppe hoch und dann runter.

Wenn Ihr jetzt eine Taverne besucht, erfahrt Ihr, daß einige Rattenmenschen in der Stadt Balenhalm einen Power Crystal gefunden haben. Ihr begeben Euch nun also nach Balenhalm.

Balenhalm Sewers

Level I

Raum 1: Auf der Treppe geht's raus.



▲ Das Spielfeld: Hier geht es gerade ans Eingemachte

Raum 2: Benutzt den Iron Key aus Raum drei.

Raum 3: Iron Key.

Raum 4: Ruby Key.

Raum 5: Hier sind der Gold Key aus Raum sechs und der Crystal Key aus Raum sieben nötig.

Raum 6: Gold Key.

Raum 7: Crystal Key.

Raum 8: Ein Bronze Key wird geschnappt, der Silver Key aus Raum neun benutzt.

Raum 9: Silver Key.

Raum 10: Um reinzukommen, müßt Ihr den Ruby Key aus Raum 9 benutzen. Hier müßt Ihr nun folgende Schlüssel benutzen: den Azure Key aus Raum zwölf, den Diamond Key aus Raum elf und einen Bronze Key aus Raum acht.

Raum 11: Diamond Key.

Raum 12: Azure Key.

Raum 13: Wenn Ihr den Hebel umlegt, erscheint ein Gang bei Raum sechzehn; benutzt außerdem den Topaz Key aus Raum 14.

Raum 14: Topaz Key.

Raum 15: Die Charaktere müssen auf die einzelnen Kreise verteilt werden.

Raum 17: Crystal Key.

Raum 18: Gleich zu Beginn den Emerald Key benutzen und den Knopf drücken. Der Hebel öffnet in Raum neunzehn einen Gang.

Raum 19: siehe Raum 18.

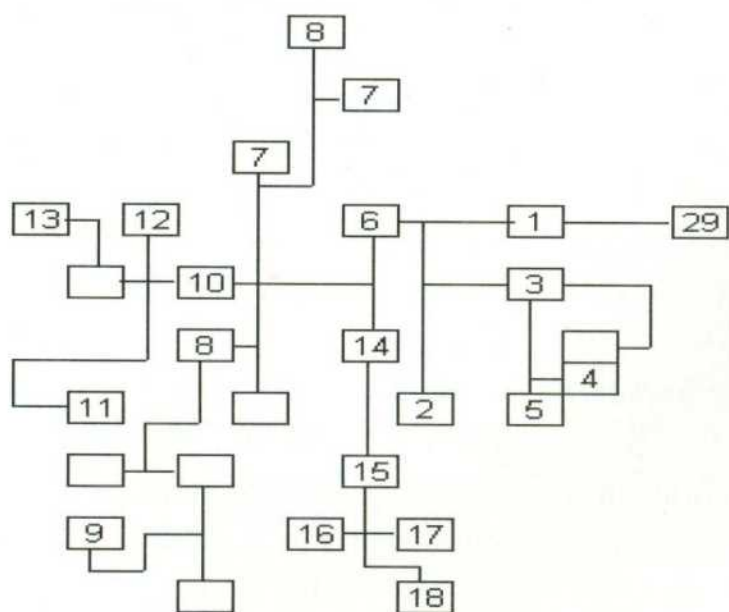
Raum 20: Nehmt den Gold Key und drückt den Knopf, um einen Gang in Raum 21 zu öffnen.

Raum 21: siehe Raum 20.

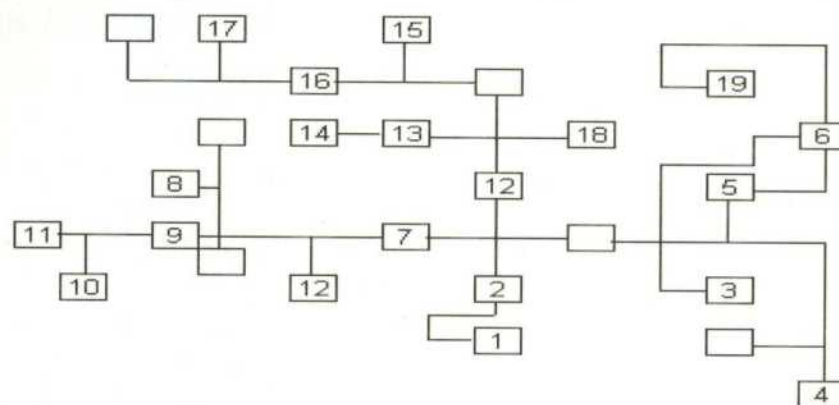
Raum 22: Durch das Umlegen des Hebels erscheint eine Bodenplatte in Raum neunzehn (stellt Euch erst auf den blauen und dann auf den roten Knopf).

Raum 23: Den Emerald Key muß man gleich benutzen, ferner haben wir Serpent Crystal und Moon Key.

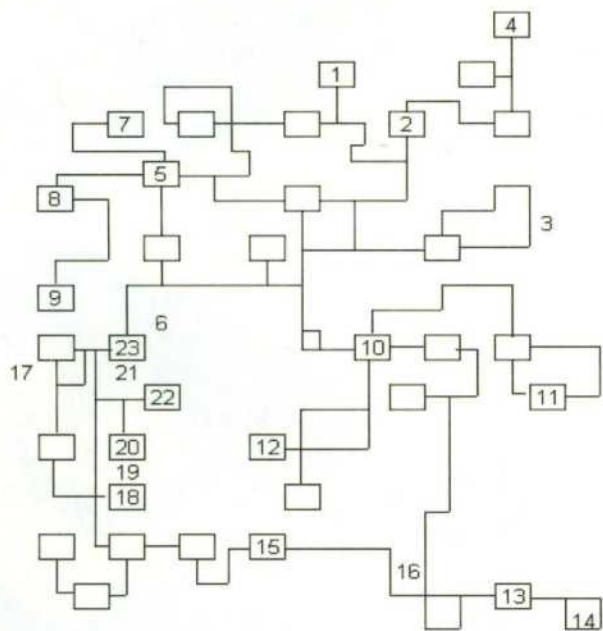
Fangrac Level III



Fangrac Level IV



Balenhalm Sewers Level I



Nun begeben Sie sich wieder in eine Taverne, wo Sie erfahren, daß die Meister der Steine Zenditen heißen. Mit diesem Paßwort geht Sie nun nach Moon Henge, um ein neues Abenteuer zu beginnen. Den Stein müßt Sie an irgendeinen der Türme abgeben.

Moon Henge

Level I:

(Paßwort: Zenditen)

Raum 1: Die Treppe führt raus.

Raum 2: Folgende Schlüssel werden benötigt: der Diamond Key aus Moon Henge Level II, Raum sieben und der Gold Key aus dem gleichen Level in Raum eins. Dort findet Sie noch einen Ruby Key, den Sie ebenfalls benutzen müßt. Der letzte Schlüssel, der benötigt wird, ist der Moon Key, den Sie in Balenhalm gefunden habt.

Raum 3: Benutzt den Crystal Key aus Raum vier.

Raum 4: Crystal Key.

Raum 5: Es findet sich ein weiterer Crystal Key. In diesem Raum ist der

Moon Crystal, den man aber noch nicht erreichen kann, da der Raum in zwei Teile gespalten ist.

Raum 6: Der Hebel in diesem Raum dreht den Raum 17.

Raum 7: Es wird der Azure Key aus Raum dreizehn gebraucht.

Raum 8: Treppe eins und Treppe zwei gehen nach unten.

Raum 9: Man nehme den Azure Key und benutze den Silver Key aus Raum zehn.

Raum 10: Hebt den Silver Key auf und legt den Hebel um.

Raum 11: Um reinzukommen, muß man den Emerald Key aus Raum 13 benutzen.

Raum 12: Achtung! Erst auf dem Rückweg dürft Sie den Knopf drücken.

Raum 13: Nehmt den Emerald Key und benutzt den Bronze Key.

Raum 14: Iron Key.

Raum 15: Verwendet hier den Iron Key aus Raum 14.

Raum 16: Hier ist die Treppe zum nächsten Level.

Level II:

Raum 1: Nehmt den Ruby Key und den Gold Key, die Treppe führt nach oben. Benutzt den Moon Key aus Raum elf.

Raum 2: Benutzt den Dark Key, Treppe Nummer zwei führt nach oben.

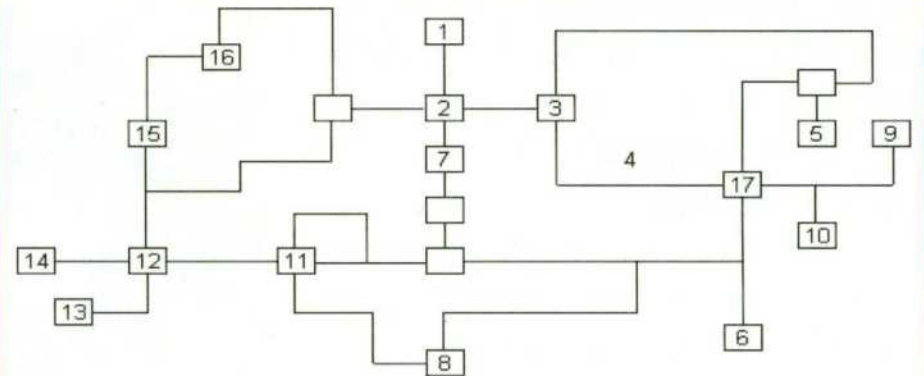
Raum 3: Azure Key.

Raum 4: Hier tun's der Silver und der Azure Key.

Raum 5: Hier ist Treppe Nummer drei, Verwendung findet der Bronze Key aus Raum sechs.

Raum 6: Bronze Key.

Moon Henge Level I



Raum 7: Diamond Key.

Raum 8: Treppe Nummer vier.

Raum 9: Der Hebel öffnet die geschlossene Tür.

Raum 10: Ruby Key.

Raum 11: Es findet sich Moon Key, und der Hebel öffnet die Tür.

Raum 12: Treppe Nummer fünf und sechs führen nach oben.

Raum 13: Treppe Nummer sechs geht nach unten.

Raum 14: Nehmt den Skull Key, und benutzt den Crystal Key aus dem ersten Level. Treppe Nummer sieben führt nach oben.

Nachdem Sie den Moon Crystal in irgendeinem Turm abgegeben habt, erfahren Sie – wenn Sie eine Taverne besucht – daß Lord Chaos in Skalet'Rha lebt. Nun geht es wieder in die Stadt Fangrac, wo die beiden vorletzten Levels auf Sie warten.

The Unshrine

Level I:

(Paßwörter: Tetrahagael, Skalet Rha Mystic)

Raum 1: Die Treppe führt raus; benutzt wird der Unkey aus Fangrac.

Raum 2: Den Crystal Key sackt Sie ein; der Moon Key aus Raum zehn wird schamlos benutzt.

Raum 3: Hier tut es auch der Crystal Key aus Raum zwei.

Raum 4: Der Iron Key aus Raum fünf schafft alles.

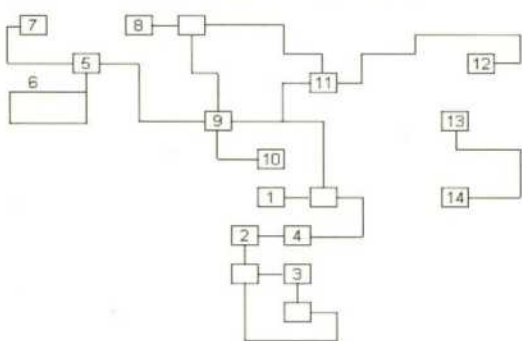
Raum 5: ...und hier isser.

Raum 6: Benutzt den Azure Key aus Raum sieben.

Raum 7: Azure Key.

Raum 8: Man läßt den Magier einen

Moon Henge Level II



Missile-Continuous-Teleport-Zauber auf die Teleport-Rune sprechen, dann stellt man einen Charakter nach dem anderen (nicht hinter dem anderen!) auf das Kreissymbol und läßt sich auf die andere Seite teleportieren. Um die Falltür in der Mitte zu entschärfen, benutzt man den Zauber Surround-Teleport-Missile-Teleport-Surround-Make-Weapon-Missile-Make-Weapon auf die entsprechende Rune. Zum Schluß stellt man drei Charakter auf die markierten Felder. Den vierten läßt man über den Schalter laufen.

Beim Rückweg spricht Ihr einen Missile-Continuous-Teleport auf die andere Teleport-Rune, stellt Euch auf das Kreis-Symbol und wartet, bis man Euch auf die andere Seite teleportiert.

Raum 9: Nehmt den Bronze Key und öffnet damit die verschlossene Tür.

Raum 10: Moon Key.

Raum 11: Ornate Key.

Raum 12: Der Silver Key wird an der Tür benutzt.

Raum 13: Crystal Key.

Raum 14: Hier gibt's den Gold Key, mit dem man in Raum 15 kommt.

Raum 16: Hier ist der Emerald Key, der die Tür zu Raum siebzehn öffnet.

Raum 17: Den hier befindlichen Ruby Key müßt Ihr benutzen, um in Raum achtzehn zu gelangen. Beim Betätigen der Knöpfe erscheinen Bodenplatten, die es Euch ermöglichen, die Schatzkiste zu erreichen. Dort müßt Ihr den Topaz Key aus Raum 18 benutzen.

Raum 18: Hier gibt es den Topaz Key und den Ornate Key. Benutzt werden zwei Ornate Keys (einen habt Ihr hier



▲ **Impressionen: Bei Legend gibt's noch mehr als Monster!**

gefunden, der andere lag im Raum elf).

Raum 19: In diesem Raum gibt es zwei Hebel und zwei Knöpfe. Der Knopf ändert die Richtung der Bodenplatten, und der Hebel bewegt sie. Ihr müßt die Bodenplatte so bewegen, daß Ihr an den zweiten Hebel kommt. Diesen betätigt Ihr zweimal, dann schiebt Ihr die Bodenplatte durch Drücken des Knopfes und Umlegen des Hebels so, daß der Weg geschlossen ist.

Raum 20: Den Unkey benutzt Ihr, um in Raum 21 zu kommen.

Raum 21: Die Treppe führt runter.

Level II:

Raum 1: Folgende Schlüssel sind hier: Unkey, Skull Key und Dragon Crystal. Es kommt zum Kampf gegen Tetrahagael. ACHTUNG! Tetrahagael kann nur mit mystischen Waffen besiegt wer-

den (Zauberspruch: Make Weapon); geht dann die Treppe hoch.

Den Dragon Crystal gebt Ihr in einem der Türme ab. Nun begeben sich wieder nach Fangrac, wo Euch noch die beiden letzten Level bevorstehen.

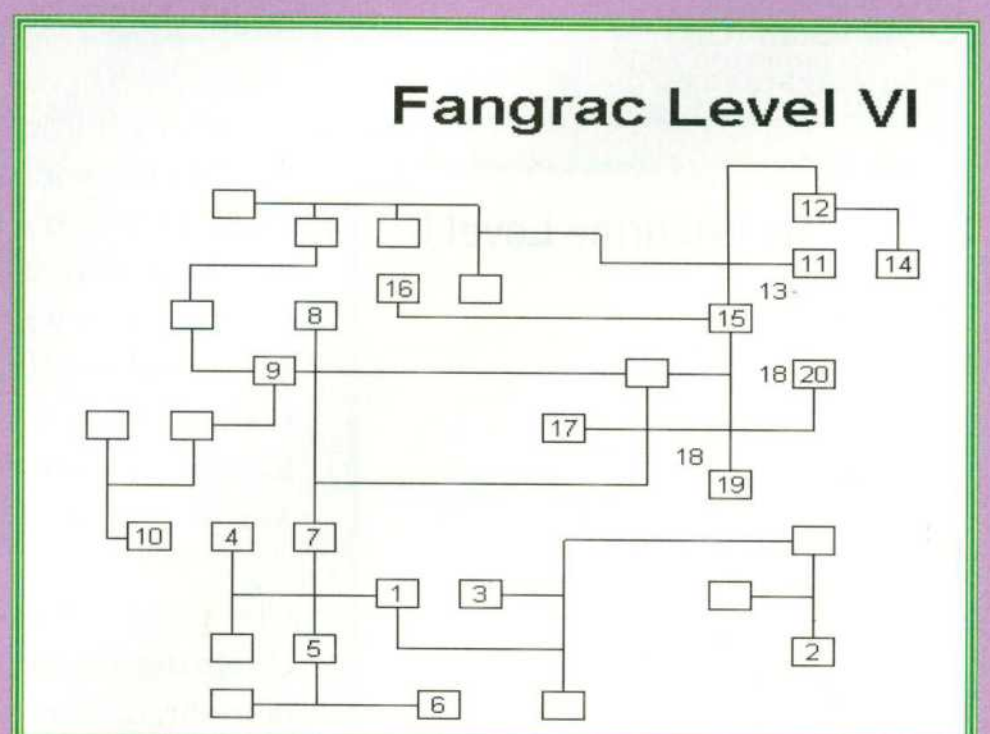
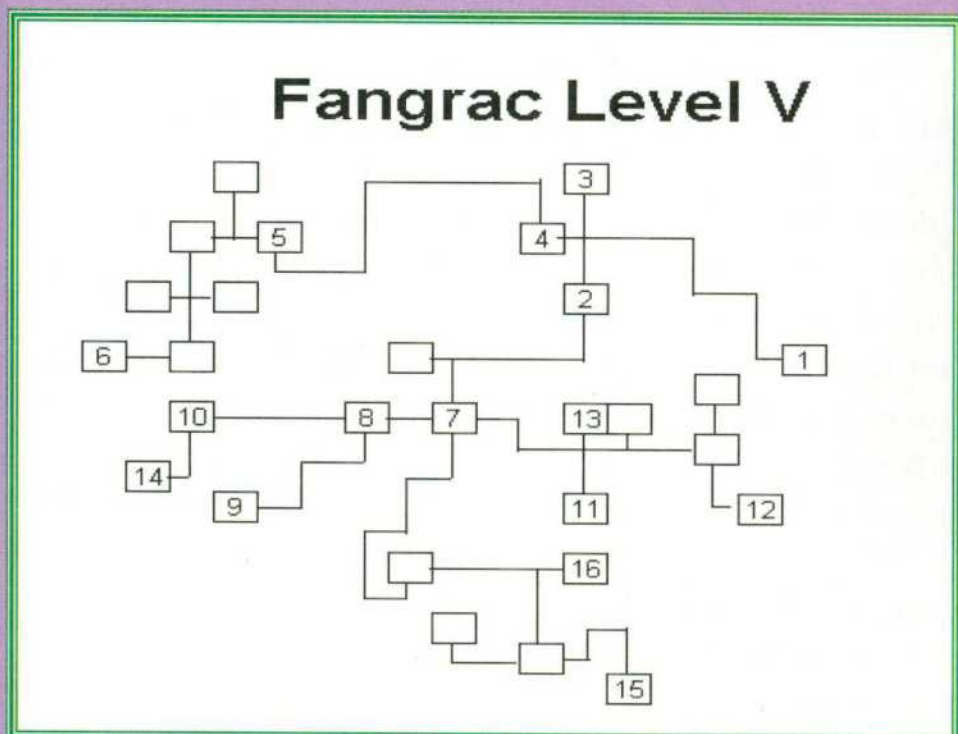
Fangrac (Level VII & VIII)

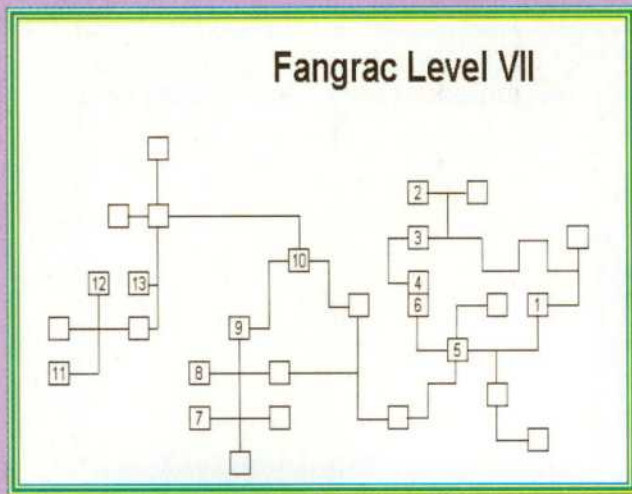
Level VII:

Raum 1: Die Treppe führt hoch; der Skull Key wird benötigt, dann geht's zum Unshrine, wo der Dark Key aus Level VIII, Raum zehn den Rest besorgt.

Raum 2: Crystal Key.

Raum 3: Gold Key und Iron Key müßt Ihr hier benutzen, die Tür wird mit dem Crystal Key aus Raum zwei geöffnet und der Hebel umgelegt.





Raum 4: Der Crystal Key wandert ins Inventar, die Treppe Nummer eins führt nach unten.

Raum 5: Für den Eintritt leistet der Bronze Key aus Raum sechs gute Dienste.

Raum 6: Bronze Key.

Raum 7: Gold Key.

Raum 8: Der Silver Key wird genommen und die Tür mit dem Gold Key aus Raum sieben geöffnet.

Raum 9: Zum Reinkommen braucht man den Silver Key aus Raum acht.

Raum 10: Wendet den Ornate Key an. Laßt dann einen Charakter auf der linken Seite des Raums sterben und ihn von der anderen Seite mit dem Spruch Missile-Vivy wiederbeleben. Danach wird der Hebel umgelegt.

Raum 11: Iron Key.

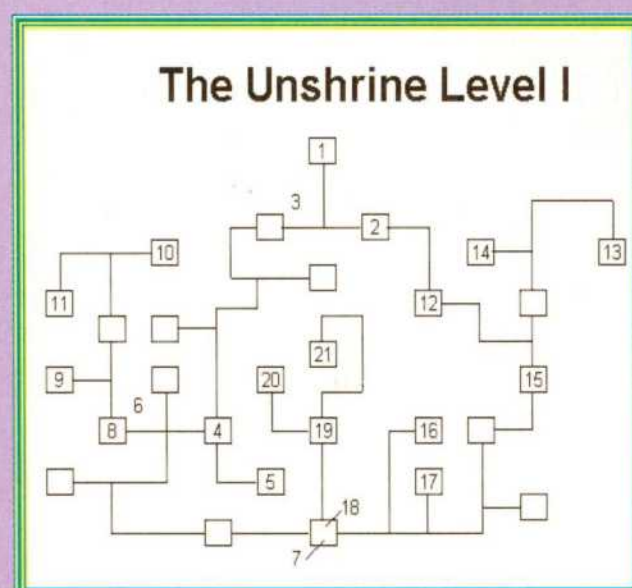
Raum 12: Mit dem Diamond Key geht's rein, und dort braucht man den Iron Key aus Raum elf.

Raum 13: Auf der Treppe Nummer zwei geht's nach unten; die Tür öffnet der Diamond Key aus Raum zwölf.

Level VIII:

Raum 1: Folgt der Treppe Nummer eins nach oben, und benutzt dann den Iron Key aus Raum acht.

Raum 2: Azure Key.



Raum 3: Der Azure Key paßt ins Schloß.

Raum 4: Diamond Key.

Raum 5: Die Tür wird mit dem Diamond Key aus Raum vier geöffnet.

Raum 6: Ruby Key.

Raum 7: Der Ruby Key öffnet den Raum.

Raum 8: Iron Key.

Raum 9: Topaz Key.

Raum 10: Mit dem Dark Key geht's rein, dann benötigt man den Topaz Key aus Raum neun.

Raum 11: Die Treppe Nummer zwei geht nach oben.

Raum 12: Silver Key.

Raum 13: Geöffnet wird der Raum mit dem Silver Key, dann benutzt Ihr den Crystal Key aus Raum 20 und den Ornate Key aus Raum 22. Der Hebel läßt einen Gang bei Raum vierzehn erscheinen.

Raum 15: Hier ist der Diamond Key, der gleich Verwendung findet. Ihr müßt alle markierten Felder belegen und mit dem Magier über den Knopf laufen. Befindet er sich vor der Kiste, dann "Cast a Spell" anklicken, damit er stehenbleibt. Um die Tür zu öffnen, bedarf es eines Missile-Forward-Paralyze-Missile-Paralyze-Spruchs auf der Rune.

Raum 16: Emerald Key.

Raum 17: Rein kommt Ihr mit dem Emerald Key.

Raum 18: Drückt den blauen Knopf, und es erscheint ein Gang bei Raum neunzehn.

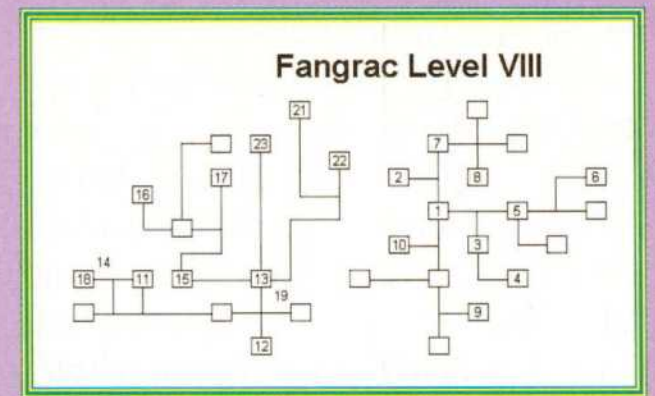
Raum 20: Es findet sich ein Crystal Key. Drückt den grünen Knopf und betätigt in Raum dreizehn noch einmal den Hebel – der Weg in Raum 13 ist frei.

Raum 21: Gold Key.

Raum 22: Der Ruby Key wird gleich benutzt, die Tür mit dem Gold Key aus Raum 21 geöffnet. Auf der linken Seite des Raumes wird ein Charakter getötet und dieser von der anderen Seite mit dem Missile-Vivy-Spruch wiederbelebt. Der Charakter wird danach auf das markierte Feld gestellt und ein Missile-Teleport-Spruch auf die Rune gezaubert. Man erhält einen Ornate Key.

Raum 23: Chaos Crystal.

Den Chaos Crystal gebt Ihr wieder bei einem der Türme ab. In der Taverne erfahrt Ihr, daß der König in Wahrheit ein



Verräter ist. Nachdem Ihr Euch für den Endkampf gut ausgerüstet habt, begeben Ihr Euch ins Schloß.

