Markt&Technik ÖS 80,-/sfr. 9,80 DM 9,80

SPECIAL POWER PLAY

POWER PLAY

TIPS & TRICKS SONDERHEFT 1



DIE BESTEN TIPS & TRICKS

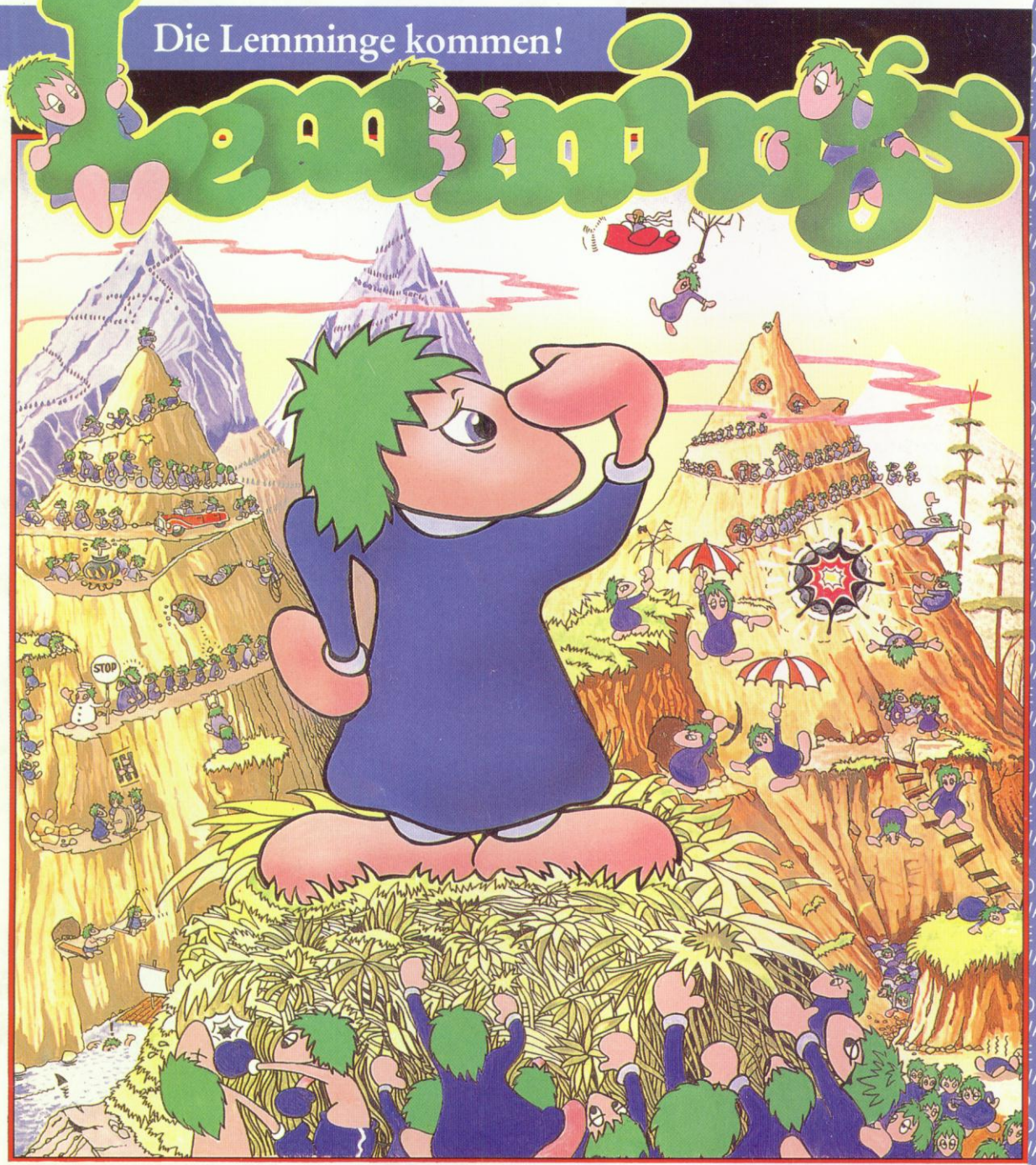
DIE BESTEN

ÜBER 100 SEITEN: *Ausführliche Lösungen zu aktuellen Computerspielen*

- *Prima Beschreibungen für* **AMIGA, C64, MS-DOS-PCs** *und* **ATARI ST**
- *Mit dabei:* **TIPS UND KARTEN** *zu Monkey Island, Pirates, Eye of the Beholder, Lemmings, Might & Magic II und vielen anderen Topspielen*

Die Lemminge kommen!

Lemmings



Die Lemminge kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,– DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software
Kennwort: Lemmings
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen.

Mit 5.- seid Ihr dabei

PSYGNOSIS

United Software
Das relevante Programm

SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED

Des Rätsels Lösung

Auf leisen Sohlen nähern sich die Helden dem verdächtigen Kodex. Nach langen und entbehrungsreichen Wanderungen, nach unzähligen Scharmützeln und Kämpfen mit den Mächten des Bösen, sind sie endlich am Ziel ihrer Wünsche. Welche unvorstellbaren Geheimnisse mögen zwischen den Seiten verborgen sein? Wer ist mutig genug, die Pforten ins Abenteuer zu öffnen?

Um Euch nicht länger auf die Folter zu spannen: Im ersten "Tips & Tricks"-Sonderheft der *POWER-PLAY*-Redaktion findet Ihr alles, was das Computerspielerherz begehrt. Lösungen für Rollenspiele, Simulationen und Adventures gibt's satt. Ihr findet z.B. Komplettlösungen zu absoluten Klassikern wie "Dungeon Master" und "Pool of Radiance", ebenso wie taufrische Tips zu "Bane of the Cosmic Forge", "Wing Commander Mission Disk" oder "Hero's Quest II".

Ich wünsche allen Gnomen, Zauberern, Paladinen, Elfen, Kampfpiloten, Space-Cowboys, Piraten und Monstern viel Spaß beim Stöbern, Schmökern und Ausprobieren.



THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST
Amiga Speichererw. +	-	89,95	-
Bandit Kings o Anc. China +	84,95	79,95	-
Bards Tale 3 +	69,95	69,95	-
Hards Tale 4 (Dragonwars) ++	69,95	65,95	-
Battle Isle +	69,95*	65,95*	-
Buck Rogers	69,95	69,95	-
Cadaver ++	72,95*	64,95	64,95
Cadaver Leveldisk ++	-	39,95*	39,95*
Castles +	79,95*	65,95*	-
Centurion Def. of Rome +	69,95	65,95	-
Champions of Krynn +	65,95	65,95	72,95*
Chaos Strikes Back ++/+	-	59,95	62,95
Chuck Yeager's Air Combat	79,95*	-	-
Command HQ	84,95	-	-
Crystals of Arborea ++	67,95*	62,95	62,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	72,95
Death Knights of Krynn	72,95	69,95*	-
Dragonflight Spec. Ed. ++	-	59,95	59,95
3-D Construction Kit ++	119,95	119,95	99,95

	PC	Amiga	ST
Dungeonmaster ++	94,95*	62,95	62,95
Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	82,95	79,95	79,95*
Falcon 3.0 +	84,95*	-	-
Fate – Gates of Dawn ++	72,95*	65,95*	65,95*
Flight of the Intruder +	84,95	69,95*	64,95*
Genghis Khan ++/+	84,95	79,95	-
Gods +	-	65,95	65,95
Great Courts 2 ++	70,95*	65,95	65,95
Gunship 2000	94,95*	-	-
Heart of China	89,95	-	-
Imperium +	72,95	65,95	65,95
Jet fighter	84,95		
Kings Quest 5	89,95	-	-
Lemmings +	72,95	59,95	59,95
Legend of Faerghail ++	72,95	65,95	65,95
Links (neue Kurse da) +	89,95	-	-
M1 Tank Platoon +	84,95	69,95	69,95
Mario Andretti Racing +	69,95*	65,95*	

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Neu: Joysticks + Hintbooks!!

! Neu im Programm ! ★ NES ★ Game Boy ★ Mega Drive ★ Lynx ★ Master System ★

	PC	Amiga	ST
Megatraveller 1 +/++/++	80,95	67,95	67,95*
Midwinter 2 ++	74,95*	69,95*	69,95*
Might & Magic 3	84,95	-	-
Monkey Island ++	79,95	59,95	72,95
M.U.D.S. ++	69,95	65,95	65,95*
NAM 1965-75 +	84,95	69,95	69,95
PGA Tour Golf +	69,95	65,95	-
Pirates +	59,95	59,95	59,95
Pool of Radiance +	64,95	64,95	64,95*
Powermonger +	72,95*	68,95	68,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95*	39,95*
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*
Railroad Tycoon +/++/++	80,95	74,95	74,95*
Red Baron	89,95	89,95*	-
Rings of Medusa 2 ++	72,95*	65,95*	65,95*
Secret of Silver Blades -/+/+	65,95	65,95*	65,95*
Silent Service 2 +	79,95*	79,95*	-
Sim City Architecture 1 o 2 +	39,95	39,95	39,95*
Sim Earth ++	89,95	i. V.	i. V.

	PC	Amiga	ST
Soundblaster-Karte +	350,-	-	-
Space Quest 4	89,95	-	-
Spirit of Adventure ++	72,95*	65,95*	65,95*
Their Finest Hour 1 +	69,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 2	79,95	-	-
Transworld ++	69,95	65,95	65,95
TV Sports Baseball +	79,95*	69,95*	-
TV Sports Rollerbabes +	79,95*	69,95*	-
Ultima 5	72,95	69,95	70,95
Ultima 6 +	79,95	79,95*	-
Ultima W1 Save Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dream +	79,95*	-	-
UMS 2 +	79,95	69,95	69,95
Warlords	69,95	65,95	-
Wing Commander +	79,95	79,95*	-
Wing C. Secret Mission 1 o 2	39,95	-	-
Wizardry 1-5 je	44,95	-	-
Wizardry 6-Bane of Cosmic	79,95	79,95	-
Wonderland	84,95	72,95	72,95

Täglich Neuheiten!! **Über 400 lieferbare Spiele!!**

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Preise gelten, solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6 DM, bis 400 DM: 4 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 13 bis 20.00 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.00 bis 20.00 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versuchts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (07.06.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Goepel, Hirting, Pyls GbR.

*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*

NEUERÖFFNUNG

unseres Ladengeschäftes

IM WILDEN SÜDEN

seit 1.MÄRZ 91

THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE

OLIVER HECK

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

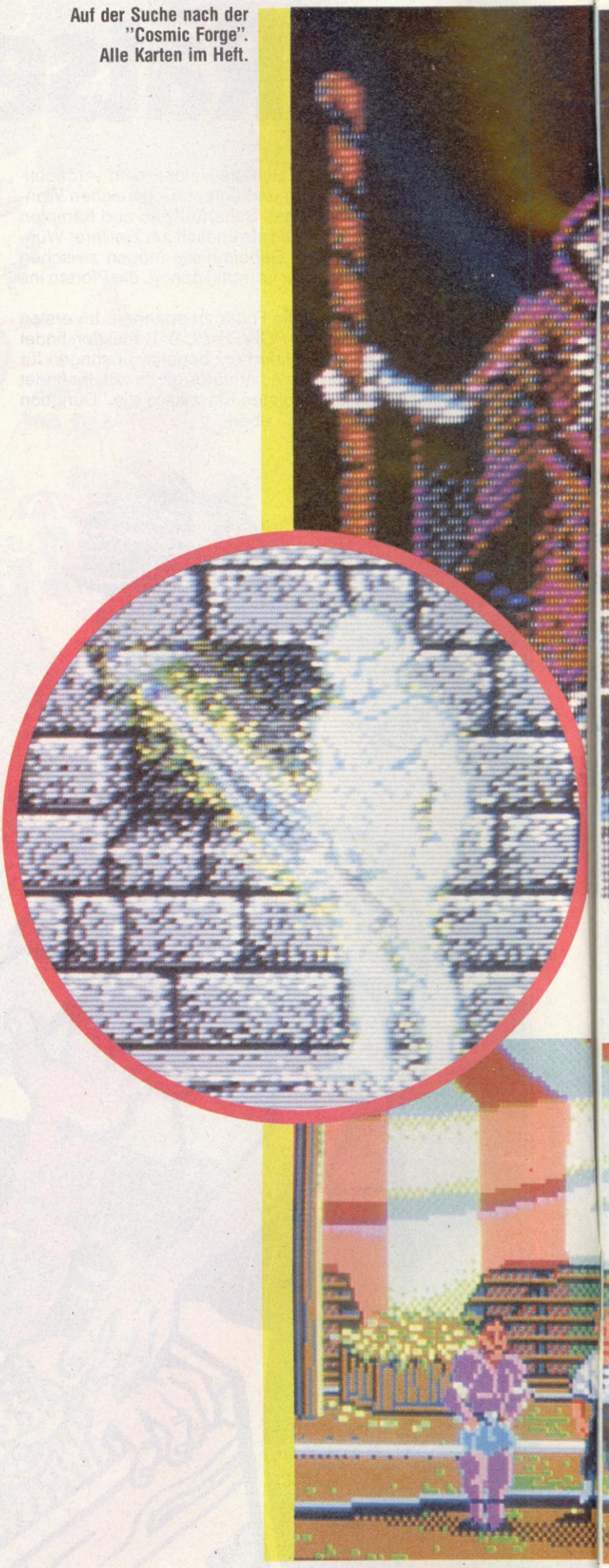
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

Wir haben, was Sie suchen.
Rufen Sie einfach an.

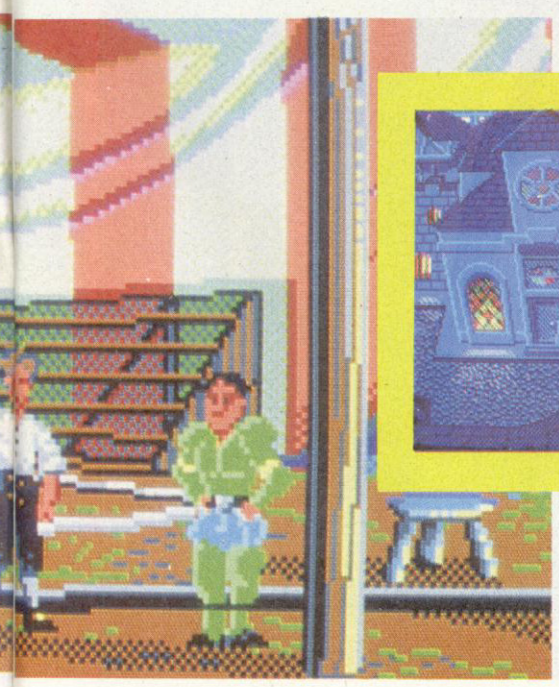
Auf der Suche nach der "Cosmic Forge". Alle Karten im Heft.





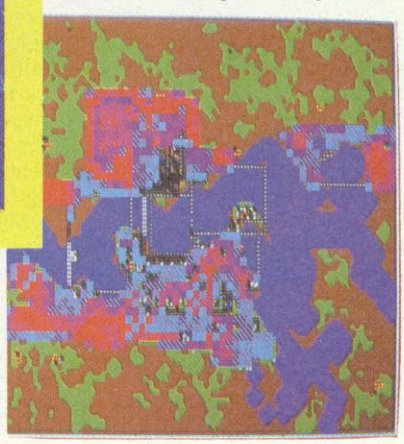
INHALT

Bad Blood	102
Bane of the Cosmic Forge	110
Buck Rogers	16
Cadaver	11
Champions of Krynn	20
Chaos strikes Back	24
Damocles	33
Darkside	36
Dungeon Master	38
Eye of the Beholder	46
F-19 Stealth Fighter	42
Falcon Mission Disk	47
Quest for Glory II-Trial by Fire (Hero's Quest)	48
Indiana Jones	52
Interphase	54
Lemmings	106
Loom	63
Maniac Mansion	56
Might & Magic	64
Pirates	60
Pool of Radiance	82
Sim City	10
Space Quest IV	6
Starflight II	104
The Secret of Monkey Island	107
Ultima VI	86
Wing Commander	92
Zak McKracken	100
Impressum	58



Wie werde ich Pirat?
Ein Leitfaden für Landratten.





Die Folgen der Umwelt-verschmutzung: Sim City

Space Quest IV

Scharif Hafiz und Christian Thewes aus Lippstadt haben Roger Wilco im Weltraum unterstützt und eine Komplettlösung ausgetüftelt.

Space Quest XII

Nach der schönen Einführung steht Roger einsam und verlassen in der (scheinbar) leblosen Stadt.

Zuerst steuert man Roger zu dem Bild, in dem sich der zerstörte Panzer befindet. Aus diesem nimmt man die Munitionsflasche heraus, jedoch einer spontanen Eingebung folgend legt man sie wieder zurück. Daraufhin führt man Roger in das Bild, in dem ein ausgedienter Raumgleiter am Straßenrand liegt. Man öffnet das Handschuhfach und entnimmt einen superkleinen Laptop.

Ein Seil liegt auf den Schottersteinen neben dem Gebäude mit den roten Säulen. Das Seil nehmen und sich im gleichen Bild hinter den Säulen verstecken. (Der Spieler darf Roger selbst nicht mehr sehen.) Das Seil benutzt man, um daraus eine Schlinge zu machen — einfach auf den Boden legen. Kurz darauf taucht ein Hase mit einer Trommel auf, der direkt in die Schlinge läuft und sich in dieser zweimal dreht. Genau in diesem Augenblick zieht man die Schlinge zu. Schwupps — Hase gefangen.

Jetzt geht man ein Bild nach Norden und öffnet den Gullydeckel, der zur Kanalisation führt. Man steigt hinein und steht in einem Überwachungsraum der Kanalisation.

In der Kanalisation

Nun dirigiert man Roger zum Schreibtisch, nimmt das Glas und hebt die Unterlage hoch. Den roten Knopf drücken. Nach der nun folgenden Begegnung gehen wir nach links zur Schiebetür und drehen am Rad. In der Kanalisation gehen wir mit Roger nach Süden. Kurz darauf fließt ein grüner Schleim aus einem Lüftungsschacht. Vorsicht, nicht berühren, das Zeug ätzt ganz gemein. Im nächsten Bild benutzt man den linken Gang, um dem Glibberzeug zu entfliehen. Man dreht sich um, nimmt das Glas aus seinem Inventar und wartet, bis der Schleim vorbeifließt. Das Glas füllt man mit der Flüssigkeit. Dem linken Gang weiter folgen bis zu der Leiter. Die Leiter hoch und man ist wieder in der Stadt.

Warten bis die Fremden ihr Raumschiff verlassen haben und dann aus dem Gully klettern. In der Stadt ist jetzt Vorsicht angebracht. Am besten gleich nach Osten gehen und in das Raumschiff der Fremden einsteigen. Das Schiff bringt Roger automatisch in die Hauptbasis des Supercomputers. Dort angekommen, geht man ein Bild nach Westen und steigt in den Gleiter des gerade angekommenen Polizisten.

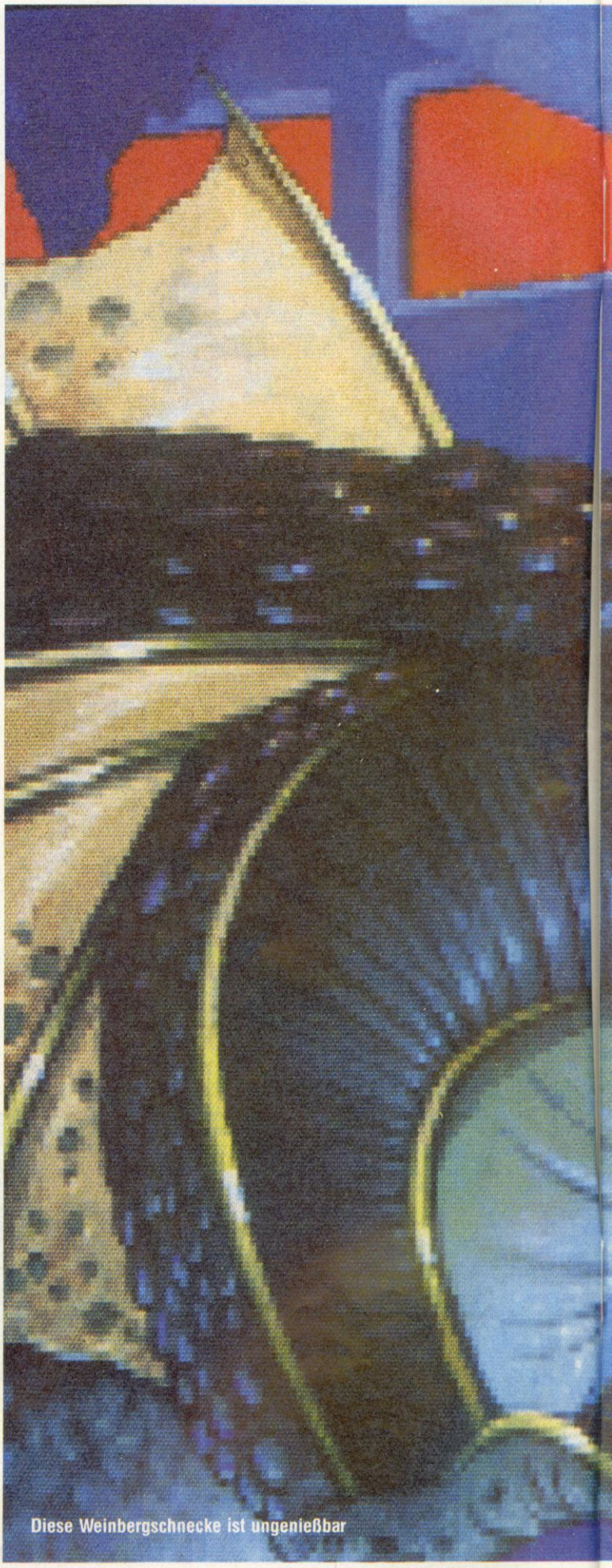
Die Symbole, welche auf dem Screen stehen, schreibt man am besten ab — Roger benötigt sie später noch. Nun gibt man irgendeinen Code ein und Roger macht die Erfahrung, daß die Technik auch in der Zukunft nicht ganz ausgereift ist.

Space Quest X

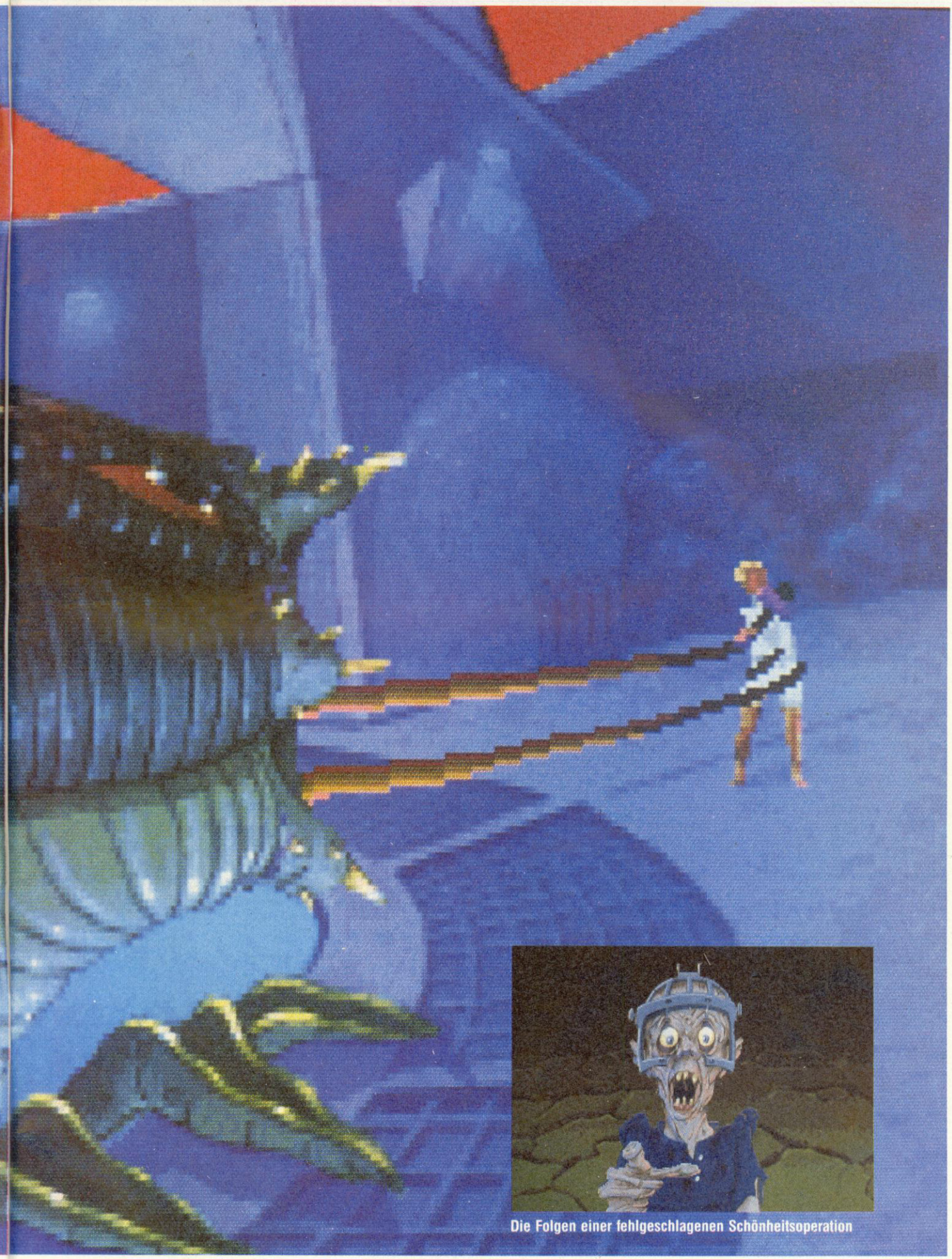
Nach dem zweiten Versuch gelangt man mit dieser Zeitmaschine in den Space-Quest-X-Sektor. Auf dem Planeten angekommen, geht man solange nach links, bis man den Schatten eines großen Vogels auf dem Boden sieht. Man kehrt zum Ausgangspunkt zurück und steigt über die Treppe in die unteren Regionen herab. Man wird nun von einem riesigen Vogel gepackt und in dessen Nest geflogen. Kurz darauf macht man die Bekanntschaft eines anderen Herrn, der ebenfalls im Nest abgesetzt wird. Leider will dieser Herr nicht mit Roger reden, da er momentan anderweitig beschäftigt ist. Roger sollte den Mann genauer untersuchen und das Kaugummipapier unbedingt einstecken.

Man verläßt das Nest durch das Loch rechts unten. Nach der Landung im Wasser macht man die Bekanntschaft von ein paar höchst attraktiven Damen. Nach einer kurzen Unterwasserfahrt landet man im unterseeischen Hauptquartier der Latex Babes. Die ruppige Behandlung durch die Mädels wird plötzlich unterbrochen, als ein Monster angreift. In dieser heiklen Situation ist Geschwindigkeit angesagt (vorher abspeichern).

Man drückt den roten Knopf und kann sich so aus dem Stuhl befreien. Roger ergreift dann eine der Preßluftflaschen und stopft sie dem Monster (der Weiße Hai läßt grüßen) ins Maul. Das Monster verendet an einer Überdosis Frischluft und die Latex Babes feiern un-



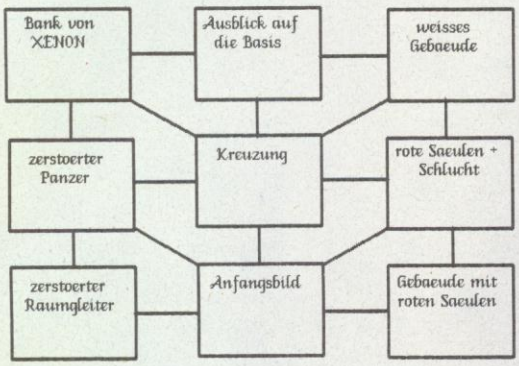
Diese Weinbergschnecke ist ungenießbar



Die Folgen einer fehlgeschlagenen Schönheitsoperation

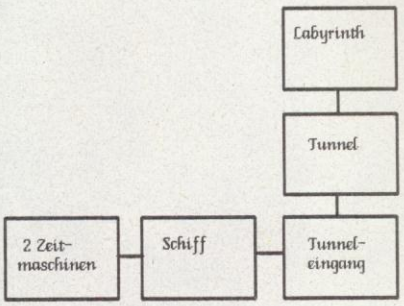
CITY

KARTE 1

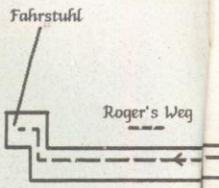


BASIS

KARTE 3



LABYRN



Roger's Position auf Wachdroider

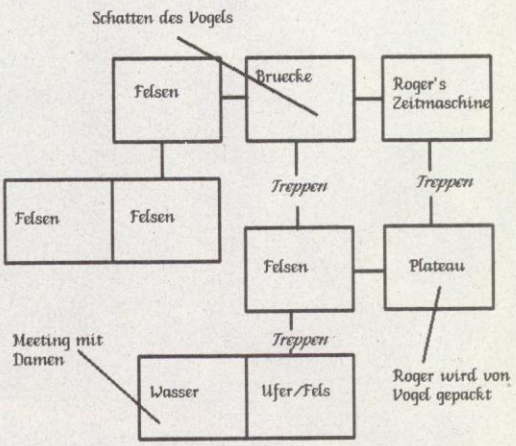
KANALISATION

KARTE 2

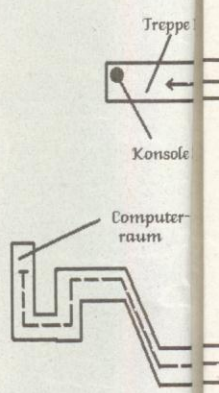


SPACE QUEST 10

Karte 4

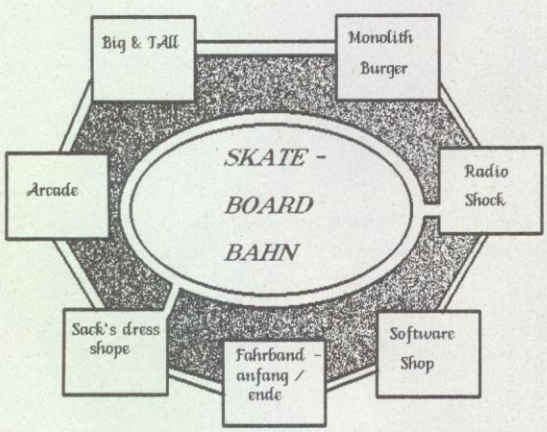


LAY



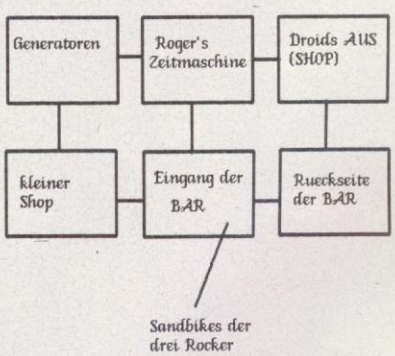
GALAXY GALLERIA SHOPPING MALL

Karte 5



SPACE QUEST 1

KARTE 6

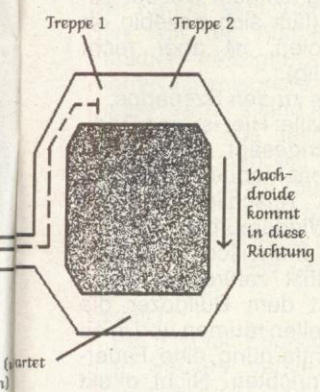


LABY



RINTH (Level 1)

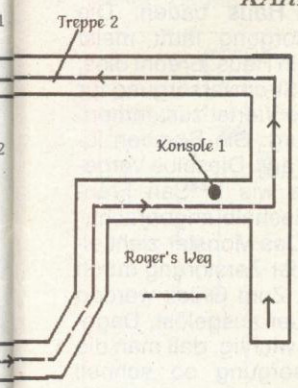
Karte 7



(partet

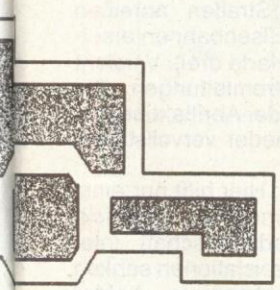
RYRINTH (Level 2)

KARTE 8

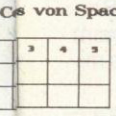


RNTH (Level 3)

KARTE 9



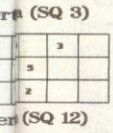
Cs von Space Quest IV - Zeitreise



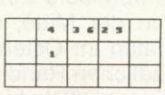
rt (SQ 3)



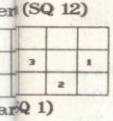
Estros (SQ 10)



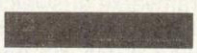
en (SQ 12)



Estros (Spielhalle)



ar Q 1)



seren Helden. Zur Belohnung gehen sie mit ihm einkaufen, schließlich braucht Roger ein paar neue Hosen.

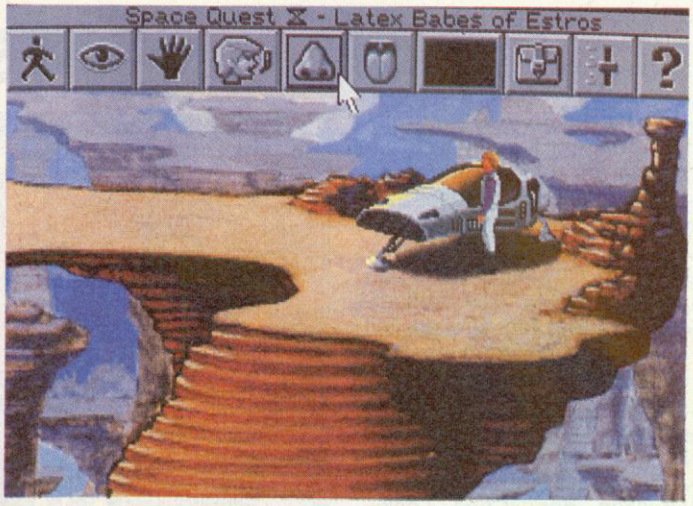
In der Galaxy-Gallerie

Im Eingang des Kaufhauses bringt Roger zuerst die Kreditkarte in seinen Besitz. Er macht sich nun auf den Weg zu BIG & TALL, um sich dort neu einzukleiden. (Nicht vergessen zu bezahlen!) Da diese Kaufaktion Rogers Vermögen um rund ein Drittel vermindert hat, ist es angebracht, sich bei MONOLITH BURGERS einen Job zu besorgen. Nun kann sich der Spieler entscheiden, ob er eine Actionsequenz durchspielen möchte oder gleich sein Geld einkassieren möchte. Nach dem unsanften Rauswurf aus dem Laden macht man sich auf den Weg zum Ausgang, um sich die Zigarre anzueignen.

Jetzt sollte Roger die Kreditkarte am Automaten neben dem Softwareladen benutzen. Leider stimmt sein Aussehen nicht mit dem Bild auf der Karte überein. Roger muß sich also bei SACK'S DRESS SHOP neu einkleiden (mit Roboter an der Kasse sprechen). Nun akzeptiert der Automat die Kreditkarte, und wir sind um 2001 Buckazoids reicher. Im benachbarten Softwareladen besorgt man sich das HINTBOOK zu SPACE QUEST IV.

Um für die folgende Auseinandersetzung gerüstet zu sein, zieht sich Roger im SACK's DRESS SHOP um. Nun betritt er die Spielhalle und steuert auf den Automaten in der rechten oberen Ecke zu. Genau in diesem Moment tauchen zwei alte Bekannte auf. Um einer längeren Diskussion aus dem Weg zu gehen, verläßt Roger fluchtartig die Spielhalle und zeigt seine Künste auf der Skate-Bahn. Um den Laserstrahlen auszuweichen, begibt sich Roger in höhere Regionen. Sobald er im oberen Teil angekommen ist, begibt er sich ein Bild weiter nach links. Kurze Zeit später tauchen die bösen Buben am rechten Bildrand auf. Nun steuert man Roger auf den rechten unteren Bildrand. Nachdem sich die Gegner durch den Rückstoß ihrer Laser außer Gefecht gesetzt haben, verläßt Roger die Bahn nach links unten.

Nun ab in die Zeitmaschine (steht noch in der Spielhalle). Den auf dem Screen sichtbaren Code schreibt man wieder ab. Ist dieses geschehen, gibt man die Symbole, die man im SPACE QUEST IV Hintbook und auf dem Kaugummipapier



Trepp auf, Trepp ab, Roger bleibt auf Trab

gefunden hat, ein (zuerst die Symbole aus dem Hintbook, dann die vom Papier).

Zurück nach Space Quest I

Nach der Beendigung des nun folgenden Zeitsprungs befindet sich Roger in Space Quest I (man beachte die Grafik). Roger betritt die Bar und versucht die Streichhölzer vom Tresen zu nehmen. Dabei macht er die Bekanntschaft von drei gutaussehenden Herren. Diese verschaffen Roger auch prompt einen Freiflug an die frische Luft. Nachdem Roger die drei Maschinen umgeworfen hat, machen die Space-Rocker Jagd auf ihn. Endlich kann Roger die Streichhölzer aus der Bar nehmen.

Zurück zur Basis

Wieder benutzt Roger die Zeitmaschine und landet in der Basis. Den grünen Schleim schüttet man auf die Türmechanik, und Roger gelangt in einen Gang, in dem sich mehrere Laserbarrieren befinden. Nach all der Aufregung beschließt Roger seine Zigarre zu schmauchen. Zum Glück werden die Laserstrahlen durch den Rauch sichtbar. Die Laser sind nun durch die Eingabe von Gradzahlen so zu verstellen, daß sie alle senkrecht stehen und so den Durchgang freigeben.

Roger passiert die Barrieren und gelangt in ein Labyrinth. In der Nähe des Eingangs befindet sich ein Computerterminal. Die Form des Anschlusses sollte man sich skizzieren (vorher die Konsole untersuchen). Roger kehrt nun mit der Zeitmaschine in das Kaufhaus zurück und besorgt sich im RADIO SHOCK den richtigen Adapter. (Pocket Pal Connector = 1999 Dollar). Mit diesem begibt sich Roger zurück in das Labyrinth, nicht ohne vorher den Adapter und die Batterien in den Laptop eingebaut zu haben. Zurück im Labyrinth benutzt man den Laptop an dem Computer. Auf dem nun zu sehenden Bild kann man die Positionen der Wachdroiden in den Gängen ermitteln.

Roger begibt sich auf schnellstem Wege zu den Treppen. Wieder den Computer benutzen. Danach geht Roger rasch die Treppe hinunter und begibt sich an die auf der Karte eingezeichnete Stelle. Sobald der Wachdroide rechts oben zu sehen ist, geht man die Treppe wieder hinauf. Nun begibt man sich zum Computerraum. In diesem Raum ist eine Sicherheitstür, die mit dem Code aus dem Hintbook zu öffnen ist (69 65 84 76 69). Man betritt den Raum und wird mit einem Computerbildschirm konfrontiert. Sowohl das Icon des Sicherheitsdroiden als auch das des Gehirns müssen mittels des WCs gelöscht werden. Nun bleiben Roger 5000 Zeiteinheiten, um den Supercomputer zu erreichen (Weg ist in Karte eingezeichnet). Roger muß nun einen Ringkampf mit seinem vom Computer kontrollierten Sohn austragen.

Nach einiger zeit gelingt es Roger seinen Sohn in die Mitte der Plattform zu bringen, woraufhin dieser von einer Strahlensäule fixiert wird. Nun muß Roger die Leiter hinuntersteigen. Die auf diesem Weg erhaltene Diskette schiebt er in das Laufwerk, das sich in dem ausgefahrenen Block befindet. Jetzt muß die Datei »Roger Wilco jr.« in den Hauptcomputer geladen werden (Disk Upload). Die Datei »Vohaul« wird ebenfalls eingeladen (Beam Download).

Nun betätigt man die Taste »Beam Upload«, woraufhin Rogers Sohn sein altes Bewußtsein erhält.

Sim City

Recht radikale, aber wirkungsvolle Ratschläge hat Städteplaner Markus Römer aus Aulendorf für Euch.

1. Das auf Karte eins gezeigte Territorium eignet sich am besten für eine erfolgreiche Statenentwicklung. Insel-Szenarios sind weniger gut geeignet, da zwischen Industriegebiet und City ein Fluß liegen sollte. So wird die Luftverschmutzung zum großen Teil auf die Fabrikgebiete beschränkt. Eine strikte Trennung von Industrie- und Stadtgebiet ist unbedingt erforderlich.

2. Cheat-Modus: Nach Drücken der »Caps Lock«-Taste gibt man »FUND« ein. Das wiederholt man so lange, bis man ca. 80000 Dollar auf dem Konto hat. Wer ohne Cheat-Modus auskommen will, setzt die Steuern während des ganzen Jahres auf den niedrigsten Stand und erhöht sie nur im Dezember auf den Höchsstand. So bleiben die Sims friedlich.

3. Als erstes werden auf den auf Karte eins bezeichneten Standpunkten je drei bis fünf Atomkraftwerke errichtet. Je mehr, desto besser — wegen Platzmangel aber nicht übertreiben. Kohlekraftwerke sind nicht zu empfehlen, da sie zu wenig Leistung bringen und die Luft unnötig verschmutzen.

4. Merke: Nur die Innenstadt (siehe Karte eins »City«) wird gefördert. Je weiter man sich von der Mitte entfernt, desto schwächer ist die Förderung. So können am Stadtrand leicht Slums entstehen.

5. Auf Straßenbau kann man verzichten. Die Eisenbahn ist genauso effektiv und schafft's sogar ohne »Heavy traffic Reports« und Luftverschmutzung. Besonders im Industriegebiet ist ein gutes Eisenbahnnetz dem Straßenbau vorzuziehen.

6. Immer platzsparend bauen. Da eine Verschmutzung der Luft in der Stadt praktisch nicht vorhanden ist, kann man auf größere Parks verzichten. Kleine Parks machen sich dagegen immer gut. In Industriegebieten sind Parks gänzlich überflüssig.

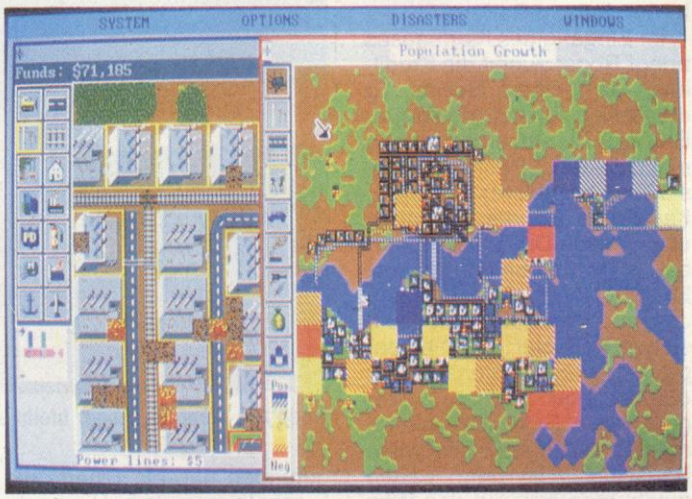
7. Ausreichend Fire- und Police Departments bauen. Zu hohe Kriminalitätsraten und lange brennende Feuer hemmen die Entwicklung der Stadt und veranlassen die Bürger zur Abwanderung. Ein Stadion verbessert die Lebensqualität in der Stadt erheblich. Am besten zwei in jeder Stadt. Außerdem jeweils einen Flughafen und einen Seehafen errichten. Besonders den Airport mit ausreichend Polizei und Feuerwehr versehen.

8. Neulandgewinnung: (Karte zwei) Neues Land kann man durch Bauen einer Eisenbahnkreuzung auf dem Wasser gewinnen (läßt sich beliebig oft wiederholen, ist aber recht kostspielig).

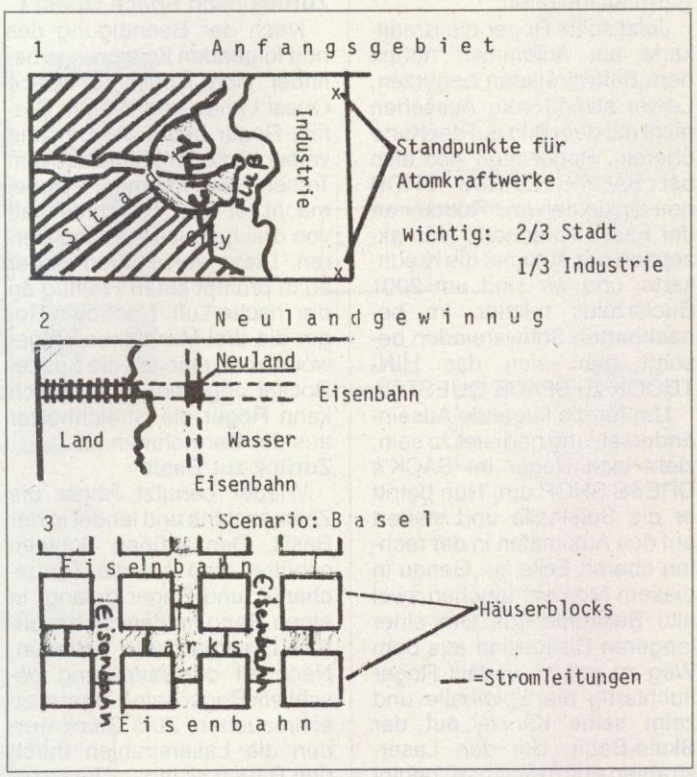
9. Tips zu den Szenarios:
— Dullsville: Hier ist eine Radikalkur angesagt. Alles abreißen, Cheat-Modus »FUND« anwenden. Anschließend kompletter Wiederaufbau.
— San Francisco: Das Erdbeben löst zahlreiche Feuer aus. Mit dem Bulldozer die Brandstellen räumen und in einiger Entfernung eine Feuerwehr einrichten. Nicht direkt neben den Brandherd, weil sonst die Feuerwehr Feuer fängt.

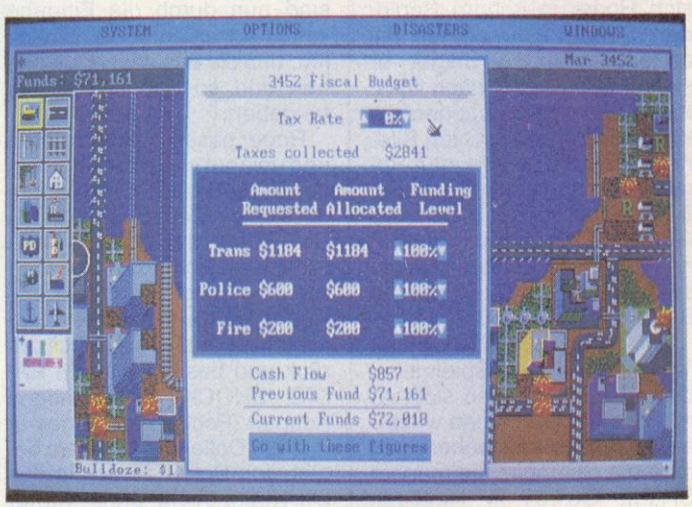
Wichtig: Stromleitungen von Haus zu Haus bauen. Die Stromversorgung läuft meist nur über ein Haus. Brennt dies, bricht die Stromversorgung für ein ganzes Viertel zusammen.
— Hamburg: Die Bomben lösen Feuer aus. Dieselbe Vorgehensweise wie in San Francisco ist deshalb angebracht.
— Tokio: Das Monster zieht eine Bahn der Zerstörung durch die Stadt. Zum Glück werden wenig Feuer ausgelöst. Dagegen ist es wichtig, daß man die Stromversorgung so schnell wie möglich wieder herstellt. Ist ein Häuserkomplex durch das Monster gleich an zwei Stellen zerstört, hilft nur noch der Abriß.
— Basel: Straßen abreißen und durch Eisenbahnen ersetzen (siehe Karte drei). Vorsicht mit den Stromleitungen. Sie werden bei der Abrißaktion mitzerstört. Wieder vervollständigen.
— Chicago: Hier hilft nur eins. Die Polizei muß her. Geschickt in die Stadtlandschaft integrierte Polizeistationen senken die Verbrechensrate. Leider geht einem relativ schnell das Geld aus.

Am Jahresende sollte man mindestens 4000 Dollar Barkapital zurückhalten, da beim jährlichen Budget meistens minus gemacht wird.
— Boston: Alle drei Atomkraftwerke abreißen. Eins ist beim Park in der Mitte, eins beim Flughafen im Osten und eins am südlichen Rand in der Mitte. Leider müßt Ihr hier auf Kohlekraftwerke ausweichen.
— Rio de Janeiro: Überflutete Stellen durch die beschriebene »Neulandgewinnung« zudecken.



Wo fühlen sich die "Sims" am wohlsten?





Erst 0, dann 20 Prozent. Die Steuerlüge.

Cadaver

Kaum ein Drache hat Euch so viel Kopfzerbrechen gemacht, wie der schuppige Bursche, der am Ende des ersten Levels lauert.

Gregor Schmid aus Berlin hilft mit einer Komplettlösung. Die Karten sind identisch zu den von der Auto-Mapping-Funktion gezeigten. Die Numerierung entspricht dem optimalen Weg. Es sind in der Lösung nicht alle Teilprobleme aufgeführt (man will ja selber auch noch was rausfinden), sondern nur die, die für das Erreichen des jeweils nächsten Levels bzw. Ziels gelöst werden müssen.

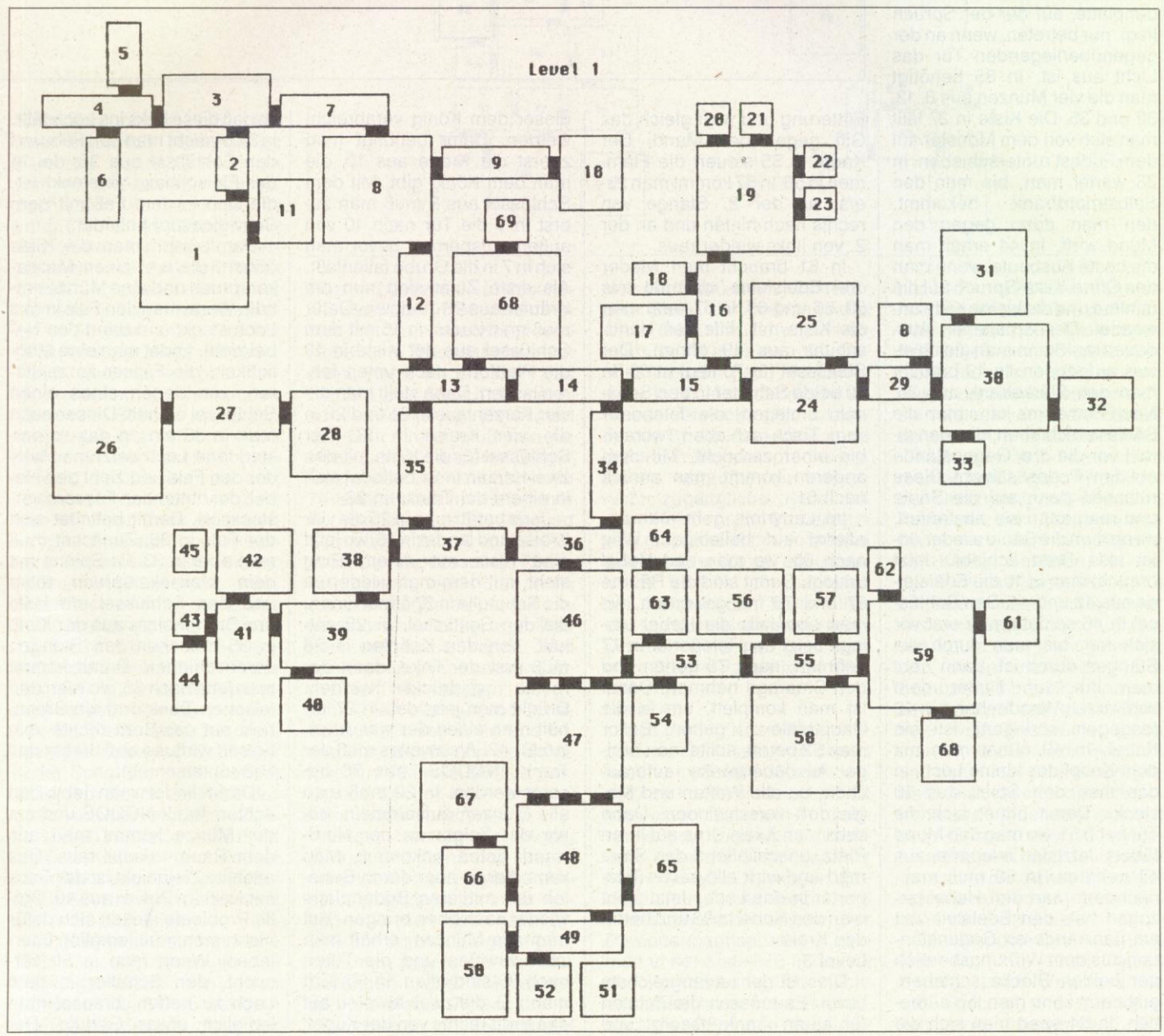
Level 1:

Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1 4 3 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nun wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht, steht man doch in 29.

In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschießen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehörten dem König. Damit kommt man durch Knopfdrücken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den "Entzaubern" Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. Dazu schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar. In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fleischhaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, wofür man einen unbekannten Spruch entziffern kann. Es ist ein "Massaker"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu töten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat, kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen und man ist in...