The King

Level I:

Raum 1: Die Treppe führt raus.

Raum 2: Emerald Key.

Raum 3: Benutzt den Emerald Key aus Raum zwei.

Raum 4: Diamond Key.

Raum 5: Bringt den Diamond Key ins Spiel. Durch das Anklicken von "Cast a Spell" bleibt der Magier stehen, und man kann den Azure Key aus der Kiste nehmen.

Raum 6: Benutzt den Crystal Key.

Raum 7: Bronze Key.

Raum 8: Hier tut's schon der Bronze Key.

Raum 9: Den Aufruf an der Säule beachtet Ihr nicht.

Raum 10: Silver Key.

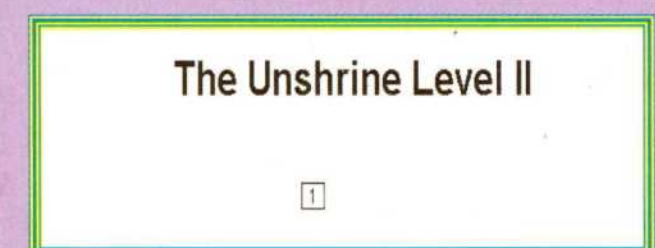
Raum 11: Iron Key.

Raum 12: Ruby Key.

Raum 13: Hier leistet der Ruby Key gute Dienste.

Raum 14: Hier müßt Ihr Eure Party auf die grünen Bodenplatten verteilen, um an den Speeren vorbeizukommen.

Raum 15: Nehmt den Iron Key. Verteilt drei Leute Eurer Party auf die Knöpfe, dann stellt Ihr den vierten auf das Kreis-Symbol, damit er zur Kiste teleportiert wird. Dieser wird von dem Magier getötet. Mit einem anderen Charakter lauft Ihr über den grünen Knopf und startet die Wiederbelebung. Der Geheilte drückt den Knopf, damit der



Weg für den anderen Charakter frei wird. Nun müssen nur noch der Hebel gedrückt und der Iron Key benutzt werden.

Raum 16: Gold Key.

Raum 17: Der Gold Key sorgt für Öffnung.

Raum 18: Man nehme den Dark Key; die Treppe führt nach oben.

Level II:

Raum 1: Auf der Treppe geht's nach unten.

Raum 2: Der Topaz Key macht sich bezahlt. Benutzt dann den Crystal Key aus Raum fünf. Die grüne Bodenplatte dreht Raum sechs. Weiter geht's mit dem Azure Key aus Raum sieben; die rote Bodenplatte dreht Raum vier. Benutzt jetzt den Emerald Key aus Raum 13, und die gelbe Bodenplatte dreht Raum drei. Schließlich wird noch den Ruby Key aus Raum 18 benutzt. Die blaue Bodenplatte dreht den Raum 15.

Raum 3: siehe Raum zwei.

Raum 4: siehe Raum zwei.

Raum 5: Ein Crystal Key sucht ein neues Herrchen; außerdem findet der Ornate Key aus Raum 19 Verwendung. Nach dem Umlegen des Hebels erscheint eine Bodenplatte im Raum zwei.

Raum 6: siehe Raum zwei.

Raum 7: Azure Key.

Raum 8: Bronze Key.

Raum 9: Versucht's mal mit dem Bronze Key.

Raum 10: Gold Key.

Raum 11: Benutzt den Bronze Key aus Raum zwölf.

Raum 12: Bronze Key.

Raum 13: Emerald Key.



And they made war upon the land of Trazere, slaying and despoiling all in their path...

▲ Ein gar grausig's G'schichtchen, gell?

Raum 14: Jetzt öffnet der Iron Key aus Raum 16 die Tür.

Raum 15: siehe Raum zwei.

Raum 16: Iron Key.

Raum 17: Diamond Key.

Raum 18: Man nimmt den Ruby Key und benutzt den Diamond Key.

Raum 19: Ornate Key.

Raum 20: Auf der Treppe geht's runter.

Ein letztes Wort: Im Kampf gegen Necrix können die Dämonen nur mit mystischen Waffen getötet werden. Wir wünschen Euch nun viel Spaß beim Spielen und Lösen von Legend! □

Michael Huttny,
Nenad Djordjevic/msu

Level III:

Raum 1: Die Treppe führt nach unten.

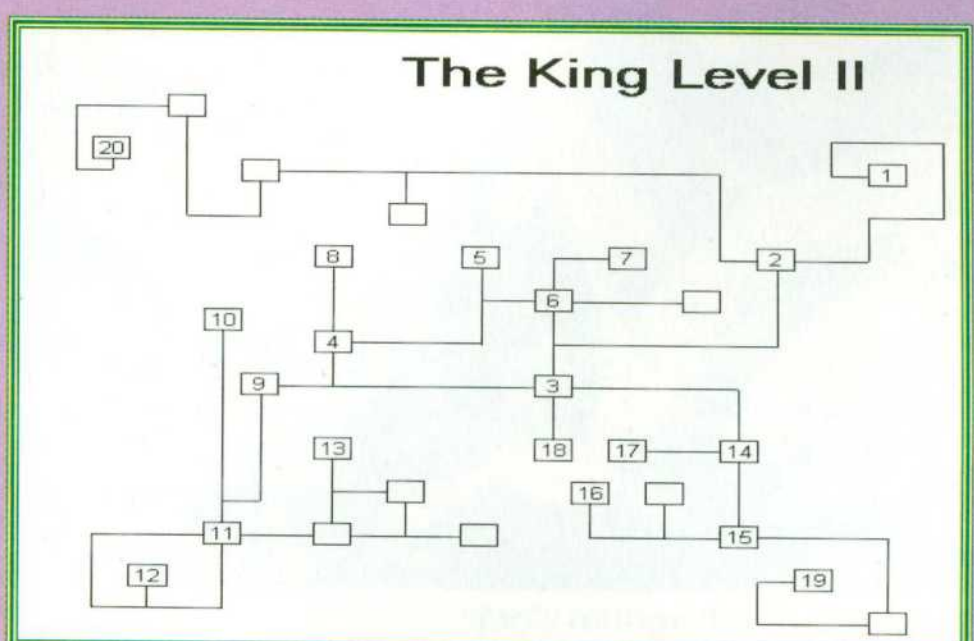
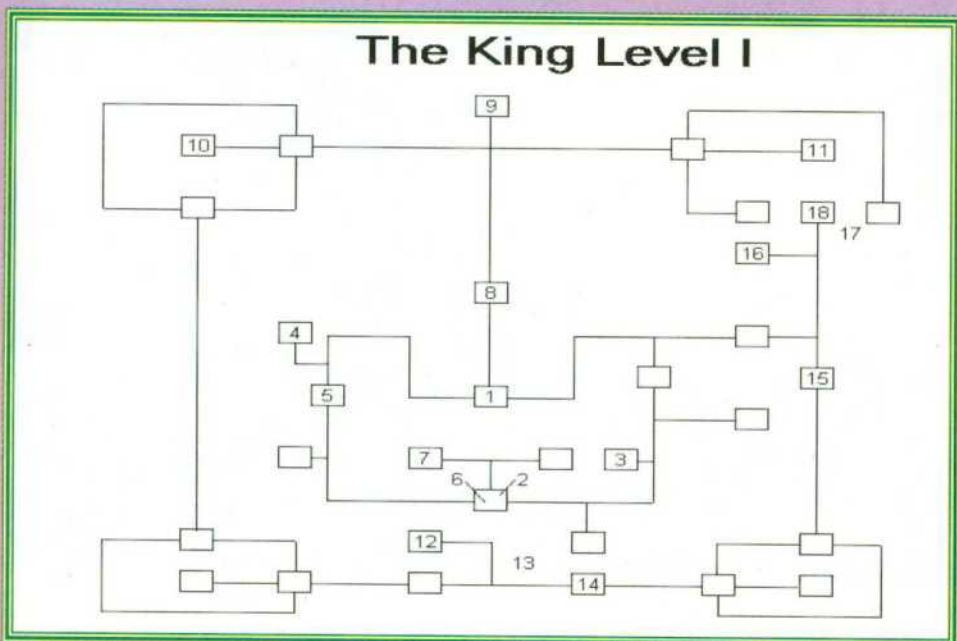
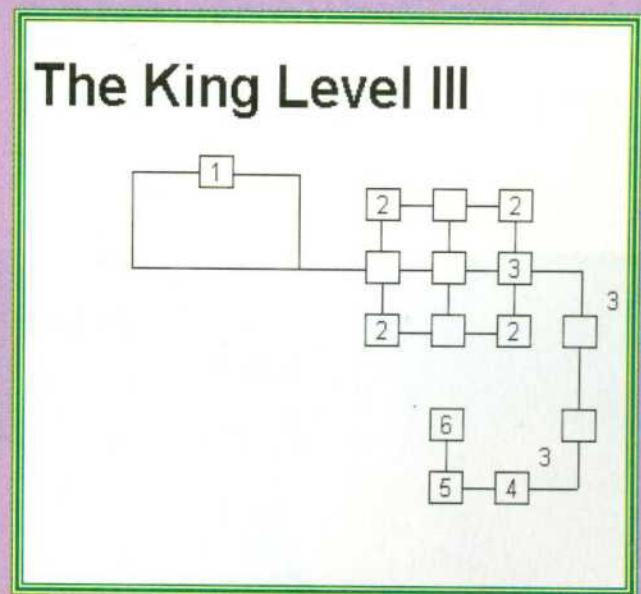
Raum 2: Gold Key.

Raum 3: Benutzt gleich den Gold Key.

Raum 4: Hier wird der Crystal Key gebraucht.

Raum 5: Es kommt hier zum Kampf gegen den König und seine Dämonen.

Raum 6: Betretet Ihr diesen Raum, wird Euch mitgeteilt, daß Ihr in Eurer Mission erfolgreich ward.



Von Zaubertränken und -nüssen

Es ist schon toll: Kaum ein anderes Adventure bietet so viele Rätsel, kaum ein anderes Adventure hat eine so abwechslungsreiche, schmückende Grafik. Ween ist für jeden Adventurefan ein Muß – und unsere Lösung sowieso!



▲ Der Auftraggeber...

Eine Anmerkung vorweg: Manche wichtigen Dinge sind auf dem Monitor nur schwer erkennbar. Man sollte ihn relativ hell einstellen, um alles entdecken zu können. Gelegentlich ist es sinnvoll, Petroy um Rat fragen, da er nicht nur Hinweise zum besseren Verständnis der Geschichte gibt, sondern auch Tips zur Lösung von

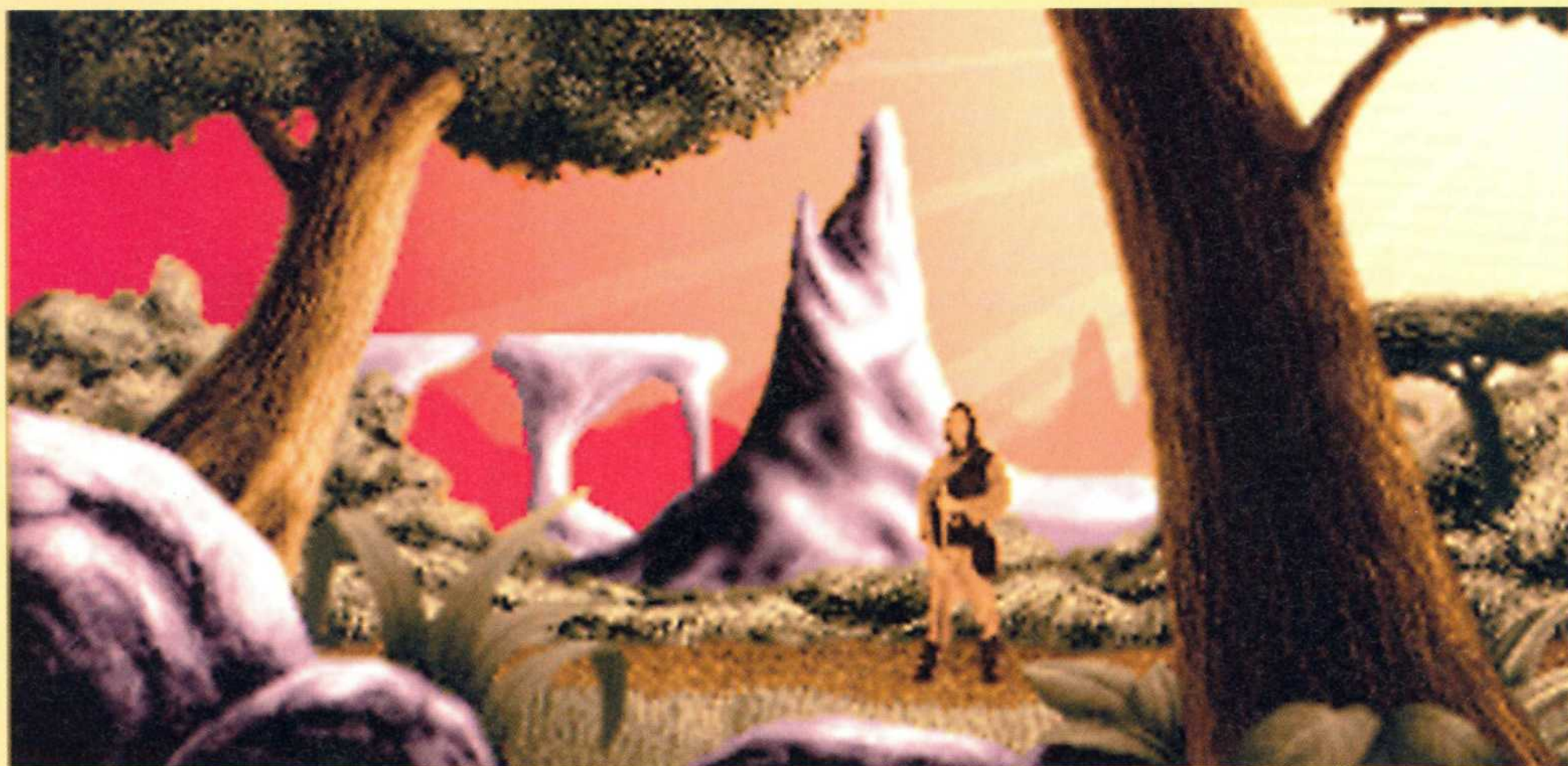


▲ ... und der Auftrag

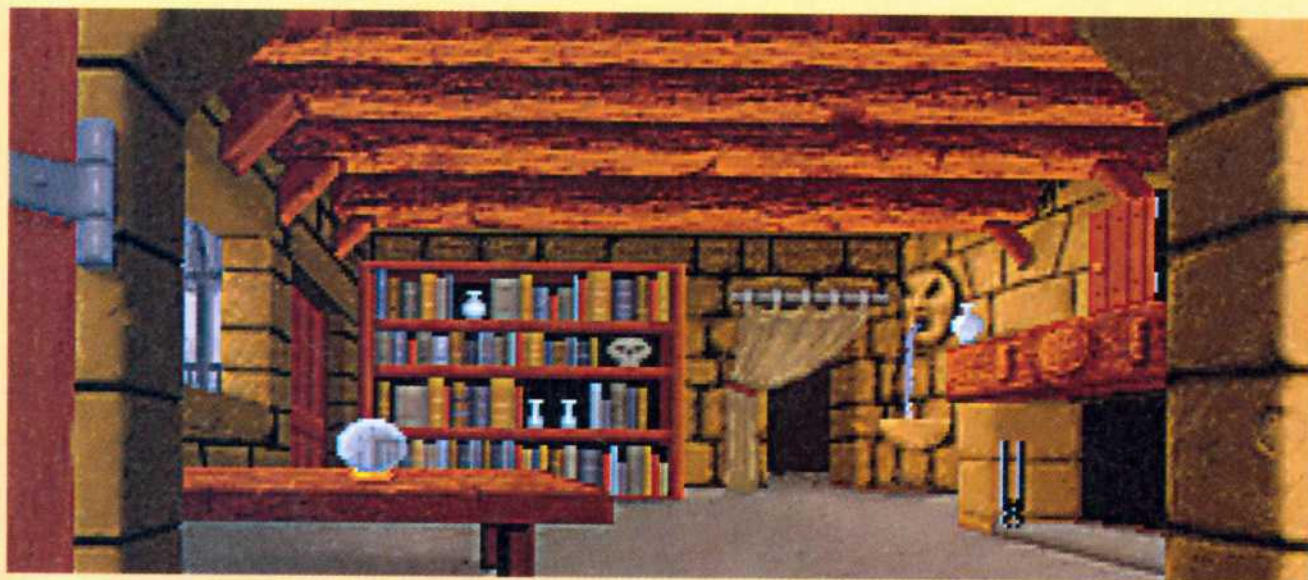
Problemen. Im folgenden steht sein Name dann in Klammern dahinter.

Ubi et Orbi

Ich betrat Großvaters Haus, wo mir als erstes die Kristallkugel (anklicken) ins Auge fiel. Durch sie setzte sich gleich



▲ Ich glaub', ich steh' im Wald



▲ Die Zange findet man ziemlich schnell, aber...



▲ ... the evil is always and everywhere!

Petroy mit mir in Verbindung, versprach mir Hilfe und übergab mir eine Kupferkugel. Ich stöberte im Bücherregal, nahm die Beißzange an mich und aus dem Wandschrank über dem Kamin das Schmalz und das Messer.

Im Hinterzimmer las ich in Großvaters Buch, steckte das Tablett (Petroy) ein und zerschlug mit dem Schlüssel den Totenschädel. Den Ring (Petroy), den ich darin entdeckte, steckte ich ein. Opales Bild (Petroy) hing ich an den Haken und gab dem Tier in der Nische die Körner mit dem Schlafmittel. In der Nische fand ich eine Holzform.

Als ich das Vorhängeschloß mit der Beißzange knacken wollte, zerbrach sie. Auf der Veranda traf ich auf Ubi und Orbi. Mit der Achse (auf dem Boden links vom rechten Holzpfosten) reparierte ich die Beißzange und nahm mit ihr das Geländer auseinander. Das Stroh steckte ich ebenfalls ein, und mit dem Messer schnitt ich das Schilfrohr ab.

Holz und Stroh legte ich in den Kamin und bekam durch einen Tip der Zwillinge einen Kupferkessel. Mit dem Messer schnitzte ich aus dem Schilfrohr eine Flöte und rief Urm herbei (benutze Flöte mit Ween). Im Tausch gegen die Erdbeeren gab er mir Gold, und im

Tausch gegen die Erdbeermarmelade war Urm bereit, seine Macht auf den Kamin auszuüben und ein Feuer zu entzünden.

In tiefsten Tiefen

Ich legte das Gold in den Kessel, stellte diesen in den Kamin und konnte dann das flüssig gewordene Gold in die Holzform gießen. Jetzt hatte ich den passenden Schlüssel für das Vorhängeschloß. Beim Öffnen verwandelte es sich in eine Fischfigur (Petroy), die ich mitnahm, als ich durch die Falltür nach unten stieg.

In dem Gewölbe stieß ich auf das marklose Schienbein eines Skeletts. Als ich die Bretter ebenfalls an mich nahm, wurde dahinter ein Durchgang zu einer Nebenhöhle frei. Hier steckte ich das Seil ein, formte die Kupferkugel (benutze Ring mit Kupferkessel) und warf sie in die linke Augenhöhle des an der Wand hängenden Schädels. Den im Geheimfach liegenden Mondstein nahm ich an mich, doch der Hebel ließ sich leider nicht bewegen.

In der Haupthöhle verwandelte ich die Kupferkugel wieder in den Kessel, gab das Schmalz hinein, setzte den Kessel auf die Feuerstelle und entzündete mit der Fackel den Kamin. Zurück in der Nebenhöhle, goß ich das Öl in den Napf. Den hohlen Knochen steckte ich in die Öffnung des Mechanismus und benutzte ihn als Trichter für das Öl (benutze Schienbein mit Öffnung, benutze Öl mit Schienbein). Nun ließ sich der Hebel problemlos bewegen. Ich verband das Seil mit den Brettern und legte dieses Bündel über den Abgrund.

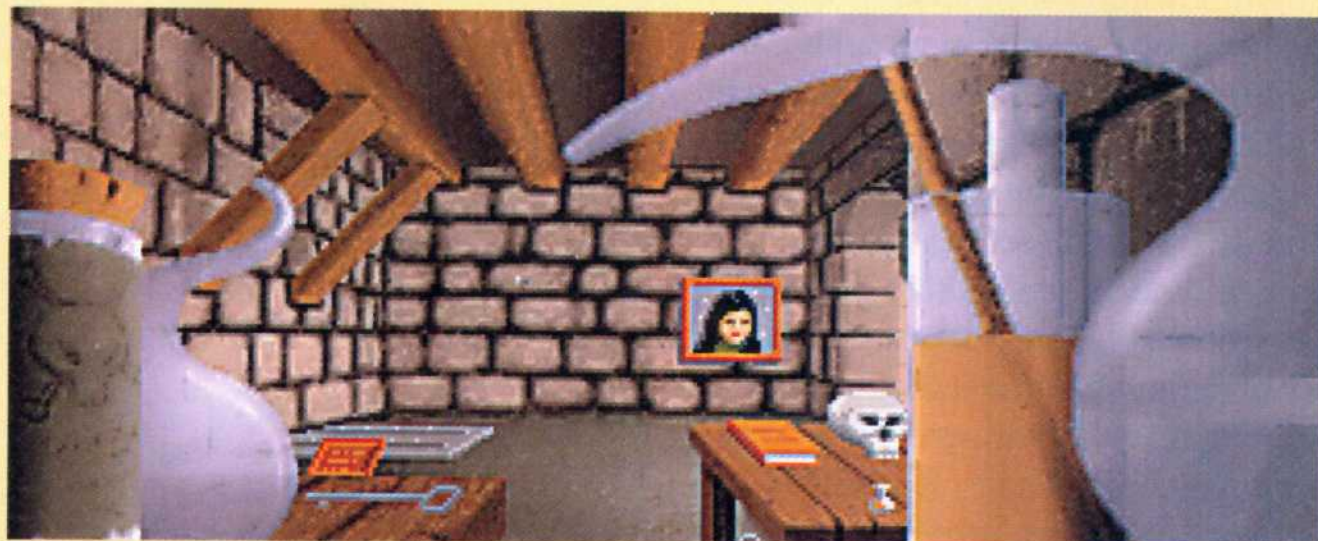
Auf der anderen Seite war es ziemlich dunkel, und ich steckte die Fackel in den Fackelhalter links neben dem Grab. Die Runen ließen sich wegen des Kalksteins nicht entziffern, doch Petroy konnte mir den Text auf dem linken Stein übersetzen. Dabei fand ich hinter dem Schädel (anklicken) einen Sonnenstein. Mit dem Schienbein (zwischen Stein und linker Statue) verlängerte ich die Lanze in der Hand der rechten Statue, verschob mit diesem Gebilde den Vorhang und pflückte damit die Brombeeren.

Das erste Sandkorn

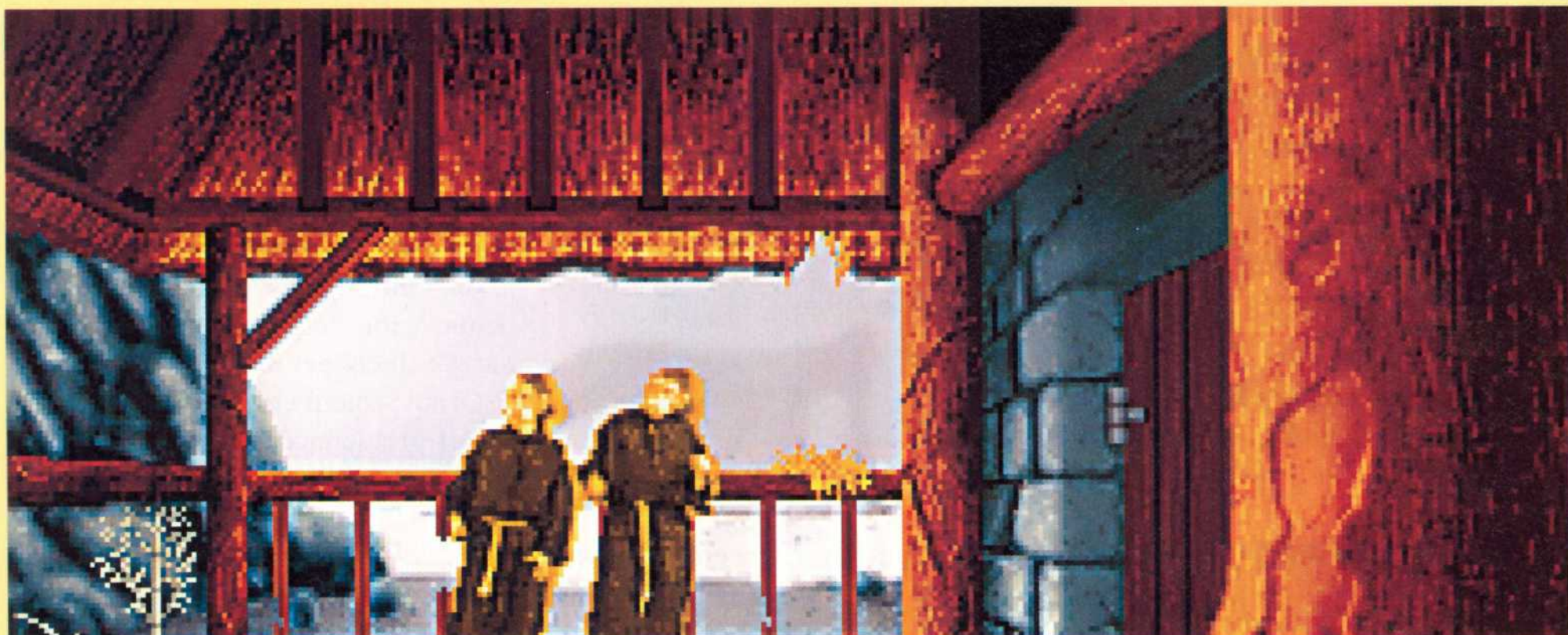
Dann rief ich Urm herbei, der im Tausch gegen die Brombeeren seine Macht auf das Loch oberhalb der Tür



▲ Der nette Herr begleitet mich



▲ Und willst du mir nicht behilflich sein, dann schlag ich dir den Schädel ein



▲ Die Wildecker Herzbuben nach ihrem Weight-Watchers-Programm



▲ Haste mal Feuer, ey?

ausübte, d.h. hindurchflog und mir von der anderen Seite den Schlüssel brachte. Im Nebenraum gelang es mir dank Urms Tip, das Schwert zu nehmen (Haken anklicken) und mit ihm die Statue auf der Falltür herunterzuhebeln. Ein Druck in die Vertiefung (anklicken) ließ sie aufgehen. Mit dem Kessel schöpfte ich die Säure aus dem Trog (2x).

Dabei entdeckte ich in der Trogseite einen Mechanismus. Ich betätigte die Tasten so, daß keine eingedrückt war, und drückte dann die Taste mit der Krone. Eine Nische mit einem Elixier (Petroy) wurde sichtbar. Erneut betätigte ich den Mechanismus (Tasten "Schwert und Mond" eindrücken, danach Taste "Krone") und entdeckte in einem weiteren Versteck eine Figur. Beides nahm ich mit. Ich goß die Säure über die Runen, setzte den Sonnenstein und den Mondstein in die Vertiefung (benutze Sonnenstein mit Nische, benutze Mondstein mit Stein) und die Figur in die dafür vorgesehene Nische, worauf sich das Grab öffnete und ich das erste Sandkorn erhielt. Sekunden später stand ich am Ufer eines Sees,

doch als ich den Sims zum Tempel des Revuss betreten wollte, wurde mir der Weg von einem Diener Kraals versperrt. Ich öffnete die Kiste, und mit der magischen Feder (liegt unterhalb des Monsters am Fuße des Sims) ließ ich ihren Inhalt sichtbar werden. Pollen und Gift probierte ich an den Quarzkristallen aus und mischte schließlich im Kupferkessel einen Zaubertrank (Petroy) aus Pollen und Gift, den ich über die Blätter rechts neben der Kiste goß.

Die Pflanze wuchs und ließ Erdbeeren reifen, die ich an Urm verfütterte. Das Gold fügte ich an die Fischfigur an. Damit hatte ich eine magische Statue, die es mir erlauben würde, un-

ter Wasser zu atmen. Zum Abschluß mischte ich nun Pollen, Gift und das Elixier im Kupferkessel und gab diesen Zaubertrank Kraals Monster zu trinken, das daraufhin verschwand.

Die Wege trennen sich

An dieser Stelle sollte auf alle Fälle abgespeichert werden. Zum einen kann man dann auch einmal den Weg über den Sims (1) ausprobieren, zum anderen kommt es gelegentlich vor, daß es bei der Wahl des Wasserwegs (2) einen Systemabsturz gibt. Der Weg durch das Wasser ist aber sicherlich der interessantere.



▲ Der Vampir, dein Freund und Helfer



▲ Gerade hatte ich doch noch den X\$%-Schlüssel

(1) Die Erdbeeren auf dem Sims waren so riesengroß, daß Urm von selbst darauf aufmerksam wurde (Erdbeeren anklicken), sie gierig auffraß und zum Dank einen Berg Gold auf dem Weg plazierte, an dem ich nicht vorbeikam.

Beim Untersuchen der Löcher entdeckte ich einen Orivor (Goldfresser). Mit dem Schwert der Froschfigur kippte ich den Felsen auf eines der Löcher, stellte den Kupferkessel auf das andere Loch und griff in das dritte Loch (auf der rechten Simsseite).

Den gefangenen Orivor setzte ich auf den Goldhaufen, den er blitzschnell auffraß. Der Weg war wieder frei, doch zuerst untersuchte ich noch den verzierten Stein (Petroy).

(2) Ich entschied mich für den Weg durch das Wasser (benutze Statue mit Wasser), der mich durch eine Unterwasserlandschaft vor eine Treppe führte. Ein Mechanismus verhinderte jedoch, daß ich die Treppe emporsteigen konnte. Statt dessen entdeckte mich ein weiterer Scherge Kraals, ein Insekt, das sich am Ufer niederließ.

Zum Glück fiel es ins Wasser (Insekt bei den Algen plazieren). Sofort schwamm der elektrische Fisch dorthin und fraß das tote Tier, wurde dabei jedoch von einem größeren Fisch überrascht und ebenfalls gefressen. Doch

durch die elektrischen Schläge starb auch der große Fisch.

Mit dem Glas schnitt ich ihn auf und entdeckte in seinem Bauch eine Erzstange. Mit dieser vergrößerte ich den Riß rechts neben der Treppe (entsteht, wenn man die Treppe 3x angeklickt hat), wodurch nun der Mechanismus blockiert war. Außerdem vergrößerte ich das kleine Loch in dem Stein links von der Treppe und scheuchte einen kleinen Fisch aus den Algen auf (Algen anklicken).

Fressen und gefressen werden

Der Fisch wurde von der Muräne gefressen, die in dem Stein lebte. In den ausgespuckten Gräten fand ich eine Harpunenspitze, die ich auf die Erzstange aufsetzte. Dann scheuchte ich erneut einen Fisch aus den Algen auf, harpunierte ihn und steckte ihn in den Mechanismus der Treppe (benutze Harpune mit Fisch, benutze Schwertfisch mit Spitzen).

Sofort schoß die Muräne hervor, um diesen Fisch ebenfalls zu verspeisen. Durch ihre Kraft zog sie dabei das blockierte Gitter vor der Treppe auf, und der Weg war frei.

Vor dem Tempel versperrte mir eine Schlange den Weg. Mit Hilfe des Gifts verwandelte ich sie in einen Quarzkristall, dann nahm ich die Fackel und verbrannte die Dornenhecke. Das Diadem (Petroy) hob ich auf und verwandelte damit die Kupferkugel in einen Schlauch, mit dem ich die Wespenfalle herunterschlug. Mit der Falle fing ich die Wespen.



▲ Seltame Mechanik in der Höhle

Ich ging weiter und stand schließlich dem Drachen mit den 100 Gesichtern gegenüber. Der letzte Zauberspruch der dritten Spruchrolle verwandelte mich in eine Raupe, den Drachen in eine Wespe.

Diese Wespe fing ich ebenfalls mit der Wespenfalle. Ich nahm ein paar Kirschen an mich und rief Urm herbei. Für die Früchte war er bereit, die Wespenfalle wegzutragen, und ich konnte rechts durch den Durchgang kriechen. Ich erhielt das zweite Sandkorn.

Petroy sei Dank

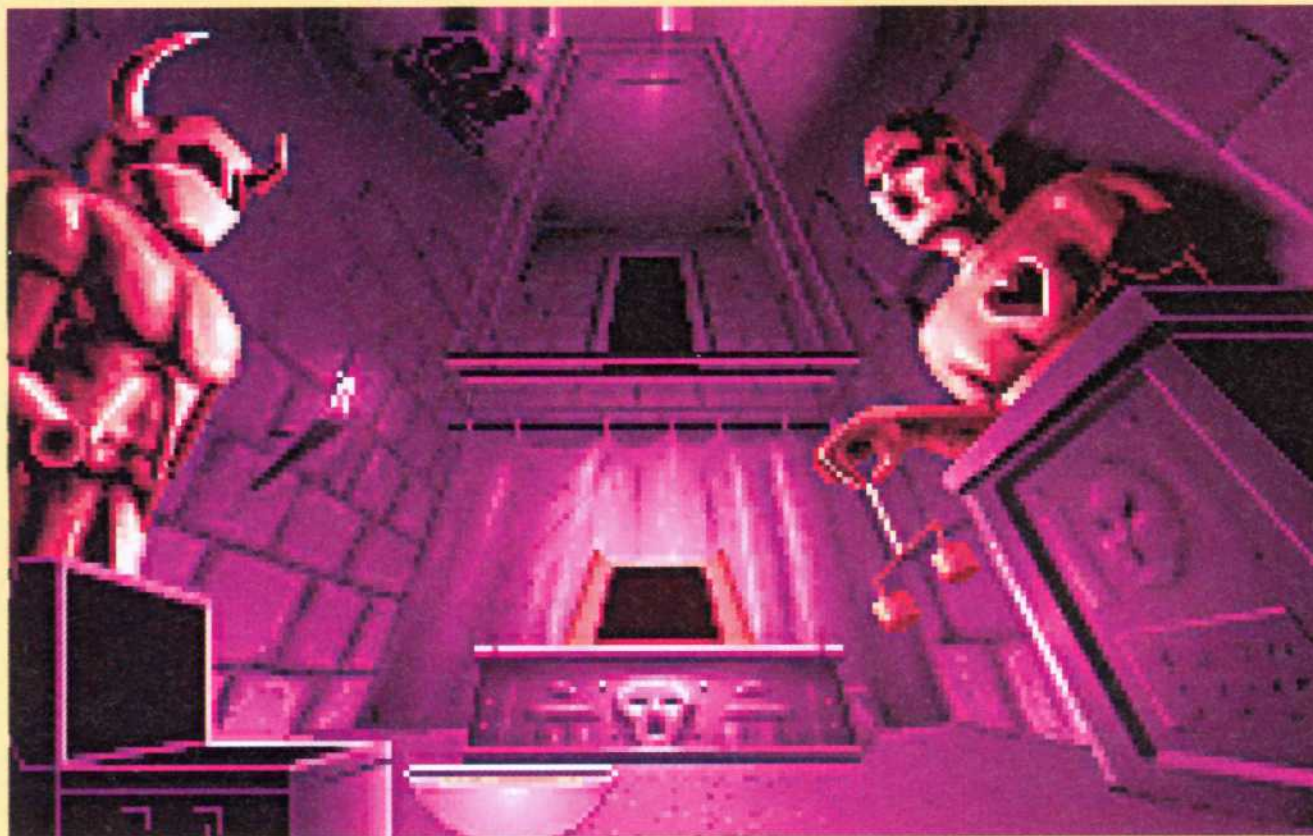
Nun stand ich in einem Raum mit drei Türen. Ich berührte das Auge, und ein Lichtstrahl schoß auf die Inschrift, die Petroy daraufhin entziffern konnte. Ich stellte nun die Platte aus Ohkrams Labor vor diese Tafel und ließ den Lichtstrahl des Auges zweimal darauf fallen. Die vollständige Inschrift (Petroy) empfahl, nicht durch Türen mit Wasser-, Sonnen- oder Mondsymbolen zu gehen.

Petroy half mir außerdem dabei, die Tasten des Türenmechanismus in der richtigen Reihenfolge zu drücken. Bei der ersten Tür waren das Bogen, Wild, Topf, Braten und danach der Totenschädel-Hebel. Schließlich durchschritt ich auch die letzte Tür, nachdem ich noch den Flakon in den Sack gesteckt hatte.

Wer den Weg über den Sims gewählt hat, erhält durch den verzierten Stein den Hinweis, die Tür unter dem Schwert zu durchschreiten. Dieser Weg führte gleich zur Endtür. Die Wächterin (anklicken) forderte mich auf, ihr einen Liebestrunke aus Quarzblumen zu bereiten, damit sie wieder jung werden könne. Zum Glück hatte ich von Borgol den Hinweis erhalten, daß ich die Blumen destillieren muß, so daß die Aufgabe nicht allzu schwierig



▲ Darum dreht sich alles: das Revuss



▲ **Waag-nisse im Tempel**

war. Ich stapelte das Holz auf den Kamin, schlug mit dem Hammer den Arm der Statue ab und stellte die Amphore auf den Kamin. Von der Statue nahm ich den Lappen und putzte mit ihm die Augen.

Auf den Quarzkristall gab ich Pollen, so daß eine Blume wuchs, die ich in die Amphore warf (benutze Blume mit Kamin). Von dem Steinblock nahm ich den Eku und stellte den Flakon in die nun sichtbar gewordene Ausbuchtung. Den Wasserspeier (vorne rechts neben der Statue) plazierte ich auf das Loch (Holzkehle) über dem Kamin.

Aphrodisiakum

Am Springbrunnen entfernte ich das Moos (anklicken) und legte es zu dem Holz in den Kamin. Um das Wasser fließen zu lassen, folgte ich dem Hinweis auf der Oberlippe und drückte die Zähne in der Reihenfolge der Zahlen 12, 4, 6, 3. Das Wasser spülte eine Lupe in den Raum. Ich entfernte den Stein in der Mauer und hielt die Lupe in den Lichtstrahl, bis das Feuer brannte.



▲ **Ein Fall für Mr. Portas?**



▲ **Küß mich, ich bin ein verzauberter Prinz**

Das Gift aus meinem Sack kippte ich auf das verbliebene Quarzauge der Statue. Die Schlange formte mir den Schlauch zum Schlangenrohr, und ich setzte es in die Wasserspeier ein (benutze Schlauch mit Schlange, benutze Schlangenrohr mit Wasserspeier). Schließlich legte ich noch etwas von den Blättern (rechts im Bild) auf den Kamin, feuchtete den Lappen im Wasser an und umwickelte das Rohr. Es klappte!

Den Flakon mit dem Liebestrunke reichte ich der Wächterin, die daraufhin wieder ihre jugendliche Gestalt erhielt. Sie verschwand, ließ jedoch eine Statue zurück. Ich formte die Kupferkugel und legte sie auf die kleine Statue. Ein Druck gegen sie (anklicken) öffnete die geheime Tür, und ich erhielt das dritte Sandkorn.

Ich hatte es geschafft – doch als ich das Tabernakel öffnete, war der Revuss verschwunden. Kraal hatte ihn gestohlen, und ich mußte ihm nun zur Vulkaninsel folgen. Der Schale rechts vom Al-

tar entnahm ich einen Schlüssel, und auch die Spiegel links vom Altar (hinter den Vorhängen) nahm ich mit. Aus dem Kelch nahm ich das Halsband (Petroy), verdrehte mit dem Kelch in der Hand die Waage der rechten Statue und las die Inschrift auf ihrem Sockel.

Dann warf ich einen Blick in die Kiste vor der linken Statue, zog mir den Handschuh der Statue selbst an und griff in die Kiste, wo ich ein Herz fand (benutze Handschuh mit Vogelspinnen, benutze Handschuh mit Herz). Das Herz setzte ich der rechten Statue ein, drehte an ihrer Nase und hatte einen Geheimgang gefunden. Ich betrat den Durchgang.

Um die elektrischen Strahlen abzulenken, schob ich die Spiegel in die Schlitz neben der Tür und öffnete anschließend mit dem Schlüssel das Türschloß. Ich stand in einem Gewölbe mit zwei Türen, von denen ich gemäß der Empfehlung der Inschrift die linke wählte.

Zur Vulkaninsel

Wer möchte, kann hier abspeichern, um auch einmal den Weg durch die rechte Tür (3) zu versuchen – sonst weiter bei (4):

(3) Rechts von der Lärche lag ein Sack, mit dem ich die Schlange einfiel. Den Bindfaden zog ich zu (gelben Bindfaden anklicken, nicht den Schlangenschwanz!). Die Schlange gab ich der Manguste. Nun formte ich den Degen (benutze Halskette mit Kupferkugel) und schlug mit ihm gegen die Lärche, beschmierte die Wurzel (ganz vorne links im Bild) mit dem Harz des Baums und gab sie den Monstern.

Meinen Degen formte ich zum Schlauch und leitete das Wasser um. Die Perlen, die unter der Schlange gelegen



▲ **Uuund noch zwei Türen...**

hatten, legte ich in die Schale, pflückte den Fingerhut (Stellen) und gab ihn dazu. Mit dem Oberschenkel (liegt kaum sichtbar vor dem rechten Baum) rührte ich die Bestandteile in der Schale zu Brei und gab die Mixtur der Königin, die sofort starb. Mit dem Degen durchtrennte ich das Seil am Tor und konnte jetzt durch den Durchgang treten.

(4) Ich wählte die linke Tür und kam gerade noch zur rechten Zeit, um zu sehen, wie Urm von einem Untier versteinert wurde. Das mußte rückgängig gemacht werden. Ich steckte den Degen (oder Schlauch) in die Öffnung der linken Hand von Kors Statue, so daß der Blitz einschlug. Diesen nahm ich und setzte ihn in das Loch der Kurbel am Brunnen.

Leider konnte ich die Kiste noch nicht öffnen. Ich nahm das Netz an mich (schwer erkennbar: links neben dem Sockel mit der Löwenstatue) und von



▲ *Petroy hilft auf Anfrage weiter*

dem Faß eine Einfassung. Ich wandte mich nach rechts und kam zu einem Bach (anklicken), wo mich die Bachfee begrüßte. Als ich von der Falle das Gitter abnahm, entkam ein Krebs.

Mit dem Netz fischte ich im Bach und legte den Fisch in die Falle. Sofort kam der Krebs zurück und machte sich über den Fisch her, wobei ich ihn bequem greifen konnte (anklicken). Dann nahm ich Gitter und Einfassung und fischte mit diesem Sieb erneut im Bach. Die Goldklumpen steckte ich ein.

Riesenpilze

Zurück am Brunnen, setzte ich den Krebs auf die Kiste (Kiste erst anklicken), und er biß die Ketten entzwei. Mit dem Schwert öffnete ich die Kiste. In ihr lag ein Schlüssel, mit dem ich das



▲ *Die Dinosaurier wer'n immer schauriger*

Schloß im Sockel der Löwenstatue aufschloß. Sonne, Blitz und Goldklumpen deponierte ich auf dem Sockel von Kors Standbild, und da regte sich auch Urm schon wieder.

Ein paar Schritte weiter beichteten mir Ubi und Orbi, daß ihnen mein Sack abhanden gekommen war und daß ich ohne die nützlichen Hilfsmittel die Felsen



▲ *Kein Picknick ohne Ameisen*

von der Treppe zum Strand beseitigen müßte. Der Wurm im Auge des Schädels war zwar bereit, mir zu helfen, jedoch wünschte er sich größere, besser schmeckende Pilze.

Ich benutzte den Stab (oberhalb der Blume) als Wünschelrute und fand bei dem abgestorbenen Baum eine Quelle (am Bildrand). Nun legte ich das Horn vom Schädel neben das Holzstück und verband beide mit der Liane (hängt rechts von dem aufrechten Felsen in der Bildmitte herab) zu einer Hacke. Mit ihr legte ich die Quelle frei, fing mit dem Topf etwas Wasser auf und goß es über die Pilze.

Diese wurden explosionsartig riesengroß und sprengten dabei die Felsen weg. Doch aus Angst vor dem Vogel weigerte sich der Wurm, die Pilze zu fressen und mir den Weg zur Treppe

gänzlich freizumachen. Daher fing ich mit dem Napf Harz von dem links stehenden Baum auf und goß es über die Blume.

Die Fliege klebte jetzt am Harz fest, und der rote Vogel versuchte ausdauernd, sie zu fangen. Das gab mir Gelegenheit, mit einem faustgroßen Stein nach ihm zu werfen und ihn damit auf Dauer zu vertreiben. Nun war der Wurm bereit, die Pilze zu fressen, und mein Weg zum Strand war frei.

Dort nahm ich sofort die Flöte an mich und redete mit dem "Monster". Seinen Wunsch nach Gold zu befriedigen war einfach, da Erdbeeren in der Nähe wuchsen. Im Tausch gegen die Früchte gab mir Urm ein Häufchen Gold, das ich gegen meinen Sack eintauschte. Anschließend steckte ich das Ruder in den Schlitz am Heck des Bootes und nahm mir einige Reste von einem alten Schiff (benutze Hammer mit Bogen), die ich als Ausleger an meinem Boot befestigte.

Von den Kokospalmen schüttelte ich Nüsse (anklicken) und steckte sie in die Reusen. Diese Gewichte hängte ich an die Ausleger (benutze Gewichte mit Bogen). Mit dem Degen fällte ich den Bambus (rechts im Bild) und stellte ihn als Mast ins Schiff. Jetzt fehlte mir nur noch ein Segel, das mir aber die Spinne versprach, wenn ich ihr Fischeier brächte. So fischte ich mit dem Netz, das am Bug des Bootes lag, im Meer, schnitt dem Fisch mit dem Degen den Bauch auf und gab der Spinne die Fischeier. Ich erhielt das versprochene Segel, hißte es am Mast und stach in See. Nach zwei Tagen hatten mich Kraals Schergen entdeckt. Ein Untier

bohrte ein Loch in mein Boot. Schnell füllte es sich mit Wasser, so daß ich es immer wieder mit dem Kupferkessel ausschöpfen mußte. Mit dem Hammer zertrümmerte ich das Vorhängeschloß und fand im Packraum einen Krug mit Teer.

Da entdeckte ich auf dem Meer eine Flasche. Mit dem Schlauch gelang es mir, sie näher heranzuholen und den Korken an mich zu nehmen (benutze Schlauch mit Flasche, Verschuß anklicken). Die Flasche enthielt eine Nachricht (Flasche anklicken). Nun schmierte ich den Teer auf den Korken, stopfte ihn in das Loch und schlug zum besseren Halt mit dem Hammer darauf (benutze Hammer mit Loch).

Anmerkung: Bei diesem Ablauf kommt es sehr auf die Geschwindigkeit an, bis man den Korken im Loch einschlägt. Notfalls muß man mehrere Male das Boot ausschöpfen, bis es klappt.

Auf der Vulkaninsel

Nun war ich auf der Vulkaninsel, wohin sich Kraal mit dem Revuss zurückgezogen hatte. Ich entzifferte die Inschrift auf dem Stein und schloß mit dem Schlüssel aus dem Bug des Bootes die Hüttentür auf. Der Greis (anklicken) verlangte von mir, beschenkt zu werden, bevor er mir erlauben wollte, an dem Ring für das Fallgatter zu ziehen.

Ich fütterte den Vampir mit den Erdbeeren aus der Schale und gab das Gold dem Alten. Doch es reichte ihm nicht. Mit der Schaufel ging ich wieder nach draußen und grub ein wenig im Sand, bis die Schaufel zerbrach.

Alle gefundenen Gegenstände nahm ich an mich (benutze Degen mit Auster, Perle anklicken) und übergab sie dem Greis. Schließlich war ich sogar bereit, ihm den Eku zu überlassen. Nun war er endlich zufrieden. Doch zu meinem Erstaunen verwandelte er sich in eine Ratte und verschwand hinter den Brettern der Hütte.

Ich zog jetzt an dem Ring, um das Fallgatter zu öffnen. Doch gerade als ich die Treppe betreten wollte, krachte es wieder herab: Der Alte hatte mich betrogen. Ich ging in die Hütte zurück und



▲ Wir lagen vor Madagaskar und hatten ein Loch im Boot

schlug mit dem Degen gegen die Bretter, und zwar an der Stelle, wo die Ratte verschwunden war – und entdeckte einen Geheimgang.

Fleischfressende Gänseblümchen

Der Geheimgang führte mich in einen Garten mit einem zu einer fleischfressenden Pflanze gewordenen Gänseblümchen, an dem es keinen Weg vorbei gab. Ich mußte die Fee Natur finden und befreien. Bei meiner Suche (Loch anklicken) stöberte ich einen Orivor (Goldfresser) auf. Urm gab mir den Tip, das Tierchen mit Edelmetall zu füttern. Um den Orivor zu fangen, stellte ich den Kupferkessel auf das eine Loch und griff nach dem Tier (anklicken). Doch der Orivor grub blitzschnell ein drittes Loch, durch das er entkam. Allerdings förderte er dabei ein Pendel zutage, das auf Metall reagierte (ähnlich wie eine Wünschelrute auf Wasser).

Dank des Pendels fand ich eine interessante Stelle (links von dem "Gänseblümchen"), an der ich dann mit dem Degen das Gras kürzte, bis ich einen Goldbarren fand. Das Gold gab ich dem Orivor, der mir dafür ein Seil schenkte. Nun schnitt ich mit dem Degen den Ast (Zweig) und die Zweige (Pfeile) zurecht. Das Seil spannte ich als Sehne an den Ast, und schon hatte ich einen schußbereiten Bogen in der Hand. Ich zielte auf die Zaubernuß im Baum, scheuchte aber nur einen roten Vogel auf, der sogleich von dem Pflanzenmonster verschlungen wurde.

Seine Federn beförderte ich mit dem Schlauch aus der Reichweite der Pflanze und setzte sie an die Pfeile (nur anklicken, und schon ist der Bogen wieder schußbereit). Diesmal gelang es mir, die Nuß herabzuschießen. Mit dem Degen zerschlug ich die Zaubernuß und befreite damit die Fee Natur, die dem Gänseblümchen seine ursprüngliche Gestalt zurückgab. Mein Weg führte mich in einer Grotte wieder



▲ Sind wir reif für diese Insel?



▲ *Das ist bitter, wir stehn vor 'nem Gitter*

vor eine verschlossene Tür. Ich legte die violette Feder auf die Kiste, und der Inhalt wurde wieder einmal sichtbar: je ein Flakon mit Pollen und Gift. Auch der Stock und das Glasauge kamen mir bekannt vor. Ich hob beide auf (benutze Stock mit Auge), wodurch der Greis erschien. Er erklärte sich bereit, mir gegen Gold die Tür zu öffnen. Zum Glück wuchsen auch hier Erdbeeren, die ich an Urm verfütterte. Doch als ich dem Greis das Gold gegeben hatte, betrog er mich erneut und verschwand, ohne die Tür geöffnet zu haben.

Ein tragischer Verlust

Langsam wurde ich ärgerlich. Da fiel mein Blick auf einen Johannisbeerstrauch (vorne links im Bild). Ich pflückte die Früchte (jetzt Heidelbeeren) und ließ den Greis erneut materialisieren. Dann rief ich den Vampir, schenkte ihm das Obst und befahl ihm, den Greis zur Strafe zu versteinern.

Urm machte sich sogleich ans Werk, doch jetzt lenkte der Alte ein und öffnete mir die Tür.

Ich ging hindurch und betrat einen Garten, in dem Steinfiguren standen. Und ausgerechnet hier, im hohen Gras, verloren Ubi und Orbi die drei Sandkörner! Ich versuchte den weiteren Weg zu erkunden und schlug mit dem Degen den Busch (Getränk) zur Seite. Und das nur, um wieder vor einer Tür zu stehen, deren Schlüssel mir fehlte.