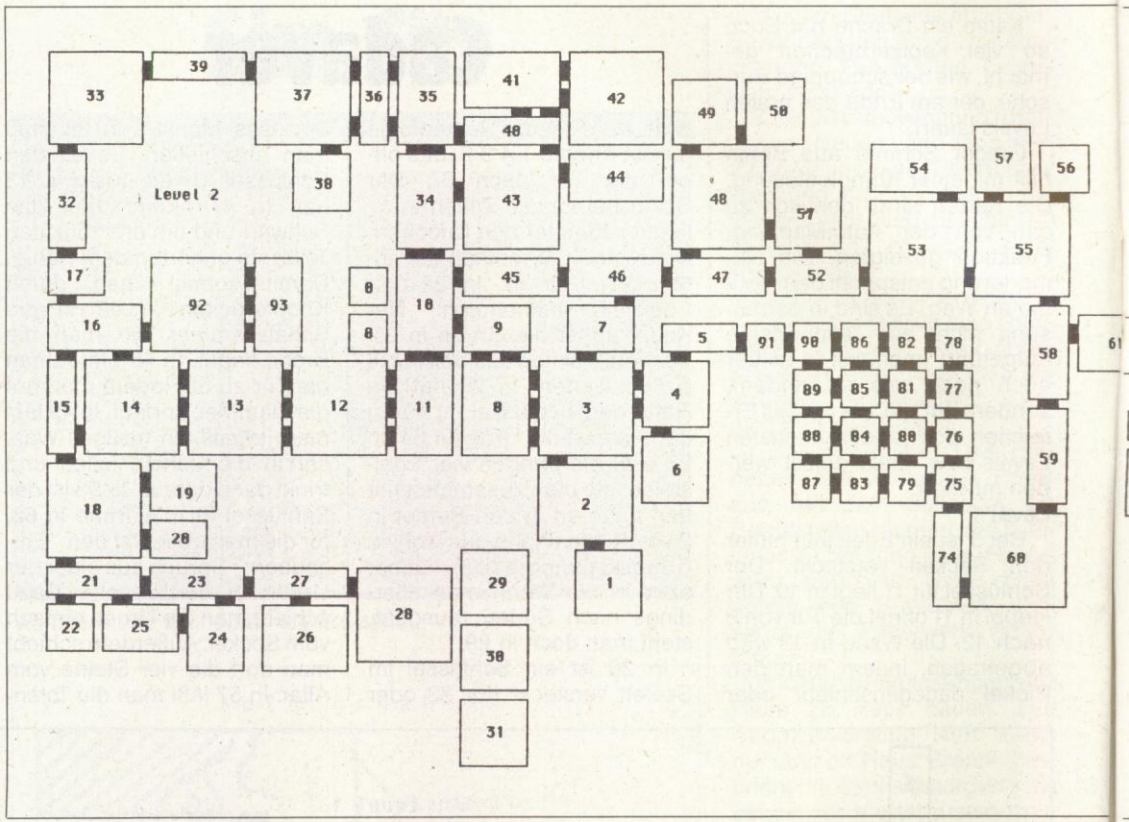
Level 2:

In Level 2 müssen sechs Teleporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich gleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73 und den Smaragd bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch



Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Willensbrecherspruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1—3—2—1" (von links nach rechts) um, und drückt dann den Knopf.

Den Schlafspruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man so lange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich von dem Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt, den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den Öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich etwas aufpeppen. In 43 braucht man den Stärketrank aus 36. Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Spieß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund füttert. Jetzt den Teleporter aus 47 nehmen. In 53 muß man, nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56, in 57 kommt man zuerst an der 2. Stange von rechts nach hinten und an der 2. von links wieder raus.



In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die Teleporter vom Tisch schieben, woraufhin einer zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61.

Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90, wo man den Hebel umlegt. Damit sind die Räume 87 und 78 frei geworden, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett, um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt zieht man den Hebel in 93 und betritt den Kreis.

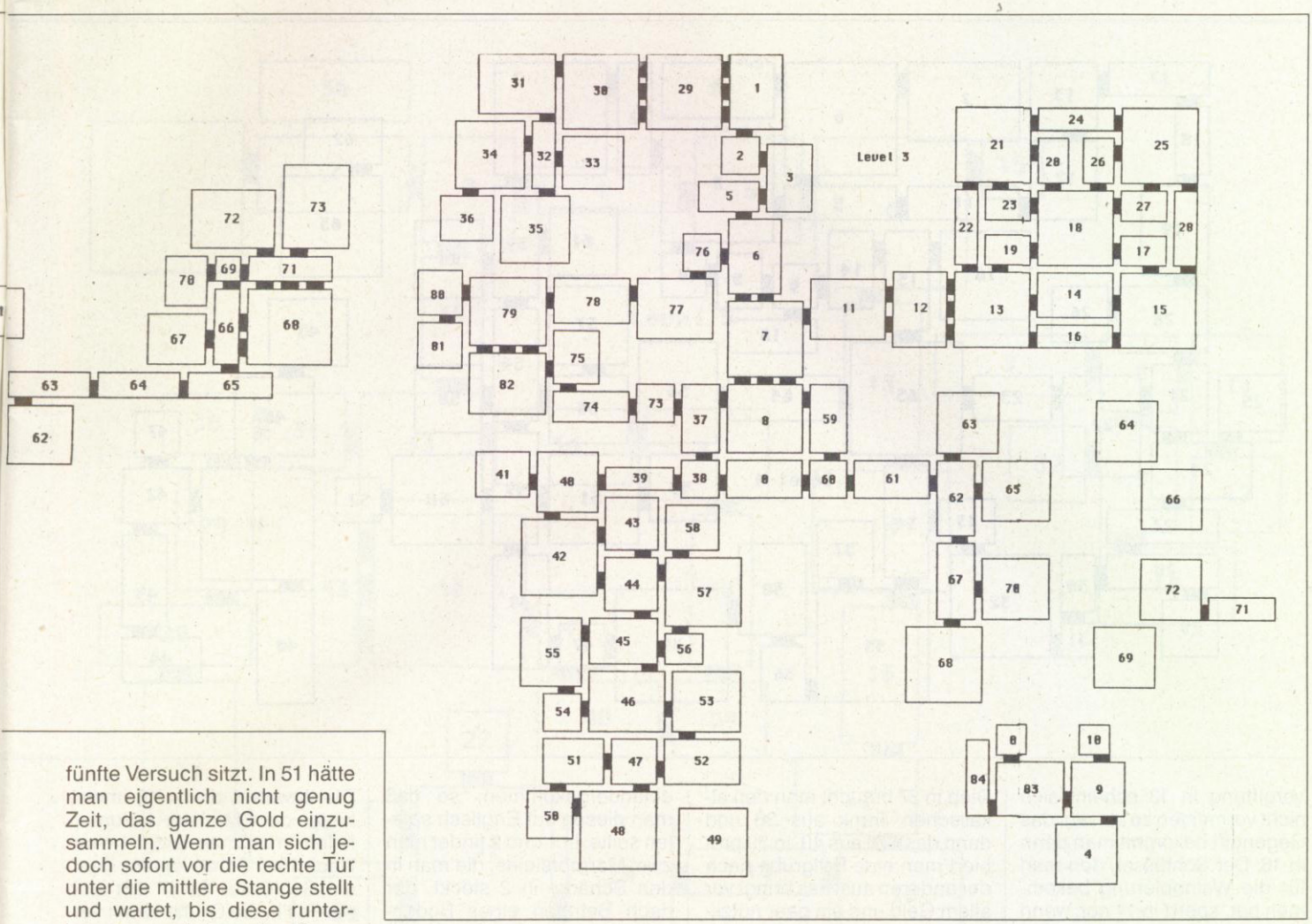
Level 3

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt und dieser dem König verabreicht werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10, die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von außen aufsperren, bevor man sich in 7 in die Grube fallenläßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann stellt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der Schlüssel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22.

Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank "NODOS" aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen aufsammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel, so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet.

Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen eines einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man jetzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt.

Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobjekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht, man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der



fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter die mittlere Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebel in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden.

In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen, und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit ein Tierschädel aus dem Loch. Der Schlüssel für 65 liegt in der Schatulle in 64. Dort ist außerdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstäben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen.

Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwandeln kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite Magische-Rakete-Stab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Treppe und kommt damit nach 69, wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nimmt, muß man die Notiz auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnelligkeitstrank auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stäbe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen.

In 72 läßt man nun den Schädel aus 63, den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch.

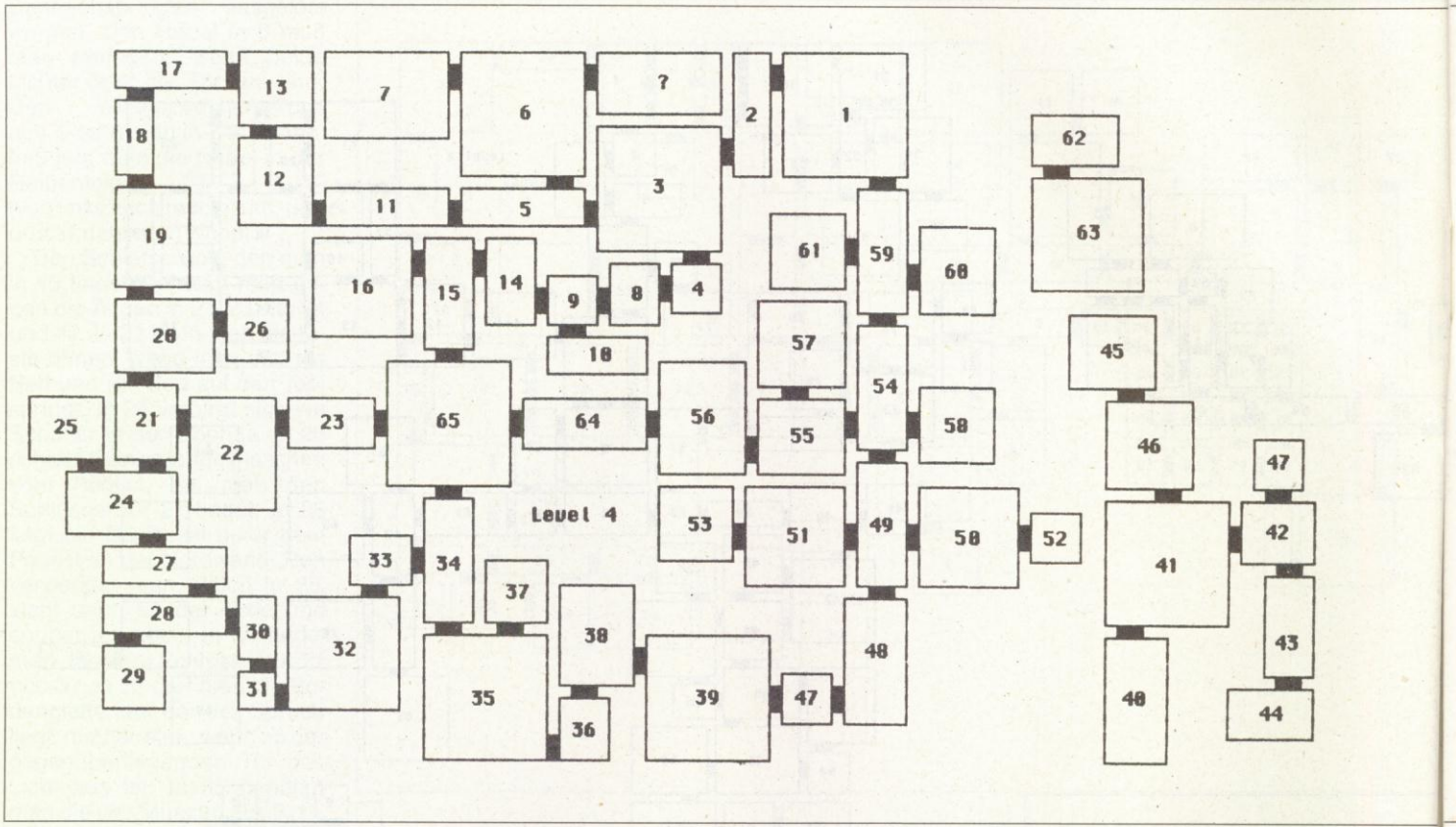
Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Kelch zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81, und um dorthin zu gelangen, muß man zuerst von den vier Ladungen des Massakerspruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe eines Stärketranks wegziehen kann. In 78 muß man die Goblins töten, um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste mit dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön, daß man nochmal den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König. Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt direkt in.

Level 4

Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türeaufschließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat!), die vier wackligen Bodenplatten, oben beginnend im Uhrzeigersinn, abgeht. Der Dämonenbannspruch, den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwundbar. In 17 und 28 kann man sich noch damit behelfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen läßt, in 48 und 65 geht aber nichts mehr. In 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kiste versteckt, den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar.

Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, um weiterzukommen. Die Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt. Dafür braucht man den Stärketrank aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgeladen werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist.

Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprung- und Schnelligkeitstrank überwinden. Die



Vergiftung in 13 scheint sich nicht vermeiden zu lassen, das Gegengift bekommt man dann in 16. Der Schlüssel, den man für die Weinopferung bekommen hat, sperrt in 14 nur, wenn sich der Uhrzeiger auf 12 befindet. Aus 16 benötigt man noch das Glasfläschchen und aus 15 den Schlüssel, dann geht's in 13 weiter. Der rechte Hebel in 12 öffnet das Schlüsselloch in 13, der linke macht die Tür nach 13 wieder auf. Den Schüssen des Dämons in 17 kann man mit etwas Geschick ausweichen. Die Schüssel aus 22 stellt man in 25 unter die Pumpe und füllt sie. Dann stellt man sie auf die Zisterne in 20 und füllt sich in 26 Öl in das Glasfläschchen. Das läßt man auf die Flamme in 22 fallen und bekommt so den 1. Schlüssel. Der Schlüssel für die Kiste in 25 befindet sich übrigens in einem der Krüge in 22. Nachdem der alte Sprungtrank schlecht geworden ist, muß man sich erst den neuen in 27 besorgen, indem man Steine hinter die Kugel wirft, bis sie den Trank durch die Stäbe schiebt.

Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschieben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist. Außerdem ist hier der 2. goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40. In 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raumes 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und mitte=null) nacheinander die Zahlen 29, 33, 16 und 7 ein.

In 58 stellt man die Kiste an die 2. Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den, der von innen leuchtet, links oben und den 4. ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23) und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1432 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen und man ist in...

Level 5

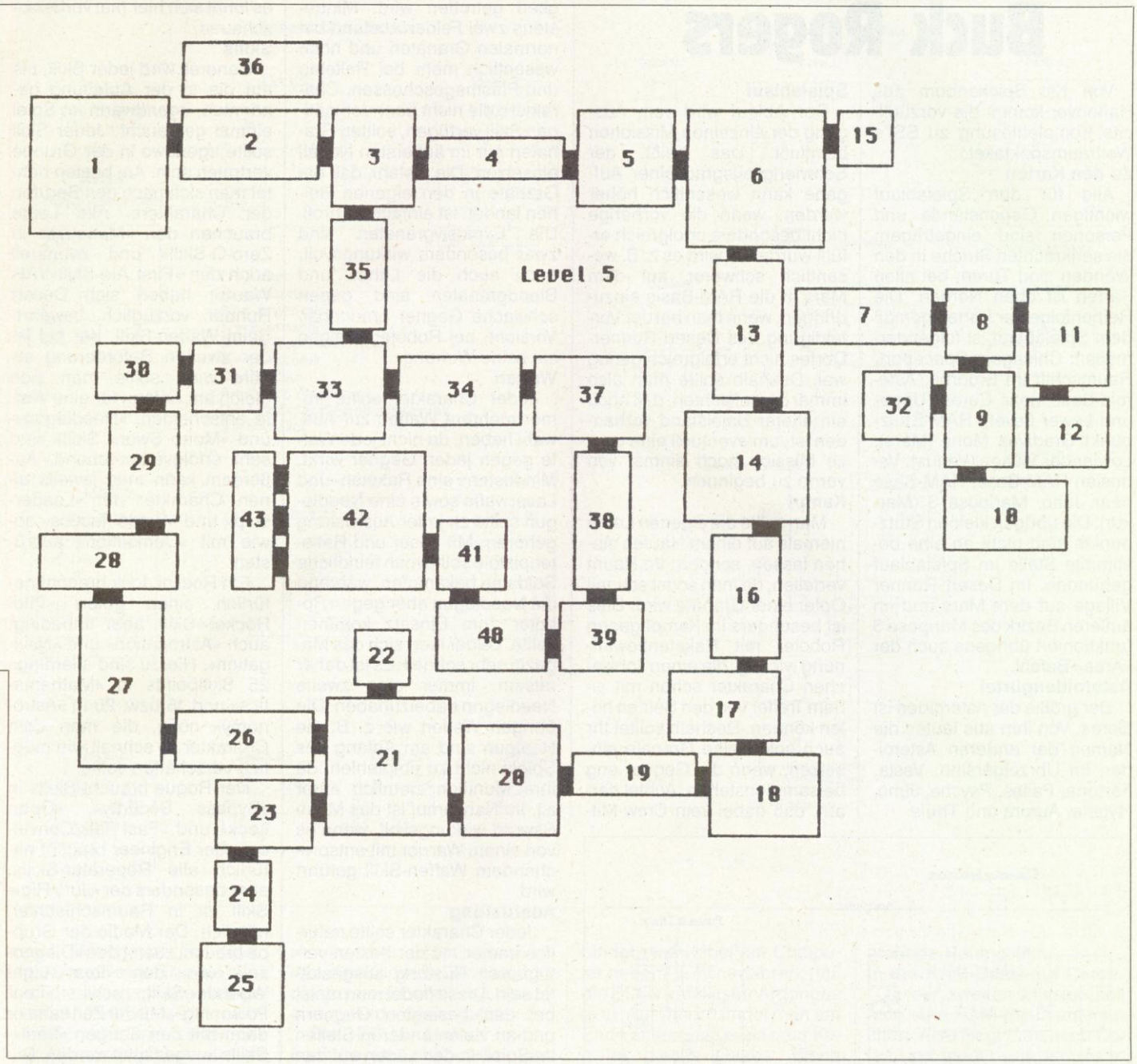
Die deutschen Texte sind im 5. Level leider ziemlich durcheinandergekommen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schädel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den 2. Hebel zieht. Hinter dem 2. Block ist ein Loch, das einen Stärketrank enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann.

In der Kiste in 7 findet man Kamuls Willensbrecher, das Hauptinstrument bei der Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufsammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegenlassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen.

Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den Totenkopf fallen und geht dann selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein Tigerauge und eine Münze. Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stück kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden.

Man benötigt nur die Kugel, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, das man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegenrennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht.

In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen. Damit kann man jetzt die beiden Bleisteine in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen, um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold, und der rechte für Amethyst. Auch bei dem Buch in 29 ist der deutsche Text kaputt. Darin steht eigentlich, daß die Reihenfolge der Schädel in 38 Jet, Tigerauge und Türkis ist. In der



Kiste in 30 findet man unter anderem 2 Jadesteine, eine grüne und eine rote Schatulle.

Wenn man jeweils einen Jadestein in das grüne Kästchen steckt und dann das rote öffnet, erhält man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, womit man erstmal zurück in den Keller muß. In 32 findet man unter anderem einen Bannspruch, der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Block jetzt oben bleibt.

Die Karte verändert sich dabei etwas. 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Außerdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man unter anderem einen Antimagie-Spruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Türkis.

Den zweiten erhält man, indem man den Versteinerungsspruch aus 33 auf das Fläschchen mit der hellblauen Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterblichkeitstrank und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die 3 Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven. Im Tagebuch des armen Kerls in 15 stand, daß man sich vor keinem Schädelschloß fürchten soll, also stellt man sich einfach vor den Schädel. Tatsächlich verliert er seine bösartige Wirkung haarscharf bevor man tot ist.

Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen öffnen. In 40 nimmt man erstmal, was man an Ausdauertränken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben.

In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls der Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank, stellt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest. Man schnappt sich seinen Kopf als Beweis für seine Auftraggeber und verabschiedet sich durch die mittlere Tür. Cadaver-Veteranen, die nicht genug vom gehaltvollen 3-D-Rätselspaß bekommen können, steht eine freudige Nachricht ins Haus: Die Bitmap Brothers hatten ein Einsehen. Mit "Cadaver — The Pay off", einer Datendiskette zum Hauptprogramm, sorgen sie wieder für Spannung. Diesmal muß Heldenzwerg Karadoc in vier neuen Leveln zahllose Prüfungen bestehen.

Buck Rogers

Von Kai Spickenbom aus Hannover kommt die vorzügliche Komplettlösung zu SSI's Weltraumspektakel.

Zu den Karten

Alle für den Spielablauf wichtigen Gegenstände und Personen sind eingetragen; die senkrechten Striche in den Wänden sind Türen, bei allen Karten ist oben Norden. Die Reihenfolge der Karten gemäß dem Spielablauf ist folgendermaßen: Chicagorg Spaceport, Raumschiff im Erdorbit, Asteroid-Base near Ceres (Upper und Lower Level), RAM-Stützpunkt Gradivus Mons (Mars), Lowlander Village (Venus), Venusian RAM-Base, RAM-Base near Juno, Mariposa 3 (Merkur). Die übrigen kleinen Stützpunkte sind nicht an eine bestimmte Stelle im Spielablauf gebunden. Im Desert Runner Village auf dem Mars und im äußeren Bezirk des Mariposa 3 funktioniert übrigens auch der »Area«-Befehl.

Asteroidengürtel

Der größte der Asteroiden ist Ceres. Von ihm aus lauten die Namen der anderen Asteroiden im Uhrzeigersinn: Vesta, Fortuna, Pallas, Psyche, Juno, Hygeia, Aurora und Thule.

Spielablauf

Der Ablauf wird vom Ausgang der einzelnen Missionen beinflußt. Das heißt, der Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe kann wesentlich höher werden, wenn die vorherige nicht besonders erfolgreich erfüllt wurde. So wird es z. B. wesentlich schwerer, auf dem Mars in die RAM-Basis einzudringen, wenn man bei der Verteidigung des Desert-Runner-Dorfes nicht erfolgreich genug war. Deshalb sollte man also immer darauf achten, daß noch ein älterer Spielstand vorhanden ist, um eventuell eine ganze Mission noch einmal von vorne zu beginnen.

Kampf

Man sollte die eigenen Leute niemals auf einem Haufen stehen lassen, sondern im Raum verteilen, da man sonst schnell Opfer einer Granate wird. Dies ist besonders im Kampf gegen Roboter mit Raketenbewaffnung wichtig, die einen schwachen Charakter schon mit einem Treffer von den Beinen holen können. Deshalb solltet Ihr auch sofort eine Granate einsetzen, wenn die Gegner eng beisammenstehen. Achtet darauf, daß dabei kein Crew-Mitglied getroffen wird. Mindestens zwei Felder Abstand bei normalen Granaten und noch wesentlich mehr bei Raketen und Plasmageschossen. Charaktere die nicht über den nötigen Skill verfügen, sollten Granaten nur im äußersten Notfall einsetzen. Die Gefahr, daß die Granate in den eigenen Reihen landet, ist einfach zu groß. Die Explosivgranaten sind zwar besonders wirkungsvoll, doch auch die Lähm- und Blendgranaten sind gegen schwache Gegner brauchbar. Vorsicht, bei Robotern zeigen sie keine Wirkung.

Waffen

Jeder Charakter sollte immer mehrere Waffen zur Auswahl haben, da nicht jede Waffe gegen jeden Gegner wirkt. Mindestens eine Raketen- und Laserwaffe sowie eine Needlegun sollte zu jeder Ausrüstung gehören. Mit Laser und Raketenpistole sollte man feindliche Soldaten bekämpfen, während die Needlegun eher gegen Roboter zum Einsatz kommen sollte. Leider leert sich das Magazin sehr schnell. Es ist daher ratsam, immer eine zweite Needlegun dabeizuhaben. Die übrigen Waffen wie z. B. die Heatgun sind am Anfang des Spiels nicht zu empfehlen, da ihre Munition ziemlich teuer ist. Im Nahkampf ist das Mono Ssword wirkungsvoll, wenn es von einem Warrior mit entsprechendem Waffen-Skill geführt wird.

Ausrüstung

Jeder Charakter sollte natürlich immer mit der besten verfügbaren Rüstung ausgestattet sein. Diese findet man meist bei den besiegten Gegnern und an vielen anderen Stellen im Spiel. In den Läden auf den Raumstationen bekommt man meistens nur Rüstungen mit niedrigen AC-Werten. Achtet auch auf den Herstellungsort: Eine »Lunarian Smartsuit« hat einen höheren AC-Wert als eine »Heavy Body Armor« der Standardklasse. Außerdem sollte man alle Charaktere mit »Protective Goggles« und ECM-Systemen ausrüsten. Der Arzt der Party sollte immer mehrere »Poison Antidotes« dabei haben, um eventuell verletzte Charaktere zu heilen. Seile und »Demolition Charges« sollten wenigstens einen Charakter in seiner Ausrüstung haben. Findet Ihr Gegenstände, die sich gewinnbringend verscherbeln lassen, natürlich mitnehmen.

Interessante Ausrüstungsgegenstände findet Ihr auch in den Läden auf den Asteroiden, es lohnt sich hier mal vorbeizuschauen.

Skills

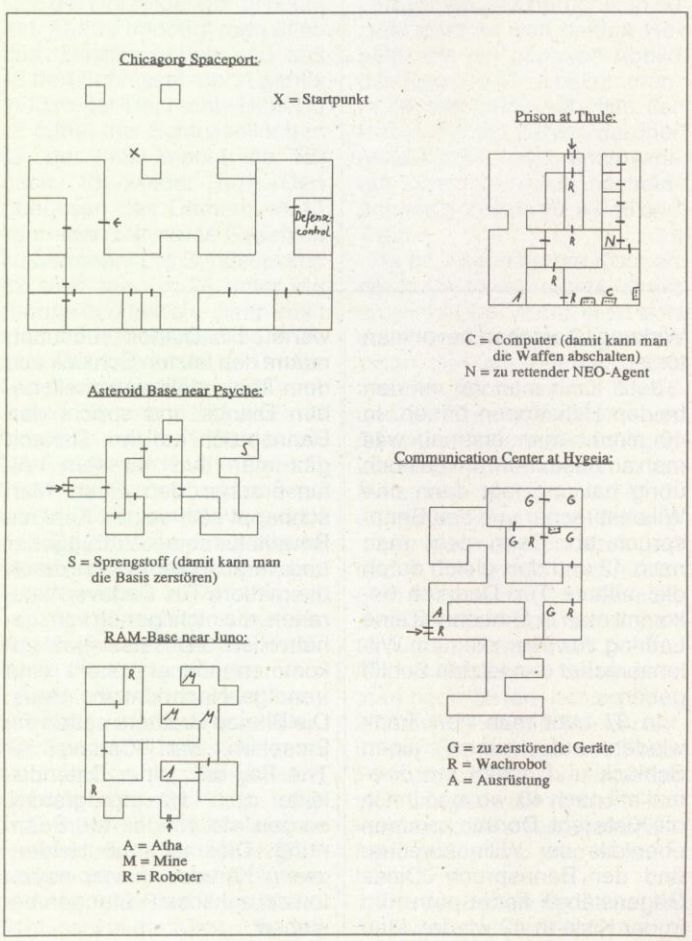
Generell wird jeder Skill, bis auf die in der Anleitung genannten, irgendwann im Spiel einmal gebraucht. Jeder Skill sollte irgendwo in der Gruppe vertreten sein. Am besten richtet man sich nach den Berufen der Charaktere. Alle Leute brauchen den »Maneuver in Zero-G-Skill« und eventuell auch den »First Aid-Skill«. Als Warrior haben sich Desert Runner vorzüglich bewährt. Beim Waffen-Skill, der bei jeder zweiten Beförderung erhöht wird, sollte man sich gleich am Anfang für eine Waffe entscheiden. »Needlegun«- und »Mono Sword Skill« sind sehr erfolgversprechend. Außerdem kann man jeweils einen Charakter mit »Leadership« und »Battle Tactics« sowie mit »Demolition« ausrüsten.

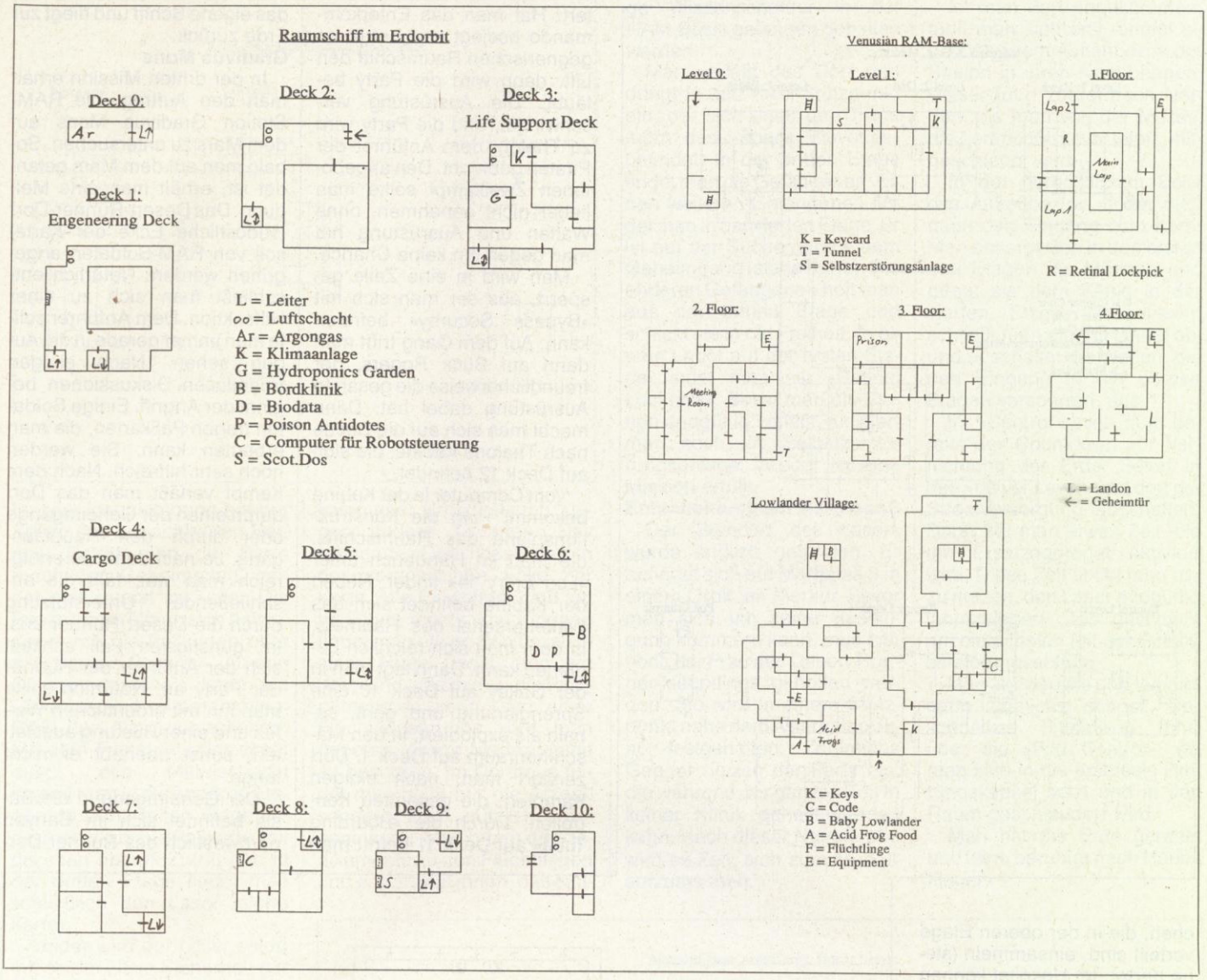
Ein Rocket Jock braucht natürlich einen guten »Pilot Rocket«-Skill, aber unbedingt auch »Astrogation« und »Navigation«. Hierzu sind allerdings 25 Skillpoints in »Mathematics« und 15 bzw. 20 in »Astronomy« nötig, die man dem Charakter so schnell wie möglich verschaffen sollte.

Der Rogue braucht Skills in »Bypass Security«, »Open Lock« und »Fast Talk/Convince«. Der Engineer braucht natürlich alle Reperatur-Skills, aber besonders der »Jury Rig«-Skill ist in Raumschlachten nützlich. Der Medic der Gruppe braucht zuerst den »Diagnose«- und den »Treat Light Wounds«-Skill, sowie »Treat Poisoning«. Mit der Zeit kann er dann mit den übrigen »Treat«-Skills ausgestattet werden. Die übrigen Skills sollten, wie gesagt, wenigstens einmal vorhanden sein, wobei man sich bei der Verteilung nach dem Beruf und der Rasse richten sollte.

Lösung

Gleich zu Anfang des Spiels gerät man in einen Angiff von RAM. Die Verteidigungsanlagen des Stützpunktes sind ausgefallen, und man erhält den Auftrag, sie wieder einzuschalten. Also macht man sich auf den Weg dorthin (siehe Karte). Dabei begegnet man immer wieder RAM-Soldaten, denen man viele gute Ausrüstungsgegenstände abnehmen kann. Wenn man den Raum der Verteidigungsanlage betritt, trifft man nach einer Horde von Feinden auf einen RAM-Techniker, der sich an den Kontrollen zu schaffen





macht. Bevor man ihn tötet, kann er noch eine Granate zünden, die die gesamte Anlage zerstören würde, wenn nicht ein Charakter sein Leben riskiert (keine Angst, er wird es überleben).

Nach Aktivierung der Anlage kann der Angriff abgewehrt werden, und die erste Probe ist bestanden. Die Party wird zur Raumstation gebracht, wo man befördert wird und trainieren kann. Außerdem kann man hier die Beute verkaufen und die eigenen Leute besser ausrüsten.

Das Raumschiff

Aufgrund des großen Erfolgs wird man sofort auf ein Raumschiff versetzt und muß Weltraumschrott untersuchen. Dort findet man ein scheinbar verlassenes Raumschiff. Der Eingang wird automatisch verriegelt und man ist eingesperrt. Bei einer ersten Durchsuchung des Schiffs findet man Hinweise, daß ein Wissenschaftler dort mit einem neuen »Gennie«-Typ (ECG) experimentiert hat. Das Experiment ist außer Kontrolle geraten, und die gesamte Besatzung bis auf einen wurde dabei getötet.

Die ECGs laufen immer noch frei im Schiff umher und machen der Party zusammen mit den Wachrobotern das Leben schwer. Außerdem bricht noch eine mysteriöse Krankheit bei den Partymitgliedern aus. Sie werden erst bewußtlos und kämpfen dann gegen die eigenen Leute. Mit dem Computer in der medizinischen Abteilung kann diese Krankheit geheilt werden. Dabei wird man nach einem »Sigma-Code« gefragt und gibt den des Wissenschaftlers (A95151) ein. Im Zimmer vor dem Computer findet man einen »Data-Computer« und »Poison Antidotes«. Wenn man einen guten »Programming-Skill« hat, kann man auf Deck 8 an einem Computer die Roboter ausschalten.

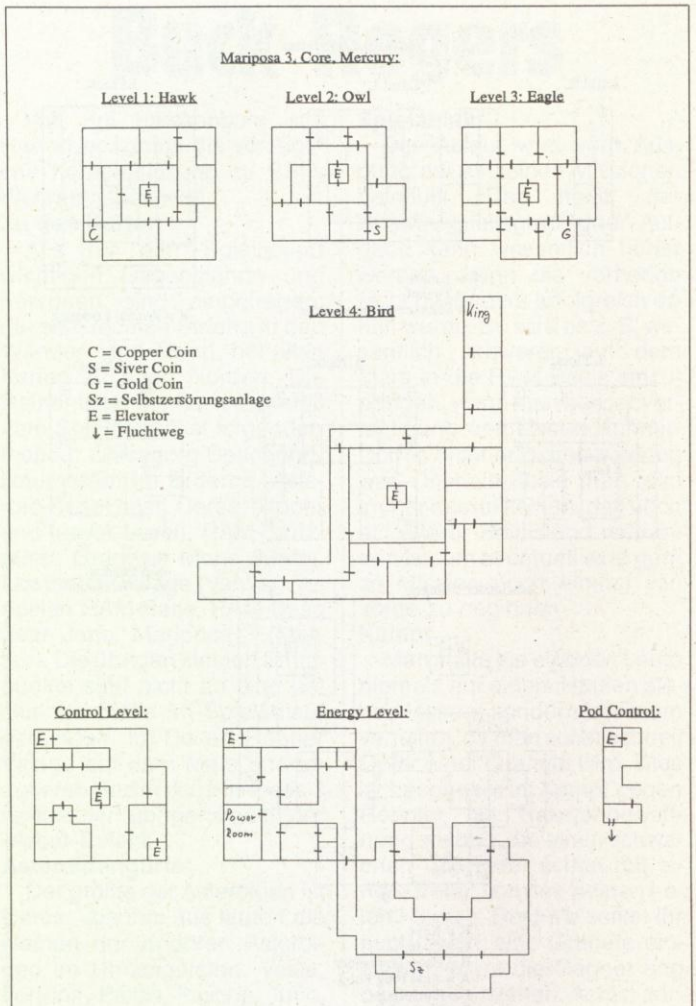
Auf Deck 9 findet man in einem Computer-Scott eine »Digital Personality«. Man befolgt seine Anweisungen und verbindet zwei Kabel am Computer nebenan. Wir erfahren, daß die ECGs anfällig für Argongas sind. Auf Deck 0 findet man am Ende eines Gangs ein paar Kanister dieses Gases. Wenn man es auf Deck 3 in die Klimaanlage einspeist, werden die ECGs außer Gefecht gesetzt. Leider gelingt es einem ECG, die Klimaanlage auszuschalten, und man muß sofort zum Computerterminal auf Deck 1, um sie wieder einzuschalten. Euer Ingenieur muß den Computer reparieren. Laßt Euch nicht von den angreifenden ECGs stören, bevor sie gefährlich werden, fallen sie in Ohnmacht.

Jetzt kann man den Kontrollraum erobern. Allerdings ist Eile angesagt, denn die Selbstzerstörungsanlage ist aktiviert. Man schaltet sie in der Zentrale wieder ab und besiegt die ECGs endgültig. Das Raumschiff fliegt automatisch zur Station und die Aufgabe ist gemeistert. Als Belohnung erhält man das Kommando über das eroberte Raumschiff.

In der RAM-Basis auf Ceres

In der zweiten Mission soll man eine RAM-Basis untersuchen. Also fliegt man nach Ceres und landet auf der »Asteroid-Base«. Den dortigen RAM-Wachsoldaten kann man bluffen. Die Basis steht kurz vor der Evakuierung, weil die Gennies außer Kontrolle geraten sind. Man wird zu einem Fahrstuhl (dem südöstlichen) geschickt und fährt damit in die untere Etage. Dort wendet man sich nach Osten und findet im »Gennie Dev. Lap 3« eine Gruppe Kinder, die man aus der Station bringen soll.

Von einem der Kinder erfährt man ein Paßwort (DNA). Man geht mit den Kindern weiter nach Osten und klettert im östlichen Fahrstuhlschacht das Seil hoch. Dann bringt man die Kinder zu ihrem Evakuierungsschiff an Dock 3. Gegen die »Spacerats«, die man auf der oberen Etage ständig trifft, sind Laser am wirkungsvollsten. Man kann nun die Sa-



chen, die in der oberen Etage verteilt sind, einsammeln (siehe Karte). Im Hospital können auch eventuelle Verletzungen geheilt werden. Nun steigt man wieder ein Stockwerk tiefer.

Jetzt ist Vorsicht geboten, denn hier trifft man auf drei Arten von Gennies: die »Hyper Snakes«, die nicht auf Rocket Pistols reagieren, die »Hyper Crabs«, die eine starke Panzerung besitzen und die »Hyper Scorps«, die im Kampf ein tödliches Gift einsetzen. Deshalb sollte man diese auch immer zuerst töten, da sie einen Charakter mit einem einzigen Treffer außer Gefecht setzen können. Unten angekommen holt man sich zuerst die Paßkarte aus den »Reflector Dev. Laps« und sieht sich dann die Zeichnungen und den Laser in den »Laser Dev. Laps« an. Dann geht man in die »Computer-Labs« und erhält dort wichtige Informationen. Damit ist die Arbeit in der Basis erledigt und man geht zurück ins Raumschiff an Dock 2.

Bei den Piraten

Nach dem Start wird man allerdings von einem Raumschiff angegriffen und geentert. Hat man das Enterkommando besiegt und betritt im gegnerischen Raumschiff den Lift, dann wird die Party betäubt. Die Ausrüstung verschwindet, und die Party wird zu Thalon, dem Anführer der Piraten gebracht. Den angebotenen Zweikampf sollte man lieber nicht annehmen, ohne Waffen und Ausrüstung hat man gegen ihn keine Chance.

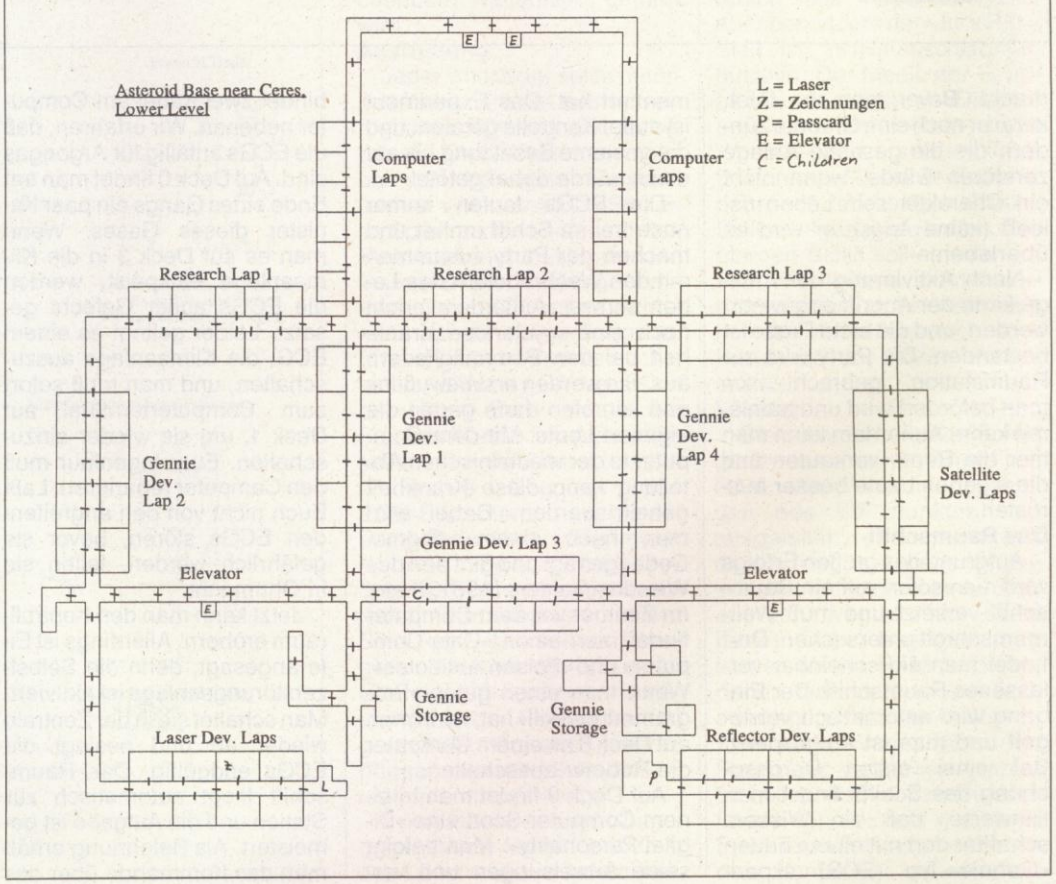
Man wird in eine Zelle gesperrt, aus der man sich mit »Bypass Security« befreien kann. Auf dem Gang trifft man dann auf Buck Rogers, der freundlicherweise die gesamte Ausrüstung dabei hat. Dann macht man sich auf die Suche nach Thalons Kabine, die sich auf Deck 12 befindet.

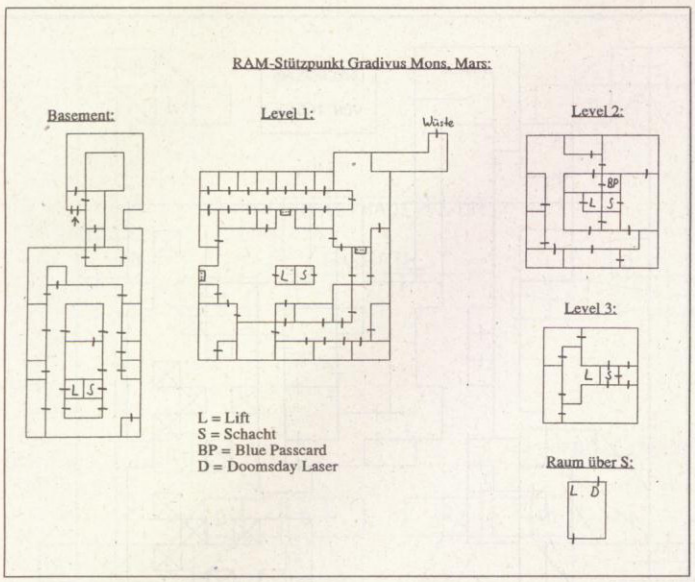
Vom Computer in der Kabine bekommt man die Konstruktionspläne des Raumschiffs, die man im Handbuch unter »Log Entry 14« findet. Neben der Kabine befindet sich das Waffenarsenal des Raumers, in dem man sich reichlich bedienen kann. Dann legt man in der Galley auf Deck 10 eine Sprengladung und geht, sobald sie explodiert, in den Maschinenraum auf Deck 1. Dort zerstört man, nach einigen Kämpfen, die gesamten Kontrollen. Durch die »Boarding Tube« auf Deck 11 betritt man das eigene Schiff und fliegt zur Erde zurück.

Gradivus Mons

In der dritten Mission erhält man den Auftrag, die RAM-Station Gradivus Mons auf dem Mars zu untersuchen. Sobald man auf dem Mars gelandet ist, erhält man eine Meldung. Das Desert-Runner-Dorf (südöstliche Ecke der Karte) soll von RAM-Soldaten angegriffen werden. Natürlich entschließt man sich zu einer Hilfsaktion. Dem Anführer sollte man immer gerade in die Augen sehen. Nach einigen fruchtlosen Diskussionen beginnt der Angriff. Einige Soldaten tragen Paßkarten, die man erbeuten kann. Sie werden noch sehr hilfreich. Nach dem Kampf verläßt man das Dorf durch einen der Geheimgänge oder durch den Hauptausgang. Je nachdem wie erfolgreich man war, fällt die anschließende Unterstützung durch die Desert Runner aus. Im günstigsten Fall schließt sich der Anführer der Runner der Party an. Natürlich sollte man ihn mit ordentlichen Waffen und einer Rüstung ausstatten, sonst überlebt er nicht lange.

Der Geheimgang in die Basis befindet sich im Canyon nordwestlich des Runner Dor-





fes, der Haupteingang auf der Spitze des benachbarten Berges. Betritt man die Basis durch den Geheimgang, landet man zuerst im Keller. Die Panzertüren öffnen sich entweder durch die Paßkarten oder mit »Bypass Security«. An den Computerterminals kann ein Charakter mit »Programming-Skill« den Alarm ausschalten. Mit dem Fahrstuhl oder direkt durch den Mittelschacht kommt man in die anderen Etagen. In der zweiten Etage findet man die blaue Paßkarte, mit der man überall Zutritt hat. In der dritten Etage findet man schließlich den Laser (siehe Karte).

Leider wird der Laser sofort mit einem Lift in Sicherheit gebracht. Man kann ihn nur mit einer Schwebeplattform erreichen, die von einem Computer gesteuert wird. Dazu muß allerdings ein Charakter zurückbleiben, der dann sofort von Technikern angegriffen wird. Man sollte also nicht unbedingt das schwächste Mitglied aussuchen. Oben angekommen findet man den riesigen Laser, der allerdings durch einen Unfall abstürzt und die Party mitreißt. Im Keller angekommen wird man von zwei Robotern angegriffen. Hat man die beiden besiegt, muß man so schnell wie möglich aus der Basis verschwinden, denn kurze Zeit später explodiert die Basis. Damit ist die dritte Mission beendet und man kann nach Hause fliegen.

Auf der Venus

In der vierten Mission muß man auf der Venus nach dem Rechten sehen. Hier landet man in den »Lowlands«. Bei dem grünen Teich in der Mitte des Sumpfes trifft man auf Acid Frogs, die sich der Party anschließen. Sie sind eine willkommene Unterstützung gegen andere Tierarten. Das Lowlander Dorf findet man in der nordöstlichen Ecke der Karte. Alle Einwohner sind tot. Im Raum rechts vom Eingang findet man einige Schlüssel. In einer Hütte findet man ein Kleinkind, das man in die Party aufnehmen kann. Von einer Flüchtlingsgruppe wird man gebeten, einige Medikamente zu besorgen. Im Dorfhaus findet man nicht nur die Arznei, sondern auch nützliche Gegenstände. Man bringt die Medikamente zu den Flüchtlingen und erfährt von ihnen, daß einige Wissenschaftler in der RAM-Basis gefangen gehalten werden.

Man verläßt das Dorf und dringt in den RAM-Stützpunkt ein, der sich unter den Trümmern des »Space Elevators« befindet. In der dritten Etage findet man die Gefangenen. Einen weiteren Gefangenen findet man in der vierten Etage. Er ist auf der Suche nach einem Geheimgang (siehe Karte). Die anderen Gefangenen holt man aus der dritten Etage und schickt sie in die Freiheit. In einem Labor auf der ersten Etage findet man ein »Retinal Lockpick«. Bevor man die Station endgültig verläßt, aktiviert man noch die Selbstzerstörungsanlage. Wieder ist eine Mission erfüllt.

Entscheidung auf Mariposa 3

Der Standort des Lasers wurde endlich gefunden. Er befindet sich auf Mariposa 3 in einem Orbit um Merkur. Bevor man sich um seine Beseitigung kümmern kann, muß erst noch der Frau des Desert-Runner-Häuptlings geholfen werden. Sie wird in einem Stützpunkt nahe dem Asteroiden Juno festgehalten. Zahlreiche Gegner heizen der Party ein, die während der ganzen Zeit in keiner Klinik geheilt werden kann. Nach dieser Nagelprobe wird es Zeit, sich zum Merkur aufzumachen.

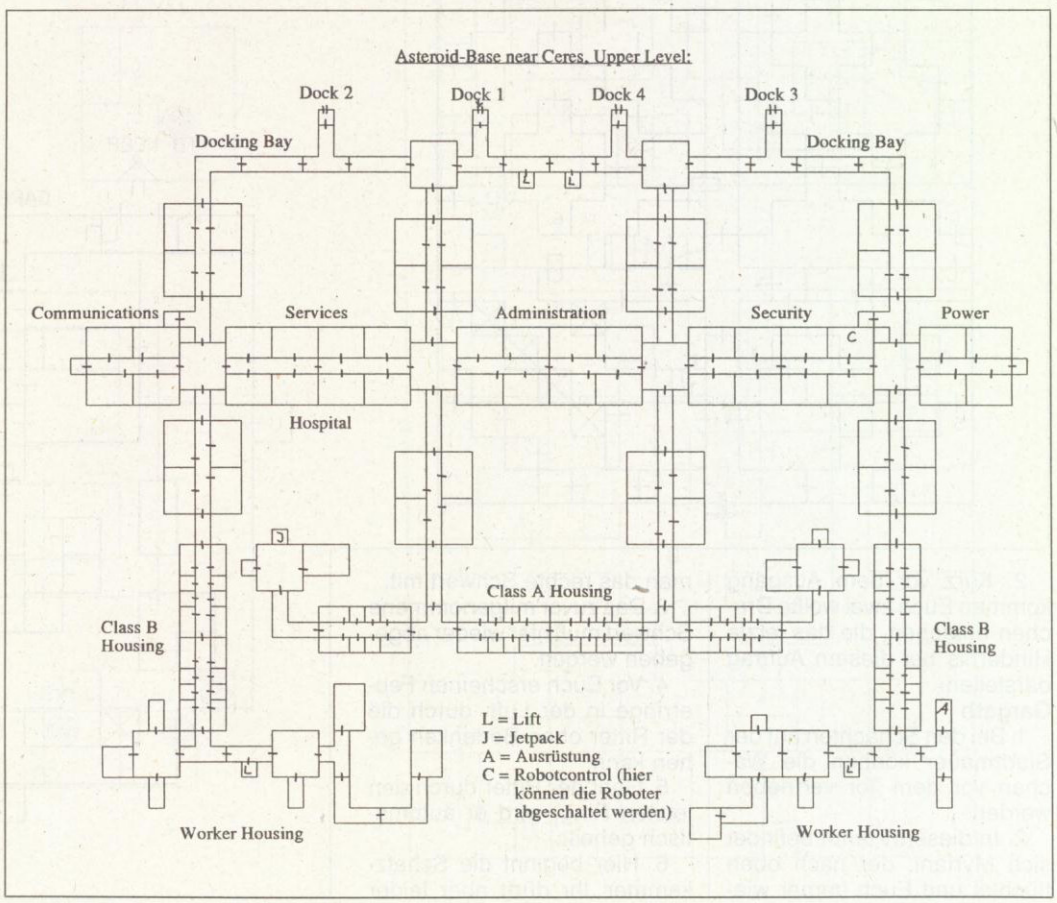
Ist man dort angekommen, muß man sich erst einmal einen Weg vom Außenbezirk der Station in ihren Kern bahnen. Dieser führt zuerst nach Norden, bis man von der Masse, die gerade Karneval feiert, mitgeschleppt wird.

In der nordöstlichen Ecke des Außenbezirks findet man dann den Eingang zum Kern. Man besorgt sich in den ersten drei Etagen die Münzen und bringt sie dem König in der vierten Etage. Mit diesem schließt man einen Handel ab, und er schaltet die Waffen, die den Eingang in die oberen Etagen versperren, aus.

Im »Control Level« läuft bereits der Countdown zur Vernichtung der Erde. Sofort in den »Power Level« und dort die Stromversorgung abschalten. Dann hat man etwas Zeit, bis ein Ersatzaggregat aktiviert wird. Diese Zeit sollte man dazu nutzen, den Laser endgültig lahmzulegen. Das geschieht am einfachsten mit der Selbstzerstörungsanlage.

Man aktiviert sie und flüchtet dann möglichst schnell. Der schnellste Fluchtweg führt über die »Pod Control«, wo man sich in die erstbeste Rettungskapsel setzt und in den Raum geschleudert wird.

Man hat die Erde gerettet und kann beruhigt nach Hause fliegen.



Champions of Krynn

Von Markus (Champion) Kitzig stammt eine Schritt-für-Schritt-Lösung von SSI's Rollenspiel.

Throthl

1. Hier befindet sich ein Kämpfer, den Ihr in die Party aufnehmen solltet.
2. An dieser Stelle gesellt sich ein Kender zur Party.
3. Der Kämpfer stellt sich auf die Seite der Gegner und kämpft gegen die Party. Nach dem Kampf kommt ein Ritter, der Euch bei der Suche nach Caramon hilft.
4. Caramon ist mit Ketten an die Wand gefesselt.
5. In diesem Raum befindet sich der Kleriker, der den Schlüssel für die beiden unsichtbaren Türen besitzt.
6. Bei Betreten des Altarraums stört Ihr eine Zeremonie und werdet daraufhin angegriffen.

Untergrund von Throthl

1. An diesen Stellen befinden sich zahlreiche Gegner.
2. Kurz vor dem Ausgang kommen Euch zwei weiße Drachen entgegen, die das letzte Hindernis bei diesem Auftrag darstellen.

Gargath

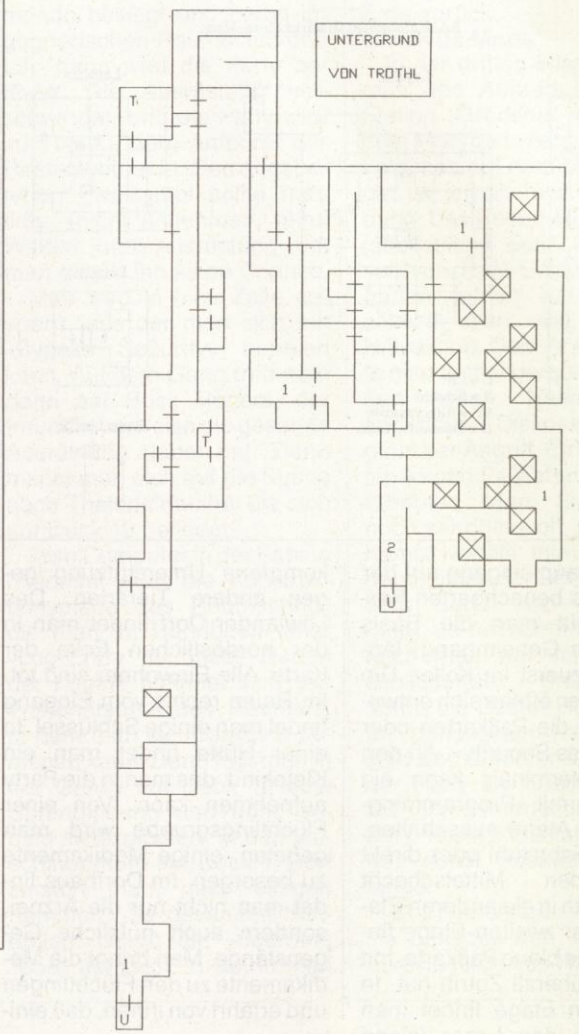
1. Bei den Schächten auf der Stadtmauer können die Wachen vor dem Tor vertrieben werden.
2. In diesem Raum befindet sich Myrtani, der nach oben flüchtet und Euch immer wieder neue Truppen entgegenschickt.
3. An der höchsten Stelle des Turms besteigt Myrtani einen großen roten Drachen. Myrtani entkommt mit der Drachenlanze und drei schwarze Drachen greifen Euch an.

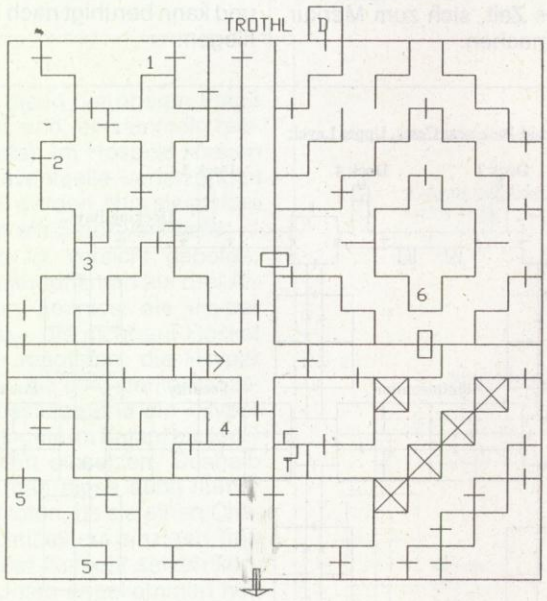
Jelek

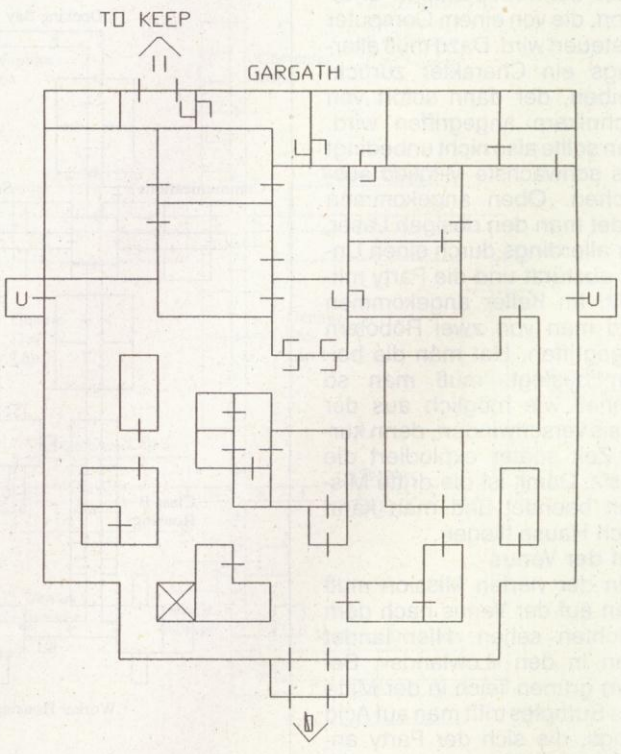
1. Hier wirft Skyla Euch seine Truppen entgegen und verschwindet. Eine unbekannte Person stellt sich auf Eure Seite.
2. Dies ist das Haus in dem Myshellia wohnt.
3. An diesem Rosenbusch befindet sich die Rose für Sir Karl. Wenn Ihr die Rose genommen habt, werdet Ihr von drei Schwarzen Drachen angegriffen.
4. In diesem Raum müßt Ihr gegen zahlreiche Untote kämpfen.

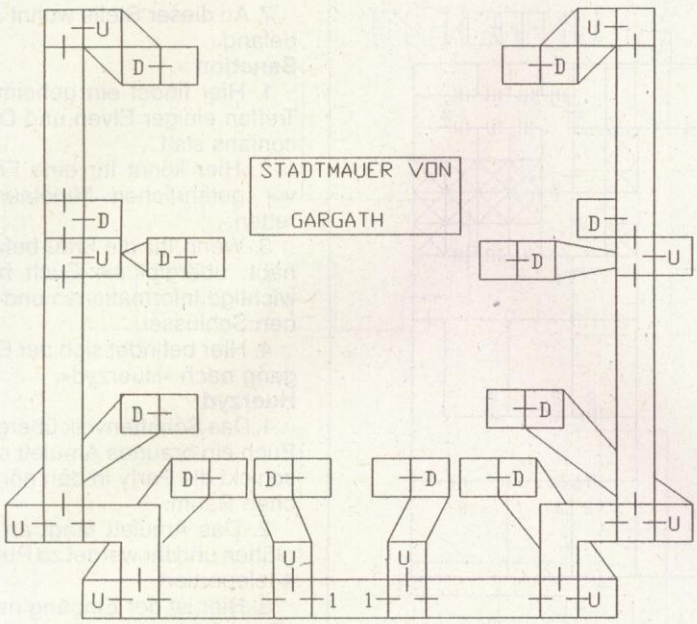
Tomb

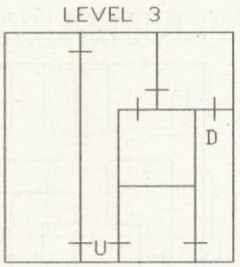
1. Auf die Frage des Geistes antwortet man mit »LIFE«.
2. An dieser Stelle nimmt man das rechte Schwert mit.
3. Das zuvor mitgenommene Schwert muß hier wieder abgegeben werden.
4. Vor Euch erscheinen Feuerringe in der Luft, durch die der Ritter ohne Bedenken gehen kann.
5. Geht der Ritter durch den letzten Ring, wird er automatisch geheilt.
6. Hier beginnt die Schatzkammer. Ihr dürft aber leider

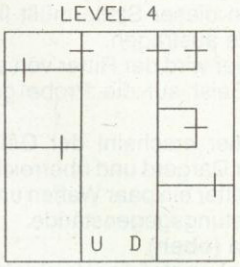


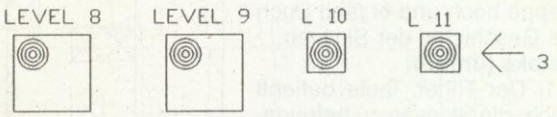


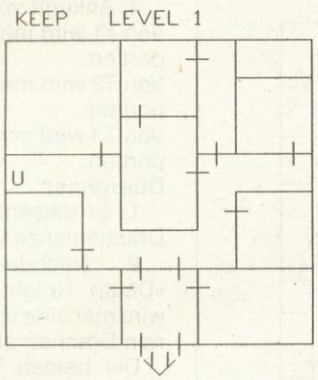


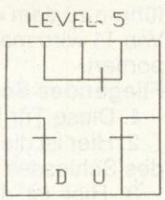

STADTMAUER VON
GARGATH

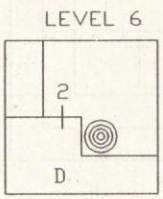

LEVEL 3

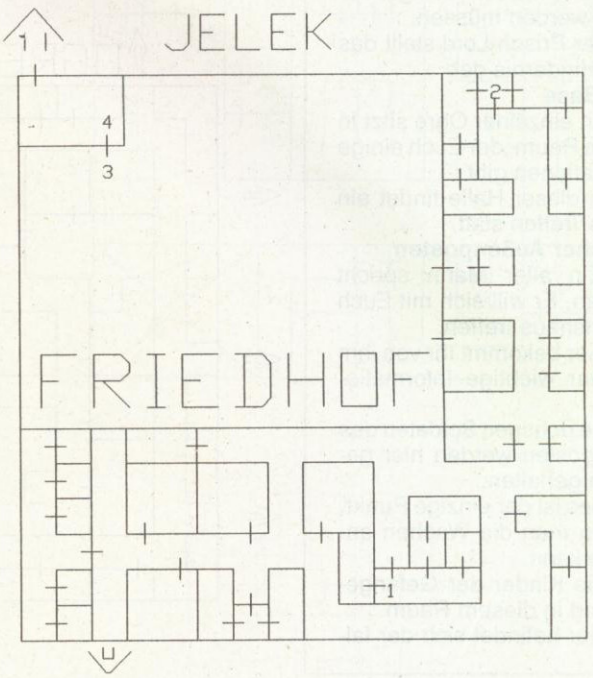

LEVEL 4

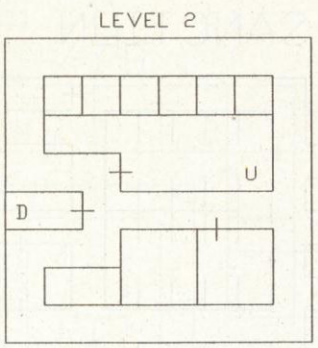

LEVEL 8
LEVEL 9
L 10
L 11
3

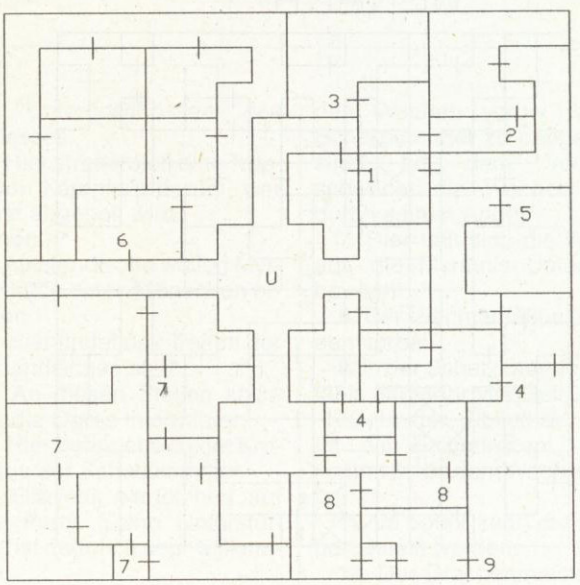

KEEP LEVEL 1

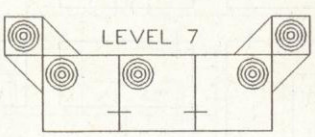

LEVEL 5


LEVEL 6


JELEK
FRIEDHOF


LEVEL 2


TOMB


LEVEL 7

nichts mitnehmen.

7. An dieser Stelle müßt Ihr Kämpfe austragen.

8. Hier wird der Ritter von einem Geist auf die Probe gestellt.

9. Hier erscheint der Geist von Sir Dargard und überreicht dem Ritter ein paar Waffen und Ausrüstungsgegenstände.

Neraka (oben)

1. Ihr betretet die »Versteckte Station«.

2. Ein grüner Drache bewacht den Raum.

3. Sir Karl schleppt sich die Treppe hoch und erzählt Euch die Geschichte der Sklaven.

Neraka (unten)

1. Der Ritter Tanis befiehlt Euch, die Sklaven zu befreien.

2. In jedem der Räume sind Sklaven oder feindliche Truppen, die entweder besiegt oder befreit werden müssen.

3. Der Prison-Lord stellt das letzte Hindernis dar.

Ogre Base

1. Ein einzelner Ogre sitzt in diesem Raum, der Euch einige Informationen gibt.

2. In dieser Halle findet ein großes Treffen statt.

Südlicher Außenposten

1. Ein alter Mann spricht Euch an. Er will sich mit Euch im Wirtshaus treffen.

2. Hier bekommt Ihr von ihm ein paar wichtige Informationen.

3. Die richtigen Soldaten des Außenposten werden hier gefangen gehalten.

4. Dies ist der einzige Punkt, an dem man die Wachen angreifen kann.

5. Die Kinder der Gefangenen sind in diesem Raum.

6. Hier befindet sich der falsche Kommandant.

7. An dieser Stelle wohnt Jadefang.

Sanction

1. Hier findet ein geheimes Treffen einiger Elven und Draconians statt.

2. Hier könnt Ihr eine Frau vor gefährlichen Minotauren retten.

3. Wenn Ihr die Frau befreit habt, übergibt sie Euch hier wichtige Informationen und einen Schlüssel.

4. Hier befindet sich der Eingang nach »Huerzyd«.

Huerzyd

1. Das Schattenvolk übergibt Euch ein braunes Amulett und schickt die Party in den nördlichen Raum.

2. Das Amulett fängt an zu glühen und Ihr werdet zu Punkt 4 teleportiert.

3. Hier ist der Eingang nach »Duerghast«.

4. Ankunft von »Sanction 2«
Von T1 wird man nach A1 teleportiert.
Von T2 wird man nach A2 teleportiert.
Von T3 wird man nach A3 teleportiert.

Duerghast

1. In diesem Raum ist die Drachenlanze versteckt.

2. Nachdem man den »Death Knight« besiegt hat, wird man hier von einem goldenen Drachen abgeholt.

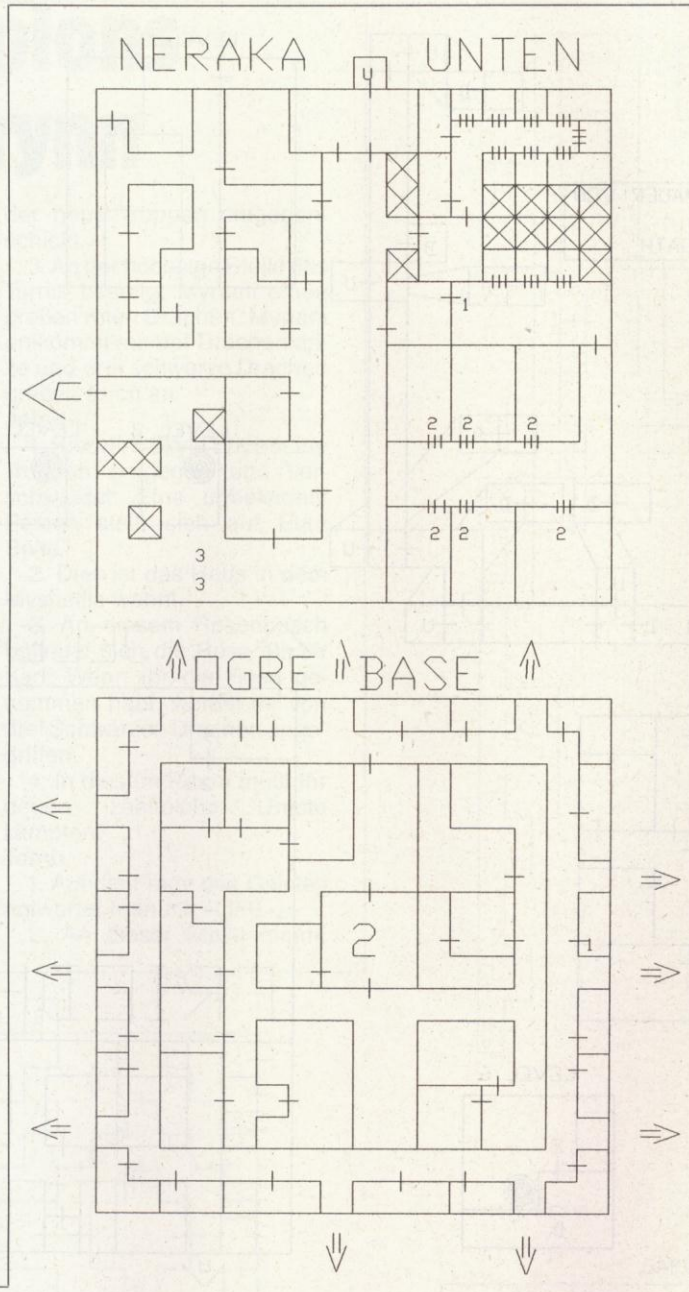
Die beiden Treppen (Rauf) führen zu dem »Death Knight«.
Von T1 wird man nach A1 teleportiert.

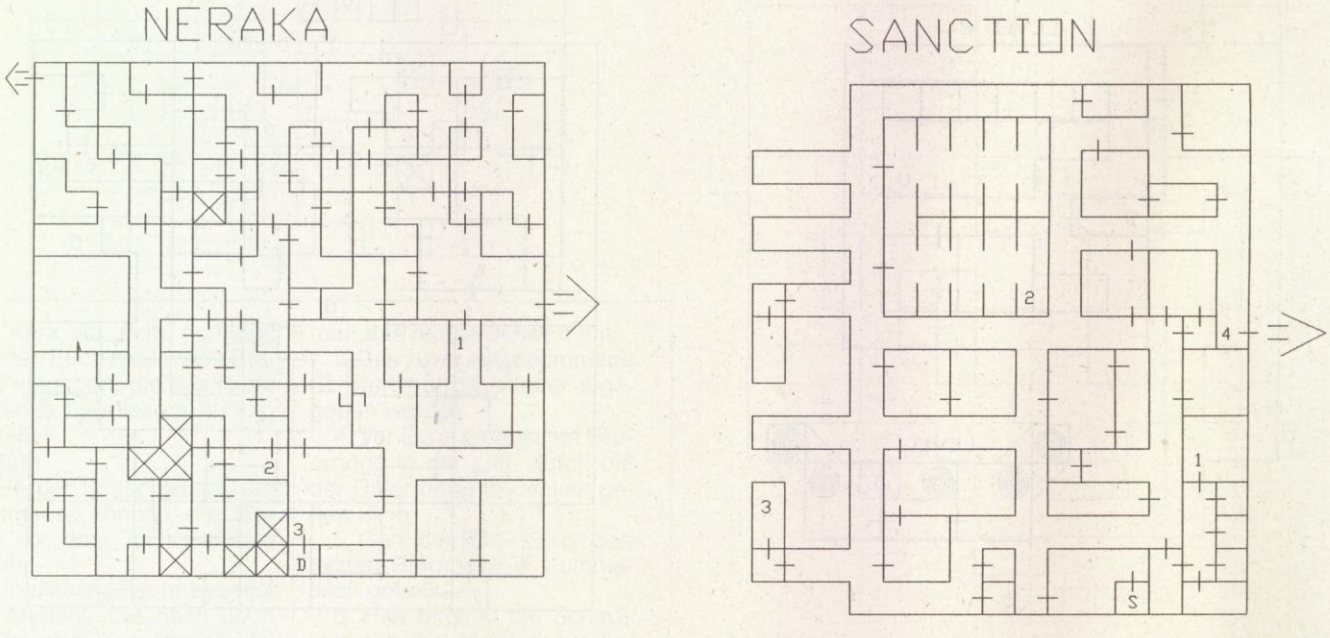
Fliegendes Schloß

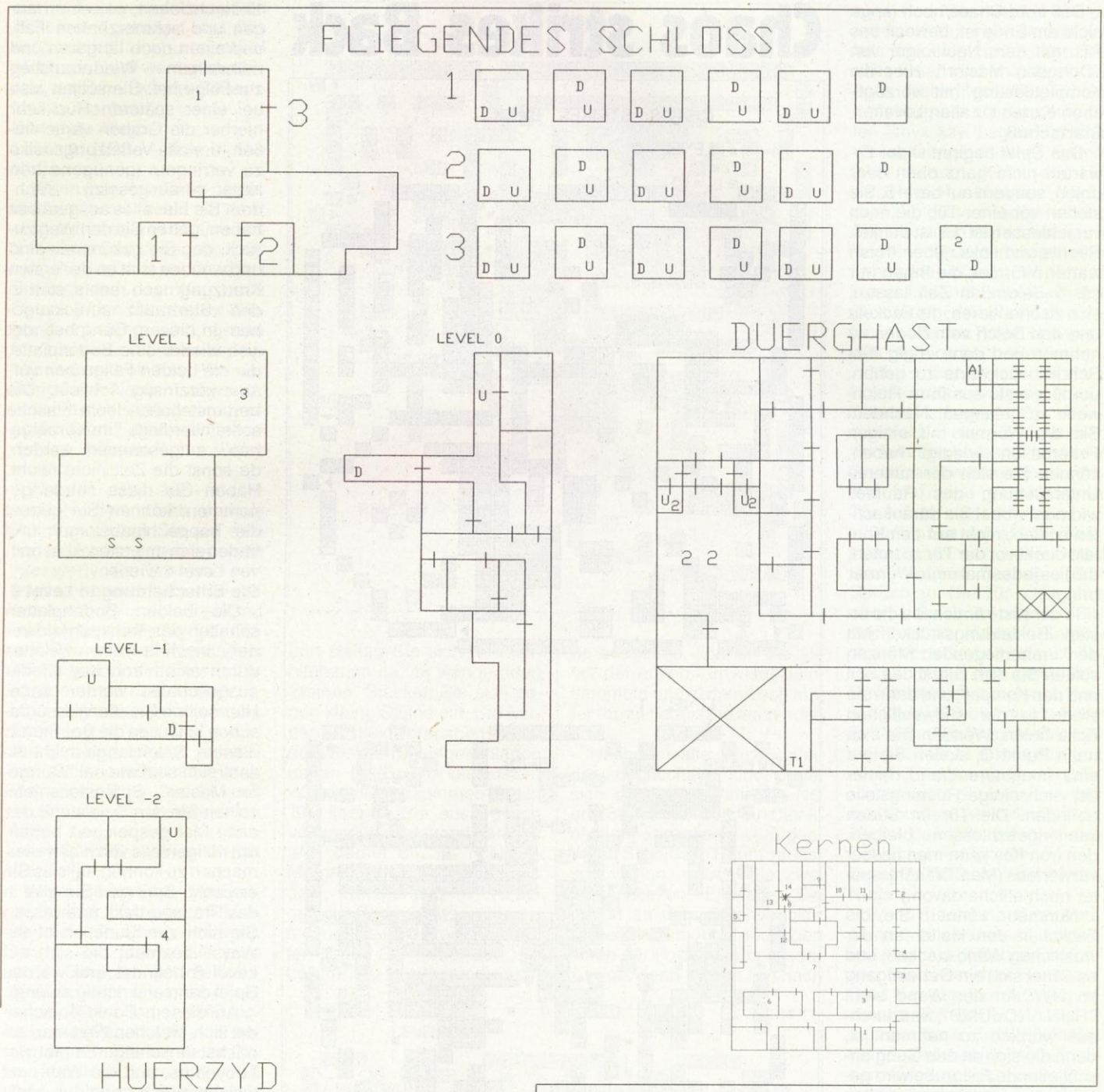
1. Diese Tür ist gesperrt.

2. Hier ist die Steuerzentrale des Schlosses.

3. Hier ist der Eingang zu







den Untergeschossen des Schlosses.

4. Hier streitet sich eine Truppe von Kämpfern darum, wer zuerst abgeholt wird.

Kernen

1. Aufständische wollen Myrtani durch einen Menschen ersetzen.

2. Hier findet das Treffen der Aufständischen statt.

3. An diesen Stellen sollte man die Ogres informieren.

4. Hier befindet sich die Krone aus der Schatzkammer.

5. Gravnak wartet hier auf Eure Party. Seine Unterstützung ist natürlich sehr willkommen.

6. Wenn Ihr dem Drachen die Krone gebt, versucht er sie an den Wachen vorbei in die Schatzkammer zu bringen. Er stirbt bei dem Versuch, schwächt die Wachen aber durch seinen Angriff.

7. Hier hält sich die Wache auf, die Myrtanis Unterkunft bewacht.

8. Der Wächter läßt niemanden vorbei.

9. In der Schatzkammer Myrtanis findet Ihr viel Geld.

10. In der Bibliothek findet Ihr ein Salbenrezept. damit kommt Ihr an dem Wächter vorbei.

11. Im Labor kann die Salbe hergestellt werden.

12. Der Drachenmeister hat eine Menge roter Drachen um sich geschart.

Chaos strikes Back

Daß Lord Chaos noch lange nicht am Ende ist, beweist uns FTL mit dem Nachfolger von "Dungeon Master". Hier die Komplettlösung mit vorzüglichen Karten zu allen Leveln.

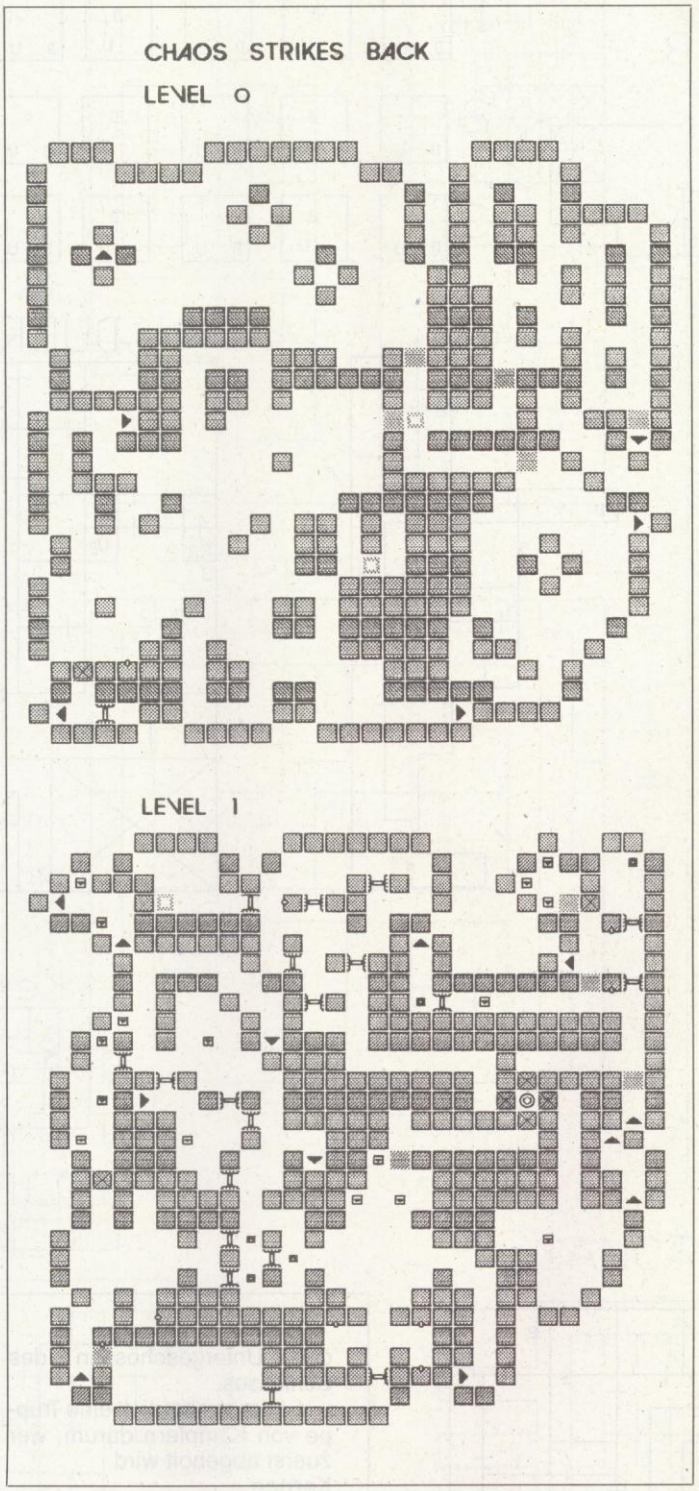
Startschuß

Das Spiel beginnt wider Erwarten nicht ganz oben oder unten, sondern auf Level 5. Sie stehen vor einer Tür, die noch verschlossen ist. Es ist dunkel. Rechts und links neben Ihnen warten Würmer, die Ihnen nur ca. 5 Sekunden Zeit lassen, sich zu orientieren, die Fackeln und den Dolch vom Boden zu nehmen und dann zügig fünf Schritte rückwärts zu gehen, um fürs erste aus ihrer Reichweite zu gelangen. Nachdem Sie die Würmer mit einigen Feuerbällen erledigt haben, können Sie sich der näheren Untersuchung des Raumes widmen, wobei Sie darauf achten sollten, nicht auf den Kontakt direkt vor der Tür zu treten, da dies jedesmal neue Würmer bringt.

In der Kiste finden Sie die ersten Bekleidungsstücke. Mit den umherliegenden Münzen sollten Sie sich zuerst das Seil und den Kompaß, und dann die Waffe in der südwestlichen Ecke holen. Wenden Sie sich nach Punkt O, stoßen Sie auf eine imaginäre Wand, hinter der sich einige Rüstungsteile befinden. Die Tür im Süden kann geschlossen bleiben, den Iron Key kann man besser verwerten. (Man braucht später noch etliche davon.)

Nunmehr können Sie die Fackel in den Halter an der westlichen Wand stecken, und es öffnet sich ein Geheimgang im NW. An der Wand steht "RUN AND JUMP", was durchaus wörtlich zu nehmen ist, denn die sich an den Gang anschließende Fallgrube wird geschlossen, wenn man im vollen Lauf daherkommt. Sie befinden sich jetzt im "ANTROOM". Die nach oben führende Treppe ist nur ein Notausgang von Level 4, wenn Sie unvorsichtig genug waren, in die Grube des Drachens unter dem "DIABOLICAL DEMON DIRECTOR" zu fallen. Also wenden Sie sich nach links (S) den "SUPPLIES FOR THE QUICK" zu.

Hier heißt es wirklich schnell sein, denn fast der ganze Raum besteht aus getarnten Fallgruben, die sich nach zirka 2 Sekunden öffnen. Wenn Sie schnell genug waren, sollte Ihre Ausrüstung jetzt so ziemlich vollständig sein. Wenn nicht, finden Sie sich in Level 6 bei der Transportmöglichkeit zur JUNCTION OF THE WAYS wieder, wo Sie sowieso gleich hin müssen.



Wer immer noch auf Level 5 ist und alles Sichtbare eingesackt hat, sollte sich nochmal in die Ecke ganz im Osten begeben (das letzte Feld ist fester Boden). Zwischen den beiden offenen Gruben befindet sich noch eine Nische mit einigen Utensilien. Die Mauer im N ist eine imaginäre Wand. Danach folgt wieder eine Fallgrube. Direkt daneben finden Sie eine "VORPAL BLADE", die man im Kampf gegen später auftauchende Wasserpfützen und Kriecher noch gut gebrauchen kann. In der östlich von dieser Nische gelegenen imaginären Wand liegen noch einige Giftflaschen rum, die Sie auch mitnehmen sollten.

Die beiden Schlösser hier sind für die beiden offenen Fallgruben gedacht. Diese Schächte sind die einzigen, die sich von Level 1 bis zu Level 10 durchziehen, was einen langen und schmerzhaften Fall, und einen noch längeren und mühseligen Wiederaufstieg zur Folge hat. Sie sollten also bei einer späteren Rückkehr hierher die Gruben verschließen, um das Verletzungsrisiko zu verringern (genügend Iron Keys vorausgesetzt). Nachdem Sie hier alles ausgeräumt haben, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und wenden sich an der ersten Kreuzung nach rechts, statt in den Startraum zurückzugehen. In diesem Gang befindet sich wieder eine Bodenplatte, die die beiden Fallgruben voraus kurzfristig schließt. Die herumstehende leere Flasche sollte allerdings "im Vorbeigehen" aufgesammelt werden, da sonst die Zeit nicht reicht. Haben Sie diese Hürde genommen, können Sie getrost die Treppe hinabsteigen und finden sich im ersten Abschnitt von Level 6 wieder.

Die Entscheidung in Level 6

Die beiden Bodenplatten schalten das Transportfeld vor der Inschrift ein, welches durch einen Iron Key wieder ausgeschaltet werden kann. Hier sollten Sie die Wasserflaschen füllen, da die Brunnen in diesem Spiel lange nicht so zahlreich sind wie bei "Dungeon Master". Spätestens jetzt sollten Sie den Spielstand das erste Mal gespeichert haben, um nötigenfalls von hier weitermachen zu können, falls es Sie erwischt. Springen Sie also in das Transportfeld und lassen Sie sich zur "Junction of the Ways" beamen, die sich auf Level 8 befindet und wo das Spiel dann erst richtig anfängt.

An diesem Punkt entscheidet sich, welchen Weg man zunächst einschlägt. Es gibt vier Labyrinthe, und die Wahl, mit welchem man beginnt, stellt sich genau hier.

(N)	ROS	Way of the Ninja
(O)	NETA	Way of the Priest
(S)	KU	Way of the Fighter
(W)	DAIN	Way of the Wizard

Im Prinzip ist es unerheblich, auf welchem Weg man beginnt, da sowieso alle Wege zum "Diabolical demon director" führen. Allerdings würde ich nicht gerade mit KU anfangen, weil gerade auf diesem Weg körperliche Kraft und Ausdauer sehr stark strapaziert werden, und man diese Eigenschaften auf den anderen Wegen noch verbessern kann.

Alle Wege haben die Eigenschaft, da man beim ersten Betreten nicht sofort da ankommt, wo man es auf der Karte vermuten würde, sondern zu-

nächst mal in ein anderes Feld auf Level 9 gebeamt wird, das es in sich hat. Um nun die Wahl nicht zur Qual werden zu lassen, beginnen wir der Einfachheit im Norden.

Der erste Weg:

Level 9: ROS — Way of the Ninja

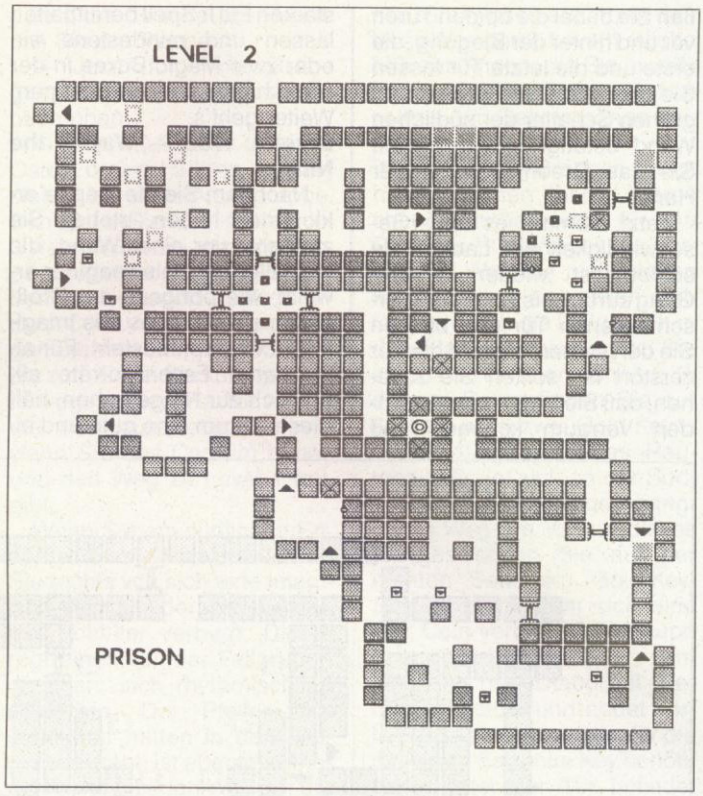
Wenn man den Gang betritt, fällt einem als erstes ein Altar of VI auf, in dem in diesem Fall 3 "Poison Darts" liegen. Nehmen Sie die Darts und machen Sie sich auf den Weg nach Osten. Wenn Sie an der Biegung angelangt sind, gehen Sie zurück und finden in dem Altar einen Iron Key. Wo der Gang nach Norden schwenkt, befindet sich südlich eine imaginäre Wand, die eine Treppe verbirgt (sie wird erst später wichtig).

Wenden Sie sich wieder nach Norden. Nach einigen Schritten stoßen Sie auf eine Tür, an der Sie entweder einen Ihrer wertvollen Schlüssel vergeuden können, oder Sie gehen durch die imaginäre Wand links neben dem Schloß. Öffnen Sie mit dem Wandhebel die Fallgrube, die andere Tür ist momentan noch uninteressant. Jetzt die Treppe hoch, den Gang bis zur Grube und den Hebel umgelegt, auf daß Sie auch unbeschadet darüberwegkommen. In dem Loch steckt übrigens wieder ein Iron Key.

Level 8: ROS — Way of the Ninja

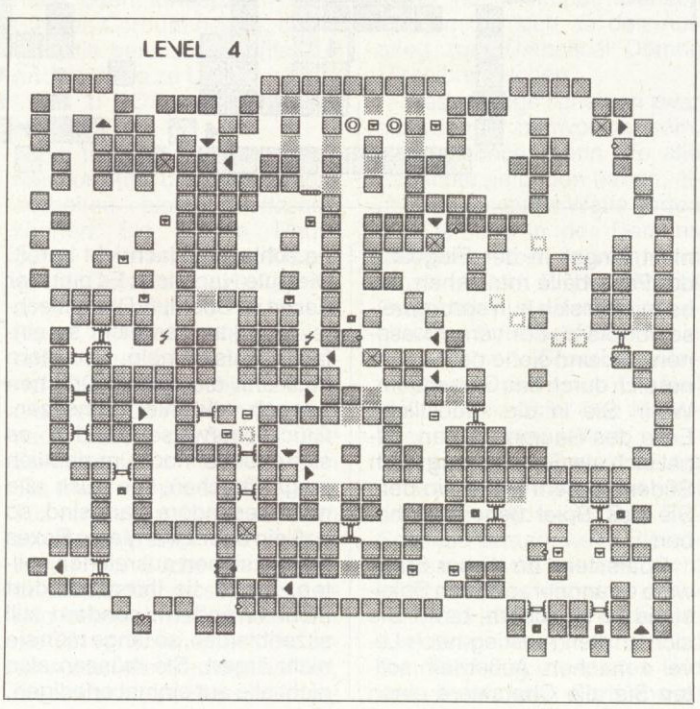
Wenn Sie am Ende des Ganges vor der Tür stehen, öffnen Sie sie mit einem kräftigen Schlag und lassen Sie eine starke Giftwolke auf die wanderenden Steine los, die direkt vor der Tür warten. Sobald diese sich in Rauch aufgelöst haben, werden Sie von sechs Rittern attackiert. Lassen Sie sich nicht auf einen Kampf vor der Tür ein, sondern locken Sie sie bis zu der Fallgrube im Gang und öffnen Sie diese im richtigen Moment. Deshalb sollten Sie auch die Grube in der Etage darunter öffnen, denn einen Fall über ein Stockwerk verkraften Sie noch, bei tieferen Stürzen bleibt nur noch Schrott und in diesem Falle ein Onyx Key über. Wenn Sie den Schlüssel aus dem Keller holen, können Sie bei der Gelegenheit gleich Ihre Vorräte mit einigen Wurmscheiben auffrischen — sehr schmackhaft.

Das Transportfeld auf Level 10 bringt Sie übrigens wieder zurück zur Junction of the Ways, falls Bedarf herrschen sollte. Gehen Sie jedoch die versteckte Treppe wieder hoch



und stellen Sie sich den verbliebenen ca. 18 wandernden Steinen. Stecken Sie sich genug kleine Steine ein, Sie werden Sie gleich brauchen, nachdem Sie die Tür eingeschlagen haben. Die Dolche, die aus der Wand geflogen kommen (Punkt 10), können Sie auch gleich verwenden. Es kommt nämlich jetzt darauf an, im richtigen Moment einen Gegenstand an den Transportfeldern vorbei auf die Bodenplatten zu werfen, um die Felder auszuschalten (legen Sie vorher den Hebel um!). Sollten Ihnen die Steine ausgehen, können Sie sie vor der ersten Tür wieder einsammeln und in dem Loch hinter Ihnen finden Sie auch noch drei...

Nachdem alle Transportfelder ausgeschaltet sind, öffnet sich ein Stück Wand im NO und Sie können über ein Cloak-of-Night-ähnliches verfügen. Wenn Sie diesen Raum verlassen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie gehen an dem Dolchspucker vorbei bis zum Altar und legen einen der Poison Darts wieder zurück, dann stehen Sie nach



zwei Schritten wieder mitten auf der Kreuzung, oder Sie gehen den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die noch verschlossene Tür in dem Vorraum mit dem eroberten Onyx key. Legen Sie sich vorher einige mittlere Feuerbälle zurecht, hinter der Tür warten einige Mumien. Nachdem Sie diese erledigt haben, öffnet sich ein Geheimgang im Westen. Dahinter liegt eine imaginäre Wand und hinter dieser finden Sie den Dexhelm (Ausdauer +10 Punkte). Verlassen Sie den Raum und wenden Sie sich nach Westen.

Hier stoßen Sie auf das erste Puzzle, das ein wenig Nachdenken erfordert: Ein Transportfeld, ein unsichtbarer Kontakt für dieses, eine offene Grube, ein weiteres Transportfeld und eine geschlossene Tür auf der anderen Seite.

Stellen Sie sich auf den Kontakt, drehen sich nach Osten und wenden Sie den ZO-Spruch an. Die Tür sollte jetzt offen sein. Nun werfen Sie noch einen kleinen Gegenstand nach Osten und auch die Grube müßte sich schließen. Damit steht dem weiteren Aufstieg nach Level 7 nichts mehr im Wege. Der Weg dorthin besteht auf Level 8 lediglich aus einem Treppenhaus, in dem Sie die erste Skeleton door öffnen könnten, wenn Sie bereits über den entsprechenden Schlüssel verfügten.

Level 7: ROS — Way of the Ninja

Wenn Sie sich nach der Treppe nach N wenden, stoßen Sie im Verlauf des Ganges auf einen Dieb, von dem Sie einen Gold Key ergattern können. In diesem Bereich von Level 7 müssen Sie einige imaginäre Wände durchschreiten, um einen Aufgang nach Level 6 zu finden. In diesem Raum finden Sie in einem Altar of VI einen Key of B. Verlassen Sie den Raum auf dem gleichen Weg und begeben Sie sich ans südliche Ende des Levels zur Treppe und sammeln Sie Manna für einige mittelstarke "Ful Ir"-Spells, die Sie gleich benötigen werden.

Hier taucht wieder der Trick mit dem Fackelhalter auf. Es öffnet sich ein Geheimgang nach Süden, gleichzeitig eine Fallgrube direkt hinter Ihnen. Sie werden von einem Dutzend Mumien angegriffen, die hinter der Wand gelauert haben. Nachdem diese erledigt sind, wenden Sie sich der südlichen Wand zu, die wieder mal eine imaginäre ist. Verfolgen Sie diesen Gang nach Süden,

dann finden Sie eine verschlossene Tür, für die Sie den erbeuteten Gold Key verwenden können, einige Kleidungsstücke, die vor der Tür liegen und ein Samuraischwert.

Wenn Sie jetzt den Weg zurückgehen, können Sie die Fallgrube auf der rechten Seite getrost außer acht lassen, sie läßt sich sowieso nicht schließen. Der Raum auf der anderen Seite gehört nicht zum Weg des ROS.

Level 6: ROS — Way of the Ninja

Dieser besteht nur aus einem Treppenhaus, also wenden Sie sich direkt Level 5 zu.

Level 5: ROS — Way of the Ninja

"Death Row" steht an der Wand und gibt Ihnen den ersten Hinweis, was Sie auf diesem Level erwartet. Die Tür neben der Inschrift läßt sich nicht öffnen, und der Raum dahinter enthält sowieso nichts Besonderes. Folgen Sie also dem Gang nach Osten bis zum Ende, wo Ihnen das Portrait des Dark Lords entgegenstarrt. Der Hebel links schaltet ein Rotationsfeld ein und aus, ist allerdings im Moment noch nicht wichtig. Wenn Sie den Iron Key aufheben wollen, treten Sie automatisch auf einen Bodenkontakt, auf dem Sie besser noch einige Sekunden stehenbleiben, wenn Sie nicht geröstet werden wollen, denn er löst einen einzelnen Feuerball aus.

Die Tür in dem Gang nach Norden läßt sich entweder mit dem gerade gefundenen Schlüssel, aber auch mit einem Feuerball beseitigen. Dahinter befinden sich vier der schon aus Dungeon Master bekannten Skorpione, die Sie am besten an der Treppe bekämpfen. Um die Tür an der östlichen Seite des Raumes zu öffnen, bedarf es eines besonderen Objektes. Für das weitere Vorgehen legen Sie am besten alles ab, was Sie beim Laufen behindern könnte, denn Übergewicht kann bei der folgenden Aktion tödlich sein.

Gegenüber der Tür finden Sie einen großen Schalter in der Wand, dieser öffnet einen Geheimgang nach Norden. In dem Raum links des nun offenen Ganges befindet sich eine Truhe mit Essen, und an der Wand sitzt ein weiterer Schalter für die Gittertür nach Osten, hinter der nochmals ein bis zwei Skorpione lauern könnten. Wenn Sie diese erledigt haben, begeben Sie sich in den Gang nach Osten, schließen Sie dabei die beiden Türen vor und hinter der Biegung, die erste und die letzte Tür lassen Sie offen. Sobald Sie jetzt den grünen Schalter der südlichen Wand betätigt haben, halten Sie das Green Gem in der Hand.

Jetzt kommt es auf Geschwindigkeit an! Laufen Sie schleunigst wieder in den Gang zurück bis zur ersten verschlossenen Tür und bleiben Sie dort stehen. Sobald die Tür zerstört ist, sollten Sie zusehen, daß Sie in den angrenzenden Vorraum kommen und nicht länger in der Flugbahn der Feuerbälle rumstehen. Arbeiten Sie sich nun sprungweise vor bis zu der verschlossenen Tür; und siehe da: Sie öffnet sich durch das Green Gem. Wenn Sie in die südöstliche Ecke des Raumes gehen, öffnet sich ein Geheimgang nach Süden zu dem Raum, in dem Sie das Spiel begonnen haben.

Spätestens an dieser Stelle wäre es angebracht, den Spielstand zu speichern, bevor Sie sich an den Aufstieg nach Level 4 machen. Außerdem sollten Sie alle Charaktere einen starken Ful Ir Spell bereithalten lassen und mindestens ein oder zwei Magic Boxes in der Hand halten. Tief durchatmen: Weiter geht's.

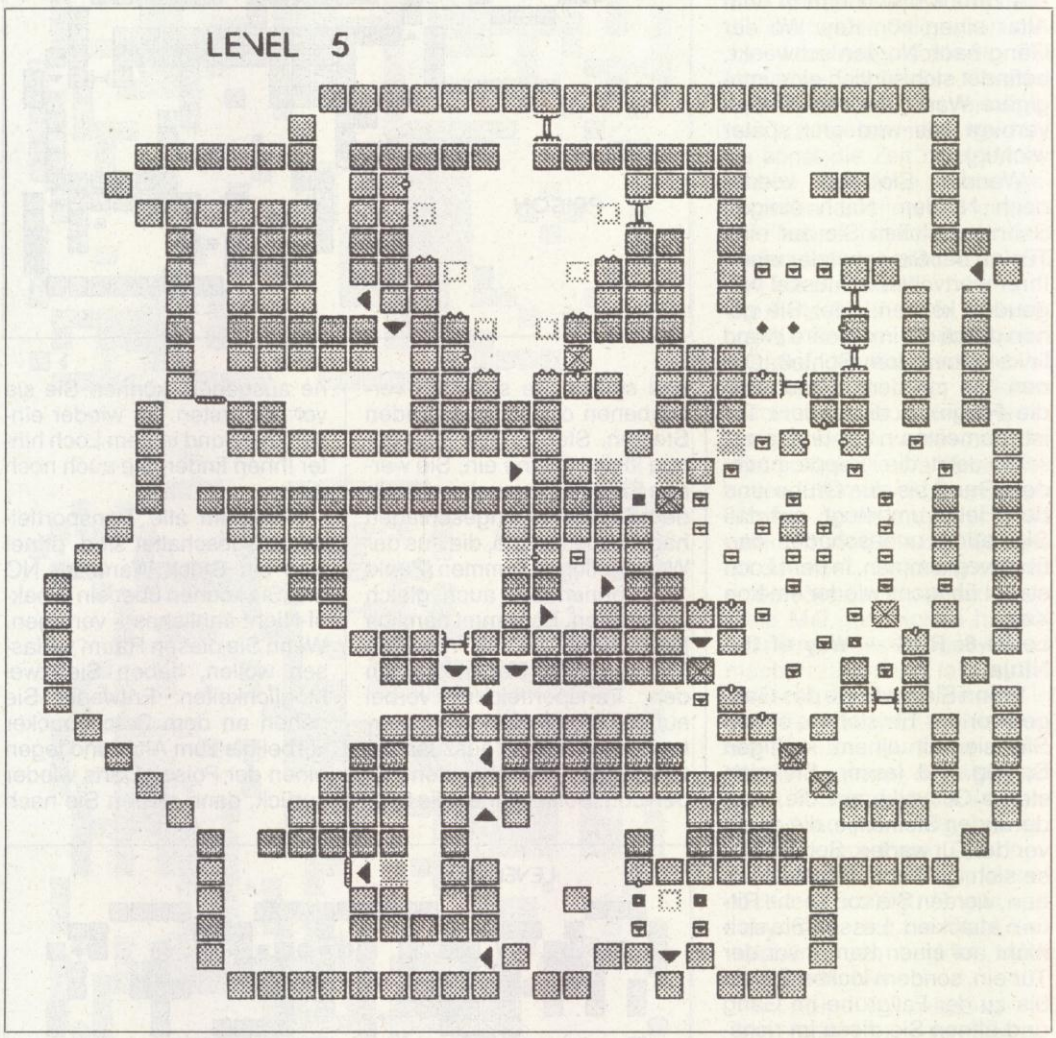
Level 4: ROS — Way of the Ninja

Nachdem Sie die Treppe erklommen haben, stehen Sie zunächst vor einer Wand, die sich allerdings als imaginär erweist, wie übrigens der Großteil dieses Raumes aus imaginären Wänden besteht. Für alle, deren Essensvorräte allmählich zur Neige gehen, hält dieser Raum eine gute und eine schlechte Nachricht bereit. Die gute Nachricht: Es gibt hier Essen im Überfluß. Die schlechte: Man kann es nicht so einfach aufsammeln, sondern muß erst die sieben Drachen erlegen, die hier rumsitzen. Glücklicherweise handelt es sich offenbar noch um ziemlich junge Drachen, die auch alle nicht besonders stark sind, so daß ein oder zwei Magic Boxes für alle sieben ausreichen sollten, zumal sie ihren Standort nicht verändern, sondern still sitzenbleiben, so lange man sie nicht ärgert. Sie müssen also nicht alle auf einmal erledigen, sondern können sie auch umgehen. Wenden Sie sich nach Norden, denn in der nordöstlichen Ecke des Raumes finden Sie den Enerald Key, den Sie später benötigen, um Ihren Weg fortsetzen zu können.