Frustriert ging ich zurück zur Grotte. Hier mischte ich Pollen und Gift im Kupferkessel zu einem Zaubertrank (Petroy), den ich auf die beiden Gräser und die kleinen Pilze goß. Alle Pflanzen wuchsen enorm, und aus den Pilzen flogen Trüffel heraus, die ich aufnahm. Bedauerlicherweise waren nun die Pilze so groß geworden, daß ich nicht mehr durch die Tür in den Garten konnte. So wandte ich mich an den Wurm, doch der hatte solche Bauchschmerzen, daß er mir nicht helfen konnte. Doch eines der beiden

Gräser entpuppte sich bei genauerem Hinsehen als Kamille.

Um einen Tee kochen zu können, brauchte ich noch Feuer. Ich gab Trüffel und Gift in den Kessel und erhielt Luziferus (Petroy), das ich über den Rubin goß. Den Kessel füllte ich nun mit Wasser, gab die Kamille hinein und setzte ihn auf das Feuer. Ich erhielt ein Aufgußgetränk, das den kleinen Wurm schnell kurierte, so daß er mir die Pilze aus dem Weg räumte. Da das Tränke-mischen so gut geklappt hatte, mischte ich nun Trüffel und Pollen im Kessel. Ich erhielt einen neuen Zaubertrank: Vitalus (Petroy).

Sogleich eilte ich in den Garten und probierte diesen Trank bei dem versteinerten Borgol aus. Er wurde lebendig und gab mir den Hinweis, daß mir der Ameisenkönig bei meiner Suche nach den Sandkörnern helfen könne.

Der Ameisenkönig wartete schon auf mich, oben rechts auf einem großen Blatt sitzend. Nachdem sein Problem klar war, streute ich Pollen auf die Quarzkristalle, nahm von der Jugendblume den Pollen (Blume anklicken, Pollen anklicken) und schenkte diesen der Ameise (benutze Mystisch mit Ameise). Der Ameisenkönig machte mich nun klein, damit ich im hohen Gras die Sandkörner besser finden konnte, wobei ich auch eine Achse entdeckte.

Keine Hexerei

Wieder in meiner Menschengröße, belebte ich auch den Raubvogel mit dem Vitalus-Trank. Als er davonflog, wurde hinter ihm ein Hebel sichtbar. Ich betätigte ihn, wodurch sich in der Grotte eine der beiden Nischen öffnete. Ich steckte die im Gras gefundene Achse in die Öffnung des Mechanismus und betätigte den Hebel.

Die Nachbarnische, in der ein Schlüssel lag, öffnete sich. Mit dem Schlüssel öffnete ich das Schloß in der Tür im Garten – um vor Gitterstäben aus purem Silber zu stehen. Verzweifelt probierte ich einen neuen Trank aus und gab Trüffel, Gift und Pollen in den Kupferkessel.



▲ *Die Wildecker Herzbuben haben ihr Weight-Watchers-Programm übertrieben*



▲ **Wie kommt man auf die Schnelle hinaus aus dieser Zelle?**

Das Metaphus-Gemisch (Petroy) probierte ich erst einmal an dem Geldstück (Raum) aus: Eine kleine Raupe kroch davon. Mutiger mixte ich erneut Metaphus und goß den Trank über das Gitter. Die Stäbe verwandelten sich in Schlangen, die zu Rubinen wurden, als ich Gift daraufgab. Die Rubine überschüttete ich mit dem Luziferus-Trank, so daß sie Feuer fingen. Aus der Grotte holte ich schließlich im Kessel Wasser, goß es auf die Flammen, und der Weg war frei.

Ich stand jetzt vor einem Lavafluß, den ich zu überqueren hatte. Petroy übersetzte mir die Schrift (Brief) an der gegenüberliegenden Wand. Mit dem Degen brach ich die blaue Verzierung an der Statue los und steckte sie in meinen Sack. Dann bohrte ich weiter (3x) und fand einen Rubin in dem Loch. Ich stellte Luziferus her und goß das Gebräu über den Rubin. Dahinter fand ich ein weiteres blaues Schmuckstück (Petroy) in Form eines Käfers.

Nun sah ich mir die Nischen genauer an und entdeckte in der rechten Nische auf der rechten Seite ein merkwürdiges Tier. Ich lockte es mehrfach, und beim vierten Mal spuckte es Klebstoff aus, den ich in den Napf tat. Ich mischte Vitalus und goß das Gemisch auf das Schmuckstück, worauf der Käfer leben-

dig wurde und davonflog. Mit dem Degen verbreiterte ich jetzt den Riß im Felsen (am linken Bildrand), so daß Lava ausströmen konnte. Der Käfer (Leuchtwurm) wurde davon angezogen und setzte sich daneben.

Ich nahm ihn (anklicken) und steckte ihn wieder ein. Um zu verhindern, daß mir der Leuchtwurm erneut davonflog, bestrich ich ihn mit Klebstoff und setzte ihn in die rechte Nische auf der rechten Seite. Jetzt erleuchtete mir das Insekt das Innere der Nische. Ich konnte einen Hebel und einen Zweig erkennen.



▲ **Trau keinem über 140!**

Mit dem Zweig bohrte ich in der Öffnung des Rohrs der Statue, und ein neues Schmuckstück fiel heraus. Mit ihm wiederholte ich den ganzen Vorgang (Vitalus mischen und auf das Schmuckstück gießen, den Riß im Felsen verbreitern, Leuchtwurm aufnehmen und mit Klebstoff beschmieren) und setzte den zweiten Leuchtwurm in die linke Nische auf der rechten Seite.

In der rechten Nischenwand wurde ein Loch sichtbar, in das ich die Kupferkugel einsetzte und dann fest eindrückte (benutze Kupferkugel mit Loch, Kupferkugel anklicken). Eine Schiebetür öffnete sich, und ein weiterer Hebel und ein weiteres Schmuckstück wurden sichtbar. Das belebte Schmuckstück setzte ich als Leuchtkäfer in die rechte Nische auf der linken Seite, wo sich neben einem Hebel ein Schmuckstückteil fand.

Ich klebte die beiden Schmuckstückteile zusammen und setzte den neuen Leuchtkäfer in die verbliebene

dunkle Nische. Auch hier wurde ein Hebel sichtbar. Das letzte Schmuckstück benötigte ich nicht; ich ließ es liegen.

Gefangen

Jetzt betätigte ich alle Hebel so lange, bis für jeden Hebel eine Buchstabenkombination des Briefes an der Wand aufleuchtete (Hebel verschieden oft betätigen). Dann schoß ich mit dem Bogen auf die Buchstaben K R A A L (erfordert etwas Übung; es ist ohne Bedeutung, ob der Block oben oder unten ist, wenn die dazugehörige Silbe aufleuchtet). Daraufhin erschien mein Widersacher und nahm mich und die Zwillinge gefangen.

In der Gefängniszelle setzte ich das steinerne Herz in die entsprechende Öffnung in der Wand ein. In der linken Wand meiner Zelle fand ich (etwa in Höhe der linken Inschrift) einen Nagel,



▲ **Sieh mal an, da ist ja Audrey! "Feed me, Seymour."**



▲ **Der Opa ist noch ganz gut zu Fuß**

an dem ich so lange zog (anklicken), bis ich ihn in der Hand hatte. Ich setzte ihn in ein Loch vom Schloß. Klickte ich nun auf die Nadel im Schloß, hob sich für einen kurzen Augenblick eine der Stangen meines Gefängnisgitters.

So fand ich in der Vertiefung auf dem Boden unter der dritten Stange von rechts (Nagel in Loch bei "7 Uhr") eine Nadel. Jetzt studierte ich die Inschrift links genauer und setzte dann den Nagel in das Loch des linken Schloßteils (bei "3 Uhr") und die Nadel in das Loch des rechten Schloßteils (bei "9 Uhr"). Nacheinander stieß ich die beiden Nadeln der Schloßteile an (Reihenfolge beliebig), mein Gefängnis öffnete sich...

...und ich stand vor dem Revuss. Doch die drei Sandkörner waren unerreichbar für mich. Die Inschrift unter der linken Nische sah ich mir näher an und berührte die Buchstaben D J E L. Daraufhin öffnete sich die Nische, und die Statue Djels (Petroy) kam zum Vorschein.

Ich nahm ihr das Messer aus der Hand und das Herz aus der Brust. Mit dem Messer schnitzte ich aus dem Bambus (rechts neben dem Revuss-Mechanismus) eine Flöte. Da sie jedoch nicht gleich richtig klang, mußte ich ein zweites Mal Hand anlegen (benutze Messer mit Bambus, benutze Messer mit Flöte), bis ich damit Urm herbeirufen konnte.

Leider konnte mir der kleine Vampir nicht helfen, doch fiel durch sein Umhergeflatter ein Stein zu Boden. Ich hob ihn auf und setzte ihn in die In-

schrift unter der linken Nische ein (benutze Stein mit Gravur, benutze Stein mit Loch). Nun berührte ich die Buchstaben A Z E U L I S S E, worauf sich die

rechte Nische öffnete und die Statue Azeulisses (Petroy) zu sehen war (Finger weg von der Statue!).

Nun widmete ich mich den drei Hebeln der Apparatur. Ich schob sie einen nach dem anderen von oben nach ganz unten und dann wieder zurück in ihre Ausgangslage, und zwar von rechts nach links, wie die Schlange kriecht.

Dann setzte ich das steinerne Herz wieder in die Statue Djels ein und stellte Azeulisses Statue dazu. Beide verschmolzen miteinander zur geflügelten Liebe, die für mich die drei Sandkörner aus der Apparatur holte. Ich legte die Sandkörner in den Revuss – und hatte damit Kraal von der Welt verbannt; sang- und klanglos verschwand er, und Opale war gerettet. □

Christiane & Andreas Franke



▲ **Ernährt sich von roten Früchten, der feuerspeiende Wunder-Vampir Urm**

Die Türen-Mechanismen

Petroys Hinweise führen zu folgenden Reihenfolgen, in denen die Tasten gedrückt werden müssen:

"Figuren haben Flächen" – Kreis, Sechseck, Dreieck, Quadrat

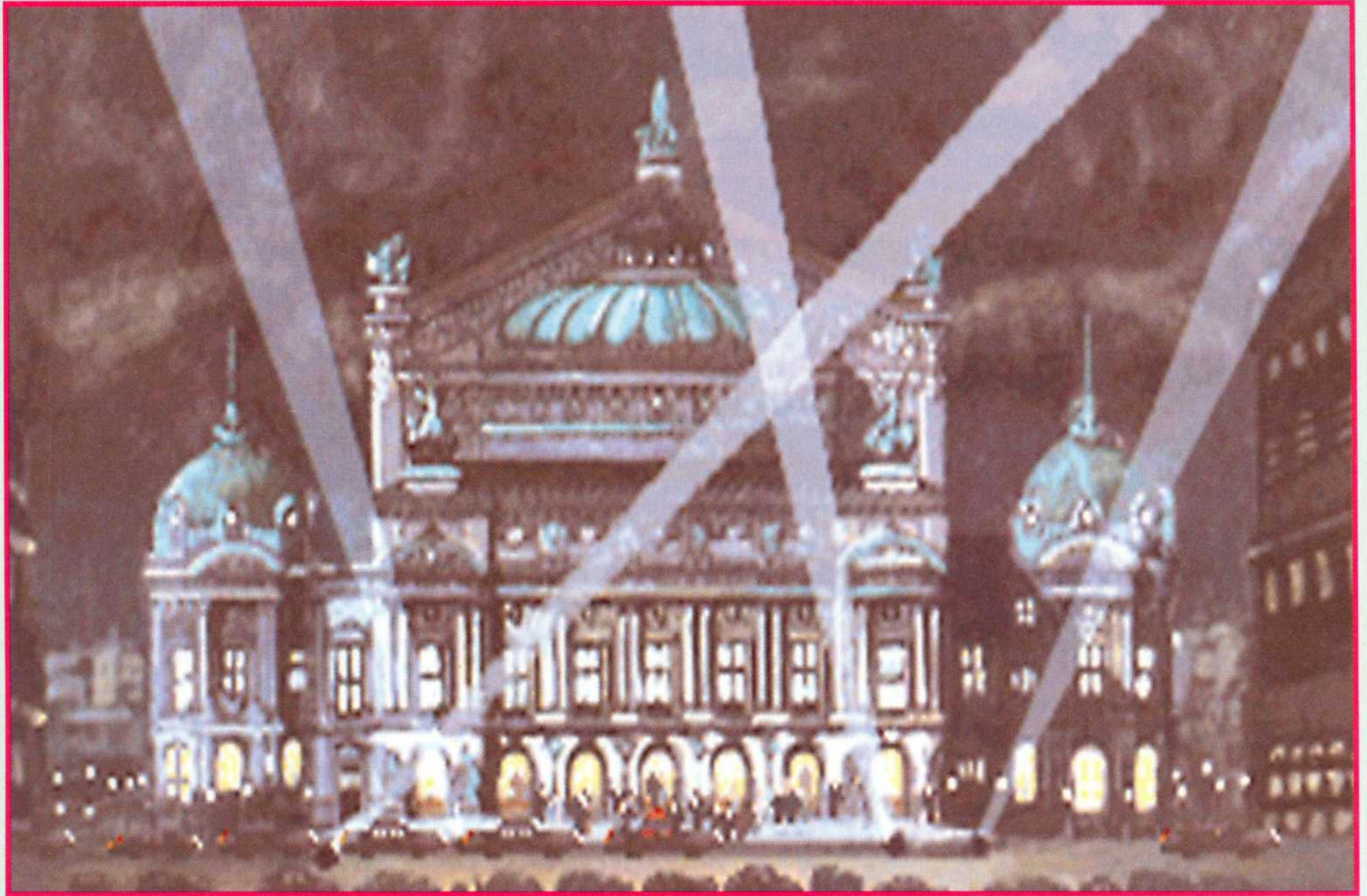
"Figuren haben Spitzen" zusammen mit Pfeil auf der Tür – Kreis, Quadrat, Dreieck, Sechseck

"Figuren haben Spitzen" zusammen mit Zahlen 0 3 4 6 – Kreis, Dreieck, Quadrat, Sechseck

"Doppelte, Einfache, ..." – 4 2 3 9

"Aufsteigende Reihenfolge bis 8" – 1 3 4 (hier ausnahmsweise nur drei Tasten drücken)

Die Rache de



Erik ist eine tragische Figur – das Gesicht zur Hälfte verunstaltet und mit einer Maske abgedeckt, dazu unglücklich verliebt; es bleibt ihm nur seine geniale Musik. Als Phantom der Oper geistert er so schon jahrzehntelang durch eines der schönsten Musicals – ohne Chance auf ein Happy End. ASM zeigt, ob dem Phantom wenigstens im Computerspiel ein besseres Schicksal vergönnt ist.

es Verfehmten

Ja, da steht er nun, Raoul Montand von der Pariser Sureté, vor einem zum Flugkörper umfunktionierten Kronleuchter. Also kann es sofort losgehen: Das Geheimnis um Erik, das Phantom der Oper, soll ergründet werden. War er nicht längst besiegt? Steckt er tatsächlich hinter dem furchtbaren Attentat auf ahnungslose Operngäste?

Die wichtigsten Informationen erhält Raoul von anderen Personen, die er reichlich ausquetscht. Da er auch alles ganz genau untersucht, entwickelt sich Raoul ziemlich schnell zu einem Fachmann in Sachen Theateraufbau.

Zunächst marschiert er einmal durch den Orchestergraben in den *Trap Room*. Durch den Souffleurkasten kann er auf die Bühne lugen. Oh Gott, Erik das Phantom in Person! Es gibt ihn also doch!

Da die Tür im *Trap Room* verschlossen ist, verschiebt Raoul die Treppe, kippt den Schalter an der Tür und klettert durch die Falltür auf die Bühne. Dort angekommen, geht er zunächst nach rechts und findet im nächsten Raum eine gelbe Folie (*Yellow Frame*).

So, wo ist Charles, den soll er doch befragen? Nach links über die Bühne

findet er seine erste wichtige Informationsquelle. Weiter geht's, die Wendeltreppe hinunter. Oops, da kommt ein Sandsack geflogen...!

Dieser wird gleich eingesackt, und runter geht's. Aha, offensichtlich der

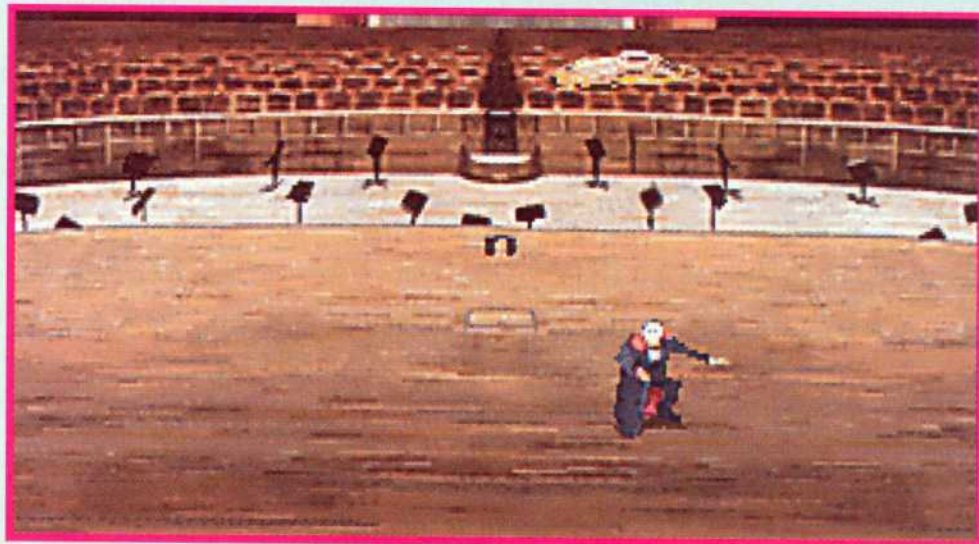
Raum hinter der verschlossenen Tür vom *Trap Room*. Hier wird zunächst der *Red Frame* eingesteckt, dann sucht man den Keller auf.

Hinter den Kulissen

Außer Gerümpel und Theaterrequisiten gibt es aber nichts zu sehen, und so geht der Weg wieder bergauf. Was hat Charles gesagt? Die Garderoben sind hinter der Bühne. Also nichts wie hindurch, den Aufstieg in Angriff nehmen. Im 1. Stock unterhält sich Raoul mit der Ballerina Julie, und im 2. Stock trifft er auf Christine Florent, den Star der Oper.

So, jetzt ist es Zeit, mal das Obergeschoß unter die Lupe zu nehmen. Also runter, durch die Tür und die Wendeltreppe hoch auf den Catwalk. Wieder Anzeichen vom Phantom, aber wo kann es nur sein?

Beim Spaziergang über den Catwalk findet



▲ Da steht der Kerl im Rampenlicht, doch leider, man erreicht ihn nicht

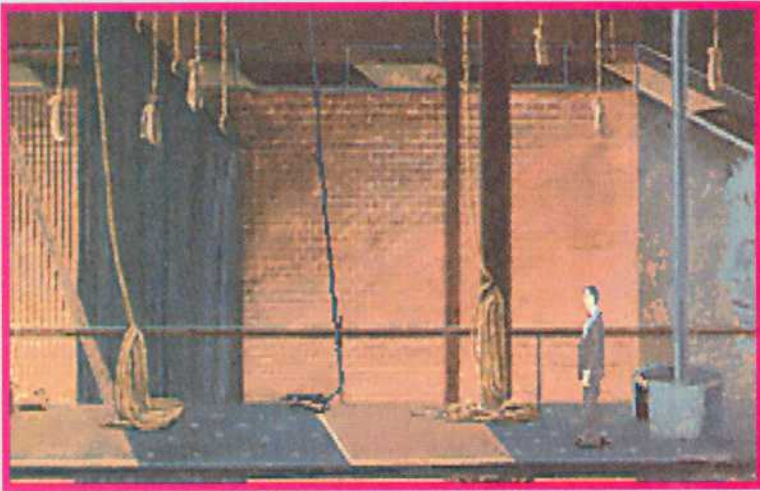
Raoul den *Blue Frame*, der sofort eingesteckt wird. Aha, das durchschnittene Seil des Kronleuchters. Daran geheftet eine Mitteilung vom Phantom! Aber wieso mit Racheversprechen an ihn – Raoul – persönlich? Sehr merkwürdig!

Hier gibt's nichts weiter zu erkunden, so daß es Zeit wird, sich einmal das Foyer vorzunehmen. Auf gewohntem Weg geht es zurück zum Orchestergraben und durch die Stuhlreihen ins Foyer. Dort tritt Raoul durch die linke Tür auf dem Flur und hält einen kleinen Smalltalk mit dem Manager, Monsieur Brie. Der erzählt ihm von einem Buch, das vor ca. 100 Jahren von einer Madame Giry geschrieben wurde, die eine gewisse Beziehung zu Erik dem Phantom hatte.

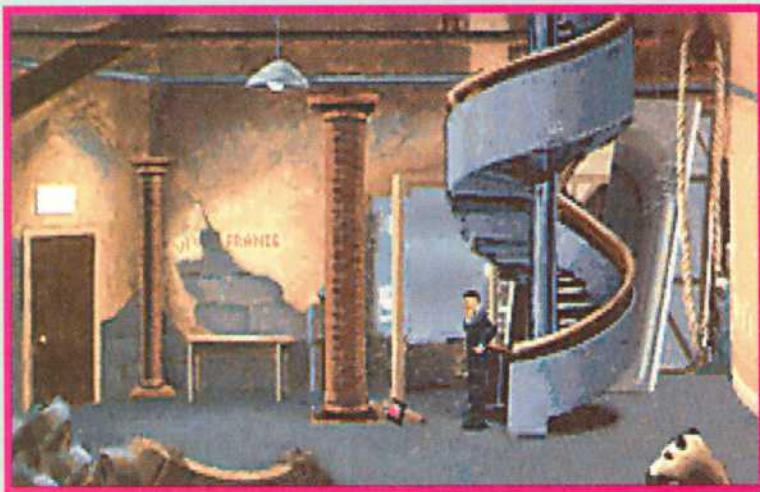
Sofort macht sich Raoul auf, um in der Bibliothek nebenan aus dem linken Bücherregal das Buch zu holen und zu lesen. Das Buch ist nicht leicht zu finden. Erst nach einer gewissen Zeit findet er es neben der linken Tür. Dabei entdeckt er, daß der Glaskasten, in dem die Artefakte Eriks – Ring, Schwert und Kompositionen – aufbewahrt wurden, aufgebrochen ist und daß die Gegenstände geklaut sind. Dieses teilt er dann sofort dem Manager mit.



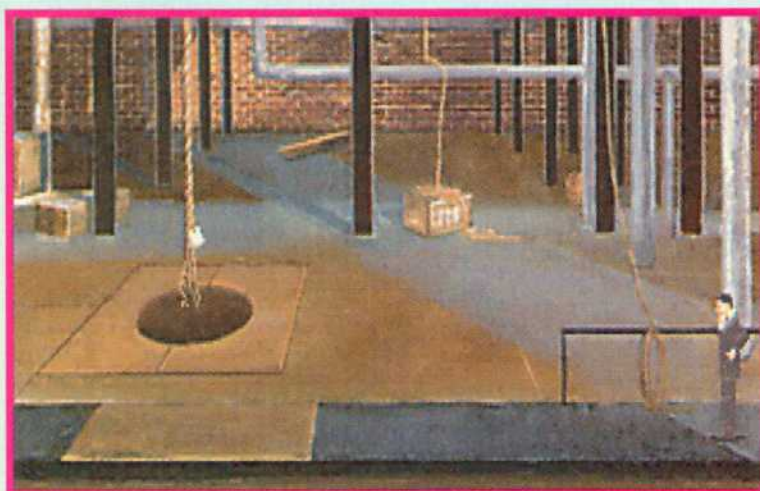
▲ Hilfe, ein Kopf ohne Körper



▲ **Unter den Brettern, die die Welt bedeuten**



▲ **Der größte Korkenzieher der Welt**



▲ **Durch das Loch, auf die Lampe**

Ein Schrei in der Nacht

Bevor man sich genauer darüber Gedanken machen kann, dringt ein Hilfeschrei von Julie durch das Gemäuer. Irgend etwas ist mit Christine Florent passiert. Raoul macht sich sofort auf den Weg zu Christines Garderobe, wo er Julie vor der erwürgten Christine findet. Sie berichtet, daß sie den Mörder – das Phantom – zum *Catwalk* hoch hat flüchten sehen. Die Verfolgungsjagd kann beginnen!

Oben auf dem *Catwalk* angekommen, überrascht Erik, der sich unter einem Umhang verborgen hatte, Raoul und wirft ihn den *Catwalk* runter auf die Bühne. Nur Fliegen ist schöner!

Als Raoul wieder zu sich kommt, ist er ganz schön verdattert: Nichts ist mehr so wie es war. Über ihn gebeugt stehen Christine Daaé, das Ziel des Phantoms vor ca. 100 Jahren, Raoul de Chagnys Geliebte sowie Monsieur Richard, der Opernmanager und angebliche Freund von Raoul.

Hä? Er, Raoul Montand, soll nun Vicomte Raoul de Ghagny sein? Willkommen im Jahre 1881! Da Raoul sowieso nichts an dieser irren Situation ändern kann, nimmt er den kleinen Zeitsprung hin und macht sich gleich auf die Socken, dem Phantom in dieser Epoche auf die Spur zu kommen. Komisch, der *Yellow Frame* liegt wieder hinter der Bühne, an gleicher Stelle wie 100 Jahre später. Na ja, wieder einsacken, und weiter geht's.