Level 3: ROS — Way of the Ninja

Egal, welchen Weg Sie zuerst begangen haben, Sie landen auf jeden Fall hier. Jedesmal, wenn Sie diese Treppe hochsteigen, erwarten Sie einige wandernde Steine und ein oder zwei Dämonen. Auch die schwarzen Flammen sind jedesmal wieder da. Das hängt damit zusammen, da Sie für die einzelnen Wege verschiedene Monster auf verschiedene Bodenplatten locken müssen, um die unterschiedlichen Fallgruben zu verschließen. Für "ROS" brauchen Sie die Dämonen, die Sie auf die Bodenplatte ganz im Osten unter dem Rotationsfeld locken müssen, um die Fallgrube nördlich davon zu schließen.

Gehen Sie in den Gang nach Osten und schalten Sie mit den vier Wandschaltern das Transportfeld aus, das Ihren weiteren Vormarsch aufhält. Da-



nach stehen Sie vor einer Tür mit der Inschrift "ROS", die Ihnen verrät, daß Sie sich noch auf dem richtigen Weg befinden. Öffnen Sie diese mit dem gefundenen Emerald Key und gehen Sie noch einen Schritt weiter, bevor Sie wieder den Spielstand speichern.

Sie befinden sich jetzt im Roundabout, was etwa die gleiche Funktion hat, wie der Rotationsraum im Dungeon Master-Level 10. Der gesamte Raum besteht aus Transportfeldern, die Sie nach einigen Runden vor einen einzelnen Dämon bringen, den Sie erledigen müssen. Dieser Raum hat mehrere Ausgänge, von denen einige zu wertvollen Gegenständen führen, so auch eine Treppe hinter einer imaginären Wand, die direkt zu Level 1 führt, wo Sie eine gute Waffe und Rüstungsteile finden. Das Transportfeld hinter der Tür bringt Sie direkt in die Demons Chamber, wo Sie allerdings ohne das Corbum nicht viel ausrichten können. Ein weiterer Ausgang aus dem Roundabout liegt im Nordwesten am Ende eines Ganges, wo die Tür mit einem Gold Key zu öffnen ist. Hier findet sich eine Truhe mit Essen und eine Flasche mit Ee Potion zur Restaurierung Ihres Mannapegels. Ein dritter Ausgang nach Westen öffnet sich, wenn Sie den versteckten Knopf an einer der Wände gedrückt haben. Dieser Gang besteht ebenfalls aus Transportfeldern, die jedoch wesentlich langsamer sind, als die anderen, so daß genügend Zeit bleibt, die Boots und den Stormring aus der Nische an der Nordseite zu nehmen und den Rückzug anzutreten, bevor es einen in die Grube katapultiert.

Wenn Ihnen Ihr Seil unterwegs abhanden gekommen ist, können Sie sich hinter der geschlossenen Gittertür im Norden ein neues besorgen. Verlassen Sie diesen Raum nun endgültig durch die Tür im Nordosten und speichern Sie wieder den Spielstand.

Der sich anschließende Raum besteht zum Großteil aus Fallgruben, ebenso wie der darüberliegende in Level 2, den es zu überwinden gilt.

Level 2: ROS — Way of the Ninja

Jetzt wird es etwas verzwickt. Sie müssen aus den vielen Fallgruben die richtige aussuchen und sich da abseilen. Gehen Sie wie folgt vor:

— Gehen Sie soweit nach Süden, bis Sie vor zwei Fallgruben stehen. Seilen Sie sich durch die östliche ab. Benutzen Sie die Treppe.

— Jetzt durch die Grube ganz im Westen und wieder nach oben.

— Zweimal Norden, zweimal Osten, dreimal Süden, und Sie stehen vor einer Dreiergruppe. Benutzen Sie die Grube im Osten. Wenn Sie jetzt die Treppe wieder hochkommen, haben Sie die vorletzte Hürde vor dem Corbum genommen. Folgen Sie dem Gang nach Süden bis zum Ende. Sie kommen unterwegs an einer Ra-Tür vorbei, die sich automatisch öffnet, wenn Sie das Corbum haben und den Weg zu Level 1 freigibt.

Wenn Sie am südlichen Ende des Ganges stehen, finden Sie rechts von sich eine imaginäre Wand, in der sich ein kleiner Schalter verbirgt. Dieser regt einen Teil der Fallgruben dazu an, sich rhythmisch zu schließen. Der Pfeiler, der scheinbar mitten in den Fallgruben steht, ist ebenfalls imaginär und gibt den Weg auf die nächste Grube frei. Sofern Sie schnell genug waren, können Sie jetzt das Corbum bereits in der Nische sehen. Warten Sie den rechten Moment ab und laufen Sie dann über die zweite Fallgrube auf den Pfeiler zu. Die Grube direkt vor dem Corbum schließt sich, wenn Sie die Platte davor betreten haben.

Wenn Sie es geschafft haben, das Corbum zu nehmen, könnten Sie auf dem Rückweg durch die Grube gefallen sein, was aber nicht weiter tragisch ist, denn hier finden Sie noch einige Rüstungsteile und Essen und können Ihren Weg nach oben fortsetzen. Wenn Sie das Corbum haben, öffnet sich die bereits erwähnte Tür und der Weg zu Level 1 ist frei.

Level 1: ROS — Way of the Ninja

Sie treten ein in einen kleinen Vorraum, der keine Besonderheiten bietet. Verlassen können Sie diesen Raum durch eine imaginäre Mauer an der Ostseite und stoßen auf eine halb geöffnete Tür. In dem Raum dahinter befindet sich außer einer zweiten halboffenen Tür nichts. Schließen Sie die erste und wenden Sie sich nach Süden, bis Sie auf eine Skeleton Door stoßen. Wenn Sie Ihren Schlüssel an dieser Tür versuchen, bleibt er Ihnen erhalten. Gehen Sie jedoch weiter nach Süden bis zum Ende der Wand; hier sehen Sie einen kleinen Wandschalter, der die Tür vor Ihnen öffnet. Dahinter warten drei Demons auf Sie, die einen Iron Key hinterlassen. Sie werden auf Ihrem weiteren Weg durch Level 1 etliche Münzen finden, die Sie jeweils in die Münzschächte stecken sollten, um Geheimgänge freizulegen.

Wenn Sie alle Drachen erlegt haben, stehen Ihnen ausreichend Drachensteaks für den Rest des ROS-Weges zur Verfügung. Was Sie nicht tragen können oder gleich essen, sollten Sie durch die Fallgruben in den Startraum werfen, wo Sie es später abholen können. In diesem Raum finden Sie außerdem noch zwei Gold Keys.

Der Ausgang dieses Raumes befindet sich an der Südseite auf dem einzigen gangbaren Weg. Im Verlauf dieses Ganges sehen Sie auf der rechten Seite ein Gold-Key-Schloß, hinter dem sich eine Gor Coin verbirgt. Der Hauptgang führt unmittelbar zum Vorraum des Diabolical Demon Directors und endet vorläufig an einer Metalltür, für die Sie einen Sapphire Key benötigen. Hinter der Tür befindet sich ein Brunnen mit Münzschacht, der nach Einwurf von Gor Coins verschiedene mehr oder weniger wertvolle Items freigibt. Es empfiehlt sich, nicht nur die Sachen aus der sichtbaren Nische zu entnehmen, sondern auch mal rechts davon gegen die Wand zu laufen, da die besseren Sachen dahinter verborgen sind. Zu diesen gehören u.a. einige Rüstungsteile, der Shield of Sar, der Staff of Snakes, und das erste Paar Speed Boots.

Ruhen Sie Ihre Truppe aus, bis alle wieder voll fit sind und sichern Sie jetzt den Spielstand noch einmal. Danach können Sie sich an den Aufstieg zum Diabolical Demon Directors machen.

Diese Gänge scheinen zwar nicht immer sinnvoll zu sein, bilden jedoch, wenn Sie alle Schächte gefunden haben, eine sehr wirksame Waffe gegen die Demons in der Demons Chamber, den sogenannten Wrath of God. Er besteht aus Feuerbällen, die durch die freigelegten Rotationsfelder direkt in die Demons Chamber geleitet werden und einen Großteil der Demons ohne Ihre Mitwirkung vernichten sollten.

Gegen die auf Level 1 häufig vorkommenden Zystasen wirkt der gut portionierte Des Ew-Spell am besten, wenn Sie abwarten, bis die Monster nicht mehr durchsichtig sind. Sinnvoll ist es allerdings, nach dem Aktivieren des Wrath of God den Rückweg anzutreten und erst die anderen Corbums zu holen, denn dann hat man die Scherereien mit den Monstern auf Level 1 nur einmal — statt viermal.

Es gibt auf diesem Level zwei frei zugängliche Treppen nach unten. In dem Raum darunter, ist außer einem Golem und etwas Essen nicht allzuviel los, allerdings können Sie von hier aus zwei Skeleton Doors öffnen und sich so einige Abkürzungen für später schaffen. Hinter der zweiten Skeleton Doors, die Sie von hier aus erreichen, steht noch ein weiterer Golem herum, der eine Mithral-Rüstung und eine Waffe bewacht.

Der zweite Weg:

Level 9: Neta — Way of the Priest

Nachdem Sie von der Junction of the Ways in den östlichen Gang hinausgetreten sind, finden Sie als erstes das Horm of Fear in dem Altar. Dieser Gang bringt Sie in einen Raum mit etlichen Türen im Norden von Level 9, wo Sie lediglich ein Magierzwerg erwartet, von dem Sie den Schlüssel erhalten. Benutzen Sie den Des Ven — Spell. Das Transportfeld hinter dem Geheimgang bringt Sie zurück in den Gang auf Level 8.

Level 8: Neta — Way of the Priest

Am Ende des Gangs stoßen Sie auf eine verschlossene Tür. Der Raum dahinter wird von Pilzen und Spinnen bewohnt. Nachdem Sie sich derer entledigt haben, können Sie den Raum entweder durch die zweite Tür verlassen, hinter der mit ziemlicher Sicherheit ein Giggler mit einem Schlüssel auf Sie wartet, oder Sie gehen erst mal durch die imaginäre Wand links vom Eingang, wo Sie direkt zu Level 10 kommen. In diesem Raum finden Sie einen Iron Key, eine Gor Coin und in einer Truhe einen Moonstone, der den Mannapegel um drei Punkte anhebt. Wenn Sie die Truhe genommen haben, finden Sie sich von Wänden umgeben. Verlassen Sie diese rückwärts und erledigen Sie die beiden Würmer, die dann auftauchen, danach können Sie sich wieder an den Aufstieg machen.

Nachdem Sie dem Giggler den Schlüssel (oder was auch immer) abgenommen haben, legen Sie sich für jeden Kämpfer einen Feuerball der niedrigsten Stufe zurecht und bewegen sich langsam durch den Raum zur eingezeichneten Treppe im Osten. Bei jedem Schritt erscheint eine der Feuerfliegen aus dem Loch im

Nordosten des Raums, so daß Sie nach jedem Schritt notfalls eine Pause einlegen können. Haben Sie das Ende des Raums erreicht, benutzen Sie die Treppe nach oben und haken Level 8 für diesen Weg ab.

Level 7: Neta — Way of the Priest

Nehmen Sie jetzt das Horn of Fear zur Hand, denn wie Sie nach diversen Versuchen feststellen werden, läßt sich die Tür auf normale Weise nicht öffnen. Sie müssen mit dem Horn die hier auftauchenden Mumien einfach in die offenstehenden Räume treiben und da einschließen. Sobald Sie alle vier Räume belegt haben, öffnet sich die Tür im Westen, und auch die Fallgrube vor dem Wandschalter kann jetzt gefahrlos betreten werden, worauf sich ein Geheimgang im Norden öffnet. Dahinter verbirgt sich das Cross of Neta. Hinter der nun offenen Tür können Sie Ihre Wasserflaschen wieder füllen. Drei Schritte weiter befindet sich auf der rechten Seite eine imaginäre Wand mit einem Geheimgang dahinter, wo Sie eine Waffe und einige Kleinteile finden.

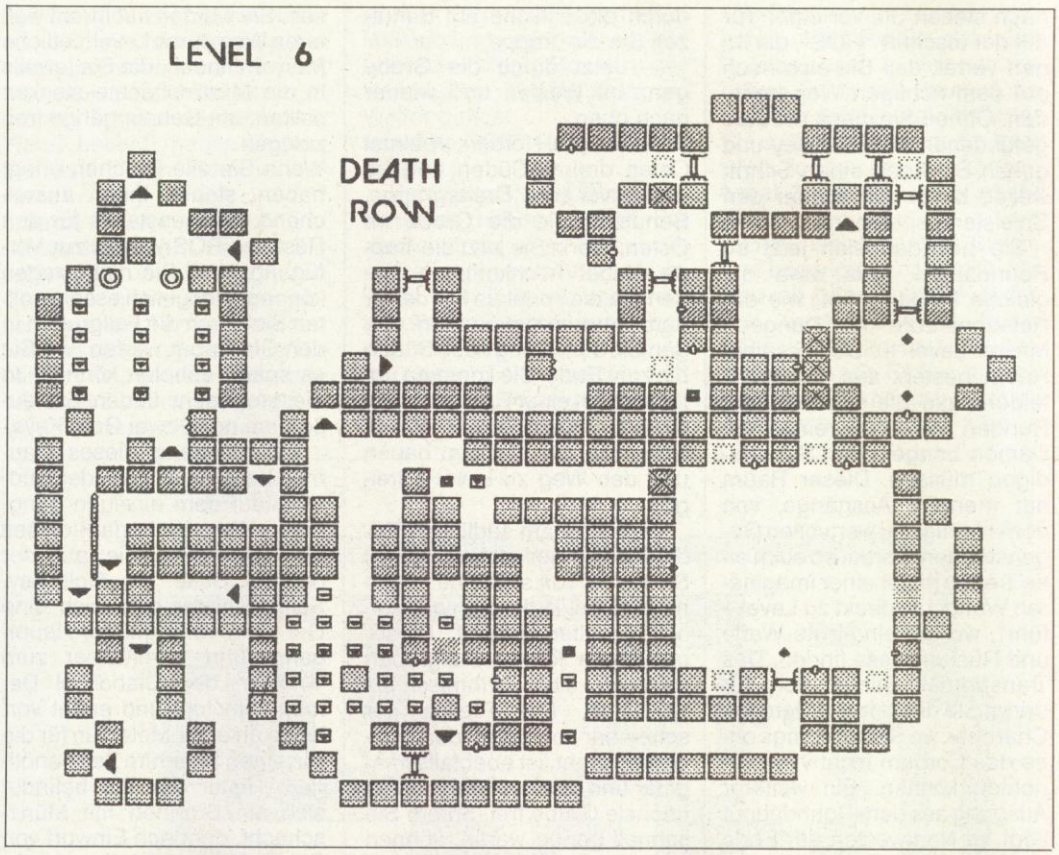
Level 6: Neta — Way of the Priest

Das erste, was in diesem Teil von Level 6 auffällt, ist eine Scroll, die im Raum umherfliegt. Wenn Sie sie gefangen haben, finden Sie auch gleichzeitig den Turquoise Key, den Sie auf Level 4 benötigen, um diesen Weg fortsetzen zu können.

Um den folgenden Raum zu durchqueren, gehen Sie sechs Schritte nach Norden, einen nach Westen, und dann wieder nach Norden. Die Giftspucker können Sie am einfachsten mit starken Feuerbällen erledigen, aber passen Sie auf, daß Sie sich nicht selbst anbrennen, da ein Großteil des Raumes aus Rotationsfeldern besteht. Weitere Besonderheiten sind nicht vorzufinden, also begeben Sie sich direkt auf Level 5.

Level 5: Neta — Way of the Priest

Sie befinden sich jetzt im nordwestlichen Teil von Level 5. Zu Ihrer Linken sehen Sie einen Raum mit etlichen offenen Fallgruben, rechts (N) geht es eine weitere Treppe hoch, wo Sie jedoch vor einer verschlossenen Tür stehen. Den Raum dahinter erreichen Sie nur, wenn Sie von Level 2 aus durch eine Fallgrube gesprungen sind. In diesem Raum hält sich lediglich ein starkes Skelett auf, das nicht durch Feuerbälle vernichtet werden kann, denn



es steht in einem Transportfeld, welches dieselben auf Sie zurückschleudert. Sobald Sie den Raum im Süden betreten haben, werden Sie um 90 Grad nach rechts gedreht und haben außerdem einen kontinuierlichen Strom von Giftkugeln ausgelöst, die aus einer Wand im Süden des Raums kommen.

Wenn Sie schnell genug sind, können Sie auf dem westlichen Gang zwischen den Gruben das Flame Bain aufsammeln, ohne ernstlichen Schaden zu nehmen, allerdings werden Sie nicht umhin kommen, einige der Giftkugeln einstecken zu müssen.

Nachdem Sie die Treppe im Süden erstiegen haben, stehen Sie nach kurzem Weg wieder vor dem Aufstieg zum Diabolical Demon Director, wo Sie den Spielstand sichern sollten.

Level 3: Neta— Way of the Priest

Lassen Sie die Steine diesmal in Ruhe und wenden Sie sich nach rechts. Dafür müssen Sie diesmal ein Monster auf die Bodenplatte vor der Inschrift jagen, um die Fallgrube zu schließen. Bleiben Sie zunächst auf dem Feld vor der Treppe stehen und legen Sie einen Gegenstand auf dieses Feld, um die vor der Treppe befindliche, versteckte Fallgrube geschlossen zu halten.

Da Sie nun einmal hier sind, können Sie ja auch gleich den Demon hinter der Tür im Süden erledigen. Verwenden Sie den "Zo"-Spruch, um die Tür zu öffnen, und schicken Sie ein paar kräftige Feuerbälle hinterher. Sobald der Demon die Platte hinter der Tür verlassen hat, schließt sich auch die andere getarnte Grube südlich von Ihnen, und Sie können vor die Tür gehen.

Wie schon die Inschrift "Values for Valuables" besagt, sind Sie hier gefordert, eine Münze in das Transportfeld über der Platte zu legen, um an den Cross Key zu gelangen, den Sie für Ihr Fortkommen bei "Dain" brauchen werden. Bevor Sie ihn in das Schloß neben sich stecken, das sich übrigens auch mit den Lockpicks öffnen läßt, sollten Sie sich eine Etage tiefer begeben, denn das dort vorhandene Cross Lock öffnet einen Geheimgang im Director. Auf dem Dain-Weg kommen Sie im Moment allerdings noch nicht weiter, da Ihnen dazu der Ruby Key fehlt, also setzen Sie den Weg des Priesters getrost erst einmal fort und bewegen sich die Treppe hoch.

Level 2: Neta — Way of the Priest

Hundeliebhaber werden hier auf ihre Kosten kommen, denn Sie werden von einigen Hellhounds erwartet, die wie die Ratten im Dungeon Master sehr nahrhaft sind. Da dieser Raum später von vier Seiten zugänglich ist und diese Höllenhunde immer wieder nachwachsen, kann man sich in Notfällen stets hier versorgen. Den Wandschalter neben der Tür sollten Sie tunlichst nicht drücken, denn er löst lediglich eine Menge Feuerbälle aus, die Sie auf dem weiteren Weg behindern würden.

Lassen Sie die Tür im Süden jetzt außer acht, (außer, wenn Sie bereits im Besitz eines Skeleton Keys sind) denn hier finden Sie nur einige imaginäre Wände und eine Skeleton Door, durch die Sie zum Director zurückkehren können.

Verlassen Sie diesen Raum über die nördliche Treppe.

Halten Sie sich nicht lange auf, sondern gehen Sie gleich weiter nach unten, um dort auf einige Skelette zu treffen. Diese sind ähnlich zu behandeln wie die Mumien auf Level 7, nur daß Sie in diesem Fall lediglich eines vor die Gittertür jagen müssen. Betätigen Sie den Wandschalter, und das Skelett wird hinter die Tür gebeamt, wo es einige Augenblicke später von einem Feuerball vernichtet wird, der damit die Tür öffnet. Für die zweite Tür benötigen Sie den Turquoise Key. Danach erwartet Sie noch ein ziemlich starkes Skelett, danach ist der Weg zum Aufstieg frei.

Zuerst sollten Sie sich allerdings nach Süden wenden, denn in diesem Gang finden Sie den Shield of Ra. Sobald Sie ihn aufgenommen haben,

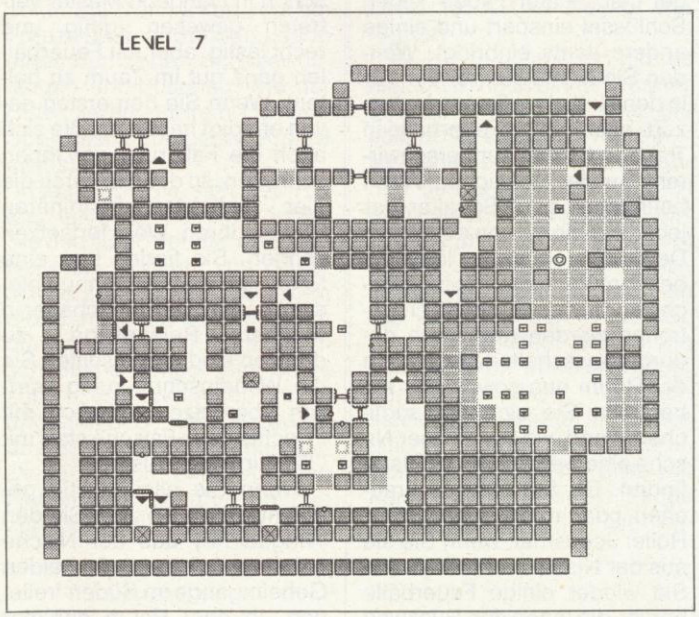
kommen aus der Wand im Osten zwei sehr starke Feuerbälle, also springen Sie sofort in die imaginäre Wand an der Ecke.

Im weiteren Verlauf des Gangs taucht ein Giggler auf, der aus einem Geheimgang in Ihrem Rücken springt, wenn Sie das Gold Lock an der südlichen Wand betrachten. Die Transportfelder in dem kleinen Raum führen direkt zurück nach Level 6, die beiden getarnten Fallgruben gehen durch bis nach Level 10, sofern Sie sie nicht unterwegs blockiert haben. Wenn Sie also nichts weiter vorhaben, wenden Sie sich Level 2 zu, denn die Treppe nach oben ist nur ein Durchgang.

Jetzt wird es ernst! Um diesen Level heil zu überstehen, sollten Sie Ihre Neugier zügeln, denn wenn Sie versuchen, die Inschrift zu lesen, treten Sie auf einen Kontakt, der einen Strom von Feuerbällen auslöst. Um Sie nicht im unklaren zu lassen: "Noone shall pass the corridor of fire"ist alles, was die Schrift besagt. Das eckige Schloß in der Wand erfordert übrigens ein Blue Gem, welches am Ende des Gangs auf der rechten Seite liegt. Danach wird praktischerweise ein Altar of Vi freigelegt. Folgen Sie zunächst dem Gang nach Westen, bis Sie auf zwei Nischen in den Wänden rechts und links treffen. Einen Schritt weiter treten Sie wieder auf einen Bodenkontakt, der jedoch nur einen einzelnen Feuerball auslöst. Sie sollten sich trotzdem sputen und am Ende des Gangs in die imaginäre Wand an der Südseite des Raumes treten, um den Feuerball abzuwarten, denn er wird durch die Rotationsfelder im gesamten Raum herumgewirbelt. Nehmen Sie den bereits erwähnten Blue Gem mit, denn Sie können ihn später noch gebrauchen. Speichern Sie jetzt noch einmal den Spielstand!

Nachdem Sie den Raum in westlicher Richtung verlassen haben, werden Sie in dem Transportfeld an der Ecke auf einen weiteren Kontakt treten, der dieses Mal nicht nur einen Feuerball auslöst, sondern nach ca. 3 Sekunden auch einen Geheimgang vor Ihnen öffnet. Stellen Sie sich da hinein und warten Sie den Feuerball ab. In der Zwischenzeit erblicken Sie an der südlichen Wand einen kleinen Schalter. Dieser Schalter schließt die getarnte Fallgrube direkt hinter der Ecke, allerdings nur für knapp 3 Sekunden, Sie müssen sich also beeilen.

Sollten Sie trotzdem durch die Grube gefallen sein, so treten Sie schleunigst einen Schritt zur Seite, denn Sie stehen wieder auf einer versteckten Fallgrube. Außerdem werden Sie auf drei Seiten von Gigglern bedrängt, halten Sie ein paar Feuerbälle bereit. Wenn Sie es tatsächlich geschafft haben, auch noch in diese Grube zu fallen, stehen Sie in dem kleinen Raum mit dem bereits erwähnten Skelett, und dürfen sich nach dem Kampf wieder nach oben vorarbeiten. Anderenfalls benutzen Sie die Treppe im Osten des kleinen Raumes. Nachdem Sie nun glücklich über die Fallgrube hinweg sind, springen Sie am besten erst mal in die Nische zu Ihrer Linken und warten die beiden nächsten Feuerbälle ab, denn vor der Nische befindet sich wieder ein Kontakt. Den jetzt folgenden



Feuerball sollten Sie hier einstecken, denn in der nächsten Nische steht unangenehmerweise eine Mumie, die Ihnen den Platz wegnimmt. Regenerieren Sie Ihre Truppe und gehen Sie an der Nische vorbei, wo Sie den nächsten Schlag abbekommen, der jetzt aber der letzte war, denn wenn Sie an dem Feuerspucker rechts in die Wand abbiegen, finden Sie auch den Schalter, der den Spuk beendet.

Hier befindet sich auch ein Brunnen, und einer Nische können Sie noch eine Flasche und einen Gold Key entnehmen. Gehen Sie nun zurück und wenden Sie sich dem Gang nach Osten zu. Die Grube führt zwei Level tiefer und bringt Sie zu einem ziemlich altersschwachen Drachen, den Sie mit wenigen Feuerbällen erlegen können. Ansonsten gibt es in diesem Raum außer vielen Mumien nicht allzuviel zu entdecken. Der Gang endet (scheinbar) an einer imaginären Wand. Folgen Sie ihm weiter bis zum Ende, und Sie stehen vor dem zweiten Corbum.

Diesmal ist es erheblich einfacher, es aus der Nische zu nehmen, auch wenn Sie dabei zweifellos in die Grube fallen werden. Gehen Sie zunächst soweit wie möglich nach rechts. Wieder treffen Sie auf eine imaginäre Mauer, hinter der sich ein Schalter verbirgt. Dieser bringt die erste Grube vor dem Corbum zum Schließen. Die Bodenplatte schließt die zweite Grube für ca. 3 bis 4 Sekunden, so daß Sie genug Zeit haben, das Corbum aus der Nische zu nehmen. Etwas tiefer stehen Sie wieder vor einigen Rüstungsteilen, die jedoch recht schwer sind, daher nur bedingt zu empfehlen. Nachdem Sie die Treppe hochgekraxelt sind, öffnet sich auch die Glimmertür und ein weiterer Geheimgang in den Raum mit den Hellhounds.

Level 2: Neta — Way of the Priest

Wenn Sie sich entschieden haben, alle Corbums einzeln abzuliefern, steht Ihnen jetzt ein heißer Weg bevor, denn sobald Sie in den Gang hinaustreten, lösen Sie damit automatisch den Wrath of God aus, der für Sie in diesem Moment allerdings eher hinderlich ist, da er in genau diesen Gang geleitet wird.

Nachdem Sie sich da durchgeschlängelt haben, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, für die Sie einen Iron Key brauchen. In dem Raum dahinter liegt das Sceptre of Lyf (Manna +5). Die weitere Prozedur ist die gleiche wie beim ersten Mal, so daß ich hier mit dem nächsten Weg fortfahre.

Der dritte Weg:

Level 9: Dain — Way of the Wizard

Wieder ein kurzes, aber schmerzhaftes Intermezzo. Sobald Sie den Yes Staff aus seiner Nische genommen haben, werden Sie nach Level 9 gebeamt. Bevor Sie irgendwas anfassen, sollten Sie viele schwache Feuerbälle vorbereiten und einige Ful Bomben in den Gang vor sich hinstellen. Berühren Sie die Fratze mit der Hand, und sehen Sie zu, daß Sie in den Gang zurückkommen, wo Sie sich geschickterweise direkt vor den Altar stellen sollten. Der ganze Raum wimmelt von Feuerfliegen, die Sie ja bereits kennen. Um hier wieder rauszukommen, betätigen Sie nach geschlagener Schlacht den kleinen Knopf rechts vom Gang, der ein unsichtbares Transportfeld aktiviert und Sie somit zu Level 8 zurückbringt.

Level 8: Dain — Way of the Wizard

Die Treppe nach oben in diesem Raum bringt Sie zwar nicht viel weiter, aber wenn Sie den Oh Ew Ra-Spell benutzen, sehen Sie schon, was Sie auf diesem Weg noch alles erwartet, nämlich blaue Ameisen, Wasserpfützen und Kriecher zuhauf. Außerdem liegt hier noch ein leerer Wasserschlauch. Wieder unten, verlassen Sie den Raum und bleiben auf der Bodenplatte hinter der Tür stehen, wobei Sie sich umdrehen sollten, denn urplötzlich ist eine Spinne hinter Ihnen. Am besten, Sie ignorieren Sie kurzzeitig und gehen in den Gang nach Osten. Da sich alle vier Türen öffnen, wenn Sie auf die mittlere Bodenplatte treten, ist es das Sinnvollste, Sie bekämpfen erst mal die Spinne vor sich und schließen dazu die Tür hinter sich.

Normalerweise treffen Sie in dem anschließenden Raum auf einen Giggler. Sie sollten danach erst mal die Treppe nach unten benutzen. Seilen Sie sich jetzt nach Level 10 ab, der Raum darunter ist bis auf einen weiteren Giggler und einige herumliegende Sachen leer.

An einem der Pfeiler ist ein Schalter, der Ihnen den Aufgang öffnet. Sie können aber auch durch das Transportfeld hinter der imaginären Wand im Südosten wieder zur Junction of Ways gelangen. Wenn Sie

den Weg nach oben genommen haben, müssen Sie sich durch die Transportfelder schlängeln, was aber wohl nicht allzu schwierig sein dürfte. Ruhen Sie sich vor der Treppe aus, legen Sie sich starke Des Ew-Spells zurecht, und nehmen Sie das Horn of Fear zur Hand, denn ein Stockwerk höher erwarten Sie die Kriecher.

Level 7: Dain — Way of the Wizard

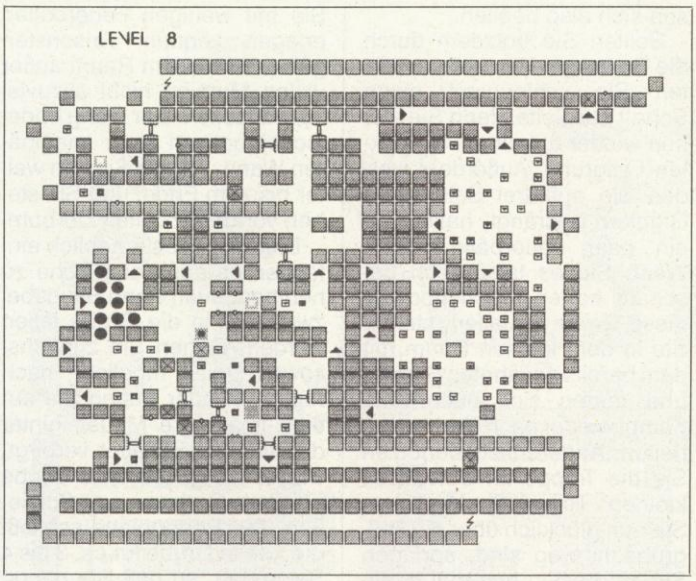
Man kann sie außer mit Magie auch mit der Vorpal Blade und der Dispell-Funktion des Yew-Staff oder des Staff of Irra bekämpfen, aber alle diese Maßnahmen sind nicht so wirkungsvoll wie ein starkes Des Ew, das zusammen mit dem Horn of Fear eingesetzt wird. Wenn Sie sie erledigt haben, sammeln Sie die Magic Boxes ein und stellen sich vor die "Laughing Pit", bevor Sie das nächste Mal abspeichern, denn diese Fallgrube öffnet sich in einem unberechenbaren Rhythmus. Hinter der Fallgrube befindet sich ein Transportfeld, das aktiviert wird, wenn Sie die erste Tür geöffnet haben. Sie werden es wahrscheinlich gar nicht gleich merken, aber wenn Sie nach Westen gehen, ist die Fallgrube verschwunden, und Sie stehen auf festem Boden.

Folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Holztür gelangen. Diese brauchen Sie nicht aufzubrechen, es genügt, einen starken Feuerball in das Transportfeld zu werfen, der dann die hinter der Tür stehenden Ameisen erledigt. Nun das gleiche Spiel von dem Platz hinter der Tür mit einem Zo-Spruch gespielt, und Sie haben den Weg schon fast freigemacht.

Wenn Sie die Ameisen vernichtet haben, schließt sich auch die getarnte Fallgrube in dem Rotationsfeld. Sie finden hier einen Orange Gem und einen blauen Wandschalter. Benutzen Sie den Oh Ew Ra-Spruch um zu verfolgen, was passiert, wenn Sie den Schalter betätigen. Diese nutzbringende Einrichtung nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab. Nachdem die Kapazität der Anlage erschöpft ist, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die restlichen Türen. Die Treppe in dem Raum mit dem vielen Viehzeug bringt Sie über ein (unsichtbares) Transportfeld in den Norden von Level 6.

Level 6: Dain — Way of the Wizard

Die vor Ihnen liegende Tür



läßt sich mit einem Onyx Key öffnen, man gelangt aber auch auf einem anderen Weg zum Ziel, der zwar etwas mühseliger ist, dafür aber einen Schlüssel einspart und einige andere Items einbringt. Wenden Sie sich dafür vor der Tür in den südlichen Raum, in dem z.Zt. noch einige Feuerbälle in Transportfeldern umherschwirren. An der westlichen Wand befindet sich ein Schalter, der jedesmal einige von den Slime Devils in den Raum lädt, die bei dem Versuch, Sie zu erreichen, von den Feuerbällen getroffen werden und diese dadurch ausschalten. Nachdem der Raum nun soweit leer ist, begeben Sie sich zur südlichen Wand, wo Sie in einer Nische eine weitere Vorpal Blade finden. Ob Sie sie nun brauchen oder nicht, spielt keine Rolle: Jedesmal, wenn Sie sie aus der Nische nehmen, rufen Sie wieder einige Feuerbälle hervor, die Ihnen den Rückweg versperren.

Sie können jetzt den von hier erreichbaren Schalter links von sich betätigen, um wieder einige Slime Devils anzulocken. Danach begeben Sie sich nach Osten bis zur Wand, die sich nach kurzer Zeit öffnet und eine weitere Tür freigibt, die sich im Gegensatz zur ersten nicht nur mit einem Onyx Key, sondern auch mit den Lockpicks öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Brunnen und einer Schatzkiste, die in den meisten Fällen 4 bis 5 Gor Coins enthält. Es empfiehlt sich, hier noch einmal abzuspeichern, denn den Gegnern, die Sie jetzt erwarten, ist nicht so leicht beizukommen.

Laufen Sie gegen die Wand im Süden, so stehen Sie unvermittelt vor einer Fallgrube. Die hier vorherrschende Monsterart nennt sich Couatls und sind als geflügelte Schlangen schon in Dungeon Master vertreten gewesen (giftig und recht lästig, aber mit Feuerbällen ganz gut im Zaum zu halten). Wenn Sie den ersten davon erledigt haben, müßte sich auch die Fallgrube vor Ihnen schließen, so daß Sie durch die hier folgenden imaginären Wände Ihren Weg fortsetzen können. Sie finden hier eine Scroll, auf der Sie genau ablesen können, welche Schalter in welcher Reihenfolge zu drücken sind. Auch sollten Sie die Wandinschrift ruhig wörtlich übersetzen, nämlich mit "Rechts oder Falsch" statt mit "Richtig oder Falsch".

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie den Winged Key aus der Nische nehmen und damit die beiden Geheimgänge im Süden freilegen. In dem Raum dahinter halten sich noch einige Couatls auf. Außerdem finden Sie hier den Ruby Key für "Ku" und eine Truhe mit Essen. Ihr weiterer Weg führt Sie nach Westen über ein kleines Stück von Level 5 und Level 4 zum Diabolical Demos Director, wo Sie (falls nicht bereits geschehen) den Cross Key wie beschrieben holen und den Geheimgang öffnen. Sie stehen jetzt mit Blick nach Norden wieder vor einer einzelnen schwarzen Flamme. Das Tor östlich davon öffnen Sie mit dem Cross Key. Etwas weiter sind noch zwei Flammen zu besiegen und der Hebel in der Wand umzulegen, um die Fallgrube zu schließen. Danach brauchen Sie nur noch den Emerald Key zu benutzen, und der Weg zum Corbum ist frei.

Level 6: Dain — Way of the Wizard

Hier finden sich wieder die berüchtigten beiden Fallgruben, die sich bis Level 10 fortsetzen. Die östliche Grube ist z.Zt. allerdings noch geschlossen und öffnet sich in dem Moment, wo Sie das letzte Item aus der Nische nehmen (deswegen die Fratze an der Wand)! Da außer der Crown sowieso nichts Brauchbares dabei ist, lassen Sie am besten alles liegen und wenden sich wieder Ihrem Primärziel zu, das diesmal hinter einer Tür liegt. Sollten Sie vor der Tür stehen und feststellen, daß Ihnen kein Iron Key mehr übriggeblieben ist, so können Sie die Tür auch mit dem Knopf hinter Ihnen öffnen. Auf der Innenseite liegt der obligatorische Wandschalter dieses Mal im Osten hinter einer imaginären Wand. Wiederum wird eine Fallgrube zu rhythmischem Öffnen und Schließen veranlaßt, was aber diesmal noch eine Lücke von zwei weiteren Gruben läßt. "Eyes lie", steht an der Wand im Westen, wie wahr... Sie stehen vor einer Novität, die auch mir einiges Kopfzerbrechen machte, bis ich mich schon voller Verzweiflung in eine offene Grube stürzen wollte und feststellen mußte, daß ich auf "leerer Luft" stand. Die Fallgrube direkt vor der Säule, und die hinter der getarnten, welche Sie mit dem Wandschalter geschlossen haben, sehen nur so aus, als ob sie offen wären; in Wirklichkeit sind sie fester Boden, so daß der Weg bis zum Corbum nur noch ein Kinderspiel ist.

Level 1: Dain — Way of the Wizard

Wenn Sie dieses Corbum wieder einzeln abliefern wollen, gelangen Sie in einen Raum, dessen Ausgang sich zunächst nicht öffnen läßt. Der Schalter für die Ausgangstür sitzt an einer Wand in der westlichen Nische in dem kleinen Raum südlich von der Treppe. Gehen Sie in diesem Raum zügig entgegen dem Uhrzeigersinn, denn wenn Sie zu langsam sind, werden Sie von Transportfeldern in die Mitte des Raums gebeamt, wo sich sofort eine Fallgrube öffnet. (Ja: genau die, die Sie bis nach Level 10 fallen läßt, wenn Sie nicht zwischendurch zugemacht haben, bzw. die Items in der Nische auf Level 2 entnommen haben.) Da Sie ja wohl in der Couatl Hall zusammen mit dem Ruby Key auch einen Ra Key gefunden haben, müssen Sie nicht unbedingt zu Fuß zur

Demons Chamber wandern, sondern können auch das Transportfeld hinter der westlichen Tür benutzen (allerdings weiß man vorher nie so genau, wo man eigentlich ankommt).

Sollten Sie das Glück haben, nach Ihrer Ankunft "Shortcut" an der Wand neben Ihnen zu lesen und außerdem im Besitz des Skeleton Keys sein, zögern Sie nicht, ihn zu benutzen. Sie öffnen damit einen Geheimgang im Südosten des Levels, der es Ihnen ermöglicht, die Demons Chamber zu umgehen. Die Tür mit den zwei Schlössern ist mit den Lockpick zu öffnen, die Sie spätestens hier in der Nähe gefunden haben sollten. Wenn Ihnen das Glück nicht so hold war, und Sie sich durch die Zystasen gekämpft haben, bleiben Sie in respektvollem Abstand vor der Demons Chamber stehen, denn wenn Sie nicht in eines der beiden Kontaktfelder an der engsten Stelle der Kammer treten, werden die Demons und Würmer davon zurückgehalten, und Sie können sie in aller Ruhe aus der Ferne mit Feuerbällen belegen (es sei denn, der düstere Fürst kreuzt auf und behindert Sie dabei).

Nachdem Sie sich durchgeprügelt, und das Corbum in die Flammen geworfen haben, springen Sie in das Transportfeld vor der Tür und stehen kurz darauf wieder auf der Junction of Ways.

Der vierte Weg:

Level 9: KU — Way of the Fighter

Wenn Sie das erstemal den Weg KU betreten, werden Sie in einen kleinen Sektor gebeamt, in dem Sie als erstes den SMALL SHIELD finden. Gegenüber ist wieder eine imaginäre Wand, durch die Sie den kleinen Raum verlassen können. Im angrenzenden Teil des Levels halten sich wieder einige Fire Flies auf, die Sie dieses Mal aber nur mit sehr schwachen Feuerbällen oder "von Hand" bekämpfen sollten, denn der ganze Raum besteht aus Transportfeldern, was auch schon die Warnung in den Gängen vermuten läßt, denn da steht ausdrücklich "No Fireballs".

Wenn Sie sich nach Westen halten, gelangen Sie in einen Raum, in dem vier Ritter in Nischen stehen. Solange Sie nicht näher als zwei Schritte an die Nische herangehen, bleiben sie auch dort stehen. Wenn Sie also Interesse haben, sich zu prügeln, können Sie sie einzeln aus den Nischen locken und bekämpfen. Wenn Sie allerdings die Waffe aus der Wandnische im Westen nehmen, haben Sie gleich alle vier am Hals und die Tür schließt sich solange, bis Sie einen anderen Gegenstand in die Wandnische legen. Lassen Sie diesen Raum also vorläufig in Ruhe, und begeben Sie sich ganz nach Süden, wo Sie an eine geschlossene Gittertür kommen.

Hinter dieser Tür steht ein weiterer dieser Ritter. Nehmen Sie eine Magic Box zur Hand und erledigen Sie erst mal die beiden Magierzwerge und den Giggler um an die Wandschalter für das Tor zu gelangen. Wenn Sie den dritten Schalter (den südlichen) auch noch betätigen, holen Sie sich damit einen weiteren Ritter herbei, der mitten im Raum erscheint und dadurch etwas schwieriger zu erschlagen ist.

Das einfachste ist, wenn Sie den eingeschlossenen Ritter unter die Tür locken, da ein Freeze Life anwenden, dann einen der beiden Schalter betätigen und zusehen, wie der Ritter zerbröselt (ein Oh Ven-Spell beschleunigt den Prozeß etwas).

Nachdem Sie sich des Ritters entledigt haben, können Sie den Gang betreten, dessen weiterer Verlauf von einer schwarzen Tür blockiert wird, die aber mit einem Schlag zu öffnen ist. Ziehen Sie sich anschließend wieder ein Stück zurück, und bekämpfen Sie die angreifenden Magierzwerge aus der Distanz mit Giftkugeln. Diese lassen einen ganzen Haufen brauchbarer Sachen zurück, unter anderem auch ein Jewel Symal, welches dem Träger 15 Antimagie-Punkte einbringt.

In der nordwestlichen Ecke ist eine imaginäre Wand mit einem Iron Lock, welches zwei Gehimgänge freilegt: Eine Treppe nach Level 10, und einen Gang zu einem der vier Ritter im Nebenraum, der sich gleich an die Verfolgung macht. Erledigen Sie ihn am besten nach dem gleichen Schema wie den anderen und nehmen Sie dann den Executioner aus der Wandnische. Die restlichen drei Sie verfolgenden RITTER, können Sie jetzt entweder auch noch umhauen, oder einfach in dem Raum einsperren, da Sie hier nichts weiter verloren haben. Da Sie nun schon einmal hier unten sind, dürfen Sie auch gleich noch den Drachen auf Level 10 erlegen, um Ihre Vorräte aufzufrischen. Benutzen Sie eine der Treppen, oder springen Sie in eine Fallgrube.

Level 10: KU — Way of the Fighter

Außer dem Drachen gibt es hier unten noch einige Würmer und einen Giggler, aber die sollten Sie eigentlich nicht weiter behindern können. Im Süden des Levels befindet sich ein kleiner Wandschalter, der wiederum einen Geheimgang freigibt. Um die dahinter liegende Tür zu öffnen, brauchen Sie entweder den Solid Key, den Sie erhalten, sobald Sie den Drachen erledigt haben, oder die Lockpicks. In dem anschließenden Raum finden Sie etliche Giftflaschen und Ful-Bomben sowie eine Kiste mit Magic Boxes. Über die Treppe im Norden gelangen Sie wieder nach oben. Wenn Sie wieder oben sind, müssen Sie eine Tür zerschlagen, passen Sie auf, daß Sie nicht erst in eine der beiden getarnten Fallgruben fallen. In dem Gang zur Treppe nach Level 8 erwarten Sie einige Mumien, die sich auf wundersame Weise ständig vermehren, solange Sie nicht direkt vor der Treppe stehen.

Der weitere Weg durch die nächsten beiden Stockwerke erfordert etwas körperlichen Einsatz von Ihren Helden. Als erstes stoßen Sie auf Level 8 auf einen ganzen Haufen Spinnen, die Sie am besten mit dem frisch erworbenen Executioner und den anderen Hieb- und Stichwaffen erledigen, denn Feuerbälle u.ä. werden von einem Transportfeld abgelenkt, so daß Sie damit bestenfalls eine erwischen, aber nicht die vordere. Wenn Sie noch Ihren Skeleton Key haben, können Sie hier einen Geheimgang zur Junction of the Ways öffnen, wenn nicht, begeben Sie sich die Treppe hoch, wo Sie der gleiche Spaß nochmal in Blau erwartet.

Level 7: KU — Way of the Fighter

Dieser Raum ist etwas größer als die Spinnenkammer, allerdings von ca. 20 blauen Ameisen bewohnt. Hier gilt das gleiche wie eben: Feuerbälle werden abgelenkt, so daß Sie besser zuschlagen sollten. Bleiben Sie tunlichst direkt an der Treppe stehen, sonst werden Sie in eine Nische gebeamt, und werden keine Gelegenheit haben, sich zwischen den Angriffen ein wenig auszuruhen. Der Raum enthält zwei imaginäre Wände, die einen Wassersack, eine Münze und das Gem of Ages verbergen.

Level 7: KU — Way of the Fighter

besteht auch nur aus einem einzigen Gang, der einen Altar of VI mit einem Key of B enthält. Die Treppe ist direkt daneben.

Level 5: KU — Way of the Fighter

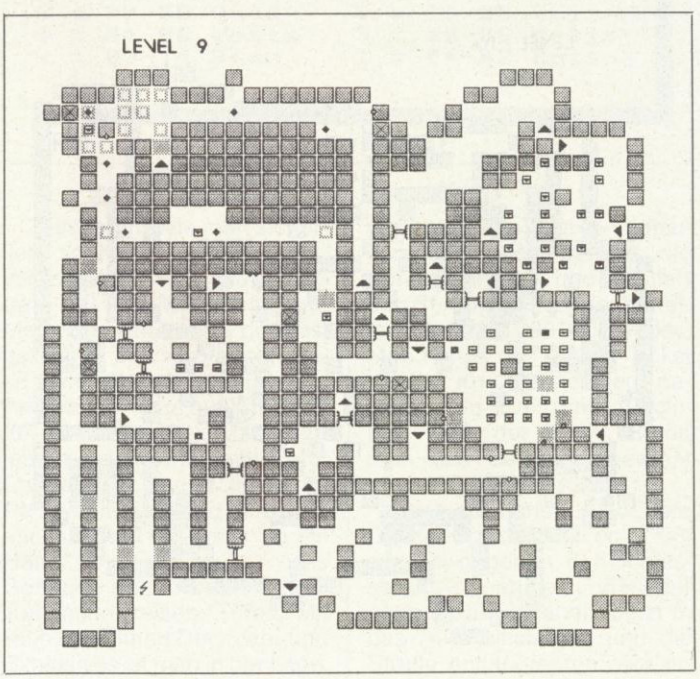
Auch hier nur ein einziger Raum. Diesmal mit zwei Skorpionen und dem Morning Star, der allerdings als Waffe eigentlich nur gegen Golems taugt, da er reichlich schwer ist.

Level 4: KU — Way of the Fighter

Dieser Gang führt wieder zum Vorraum des Diabolical Demon Directors, wo Sie den Spielstand sichern sollten.

Level 3: KU — Way of the Fighter

Sobald Sie im Director stehen, sollten Sie die Monster links liegenlassen oder kurz er-



ledigen, und sich dann in die Grube neben der dazu auffordernden Inschrift werfen. Wenn Sie Lust haben, können Sie noch den Drachen unter dem Director erlegen, wenn nicht, benutzen Sie gleich wieder die Treppe. Legen Sie einen Gegenstand auf die Bodenplatte und warten Sie ab, was passiert. Diese Bälle sind ziemlich unangenehm, wenn man mehrere davon abbekommt, was ansonsten jedes Mal geschieht, wenn Sie über die Platte laufen.

Wenn Sie die Platte überquert haben, erwacht der unscheinbare Steinhaufen vor Ihnen zum Leben und wird zu einem Golem. Nachdem Sie diesen besiegt haben, setzen Sie den Solid Key ein, um die Tür zu öffnen. Hinter der Tür ist augenscheinlich erst mal gar nichts, und auch die Inschrift ist nicht sehr ermutigend. Sobald Sie jedoch bis zum vermeintlichen Ende des Ganges gegangen sind, sollten Sie sich umdrehen, denn hinter Ihnen stehen — Überraschung! — vier Ritter. Wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen, sollten Sie eine der Magic Boxes opfern, das beschleunigt die Angelegenheit doch um einiges. Sie müssen sich aber nicht unbedingt stellen, denn nachdem Sie einige Zeit mit dem Rücken zum Ende des Gangs gestanden haben, öffnet sich ein Geheimgang, und Sie können den geordneten Rückzug antreten.

Der nun folgende Gang ist keine Täuschung, sondern tatsächlich so lang wie es scheint. Wenn Sie sein Ende sehen können, sollten Sie auf der rechten Seite den Knopf drücken, danach öffnet sich ein weiterer Geheimgang zu einer Treppe nach unten.

Level 4: KU — Way of the Fighter

Wenn Sie dem Gang nach der Treppe folgen, gelangen Sie zum Dragon Den, wieder so eine nette Einrichtung mit einigen Drachen. Bevor Sie hier irgend etwas anfangen, schließen Sie die Tür des großen Raums und zerstören Sie sie mit einigen Feuerbällen. Danach können Sie sich daranmachen, die Drachen nacheinander freizulassen und zu erlegen, wobei es sich jetzt als günstig erweist, wenn Sie Ihr Eye of Time noch nicht aufgebraucht haben, obwohl es in einem der Räume ein Neues gibt. Einschließlich des Vorraums besteht dieser Teil des Levels aus sechs Kammern, die durch imaginäre Wände miteinander verbunden sind. Der Ausgang ist in der südöstlichen Kammer, so daß Sie mindestens zwei Drachen erledigen müssen, um hier weiterzukommen.

Die Antwort auf die Inschrift ("Do you have the power?") ist eigentlich recht simpel: Sie müssen lediglich die in der Kiste gefundenen Power Towers vor das magische Auge an der Wand halten, um so einen Geheimgang zu öffnen. Sind Sie noch im Besitz eines Skeleton Keys? Wenn ja, können Sie sich hier nach rechts wenden, anderenfalls müssen Sie den Umweg nach links nehmen und noch einen Golem und zwei Hellhounds aus dem Weg räumen, bevor Sie das Corbum in Empfang nehmen können.

Level 2: KU — Way of the Fighter

Wenn Sie den unsichtbaren Fallgrubenklappen nicht trauen, legen Sie doch einfach einmal einen Gegenstand auf die Fallgrube südlich von der Bodenplatte. Sie können jetzt entweder den Weg durch die Glimmertür nach oben nehmen, oder aber, Sie gehen wie oben beschrieben vor und nehmen den bereits bekannten Weg, den Sie schon bei ROS beschritten haben.

Level 1: KU — Way of the Fighter

Davon ausgehend, da Sie den einmal eingeschlagenen Weg weiterverfolgen, hier die Situation, der Sie auf Level 1 gegenüberstehen: Vor Ihnen befindet sich eine Nische, in der Sie noch einmal eine Waffe finden, falls Sie immer noch nicht genug haben. Halten Sie ein paar Feuerbälle bereit und gehen Sie den Gang bis zu der nächsten Glimmertür, hinter der ein bis drei Demons auf Sie warten.

Es ist ratsam, die Tür zu öffnen und sich darunterzustellen, denn jedesmal, wenn Sie den Kontaktpunkt vor der Tür betreten, holen Sie sich ein paar Würmer in den Vorraum, die Sie dann etwas später auch noch bekämpfen müssen.

Vom letzten der Demons erhalten Sie einen Cross Key, der für das Schloß am südlichen Ausgang paßt. Regenerieren Sie Ihre Truppe, bevor Sie die Tür öffnen, und kämpfen Sie sich dann durch die Würmer nach Osten durch. Die erste Tür in diesem Vorraum läßt sich mit einem weiteren Cross Key öffnen, allerdings machen Sie sich die Sache leichter, wenn Sie alle Würmer vernichten und ganz nach Osten vordringen, denn dann haben Sie später nicht auch noch einen Haufen Würmer auf dem Level rumlaufen, die Ihnen das Leben unnötig schwermachen. Außerdem brauchen Sie für die zweite Tür auch keinen Schlüssel, sondern sie öffnet sich, nachdem Sie den Gegenstand aus der Nische daneben genommen haben. Wenn Sie diese Tür geöffnet haben, stehen Sie wieder mitten im Level 1 und können sich auf den Weg zur Ful Ya Pit machen, die sich ganz im Südwesten des Levels befindet.

Haben Sie den WRATH OF GOD aktiviert ? Dann gibt es noch eine andere Möglichkeit, in den Raum mit der Ful Ya Pit zu gelangen: Im Südosten des Levels, vor dem Anfang des Geheimgangs durch die Giftgaskammer, müßte jetzt ein Transportfeld aktiv sein, welches Sie direkt bis in den Vorraum bringt, so daß Sie sich den Umweg durch die Demons Chamber ersparen können.

Wenn Sie nun am Ziel Ihres Weges angelangt sind, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als das Corbum in die schwarze Flamme zu werfen, (und nicht etwa in die offene Grube, wie der Name vermuten läßt!), und Ihr Auftraggeber erscheint und bedankt sich artig bei Ihnen, da Sie wieder mal das Universum gerettet haben.

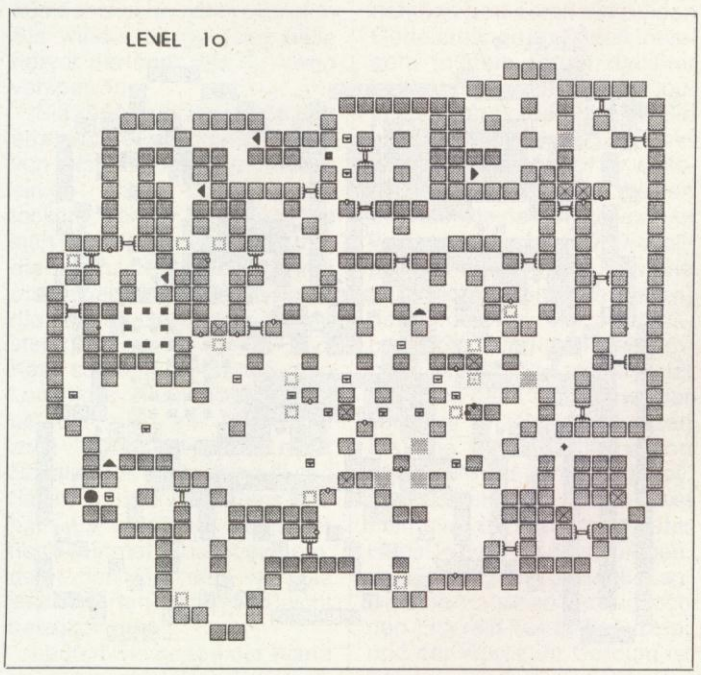
Nachträge und anderes, was sonst nirgendwo hingepaßt hat

— Wer sich durch den Dragon Den gekämpft hat, wird erfahren müssen, daß bei Chaos strikes Back auch die Drachen nachwachsen, denn beim nächsten Besuch sind sie (zumindest einer) wieder da.

— Wenn Sie von KU aus auf den ROS — Weg überwechseln wollen, können Sie das auch schon vor Level 2. In dem Raum unter dem Corbrum-Pillar auf Level 3 finden Sie hinter dem Eingang drei Fallgruben auf der linken Seite. Wenn Sie in die im Osten gelegene Grube klettern, landen Sie im Solid Wall Maze direkt neben einem Drachen, so daß Sie sich geschickterweise vorher ein paar Feuerbälle zurechtlegen sollten. Sie können dann hier gleich den Emerald Key aufsammeln und müssen nicht den ganzen davorliegenden Weg zurücklegen.

— Sie sollten zwischen Ihren Missionen ab und zu mal in den Startraum zurückkehren, um nachzusehen, ob sich inzwischen etwas Nützliches angesammelt hat. Im Laufe des Spiels finden Sie hier auf jeden Fall ein Eye of Time, das Sie gerade im Dragon Den gut gebrauchen können. Auch in dem "Supplies for the Quick"-Raum findet sich zu einem späteren Zeitpunkt noch einiges an Ausrüstungsgegenständen an.

— Sollten Sie das Pech haben, in die östliche der beiden durchgehenden Fallgruben zu fallen, müssen Sie sämtliche Ausrüstungsgegenstände einschließlich Ihrer Waffen und Bekleidungsstücke ablegen, um da wieder rauszukommen. Ihre Utensilien können Sie in diesem Fall in dem eben erwähnten Raum wieder einsammeln, wozu Sie sich erst mal wieder ohne Ausrüstung nach oben durchkämpfen müssen.



Damocles

Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt haben fantastische Karten und Tips für das 3-D-Spiel "Damocles" eingeschickt.

In Capital City:

Man sollte NIE bei 01-01 in den ersten Stock dieses Gebäudes gehen, da hier der "Steuereintreiber" (Collector of Taxes) sitzt. Er "erleichtert" den Mercenary um sein Vermögen! Für alle, die sich noch immer fragen, wie der Handel funktionieren soll: Die Häuser mit dem Fenster, in dem, wenn nichts in dem sichtbaren Raum steht, drei Nullen an dem schwarzen Balken stehen (0-00) sind Shops. Geht man in diesen Raum und sieht sich jetzt den schwarzen Balken an, wird man feststellen, daß sich die Zahlen ändern, wenn man in seinem Inventar blättert. Legt man jetzt ein Objekt ab, bekommt man den dafür gebotenen Preis. Das Buch im Shop 13 bis 15 gibt wertvolle Tips, genauso wie der Computer im 1. Stockwerk vom Post Office. Wichtig ist es auch, zu wissen, daß im Keller auf 11-08 ein Transmitter steht.

Auf Metis:

Man sollte auch bei 02-06 NIE in das Gebäude gehen, da es sich hier um das TIME-WARP PRISON handelt. Geht man doch hinein, wird man für zwei Jahre eingesperrt (bis Mercenary III fertig ist). Auch bei 00-06 wird man im 8. Stockwerk bestohlen. Wie schon auf Eris in Capital City, wird man um sein Vermögen erleichtert.

Auf Chaldea:

Auf 08-08 befindet sich ein Auto, der Key CV 22 und ein Transmitter. Außerdem sind fast alle Häuser Shops. Auf keinen Fall in 06-08 in den ersten Stock gehen, da man hier mit einer "Villa" betrogen wird. (Man verliert sein ganzes Geld und wird Besitzer eines kleinen Häuschens auf Eris...).

Auf Dion:

Den Safe aus dem Novagen Office kann man mit Sprengstoff (Stärke 0) öffnen. Sprengt man den Authors-Computer, gibt's ein Feuerwerk...

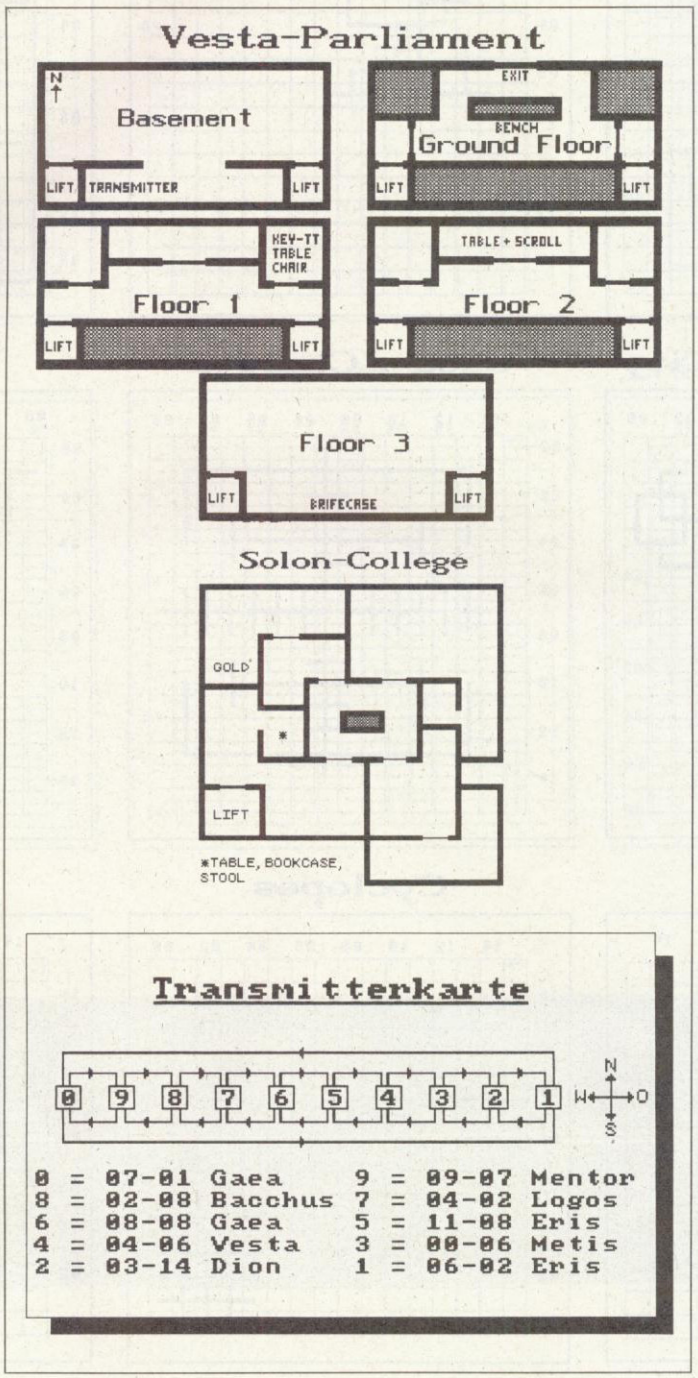
Wo drei der vier Zünder der Novabomb liegen:

Zünder 1: Ur — 07-01 (getarnt als Sideboard)

Zünder 2: Eris — Snow Island — 03-00 (getarnt als Cupboard)

Zünder 3: Gäa — Chaldea — 05-06 (getarnt als Hi-Fi-Anlage)

Wo man die Novabomb findet: Novabomb: 09-02 (hier befindet sich auch ein wertvolles Piano)

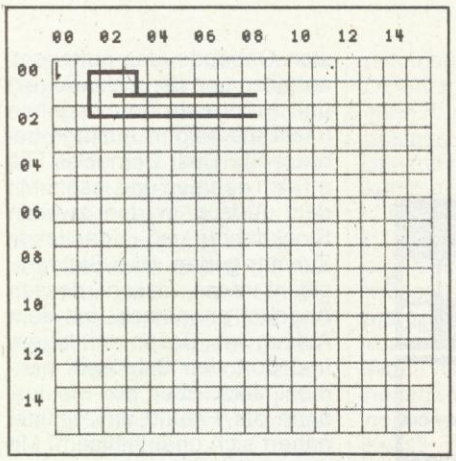


Zeitsparen: Wie man sicherlich schnell festgestellt hat, verbrauchen Raumflüge extrem viel Zeit. Wir haben eine Methode gefunden, die fast gar keine Zeit verbraucht. Dazu bemächtigt man sich des Antigrav-Gerätes auf Key West (07-07: Basement). Man fliegt jetzt zu dem Transmitter auf Capital City, steigt aus dem Raumschiff aus und nimmt es mit Hilfe des Antigravs "in die Hand"! Man kann jetzt in das Gebäude gehen und mit dem Transmitter reisen...Türen: Mit Hilfe des Timed Detonator und Explosives ist man in der Lage, verschlossene Türen aufzusprengen. Man benutzt die Sprengstärke 3 und postiert den Sprengstoff vor der betreffenden Tür. 1000000 Credits: Man nimmt das Lottery Ticket (Clotho: 01-00) und fliegt danach zum IDI-Camp (Cyclopes: Mitte der Stadt). Betritt man das Gebäude, gewinnt man 1000000 Credits!!!

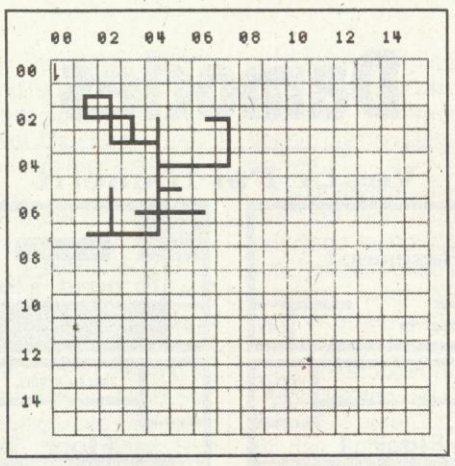
Nach der Landung auf dem Capital Spaceport (Loc 07/08) zum Tower gehen, den Schlüssel an sich nehmen und wieder nach draußen gehen. Jetzt in das Auto einsteigen und die Straße entlangfahren. Am ersten Gebäude, das auftaucht, anhalten und dann nix wie rein und in das erste Zimmer gehen (nicht die beiden Aufzüge benutzen!). Das Damocles-File an sich nehmen und lesen. Mit dem Aufzug in den zweiten Stock fahren und in das letzte Zimmer gehen. Den Statepresident reden lassen, dessen Angebot annehmen, mit dem Aufzug ins Basement fahren und dort den Schlüssel nehmen. Jetzt aber nix wie los, denn der Freund am Himmel nähert sich unaufhaltsam. Mit dem Auto einfach geradeaus fahren (vom Gebäudeeingang aus gesehen) und am nächsten Haus (Loc 09/09) anhalten, denn dort steht unser neues Fluggerät, welches wir jetzt an uns reißen und loszuckeln. Anschließend (Loc 12-14) (Hochhaus) Eris Post Office HQ aufsuchen und im ersten Stock den A-Z-Computer mitnehmen. So, das war's für hier. Der nächste Stop ist Bare Island (auf der Karte nachsehen). A-Z-Computer aktivieren und (Loc 06/05) Hantzen Lab. suchen. Dort angekommen, den Door Key-B einsacken. Dann weiter zur (Loc 06/02) Hantzen Sale und den Key 99 Chevy mitlaufen lassen. Nun steigen wir in den Teleporter im Erdgeschoß und weiter geht's erst bei der NR 6 Trade Commission (Loc 08/08) Gaea. Den Key 22 CV nehmen wir gleich mal mit und verlassen das Gebäude. Den Wagen ausleihen und zur (Loc 06/06) Bank of Gaea HQ fahren. Im Basement den Goldbarren schnappen und weiter zur (Loc 05/08) cruisen (recht lahme Kiste!). Jetzt wird der Goldbarren für 45000 ICG's verscherbelt. Nun reiten wir zur (Loc 05/06) Mega Trading und erstehen die Hi-Fi-Anlage für 40000 Steine, die sich als Novatrigger 3 erweist (welch Zufall!). Zurück zur Trade Commission (Loc 08/08) und rein in den Teleporter. Angehalten wird diesmal erst bei der NRO. Angekommen bei Hantzen's new house (= Konstrukteur der Novabombe), das Sideboard nehmen. Dies ist nämlich der Novatrigger 1. Dann verlassen wir das Haus mit dem Door Key-B und nehmen des Erfinders Wagen. Auf geht's zur Loc 09/02 (pyramidenartiges Haus), dort nehmen wir im Basement die heiße Fracht in Form der Novabomb an uns.

Jetzt haben wir schon mal den Ballermann, fehlen uns noch die restlichen zwei Trigger. Aber die schnappen wir uns nun. Wir gehen zurück zu

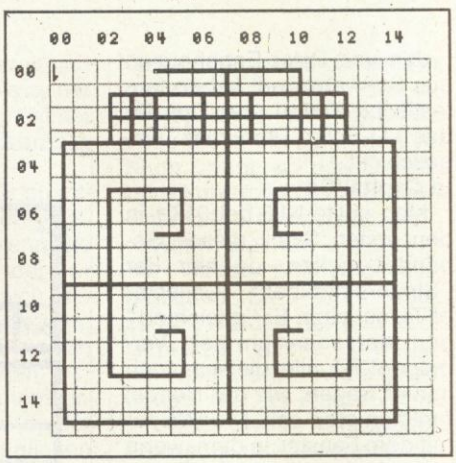
Bacchus



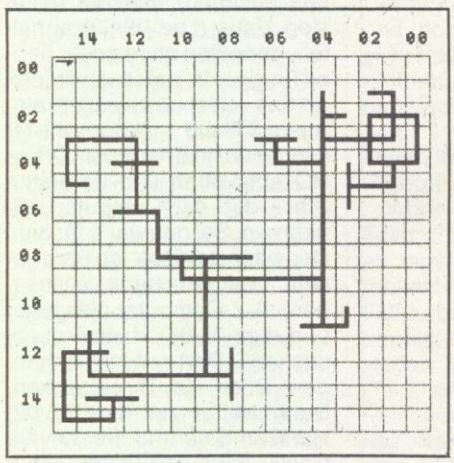
Eris - Bare Island



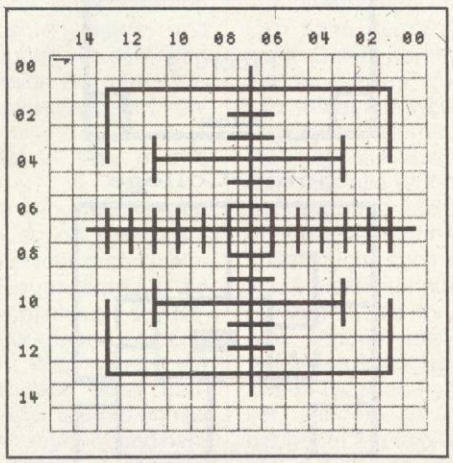
Dion - Birmingham Island



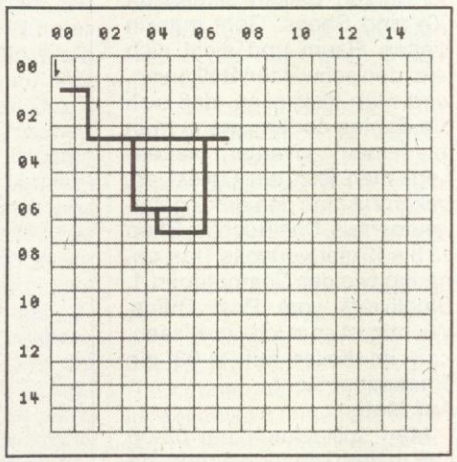
Eris - Capital City



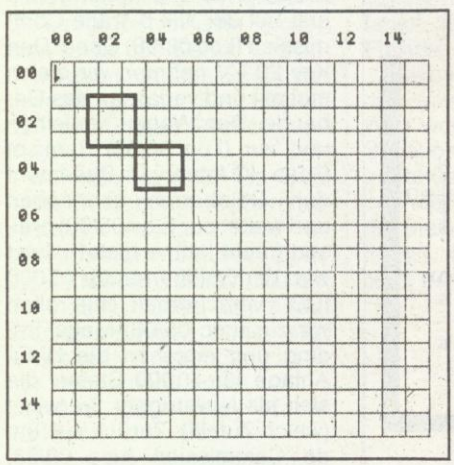
Gaea - Chaldea



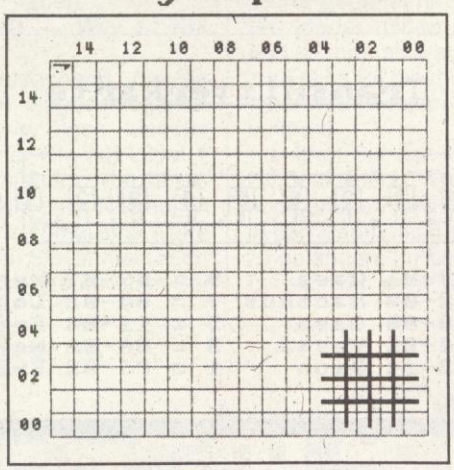
Clotho



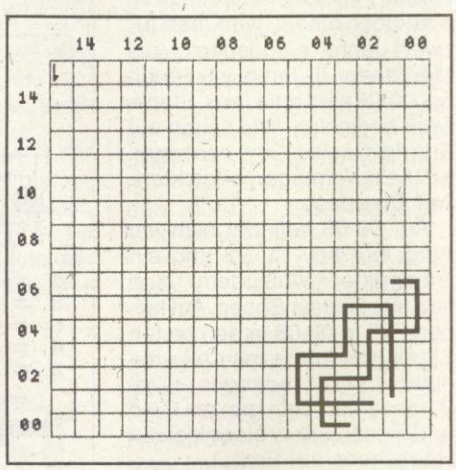
Cronus



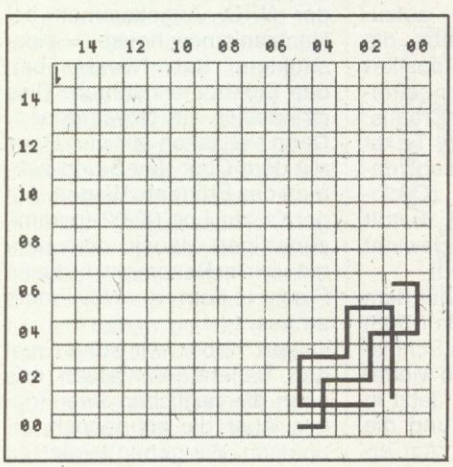
Cyclopes



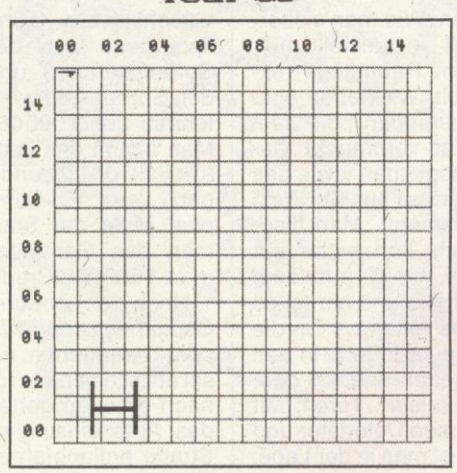
Dion - East



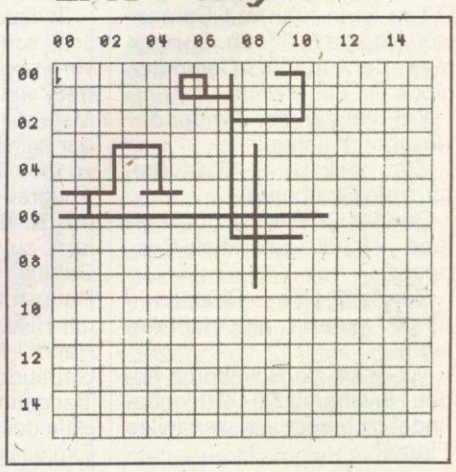
Dion - North



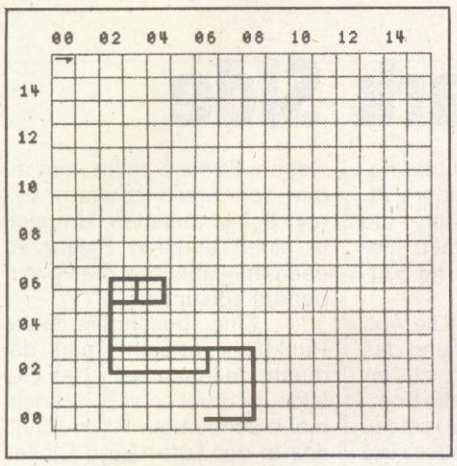
Icarus



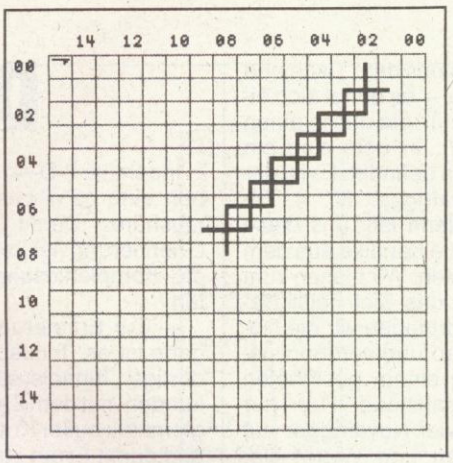
Eris - Key West



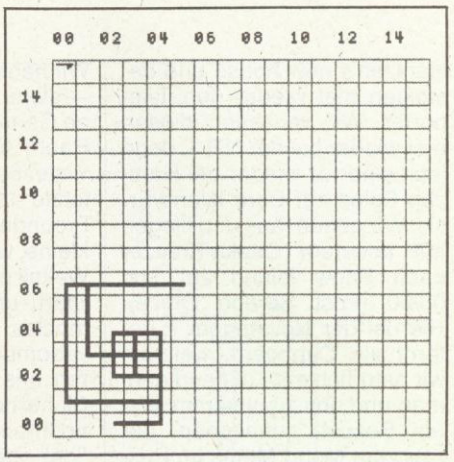
Logos



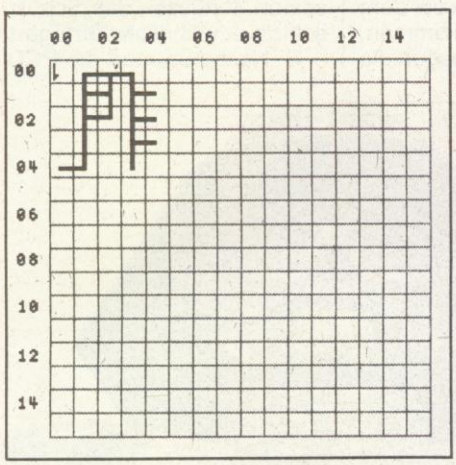
Mentor



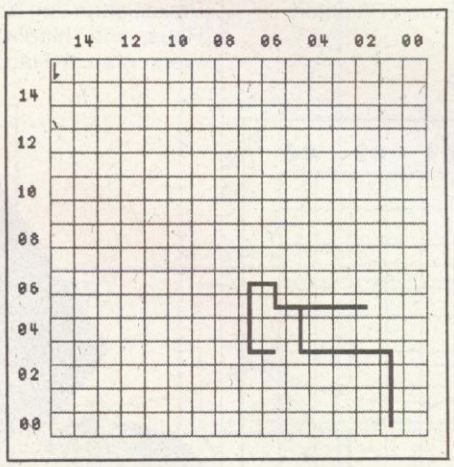
Metis



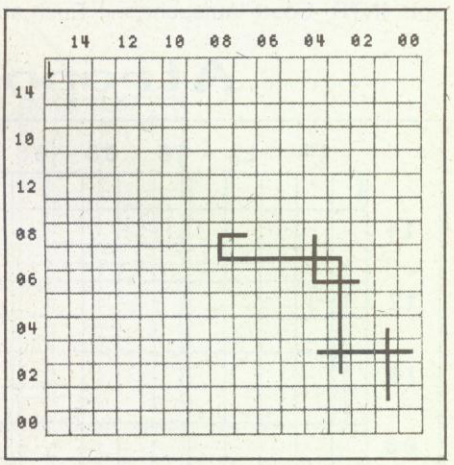
Pan

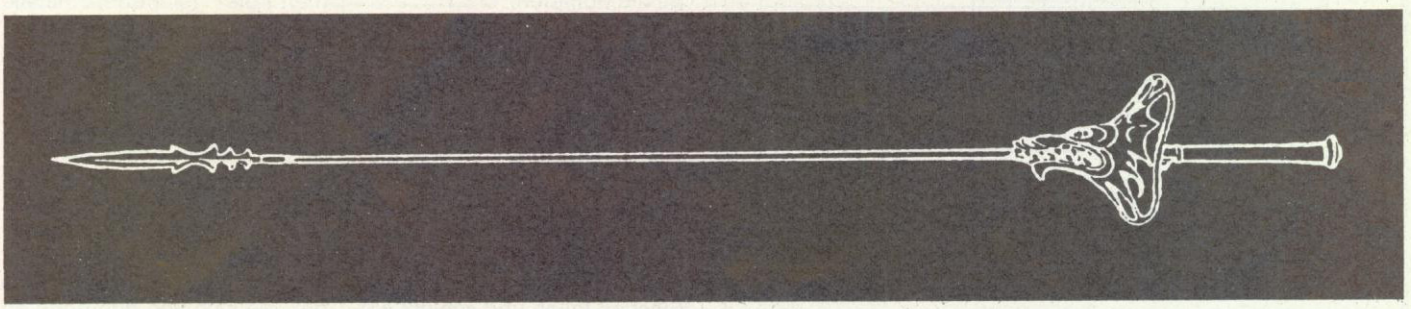


Perseus

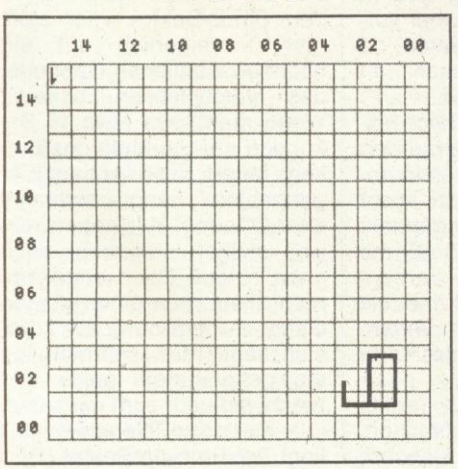


Eris - Snow Island

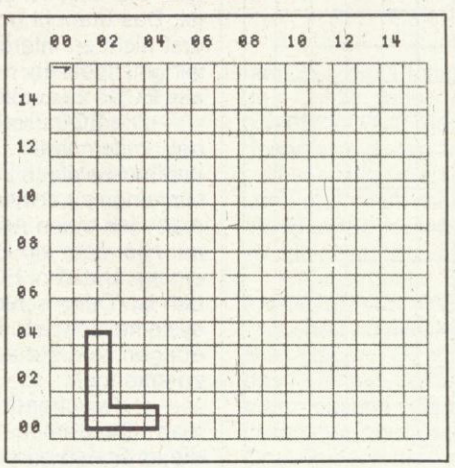




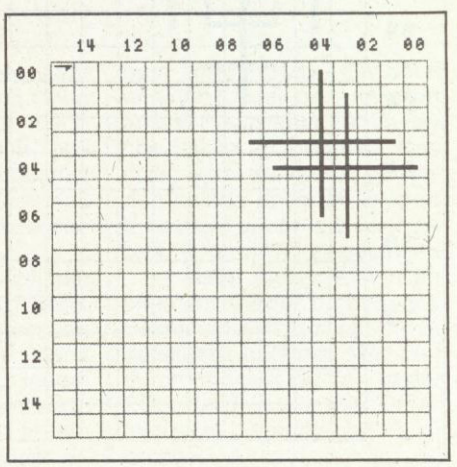
Theon



Tolosa

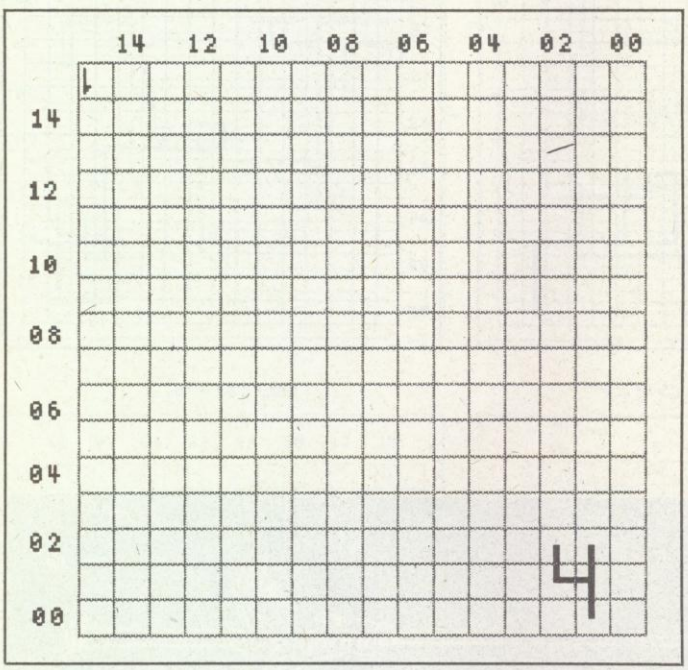


Vesta

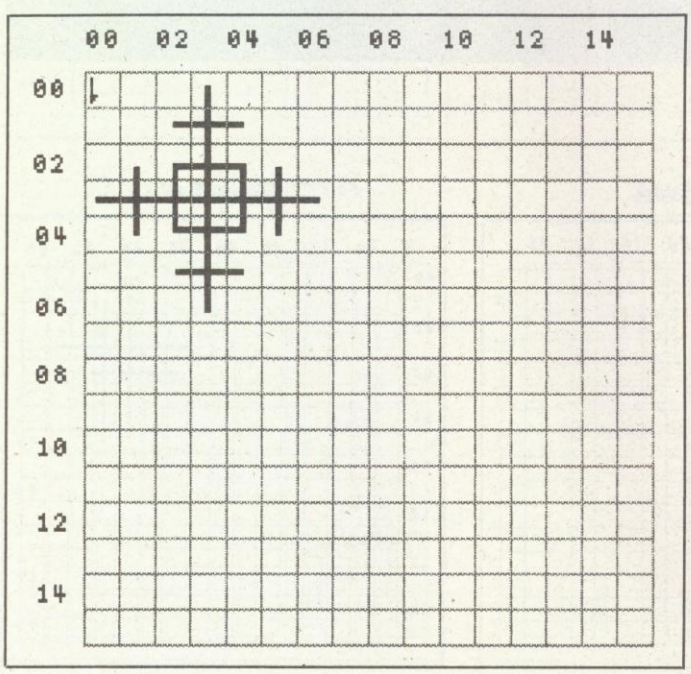


Hantzen's new house und besteigen mal wieder den Teleporter. Wir verlassen diesen erst wieder bei der NR 1, denn jetzt sind wir wieder bei Hantzen Sales auf Bare Island/Ersis. Wir gehen raus und fliegen mit unserem Osaka-Kreuzer nach Snow Island zur Loc 03/00 (Post Sorting Office). Hier ist der Novatrigger 2 getarnt als Cupboard, welchen wir natürlich mit Kußhand nehmen und uns zu unserem letzten Besuch aufmachen, der uns zum Mond Mems im Erissystem führt. Dort eingetroffen? Gut. Nun (Loc 05/06) Nixon INTR Court aufsuchen. Wir nähern uns dem Tisch und — siehe da — es öffnet sich eine Geheimtür, die uns in einen Raum führt, in dem sich ein Water Basin befindet. Es ist der letzte Novatrigger Nr. 4. So Freunde, dann laßt uns diese kleine, weiße Kanaille aus dem Weltall pusten. Wir blasen zum Start, und das Ziel heißt Damocles. Dort legen wir die Novabombe ab und verdünnisieren uns in einem geeigneten Sicherheitsabstand. Nun nur noch alle vier Novatrigger auf "on" stellen und WUM! Der Statepresident belohnt Euch mit 10 Mio ICG's und entläßt Euch aus Euren Pflichten.

Atropos



Acheron



Dark Side

Incentive 3-D-Adventure haben eine ganz besondere Atmoshäre. Damit Euch die Orientierung leichterfällt, hier die Komplettlösung und Karten.

— Zur Erinnerung: Die Aufgabe ist es, Tricuspid und das dortige Tunnelsystem zu erkunden, mit dem Ziel, die Energiematrix außer Kraft zu setzen und damit Evath zu retten. Die Mission beginnt im Regulus-Sektor. Dort zerstört man den Plexor, dann den Bock vor dem Haus, um hineinzukommen. Wenn man im Haus gegen die beiden Säulen und das schwarze Loch an der Wand steuert, kann man seinen Treibstoff auftanken und den Schild aufladen.

— Als nächstes geht man durch das kleine Loch an der Ecke in den Nebenraum des Hauses. Dort befindet sich wieder eine Tanksäule; an der Wand hängt eine Axt. Man feuert auf sie, damit sie sich bewegt. Daraufhin öffnet sich der Einstieg auf dem Dach des Hauses zum Sirius Sektor.

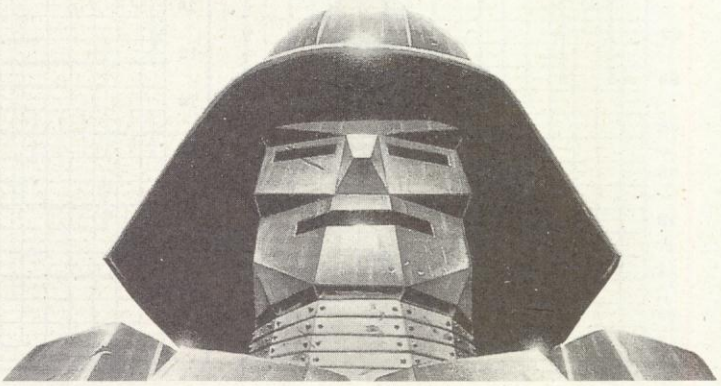
— Hier läßt man sich in den Einstieg fallen und schießt auf den Würfel, bevor er verschwindet. Diese Aktion macht enen Teleport Crystal sichtbar, der in den unterirdischen Gängen als Beleuchtung getarnt ist. Das braucht uns aber vorerst nicht zu interessieren, da wir uns beeilen müssen, um alle ECDs zu zerstören.

— Die ECDs sind durch Kabel miteinander verbunden und nicht einfach zu zerstören. Um einen zu erwischen, sucht man sich einen Anfangspunkt aus, bei dem ein ECD nur mit *einem* anderen ECD verbunden ist. Dann schießt man sie systematisch ab. Die Verbindungen sind gut auf der Karte zu erkennen.

— Zwischendurch sollte man Tanksäulen aufsuchen, die im Freien oder in Häusern stehen. Ebenso sollte man an den schwarzen Löchern seinen Schild aufladen. Um sich in einen anderen Sektor zu beamen, kann man die Powerporters aufsuchen.

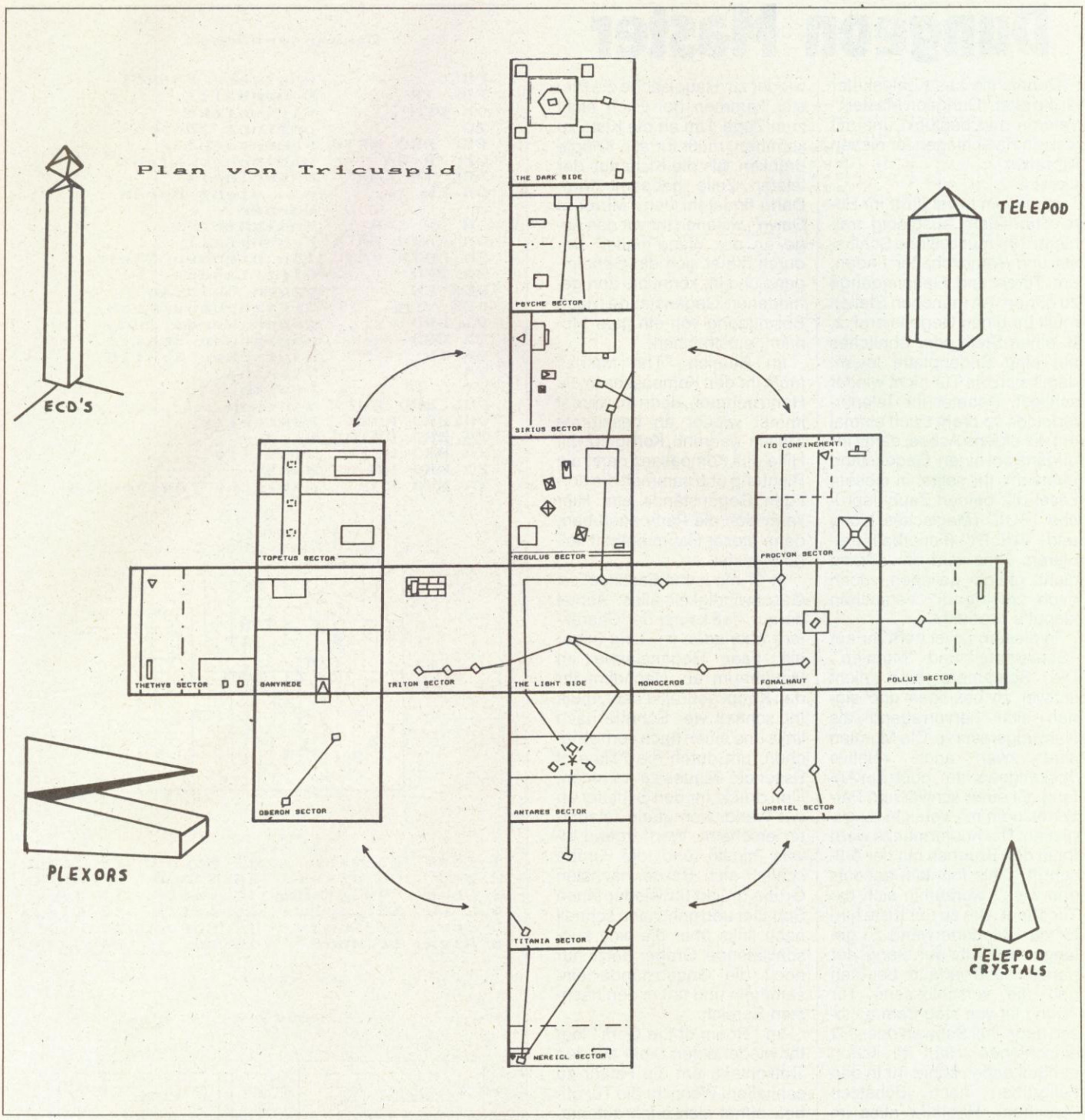
— Eine besonders hohe Punktzahl erreicht man dadurch, daß man auf jedes Gebilde im Spiel schießt. Manchmal erscheint ein Raumschiff, das in der Luft hängt: Dieses sollte man so schnell wie möglich erwischen, bevor es mit seinen Schüssen den Schutzschirm empfindlich verringert.

— Nachdem man die ECD-Anzeige auf 4 Prozent heruntergesetzt hat, bemerkt man, daß man an den letzten ECD nicht herankommt. Also muß man die Teleporter-Kristalle aufsammeln; Ihr beginnt mit dem im Tunnelsystem. Dazu begibt man sich wieder nach in den Nebenraum des Hauses auf Regulus, senkt den Kopf und schießt in den Boden, bis eine Öffnung erscheint. Ihr laßt Euch hineinfallen; jetzt sind wir im Light-Tunnel, von dem wir uns in den Äquator-Tunnel begeben. Dort fällt eine Lampe auf, die sich von den anderen unterscheidet. Man feuert auf das Kabel zwischen Decke und Kabel.



— Um an den zweiten Kristall zu kommen, geht man in den Sirius-Sektor. Hier stößt man unweigerlich auf ein hochhausähnliches Gebäude, das verschlossen scheint. Wenn man etwa etwa 15 Sekunden auf die Mitte des Balkens feuert, der über dem Eingangsblock hängt, erscheint eine Öffnung. Wir gehen rein und steigen senkrecht nach oben hinauf. Oben angekommen, sieht man einen langen Gang, in dem der zweite Kristall liegt. Man sammelt ihn ein, geht Energie tanken und macht sich auf zum nächsten.

— Der dritte Teleport-Kristall liegt im Procyon-Sektor. Dort



Tricuspid in zwei Dimensionen: So dürfte es nicht schwerfallen die Energiematrix auszuschalten

gehen wir die Fläche des Sektors so lange ab, bis wir plötzlich in dem "Io Confinment" landen, das vorher für uns unsichtbar war. Hier steckt auch der Kristall. Um wieder aus dem Raum zu kommen, schießt man so lange auf einen Slot der Kästen vor dem Ausgang, bis er sich öffnet. Ihr geht durch die Türe und seid wieder im Equator-Tunnel. Man sucht sich eine Öffnung, steigt auf die Planetenoberfläche, und macht sich auf die Suche nach dem letzten Kristall.

— Der vierte Kristall liegt im Sektor Psyche auf der "Crux Teleport". Dort findet Ihr die drei eingesammelten Kristalle nebeneinander auf einer Plattform. Schießt auf den ersten von links. Wenn man die Hütte verläßt, befindet man sich im Thethys-Sektor. Dort liegt der vierte Kristall, man kann ihn aber noch nicht nehmen, da eine unsichtbare Mauer den Zugang versperrt. Man entfernt sie, indem man erneut das Crux-Teleport betritt. Man hebt den Kopf soweit nach oben, bis man aus der Plattform ragenden Spitze sehen kann. Man schießt einmal darauf, dann nochmal auf den ersten Teleport von links. Verläßt man das Gebäude, stellt man fest, daß die Barriere wunderbarerweise verschwunden ist.

— Jetzt geht's darum, die Pforte zur Dark Side zu öffnen. Dazu holt man sich zuerst den Buchstaben "D" an der Wand des Thethys-Sektors, indem man einfach dagegenfliegt. Jetzt geht man wieder in den Crux-Teleport und schießt erneut auf die Spitze der Säule und den Kristall ganz links, um an den Buchstaben "A" im Psyche-Sektor zu kommen. Dasselbe Spiel wiederholt sich mit den beiden anderen Teleport-Kristallen, um an die Buchstaben "R" und "K" zu gelangen.

— Nach dieser Aktion suchen wir wieder den Psyche-Sektor auf. Das Tor zur Dark Side ist jetzt geöffnet. Man läuft durch und zerstört den letzten ECD. Jetzt ist die Mission erfolgreich beendet und Evath gerettet.

Dungeon Master

Dennis Ilie aus Königslutter ist ein alter "Dungeon Master"-Veteran und beglückt uns mit weisen Ratschlägen für diesen Klassiker.

Level 2

In diesem Level dürft Ihr Eure Charaktere ausgiebig trainieren. Ihr müßt etliche Schlüssel und Wandschalter finden, um Türen und Geheimgänge zu öffnen. An manchen Stellen müßt Ihr einen Gegenstand, z. B. einen Stein oder ähnliches auf eine Bodenplatte legen, damit sich die Tür nicht wieder schließt. Betretet Ihr Teleporterfelder, so dreht Euch einmal um die eigene Achse, damit Ihr nirgendwo einen Gegenstand überseht. Ihr solltet in diesem Level die beiden Zaubersprüche "FUL" (Magisches Licht) und "FUL IR" (Feuerball) trainieren. Dies wird am Anfang nicht gleich gelingen, doch nach mehreren Versuchen klappt's bestimmt.

In diesem Level trefft Ihr auf "Screamers" und "Mumien". Die Screamers sind nicht schwer zu besiegen und eignen sich hervorragend als Nahrungsreserve. Die Mumien sind zwar auch relative "Leichtgewichte", doch am Anfang mit einer schwachen Party trotzdem mit Vorsicht zu genießen. Die Kupfermünze werft Ihr in den Brunnen mit der Aufschrift "This fountain accepts one wish", woraufhin sich die Tür öffnet. Um zu der Kiste hinter der Teleporterwand zu gelangen, müßt Ihr den Gang, der parallel dazu verläuft, betreten und die verschlossene Tür "Don't let you stop from a closed door" mit Schwert oder Axt einschlagen. Habt Ihr schon ein Seil dabei, könnt Ihr in den Fallgruben nach Schätzen "tauchen". Habt Ihr alles im zweiten Level erledigt, unbedingt alle Flaschen und Wasserbeutel auffüllen, ab jetzt herrscht Wasserknappheit!

Level 3

Hier müßt Ihr zahlreiche Gegenstände aus den sechs Bereichen holen, die alle vom Hauptraum abgehen. Beginnen wir mit "Chamber of the Guardian". Dort begegnen Euch die Steinhaufen, zu dieser frühen Phase des Spiels unangenehme Gegner. Entweder Ihr arbeitet mit Feuerbällen, falls schon gelernt, oder Ihr werft eine Giftflasche (ZO VEN + Flasche). Wenn Ihr Eure Kämpfer einsetzt, dann schlagt zu, geht einen Schritt zurück, schlagt wieder zu. Hauptsache die Biester kommen bei Euch nicht zum Zuge. Um an die Kiste zu kommen, müßt Ihr alle Knöpfe drücken, bis die Kiste aus der letzten Zelle gebeamt wird. Darin findet ihr den "Mirror of Dawn", welchen Ihr vor das Auge an der Wand haltet. Dadurch öffnet sich ein Geheimgang und Ihr könnt die dort gefundenen Gegenstände, nach Beseitigung von ein paar Mumien, einstreichen.

Im Bereich "The Matrix" müßt Ihr den Kompasses in die Hand nehmen, denn Ihr werdet immer wieder an bestimmte Stellen gedreht. Korrigiert mit Hilfe des Kompasses dann die Richtung und sammelt die dortigen Gegenstände ein. Hier kann sich die Party ausruhen, denn dieser Raum enthält keine Monster.

In "Time is the Essence" ist Geschwindigkeit alles. Achtet darauf, daß keiner der Charaktere überladen ist. Legt lieber ein paar Gegenstände im Hauptraum ab. Nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt, müßt Ihr schnell vier Schritte nach links und einen nach vorne machen, um durch die "Time of Essence"-Mauer zu kommen. Nun drückt Ihr den Schalter an der Wand, worauf ein Teleporter erscheint. Werft irgend etwas hinein und die Grube schließt sich. Bei der nächsten Grube drückt Ihr wieder einen Schalter und geht dann schnell nach links über die sich kurz schließende Grube. Jetzt nur noch die Gegenstände einsammeln und auf in den nächsten Bereich.

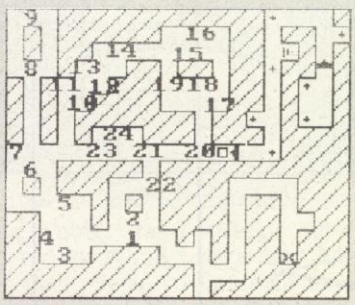
Im "Room of the Gem" legt Ihr wieder einen Stein auf den Trittkontakt, um die Falltür zu schließen. Wenn Ihr die Tür öffnet, öffnet sich auch automatisch wieder die Falltür. Auf dem Rückweg müßt Ihr also wieder etwas auf den Kontakt werfen. Mit den Steinhaufen werdet Ihr jetzt leicht fertig. Hier findet Ihr einen Gem. Diesen in die Einbuchtung an der anderen Tür legen und auch dort alle Gegenstände einsammeln.