Auf dem *Catwalk* den bekannten *Blue Frame* einsacken, und – aha – der Kronleuchter hängt noch. Also klettert



▲ **Das Schiebepuzzle im Dungeon**

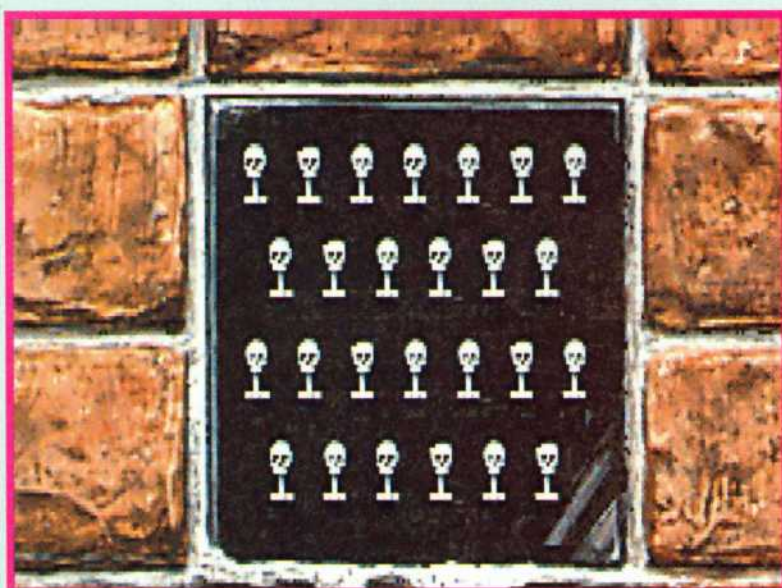
Raoul auf ihn hinunter und beschaut sich das Ganze einmal von oben. Schöne Aussicht!

Wieder die Wendeltreppe runter, liegt neben einer Kiste ein Kabelhaken. Man weiß ja nie, wann man so etwas mal brauchen kann, also mitnehmen! Weiter die Treppe runter liegt der bekannte *Red Frame*, auf dem Tisch steht eine schöne Gaslaterne. Irgendwann wird er sie bestimmt brauchen.

Déjà Vu

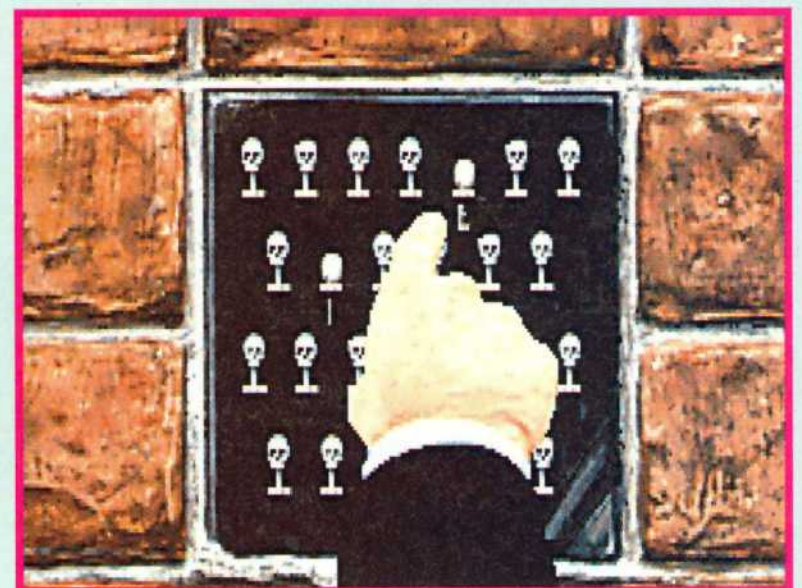
Mal sehen, wie der Keller im Jahre 1881 aussieht. Also die Treppe runter! Vorne auf einer Kiste liegt ein Seil, das sofort eingesackt wird, und – das darf doch nicht wahr sein – da steht doch der olle Kaffeepott, den er 1993 dort schon gesehen hatte: Schlampelei!

Wieder oben stellt Raoul fest, daß die Tür links jetzt offen ist. Sehr praktisch! Hinter der Tür trifft er dann im *Trap Room* auf Jacques, den Souffleur.



◀ **Die Schalter des Grauens...**

► **... und wie man sie schaltet und waltet**





▲ **Hier spinnt doch wer!**

also unverrichteter Dinge abziehen und begibt sich wieder hinter die Bühne. Dort hört er Christine Daaé singen und macht sich sofort auf den Weg zu ihrer Garderobe (Das Wandern ist des Müllers Lust...). Keine Bange, wenn Raoul den Gesang nicht sofort vernehmen kann. Es dauert eine gewisse Zeit, und vorher kann er auch Christines Tür nicht öffnen.

Spurlos verschwunden

Auch dieser hat wertvolle Informationen und wird kunstgerecht verhört.

Jetzt wird's Zeit für einen Besuch beim Manager. Auf dem Weg dorthin trifft Raoul auf den Maler Edgar Degas, der ihm von seiner Malerei erzählt. Beim Manager bekommt Raoul zwei Nachrichten von Erik zu sehen. Außerdem erfährt er, daß Erik sich die Loge Box 5 für jede Vorstellung reservieren läßt und daß Madame Giry – ja, genau die – für die Boxen verantwortlich ist.

So macht sich Raoul auf die Füße über den Flur, hoch durch den Gang und zu den Boxen. Die noblen Boxen befinden sich hinter der rechten Tür im Foyer. Madame Giry hat wirklich sehr wertvolle und aufschlußreiche Informationen über Erik, und da Raoul die drei Frames bei sich hat, schließt sie ihm Box 5 zur eingehenden Durchsichtung auf. Hier findet Raoul eine weitere Nachricht von Erik am Geländer und bei näherer Untersuchung der linken Säule eine Geheimtür.

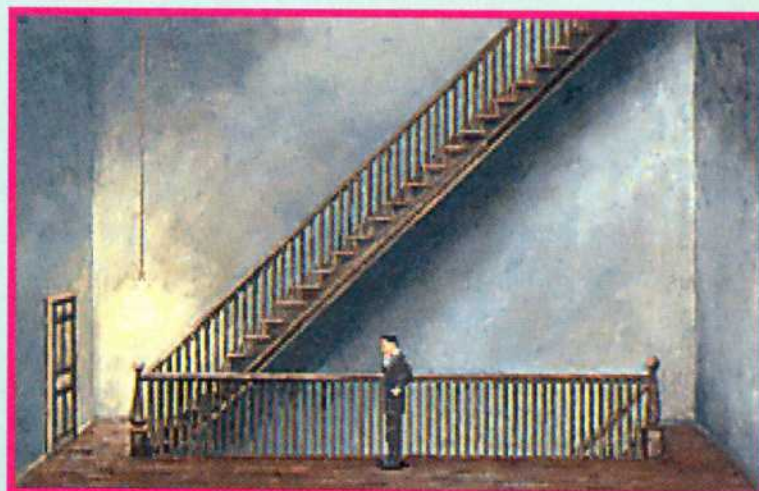
Leider braucht man für diese einen sogenannten *Skeleton Key* (Dietrich), den er nicht finden kann. Raoul muß

Christine, die eine verflixte Ähnlichkeit mit Christine Florent hat, mausert sich immer mehr zu einer perfekten Sängerin. Sie erzählt Raoul von ihrem Geheimnis, dem *Angel of Music*, der ihr Unterricht gibt. Als dieser dann aufzutauchen droht, muß Raoul vor die Tür, was ihm überhaupt nicht paßt.

Was er dann hört, noch viel weniger! Er nimmt die Feueraxt von der Wand und schlägt die Tür ein. Was ist das? Christine ist verschwunden, aber wie? Der Spiegel?! Aber an ihm ist nichts zu entdecken.

Als Raoul und der Manager sich in dessen Büro gerade überlegen, was zu tun ist, taucht Christine überraschend wieder auf. Sie müsse jetzt hinter die Bühne, um sich für ihren Auftritt vorzubereiten, habe aber am Ticketschalter für Raoul ein Box-Ticket für die Vorstellung hinterlegt.

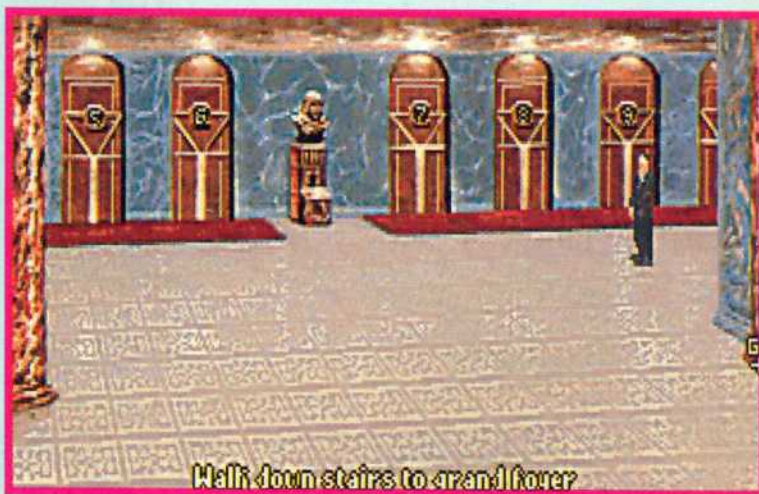
Also ab, ganz links vom Flur zum Ticketschalter, und den hinterlegten Umschlag abholen. In diesem befinden sich das Ticket und eine Nachricht von Christine, die sich offenbar doch in Gefahr befindet.



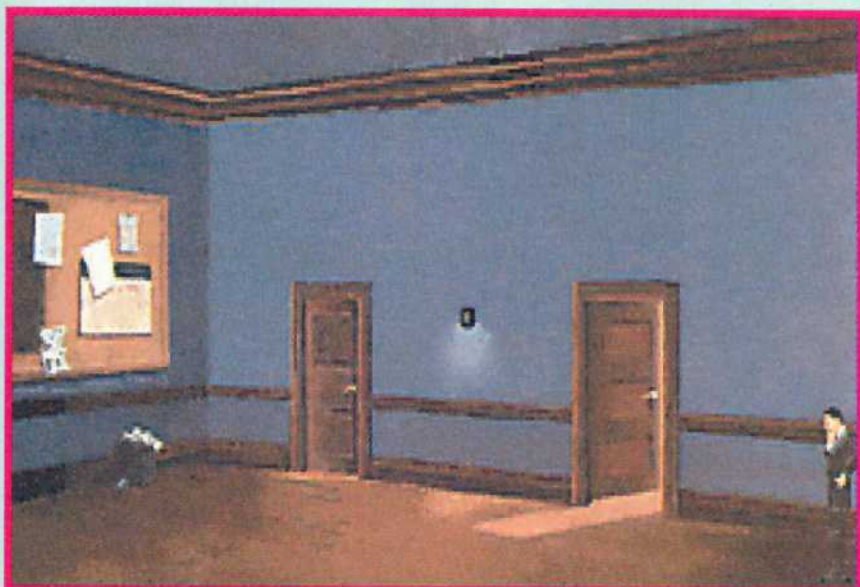
▲ **Runter oder rauf? Ach, käme ich nur drauf!**



▲ **Ist ja prima, Ballerina!**



▲ **Große Oper im Foyer**



◀ **Spieglein, Spieglein ...**

▶ **Das Buch erscheint erst nach einer Weile**





▲ ... zwei, drei, hoch das Bein!

Na ja, vor der Vorstellung kann Raoul nichts mehr machen. Er geht also hoch zu den Boxen, gibt Madame Giry das Ticket, betritt Box 9 und setzt sich hin. Die Show kann beginnen.

Doch kaum hat sie angefangen, läßt sich Erik auf die Bühne herab und verschwindet mit Christine durch die Falltür; da ist sich Raoul mit dem Manager einig.

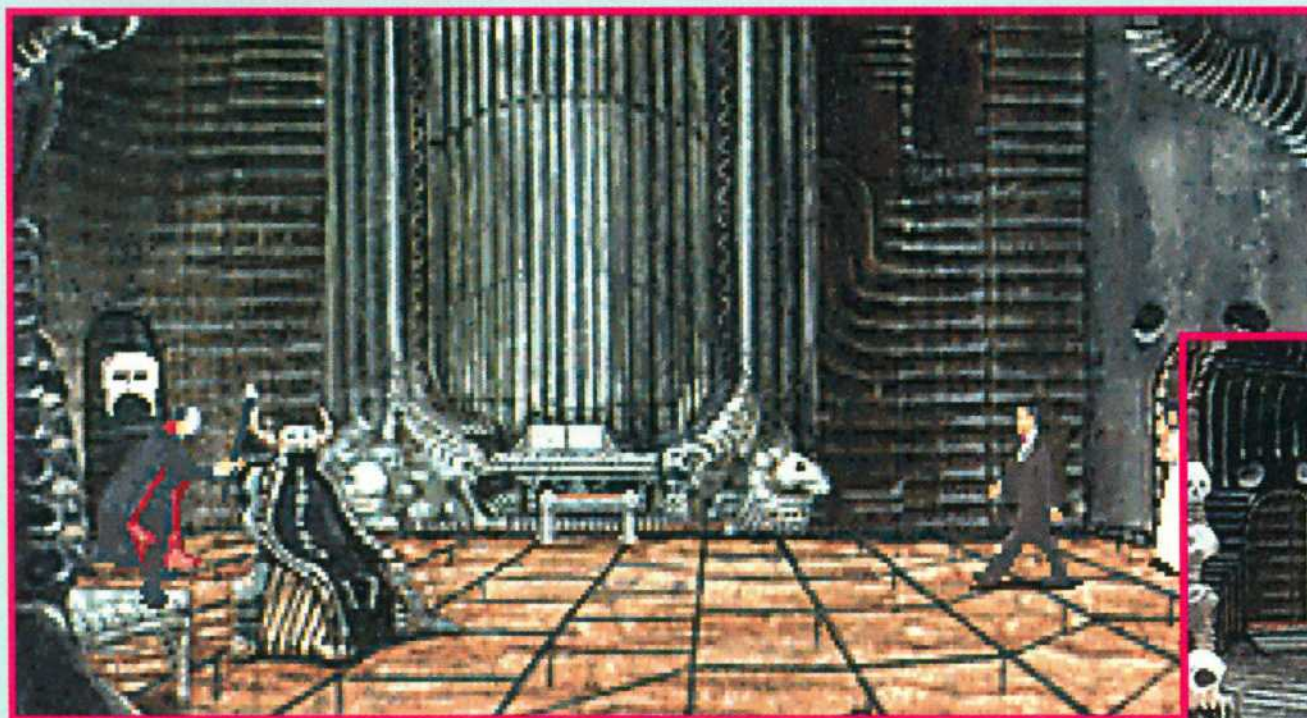
Nichts wie hin zum Trap Room. Doch was ist das? Jacques liegt tot auf dem Boden. Neben ihm ein *Skeleton Key*, den Erik bei der Flucht offensichtlich verloren hat. Nun, das paßt gut,

denn mit diesem Schlüssel kann Raoul endlich die Geheimtür in Box 5 öffnen.

Gesagt, getan: Durch die Geheimtür gelangt er auf eine Riesenleiter, die zu insgesamt drei Geheimtüren führt. Für die obere müßte er einen anderen Schlüssel haben, durch die untere kann er dann raus.

In den Katakomben

Wahnsinn: Die Geschichten von den *Catacombs* sind also doch wahr! Da Katakomben bekanntlich dunkle Ge-



▲ Bei Phantoms in der guten Stube

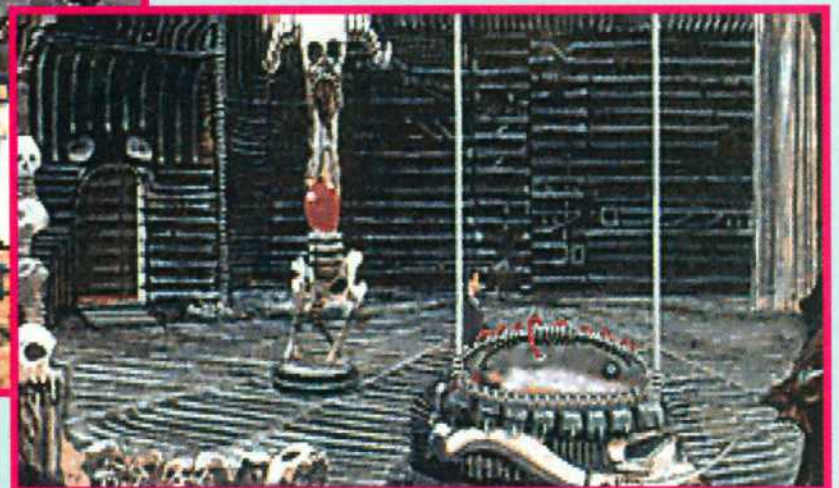


▲ Pompöser Flur! Wo bitte ist die Garderobe?

wölbe sind, schaltet Raoul seine Laterne an und macht sich daran, die verworrenen Gänge zu erkunden. Hierbei kommen ihm die gefundenen Rahmen zugute, denn durch Ablegen derselben in den Räumen kann er feststellen, ob er in neue Räume gelangt oder in schon erforschte teleportiert wird (alle, die keine Lust am Höhlenforschen haben, sollten strikt dem gezeichneten Weg auf der Karte folgen).

Ziemlich am Ende der Katakomben findet Raoul einen unglücklichen Abenteurer, dem es wohl nicht gelungen ist, den Mechanismus der Tür zu öffnen. Raoul nimmt ihm das Schwert ab und knöpft sich das Schaltpult neben der Tür vor. Da er Madame Giry gut zugehört hat, weiß er, daß die 26 Hebel etwas mit den 26 Buchstaben des Alphabets zu tun haben müssen und daß das Codewort etwas sein muß, das mit der Person des Phantoms zu tun hat.

Raoul ist ein schlaues Kerlchen und klickt nacheinander die Hebel in der



▲ Das haben alle vermutet: Erik ist ein Gruffie



▲ Und ist der Weg auch holperich, der wahre Held der stolpert nicht!

alphabetischen Reihenfolge E R I K, klar! Hinter der Tür versperrt ihm ein riesiges Spinnennetz den Weg, das er mit dem Schwert beseitigt. Weiter geht's!

Am Ausgang der Katakomben angekommen, steht Raoul vor zwei Türen. Da die linke verschlossen ist, fällt die Wahl nicht schwer, und er betritt einen weiteren *Trap Room*. Hier muß er die Teile eines Puzzles in vorgegebener Zeit so anklicken, daß die Maske des Phantoms erscheint (Es gibt drei Bilder: Klaviertastatur, Geige mit Bogen und Phantommaske. Wenn die Zeit um ist und Raoul blitzschnell zu einem gegrillten Skelett mutiert, muß man eben noch einmal von vorne anfangen, also keine Panik!). Schließlich öffnet sich die Falltür.

Die Rettung naht

Raoul befestigt schnell den Kabelhaken am Seil und hat nun einen tollen



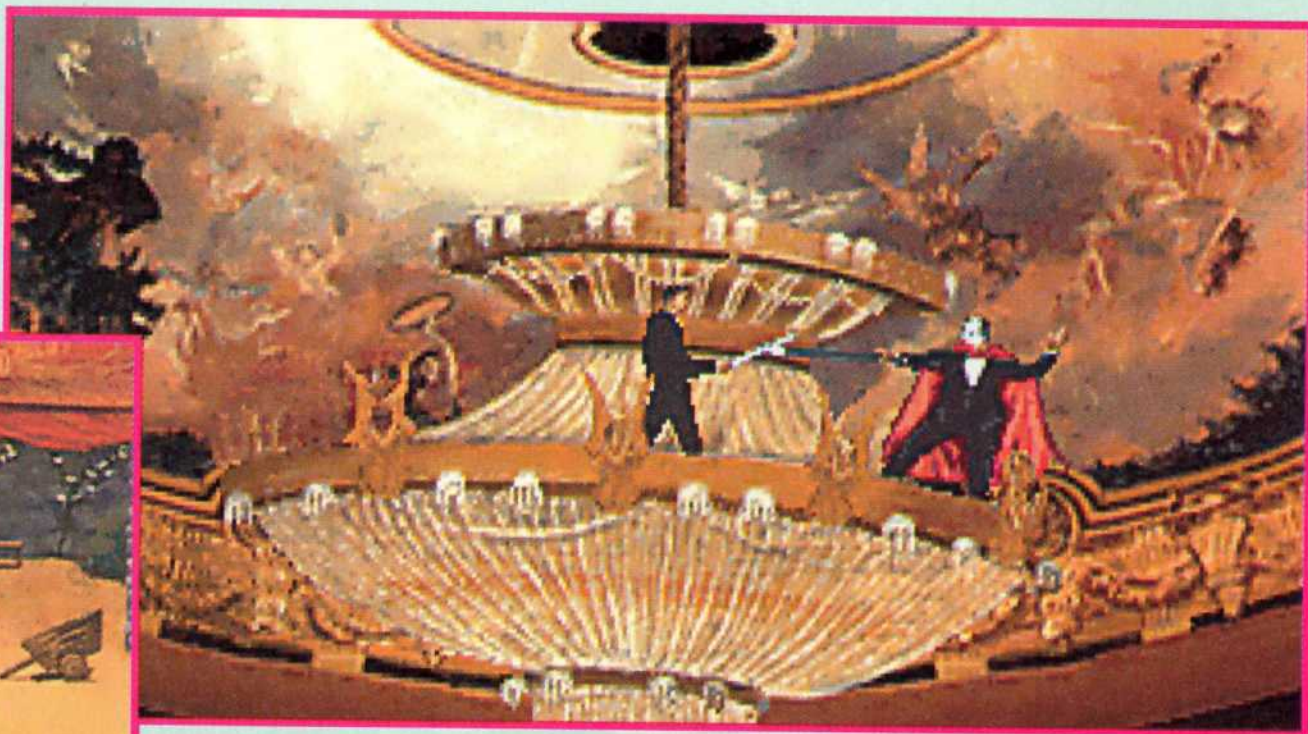
▲ Über des Dungeons Rampe, zum Showdown auf die Lampe

Enterhaken zur Verfügung, den er hoch zur Falltür wirft und dort verankert. An dem Seil klettert er dann hoch, entgeht so sehr elegant dem Grilltod und findet sich im Wohnzimmer von Erik wieder. Von nebenan hört er Christine um Hilfe rufen und erfährt von ihr, daß die Tür zu ihrem Gefängnis mit einem Orgelmusik-Mechanismus zu öffnen ist.

Also läßt sich Raoul an der Orgel nieder und spielt Eriks Lieblingsstück (ausprobieren oder gut erinnern). Die Tür öffnet sich, und er kann sich daranmachen, Christine zu befreien. Diese

liegt in einem verschlossenen Sarkophag. Mit dem *Skeleton Key* schließt Raoul das Geheimschloß im Schädel vor dem Sarkophag auf, drückt dann weiter links auf den dritten Schädel von rechts und hat die Maid befreit.

Diese gibt ihm dann einen Ring, den sie von Erik als Verlobungsring bekommen hat. Nach einer kleinen Unterhaltung entschließt man sich dann doch zur Flucht durch das Wohnzimmer. Aber die beiden haben die Rechnung ohne Erik gemacht. Dieser erscheint auf der Bildfläche und muß von Raoul mit dem Schwert in die



▲ Was willst du mit dem Molche, stich... ähh - Dolche, sprich!



▲ So sehr sich Raoul auch beeilt, das Böse hat sich abgeseilt



◀ *Ach du Schande, Raoul hat Phantom-Schmerzen*

Christine entfliehen, und Raoul und Erik stürzen samt Kronleuchter in die Tiefe.

Zurück in die Zukunft

Als Raoul wieder zu sich kommt, findet er sich im Jahre 1993 wieder. Das hatten wir doch schon einmal, oder? Über ihn gebeugt stehen Christine Florent (war diese nicht erwürgt worden?) und Mon-



▶ *Igitt, Phantome sehen dich an*



Flucht geschlagen werden. Erst dann können sich die beiden durch die linke Tür auf und davon machen, nicht ohne vorher die Noten von der Orgel mitzunehmen.

Im Vorgewölbe greift sich Raoul die Bootsstake und läuft dann zum rettenden Boot. Die kleine Gondelpartie bringt Raoul und Christine zum Eingang der Katakomben zurück. Beide können nun über die Leiter zurück ins Theater klettern.

In Box 5 angelangt, lauert Erik Christine schon wieder auf. Man glaubt es kaum: Schon ist er mit ihr aufs Neue verschwunden.

Sofort startet Raoul die Verfolgungsjagd, die diesmal über die Leiter nach oben führt. In der Eile konnte Erik die Geheimtür wohl nicht verschließen, so daß der Weg für den Helden frei ist. Aha, diese Tür führt zum

Catwalk. Dort hört er Stimmen vom Kronleuchter und klettert auf diesen hinunter. Erik und Raoul kämpfen miteinander, wobei Raoul schnell den auf ihm liegenden Stock wegdrückt und den nun unter ihm liegenden Erik demaskiert: Welch grauenhafte Fratze!