In der "Creature Cavern" trefft Ihr auf jede Menge "Goblins". Nachdem Ihr einen Raum erledigt habt, immer die Türen schließen. Die Burschen lasen Euch sonst nicht in Ruhe. Nun begeben wir uns zur Treppe nach Level 4. Vorher noch die übrigen Räume öffnen. Den Ra-Schlüsel unbe-

Zaubersprueche

FUL	magische Fackel
FUL IR	Feuerball
OH VEN	Giftwolcke
ZO	oeffnet Tueren
FUL BRO NETA	Feuerschild
OH IR RA	magisches Licht
DES IR SAR	Dunkelheit
OH EW RA	man sieht durch Waende
OH EW SAR	Unsichtbar
OH KATH RA	Feuerpfeil
ZO KATH RA	leuchtender Stein
ZO VEN	Giftflasche
DES EW	gegen Geister
DES VEN	Giftzauberspruch
VI BRO	gegen Vergiftung
YA BRO	magischer Schild
YA IR	magischer Schild
YA	Stamina
VI	Health
FUL BRO KU	Strengh
OH BRO ROS	Dexterity
YA BRO DAIN	Wisdom
YA BRO NETA	Vitality
ZO BRO RA	Mana
YA BRO ROS	magische Fussspuren

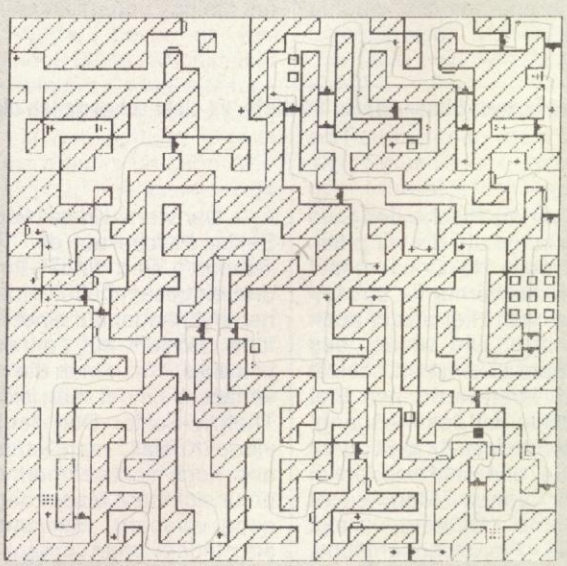
Hall of Champions Level 1



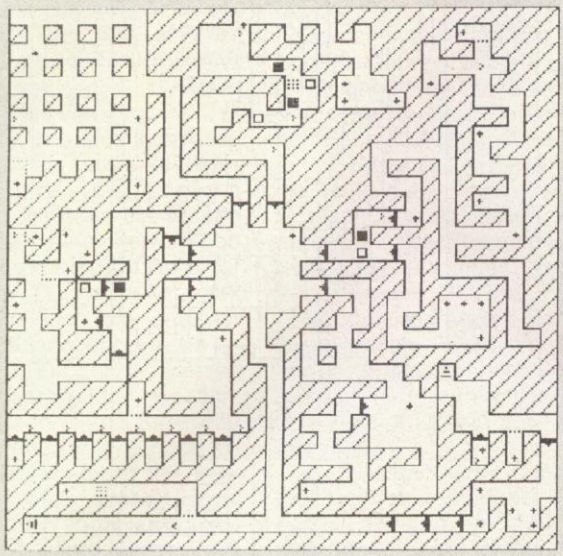
1 Iado	7 Nabi	13 Mophus	19 Tiggy
2 Zed	8 Hissa	14 Stamm	20 Halk
3 Chani	9 Gothmog	15 Leif	21 Syra
4 Hawk	10 Leyla	16 Azizi	22 Elija
5 Boris	11 Sonja	17 Daroou	23 Linflas
6 Alex	12 Wuuf	18 Wu	24 Gando

x = Start

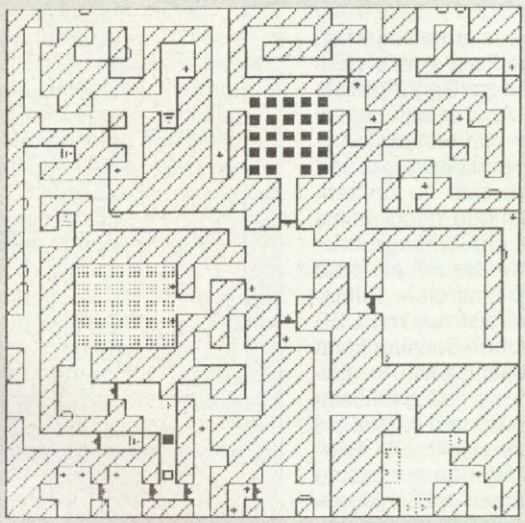
Level 2



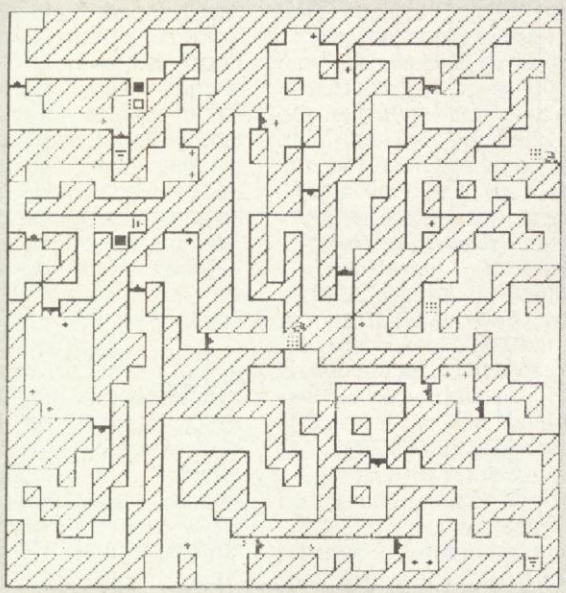
Level 3



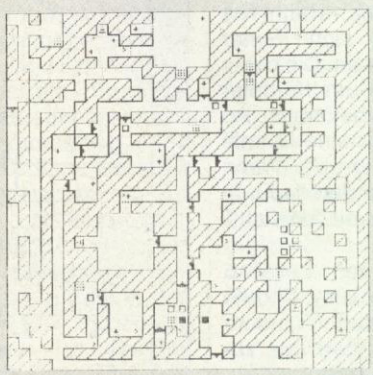
Level 5



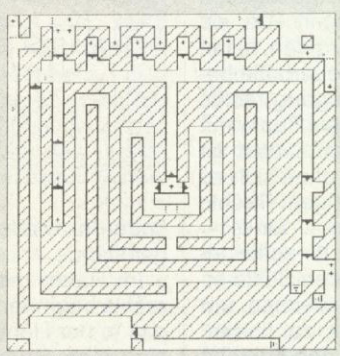
Level 4



Level 6

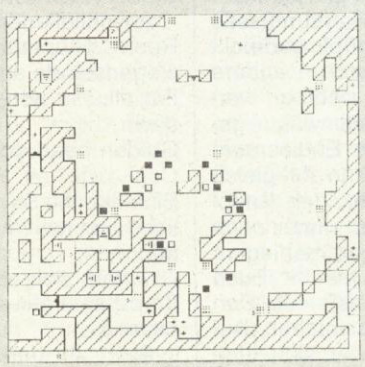


Level 7





Level 8



dingt mitnehmen. Bei Bedarf noch einmal in den zweiten Level zurück und ausgiebig trinken.

Level 4

Jetzt wird es langsam ernst. Hier trifft die Party zum erstenmal auf schwere Gegner, die lila Würmer. An der sich schließenden Tür den ersten Schalter an der Wand betätigen, und sofort, ohne sich zu drehen, ein paar Schritte nach rechts gehen. Die große Fliege erledigt Ihr entweder mit ein paar Feuerbällen oder einer Giftflasche. Den Geist nur mit DES EW. Türen ohne Schalter kann man oft einschlagen. An einigen Stellen, wo grüne Flüssigkeit aus den Rohren tritt, ist ein Schlüssel versteckt. Die Würmer bekämpft man am besten mit Feuerbällen und Schlägen, dabei immer in Bewegung bleiben. Die Würmer sind übrigens sehr schmackhaft, nur Mut. In einem Raum am Ende des Levels findet Ihr einen Raum mit Screamers, die sich immer wieder regenerieren. Die beste Stelle im Spiel, um Kämpfer und Zauberer zu befördern. An einer Stelle steht eine Mumie hinter einer Fallgrube. Wenn Ihr diese tötet, werden dadurch acht Würmer befreit. Vorsicht!

Level 5

Am Beginn von Level 5 kommt die Party zum "Riddle Room" und zu den "Treasure Stores". Wir wenden uns zuerst den "Traesure Stores" zu. Ihr werdet in diesem Level immer wieder von geflügelten Schlangen attackiert. Da sie die Charaktere vergiften, haltet immer ein paar Feuerbälle bereit. Im ersten Eingang rechts gelangt Ihr in einen Raum mit lauter Drehfeldern. Dieser ist folgendermaßen, ohne sich zu drehen, zu bewältigen: Rechts — Hinten — Vorne — Links — Rechts — Hinten. Ihr solltet jedoch an jeder neuen Stelle eine volle Drehung machen, um alle Gegenstände zu finden. Nehmt evtl. auch den Kompaß zur Hilfe, dann klappt's bestimmt. Der Rest ist Routine.

Im nächsten Raum müssen immer wieder Knöpfe gedrückt werden, wodurch andere Knöpfe wieder sichtbar werden, bis alle Geheimwände geöffnet sind. Den Endlosraum bewältigt Ihr, wenn Ihr gleich nach rechts geht, den Knopf drückt und dann immer nach rechts in die gegenüberliegende Ecke geht, bis Ihr Euch beim Ausgang befindet. Den dortigen Gang absuchen. Auf dem Rückweg hat sich eine Geheimwand mit einer geflügelten Schlange geöffnet. Hier findet Ihr wieder ein paar Gegenstände.

Im Raum mit den Falltüren rechts beginnen und den Kompaß in der Hand halten. Sollte sich eine Grube nicht gleich schließen, einmal zurück und wieder nach vorne gehen.

Anschließend in den "Riddle Room". Hier müßt Ihr folgende Gegenstände ablegen:

I'm all, I'm none — Mirror of dawn.

Golden head and tail — Gold Coin

Blue like the Sky — Blue Gem

I arch yet have no back — Bogen

Es öffnet sich eine Wand und Ihr erhaltet einen Schlüssel.

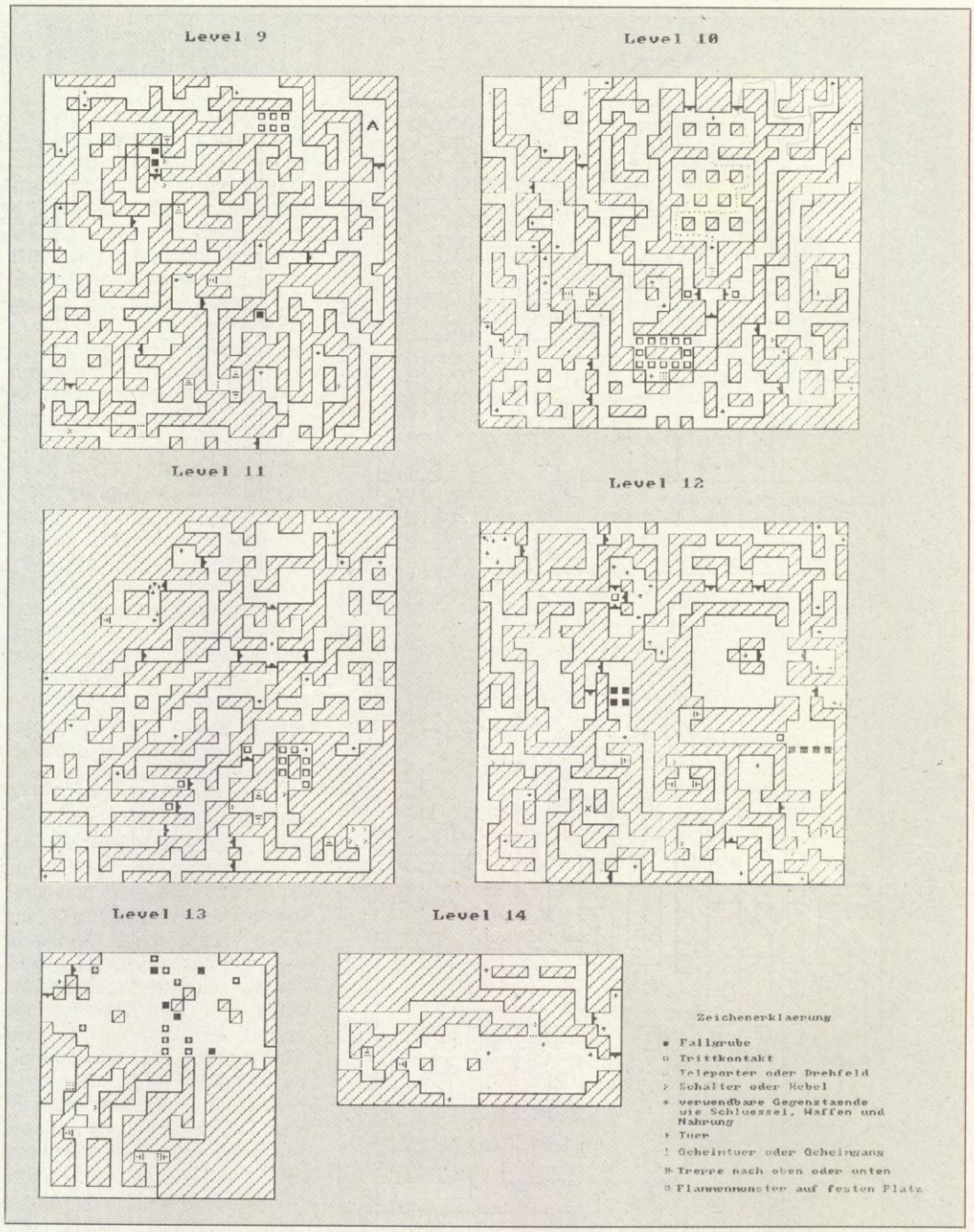
Level 6

Bevor Ihr den ersten Raum betretet, zaubert Euch ein Feuerschild (YA IR), denn dort warten Monster auf Euch, die Feuerkugeln werfen.

Den Hebel an der Wand betätigen und etwas Unwichtiges in den Teleporter legen. Dadurch öffnet sich die Tür und Ihr bekommt einen Ironkey. Im zweiten Raum rechts den Knopf in der linken Sackgasse drücken und anschließend den Knopf in der nächsten Sackgasse betätigen. Ihr bekommt wieder einen eisernen Schlüssel. Im dritten Raum links einen Golcoin in den Schlitz stecken — und wieder wird ein Schlüssel frei. Nach den zwei Türen geht Ihr rechts entlang und drückt den Knopf. Dadurch verschwindet weiter unten eine Geheimwand. Dort drückt Ihr wieder einen Knopf, geht zurück und findet einen weiteren Schlüssel.

An der Tür mit den beiden Teleportervorhängen ist wieder Schnelligkeit gefragt. Legt also allen überflüssigen Ballast ab. Wenn der Teleporter verschwindet, schnell die Tür öffnen Danach mit zwei schnellen Schritten nach vorne und beim nächsten dasselbe Verfahren. Vielleicht müßt Ihr ein wenig üben, es ist aber zu schaffen. In dem anschließenden Raum findet Ihr den Solidkey.

Nun erforscht Ihr den Rest des Dungeons. Bei "Show your strength" müßt Ihr den Slayer beschießen. Dadurch öffnet sich eine Tür weiter vorne. In diesem Level trefft Ihr auf Feuerkugelmonster, Fliegen und Skelette. Für den folgenden Level 7 (Tomb of the Firestaff) ist die Party noch nicht



gerüstet, also weiter runter in die achte Etage.

Level 8

Bevor Ihr dieses Level betretet, bereitet einige DES EW vor und nehmt das "Horn of Fear" in die Hand, denn Ihr werdet dauernd von grünen Geistern belästigt. Mit dem "Horn of Fear" könnt Ihr diese kurzfristig verjagen. Hier haben die Teleporter ihre ursprüngliche Funktion verloren, sie drehen nur jeden hineingeworfenen Gegenstand um 90°. An einer Stelle im Dungeon kommen dauernd Feuerbälle aus der Wand geflogen, die von den Teleportern durch den ganzen Raum geschleudert werden. Ihr müßt den ersten Teleporter ausschalten. Bewegt Euch folgendermaßen: Nach der Treppe nach links drehen, zwei Schritte nach vorne, zwei nach links, drei nach vorne, vier nach links, einen Schritt nach vorne, einen nach links, elf Schritte nach vorne, warten, bis eine neue Kugel fliegt, dann einen Schritt nach vorne und den Knopf in der Wand drücken. Jetzt wieder zurück. Nun lauft Ihr schnell in die Sackgasse und holt Euch die Kiste. Auf dem Boden liegt ein Solidkey. Alle Wände nach Geheimgängen absuchen und alle Gegenstände einsammeln. Wenn Ihr eine Vorpal Blade findet, unbedingt aufheben. Sie ist eine wirksame Waffe gegen die Wasserpfützen.

Bei dem langen Gang legt Ihr nach dem zweiten Mauerkopf das "Horn of Fear" ab. Es öffnet sich ein Geheimgang. Ab dem achten Level findet Ihr jeweils einen Skeletton-Key, mit welchen Ihr Euch eine Abkürzung über eine lange Treppe durch die Level bauen könnt. Den Skeletton-Key jeweils in das Schloß mit dem Totenkopf stecken. So müßt Ihr die Dungeons auf dem Rückweg nach Level 7 nicht alle wieder durchlaufen. Gegenüber dem Totenkopf in der achten Etage führt eine Treppe in den neunten Level.

Level 9

Bei der Wand "When a Rock is not a Rock" könnt Ihr einfach hindurchgehen. Markiert Euch die Stelle mit einem unwichtigen Gegenstand. Wenn Ihr diesen Gang weitergeht, werdet Ihr an einer Stelle (auf der Karte mit "X" gekennzeichnet) um 180° gedreht. Also wieder in die ursprüngliche Richtung drehen und weitergehen. Gelangt Ihr zur Tür mit der dahinterliegenden Kiste, dann betätigt Ihr den Schalter. Eine Falltür schließt sich und Ihr geht wieder zurück, bis zur Tür auf der rechten Seite. Ihr geht die Treppe rauf und gelangt durch die Falltür hinter die Gittertür mit der Kiste.

Bevor Ihr die Halle mit den Bodenkontakten betretet, solltet Ihr unbedingt abspeichern, dort erwartet Euch ein gemeines Feuerballfeld. Am besten einen Fireshild zaubern und die Beine in die Hand nehmen. Erforscht erst den linken, kleineren Teil des Dungeons. Ihr trefft dabei auf einen kleinen Zauberer, der Gift und Blitze schleudert. Im rechten Teil der Etage greifen Euch viele Ratten an. In Raum A regenerieren sich immer neue von diesen Viechern (ideal zum Trainieren).

Bei "Lighter than a Feather" müßt Ihr das gefundene "Carbonite" ablegen, damit die Tür sich öffnet. Bevor Ihr über die Treppe in Level 10 absteigt, noch die Skeletton-Door öffnen.

Level 10

"Beware of my twisted Humor": Die im Plan eingezeichnete Route gehen, sonst werdet Ihr immer wieder zum Ausgang zurückteleportiert. Bei den beiden Türen ist es egal, welche Ihr öffnet, die beiden Wege werden wieder zusammengeführt. Wenn Ihr nun den Gang mit den Trittkontakten betretet, werdet Ihr dauernd hin- und herteleportiert und um die eigene Achse gedreht. Am besten immer nach rechts gegen die Wand drücken.

Solltet Ihr in den Teleporter gelangen, bringt Euch dieser wieder zurück nach Level 9. Das braune Kreuz an der Wand nicht drücken, es setzt die Monster in Bewegung. In diesem Level wimmelt es von Dieben und Skorpionen (starkes Gift!). Die beiden nebeneinanderliegenden Türen geschlossen halten und immer nur einen Skorpion herauslassen. Wenn Ihr Euch bis zur Treppe in den 11. Level vorgearbeitet habt, nicht mehr zurückgehen. Sonst warten neue Skorpionhorden auf Euch.

Level 11

Hier müßt Ihr Euch rückwärts gegen den Uhrzeigersinn bewegen und einige Gegenstände einsammeln. Wenn Ihr die Schatzkiste gefunden habt, dürft Ihr den anschließenden Gang betreten.

Nun geht nach rechts in den Raum. Wenn Ihr das Schwert aus der Nische nehmt, füllt sich der Raum mit Gift. Am besten Ihr wartet so lange, bis sich die Luft wieder geklärt hat. Um die Geheimwände auf der anderen Seite zu öffnen, müßt Ihr so lange hin und her gehen, bis Ihr ein Klicken hört, dann betätigt Ihr den Schalter und beide Geheimgänge sind verschwunden. Bei "Choose a Door" ist es egal, welchen Weg Ihr einschlagt, Ihr kommt auf allen drei Wegen zum Ziel.

Gelangt Ihr zu der Wand mit dem Auge, dann haltet wieder den Spiegel davor und ein Geheimgang öffnet sich. Ihr werdet zum Rubinkey teleportiert. Habt Ihr ihn genommen, geht es automatisch wieder zurück. In dem Raum mit den Schlitzen in den Wänden solltet Ihr ein paar Coppercoins opfern, es lohnt sich. Ist alles abgesucht und die Skeletton-Door geöffnet, geht es weiter in den 12. Level.

Level 12

Am Ende des Ganges zweimal auf den Trittkontakt treten, um die unsichtbaren Fallgruben zu schließen. In diesem Level trefft Ihr auf hartnäckige Ritter, die nicht ohne weiteres zu knacken sind. Besonders pflegeleicht ist die Türpresse. Ihr lockt die eisernen Burschen unter einen Durchgang, friert sie dort vielleicht noch ein und laßt die Tür runtersausen.

Ihr geht nun als erstes nach rechts und drückt den Knopf in der kleinen Sackgasse. Nun geht Ihr wieder zurück in den großen Raum. Dort hat sich inzwischen eine Tür geöffnet und einen einzelnen Ritter freigelassen. Ist er ausgeschaltet, findet Ihr in der Kammer einen Topazkey. Nun weiter nach links und einige nützliche Gegenstände einsammeln.

In einem längeren Gang befindet sich ein Schalter. Diesen drücken und in den ersten Raum mit der Holztür gehen. Die Gegenstände aufsammeln, wieder zurückgehen und dabei die Tür schließen. Es öffnet sich eine Geheimwand und ein weiterer Ritter will Euch ans Leder. Jetzt wieder auf die rechte Seite des Levels und die dortige Tür mit dem Topazkey öffnen. Wieder steht Euch ein Kampf mit einem Ritter bevor, der nach seinem Ableben einen Schlüssel freigibt. Nun drückt Ihr den Schalter hinter der zweiten Tür, begebt Euch wieder auf die andere Seite und vernichtet die Ritter.

In den Raum mit den drei Türen und dem Trittkontakt müßt Ihr nicht unbedingt gehen. Ihr findet zwar ein paar nützliche Items, gleichzeitig werden ca. zehn Spinnen freigelassen. Wollt Ihr den Raum unbedingt erkunden, macht Euch besser vorher unsichtbar.

Wendet Ihr Euch statt dessen nach links, kommt Ihr zu vier, sich rhythmisch öffnenden Fallgruben. Bevor Ihr weitergeht, unbedingt abspeichern. Die Geisterschlangen greift Ihr mit DES EW an. Hier findet Ihr den Masterkey. Jetzt wird es Zeit wieder in den 7. Level zu marschieren. Nehmt einfach die Abkürzung über die Skelettontüren.

Level 7

Hier findet Ihr den "Firestaff". Schlüssel habt Ihr jetzt genug, der Weg ist also frei. Die Wächter des Firestaffs sind nicht von schlechten Eltern. Um so einen Stein-Golem aus der Fassung zu bringen, müßt Ihr schon Eure ganze Kampfkraft einsetzen. Da die Burschen recht langsam sind, ist es vielleicht besser, sie einfach zu umgehen; mit der nötigen Geschwindigkeit ist das kein Problem. Mit dem heißersehnten Firestaff machen wir uns auf in den 14. Level.

Level 14

Geht die lange Treppe ganz nach unten. Mit dem geflügelten Schlüssel öffnet Ihr die Wand und steht in einem langen Gang. Einer der zahlreichen Aschenhaufen birgt einen Schlüssel. Der Drache ist eigentlich viel zu schön, als daß man ihn töten sollte. Die humanere Methode ist Einfrieren, aber das könnt Ihr Euch aussuchen.

Die erste Tür öffnet Ihr mit dem gefundenen Schlüssel, die zweite mit einer Silbermünze. Anschließend zaubert Ihr mit ZO KATH RA einen Energieball und berührt damit den Fleck an der Wand. Jetzt den Firestaff dagegen halten und Ihr seid bereit für Lord Chaos.

Level 13

Die Dämonen könnt Ihr sowohl mit "Invoke" als auch mit Feuerbällen vernichten. Zaubert Euch zur Sicherheit vorher ein Feuerschild: Die Burschen spucken heiß. Im jetzt folgenden Kampf scheiden sich die Geister: Sicher gibt es mehrere Möglichkeiten, Lord Chaos das Lebenslicht auszublasen. Eine ist besonders erfolgversprechend. Regel 1: mobil bleiben. Steht Ihr wie angewurzelt auf einen Fleck, ist Euer Heldenleben keine Kupfermünze wert. Regel 2: Lord Chaos in eine der beiden Nischen treiben. Mit "Fluxcage" bearbeiten und mit "Fuse" den Rest geben.

Andere Helden verlassen sich auf Ihre Schnelligkeit und schließen den Lord auf freiem Feld von allen Seiten mit "Fluxcage" ein.

F-19 Stealth Fighter

Die Ratschläge von Robert Stein aus Heidenrod machen aus jedem Hobbypiloten einen Kunstflieger.

Die im Handbuch aufgeführten Flugmanöver sind zwar gut, doch machen diese Tricks noch lange niemanden zum Kunstflug-As, zumal sich vor allem "elite opponents" am Nordkap und in Mitteleuropa schnell darauf einstellen. Schließlich beherrschen "richtige" Jagdpiloten auch mehrere Luftkampfmanöver.

1. Die Faßrolle als Notmanöver im Steigflug. Der Pilot nutzt die Erdanziehung zur Entwicklung hoher Verzögerungskraft, d.h. Geschwindigkeitsverringerung, zwingt den Angreifer zum Überholen und kommt in eine Vertikalschußposition.

2. Eine Faßrolle im Sturzflug macht der angegriffenen Pilot dann, wenn seine Geschwindigkeit nicht für eine Rolle nach oben ausreicht, um den Angreifer zum Überholen zu zwingen.

3. Bei einem Jo-Jo-Manöver bei hoher Geschwindigkeit muß ein schneller Angreifer innerhalb der Kurve eines langsameren aber wendigeren Flugzeugs bleiben. Die Schwerkraft wird zur Kurvenverengung ausgenutzt.

4. Ein langsames Jo-Jo-Manöver ermöglicht dem Angreifer innerhalb der Kurve des Gegners zu bleiben und die Geschwindigkeit für die Schußauslösung zu steigern.

Die nächsten Luftkampfmanöver wurden für den Kampf Hubschrauber gegen Jäger entwickelt, sie sind allerdings auch mit der F-19 durchführbar, da sowohl die (nicht existierende) F-19 als auch die (reale) F-117a wesentlich langsamer als die gegenerischen Jagdmaschinen sind. Wenn's nicht gleich beim ersten Mal klappt, dann versucht es beim nächsten Angriff (beim nächsten Defensivmanöver) mit leicht reduzierter Geschwindigkeit. Paßt aber dabei auf, daß Ihr keinen "Stall" (Strömungsabriß, der im Tiefflug fatale Folgen haben kann) produziert.

5. Langsamere F-19 gegen schnelleren Gegner.

Der Angriff beginnt, sobald der Gegner auf die F-19 einkurvt. Die F-19 muß ihren Abschuß verhindern, indem sie den feindlichen Jäger immer wieder zu Richtungskorrekturen zwingt und Sturzwinkel (unten) und Sinkflugrate der MIG oder Suchoi immer steiler, bzw. immer größer werden.

6. Den Spieß umdrehen

Die Diskrepanz zwischen Flugleistung und Beweglichkeit des feindlichen Jägers und Eurer F-19/F-117a bewirkt, daß der Jägerangriff mißlingt und die F-19 den Spieß umdrehen kann.

7. Wie eine F-19 überschießen sollte. Wenn Ihr selbst überschießen müßt, tut Ihr das am besten so:

Mißlingt Euer Angriff, sollte die F-19 — damit sie nicht selbst zum Opfer wird — den feindlichen Jäger möglichst nach innen passieren, hart ausbrechen, im Tiefflug abfliegen und — je nach Nerven des Piloten — einen neuen Angriff starten.

8. Vereiteln eines zweiten Angriffs. Ist der Gegner beim ersten Angriff zum Überschießen gezwungen worden, wagt er vielleicht einen zweiten Versuch. Während er erneut in Position zu gehen versucht, sollte die F-19 ihren Bug schnell auf das Zentrum seines Wendekreises richten. Dies zwingt den Jäger zu immer engeren Kurven und schließlich zum Abbruch des Kampfes.

Die obengenannten Manöver sollten in Bodennähe und in der Nähe eines Gebirges (bezieht sich auf die Kunststücke "Langsamere F-19 gegen schnelleren Jäger" bis "Vereitelung eines zweiten Angriffs") durchgeführt werden, da der Gegner so oft zum Steigflug gezwungen wird und die F-19 mit geringerer Geschwindigkeit leichter entkommen kann. Aber paßt auf, daß nicht Ihr gegen den Berg knallt.

9. Side Flare Quick Stop

Das Manöver wurde beim USMC (United States Marine Corps) entwickelt und soll den Gegner überschießen lassen.

10. Wing Over

Bei diesem Akt der Luftakrobatik zieht der Angreifer hoch und rollt in eine hohe 6-Uhr Position (also genau hinter ihn). Abwehr einer solchen Bedrohung: Steigen und Einkurven auf den Angreifer, sobald dieser den Bug gedrückt hat.

Die folgenden Manöver gehören zwar zum Repertoire der Kunstflugpiloten, sie zeigen aber auch im Luftkampf erstaunliche Wirkung.

11. Der Stall-Turn ist ein sehr nützliches Wendemanöver, das die Umkehr des Flugweges über einen Punkt am Boden erlaubt. Baut man eine halbe vertikale Rolle mit ein, kann man genau im rechten Winkel zu seinem Anflug wieder abfliegen. Diese Flugfigur erfordert ein extrem genaues Timing. Beim Steigflug überprüft man ständig, daß man wirklich senkrecht zum Horizont steigt, damit man nicht zu einer Seite giert. Man geht mit Vollgas in den senkrechten Steigflug und wartet, bis man fast in der Luft steht. Jetzt muß man weich, aber zügig volles Seitenruder geben. Die Maschine wird dann über die Tragfläche um 180° gedreht, immer noch mit Vollgas. Ungefähr 10° bevor die Nase zu Boden zeigt, muß man — sozusagen als Bremse — entgegengesetztes Ruder geben, da man sonst über die Senkrechte hinauspendelt.

Fehler bei diesem mit der F-19 extrem komplizierten Manöver:

12. Eintritt zu langsam. Wenn man zu spät ins Ruder tritt, sackt die Maschine schon auf dem Heck nach unten durch und man dreht schließlich mehr um das Leitwerk als um die Tragfläche.

13. Eintritt zu schnell. Tritt man zu früh in das Ruder, dreht sich das Flugzeug nicht über die Tragfläche, der Flugweg beschreibt dann einen Bogen.

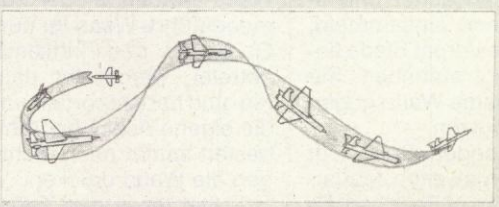
Der Außen-Stall-Turn. Natürlich kann man die Figur auch beginnen, indem man aus dem Rückenflug die F-19 nach oben wegdrückt.

14. Der gekrümmte Looping ist eine gute Möglichkeit, die Flugrichtung um 90° zu ändern. Das ist einfacher als ein Stall-Turn mit vertikaler Rolle.

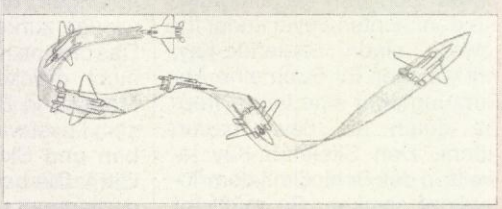
15. Die vertikale Acht. Dieses Manöver beginnt man besser in Bodennähe, da man sehr viel Höhe gewinnt und dadurch auch für andere Gegener weithin sichtbar ist.

16. Die kubanische Acht. Ihr beginnt wie bei einem Looping, nach ungefähr fünf Achteln rollt Ihr die Maschine in Normalsinkfluglage und zieht anschließend wieder hoch.

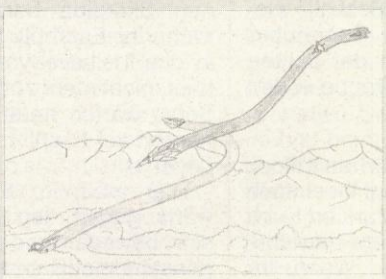
Der Computer ist auf die meisten dieser Luftkampfmanöver nicht vorbereitet. Bei richtiger Zeiteinteilung kommt Ihr fast immer in eine günstige Schußposition und könnt eine AIM-9M "Sidewinder" in sein Strahlrohr bohren. Vorsicht vor SAM-Stellungen.



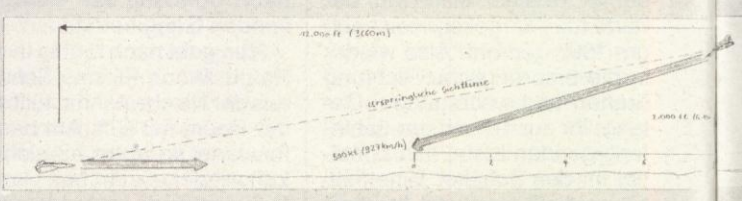
Faßrolle als Notmanöver

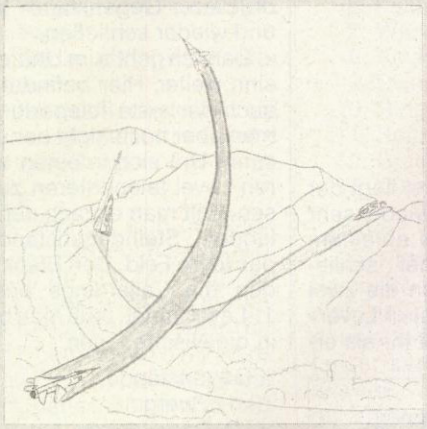


Faßrolle im Sturzflug

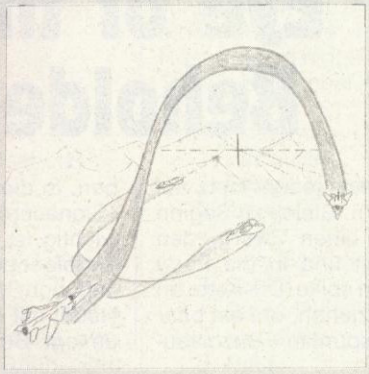


Side Flare Quick Stop

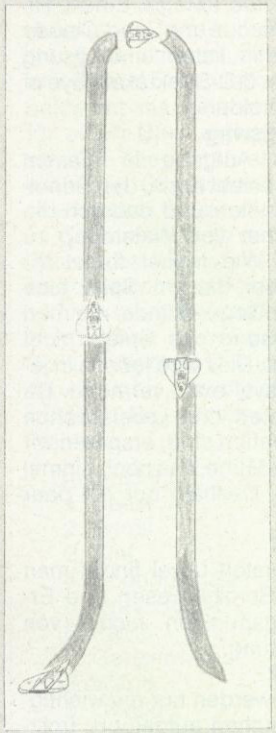




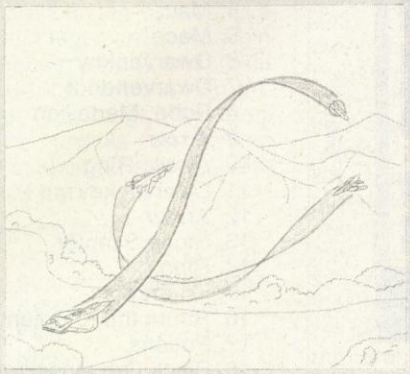
Eintritt zu langsam



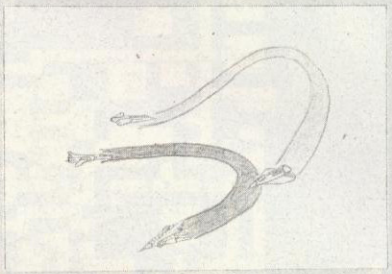
Eintritt zu schnell



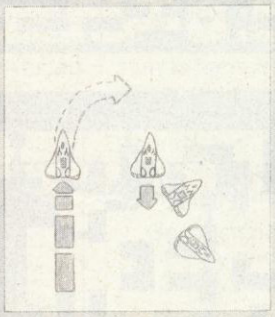
Der Stall-Turm



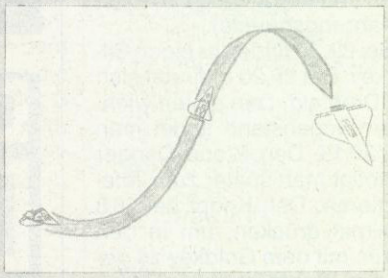
Den Spieß umdrehen



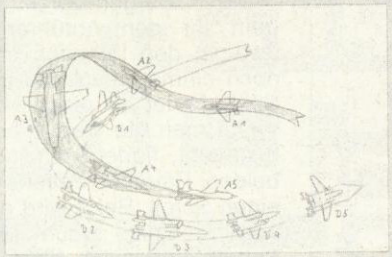
Überschießen



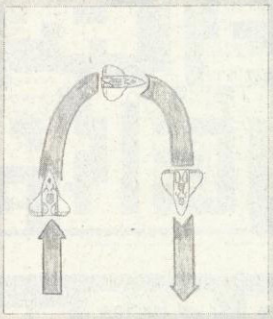
Jo-Jo Manöver langsam



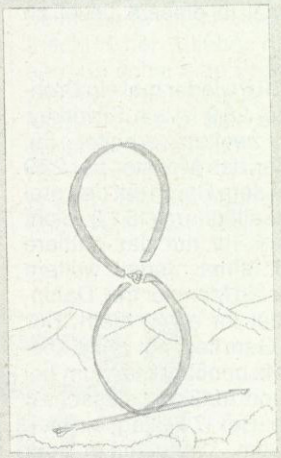
Wing-Over



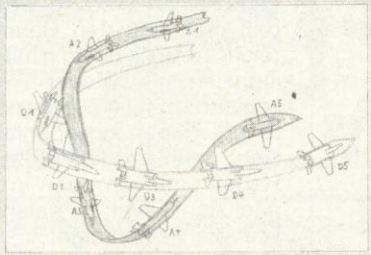
Vereitelung eines zweiten Angriffs



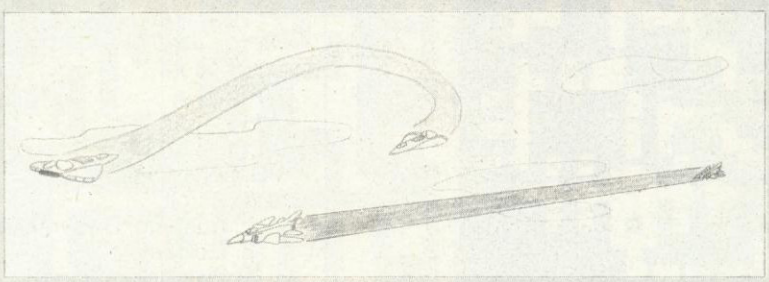
Jo-Jo Manöver schnell



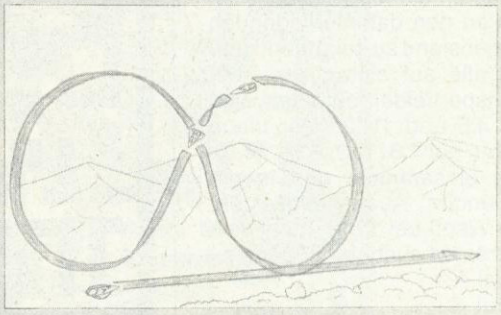
Kubanische Acht



Gekrümmter Looping



Manöver gegen schnelle Gegner



Vertikale Acht

Eye of the Beholder

Die fixen Jungs vom Rollenspielerclub »Magic Line«, Richie, Marcus und Jean-Claude aus Berlin, liefern eine Lösung für SSIs 3-D-Spektakel »Eye of the Beholder«.

Lösungsweg

Eure Aufgabe in diesem Spiel besteht darin, den Beholder zu töten und dadurch die Bewohner von Waterdeep zu retten. Wie immer findet Ihr auch bei diesem Spiel eine Menge Gegenstände, die man zur Lösung des Spiels nicht braucht. Dies wird jedoch in jedem Level extra vermerkt. Da die ersten drei Levels schon kartografiert sind, ersparen wir uns die Mühe, das noch einmal zu tun. Deshalb nur ein paar Tips:

Level 1

Im ersten Level findet man außer Scrolls, Essen und Erfahrungspunkten nichts von Bedeutung.

Level 2

Hier werden nur die wichtigsten Sachen aufgeführt, trotzdem ist zu raten, alles abzusuchen und alle Monster zu töten (Erfahrungspunkte).

Bei 22,20 findet Ihr einen Silverkey. Bei 26,20 befindet sich ein Drehfeld. Den ersten wichtigen Gegenstand findet man bei 20,13. Den Stone Dagger benötigt man später zum Teleportieren. Den Knopf bei 18,8 zweimal drücken, um in den Raum mit dem Goldkey zu gelangen. Sonst ist außer Essen und zahlreichen Monstern nicht viel in diesem Level zu holen.

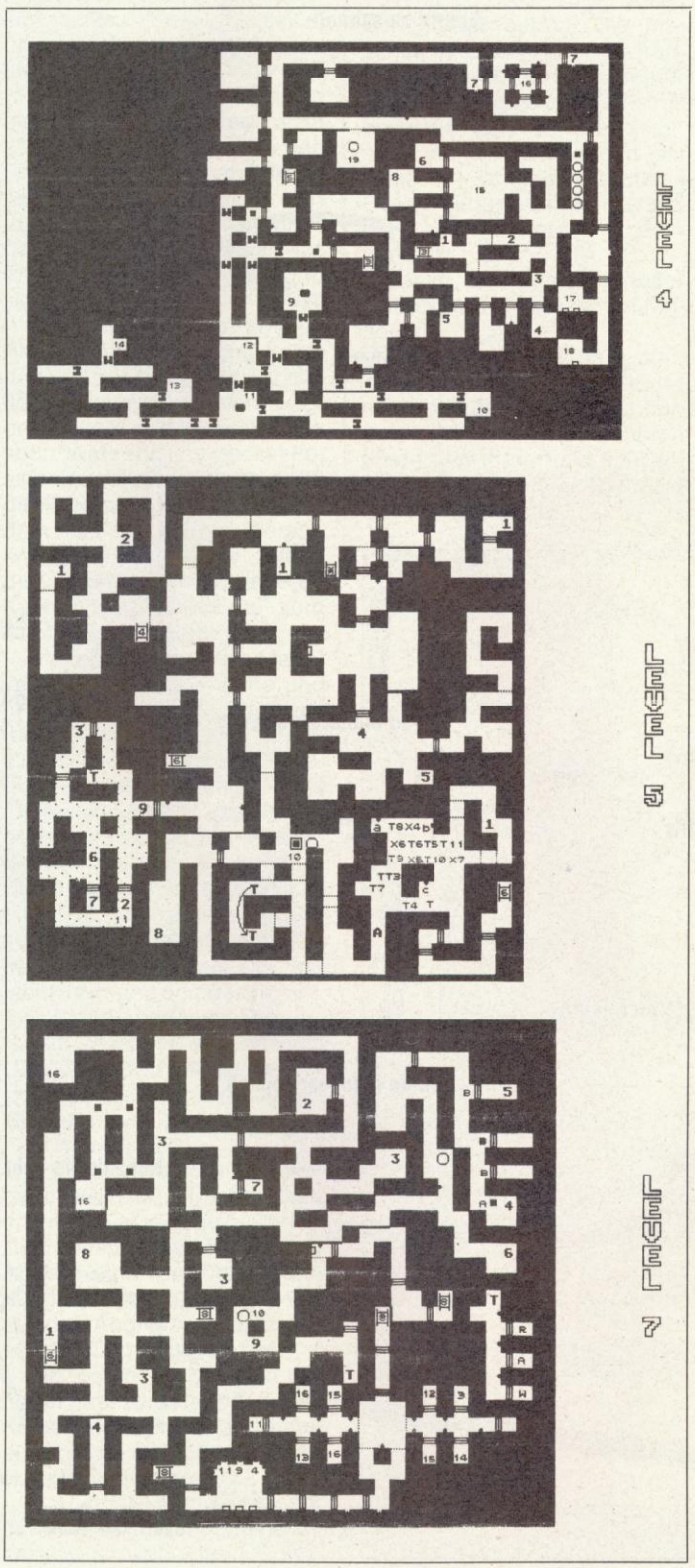
Level 3

Bei 30,6 wieder mal ein Drehfeld. Bei 28,9 ist ein Silverkey. Einen zweiten erhaltet Ihr, wenn Ihr das Monster bei 23,9 tötet. In dem Raum mit den drei Schlüssellöchern (15,13) reicht es, wenn Ihr nur das mittlere Schloß öffnet. Jedes weitere läßt nur ein Monster frei. Dahinter findet Ihr einen Gem. Der zweite Gem liegt bei 14,28. Diese Gems benötigt man, um bei 20,24 und 18,18 eingelassen zu werden. Bei 17,24 liegt ein weiterer Gem. Wenn Ihr in dem Museum ein Monster angreift, um an den dahinterliegenden Gegenstand zu gelangen, greifen alle auf einmal an. Zwei Transportfelder befinden sich bei 4,5 und 11,12. Vier blaue Gems bei 2,6, 10,3, 6,14, 14,10. Alle einsammeln und in die fehlenden Augen einsetzen. Die Wand bei 10,10 öffnet sich und somit auch der Zugang zu Level 4.

Level 4

In diesem Level bekommt Ihr es mit ein paar Spinnen zu tun, die hinter fast jedem Netz auf Euch lauern. Gleich zu Beginn trifft man einen Zwerg, den man heilen und in die Party aufnehmen sollte. Die Kette an der Wand ziehen, um ein paar Erfahrungspunkte abzustauben. In diesem Level liegt der »Stonecepter«, der wieder sehr wichtig ist. Die drei aufeinanderfolgenden Löcher schließen sich, wenn man die zwei Hebel mit der »Control Lever« umlegt. Bei 16 müßt Ihr als erstes den Knopf bei der Inschrift drücken, Gegenstand holen und wieder schließen.

Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter. Hier befindet sich auch der erste Teleporter, den man aber noch nicht benutzen kann. Um sich in einen anderen Level teleportieren zu lassen, hält man einfach den fehlenden Steingegenstand an das leere Feld. Den Black Orb, den man allerdings erst im 11-Level findet, muß man bei 19 in die Nische legen.



Gegenstände:

1. Zwerg
2. Dwarvenkey
3. Kette an der Wand
4. Mace
5. Mace
6. Dwarvenkey
7. Dwarvendoor
8. Robe, Medaillon
9. Arrow
10. Arrow, Ring
11. Dwarvenkey
12. Arrow
13. Stone Scepter
14. Ring
15. Kruenroom
16. Raum mit Knöpfen
17. Potions
18. Black Orb einsetzen
19. Rüstung

Level 5

Der Zwergen-Level. Hier trefft Ihr den Anführer der Zwerge, den Ihr auch später noch einmal besuchen müßt. Bei 5 findet Ihr einen Heiler. Wenn man die Treppe bei (*) hochgeht, findet man in den beiden Räumen Potions und einen Scroll. Bei 9 wird es etwas brenzlig: Nach jedem Schritt öffnet sich hinter der Party eine Falltür. Deshalb muß man seinen Weg so wählen, daß man erst den Raum erreicht und sich danach mit dem Transporter wieder rausschleudern läßt. Die Transporter bei A haben es ebenfalls in sich, denn man muß die drei Hebel umlegen, um in den nächsten Level zu gelangen. Hier die Reihenfolge:

T4 — X4, Hebel b
T5 — Hebel a
T6 — X5
T7 — A
T8 — A
T9 — X6
T10 — X7
T11 — X4
T12 — A
T13 — X8
T14 — X8

Gegenstände:

1. Scroll
2. Rüstung, Dwavrenkey
3. Goldkey
4. Zwergenanführer
5. Heiler
6. Ring

7. Teleporter zu 8
8. Ankunft von Teleporter
9. Wand
10. Bodenplatte, löst Falltür aus
11. Hier runterspringen, um in den Raum in Level 6 zu gelangen.

Level 6

Hier befindet sich der Dark Lord. Ihr hört Euch seine Geschichte an und befördert ihn dann ins Jenseits. Wenn man die Bodenplatten der Fallen bei 3 und 6 betritt, wird ein Pfeilregen ausgelöst. Immer schnell auf die Platte treten und genauso schnell wieder zurück, bis keine Pfeile mehr kommen. Nichts Wichtiges in diesem Level. Bei 7 legt man zweimal hintereinander einen Dolch in die Nische und bekommt so den letzten Schlüssel. Bei 8 erscheint jeweils ein neues Schlüsselloch, wenn man eins benutzt hat.

Gegenstände:
1. Jeweils eine Waffe auf eine Bodenplatte legen.
2. Kenku Egg
3. Falle
4. Key
5. Dark Lord
6. Falle
7. Wand
8. Keyholes
9. Dwarvenkey
10. Ring
11. Scroll
12. Bracers (Armschutz)
13. Dwarvenkey

Level 7

Der Patrouille mit »bribe« ein Kenku-Ei geben, damit man nicht angegriffen wird. Die Bodenplatten lösen Fallen aus. Leider kann man ihnen nicht ausweichen. Die Bodenplatte (a) öffnet die Türen (b), gleichzeitig werden ein paar Monster freigelassen. Die Treppe (*) führt in einen Raum, in dem man einen Stonering findet. Bei 10 ins Loch gesprungen, und wir sind im Besitz einer Potion und eines Scrolls. Am schwierigsten wird es in den Räumen mit den Schlüsseln: In jedem kleinen Raum befinden sich zwei Monster. Drückt man auf einen Knopf, öffnen sich zwei Türen und vier Monster erscheinen. Der Transporter beamt uns in einen Raum mit drei Hebeln, von denen man nur einen betätigen kann. Hinter einer Tür befindet sich eine gute Waffe, hinter einer Rüstung und hinter der letzten Tür ein magischer Ring.

Gegenstände:
1. Patrouille
2. Essen, Halskette, Scroll
3. Arrows
4. Key
5. Holy Symbol
6. Schild
7. Stone-Ring
8. Medallion
9. Ring
10. Loch
11. Drowkey
12. Armour
13. Drowkey
14. Rubykey
15. Juweledkey
16. Scroll

Level 8

Hier bei 5 den Szepter des Kingli holen. Eine Feuerfalle befindet sich hinter den vier Türen. Schnell reinrennen und in die Nische springen. Den Knopf 11 muß man nicht unbedingt drücken, da aus den nun offenen Räumen fünf Höllenhunde herauskommen. In dem Raum mit den vier Löchern die Steine mitnehmen (2). Bei 3 befindet sich ein »Slot«, in dem man Schlüssel in Gems umwandeln kann.

Gegenstände:
1. Key und Gem
2. Key
3. Slot
4. Key, Bogen und Scroll
5. Kingli Sceptre
6. Flail
7. Plate Mail
8. Scroll
9. Platte schließt Tür
10. Drehtür
11. Öffnet alle Türen
12. Ring, Medaillon
13. Scroll

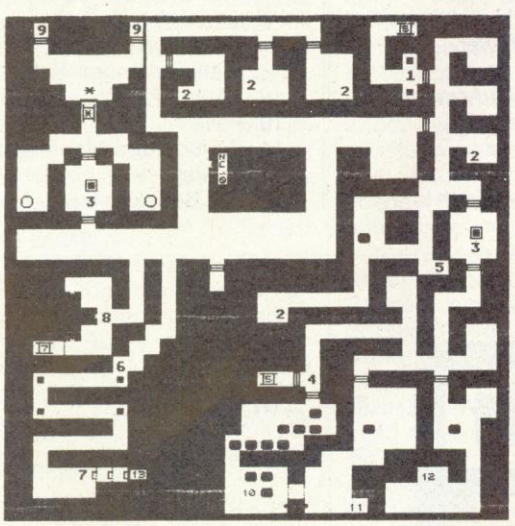
Level 9

Bei 4 muß man auf die Bodenplatten jeweils eine Rüstung, ein Schwert, einen Pfeil und einmal Essen legen. Bei 3 bekommt man als Austausch für einen Gem einen Schlüssel. Bei 7 legt man einen unwichtigen Gegenstand in die Nische und drückt den Knopf — Geheimwand. In der Hall of Thieves bei 13 wird ein Gegenstand gestohlen. Deshalb unbedingt noch mal zurück und die Nischen leerräumen. Die Schlüssellöcher 11 und 12 mit den Steinen aus Level 8 bestücken. Bei 17 wieder eine Pfeilfalle.

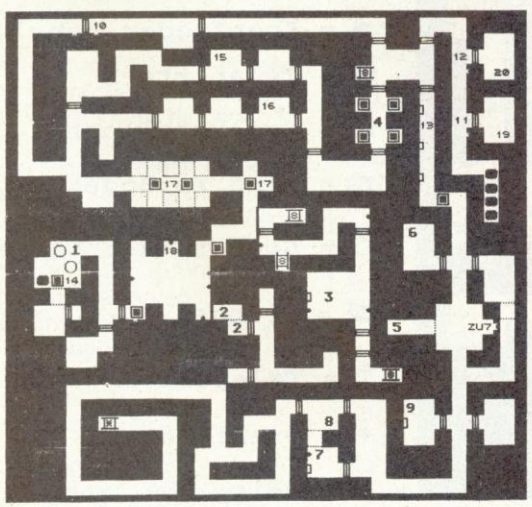
Gegenstände:
1. Speer
2. Scroll
3. Slot
4. Bodenplatten
5. Draw Schild
6. Pfeile
7. Geheimwand
8. Wand
9. Oracle
10. Nische
11. Special Key
12. Special Key
13. Hall of Thieves
14. Platte verschließt Löcher
15. Scroll
16. Poison Potion
17. Falle
18. Draw Key
19. Scroll
20. Draw Key

Level 10

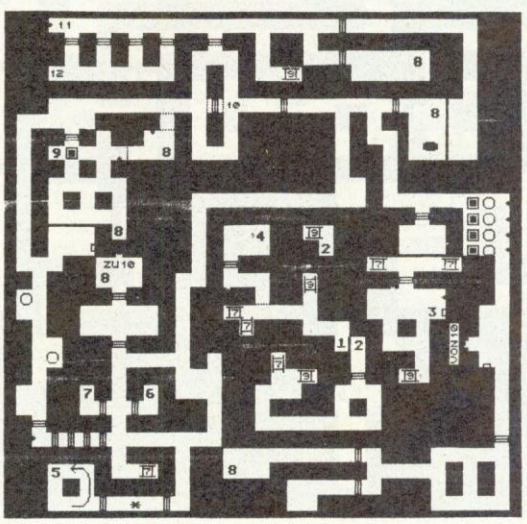
Die Hebel 3, 4 und 5 jeweils zweimal ziehen, damit die Geheimwände verschwinden. Die Inschrift bei 9 lieber nicht lesen, da sonst eine Bombe explodiert. Die Knöpfe bei 10 nicht drücken, da die Party sonst Lebenspunkte verliert. Prinz Keigar bei 11 nicht vergessen. Die Transporter bei 14 übersteht man folgendermaßen:



LEVEL 6

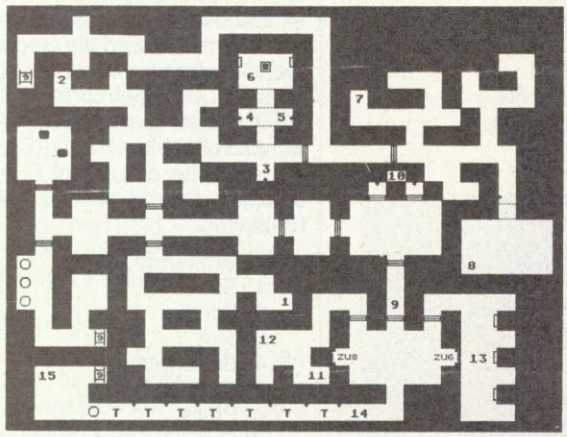


LEVEL 9



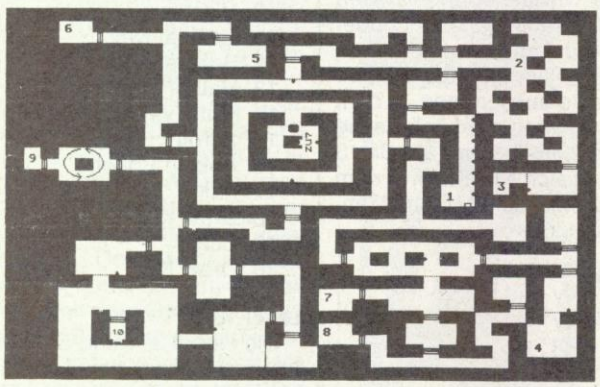
LEVEL 8

ßen: Jeden Hebel 13mal drücken. Dann Richtung — W, W, W, W, E.
Gegenstände:
1. Pfeil
2. Skull Key
3. Hebel
4. Hebel
5. Hebel
6. Ring, Potion
7. Scroll
8. Scroll
9. Inschrift
10. Knöpfe



LEVEL 10

LEVEL 11



11. Prinz Keigar
12. Wand
13. Wand, Items
14. Transporter
15. Plate Mail

Level 11

In das 11. Level kommt man nur durch das Loch im 10. Level. Der Anfang ist ein wenig verwirrend: Wenn man einen Knopf drückt, dreht sich die gesamte Wand. Wenn man den Ausgang im Norden benutzen will, muß man die drei Wände so lange drehen, bis alle nach Norden zeigen. Mit den anderen Ausgängen verfährt man genauso. Die wichtigsten Sachen sind hier der Heiltrank für den Anführer der Zwerge bei 1, der Orb of Power, das Steinkreuz und der Stein-Orb, ohne den man nicht in den 12-Level gelangt.