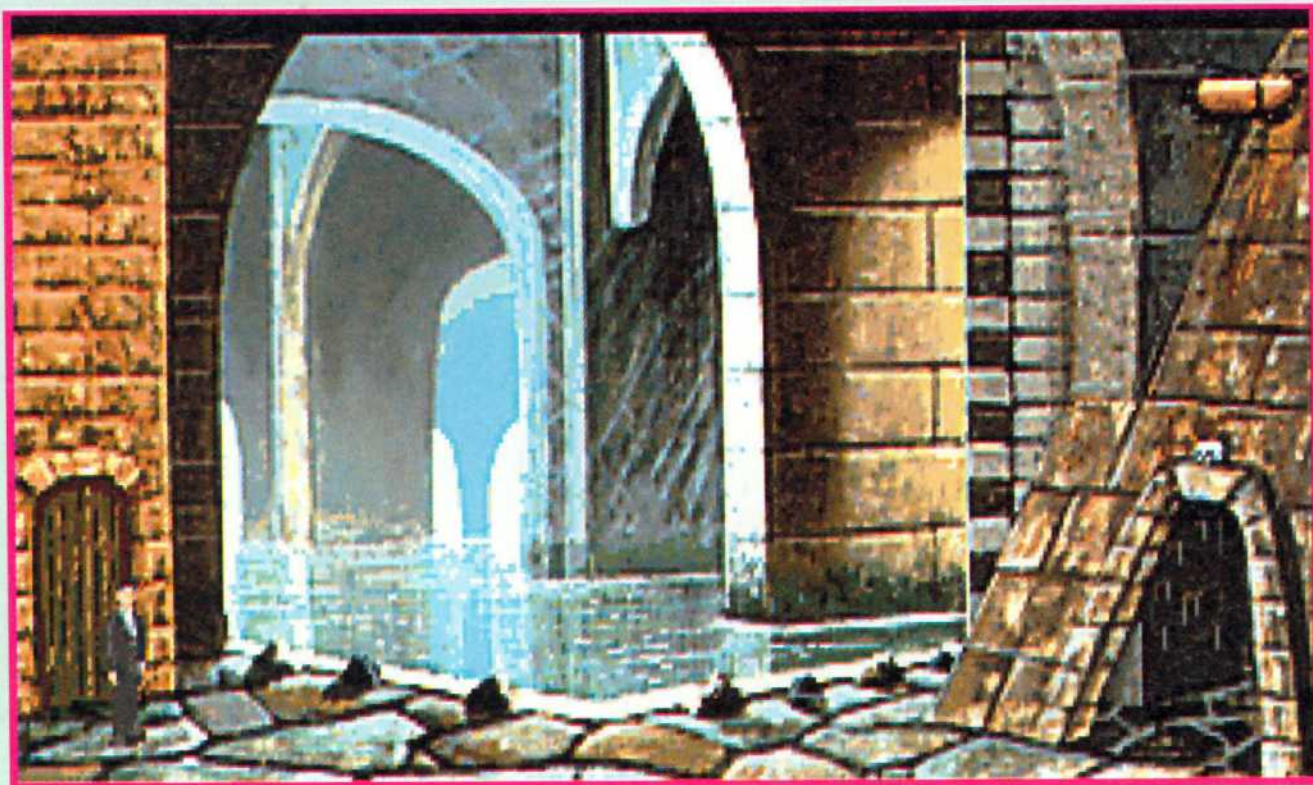
Während des Handgemenges kann

sieur Brie, der Manager. Beide verstehen überhaupt nichts von Raouls Erzählungen von einem Phantom, Mord und Entführungen. Was soll das? Hat er etwa alles nur geträumt oder tatsächlich durch seine Aktivitäten in der Vergangenheit das Phantom besiegt und somit die Geschichte verändert? Wenn ja, dann ist klar, warum Christine Florent nicht ermordet worden sein kann.

Aber was war mit dem Buch von Madame Giry? Schnell greift er sich dieses aus dem Bücherregal und sucht die ihm bekannte Passage. Seltsam, auch diese ist nicht so, wie er sie in Erinnerung hat! Na ja, was soll's, wenn es jemals ein Phantom gegeben hat, dann hat er es in der Vergangenheit besiegt. Oder nicht?

Ihm ist, als wenn er die Gegenwart Eriks spürt. Vielleicht spukt das Phantom doch weiter in den Gemäuern und Katakomben der Oper herum. Die Zukunft wird es zeigen, oder die Vergangenheit? ■

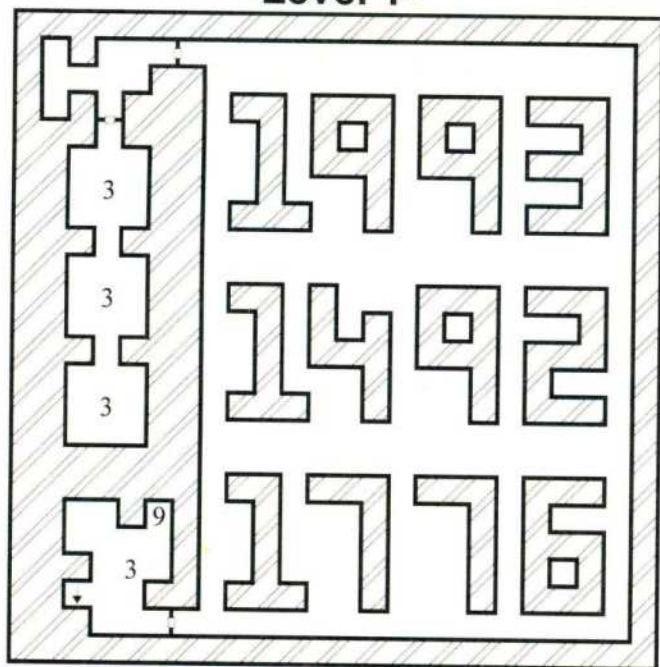
Andrea Dreisbach



▲ *Gewölbe mit fl. Wasser, ruhige Lage, zu verm.*

Fortsetzung von Seite 89

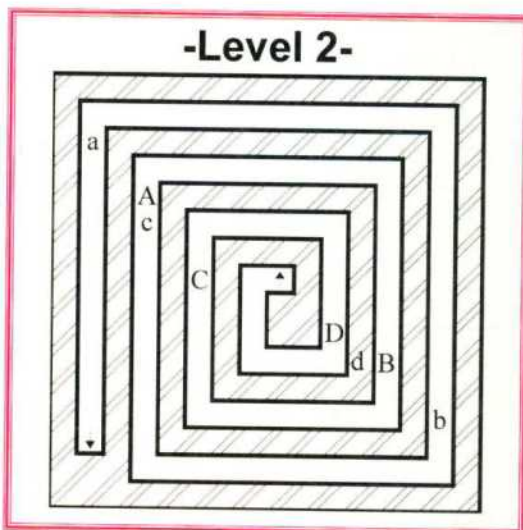
Die große Pyramide -Level 1-



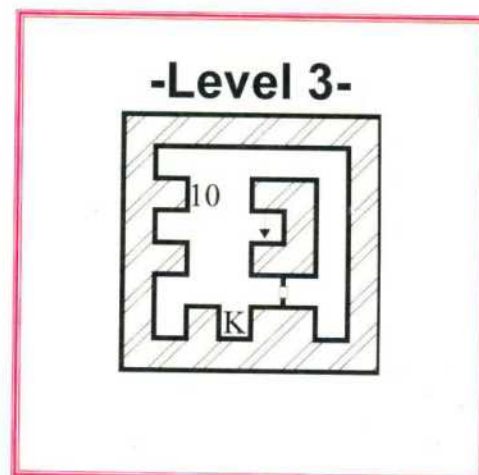
Die große Pyramide

- 9: Sternflotte-Register-Nummer eingeben: "1701".
- 10: Der Drache Pharao erklärt der Party, warum Alamar aufgehalten werden muß (bringt +5.000.000 Exp.). Sein Auftrag: Das Schiff, das in der Lava steckt, soll erkundet werden (B2, Pkt. 10). Zurückgekehrt von Coraks Raumschiff, erhält die Party von Pharao den Paß für Olympus.

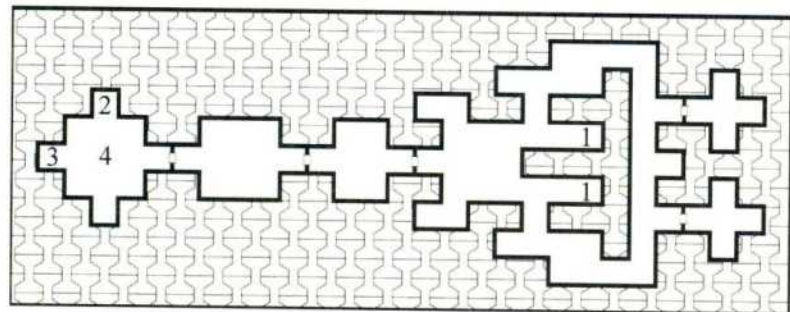
-Level 2-



-Level 3-



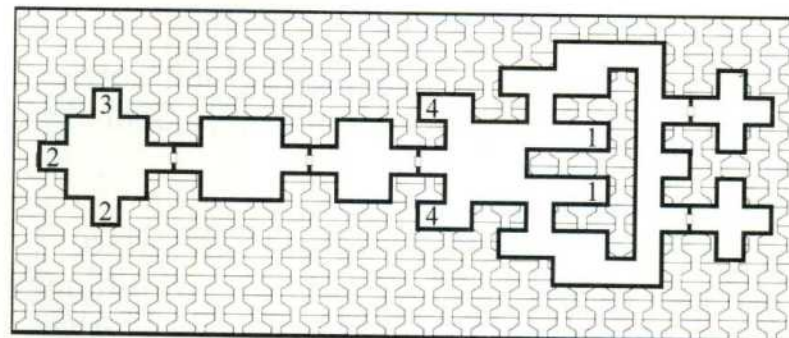
Coraks Raumschiff



Coraks Raumschiff

- 1: Ausgang.
- 2: Coraks Logbuch.
- 3: Um das Stasisfeld um Corak zu deaktivieren, muß man folgenden Code eingeben: "Where no man has gone before".
- 4: Corak bedankt sich für seine Befreiung (bringt 5.000.000 Exp.). Die Party eilt nun zum Pharao (später mit der Seelenbox hierher zurückkehren – siehe Olympus – und Corak nach Schloß Alamar mitnehmen).

Alamars Raumschiff

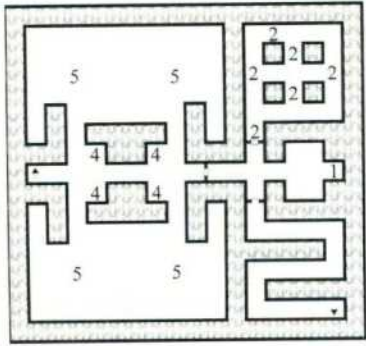


Alamars Raumschiff

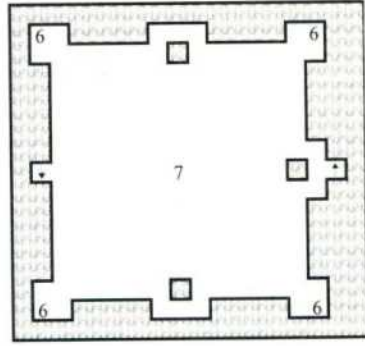
- 1: Ausgang.
- 2: Defekter Computer.
- 3: Aus diesem Computertagebuch erfährt man interessante Informationen über Alamar.
- 4: Feuerleit-Computer.

Castle Alamar

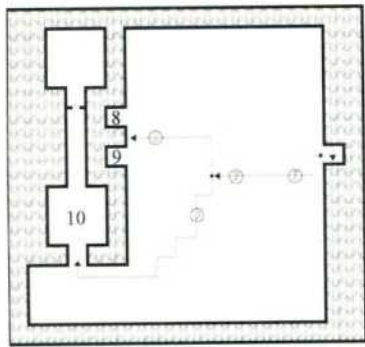
Level 0



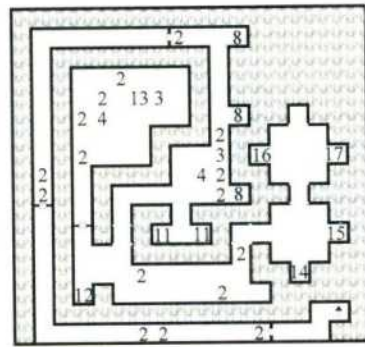
Level 1



Level 2



Level 3



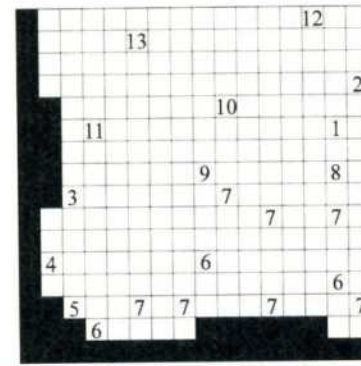
○ = diese gekennzeichneten Stellen mit "Jump" überspringen!

Castle Alamar

- 1: Ausgang.
- 2: Annihilators.
- 3: Auto-Bots.
- 4: Statue.
- 5: Lava Kopf.
- 6: Das Zifferblatt wird auf neun gestellt. Sind alle vier Zifferblätter auf neun gestellt, so öffnet sich im Westen ein Weg, der zur Mitte des Raums führt (eingezeichnet).
- 7: Der Lava-Kopf fragt die Party nach dem wahren Namens Alamars. Die Antwort ist Sheltem.
- 8: Der Zaubertrank erhöht die Erfahrungsstufen um +5.
- 9: Ausgang Skyroads.
- 10: ALAMAR – man muß die Seelenbox mit Corak dabei haben (siehe Coraks Raumschiff) – Schlußgrafik!
- 11: Der Hebel öffnet eine Wand.
- 12: Die Stufen nach Clouds of Xeen – Shangri La.
- 13: Die Statue birgt den Hinweis, wie man zu Alamar gelangt (FEWAEFFWAEFAWEEWWEFAW; A=Air, E=Earth, F=Fire, W=Water, der Weg ist eingezeichnet (Level 2)).
- 14: In der Nische ist der Schlüssel für den Drachenturm (Clouds of Xeen).
- 15: Der Monsterschädel öffnet nur Abenteurern mit der Silver ID Card (Clouds of Xeen) die nördlich gelegene Wand.
- 16: Schlüssel für den Darkstone Tower (Clouds of Xeen).
- 17: Der Monsterschädel verlangt die ID Card (Clouds of Xeen).

A4

A 4

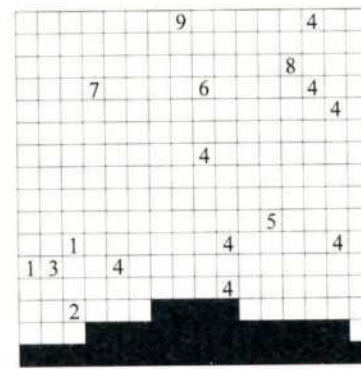


- 1: Castleview.
- 2: Justine hat den Paß für Castleview (1000 GS).
- 3: Im Schiffswrack sind Gold und Items.
- 4: Mönch Reger – des Rätsels Lösung: PALINDROME. Das bringt +500.000 Exp.

- 5: Die Flaschenpost enthält einen schriftlichen Hilferuf von Königin Kalindra.
- 6: Monga Melons.
- 7: Elektrapedes.
- 8: Eingang Castleview Sewers.
- 9: Der Leser der Flaschenpost wird aufgefordert, Xanthus, den Zauberer, 25 Schritt westlich von Castle Blackfang zu besuchen.
- 10: Der Brunnen bringt + 25 Might.
- 11: Der Brunnen hat +10 AC.
- 12: Luna, die Druidin, hat einen Auftrag: Drei Statuen aus dem Great Southern Tower, Western Tower und Necropolis müssen besorgt werden. Als Belohnung winkt eine Levelerhöhung um +5.
- 13: Castle Kalindra.

B4

B 4



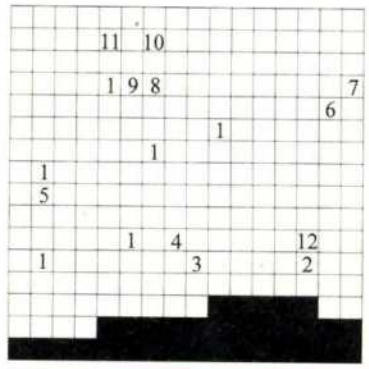
- 1: Elektrapedes.
- 2: Brunnen des Glücks.
- 3: Monga Melons.
- 4: Medusa Sprites.
- 5: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 4.
- 6: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 5.
- 7: Nibbler, der Affe, hat einen Auftrag: Die Party soll den Dungeon im Sprite Forest erforschen und dann zu ihm zurückkehren. Außerdem besteht seine Lieblingsspeise aus Monga Melons (bringt + 10.000 Exp.). Man erhält von ihm den Schlüssel für den Temple of Bark, wenn man beim Temple gewesen ist und ihm eine Monga Melone gibt.

- 8: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 6.
- 9: Die Flaschenpost lautet: Hüte dich vor Stromschnellen.

Pech gehabt:
Aus dem geflügelten Boten wurde soeben ein gegrilltes Hähnchen



C 4



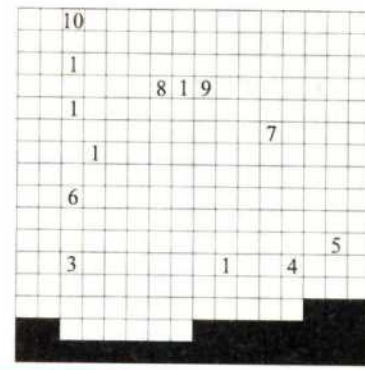
C4

- 1: Medusa Sprites.
- 2: In der Hütte ist eine verbotene Frucht (+10 Endurance).
- 3: Die Hütte ist vergiftet.
- 4: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 7.
- 5: Sharla hat einen Auftrag: Die Party soll sich

in den Temple of Bark begeben und dort eine Sprite befreien (Belohnung 250.000 Exp., +40.000 GS, +200 Gems, +2 Energy Disks).

- 6: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 11.
- 7: Hütte – verwirrt.
- 8: Hütte (+10 Speed).
- 9: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 12.
- 10: Hütte (+10 Intelligenz).
- 11: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 14.
- 12: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 15.

D 4

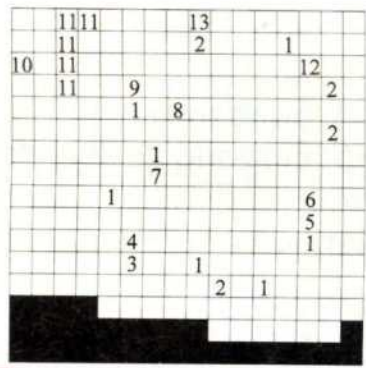


D4

- 1: Dark Wolves.
- 2: Oger.
- 3: Der Brunnen bringt eine Steigerung der Resistenz gegen die sechs Elemente um 50 Punkte.
- 4: Der Schrein bringt eine Erhöhung der Charakterwerte aller Charakter um 10 Punkte.

- 5: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 17.
- 6: Great Southern Tower.
- 7: Das Geisterschiff muß durchsucht werden.
- 8: Hütte (+10 Personality).
- 9: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 18.
- 10: Das Schild führt zu dem Southern Tower.

E 4

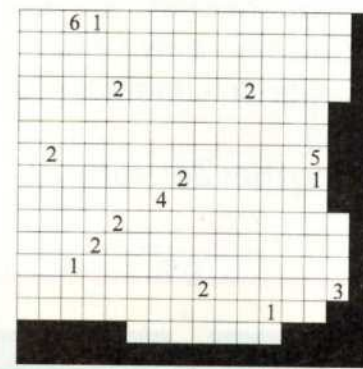


E4

- 1: Mantis Ants.
- 2: Killercobras.
- 3: Hütte – +10 Accuracy.
- 4: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 20.
- 5: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 21.
- 6: Hütte (man wird paralysiert).

- 7: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 24.
- 8: Hütte (für ein Nickerchen).
- 9: Cornelius (Skill Detect Secret Doors 500 GS).
- 10: Der Goldtopf am Ende des Regenbogens bringt 250.000 GS.
- 11: Stromschnellen.
- 12: Hütte (+10 Might).
- 13: Hütte (bewußtlos).

F 4



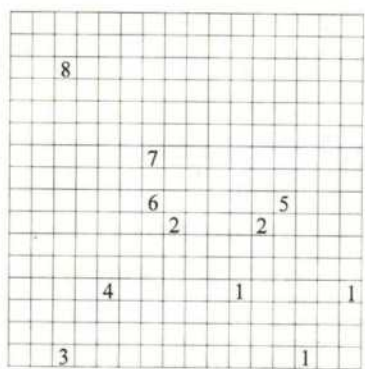
F4

- 1: Mantis Ants.
- 2: Killercobras.
- 3: Springbrunnen (+50 AC).
- 4: Thaddeus' Auftrag: Das Jewel of Ages wieder besorgen. Er gibt der Party den Schlüssel für den Great Southern

Tower (Belohnung: 1.000.000 Exp), und ungewöhnliches Altern kann hier wieder rückgängig gemacht werden.

- 5: Hütte (leer).
- 6: Hütte (+10 Luck).

C 3

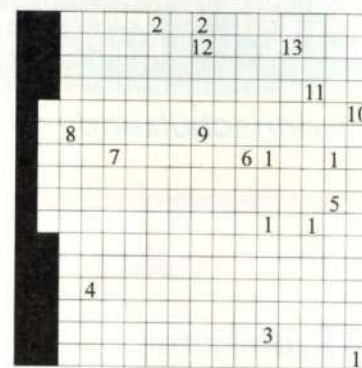


C3

- 1: Dark Wolves.
- 2: Oger.
- 3: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 19.
- 4: Medusa Sprites.
- 5: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 10.
- 6: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 13.

- 7: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 15.
- 8: Oase (Rastplatz).

A 3

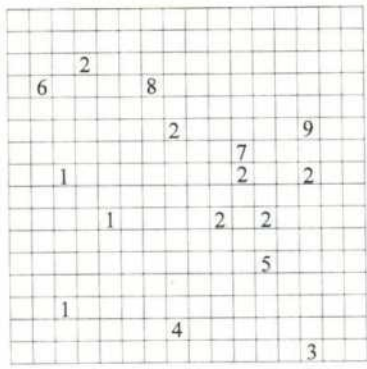


A3

- 1: Spinnen.
- 2: Barbaren.
- 3: Brunnen.
- 4: Brunnen (+50 Hitpoints).
- 5: Hütte (Strickleiter nach Skyroads).
- 6: Das Schild führt zum Western Tower.

- 7: The Great Eastern Tower.
- 8: Brunnen (+50 Spellpoints).
- 9: Im Zelt bittet Dreyfus die Party, den Schlüssel zu finden, mit dem er wieder in den Westturm gelangen kann. Die Belohnung erhält man im Turm.
- 10: Toby stellt Waffen und Rüstungen aus Saphir her (Kosten: 5 Sapphire u. 400 Gems).
- 11: Simon produziert Smaragd Waffen und Rüstungen (Kosten: 5 Smaragde + 200 Gems).
- 12: Schrein (Level +3).
- 13: Rubinschmied (Kosten 5 Rubine + 100 Gems).

B 3



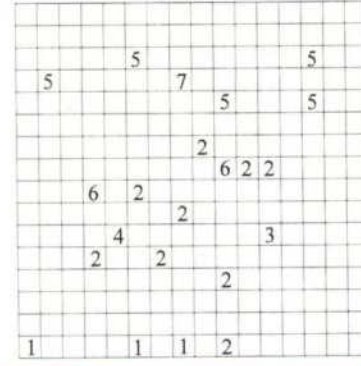
B3

- 1: Spinnen.
- 2: Barbaren.
- 3: Die Flaschenpost besagt, daß die Bewohner Lakesides Hilfe brauchen, um Hexen, die ihre Stadt terrorisieren, zu vertreiben.
- 4: Vesper, der Hexenmeister,

hat einen Auftrag: Der Smaragdgriff, den er in Sandcaster verloren zu haben glaubte, soll besorgt werden. Die Belohnung: Der Paß für Sandcaster (+200.000 Exp.).

- 5: Kramer, der Karawanenbesitzer, hat folgenden Auftrag: Die Ogres, die seine Karawanen angreifen, sollen eliminiert werden. Die Belohnung: 150.000 Exp. und 150.000 GS.
- 6: Hector ist Diamantschmied (Kosten: 5 Diamanten plus 1000 Gems).
- 7: Mineneingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 8.
- 8: Im Fort: Die Party hat zwei Möglichkeiten, mit dem Anführer der Barbaren zu verhandeln – entweder friedlich (man erhält Rationen) oder kriegerisch (mehrere Barbarengruppen) erscheinen.
- 9: Lagerfeuer der Barbaren (bringt bei Zerstörung 100.000 Exp.).

D 3

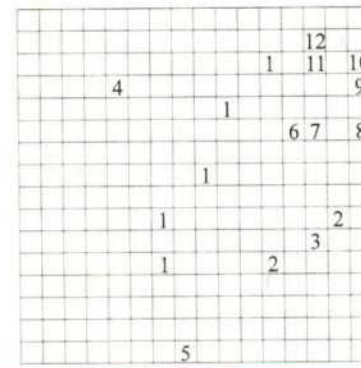


D3

- 1: Dark Wolves.
- 2: Oger.
- 3: Im Ogerfort kann man Grhalg bestechen oder bekämpfen, um in den Besitz zweier Energy Disks zu gelangen.
- 4: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 14.

- 5: Riesengeier.
- 6: Das Oger Fort bringt bei Zerstörung 100.000 Exp.
- 7: Mit der Wunschlampe hat man drei Wünsche zur Auswahl.

E 3



E3

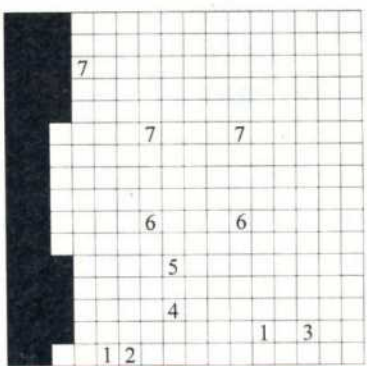
- 1: Amardillos (Beastmaster Spruch verwenden).
- 2: Mantis Ants.
- 3: Vespars Smaragdgriff wird nach B3, Pkt. 4 gebracht.
- 4: Sandcaster.
- 5: Eingang zu den Trollhöhlen, Pkt. 25.

- 6: Aldo verkauft getrocknete Leguaninnereien (Essensrationen; 100 GS).
- 7: Luigi verkauft Platinroben (für 50.000 GS).
- 8: Katrina verkauft magische Halsketten (für 50.000 GS plus 500 Gems)
- 9: Buckler verkauft magische Gürtel (kosten 30.000 GS das Stück).
- 10: Erica verkauft magische Stiefel (für je 20.000 GS).
- 11: Calebs Auftrag: Er möchte, daß die Party seine Lupe wieder besorgt. Die Belohnung: 500.000 Exp. plus 50.000 GS).
- 12: Zerstörtes Dimensionstor.



▲ Die Party in Sicherheit: ein Hoch den schützenden Stadtmauern

A 2

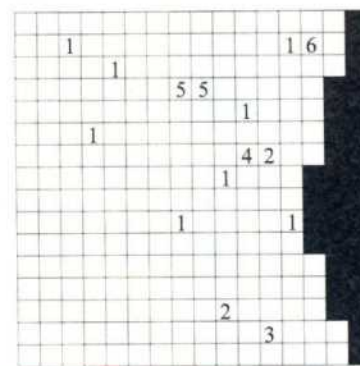


A2

- 1: Barbaren.
- 2: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 1.
- 3: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 6.
- 4: Die Zerstörung des Lagerfeuers der Barbaren bringt 100.000 Exp.
- 5: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 17.

- 6: Die Vogelscheuche warnt davor, die verbotene Zone zu betreten.
- 7: Gamma Gazers.

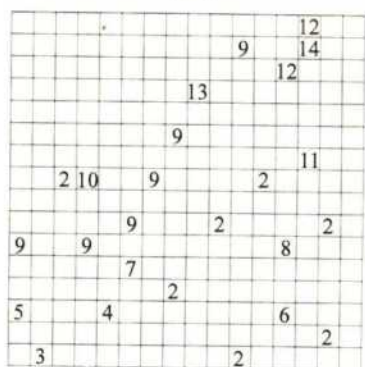
F 3



F3

- 1: Gargoyles.
- 2: Mantis Ants.
- 3: Hütte (macht liebestoll).
- 4: The Great Eastern Tower (Schlüssel siehe Sandcaster, Pkt. 22).
- 5: Gefährliche Stromschnellen.
- 6: Hütte (für den Schlaf).

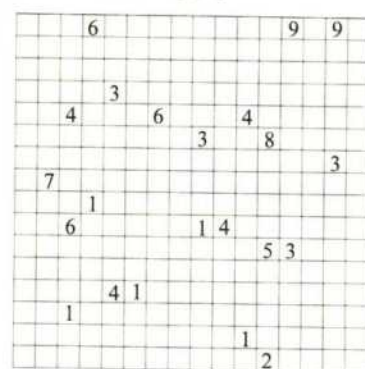
B 2



B2

- 1: Iguanasauros.
- 2: Gamma Gazers.
- 3: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 18.
- 4: Eingang zu den Gemstone Mines, Pkt. 19.
- 5: Die Zerstörung des Barbaren-Camps bringt 50.000 Exp.
- 6: Der Geist der Lampe gewährt der Party 100.000 GS. Man sollte jedoch ablehnen, da er sonst später wieder auftaucht und der Party die Hälfte ihres Goldes abnimmt.
- 7: Zerstörtes Dimensionstor.
- 8: Oase (Rastplatz).
- 9: Vogelscheuche.
- 10: Abgestürztes Raumschiff (siehe große Pyramide, Level 3).
- 11: Die Wunschlampe gewährt einen von drei Wünschen.
- 12: Greife.
- 13: Necropolis.
- 14: Freeda lehrt Mountainering für 5000 GS.

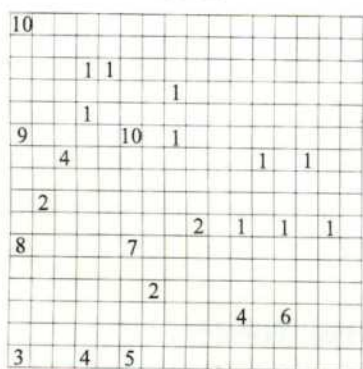
C 2



C2

- 1: Iguanasauros.
- 2: Der verzauberter Stein spricht: "My first is in apple and also in pear" (=P).
- 3: Sandblumen.
- 4: Oase (Rastplatz).
- 5: Der verzauberte Stein spricht: "My second is in cave and also in lair" (=A).
- 6: Wunschlampe.
- 7: Schrein (+15 Level für einen Tag).
- 8: Der verzauberte Stein fragt, was er ist (Antwort: PALADIN). Wenn man die Steine nun alle wieder aufsucht, findet man jeweils lauter Obsidian-Gegenstände, die einen Paladin komplett ausrüsten.
- 9: Greife.

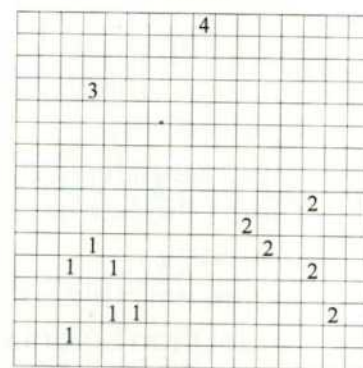
D 2



D2

- 1: Riesengeier.
- 2: Sandblumen.
- 3: Der verzauberter Stein sagt: "My last is in night but not in light" (=N).
- 4: Oase (Rastplatz).
- 5: Der verzauberter Stein spricht: "My sixth is in glimpse and also in sight" (=I).
- 6: Eingang zu den Sandcaster Sewers.
- 7: Der verzauberte Stein sagt: "My fifth is in wind but not in gale" (=D).
- 8: The Great Pyramid.
- 9: Der verzauberter Stein sagt: "My third is in fable and also in tale" (=L).
- 10: Der verzauberter Stein sagt: "My fourth is in lark and also in quail" (=A).
- 11: Wunschlampe.

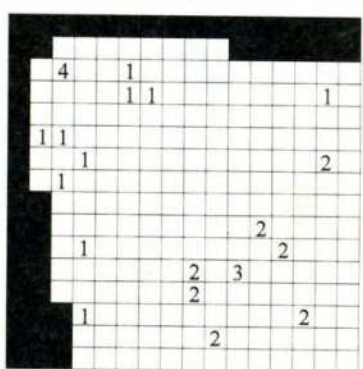
E 2



E2

- 1: Riesengeier.
- 2: Amardillos.
- 3: Ector, der Waldläufer, hat einen Auftrag: Ein Goldring soll wiederbeschafft werden (Belohnung: 500.000 Exp.).
- 4: Leafpoint redet mit Abenteurern nur, wenn diese sich zivilisiert benehmen.

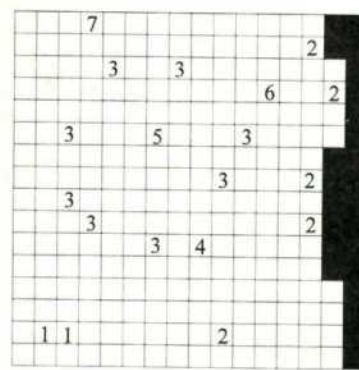
A 1



A1

- 1: Gamma Gazers.
- 2: Lava Dwellers.
- 3: Castle Alamar.
- 4: Springbrunnen (+2500 Hitpoints).

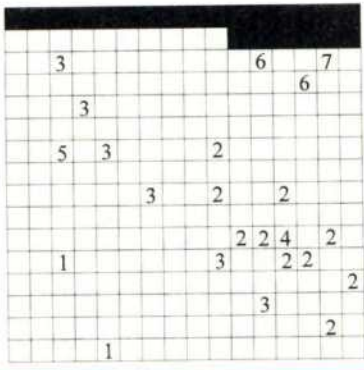
F 2



F2

- 1: Amardillos.
- 2: Gargoyles.
- 3: Octopods.
- 4: Springbrunnen (+50 Pkt., Resistenz gegen Magie).
- 5: Dungeon of the Lost Souls (den Schlüssel erhält man von Megan, Castle Kalindra).
- 6: Mirabeth Point.
- 7: Lakeside.

B 1



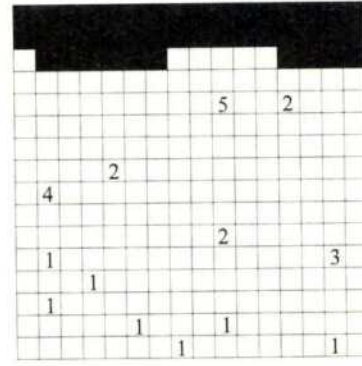
B1

- 1: Gamma Gazers.
- 2: Greife.
- 3: Vogelscheuche.
- 4: Ambrose fragt die Party, von wem sie geschickt wurde – die Antwort ist DIMITRI. Daraufhin erhält man von ihm Zügel, die von

einer Zauberin beschworen werden sollen, damit er den gefangenen Greif bändigen kann. Dann geht man nach Sandcaster an Pkt. 30 (Belohnung: 500.000 Exp. und 50.000 GS).

- 5: Raumschiff Alamars alias Sheltem.
- 6: Riesen.
- 7: Springbrunnen (Resistenz gegen alle Elemente + 100 Pkte.).

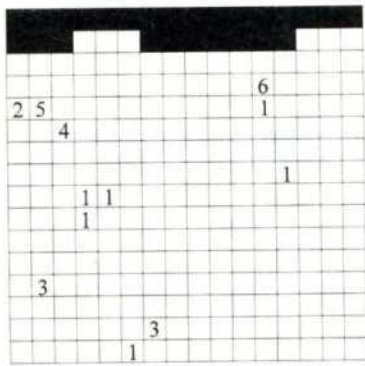
C 1



C1

- 1: Greife.
- 2: Riesen.
- 3: Der Holzstapel birgt Monster.
- 4: Springbrunnen (Resistenz gegen Energie + 50 Pkte.). Die Höhle der Riesen bringt bei Zerstörung 50.000 Exp.

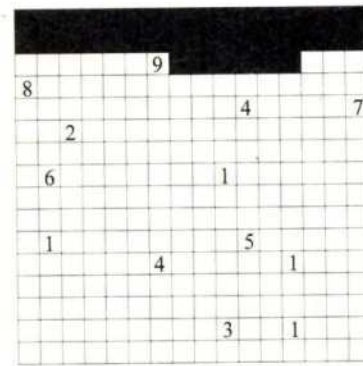
E 1



E1

- 1: Höllenhornissen.
- 2: Xanthus.
- 3: Holzstapel.
- 4: Springbrunnen (+ 1000 Spellpoints).
- 5: Slibo kauft für 2000 Gems die Schatzkarte der Party.
- 6: In diesem Holzhaufen findet man Ectors Ring (siehe E2, Pkt. 3).

D 1



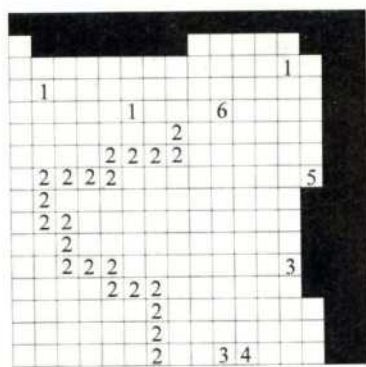
D1

- 1: Riesen.
- 2: Great Northern Tower.
- 3: Zerstörtes Dimensionstor.
- 4: Der Holzstapel birgt Monster.
- 5: Hier ist Gurodel, der Anführer der Riesen. Die Party kann friedlich

oder kriegerisch in den Besitz von zwei Energy Disks gelangen.

- 6: Bosco, der Zwergenkönig, hat einen Auftrag: Ein Kelch mit Heilelixier aus dem Great Northern Tower soll besorgt werden. Er gibt der Party den Schlüssel für den Tower (Belohnung: 1.000.000 Exp. und 100.000 GS).
- 7: Zelt.
- 8: Die Höhle der Riesen bringt bei Zerstörung 50.000 Exp.
- 9: Springbrunnen (+ 100 Might).

F 1

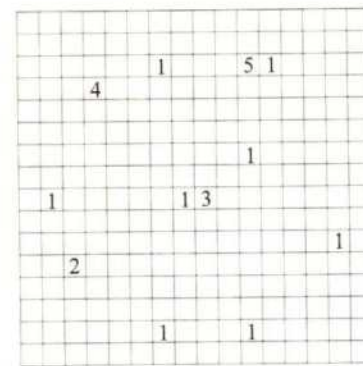


F1

- 1: Höllenhornissen.
- 2: Starke Stromschnellen.
- 3: Gargoyles.
- 4: Die Höhle der Gargoyles bringt durch Zerstörung 100.000 Exp. und Calebs Lupe (siehe E3, Pkt. 11).
- 5: Springbrunnen (+500 Hitpoints).

6: Castle Blackfang: Hat man Ambroses Auftrag erfolgreich ausgeführt (siehe B1, Pkt. 4), so wird man von ihm mittels des Greifs in die Burg geflogen.

Feuerebene

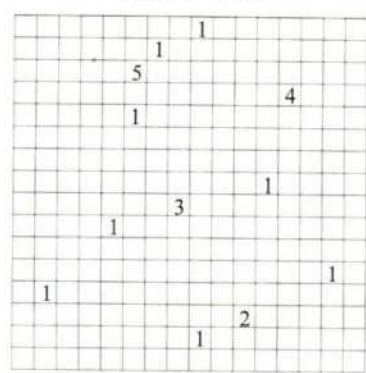


Feuerebene

- 1: Fire Blowers.
- 2: Die Schatzkiste läßt sich erst öffnen, wenn man den Feuertest bestanden hat.
- 3: Die Statue gibt den Hinweis, man solle die Maschinen auf Clouds of Xeen aktivieren.

- 4: Die Party weckt den Feuerschläfer.
- 5: Bei dem Schrein absolviert man den Feuertest.

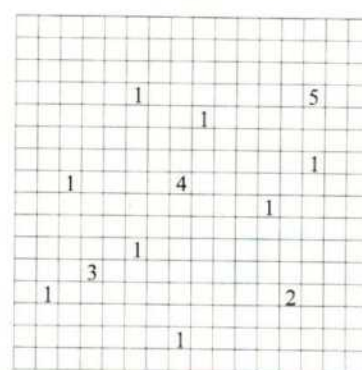
Luftebene



Luftebene

- 1: Wirbelwinde.
- 2: Bei dem Schrein absolviert man den Lufttest.
- 3: Statue.
- 4: Luftschläfer.
- 5: Die Schatztruhe läßt sich erst öffnen, wenn man den Lufttest überlebt hat.

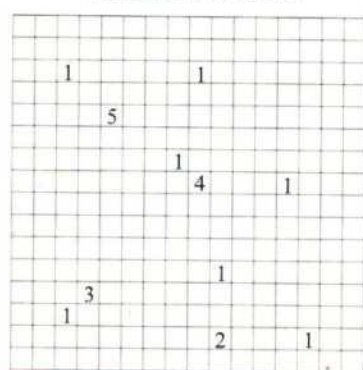
Erdebene



Erdebene

- 1: Earth Blasters.
- 2: Erdschläfer.
- 3: Bei dem Schrein absolviert man den Erdtest.
- 4: Statue.
- 5: Schatztruhe.

Wasserebene



Wasserebene

- 1: Tidal Terrors.
- 2: Schatztruhe.
- 3: Wasserschläfer.
- 4: Statue.
- 5: Bei dem Schrein absolviert man den Wassertest.

Die Skyroads

In Darkside of Xeen gibt es zusätzlich zu der normalen Außenwelt noch die sogenannten Skyroads, die über dieser Außenwelt liegen. Wir haben auf einen Kartensatz verzichtet, da man in der Regel nur auf den eigentlichen Straßen entlangläuft. Die Rätsellösungen werden hier nachstehend aufgeführt.

Skyroads A1: Hier befindet sich der Eingang zur Feuer-ebene – die entsprechende Antwort lautet FIRE (Feuer). Weiterhin befindet sich hier der Megadragon mit 64000 Hitpoints. Dieser hat den Schlüssel für das Castle Alamar. Der Eingang zum Castle Alamar ist ebenfalls hier zu finden.

Skyroads B1: Bis auf einige Monster, Banditen und Wunschlampen ist hier nichts weiter los.

Skyroads C1: Hier befindet sich der Händler der Elemente und möchte wissen, was er zwischen Erde und Luft hin- und hertransportiert. Die Antwort ist DUST (Staub).

Skyroads D1: Hier befinden sich ein Eingang zum Great Northern Tower und einige Monster.

Skyroads E1: Hier gibt es nur Monster und einige Wunschlampen.

Skyroads F1: Hier befinden sich der Eingang zur Luftebene und ein Eingang zu Castle Blackfang. Die Antwort ist AIR (Luft). Weiterhin sind noch einige Monster und Wunschlampen zu finden.

Skyroads F2: Des Rätsels Antwort lautet hier MUD (Matsch). Weiterhin gibt es noch einige Monster und Wunschlampen.

Skyroads F3: Ein Eingang zum Great Eastern Tower und einige Monster befinden sich hier.

Skyroads F4: Hier trifft die Party auf Lucky, der sie zum Himmelssee (E3) bringt. Weiterhin liegt auch hier der Eingang zur Erdebene. Die Antwort lautet EARTH (Erde).

Skyroads E3: Hier findet die Party verschiedene Händler, die einige Gegenstände verkaufen. Weiterhin findet sie zwei Flaschenpostnachrichten, in denen sich Hilfesuche befinden.

Skyroads D3: Nur eine Flaschenpost ist hier zu finden.

Skyroads E4: Hier sind nur Monster anzutreffen.

Skyroads D4: Des Rätsels Antwort lautet STEAM (Dampf). Weiterhin befindet sich ein Eingang zum Great Southern Tower hier.

Skyroads C4 und B4: Hier sind nur Monster anzutreffen.

Skyroads A4: Hier befindet sich der Eingang zur Wasserebene. Die Antwort lautet WATER (Wasser). Weiterhin gibt es hier Eingänge zu Castle Kalindra und Ellingers Tower.

Skyroads A3: Hier befinden sich ein Eingang zum Great Western Tower und einige Brunnen.

Skyroads B3: Hier befinden sich ein Schiff, das die Party nach Olympus befördern kann, und einige Brunnen.

Skyroads A2: Des Rätsels Antwort lautet SMOKE (Rauch). Weiterhin gibt es hier auch Wunschlampen zu finden.

Skyroads B2: Wunschlampen sind hier zu finden.

Skyroads E2: Wunschlampen und einige Drachen sind hier zu finden.

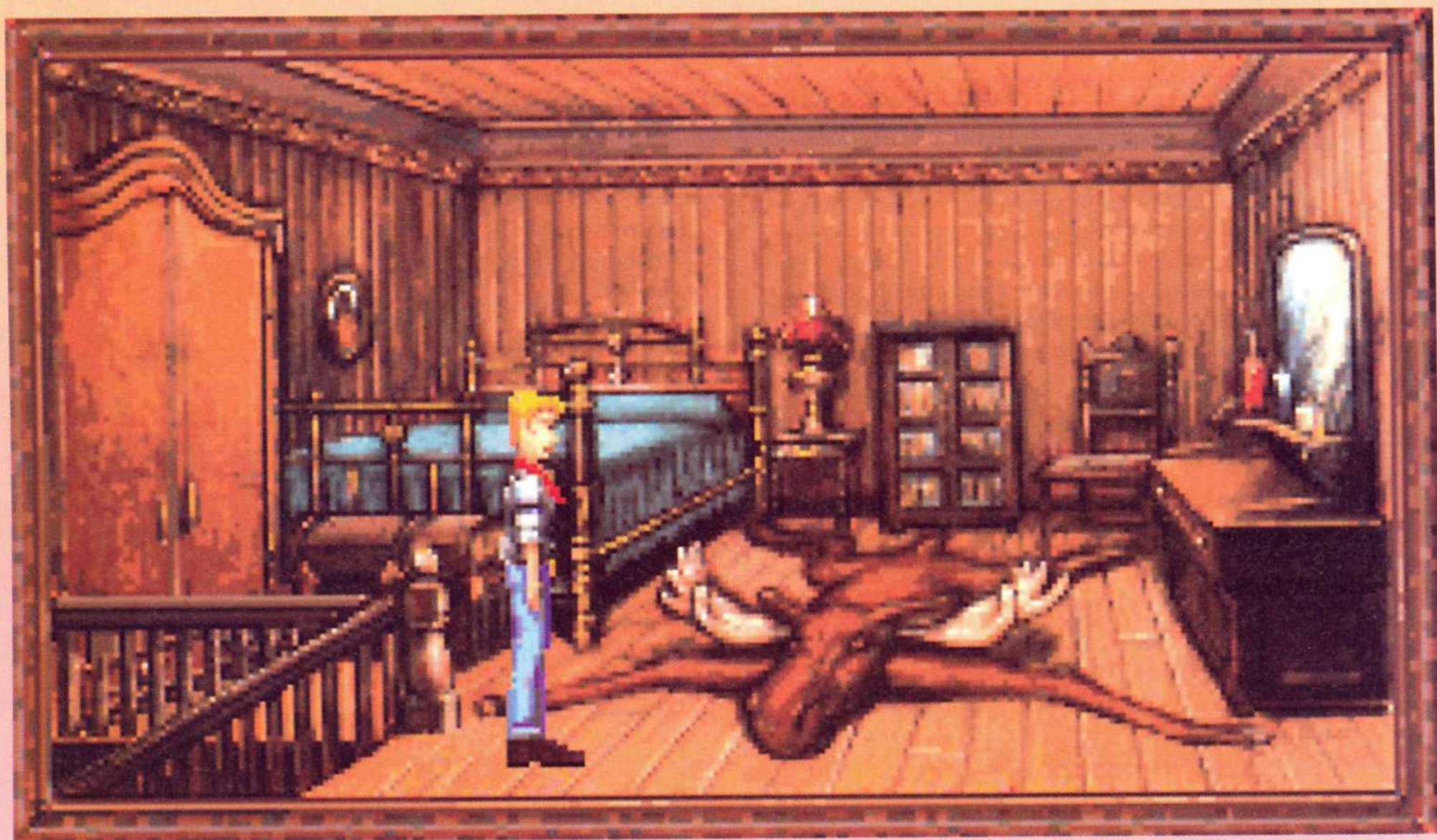
Skyroads C2: Hier ist die Stadt Olympus. Weiterhin findet man hier verschiedene Schiffe, die die Party nach Castleview, zur großen Pyramide und wieder nach Olympus bringen können. Einige Drachen sind hier ebenfalls anzutreffen.

Skyroads D2: Hier befinden sich ein Eingang zur großen Pyramide und einige Drachen.

Alexander Bandi/msu

FREDDY PHARKAS

DEM LABORATEUR IST
NICHTS ZU SCHWÖR



Keiner mixt so gut wie er: Ob Gegenmittel gegen Pferdefürze oder Abhilfe gegen kollektiven Durchfall – Freddy Pharkas weiß für alles eine Lösung. Selbst ein Pistolenduell unter heißer Sonne bringt ihn nicht aus der Fassung!

Ein paar allgemeine Tips vorweg: Oft speichern, mit allen Leuten reden, alles ansehen und vor allem Augen auf! Nun aber zum Spiel: Zunächst macht Freddy einen Erkundungsgang durch Coarsegold, wobei ihm einige nützliche Dinge geradezu ins Auge schießen.

Bei Mom kann er gleich eine alte Büchse abstauben. Nichts ist so unnütz, als daß man es nicht irgendwann einmal brauchen könnte. Im Saloon lernt er dann den Dorf-Doc kennen, der eigentlich eine Entziehungskur dringend nötig hätte. Da er aber nichts davon hält, mit dem Trinken aufzuhören, nimmt ihm Freddy das Whiskyglas weg. Armer Doc!

Auf Rundgang

Weiter geht's in den Hof hinter dem Saloon. Ein Eispick in einem alten Bierfaß? Okay, wird eingesackt. Ebenso das Elixierfläschchen auf der alten Kutsche. Da Freddy sehr neugierig ist, muß er doch gleich mal die Kirchentür öffnen. Was ist das? Wachs? Dieses und auch den Schlüssel aus der Tür nimmt er mit.

Weiter geht's auf dem Rundgang nach rechts. Dort befindet sich die Wasseraufbereitung anno 1890 (hier



▲ Aufforderung zum Meisterschuß

sollte Freddy ab und zu mal aufs Klo gehen, das bringt zwar keine Punkte, aber erheitert doch zuweilen). Vor der Schule befindet sich ein Spielplatz – wie sollte es auch anders sein.

Eine Leiter könnte von Nutzen sein, also wird diese kurzerhand von der Rutsche abmontiert, obwohl die Kinder das bestimmt nicht witzig finden. Ja, und nun ist er da, wohin er auch eigentlich gehört: vor der Drogerie. Also den Schlüssel genommen, und nichts wie rein (so, die halbe Punktzahl wäre geschafft, aber wen interessiert denn so ein Detail?).

Hier steckt er sich sogleich die Tube "Preparation G" ein, denn vor Hämorrh-

oiden ist man ja nie sicher. Ah, Kundenschaft, Penelope! Der Traum seiner schlaflosen Nächte! Also nichts wie ab ins Hinterzimmer.

Auf die Mischung kommt es an

Eigentlich sollte Freddy jetzt anfangen, die Rezeptur zusammenzubrauen, aber es kann doch wirklich nicht schaden, sich erst einmal seine Behausung anzusehen. So geht er hoch in sein Schlafzimmer. Dort wird alles mitgenommen, was nicht niet- und nagelfest ist: ein Schlüssel aus der Nachttischschublade, ein Abholschein aus der Kommode und der Anzug aus der Truhe.

Logischerweise probiert Freddy den Schlüssel gleich unten an seinem Schreibtisch aus. Siehe da, die kleine Schublade enthält einen Brief seines alten Freundes Phil. Also, da die Neugier jetzt befriedigt ist, geht es ab an den Labortisch und ran an Penelopes Rezept. (Es folgt die unübersehbare Nachprüfung Sierras, ob Ihr in Besitz des Handbuchs seid!).

Da Tyloxpolyride gerade ausgegangen sind, werden 40 ml Pepticlymacine Tétrazole in ein Fläschchen gefüllt; dieses wird verkorkt und Penelope übergeben. Für Moms Rezept muß Freddy schon ein bißchen mehr arbeiten: Zuerst alle Zutaten für Qinotrazate mixen, die Pillenmaschine an-



▲ Der Uropa von Larry Laffer bewegte sich schon zu Goldgräberzeiten an der Grenze des guten Geschmacks



▲ **Komplettpanorama der Coarsegolder Hauptverkehrsstraße**

schmeißen und 21 Tabletten fein säuberlich in ein Fläschchen füllen, Korken drauf und fertig.

Es ist ja bekannt, daß Doc kein Whiskeyverächter ist, aber bei Sadies Rezept hat er es wohl übertrieben, denn diese Sauklaue kann nun wirklich keiner mehr lesen. Also funktioniert Freddy das Whiskyglas in eine Lupe um und entziffert nun Testosterate. Männlichkeitshormone?