Doch erst mit den Teleportern zurück in den 4. Level und den Orb of Power einsetzen. Danach den Zwergenanführer aufsuchen. Nun wieder in das 11-Level. Vorsicht, hier sind üble Monster, die über starke Zaubersprüche verfügen.

Gegenstände:
1. Heiltrank für den Zwerg
2. Monster!
3. Stein-Orb und Drow Key
4. Orb of Power
5. Ring
6. Waffe und Armour
7. Drow Key
8. Steinkreuz
9. Scroll
10. Teleporter nach Level 12

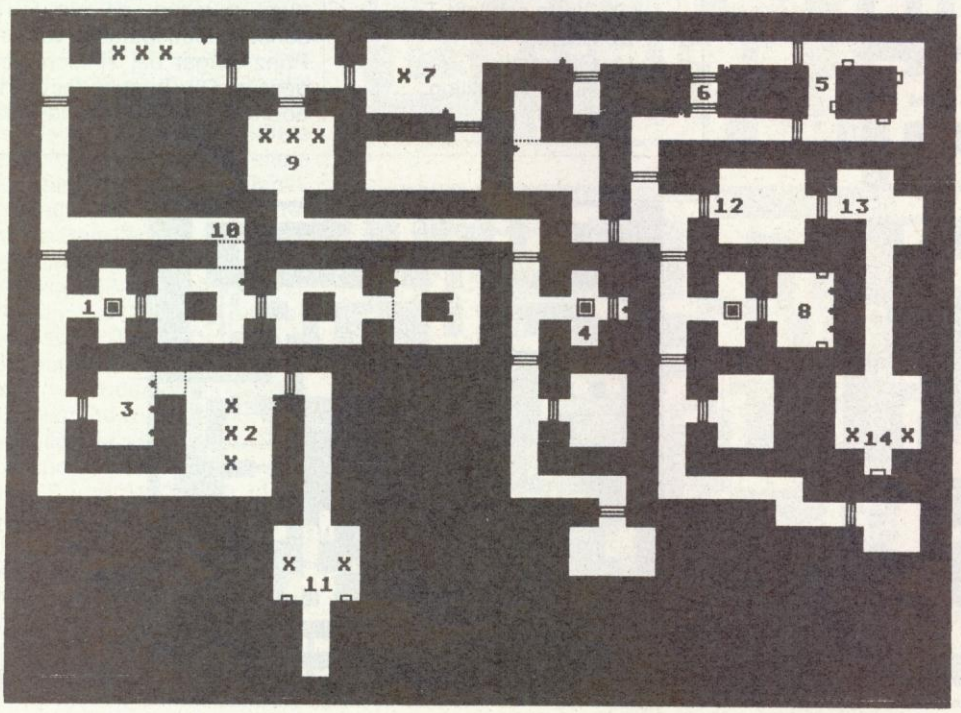
Level 12

Endlich angekommen, warten bei 1 gleich einige Monster auf uns. Hier könnt Ihr einen Schlüssel finden. Bei 2 nur den Schlüssel nehmen, da die anderen Säulen Eure Gegenstände abnehmen. Der Raum bei 3 ist verwirrend: Jeder Knopfdruck teleportiert die Party in einen anderen Raum, der genauso aussieht.

Mit dem Plan dürfte dies aber keine Schwierigkeiten machen. Der Hebel 4 läßt eine Nische mit einer Wand erscheinen. Auf die Säulen bei 9 muß man drei Orbs legen, den mittleren möglichst zuletzt. Bei 13 lauert der Beholder. Natürlich ist der Bursche schwer zu erledigen. Deshalb vorher abspeichern. Unter der Tür bei 12 befindet sich eine unsichtbare Wand, durch die der Beholder und seine Sprüche nicht kommen.

Gegenstände:
1. Monster mit Key
2. Key
3. Knopfraum
4. Hebel - Wand
5. Food
6. Wand
7. drei Orbs of Power
8. linker Knopf: Potion
   rechter Knopf: Orb
   mittlerer Knopf: Falle
9. Säulen für Orbs
10. Falle
11. Potions und Monster
12. Potions
13. der Beholder

LEVEL 12



X = Säule
= Tür
= Bodenplatte
= Nische
= Knopf oder Hebel
= Teleporter
= Schlüsselloch
O = Loch im Boden
O = Loch in der Decke
= Treppe
T = Teleporter
* = Drehfeld
W = Netz

Falcon — Mission Disk II

Kampfpilot Achim W. Bille aus Gießen hat sich mit der zweiten Missionsdiskette zum Flugsimulator "Falcon" auseinandergesetzt und wichtige Tips für Euch zusammengestellt.

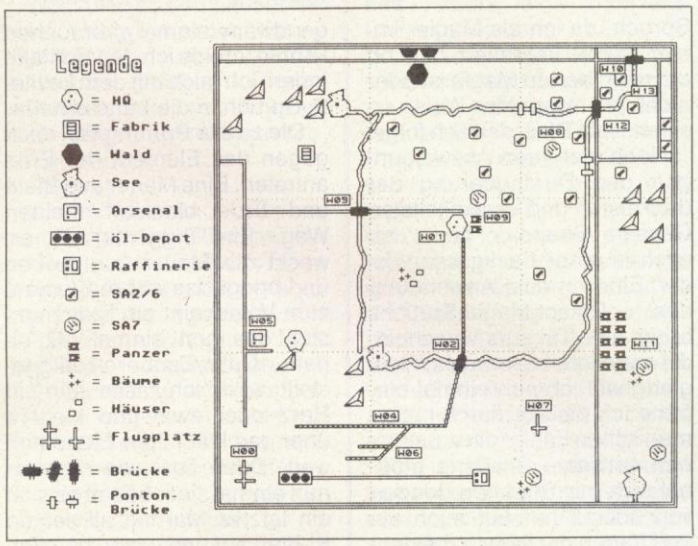
Beim Tiefflug über die Landschaft kann man einige nette Details finden. So gibt es z.B. östlich des Arsenals (W2) ein zweites Head Quarter. Unterschiede zu den beiden ersten Teilen von Falcon gibt es hinsichtlich der Bewaffnung. Besonders wichtig ist die AIN-120-Rakete, die eine größere Reichweite als die Sidewinder hat, allerdings auch einen größeren "Wendekreis"! Daher sollte man sie nicht unterhalb von 5 Meilen verwenden. Zum Glück haben die feindlichen Flugzeuge noch ihre alten Kurzstreckenraketen. Die AGM-88 ist zwar sehr bequem, um SAM-Stellungen zu bekämpfen, aber meistens sind nur wenige davon zu haben. Außerdem ist die gute alte Maverick leichter, so daß man diese bevorzugen sollte. Was die Durandal-Anti-Runway-Bombe in dem Programm zu suchen hat, weiß ich nicht. Es kommt nämlich gar kein feindlicher Flugplatz vor... Der Cheat mit CTRL-X funktioniert leider nicht mehr, dafür kann man am Flugplatz bei W7 aufmunitionieren (nicht tanken, wie im Handbuch beschrieben). Auch die "Black-Box" ist nicht mehr implementiert.

Die Einsätze:

Für alle Einsätze, bei denen eigene Einrichtungen angegriffen werden, gilt dasselbe Muster: Radar auf TWS-Modus schalten und schnell zum angegriffenen Objekt fliegen. Dort kreist man so lange, bis auf dem Radar die Angreifer erscheinen. Man fliegt nun auf sie zu, um genug Zeit zum Duell zu haben, bevor sie ihr Ziel erreichen. Erst dann sollte man sich um die eigene Offensive kümmern. Die feindlichen Hubschrauber greifen nur Panzer an. Die Migs hingegen haben viel dazugelernt: Wenn man sich auf einen Luftkampf mit mehr als einer Mig einläßt, wird man schnell in die Zange genommen und hat mindestens eine auf "6 Uhr". Abhilfe schaffen der Autopilot und die Zielumschaltung mit der Taste "T". Dadurch kommt man schnell wieder in eine günstigere Position.

Die Missionen:

1.Heavy Metal
Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1.



Man fliegt zuerst zum HQ (W1) und erwartet dort die Hinds, die mit einem Zielkurs von 180° bis 300° einfliegen. Vorsicht: Nordöstlich vom HQ befindet sich eine SAM-7-Stellung! Sobald die Zielanzeige blinkt, feuert man im Abstand von einigen Sekunden ein paar AIM-120 auf die Hubschrauber ab. Da sie immer dicht beieinander fliegen, erwischt man meistens beide damit, sonst muß man halt Sidewinders oder die Kanone benutzen. Danach kann man sich um die Panzer kümmern, die auf direktem Wege von den Ponton-Brücken zum HQ tukkern.

2. Five Carder
Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1.

Hier gilt das gleiche wie beim ersten Einsatz. Die Ponton-Brücken lassen sich nur mit Mavericks oder Bomben knacken — aber wer nimmt die schon freiwillig mit?

3. Hind Hit
Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, (AGM-65); Wegpunkt W1.

Auch hier gilt wieder dasselbe wie oben. Wenn man schon mal in der Luft ist, kann man sich auch noch um ein paar Panzer oder Ponton-Brücken kümmern.

4. Lone Ranger
Bewaffnung: AIM-120 und AIM-9M; Wegpunkt W4-2-1.

Das Problem bei diesem Einsatz ist, daß die Migs ein beweglicheres Ziel, nämlich den Zug, angreifen. Deshalb sollte man zum Bahnhof fliegen und dort nach dem Zug Ausschau halten, der zum HQ fährt. Nun kreist man in seiner Nähe und erwartet die Bösewichter, die mit einem Zielkurs von 160° bis 260° herandonnern. Wichtig: Man muß unbedingt die tiefer fliegende Mig zuerst erwischen. Da die Migs viel schneller sind als die Hinds in den ersten drei Einsätzen, muß man schon ein paar AIM-120 abfeuern, bevor die Zielanzeige blinkt. Für die zweite Mig kann man sich mehr Zeit lassen. Eine andere Möglichkeit (oder falls man nicht getroffen hat) besteht darin, mit voller Geschwindigkeit auf die Mig zuzufliegen, im letzten Moment auszuweichen und sie sich von hinten vorzunehmen. Da muß man sich allerdings schon etwas sputen...

5. Truck Interdict
Bewaffnung: AGM-65, (AIM-120, AIM-9M);

Wegpunkt: Wald an der West-Ost-Straße. Der LKW-Konvoi fährt auf der langen Straße in östlicher Richtung. Es empfiehlt sich, ihn abzufangen, bevor er im Bereich der Straßenbrücken angekommen ist, da dort ein paar SAM-2-Stellungen liegen. Mit etwas Glück schafft man das, bevor die Migs überhaupt merken, was los ist.

6. Ace High
Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W3.

Wir folgen der bewährten Taktik und fliegen schnell zur Brücke bei W3, um dort zu kreisen. Die Migs nähern sich mit einem Kurs um 250°. Mit der Taktik von "Lone Ranger" kommt man auch hier weiter.

7. Tank Park
Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W11.

Die einsame Mig ist schnell weggeputzt, und man kann sich dem eigentlichen Auftrag widmen. Die Panzer stehen in zwei Fünferreihen hintereinander. Das einzige Problem ist die SAM-7-Stellung nebenan. Daher sollte man aus nördlicher Richtung anfliegen. Wer besonders ehrgeizig ist, kann auf dem Flugplatz bei W7 nochmal Mavericks nachfassen und alle zehn Panzer zerkleinern.

8. Tripple Trouble
Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; kein Wegpunkt!

Die Migs greifen immer das Öldepot an, und zwar aus östlicher Richtung. Nach dem Start fliegt man daher sofort nach Osten und kreist über dem Depot. Für die Abfangstrategie gilt das gleiche wie bei Einsatz Nr. 4. Hier greifen allerdings zwei Mig 27 an, was die Sache etwas schwieriger macht — aber wir haben ja inzwischen Routine.

9. Dragon Head
Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W12.

Dieser Einsatz ist recht schwierig, da man mit viel Beladung einen weiten Weg über zahlreiche SAM-Stellungen zurücklegen muß. Vielleicht sollte man vorher bei einem "Heavy-Metal"-Einsatz noch ein paar davon beseitigen. Nur wer unsportlich ist, fliegt diese Mission als Leutnant. Die Brücken lassen sich nur mit Mk-84-Bomben zerstören.

10. Interceptor
Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W5.

Ein typischer Routineeinsatz. Die Migs haben einen Zielwinkel zwischen 180° und 310°. Den Rest kennen wir ja schon. Bei diesem Einsatz kann man sich auch das Arsenal von nahem ansehen: Es ähnelt eigentlich mehr einer Eisdiele.

11. Dragon Tail
Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W13. Dieser Auftrag unterscheidet sich kaum von "Dragon Head"!

12. Home Base
Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt WO.

Eine gute Übung für Kurzstreckenpiloten. Man muß nur aufsteigen und über dem Flugplatz kreisen. Die Migs haben meist einen Zielkurs von ca. 180°, seltener von ca. 290°. Das Abfangen ist eine leichte Übung, aber wenn es schiefgeht, war der ganze Kreuzzug umsonst.

Quest for Glory II — Trial by Fire

Kay Müller aus Kiel schickt uns die Komplettlösung des Sierra-Adventures. In aller epischen Breite berichtet er von seinen Abenteuern.

Die Sonne brennt heiß. Über mir wiegen sich die Blätter einer Palme im Wind. Neben mir höre ich das Plätschern von Wasser. Mein Reittier grast in der Nähe und ich sitze hier gemütlich im Sand, während mein Blick über die Oase schweift und ich mein letztes Abenteuer an meinem inneren Auge vorbeiziehen lasse. Diese Gelegenheit möchte ich nutzen, um Sie daran teilhaben zu lassen. Es begann alles mit meiner Ankunft in Shapeir:

1. Tag:

Ich, Brugx, komme mit meinen Freunden auf einem fliegenden Teppich in die Stadt Shapeir gesegelt und nach einem ausgiebigen Mahl in Katta's Tail Inn, wo ich auch mein Schlafgemach habe, mache ich mich auf, um die Stadt zu erkunden. Da sich die hiesige Währung von der unterscheidet, die ich besitze, kommt es mir gelegen, daß es in Shapeir eine Geldwechslerin gibt, die ich als erstes aufsuche, denn: Geld regiert die Welt — auch hier in der Wüste. Auf dem Weg zur Geldwechslerin erfrische ich mich am Fountain Plaza mit einem kräftigen Schluck Wasser und nutze die Gelegenheit, um meine Waterskin mit herrlich kühlem Wasser zu füllen.

Da ich nie gerne viel Geld besessen habe, scheint es mir am klügsten, einen Teil davon gleich wieder auszugeben, denn vor Dieben ist man ja nie sicher — gerade hier in der Wüste. Da ich ein Magier bin, reizt mich die Tür am Fountain Plaza, über der ein Auge ist, welches mich schon die ganze Zeit herausfordernd angesehen hat. Ich betrete den Shop und erkenne sofort, daß er einem Magier gehört, der, wie ich bald feststellen muß, ein ziemlich loses Mundwerk aber auch herrliche Sprüche besitzt: eine gute Gelegenheit, Geld loszuwerden. Auf der Stelle erstehe ich die Sprüche Levitate, Force Bolt und Dazzle.

Ich verlasse den Shop und begebe mich vom Fountain Plaza aus nach Süden und kaufe auf dem Gate Plaza beim aufdringlichen Straßenhändler eine Karte und einen Kompaß, da ich mir denke, daß diese in einer fremden Stadt recht hilfreich sein können. Danach begebe ich mich nach Norden und spreche in den Straßen Shapeirs einen Detect-Magic Spruch, da ich als Magier immer gerne informiert bin, ob um mich herum Magie ist oder nicht. Auf mysteriöse Weise erscheint ein Pfeil, dem ich folge.

Nach mehreren Abzweigungen und Durchquerung der dunkelsten und verwinkeltsten Gassen Shapeirs finde ich mich in einer Sackgasse wieder. Eine erneute Anwendung des Detect-Magic-Spruchs bringt eine Tür zum Vorschein, die mein Interesse weckt. Neugierig wie ich nun einmal bin, öffne ich die Tür durch meine magischen Fähigkeiten und einen seltsame Szenerie eröffnet sich mir. Stimmen dringen von überall her auf mich ein und fragen mich nach meinem Namen und dem Grund meines Erscheinens. Die klügste Antwort darauf scheint mir "Magie" zu sein, woraufhin mich die Stimmen nach meinem Mentor fragen. Da ich an der Wand ein Bild des Magiers Erasmus sehe, einem alten Bekannten von mir, nenne ich seinen Namen, in der Hoffnung, daß er mein Bitten nicht verschmäht.

In seiner großen Güte nimmt er sich meiner an, doch nicht, bevor er meine Fähigkeiten getestet hat. In einer dunklen Kammer muß ich die folgende Aufgabe meistern: Es gilt, die richtige Glocke durch einen Detect-Magic-Spruch zu ermitteln, sie mit Hilfe des Fetch-Spruches auf den Stab zu heben und mit dem Trigger-spruch zum Läuten zu bringen.

Erasmus beglückwünscht mich zu dem erfolgreichen Bestehen der Vorprüfung, und bevor ich mich der eigentlichen Prüfung stelle, werde ich noch ein letztes Mal gefragt, ob ich das Wagnis auch wirklich auf mich nehmen will. "Na Logo" ist meine Antwort, und nun muß ich im Kampf gegen die vier Elemente bestehen.

Die vier Prüfungen

Das erste Element ist das der Luft. Dem rotierenden Stab des Magiers, der versucht, mich vom schmalen Pfad der Tugend zu wehen, begegne ich mit einem Force-Bolt-Zauber, der ihn aus der Balance bringt. Der sich nun horizontal bewegende Stab des Magiers kommt mir, einer Kreissäge gleich, entgegen, und da ich meine Beine vielleicht noch irgendwann einmal gebrauchen könnte, meide ich den Kontakt, indem ich mich mit dem Levitate-Spruch in die Lüfte erhebe.

Die zweite Prüfung läßt mich gegen das Element der Erde antreten. Eine Mauer aus Stein und Erde blockiert meinen Weg. Ein Triggerspruch erweckt die Mauer zum Leben und bringt das wahre Element zum Vorschein: ein Steinmonster, das erst einmal mit einem Calm-Zauber ruhiggestellt wird. Ich fasse mir ein Herz oder zwei und klettere über das Häufchen Elend hinweg. Doch fies, wie Monster nun einmal sind, bäumt es sich ein letztes Mal mit all seinen Kräften auf und versucht, mich vom Weg zu schütteln. Ein erneuter Calm-Spruch wirkt Wunder.

Das dritte Hindernis ist ein Eisblock, der meinen weiteren Weg versperrt; doch wie man — auch hier in der Wüste — weiß, kann man Eis mit Feuer zum Schmelzen bringen. Ergo spreche ich erst einmal einen Flame Dart auf den eisigen Berg.

Ein Riß tut sich in der Mitte des Blocks auf und Schmelzwasser umspielt meine Füße. Einmal gespalten, hat der Eisberg an Festigkeit eingebüßt und ich kann ihn mit einem Force-Bolt-Spruch weiter bearbeiten. Aller guten Dinge sind drei, sage ich mir und wiederhole jene Prozedur noch zweimal. Die beiden Hälften des Eisbergs stürzen ins Nichts und ich befinde mich auf dem Weg zur vierten und letzten Prüfung: das Element des Feuers.

Aus der Nähe betrachtet sieht das so aus, daß eine ordinäre Holztür die Sicht auf ein dahinterliegendes Flammenmeer verdeckt. Diesem wird mit einem Open-Spruch entgegengewirkt und die Flammen, deren Hitze meine Augenbrauen versengen läßt, werden mit einem Calm-Spruch gezähmt. Das sterbende Feuer hinterläßt ein großes Loch, das mit der durch einen Fetch-Spruch umgestoßenen Tür zugedeckt wird. So ist mir der Weg ins weitere Abenteuer offen.

Die vier Magier sind von meinen Fähigkeiten völlig hingerissen und bieten mir einen Studienplatz im WIT an, doch da ich ein geborener Held bin und noch nie viel von Theorie gehalten habe, lehne ich dankend ab und verlasse die Universität, nachdem Erasmus mich, erfreut über meine Entscheidung, den Reversal-Spruch gelehrt hat.

Die Zauberin Aziza

Auf meinen weiteren Erkundungstouren durch die Straßen Shapeirs entdecke ich die Domäne der Zauberin Aziza, über die ich schon von Keapon Laffin, dem Besitzer des Magic Shops, viel gehört habe. Als ich an die Tür klopfe, fragt sie mich nach meinem Namen, nach dem Namen von Keapon Laffin, nach dessen Element (Luft) und nach ihrem eigenen Namen (Aziza). Nach erfolgreicher Beantwortung aller Fragen lädt sie mich zum Tee ein, den ich dankend annehme.

Nun habe ich Gelegenheit, mich bei ihr über diverse Sachen kundig zu machen; insbesondere interessiert mich alles über die vier Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde. Nachdem ich alles weiß, was ich wissen wollte, verlasse ich sie mit einem freundlichen "Farewell". Auf meinem Rückweg ins Inn schaue ich noch bei einem Astrologen vorbei und frage ihn nach meiner Zukunft. Um darüber etwas in Erfahrung zu bringen, braucht er jedoch noch Informationen aus meiner Vergangenheit und so erzähle ich ihm meine Geschichte. Er sagt, ich solle in ein paar Tagen noch einmal vorbeischauen, da er bis dahin seine Visionen gehabt haben wird. Da es bald Abend wird, begebe ich mich in das Inn zurück, wo ich mich nach einem opulenten Abendessen aufs Ohr haue und bis zum nächsten Morgen einen Matratzenhorchdienst absolviere.

2. Tag:

Ich, Brugx, großer Magier und Lebenskünstler, erwache und nehme erst einmal im Speisesaal ein großartiges Frühstück zu mir. Besonders lecker schmeckt der Tee, so wie es Abdulla gesagt hat. Den heutigen Tag habe ich dazu auserkoren, ein Wüstenerkundungstag zu werden, also begebe ich mich sofort vor die Tore der Stadt. Ich vergammle den Tag in der Wüste, wobei ich interessante Entdeckungen mache, wie z.B. eine Oase, einen Baum und einen sich auf den Felsen sonnenden Greif.

In der Oase fülle ich mich und meine Waterskin mit dem lauwarmen Wasser ab und entledige den dort herumsitzenden Derwisch eines Stückes

seines Bartes (ein Stück Derwisch-Bart wollte ich nämlich schon immer mal besitzen). Dem Greif ziehe ich keck eine Feder aus dem Schwanz, nachdem ich mich mit einem Levitate-Spruch zu ihm erhoben hatte. Daraufhin wird er ganz schön sauer und greift mich (wie der Name schon sagt) ein paar Augenblicke später an. Ein paar Flame-Dart- und Force-Bolt-Sprüche schaffen jedoch Abhilfe.

Die zahlreichen Ungeziefer, die mir in der Wüste begegnen, lebten nicht lange und ihre wichtigsten Werkzeuge (Skorpion: Schwanz; Ghoul: Klauen) nahm ich ihnen immer ab, um sie beim Apotheker Harik Attar gegen bare Münze einzutauschen. Ansonsten ist in der Wüste nicht viel losgewesen, doch am Abend wurde ich für den anstrengenden und langweiligen Tag mit einem Bauchtanz von Shema belohnt.

Gefuttert wurde natürlich auch ausgiebig, doch dann war ich reif fürs Bett.

3. Tag:

Ich, Brugx, habe gut geschlafen und gefrühstückt. Heute besuche ich am frühen Morgen Harik Attar und verkaufe ihm meine gestern erworbenen Skorpionschwänze und Ghoulklauen. Dafür kassiere ich ordentlich Geld und lege es sofort wieder an. Attar ist nämlich mit den von mir gebrachten Zutaten in der Lage, nette kleine Pillen herzustellen, welche da sind: Kraftpillen, Gesundheitspillen und Manapillen.

Von diesen lege ich mir einen hübschen kleinen Vorrat an, denn sie sind immer gut zu gebrauchen, da sie mich stärken, und zwar in jeder Hinsicht. Sogar eine Garantie wird mit den Pillen mitgeliefert: Falls mir eine nicht bekommen sollte, gibt's Geld zurück, was mir dann aber wahrscheinlich wenig nützen wird. Wie dem auch sei, die Pillen schaden eigentlich weniger, als daß sie helfen, wenn man immer eine volle Waterskin bei sich hat und nach der Einnahme der Pille seinen plötzlich auftretenden Durst löschen kann.

Gegen Ende des Tages finde ich mich dann im Inn ein, um dem großen und berühmten Poeten Omar (mögen seine Worte für immer gehört werden) zuzuhören. Er erzählt mir einiges über eine Art Prophezeiung, die besagt, daß die Stadt von den vier Elementen heimgesucht werden wird, wobei die Reihenfolge: Feuer, Wind, Erde, Wasser sein wird. Gespannt lausche ich seinen Worten und bereite mich innerlich schon darauf vor, gegen diese Elemente kämpfen zu müssen, da der Poet Omar auch von einem Helden redet, der die Stadt retten würde.

Wer sollte es denn außer mir sein?! Nachdem er mir noch einige wichtige Fragen mit unwichtigen Antworten beantwortet hat, bin ich so müde, daß ich auf mein Lager falle und sofort einschlafe.

4. Tag:

Ich verlasse nach meinem ausgiebigen Frühstück das Inn und sehe, daß der Gates Plaza in der Nacht von einem grausigen Feuer heimgesucht worden ist. Der aufdringliche Straßenhändler versucht natürlich daraus Profit zu schlagen und will mir von einem echten (!) Feuerelement verbranntes Holz verkaufen, doch ich lehne dankend ab, oder besser gesagt: Ich ignoriere ihn.

Es ist also so gekommen, wie Omar es prophezeit hat: Die Stadt wird von den Elementen heimgesucht, von denen das erste das Feuerelement ist. Nun sehe ich die Zeit gekommen, mich für den Kampf gegen dieses Ungeheuer zu wappnen, und wie ich ja von Aziza gesagt bekommen habe, ist das Element des Feuers zu besiegen, indem ich es in die Straßen von Shapeir locke und dort einfange. Doch wie lockt man ein Feuerelement in die Straßen von Shapeir?

Nur eine geniale Idee hilft mir, mit diesem Problem fertig zu werden. Ich erinnere mich an die Apotheke, wo im Hintergrund des Ladens Kessel mit Weihrauch vor sich hin glimmten. Also gehe ich schnell zu meinem Freund Harik Attar und frage ihn, ob er mir nicht ein wenig Weihrauch verkaufen könne. Ihm scheint die Idee gut zu gefallen, denn als Geschäftsmann sackt er immer gerne 70 Centimes ein. Das zweite Problem in puncto Feuerelementbekämpfung ist die Wahl des Gegenstands, in dem das Element nach erfolgreicher Zähmung untergebracht werden soll. Ich erinnere mich also flugs an Aladin und die Wunderlampe und entscheide, mir als zukünftige Herberge des Feuers eine bronzene Lampe zu kaufen.

Und was sehen meine überraschten Augen, als ich die Apotheke verlasse? Ich sehe auf dem Fountain Plaza einen Stand, wo Lampen verkauft werden. Dorthin tragen mich meine Füße wie in Trance und schon bin ich um ein paar Dinar ärmer und um eine Lampe reicher. Letzter Gegenstand für die Bekämpfung des Feuerelements muß nach Azizas Angaben Wasser sein, da es das inverse Element zum Feuer darstellt. Ich entscheide, daß meine Waterskin dazu völlig ausreicht und fülle sie noch einmal auf, bevor ich ins Inn gehe und mich nach dem Abendessen schlafen lege, um für den nächsten Tag und den Kampf gegen das Feuerelement topfit zu sein.

5. Tag:

Ich komme aus dem Inn (nicht ohne gefrühstückt zu haben) und befinde mich sofort in einer brenzligen Situation: Das Feuerelement hat sich über Nacht auf dem Gates Plaza eingenistet und ist dabei, gemächlich sein Zerstörungswerk zu vollbringen. Nun ja, wie lautete doch gleich die erste Anweisung Azizas? "Um ein Feuerelement zu bekämpfen, muß es erst an einen Platz gelockt werden, wo es keine Nahrung mehr findet." Ich zücke also meinen Weihrauchbeutel und benutze ihn, um das Feuerelement hinter mir her nach Norden in die Straßen Shapeirs zu locken.

Auf meinem Weg nach Norden geht mir aber bald der Weihrauch aus und nun ist guter Rat teuer. Azizas Beschreibungen folgend, lege ich die kleine bronzene Lampe vor mich auf den Boden und begebe mich ein Stück abseits. Als das Element nur noch ein paar Meter von mir entfernt ist und ich den heißen Odem des Feuers spüre, benutze ich die Waterskin und betätige mich als Feuerwehrmann. Bei dem Feuerelement ist eine drastische Größenveränderung nicht zu übersehen und kleinlaut verzieht es sich in die bereitstehende Lampe und macht mich zum Besitzer einer magischen Lampe, wie sie auch Aladin nicht schöner hätte haben können.



Ich, Brugx, frischgebackener Held von Shapeir, kann meine Freude über das erfolgreiche Gelingen der Aktion nicht unterdrücken und begebe mich auf einen kleinen privaten Triumphzug durch die Stadt. Mein Name ist in aller Munde, da sich meine Tat schnell wie ein Lauffeuer herumgesprochen hat, und jeder der mich sieht, will mir Glück und einiges mehr für meine nächste Mission wünschen bzw. schenken. Doch auch der größte Held wird mal müde, und nach meinem sechsstündigen Triumphzug bin ich so müde und meine Beine sind so schwach, daß ich mich ins Katta Tail Inn und dort in mein Bett begebe, sogar ohne zu Abend zu speisen.

6. Tag:

Die Wirklichkeit hat mich, Brugx, Magier aller Klassen, wieder eingeholt und der Morgen dämmert heran. Als zweites für diesen Tag nehme ich mir vor, zum Astrologen zu gehen, um zu sehen, ob er schon in die Sterne gesehen hat. Doch zuvor (als erstes) wird ausgiebig gefrühstückt. Nun, der Astrologe ist zwar ein kleiner Spinner, doch arbeiten tut er und meine Zukunft hat er auch schon vorausgesehen.

Er babbelt etwas von dunkler Höhle, irgendwelchen Kämpfen und Gefahr, und fragt mich, ob ich wirklich noch Hero bleiben möchte oder nicht einen anderen Job ausüben möchte.

Das Geschwätz des greisen Mannes schreckt mich jedoch nicht ab, nein, im Gegentum, es bestärkt mich noch in meinem Willen dieses Abenteuer hinter mich zu bringen. Apropos Abenteuer — was wird wohl als nächstes auf mich zukommen, frage ich mich, und die Antwort darauf finde ich in der Erinnerung an das Gedicht des Poeten Omar, das voraussagte, das zweite Element nach dem Feuer werde Luft sein. Ich folge dem altbekannten Schema: 1. Worin kann man ein Luftelement aufbe-

wahren? 2. Welches ist das konträre Element zu Luft? Erde! 3. Woher bekomme ich Erde? Keine Ahnung.

Es bleibt mir also nur die Möglichkeit, durch die Stadt zu streifen und nach den "Keine Ahnung" zu suchen. Auf dem Fountain Plaza entdecke ich einen Floristen. Zu verkaufen hat er — wie sollte es auch hier in der Wüste anders sein — Blumen und Blumenerde... Ja, Blumenerde! Prompt kaufe ich mir ein paar Pötte mit feinster Blumenerde (buy dirt) und schätze mich glücklich und zufrieden, da ich einen Teil der Suche komplettiert habe.

Auf meinem weiteren Weg durch die Plazas und Gassen Shapeirs sticht mir auf dem Fighters Plaza der Blasebalg über der Schmiede ins Auge. "Das ist's" denke ich bei mir und beschließe, daß das genau der richtige Behälter für ein Luftelement ist. Doch wie nehmen, wenn nicht stehlen? Warum nicht stehlen? — aber nicht am hellichten Tag.

Also plane ich, noch mal in der Nacht hier am Fighter's Plaza vorbeizukommen, um mir dann den Blasebalg anzueignen, und so gehe ich ins Inn zurück und verbringe den restlichen Tag im Bett, um am Abend frisch und munter meine Unternehmung in Angriff zu nehmen. Die Straßen Shapeirs sind dunkel, doch der Mond leuchtet mir den Weg zum menschenleeren Fighter's Plaza. Allein stehe ich in der Dunkelheit und kämpfe gegen mein Gewissen an, welches mir einzureden versucht, ich wolle eine unmoralische Tat begehen. Doch ich, Brugx, Herr meiner Sinne, entscheide, was zu tun ist, und daß die Rettung Shapeirs wichtiger als die Moral ist. Bevor ich mich umentscheiden kann, nehme ich den Blasebalg an mich und stehle mich davon, um den Rest der Nacht schlafend zu verbringen.

9. Tag:

Nach zwei ereignislosen Tagen, die ich zum größten Teil im Bett verbracht habe, kommt mir zu Ohren, daß das Luftelement sein Unwesen auf dem Palace Plaza treibt, wohin ich mich dann auch gleich begebe, nicht ohne gut gefrühstückt zu haben. Auf dem Palace Plaza angekommen, offenbart sich mir ein Bild des Schreckens: Ein wildgewordenes Element der Luft wirbelt über den Platz und hinterläßt Spuren der Verwüstung. Ein solcher Wirbelwind kommt mir gar nicht in die Tüte! So nicht! Erst muß er beruhigt werden. Ich nehme also meine Blumenerde, ziele genau und schmeiße sie in das Zentrum des Orkans.

Auf diese Weise wird das Luftelement gezähmt und es ist mir ein Leichtes, das linde Lüftchen nun mit dem Blasebalg einzufangen, um es mir zu eigen zu machen. Ich bin überrascht, daß dies Ganze so schnell und einfach vonstatten ging, doch lasse ich mir diesmal meinen Erfolg nicht zu Kopf steigen und veranstalte nur einen klitzekleinen Minitriumphzug durch Shapeir, um mich mal wieder feiern zu lassen...

11. Tag:

Gestern war mal wieder nichts los und ich habe den ganzen Tag nur vor mich hingedöst, doch heute bin ich wieder frisch und mein Geist ist in Höchstform. Es stellen sich mir die altbekannten Fragen: 1. Was ist das nächste Element? Erde. 2. Worin bewahre ich es auf? Keine Ahnung. 3. Welches ist das entgegengesetzte Element? Feuer. Also begebe ich mich mal wieder auf eine Shopping-Tour, um einen geeigneten Behälter zu erstehen. Auf dem Fighters Plaza fällt mir ein Tuchladen auf, der Klamotten und andere Sachen aus Stoff verkauft.

Ich denke mir, daß ein kleines Stoffbeutelchen genau richtig zur Aufbewahrung eines kostbaren Erdelements geeignet ist und lege mir ein solches zu. In bezug auf das entgegengesetzte Element Feuer glaube, nein, weiß ich, daß ich, Brugx, bester Magier des Okzidents, genug davon in mir habe, um einem lächerlichen Erdelement entgegentreten zu können. Ich entscheide, daß ich für heute genug getan habe und begebe mich, faul wie Genies nun einmal sind, in mein Schlafgemach, um den Abend zu erwarten.

Als ich dann am Abend aus meinem Zimmer trete, um ein köstliches Mahl zu mir zu nehmen, treffe ich den Poeten Omar und seinen Begleiter und Dolmetscher wieder, die mir unter anderem eine saftige Belohnung von 50 Dinar überreichen, die ich mir mit dem zweimaligen Retten von Shapeir nun auch redlich verdient habe. Ansonsten fährt Omar erst mit seinem Gedicht, dann mit seinem Begleiter fort.

12. Tag:

Nach einer angenehmen Nachtruhe und einem ebensolchen Frühstück mache ich mich auf, die Stadt nach dem Erdelement zu durchkämmen. Diverse Zeugenaussagen ergeben folgendes Bild: Das Erdelement treibt sich in den Straßen um den Fighters Plaza herum, wo es die Anwohner und nicht nur die terrorisiert. Auf in den Kampf, Brugx, Bezwinger der Elemente, sage ich zu mir und eile zu dem besagten Örtchen.

Nach einiger Zeit begegne ich auch dem Erdmonster Rocky und zerlege es durch mehrere, gut gezielte Flame-Dart-Sprüche in seine Bestandteile. Die kläglichen Überreste des Erdelements lese ich auf und fülle sie in mein Stoffsäckchen. Nun, da ich jetzt nicht weniger als drei Elemente bereits besiegt habe, wirft sich die Frage auf, was man mit ihnen Sinnvolles anstellen könnte, da sie mir ziemlich schwer in der Tasche liegen. Ich denke mir, daß der Baum in der Wüste eine gute Prise nährstoffhaltige Erdelementserde gut vertragen könnte und mache mich auf den Weg in die Wüste. Erstaunlich, wie sich die Zeiten ändern.

Vor den Toren der Stadt hat ein Saurus-Verkäufer seinen Stand aufgeschlagen und wie Händler — auch hier in der Wüste — nun einmal darauf aus sind, Geld zu erwirtschaften, bietet er mir für lächerliche 50 Dinar einen Reitsaurus an. Da ich mir bei dieser Gelegenheit überlege, daß ich gar keine Lust mehr habe, zu Fuß durch die Wüste zu dackeln, nehme ich sein Angebot an und kaufe den Saurus.

Es war Liebe auf den ersten Blick, doch war sie ziemlich feucht — zumindest im Gesicht — denn mein neuer Freund leckte mich erst einmal ab, obwohl ich mich doch erst letzte Woche gewaschen hatte. Ich steige auf meinen Saurus und reite in die Wüste hinaus, um den Baum aufzusuchen.

Dort angekommen, breite ich die Erde um die Wurzeln des Baumes aus und gebe noch ein wenig Wasser drauf. Doch all meine Bemühungen scheinen fruchtlos zu sein und betrübt reite ich wieder in die Stadt zurück, um mich schlafen zu legen.

14. Tag:

Schon beim Frühstück spricht mich Scheich Abdulla an und raunt mir ins Ohr, daß es Zeit sei, die Stadt von dem Wasserelement zu befreien, das mittelerweile sein Unwesen auf dem Fountain Plaza treibt. Doch "immer mit der Ruhe" sage ich mir und beende erst mein Frühstück, bevor ich mich auf den Weg zur Fountain Plaza mache. Wie sagte doch gleich Aziza, sollte man mit Wasserelementen umgehen? Man vertreibe es mit dem konträren Element der Luft, und sobald es aus seinem ihm angestammten Platz vertrieben worden ist, wird es sich zur nächsten Wasserstelle hingezogen fühlen.

Auf dem Fountain Plaza angekommen, lege ich sofort meine Waterskin ab, um dem Wasserelement ein neues Zuhause zu geben, wenn ich es aus dem Brunnen vertrieben haben werde. Dann benutze ich den Blasebalg, der ja das Luftelement enthält. Aus dem Blasebalg stürmt ein wirbelnder Wind, der das Wasserelement aus seinem Brunnen verjagt. Um zu überleben, zieht sich das Element in die abgelegte Waterskin zurück, die wir dann aufnehmen können. Nun ist Shapeir endgültig vom Fluch der vier Elemente befreit und ich kann mich getrost in das Inn zurückziehen und bis zur Morgendämmerung schlafen.

16. Tag:

Gestern war Pause, doch heute ist wieder Action angesagt. Schon beim Frühstück wird mir nahegelegt, mich doch noch einmal bei Aziza blicken zu lassen, was ich auch sofort mache. Als ich bei Aziza ankomme, erwartet sie mich schon ungeduldig und bittet mich, Platz zu nehmen.

Während ich mich hinsetze, kommt plötzlich mein lieber Saurus hereingeplatzt und stört unsere intime Sitzung mit einem grausigen "Grrooooink!". Ich erfahre von Aziza, daß der Saurus in Wahrheit ein verzauberter Mensch ist, und um das wahre Gesicht des Tieres zu sehen, versammeln wir uns an ihrem Arbeitstisch und Aziza ruft die Quelle der Wahrheit an.

Gronk, so habe ich den Saurus getauft, beugt sich über das Wasser und anstatt der Saurusfratze können wir das Gesicht eines Menschen sehen, das sich im Wasser spiegelt. Wie Aziza sagt, ist es das Gesicht des ehemaligen Emirs von Raseir, eine Stadt, die ursprünglich auch den Kattas gehörte. Der Bruder des Emirs jedoch hatte vor einiger Zeit die Macht in Raseir an sich gerissen und die einst blühende Stadt in ein düsteres System einer Militärdiktatur verwandelt.

Seitdem galt der eigentliche Emir namens Arus als vermißt, doch wie es scheint, war dies

ein Trugschluß und ich mußte meinen gerade frisch getauften Saurus auf den Namen Arus umtaufen. Aziza sagt nur noch, daß sie den Emir in Verwahrung behält, während ich mich in Raseir mit dem Bösen herumschlagen soll.

Sie wünscht mir alles Gute und bittet mich höflich aus ihren Gemächern. So far, so good, schön daß ich auch mal erfahre, was ich als nächstes vorzuhaben habe. Den Rest des Tages verbringe ich damit, mich mental auf die bevorstehende Reise vorzubereiten. Am Abend hält dann Omar für mich noch ein Abschiedsgedicht und 100 Dinar für die Befreiung Shapeirs von Erd- und Wasserelement bereit.

17. Tag:

In aller Frühe werde ich aufgescheucht, da die Karawane vorhat, heute während der Morgendämmerung nach Raseir aufzubrechen. Shema und Shammen überreichen mir schnell noch ein paar Klamotten zum Wechseln und einige Essensrationen, und dann geht's mit einem neuen Reittier ausgestattet ab in die Wüste, wo die Karawane schon wartet.

20. Tag:

Seit drei Tagen tapern wir schon durch die Wüste und der Sand knirscht zwischen den Zähnen und in den Stiefeln. Doch da, was ist das für ein Gebrüll, welches von den Felsen im Süden an mein Ohr dringt? Banditen! Tausende von bösen Wüstennomaden klettern aus den Bergen zu uns herab und umzingeln uns. Es kommt zum Kampf.

27. Tag:

Nach einer weiteren Woche in der Wüste kommt unsere stark dezimierte Karawane endlich halbverdurstet — bis auf mich — in Raseir an, wo ich auch gleich schon am Tor von zwei Soldaten angeschnauzt werde und mein Visa verpaßt bekomme, denn ohne Visa ist man in Raseir arm dran.

Diese Stadt scheint Shapeir zwar sehr ähnlich, ist aber im Vergleich ziemlich heruntergekommen. Dieser Eindruck bestätigt sich, als ich das Blue Parrot Inn betrete, welches in keiner Weise mit Kattas Tail Inn zu vergleichen ist. Jedoch auch hier trifft man nette Leute, wie zum Beispiel Signor Ferrari, der mich, sobald ich mich zu ihm gesetzt habe, mit den hiesigen Gepflogenheiten und Getränken bekannt macht.

Er verschafft mir sogar einen Schlafplatz in diesem heruntergekommenen Wirtshaus und sagt, ich solle gegen Abend noch einmal kommen, da er mich dann mit einem Freund bekannt machen werde. Ich sehe mich also bis zum Abend noch ein wenig in Raseir um, wobei ich bemerke, daß die Stadt auch von der Struktur her Shapeir ähnelt — doch fehlen hier die fröhlichen Märkte, das Wasser und einige Gänge sind verbarrikadiert.

Wasser scheint in diesem Nest sowieso ein Problemfaktor zu sein, und so verwundert es mich wenig, daß Ferraris Freund Ugarte ein Wasserschmuggler ist. Für lächerliche fünf Dinar entpuppt er sich nicht nur als sprudelnde Quelle des Wassers, sondern auch der Informationen. Er erzählt mir verschiedenes über die Stadt Raseir und um einiges weiser lege ich mich schlafen.

28. Tag:

Ich, Brugx, Magier und Opfer aller Ratten, habe eine grauenvolle Nacht hinter mir. Ich habe geträumt, daß eine Ratte mir ständig die Bettdecke klauen wollte und ich glaube, an diesem Traum ist viel Wahres dran. Nachdem ich einen widerlich schmeckenden Kaffee heruntergewürgt habe, begebe ich mich zum Fountain Plaza, wo ich miterlebe, wie Ugarte von Khaveen, von dem hiesigen Polizeioberhaupt, wegen Wasserschmuggelns verhaftet wird.

Es scheint mir klüger, mich nicht einzumischen, da die Waffen der Soldaten nicht stumpf aussehen und Ugarte für mich als Informationsquelle ausgedient hat. Nach dieser erschütternden Szene gehe ich wieder zurück ins Inn. Doch weit komme ich nicht, denn eine verhüllte Frau erweckt meine Aufmerksamkeit. Ich folge ihr natürlich in ihre Gemächer.

Dort angekommen, tischt sie mir eine rührende Story von Liebe, Verzweiflung und Schicksal auf. Kein Zweifel, eine Maid ist in Not.

Sie bittet mich, ihr meine Kleidung zu geben. Dieser Aufforderung komme ich natürlich gerne nach, da ich ja einen zweiten Satz Kleidung mit mir führe. Während ich mich diskret abwende, zieht sich Zayishah um und tritt mir als mein genaues Ebenbild entgegen. Um vollständig als Brungx getarnt die Stadt verlassen zu können, gebe ich ihr mein Visa.

Als Gegenleistung erhalte ich von ihrer Zofe einen Handspiegel und wage mich nach einiger Zeit wieder in die Gassen Raseirs. Mein Weg führt mich zuerst ins Inn, wo mich Signor Ferrari mit den neuesten Nachrichten erwartet. Nach dem Gespräch mit Ferrari gehe ich schlafen.

29. Tag:

Schon wieder hatte ich diesen seltsamen Traum und der Kaffee schmeckt auch nicht besser. Als ich das Inn verlasse, werde ich von Khaveen erwartet und von seinen Soldaten in den Kerker geworfen. Bevor sich die Zellentür hinter mir schließt, nimmt man mir meine gesamte Ausrüstung ab. Mit einem gut gezielten Open-Spruch öffne ich mein Verlies und nehme meine Ausrüstung wieder an mich. Den kleinen Sack stecke ich natürlich auch ein.

Mit dem kleinen Katta unterhalte ich mich über Shapeir. Offensichtlich habe ich einen guten Eindruck gemacht, denn er zeigt mir einen Geheimgang. Zurück in den Straßen von Raseir werde ich kurze Zeit später von einem Magier hypnotisiert. Er führt mich vor die Tore der Stadt zu einer Ruine. Der geheimnissvolle Fremde mit dem Namen Ad Avis heißt mich eine Tür zu öffnen. Mit meinem Handspiegel reflektiere ich das Mondlicht auf die Tür und siehe da, sie öffnet sich. Von Ad Avis erhalte ich den Auftrag, die Statue von Iblis zu finden.

In der Höhle:

In der Höhle mache ich mir mit meiner Lampe Licht und erreiche bald einen Fluß, der ein seltsames Glühen ausstrahlt. Mit Hilfe eines vorbeitreibendes Baumstamms überquere ich geschickt das Gewässer. Auf den links liegenden Steinhaufen spreche ich kurzerhand einen Force-Bolt-Zauber. Nun steige ich die steinerne Treppe hinauf und wende mich nach rechts, um unter dem Wasserfall hindurch ein neues Stockwerk zu erreichen. Der Weg ist ziemlich rutschig und ich halte es deshalb für klug, mich an der Wand entlangzutasten.

Danach gelange ich in einen Höhlenteil, der vor Hitze nur so glüht. Der gewundene Weg ist von Kratern übersät und von einem Lavasee umgeben. Da ich mich auf einem Felsplateau befinde und der Weg durch die untenliegende Tür zu führen scheint, erhebe ich mich mit einem Levitate-Zauber in die Lüfte und sinke, leicht wie eine Feder, zu Boden.

Eine dröhnende Stimme fragt mich nach dem "Word of Power", welches laut Prophezeiung Ad Avis "Suleiman" lautet. Unter Getöse öffnet sich die Tür und gibt den weiteren Weg ins Abenteuer frei.

Im nächsten Raum finden sich unermeßliche Schätze, die mich jedoch kalt lassen, da ich nicht nach weltlichen Gütern strebe. Durch eine weitere Tür gelange ich in einen anderen Höhlenteil, indem sich auf einem kleinen Hügel die Statue von Iblis findet. Gerade will ich die Statue an mich nehmen, als Ad Avis erscheint und mit einem höhnischen Lachen die Statue ergreift.

Einsam, verlassen und enttäuscht irre ich durch die Dunkelheit, bis mir im Widerschein meiner Lampe ein Glitzern auffällt. Ich habe einen magischen Ring gefunden. Als ich sachte an ihm drehe, erscheint plötzlich ein Djinn und bietet mir seine Dienste an.

Nachdem ich meine Gesundheit und Stärke aufgefrischt habe, werde ich von dem dienstbaren Geist zurück nach Raseir teleportiert.

In Raseir:

Der kleine Katta erwartet mich schon und gibt sich als Führer einer Untergrundorganisation zu erkennen. Jetzt ist Eile angesagt. Die Wachen des Palastes blende ich mit einem Dazzle-Spruch, um dann mit einem Open-Zauber die Palasttüre zu öffnen. Von dem hilfreichen Djinn werde ich durch die Gänge des Palastes geführt, bis ich an einem Balkon ankomme.

Ich spüre die unheilvolle Anwesenheit des finsteren Ad Avis nun ganz deutlich. Nachdem ich Khaveen mit einem Calm-Spruch beruhigt habe, spreche ich einen Levitate-Zauber und stürze mich vom Balkon. Die Tür wird von mir magisch geöffnet und ich stehe unversehens vor Ad Avis. Ad Avis entzündet gerade ein magisches Sechseck aus Kerzen, in deren Mitte die Statue von Iblis.

Nachdem ich mich mit dem Reversal-Zauber vor eventuellen Angriffen Ad Avis geschützt habe, nehme ich mit dem Fetch-Zauber die sechs Kerzen an mich und warte auf die Reaktion von Ad Avis. Sein Verwandlungszauber trifft den armen Khaveen. Ich begebe mich nach links, um aus der Nähe der verzauberten Statue zu kommen. Mit dem Feuer der Flammschale, die ich durch einen gezielten Force-Bolt-Zauber in die Richtung von Ad Avis werfe, stecke ich ihn in Brand. Der Bösewicht stürzt brennend in die Tiefe und die Tyrannei hat ein Ende.

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Für diejenigen unter den POWER-PLAY-Lesern, die immer noch an Indiana Jones rumknapsen, hier ein Lösungsvorschlag.

An der Uni

Verlaßt mit Indy die Sporthalle und geht in sein Büro, wenn man diese Rumpelkammer so nennen darf. Die im Vorzimmer wartenden Studenten haltet Ihr einfach hin.

Im Büro befindet sich unter dem Papierberg das Graltagebuch, das mitgenommen werden muß. Verschwindet dann durch das Fenster. Nach dem Besuch bei Donovan zu Henrys Haus reisen. Von dort das kleine Bild aus dem Schlafzimmer und den Klebestreifen hinter dem Bücherregal mitnehmen.

Jetzt wieder ins Büro, und den Klebestreifen in das Säureglas legen. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein. Mit diesem könnt Ihr eine mit einer Tischdecke zugedeckte Kommode in Henrys Wohnung öffnen. Darin liegt ein altes Buch, dem Gralstagebuch nicht unähnlich.

In Venedig

Nun könnt Ihr getrost nach Venedig reisen. In der Bibliothek angekommen, noch mal zurück und eine Weinflasche holen. Diese könnt Ihr am Springbrunnen gleich mit Wasser füllen.

In der Bibliothek müßt Ihr die Regale erst mal nach zwei Büchern abklappern (Hitler-Biografie, Anleitung zum Fliegen eines Doppeldeckers). In einem der Räume werdet Ihr eine Absperrung finden. Der Metallpfosten und die rote Kordel sind mitzunehmen. Jetzt gilt es, einen Raum zu finden, dessen Fenster mit dem im Graltagebuch völlig identisch ist. Wenn Ihr ihn gefunden habt, lest die Inschrift auf der rechten oder linken Säule und schlagt die Platte ein.