Sadie wollte doch genau das Gegenteil davon! Freddy bleibt gar nichts anderes übrig, als in den Saloon zu gehen und Doc das ominöse Rezept unter die Nase zu halten. Aha, richtig gedacht, es sollte doch wohl Estosterane heißen.

Zurück zum Labor, die Zutaten mixen, im Mörser zerkleinern, auf sechs Papierchen verteilen und, in einer Box verpackt, Sadie überreichen. War doch gar nicht so schwer! Smithies Pro-

blemchen wird sofort und diskret mit der Salbe 'Preparation G' behoben. Freddy ist schon ein kluger Kopf!

Etwas ist faul...

So langsam aber sicher wird es klar, daß irgend jemand das Städtchen vernichten will. Die Blähungen der armen Pferde drohen ganz Coarsegold zu erstickten. Freddy saust sofort zum Schmied und versorgt sich dort mit einem Gurt, einem Seil und einem Stückchen Kohle aus der Feuerstelle.

Wir basteln eine Gasmasken: Mit dem Eispick Löcher in die Blechbüchse stechen, den Gurt an die Büchse und die Kohle hinein! So ausgestattet, kann Freddy immer wieder einen tiefen Zug gefilterte Luft einziehen und sich vor dem Erstickungstod bewahren. Er

stellt sich hinter das rechte Pferd vor dem Sheriffbüro und wartet mit der Papiertüte in der Hand, bis es herzerreißend pupst. Mit der Tüte fängt er dann die Duftwolke ein und verzieht sich in sein Labor.

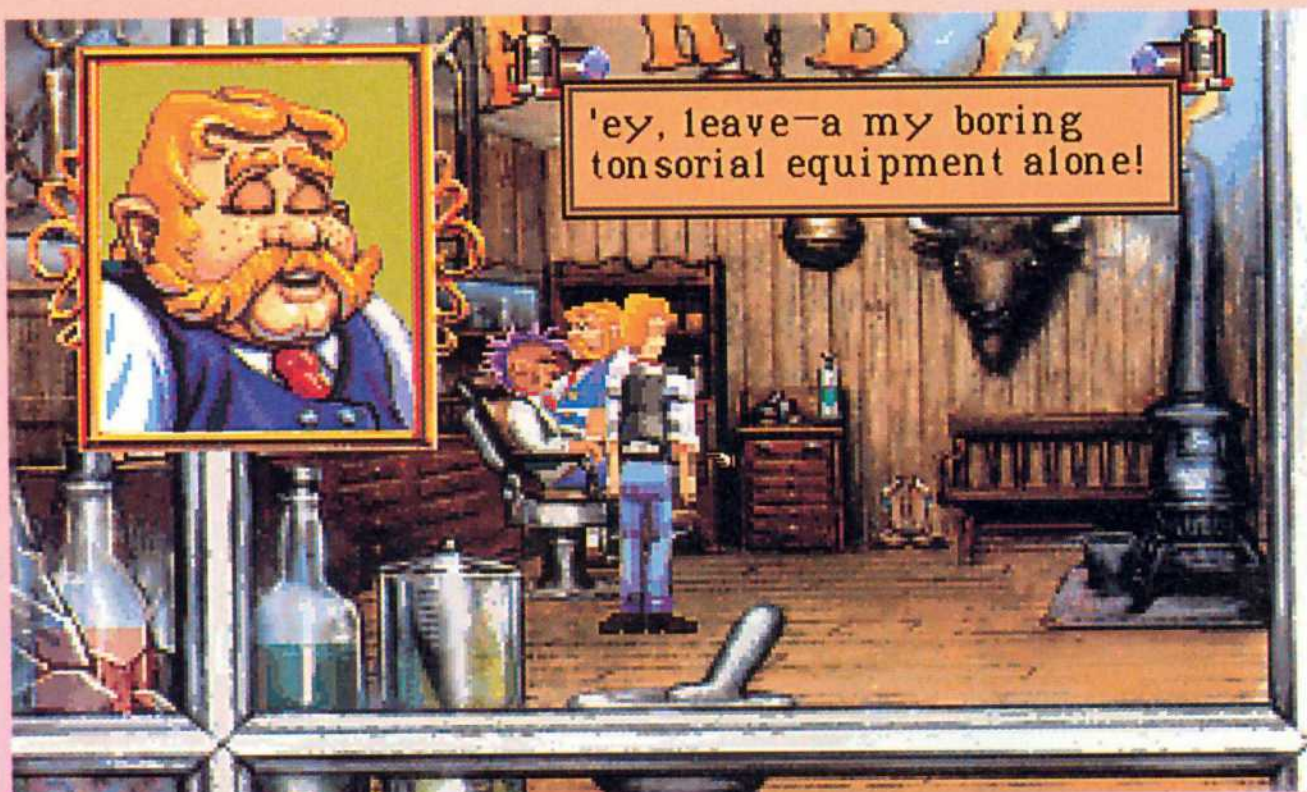
Jeder weiß, daß man erst einmal wissen muß, mit welcher Art von Blähungen man es zu tun hat, bevor man sie heilen kann. In seinem Labor füllt er das Elixier in die Öllampe, zündet sie an, stellt das Spektroskop vor die Lampe und hält dann die Tüte daran: Aha, Lentils.

Dagegen hilft nur Aminophyllic Citrate. Dieses stellt er sofort her, füllt es in eine Flasche, Korken drauf, und nichts wie rein damit in den nächsten Pferdetrog. Gerettet!

Aber wie es so kommen muß, wird Freddy keine Ruhepause gegönnt. Es droht eine Schneckeninvasion. Freddy kauft mit dem Geld, das er von Smithie bekommen hat, im Saloon ein Sixpack Bier und saust ab über die Brücke zur Prärie. Als wahrer Feinschmecker steckt sich Freddy ein paar Schnecken ein und läßt den Rest in Lemmingsmanier sich selbst erledigen, indem er mit dem Kirchenschlüssel die Flaschen öffnet und eine Bierspur zum Abgrund legt. Schlaues Kerlchen!

Gehilfe gesucht

Was ist das? Ein Inder auf einem Ameisenhügel? Der Kerl hat eine etwas masochistische Lebenseinstellung, und so muß Freddy ihn mit Hilfe der Leiter vom Hügelsturz befreien. Die Gelegen-



▲ **Haarsträubendes vom örtlichen Barbier**



heit ist günstig, also stellt er Srini gleich als neuen Gehilfen für sein Geschäft ein, bevor er wieder in die Stadt geht (Leiter mitnehmen nicht vergessen!). Wenn Ihr jetzt zweimal das Bild verläßt und wieder reingeht, gibt's noch eine kleine *King's Quest 5*-Einlage!

Den Schurken ist auch nichts heilig, denn jetzt haben sie den Wasservorrat verseucht, und alle Einwohner leiden unter Durchfall. Da hilft nur eins: Eine Wasserprobe vom Wasserfaß wird in eine Flasche gegeben und kurz unterm Spektroskop belichtet. Wir wissen nicht, was der freundliche Nachbar rät, wir empfehlen Bisalicylate Antioxidane!

Dieses wird laut Anweisung hergestellt, in eine Flasche gefüllt und – klar – verkorkt. Nun geht's ab zum Wasserfaß. Dort stellt Freddy die Leiter rechts ans Faß, klettert rauf, stellt die Leiter oben an, klettert rauf und knüpft sich aus dem Seil ein Lasso. Dieses wirft er schwungvoll über die Faßspitze und zieht sich aufs Dach.

In die kleine Öffnung rechts schüttet er dann die Medizin und hat sich somit als Retter der Menschheit ausgezeichnet. So, das war genug für einen Tag; jetzt wird erst einmal eine Runde geschlafen.

Feuer!

Srini ist ja ganz nett, aber warum muß er so schreien? Was, Feuer? Das Assey Office brennt? Was nun? Also nichts wie raus. Freddy nimmt die Backpulversäcke, die vor seiner Tür

stehen, und plaziert sie rechts auf die Wippe, die man ja gut als Katapult benutzen könnte. Auf der Schaukel nimmt er ordentlich Schwung und springt auf das Schuldach. Von dort aus macht er einen eleganten Schwung auf die freie Wippenseite und löscht so mit dem Pulver das Feuer. Gut gemacht!

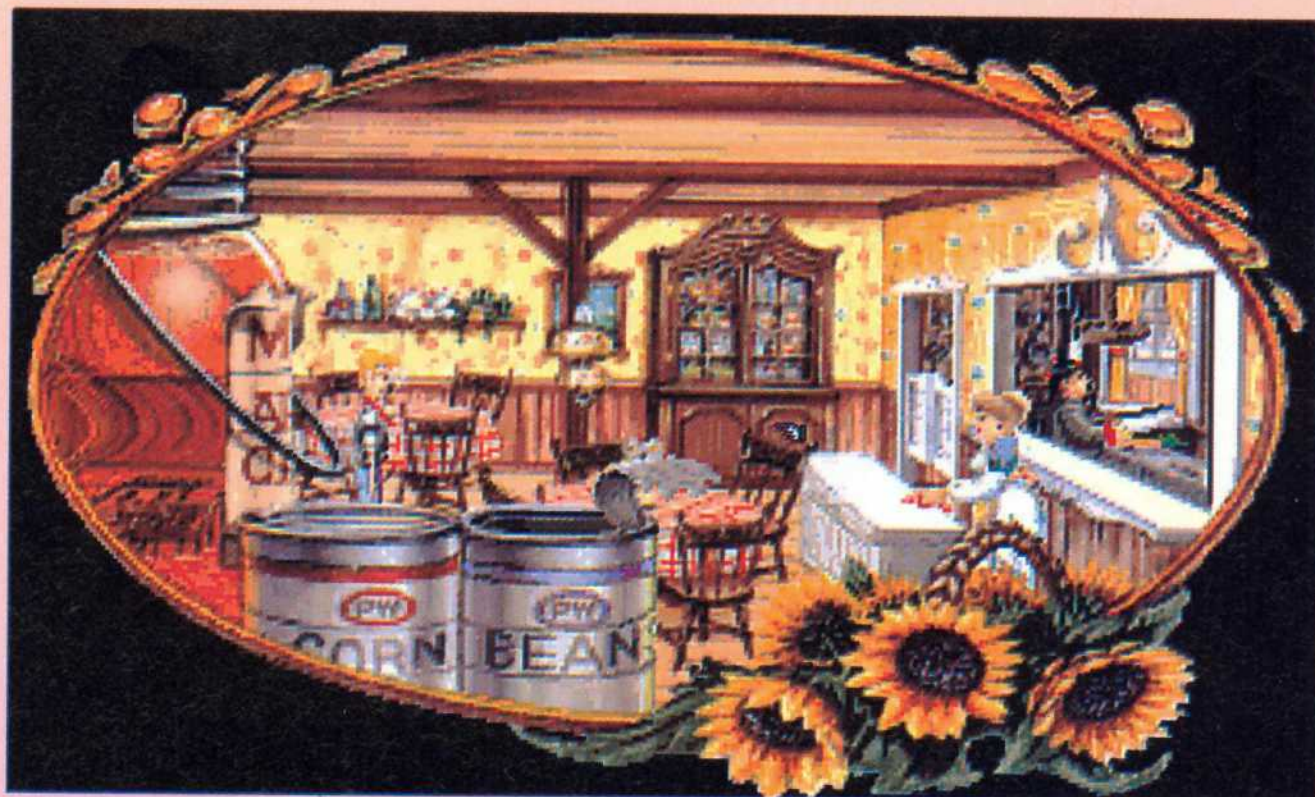
Jetzt kann es ja gemächlich weitergehen. Was liegt also näher, als sich bei Nacht den Friedhof anzusehen? So ein Glück, der Friedhofsgräber hat seine Schaufel vergessen. Freddy nimmt sie und gräbt ungeniert seinen Freund Phil aus, um sich seinen Safeschlüssel zurückzuholen. Bevor er das Grab wieder zuschaufelt, sollte er sich noch einen Klumpen Lehm einstecken. Man kann ja nie wissen!

Da Sadies Etablissement nur nachts geöffnet hat, ist nun die beste Ge-

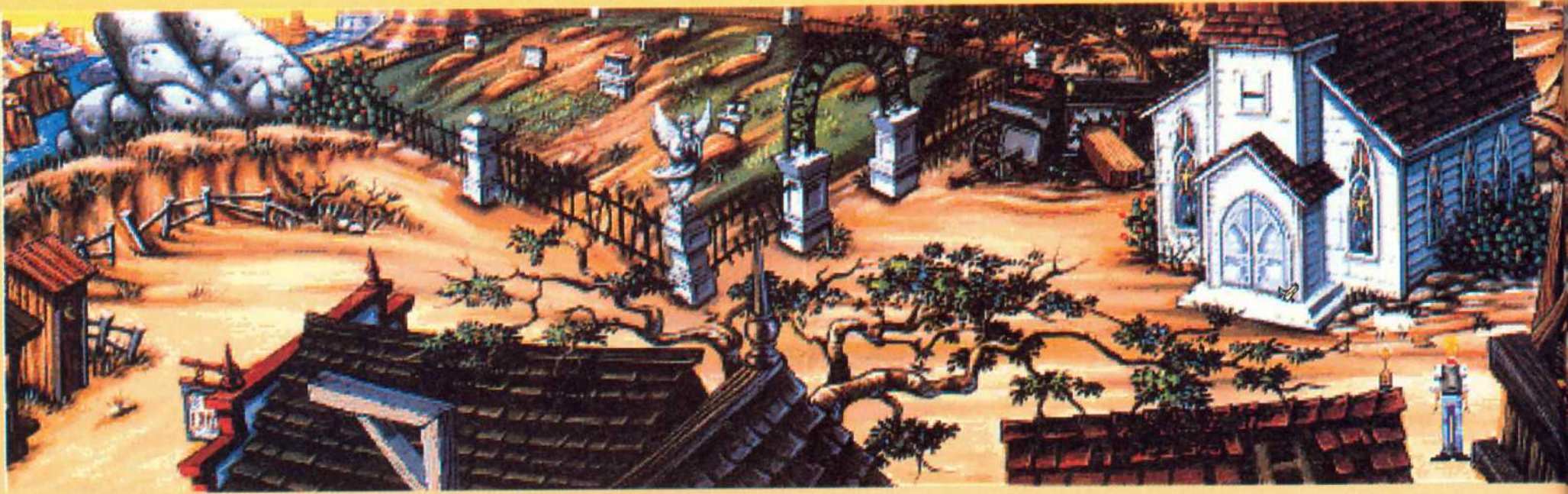
legenheit, dort einmal reinzuschauen. Bei dieser Gelegenheit ergibt sich auch ein kleiner, höchst interessanter Lauschangriff auf den Sheriff und den Banker, bevor Freddy das Haus betritt. Welch Augenschmaus! So viele nette Mädels auf einen Haufen!

Während Freddy sich mit den Mädchen unterhält, läßt er klammheimlich die Postkarten vom Tisch mitgehen. Abgerundet wird der Abend dann mit einem kleinen Tête-à-Tête mit Sadie. Spaß muß sein! Von ihr erfährt er dann auch, in welcher Gefahr er selbst schwebt, aber einen Helden kann ja bekanntlich nichts erschüttern.

So geht Freddy nach Hause und schläft erst einmal den Schlaf der Gerechten. Am nächsten Morgen steht er gutgelaunt auf und steckt sich gleich die Pferdeäpfel in die Tasche, die da so schamlos vor seinem Laden herumlie-



▲ Gutbürgerliche Küche in Moms Restaurant



gen. Dann macht er sich auf zur Bank, um mal einen Blick in sein Schließfach zu werfen. Hierzu gibt er P. C. Balance den Safeschlüssel und bekommt die Kassetten, die er seine Colts und sein Glücksbringerhalstuch entnimmt. So, Zeit fürs Frühstück.

Bei Mom

Bei Mom, der er die Schnecken fürs Mittagsmenü gibt, kann er sich dann am Kaffeeautomaten bedienen und nimmt gleich noch eine zweite Tasse, die er, nicht ohne Hintergedanken, dem Sheriff bringt.

Hierfür bekommt er nämlich ein Paket Patronen ausgehändigt. Da der Sheriff verlauten läßt, daß er zum Kaffee auch gerne etwas Süßes hätte, macht sich Freddy auf den Weg, denn für seine leicht eingerosteten Colts könnte er noch ein Reinigungsset ganz gut gebrauchen.

Im Hinterhof von Moms Café sieht er dann auch einen verlockenden Kuchen auf dem Fensterbrett stehen, den Hopalong Singh jedoch nicht rusrückt. Hier sind List und Tücke gefragt. Freddy geht wieder ins Café und wirft die Pferdeäpfel auf die Fliegen. Sofort wird Hopalong Singh von Mom alarmiert, den Gestank mit Sprühdunst zu vertreiben. Das ist die Gelegenheit, sich den Kuchen zu schnappen und ihn beim Sheriff gegen ein Reinigungsset einzutauschen.

Gerade in der Übung, was Tauschgeschäfte angeht, bekommt Freddy beim Barbier für die Postkarten eine Flasche Lachgas und für den Abholerschein seine Cowboystiefel.

Schießübungen

Nachdem er seine Colts nun gereinigt und geladen hat, geht er zum

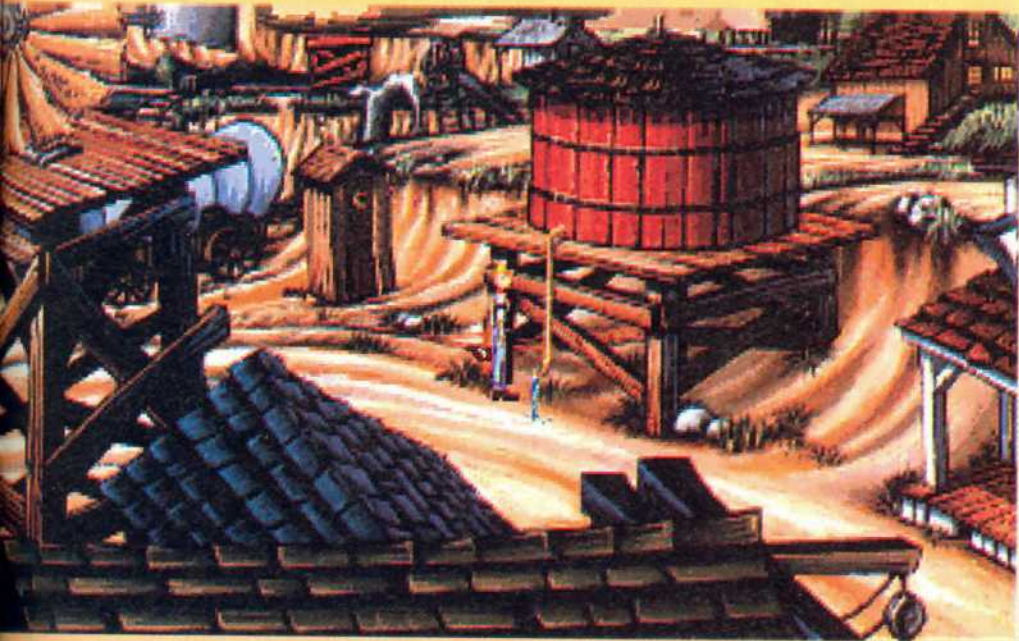
Friedhofsvorplatz, um mit seinem indischen Freund Sрни ein paar Schießübungen zu machen. Aber was wären Schießübungen ohne Ziele? Die Flaschen bieten sich dafür an, jedoch ist in einer Flasche immer noch Wasser, das Freddy erst einmal austrinken muß. Ja, ja, das ist noch das verseuchte Wasser, und so muß Freddy sich zunächst seiner Magenkrämpfe entledigen. Uff! So, jetzt ist Zeit fürs Üben.

Die Flaschen werden auf die Zaunpfosten gestellt, und los geht's! Sрни und Freddy ist eines klar: Freddy muß sich wieder an seine Zeiten als Revolverheld erinnern, damit er die Stadt retten kann. Damit ihn aber keiner erkennt, sollte er sich vorher noch ein neues Ohr basteln, aber wie? Da Willi immer Rat weiß, zeigt Freddy ihm seinen Wachsklumpen und bekommt die komplette Bastelanleitung. Also los!

Auf der Straße fällt Freddy ein, daß er kein Werkzeug hat, und er geht sofort wieder rein, um Willi danach zu fra-



▲ Das Coarsegolder Einkaufszentrum



◀ **In Coarsegold Nord ist auch nicht mehr los**

gen. Dieser ist zwar nicht mehr da, hat aber zum Glück sein Messer liegen gelassen. Mit diesem schnitzt Freddy sich aus dem Wachs eine Rohform und knetet den Lehm darum herum.

In seinem Laden erbettelt er sich dann Srinis Amulett, das an der Wand hängt, und eilt in sein Labor. Das Amulett wird im Tiegel geschmolzen, das flüssige Metall in die Form gegossen, die Form abgemacht, und fertig ist das Ohr.

A star ist born!

Das Ohr pappt er sich an – jetzt kann es losgehen mit der Befreiung von Coarsegold! Im Saloon hält er zunächst einen kleinen Smalltalk mit Larrys Großonkel und sieht sich dann die Ganoven genauer an.

Falschspiel? Alles klar, Freddy greift sich die pfuschende Hand und verwickelt sich in eine Schießerei

(späßeshalber solltet Ihr mal auf den linken Kronleuchter und den Spiegel hinter der Theke schießen). Ganz Herr der Lage, ballert Freddy auf die Fußstütze an der Theke und trickst so den Gangster aus. Yippie yeah!

Da nun offensichtlich die ganze Stadt von Gangstern nur so wimmelt, vermeidet Freddy es, durch die Vordertür auf die Straße zu gehen. So nimmt er den Hinterausgang und schleicht sich auf den Hotelbalkon, um die Lage zu peilen. Hier stellt er das Lachgas auf das Geländer und macht sich wieder davon. Als geeigneten Angriffsplatz erkennt Freddy schnell die Gartenlaube vor Sadies Haus.

Von dort aus zerschießt er zielsicher die Lachgasflasche und überläßt die Ganoven dem Lachtod. Leider erwischt es dabei nicht alle, und so muß er sich noch mit einigen alten Bekannten duellieren (bitte keine Unschuldigen erschießen!). Den krönenden Abschluß des Massakers bildet das Duell

mit Kid (was Freddy immer verliert). Wenn Kid sich nach seinem Sieg verzieht, verbindet sich Freddy mit seinem Glückstuch die Wunde (jetzt und nach jedem weiteren 'Score' unbedingt speichern!) und schleppt sich zu seiner Penelope ins Schulhaus. Was soll das? Aber Penelope: Die süße Maid entpuppt sich als der Oberganove. Armer Freddy! Er kommt ihrer Aufforderung nach und legt seine Colts ab. Sofort greift er sich die Tafel vom Tisch und kann so das Größte verhindern. Dieses Weib!

Gefangen!

Festgeschnürt auf einem Stuhl, will sie ihn dem Feuertod überlassen. Aber nicht mit Freddy! Sobald Penelope gegangen ist, schaukelt er so lange auf seinem Stuhl hin und her, bis er damit umkippt, kriecht dann zu seinem auf dem Boden liegenden Ohr und schneidet damit seine Fesseln durch. Wieder im Erdgeschoß angelangt, muß Freddy noch mit dem zweiten Schwert von der Wand Penelope besiegen, was gar nicht so leicht ist, denn die Dame schwertet ganz gewaltig.

Dem letzten Gegner, Kenny, schmettert Freddy dann mit seinem Metallohr k.o. und hat Coarsegold endgültig gerettet, auch wenn er dabei leider seine Herzallerliebste hat beseitigen müssen! So, Freddy, Du Westernheld, laß' uns nicht zu lange auf Dein nächstes Abenteuer warten! □

Andrea Dreisbach



Generalkarte

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin,
Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH,
Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg,
Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40,
22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg,
Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568,
20359 Hamburg, Tel.: (040) 431660-0

30000

ASCAN, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg,
Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel,
Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen,
Tel.: (05201) 16989
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417,
Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh,
Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel,
Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger,
Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFKOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen,
Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh,
Tel.: (05241)1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach,
Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst,
Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst,
Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer,
Tel.: (02832) 78184
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf,
Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.:
(02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383)69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn,
Tel.: (02371) 24599

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim,
Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach,
Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms,
Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, 06107/76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim,
Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim,
Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt,
Tel.: (06151) 84114

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 72458 Albstadt,
Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Etlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach,
Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München,
Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München,
Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München,
Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn,
Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhmbach,
Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg,
Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg,
Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostersalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

50000

60000

70000

80000

90000

Österreich

Schweiz

BRAND-HEISS

Bazaar

Keine Panik!

Don't Panic-Shirt



Ja, ja, die Zeiten sind hart. Das Shirt kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

nur **23,95**

Electronic-Arts - das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

1

AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph

69,95

4

C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium

49,95

2

AMIGA-KOFFER mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam

99,95

5

PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion

99,95

6

PC-KOFFER mit Zak McKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer

49,95

3

AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll

49,95

Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

79,95

REALMS

ZOO

IBM PC & COMPATIBLE

SUPREMACY

NEU!!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

"And now for something completely different..."

Nicht nur Spielen macht Spaß:

PC
NEU
PC
AKTIV

DM 6,50 Sfr 6,50 öS 55 Nr.9 September 1993
1. Jahrgang
Tronic Verlag
ISSN 0944-7075

Magazin für Low-Cost & Shareware

MIT VERSTÄNDLICHKEITSGARANTIE!

9 September '93

Photo-CD
Der PC als Photoalbum,
preiswerte Software im Test
Vom Frosch geküßt:

**Verwandlungen-
Morphing-Software**
macht es möglich

**Große Übersicht
Alle Bücher zu Windows**

**Im Vergleich
10 multiseSSIONsfähige
CD-ROM-Laufwerke**

100 StarDraw-Tester
Große Testaktion
gesucht.
Mitmachen lohnt sich!

WORKSHOP: Bringen Sie MS-DOS auf Trab
FEATURE: Channel Videodat, Software per
Satellit **IM TEST:** CAD-Software zum
Niedrigstpreis **WETTBEWERB:** Der Kreativ-
preis von PC AKTIV für unsere Leser

**Neugierig geworden?
PC AKTIV gibt's am Kiosk
Jeden Monat neu!**