Im Untergrund

Ihr seid jetzt in den Katakomben. In einer Höhle mit Skeletten nehmt Ihr den Piratenhaken mit. In der nächsten werdet Ihr eine Fackel sehen. Diese mit Wasser bespritzen und herunterziehen.

Plumps, Indy ist ein Stockwerk tiefer. Jetzt durch die Höhle gehen, in der aus einem Holzstöpsel Wasser tropft und die Inschriften lesen.

In der "Stöpsel"-Höhle stoßt Ihr den Piratenhaken in den Holzstopfen und zieht mit der Peitsche daran. Mit der Leiter könnt Ihr wieder ein Stockwerk höher klettern und zu den Statuen gehen. Im Graltagebuch ist deren korrekte Kombination vermerkt. Drückt solange an den Statuen rum, bis sie richtig stehen. In der nächsten Höhle befindet sich eine alte, verrottete Maschine. Befestigt die rote Kordel daran und dreht das Rad einmal. Die nächste Aufgabe wartet in einer Höhle mit einem Totenkopfklavier auf Euch. Ihr müßt eine bestimmte Melodie spielen, die aber zum Glück im Graltagebuch vermerkt ist.

Nachdem Ihr den Sarg des Ritters geöffnet habt, wißt Ihr, in welcher Stadt der heilige Gral zu finden ist. Das Labyrinth könnt Ihr jetzt durch den Gullydeckel verlassen.

Schloß Brunwald

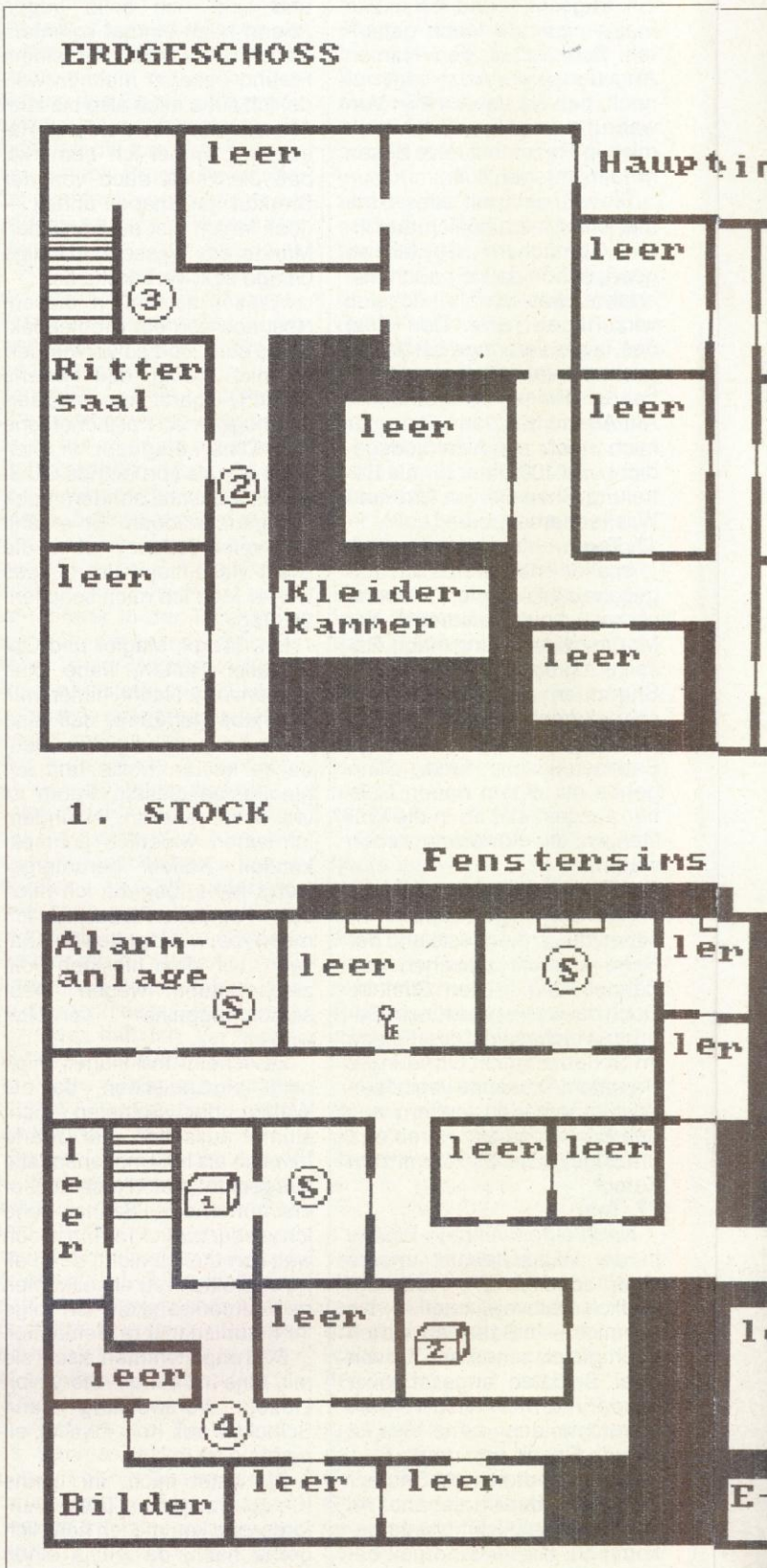
Nach einer kleinen Animation seid Ihr jetzt vor Schloß Brunwald. Jetzt kommt der schwerste Teil des Spiels, aber keine Angst, mit Anleitung ist es kinderleicht. Wenn Ihr den Butler überwunden habt (Kinnhaken), geht nach links. Soldat eins ist sternhagelvoll und läßt sich leicht niederschlagen. Seinen Bierkrug nehmt Ihr mit.

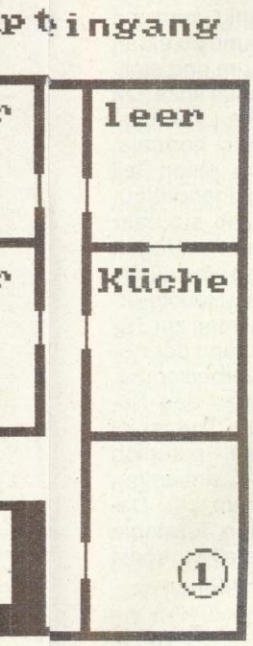
In der Küche den Krug mit Bier füllen und das Ganze auf die glühenden Kohlen schütten. Den Schweinebraten mitnehmen und den Krug wieder füllen.

Nun zur Kleiderkammer. (Soldat zwei — 3,2,1) Von dort könnt Ihr nur die Dieneruniform mitnehmen. Jetzt in den 1. Stock (Soldat 3. — 1, 2, 2) und in den Raum mit der Truhe gehen. Truhe öffnen, was 50 Mark bringt und die Dieneruniform anziehen. Dem vierten Soldaten das Bild geben.

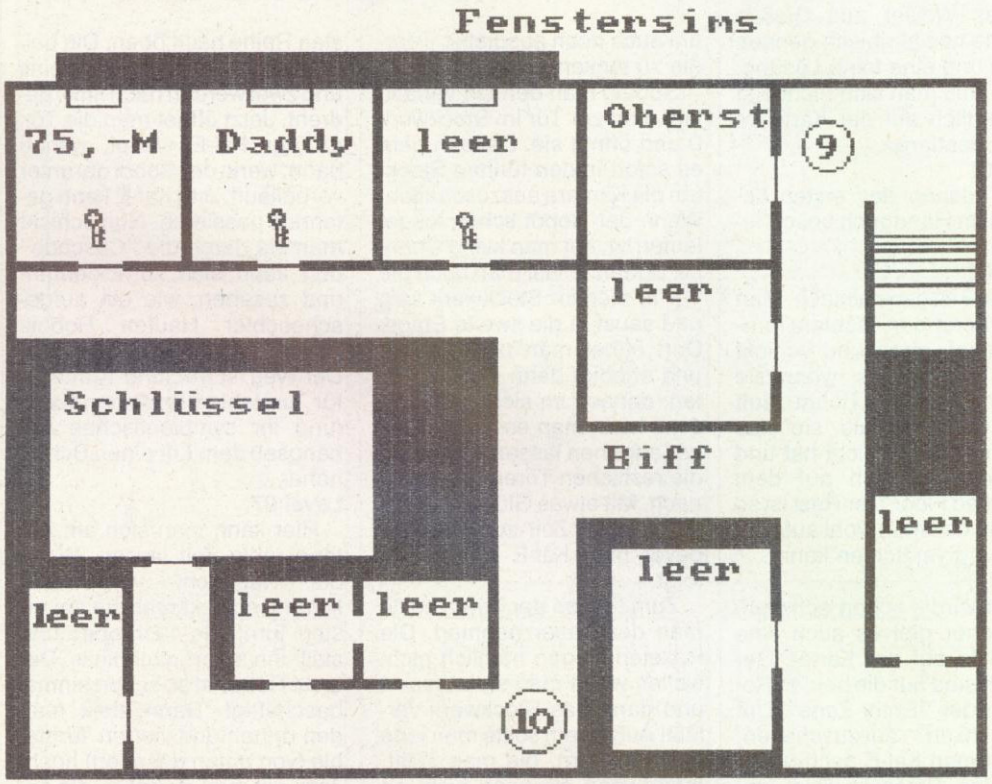
Jetzt zur zweiten Truhe und den Schlüssel aus der Uniform nehmen. Damit müßt Ihr das Schloß in der Kleiderkammer aufschließen. Bevor Ihr in das Erdgeschoß geht, erst wieder "Indy-Wear" anziehen.

Im ersten Stock dann sofort den Soldatenrock benutzen und vielleicht noch die Alarmanlage zerstören (Soldat die Biographie geben und Bier in die Anlage gießen), das ist aber nicht nötig und hängt vom Geschmack ab.









An Soldat fünf müßt Ihr Euch immer vorbeischleichen. Das Erste-Hilfe-Set im hinteren Zimmer könnt Ihr getrost dalassen, es ist nur einmal verwendbar. Nun aber in den obersten Stock. Soldat neun läßt sich schnell einschüchtern (1,2,1). Im Zimmer des Oberst dem Schäferhund den Schweinebraten geben, und Ihr habt Ruhe vor ihm. Den Pokal und den Passierschein mitnehmen. Den Pokal in der Küche mit Bier füllen (Umziehen nicht vergessen!)

Den vollen Pokal Biff geben und ihn dann niederschlagen. Soldat zehn läßt sich nur durch eine Schlägerei überreden, aus dem Weg zu gehen. Im hinteren Zimmer befindet sich jedoch nur ein Schlüssel, den Ihr aber nicht braucht, wenn Ihr die Alarmanlage heil gelassen habt.

Wenn Ihr auf die 75 Mark scharf seid, die sich im Schrank neben Daddys Zimmer befinden, dann kommt Ihr ohne Schlüssel nur an das Geld heran, wenn Ihr im abgeschlossenen Zimmer im 1. Stock den losen Stein herausdrückt und Euch vom Fenstersims aus mit der Peitsche raufschwingt. Eigentlich braucht Ihr das Geld aber nicht.

Wenn die Alarmanlage noch funktioniert, dann zieht nur an den grünen Drähten. Dem Oberst könntet Ihr jetzt das alte Buch andrehen, gebt ihm aber ruhig das Graltagebuch. Wenn Indy und Henry an die Stühle gefesselt sind, an die rechte Rüstung ranrücken (ziehe Stühle). Abspeichern wäre nicht schlecht. Indy muß gegen die Rüstung treten. Wenn Ihr Glück habt, trifft das Beil die richtige Stelle. Mit Henry in den Kamin gehen. Mit Indy die linke Statue drücken und ebenfalls in den Kamin gehen.

Berlin

Jetzt mit dem Motorrad nach Berlin, das Graltagebuch holen. Der Grenzer ist ein ganz schön harter Brocken (1,2,2,2, 3,1,1). Wenn Euch Adolf in Berlin entgegenkommt, gebt ihm den Passierschein.

Auf dem Flugplatz müßt Ihr Fahrkarten klauen. Kaufen würde auch gehen, macht aber nicht soviel Spaß. Mit Henry von rechts an den Zeitungsleser herantreten und ihn nach seinen Enkeln fragen. Schnell zu Indy wechseln, der dann die Karten aus der Tasche ziehen muß.

Ihr habt jetzt die Wahl. Ihr könnt mit dem Doppeldecker fliegen, die Anleitung habt Ihr ja, oder Ihr benutzt den Zeppelin. Im Zeppelin dem Wärter lieber freiwillig die Karten geben. Mit Henry zum Pianisten gehen und eine Münze in die Kristallschale werfen. Wenn das Lied erklingt, wird der Funker abgelenkt. da das erste Lied zu kurz ist, den Vorgang wiederholen.

Zu Indy wechseln, in den Funkraum gehen, den Schrank öffnen und mit dem Schraubenschlüssel das Funkgerät zerstören. Jetzt bloß raus! Den Schraubenschlüssel in das Loch stecken und daran ziehen. Im Labyrinth ganz nach oben und ganz nach rechts und dort in ein Loch klettern.

Iskenderun

Auf dem Bauernhof das blaue Auto stehlen. Den Grenzkontrollen immer nur den Passierschein zeigen, sie sind dann sehr. So kommt Ihr ohne Probleme nach Iskenderun.

In der ersten Prüfung den Bereich unter der Stiefelspitze des Toten anklicken, und Indy wird hoffentlich nicht zersägt.

Durch die zweite Prüfung müßt Ihr Euch selber finden. Immer schön ausprobieren.

In der dritten Prüfung, ohne Euch zu bewegen, auf den rechten Eingang klicken. Ihr werdet schon sehen was passiert. Jetzt "nur" noch den richtigen Gral rausfinden und mit heiligem Wasser füllen, und Ihr habt das Spiel gewonnen.

Interphase

Zwölf Levels hektischer 3-D-Action und scharfen Grübelns sind in "Interphase" angesagt. Thomas Weiser aus Gießen schickte uns akribisch genaue Karten und eine feine Lösung. Damit muß man sich nicht erst umständlich auf der Karte im Spiel orientieren.

Level 01

Die Lösung des ersten Levels ist im Handbuch beschrieben.

Level 02

Level 2 ist ganz einfach. Man stellt zuerst den rechten Turntable nach oben und schickt Kaf-E nach rechts, wenn sie sich meldet. Der Robot läuft nach oben, sobald sie das Pressure Pad erreicht hat und verabschiedet sich auf dem Electrified Floor. Der Rest ist so einfach, daß man wohl auf eine Erklärung verzichten kann...

Level 03

Jetzt wird's schon schwieriger (daher gibt es auch eine Extrahilfe auf der Karte). Gefährlich sind nur die beiden Robots in der "Entry Zone". Um den linken auszuschalten, schickt man Kaf-E nach unten über das Pressure Pad, danach sofort nach oben und leitet sie nach rechts, sobald sie am oberen Turntable angelangt ist. Diesen stellt man sofort wieder nach links. Robot Nummer 1 läuft dann hilflos zwischen Turntable und Lift hin und her. Mit Nummer 2 wird man genauso fertig: Kaf-E hinunter, hoch, nach rechts und Turntable nach links. Der Robot gesellt sich zum ersten. Kaf-E läuft dabei über ein Pressure Pad, das den dritten Robot losschickt. Natürlich ist man schnell genug, um den Turntable rechts der "Entry Zone" nach links zu stellen, um Kaf-E loszuschicken, und sofort wieder nach rechts zu drehen. Nun hat man auch noch genug Zeit, um die Kamera auszuknipsen — der Rest ergibt sich von selbst.

Level 04

Das ist der schwierigste Level (leider!) im ganzen Spiel und beschäftigt den Spieler etliche Stunden. Als zusätzliche Hilfe sind hier die Stockwerke, in denen sich die einzelnen Gegenstände befinden, auf der Karte eingezeichnet (solche Angaben finden sich z.T. auch noch auf anderen Karten wieder). Es kommt darauf an, Kaf-E immer eine Nasenlänge voraus zu sein, so daß sie nach Möglichkeit an keiner Tür warten muß. Das verlangt schon etwas Planung (und Glück). Außerdem reicht die Zeit während der Jagd wohl kaum aus, um auch noch ausgiebig Energie zu tanken...

Sobald man den Lift verläßt, jagt man zur Tür im Stockwerk 0 und öffnet sie. Danach geht es sofort in den fünften Stock, um die Kamera auszuschalten. Wenn der Robot schon losgelaufen ist, hat man keine Chance. Sodann bläst man noch die Tür in diesem Stockwerk weg und saust in die zweite Etage. Dort öffnet man beide Türen und erledigt dann alle im dritten, danach im siebten Stock. Jetzt kann man es etwas ruhiger angehen lassen und öffnet die restlichen Türen der Reihe nach. Mit etwas Glück hat man sogar noch Zeit zum Tanken, bevor man Kaf-E in den Lift folgt.

Zum Öffnen der Türen sollte man den Laser nehmen. Die Raketen fliegen nämlich nicht weiter, wenn man sie abfeuert und dann das Stockwerk verläßt! Außerdem sollte man jede Tür abballern, die man sieht, auch wenn sie noch nicht an der Reihe ist.

Level 05

Auf den ersten Blick sieht alles furchtbar schwierig aus, ist es aber nicht. Wenn Kaf-E am Turntable angekommen ist, schaltet man zuerst die Kamera aus und öffnet die Tür. Nun kann man das Mädel bedenkenlos nach oben schicken. Am nächsten Turntable gilt es, den Robot zu beschäftigen: Turntable hoch, dann sofort wieder nach unten stellen — der Lümmel wird spazieren geschickt. Kaf-E darf jetzt nach links. Um den nächsten Robot auszuschalten und das lästige High-Voltage-Feld auszuknipsen, vergewissert man sich zuerst davon, daß der Turntable links von ihm nach unten zeigt. Ist das der Fall, schickt man Kaf-E nach unten und stellt sofort den Turntable nach links. Der Robot läuft nun los, kehrt um und wird auf den Electrified Floor geleitet. Nun ist der Weg zum Lift frei.

Level 06

Auch dieser Level ist nur halb so schlimm, wie er aussieht.

Am Anfang kommt es auf Geschwindigkeit an: Man muß die Tür auf Kaf-E's Weg schließen, bevor sie in der "Junction Box" dem vagabundierenden Robot in die Arme läuft. Nun hat man Zeit, um sich um die Turntables im "Grid Iron" zu kümmern. Dabei stellt man die ersten sechs in der zweitobersten Reihe nach oben. Die beiden rechts außen in Reihe eins und zwei werden nach links gedreht. Jetzt öffnet man die Tür, an der Kaf-E wartet, genau dann, wenn der Robot darunter vorbeiläuft, und Kaf-E kann gefahrlos passieren. Nun schickt man sie durch die "Cascade" und kann sich zurücklehnen und zusehen, wie ein aufgescheuchter Haufen Robots ziellos durch das Gitter hetzt. Der Weg ist frei, und Turntable für Turntable bringt man Kaf-E (und ihr symbiontisches Anhängsel) dem Lift einen Schritt näher.

Level 07

Hier kann man sich am Anfang ruhig Zeit lassen. Wenn die Nachricht von Kaf-E kommt, schickt man sie am ersten Turntable nach oben und stellt ihn sofort nach links. Der erste Robot ist so schon einmal beschäftigt. Dann stellt man den dritten und vierten Turntable (von unten gesehen) hoch. Jetzt eilt man zu Kaf-E, die auf dem zweiten Turntable wartet, und schickt sie nach oben. Anschließend sofort wieder nach unten drehen! Der Robot in Kämmerchen Nr. 6 verabschiedet sich in Richtung "Lift down".

Nun darf Kaf-E nach oben; der Robot aus Nr. 8 verschwindet nach unten. Um den Robot von Nr. 2 aus dem Häuschen zu locken, schickt man Kaf-E nach rechts. Nun befinden sich zwei Robots auf dem Weg zwischen dem obersten Turntable in der Reihe und dem "Lift down". Da man zwischen ihnen hindurch muß, ist es ganz praktisch, sie zu synchronisieren: den obersten Turntable nach rechts stellen und warten, bis beide in Raum 2 sind. Dreht man jetzt den Turntable wieder nach links, laufen beide gemeinsam zum Lift. Nun hat man genug Zeit, um Kaf-E zum fünften Turntable zu befördern und sie von dort aus nach oben zu schicken. Leider wird es doch noch etwas hektisch: Auf dem Weg wird der letzte Robot losgeschickt. Also gilt es, Kaf-E schon am Turntable rechts oben zu erwarten und sofort nach rechts zu schicken (Turntable wieder nach links drehen!). Jetzt ist der Weg frei.

Level 08

Auch dieser Level ist ganz einfach zu lösen, wenn man den Trick einmal heraus hat. Zunächst muß man wieder einmal schnell eine Tür schließen, um in Ruhe dem Robot-Gänsemarsch zusehen zu können. Der Trick besteht nun darin, ein paar von den Kerlen aus dem Takt zu bringen, so daß eine Lücke in der Reihe entsteht. Dazu lenkt man mit dem Turntable ab und zu einen Robot nach oben um und stellt ihn dann wieder nach links. Da der Weg durch die Lift-Lobby länger ist als der normale, schafft man es so, einen Teil der Robots übereinanderlaufen zu lassen. Nach ein paar Versuchen hat man den Bogen heraus und kann so eine Lücke von fünf bis sechs Robots erzeugen. Nun fliegt man zur Tür und öffnet diese, wenn der Anfang der Lücke vorbeikommt. Kaf-E läuft nun brav den Robots hinterher zum Turntable. Dort wartet man natürlich schon, wenn Kaf-E ankommt, und schickt sie zum Lift. Danach muß man den Turntable sofort wieder umstellen, sonst wird's eng im Aufzug...

Level 09

Hier muß man endlich mal wieder etwas nachdenken. Zunächst stellt man den rechten Turntable im mittleren Raum nach unten, den darunter nach rechts. Nun darf man der Dame die Tür öffnen. Der Robot läuft zuerst vor ihr her und verabschiedet sich dann diskret und endgültig... Danach stellt man den linken der unteren Turntables nach unten und öffnet Kaf-E die Türen, an denen sie wartet. Ist sie im mittleren Raum angelangt, schickt man sie nach links. Nun öffnet man zuerst die untere Tür, dann die, an der sie wartet. Der Robot läuft nun brav den anderen hinterher. Jetzt muß nur noch der unterste Robot unschädlich gemacht werden. Dazu bedarf es eines Umwegs: Kaf-E wieder nach oben schicken und die Türen auf ihrem Weg wegpusten. Das Pressure — Pad ganz links löst den letzten Robot aus — freie Fahrt!

Level 10

Geschwindigkeit ist (k)eine Hexerei! Man muß sofort die erste Tür schließen, sonst läuft man dem Robot direkt in die Arme. Wenn das geklappt hat, darf man seine Hände aber nicht in den Schoß legen: schnell zum zentralen Turntable sausen und ihn nach rechts stellen. Nun stelle man die Turntables auf der rechten Seite beide nach oben. Um Kaf-E zu befreien, braucht man eine Tür — und in diesem Level gibt es keinen Workshop! Am besten borgt man sich die Tür, die auf der Karte direkt nebenan liegt; die braucht sowieso nie-

mand. Nun öffnet man sie und läßt Kaf-E bis zum Zentral-Turntable. Die Tür rechts davon kann man ruhig auch schon öffnen. Mittlerweile sind die drei Robots links oben auch schon losgelaufen und tummeln sich mit dem vierten vor dem Lift. Schickt man Kaf-E weiter nach rechts, gesellt sich bald noch ein fünfter dazu. Jetzt braucht man die Jungs nur noch aus dem Stall zu lassen (Turntable vor dem Lift nach links stellen) und hat genug Zeit, Kaf-E zum Aufzug zu führen.

Level 11

Auch hier muß man wieder fix reagieren. Es gilt, Türen zu öffnen und Kameras auszuschalten, bevor Kaf-E sie erreicht. Das Ganze ist zum Glück nicht so hektisch wie Level 04 und ist gut zu bewältigen. Ist die Dame am ersten Turntable angelangt, schickt man sie nach links, die Robots aber nach oben. Vorher muß man natürlich die linke Kamera an der Querverbindung ausschalten. Vorsicht: Die Tür links oben ist bereits offen und die rechte Kamera auf dem Querweg schon ausgeschaltet. Der Rest ist ein Kinderspiel.

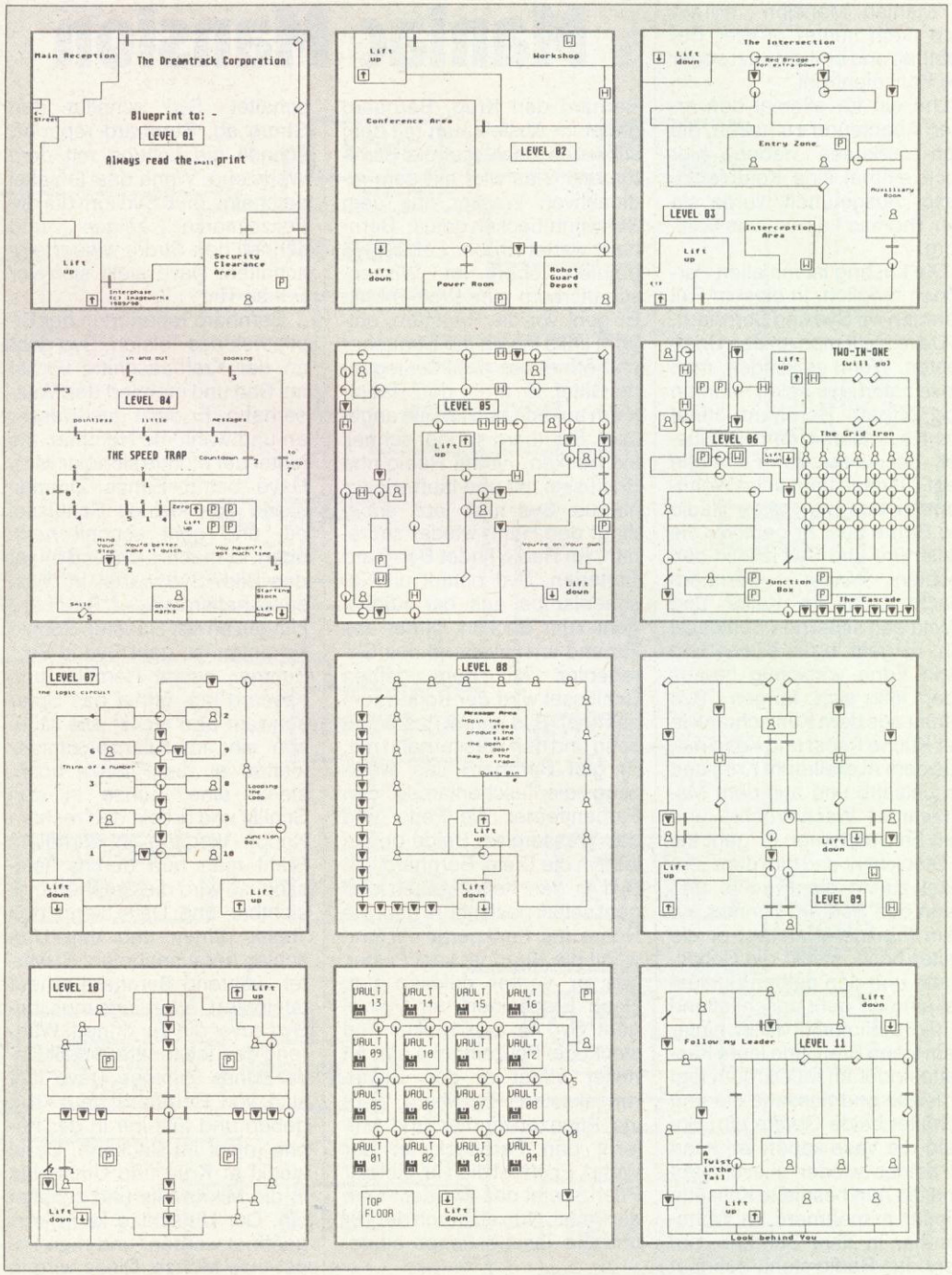
Top Floor

Die einzige Schwierigkeit bei diesem Level ist es, rechtzeitig den Turntable rechts oben hochzustellen. Der Robot läuft danach stupide auf und ab. Nun braucht es etwas Geduld, um durch Umstellen der Turntables Kaf-E von Raum zu Raum zu führen. Das Ganze ist etwas langweilig...

Und das war's dann auch schon. Der Weg abwärts ist so einfach, daß man ihn nicht beschreiben muß. Das einzige Problem stellt das Raumschiff dar, das ab Level 05 auftaucht und ballert, was das Zeug hält. Aber auch das ist kein Problem, wenn man weiß, wie es geht. Da auf dem Rückweg kein Level schnelles Reagieren verlangt, kann man die Sache in Ruhe angehen und erst mal die anderen Bösewichter erledigen. Von dem Raumschiff droht keine Gefahr, da es uns nicht einholen kann. Man kann (und sollte) es sich sogar erlauben, unter den Energiebrücken zu tanken. Danach sucht man sich einen Kurs, auf dem man mit keinem anderen Gegenstand kollidieren kann und schaltet um auf "Blick zurück".

Nun brennt man dem Raumschiff ein paar Raketen auf den Pelz. Mit etwas Glück trifft man auch; wenn nicht, fängt man es mit dem Traktor Beam ein, schaltet auf Sicht nach vorne und bremst ab — wenn's auch schwerfällt! Das Raumschiff umkreist uns nun und kostet uns einiges an Energie, wird aber durch den Beam so gebremst, daß es bald von den Raketen getroffen wird.

Etwas lästig ist auch der "Rochen", der die Gegenstände umkreist, die man auf der Karte fixiert hat. Aber auch das ist kein Problem: man visiert ihn dann an, wenn er gerade den größten seitlichen Abstand vom umkreisten Gegenstand hat, feuert eine Rakete ab und bremst ihn mit dem "Traktor Beam".



Alle Interphase-Blaupausen schön übersichtlich geordnet

= LIFT UP
= LIFT DOWN
= PRESSURE PAD
= POWER
= DOOR
= CAMERA
= ELECTRIFIED FLOOR
= SECURITY DROID
= TURNTABLE
= WORKSHOP
= DATA FILE

Maniac Mansion

"Maniac Mansion" erfreut sich noch immer größter Beliebtheit und erobert jetzt sogar die Konsolenfront.

Um ein für allemal den armen Abenteurer zu helfen, die sich verlaufen haben, hier noch einmal eine Komplettlösung. Ausgetüftelt wurde sie von Thomas Lainerc aus Salzburg.

Die Lösung ist mit allen Personen möglich. In diesem Fall nehmen wir Syd und Bernhard.

Dave stellt man an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernhard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre und Syd drückt den rechten Knauf. Bernhard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit, aus dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Malerzimmer Wachsfrüchte und den Farbentferner. Er geht ins 2. Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kassette findet.Im Musikraum legt er Platte und Kassette ein und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kassette einlegt. Siehe da, eine Lampe fällt zu Boden, der Recorder wird abgestellt und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerker. Syd gibt Berhard den Krug, Bernhard öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahltür, das Glas wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt. Bernhard wartet an der Leiter, Syd trainiert oben im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat. Er geht vor die Haustüre, entfernt links davon die Sträucher und öffnet das dahinterliegende Gitter. Er dreht den Hauptahn auf und nun ist Eile angesagt. Bernhard springt schnell ins Becken, nimmt Radio und Schlüssel mit und läuft wieder hinaus. Syd muß jetzt unbedingt den Hahn wieder zudrehen. Im Radio findet Bernhard Batterien. Syd nimmt die Taschenlampe aus der Küche, geht zum Becken, öffnet das Tor und anschließend das Garagentor. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet. Syd nimmt das Werkzeug und den Wasserhahn mit. Er gibt Bernhard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbentferner, die Pepsi und das Wasserglas. Beide gehen jetzt in die Diele. Bernhard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Röhre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, das er vorher gelesen hat. Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller öffnet er den Sicherungskasten. Bernhard geht ins Pflanzenzimmer und entfernt den Farbfleck an der Wand. Er öffnet die Tür, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe eingeschaltet. Syd schaltet den Strom ab, Bernhard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm die die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten. Dave stellt sich vor Ednas Tür.



Bernhard repariert in der Bibliothek das Telefon, Syd geht an der Kraftmaschine vorbei ins Bad und montiert den Wasserhahn. Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernhard klingelt an der Haustür. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Ed's Zimmer, nimmt Hamster und Keycard mit, öffnet das Sparschwein und steckt alle Münzen ein. Im Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safenummer sichtbar und Dave kann den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen. Er wartet, während Bernhard erneut telefoniert. Allerdings muß ihm Syd zuvor die Tür öffnen. Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer. Dave läßt sich von Bernhard den Krug geben und füllt ihn in der Küche (nicht im Becken!). Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet ein. Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden, und man findet eine Münze. Diese wird in den Meteor-Meß-Automaten gesteckt, eine der drei Highscore-Nummern ist der Code für die große Labortür. Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden. Dave bekommt von Syd und Bernhard alle Schlüssel und den Card-Key. Er geht in den Keller, betritt den Kerker und öffnet die beiden Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel. Die Codenummer wird eingegeben und Dave betritt das Labor. Er geht einen Raum weiter, zieht sich mit der Münze eine frische Pepsi und trinkt sie.

In dem Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht ihn an. Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum. Hebel auschalten und Meteor einstecken. Nun bleiben nur noch 2 Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür, Meteor in den Kofferraum stecken, Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und...Ende.

Je nachdem, welche Personen man wählt, unterscheiden sich die Lösungen in kleinen Punkten. Hier also noch einige Ergänzungen.

Michael:

Beim Klingeln Paket annehmen, öffnen und Ed geben. Vor dem Haus findet man einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen, geht sie zu Bruch, man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhaupthahn wieder. Mit Hilfe des Schwamms aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen. Im Fotolabor schaltet man die rote Lampe ein, benutzt den Schwamm mit dem Tablett, dann den Film mit dem Tablett. Die fertigen Fotos gibt man Ed, und schon ist er auf unserer Seite.

Bernhard:

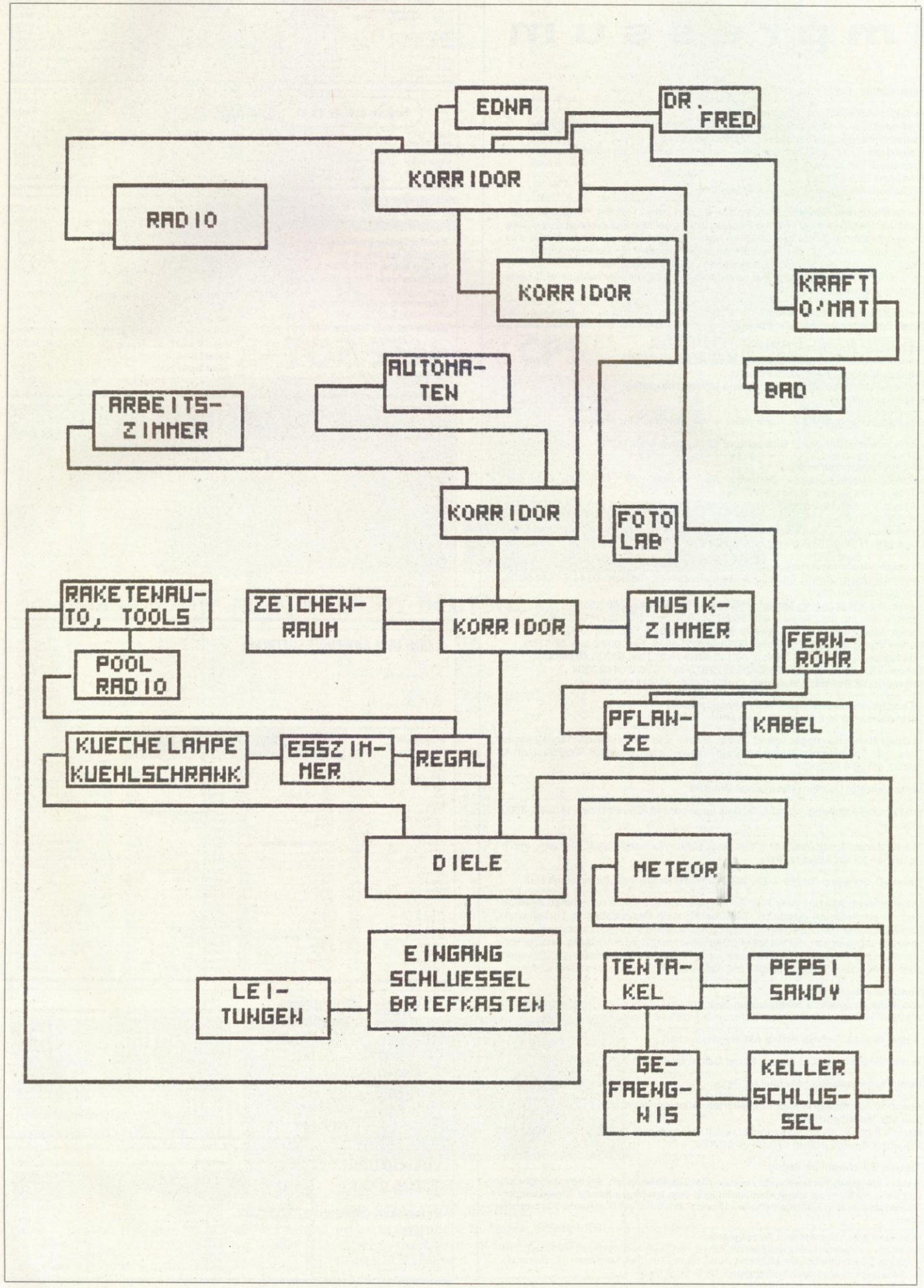
Die Röhre wird von Bernhard ins Funkgerät eingebaut. Wenn die innere Labortür offen ist, Polizei anfunken. Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor. Hebel hochziehen und das war's.

Wendy:

In Doktor Freds Arbeitszimmer Licht machen, Manuskript aus der Schublade nehmen und im Pflanzenzimmer mit der Schreibmaschine bearbeiten. Im Musikraum TV-Sendung ansehen, dann den Briefumschlag mit der Schreibmaschine beschriften und mit Wasser erhitzen. Manuskript in den Briefumschlag stecken, frankieren nicht vergessen und den Umschlag in den Briefkasten vor dem Haus geben. Fähnchen hochstellen. Nach ca. 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn dem lila Tentakel im Labor.

Allgemeine Tips:

Wird der Hauptwasserhahn geschlossen, darf niemand mehr im Wasser sein. Dem grünen Tentakel darf man keine fremden Verträge zeigen. Auch die Musik für den rostigen Schlüssel darf es nicht hören. Man kann den Hamster in die Mikrowelle stecken, aber das muß man vor Ed verheimlichen. Was man nicht in die Mikrowelle geben darf, ist radioaktives Wasser! Den roten Knopf im Schwimmbad auf keinen Fall drücken! Wasser und Strom dürfen maximal 2 Minuten abgestellt sein.


EDNA
DR. FRED
KORRIDOR
RADIO
KORRIDOR
KRAFT O'MAT
BAD
AUTOMA-TEN
ARBEITS-ZIMMER
KORRIDOR
FOTO LAB
RAKETENAU-TO, TOOLS
ZEICHEN-RAUM
KORRIDOR
MUSIK-ZIMMER
FERN-ROHR
POOL RADIO
PFLAN-ZE
KABEL
KUECHE LAMPE KUEHLSCHRANK
ESSZIM-MER
REGAL
DIELE
METEOR
EINGANG SCHLUESSEL BRIEFKASTEN
TENTA-KEL
PEPSI SANDY
LEI-TUNGEN
GE-FAENG-NIS
KELLER SCHLUS-SEL

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Projektleiter: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den Inhalt
Redaktion: Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Barbara Kleiber-Würm
Titelgestaltung: Friedemann Porscha
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Rainbow Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 0041/42/440550, Fax: 0041/42/415770
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galvestone Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-366-3923
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043/1/587139 30, Fax: 0043/1/587139333

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 00972/3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: Aim Int. Inc., Telefon: 00886/2/7548631, Fax: 00886/2/754870.
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 0082/02/756-4819, Fax: 0082/02/757-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 0033/1 4800-7616, Fax: 0033/1 4824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 0039/2/4982997, Fax: 0039/2/24692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/46 13-638

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg (5000)
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6 19 66-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 9,80

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle im Power Play Sonderheft Tips & Tricks erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Fax: 46 13-774

©1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

SEGA® MEGA DRIVE™ — d = deutsche Anleitung

Megadrive deutsche Konsole komplett + 1 Spiel + Japan Adapter 499,00
Extra Joypad 49,90
Arcade Power Stick 149,90
Japan Adapter 49,90
Alex Kidd d 94,90
Altered Beast d 79,90
American Football d 139,90
Arnold Palmer Golf d 119,90
Basketball d 119,90
Budokan d 129,90
Columns d 89,90
Cyber Ball d 119,90
E Swat d 119,90
Forgotten Worlds d 119,90
Gain Ground d 119,90
Ghost Busters d 119,90
Ghouls n Ghosts d 129,90
Golden Axe d 119,90
Herzog Zwei d 119,90
Last Battle d 119,90
Moon Walker d 119,90
Mystic Defender d 119,90
New Zealand Story d 94,90
Phantasy Star 2 d 139,90
Populous d 129,90
Rambo 3 d 94,90
Revenge o Shinobi d 119,90
Space Harrier 2 d 119,90
Strider (8 MB) d 139,90
Super Hang On d 119,90
Sup. L. Baseball d 119,90
Super Monaco GP d 109,90
S. Thunder Blade d 119,90
Sword Of Vermill d 139,90
Thunderforce 2 d 119,90
Truxton d 119,90
Twin Hawk d 119,90
World Cup Italia90 d 94,90
Zany Golf d 129,90
Zoom d 94,90
Fragen Sie nach Neuerscheinungen

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dialogkabel und Batterien d 158,00
4 Akkus + Ladegerät 44,90
Aktivboxen pro Paar 59,90
Carry All Game Boy 44,90
Game Boy Amplifier 49,90
Gürteltasche 29,90
Nintendo Light Boy 79,90
Nintendo Akkupack 79,90
Alleyway d 49,90
Atomic Punk d 54,90
Balloon Kid d 49,90
Burai Fighter Deluxe d 54,90
Chessmaster d 54,90
Dr. Mario d 52,90
Gargoyles Quest d 52,90
Golf d 49,90
King Of The Zoo d 52,90
Kwirk d 49,90
Othello d 54,90
Pinball Satans Revenge d 49,90
Qix d 49,90
Side Pocket Billard d 54,90
Solar Striker d 49,90
Spider Man d 49,90
Super Mario Land d 49,90
Tennis d 49,90
Wizards & Warriors d 49,90
Fragen Sie nach Neuerscheinungen

Zubehör

Memostar Speicher-Erweiterung 512 KB AM 229,00 für Amiga 500, abschaltbar, mit Uhr
No-Name Speicher 512 KB, abschaltbar, mit Uhr AM 129,00
Diskettenlaufwerke für Amiga, extern, abschaltbar 5,25 Zoll 299,00 3,5 Zoll 249,00
Disketten double density: (die Preiswerten!) 5,25 Zoll 5,90 3,5 Zoll 13,90
Disketten high density: (super sicher!) 5,25 Zoll 19,90 3,5 Zoll 34,90
Druckerkabel Centronics 1,8 m 29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach 89,90
Parallel-Kabel 25 polig subD 1,8 m 29,90
Monitorverlängerung 9 polig subD 2 m 9,90
Monitor-Schwenkarm (schwere Ausführung) 259,00
Maus/Joystickverlängerung digital 2 m 9,90
Mausmatte 9,90
4-Spieler-Adapter AM 19,90
4 Mignon Akkus + Ladegerät 44,90
Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig PC 249,00
Ad Lib Karte mit Composer-Software PC 329,00
Ad Lib Composer Software (engl.) PC 179,00
Sound Blaster Karte 24-stimmig PC 349,00
Sound Blaster CMS-Chipset PC 49,90
Sound Blaster Midi-Box PC 119,00
Aktiv-Boxen für Soundkarten pro Paar 59,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRAFIK	DISKS	PREIS
ADLIB SPIELE–DEMO	CEV	4	20,00
AUTOKAUF	H	1	5,00
BTX	H	1	5,00
CADDY CAD	H	1	5,00
CAPTAIN COMIC	E	1	5,00
COPY AGATHE	HCEV	2	10,00
DOS-HILFE	H	1	5,00
ETIKETT	HCE	2	10,00
FEUERWERK	H	2	10,00
GALAXY (TEXTVERARBEITUNG)	HCE	1	5,00
GS - AUFTRAG	HCEV	1	5,00
HERCULES - SHOW	H	1	5,00
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,00
LAGER/FAKTURA	H	2	10,00
LERNEN SIE ENGLISCH !	H	1	5,00
LIGHTNING PRESS	C	10	50,00
MONOPOLY	H	1	5,00
POPCORN	H	1	5,00
PINSEL DER	C	1	5,00
PROCOMM (DFÜ-PROGR.)	H	1	5,00
PSION CHESS	HCEV	1	5,00
RAILROAD	V	1	5,00
RISICO	E	1	5,00
ROBOT 2	V	1	5,00
ROBOTRON	H	1	5,00
SOUNDPAKET AD LIB + SOUND BLASTER	HCEV	28	99,90
SPIELESAMMLUNG	C	2	10,00
STRIKER	H	1	5,00
TOOLS FÜR COMPUTER	HCEV	5	25,00
TOOLS FÜR FESTPLATTEN	HCEV	5	25,00
URLAUBSVERWALTUNG	H	1	5,00
VGA MAH JONGG	V	1	5,00
VGA SLIDE	V	5	25,00
XENON EDITOR	HCEV	1	5,00

LERN- UND ANWENDERSOFTWARE

	SYSTEM		PREIS
3 D DRAW	D	PC	199,00
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED	D	PC	399,00
PC-GLOBE (GEOGR. DATENBANK)	D	PC	179,00
CLIMATE	D	AM	69,00
DE LUXE PAINT 1	E	AM	49,90
DE LUXE PAINT 3	D	AM	249,00
DEV PAK ASSEMBLER V 2.0	D	AM	139,00
DIGI PAINT 3	D	AM	179,00
DIGI VIEW GOLD V 4.0	D	AM	349,00
LOTTO	D	AM	49,90
TFMX - CHRIS HÜLSBECKS WORKSTATION	D	AM	79,90
TURBO PRINT 2	D	AM	89,90
TURBO PRINT PROFESSIONAL	D	AM	179,90
X-COPY 2 INCL. HARDWARE	D	AM	69,90
X-COPY PROFESSIONAL INCL. HARDWARE	D	AM	89,90
LERNSOFTWARE VON MARKT & TECHNIK Deutsch/Englisch/Erdkunde 1,2/Mathematik 1,2,3/Physik	D	AM	je 44,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME
AHD 1 10,00
ATLANTIS 10,00
BILLARD 10,00
BROKER 10,00
CHESS 2.0/MOVE 10,00
DEATH THE 10,00
DIGIB 10,00
DRAGON CAVE 10,00
DUNGEON KRAMPFER 10,00
FIREPOWER EDITOR 10,00
FLASCHBIER 10,00
GLUECKSRAD DAS 10,00
GOLDHUNTER 10,00
JUMP AND RUN 10,00
MAD FACTORY/Q-BALL 10,00
MARBLE SLIDE 10,00
MECH FIGHT 10,00
MOON BASE 10,00
PAMEHTA 10,00
PARANOIDS 10,00
PETERS QUEST 10,00
POPULOUS SZENERIE 10,00
QUIZMASTER 10,00
ROLL ON 10,00
SENSO PRO 10,00
SPACE POKER 10,00
STAR TREK QUIZ 10,00
STEINSCHLAG 10,00
STONEAGE 10,00
SUPERPAC 10,00
TENNIS (1 MB) 10,00
TILES 10,00
TOWERS/CONCENTRATION 10,00
TRICKY 10,00
TRUCKING 10,00
TURN THE 10,00
WIZZYS QUEST 10,00
ZERG 10,00

ANWENDUNGSPROGRAMME
AMIGA GAGS 10,00
ANALYTICALC GEPACKT 10,00
ANTIVIRUS SPEZIAL 10,00
BUCHHALTUNG 10,00
BUNDESLIGA 10,00
CLICKDOS 2 10,00
DFÜ-DISK 10,00
DISKEY 2.0 10,00
FAHRSCHULE 10,00
FESTPLATTEN-DISK 10,00
FILE MASTER 10,00
GIRO-MAN (KONTOVERWALTUNG) 10,00
GRAFIK-DISK 10,00
JAZZBENCH (1 MB) 10,00
KOPIERPROGRAMME 10,00
LABEL V 2.0 10,00
M.S.-TEXT 10,00
PROFI-DISK (Unl. für Asse) 10,00
R.O.M. (FUNKTIONSGENERATOR) 10,00
SEQUENCER 10,00
TIPP-KURS 10,00

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN
KAISER 2 UND RISK 25,00
STAR TREK 1 (1 MB) 20,00
STAR TREK 2 15,00
STAR TREK 1+2+STAR TREK QUIZ 40,00
WIZARD OF SOUND 15,00

SPIELE- UND GRAFIK-DEMOS
ASM-DEMO AMIGA '90 5,00
BATTLECHESS 5,00
BUDOKAN 5,00
CAPTIVE 5,00
CAR VUP 5,00
CASTLE MASTER 5,00
CLOUD KINGDOMS (spielbar) 5,00
DAY OF THE PHARAO 5,00
DYTER 07 5,00
E-MOTION 5,00
ELVIRA 5,00
EMLYN HUGHES INT. SOCCER 5,00
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS 5,00
EXTERMINATOR 5,00
F 29 RETALIATOR 5,00
FIENDISH FREDDY 5,00
GOLDEN GOBLINS 5,00
HOUND OF THE SHADOW 5,00
IVANHOE 5,00
JAMES POND 5,00
JEANNE D'ARC UND BOZUMA 5,00
JET 5,00
JUMPING JACKSON 5,00
KLAX 5,00
LANCASTER 5,00
LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar) 5,00
OIL IMPERIUM (spielbar) 5,00
PARADROID '90 (spielbar) 5,00
PIPEMANIA 5,00
POPULOUS 5,00
POWERDROME 5,00
PROJECTYLE 5,00
RALLYE CROSS 5,00
RICK DANGEROUS 2 (spielbar) 5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND 5,00
SPACE ACE 5,00
SUPER OFF ROAD RACER (spielbar) 5,00
TIE BREAK 5,00
TURRICAN 2 (spielbar) 5,00
VENUS THE FLY TRAP (spielbar) 5,00
VIKING CHILD 5,00
WALKER THE (1 MB) 5,00

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

SIERRA MEGAPACKS

PROGRAMM	AMIGA	IBM-PC	ST
CODENAME: ICE MAN	119,90	134,90	119,90
COLONEL'S BEQUEST	129,90	134,90	129,90
CONQUESTS OF CAMELOT	119,90	134,90	119,90
HERO'S QUEST	119,90	119,90	119,90
KING'S QUEST TRIPLEPACK (King's Quest 1, 2 und 3)	119,90	119,90	119,90
KING'S QUEST 4	129,90	119,90	99,90
KING'S QUEST 5 (VGA)		119,90	
KING'S QUEST 4 UND 5 (KQ5 VGA)		219,90	
LEISURE SUIT LARRY 1	84,90	84,90	84,90
LEISURE SUIT LARRY 2	99,90	99,90	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3	119,90	119,90	119,90
LEISURE SUIT LARRY TRIPLEPACK (Larry 1, 2 UND 3)	149,90	149,90	149,90
MANHUNTER 1 UND 2	179,90	179,90	179,90
MANHUNTER NEW YORK	99,90	99,90	99,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,90	109,90	109,90
POLICE QUEST 1	84,90	84,90	84,90
POLICE QUEST 2	129,90	84,90	89,90
POLICE QUEST 1 UND 2	179,90	149,90	149,90
QUEST FOR GLORY 2		119,90	
RISE OF THE DRAGON		119,90	
SPACE QUEST 1	89,90	89,90	79,90
SPACE QUEST 2	89,90	99,90	84,90
SPACE QUEST 3	99,90	109,90	99,90
SPACE QUEST 1, 2 UND 3	249,90	254,90	249,90
SPACE QUEST 4 (HCE/HD OD. VGA/HD)		119,90	

VORSCHAU Diese Programme waren bei Drucklegung angekündigt. Wir informieren Sie gern über den CPS-Neuheitenservice.

PROGRAMM	TYP	AMIGA C 64	IBM-PC
POWERMONGER DATA DISK	D SIM	44,90	
TRADERS	E STR	74,90	74,90

INTERNATIONALER SOFTWAREMARKT Diese Importartikel verfügen über eine englische Anleitung.

PROGRAMM	TYP	AMIGA C 64	IBM-PC
AIRLINE TRANSPORT PILOT	E SIM		94,90
BOOT DAS	E SIM	84,90	
DRAGON STRIKE	E SIM	84,90	84,90
FIRE HAWK (THEXDER 2)	E ARC		74,90
JETFIGHTER 2	E SIM		89,90
LIFE & DEATH 2 (Das Gehirn)	E SIM		84,90
LINKS COURSES BAY HILL CLUB	E SPO		44,90
LINKS COURSES BOUNTIFUL	E SPO		44,90
LINKS COURSES FIRESTONE	E SPO		44,90
MAGIC CANDLE, THE	E ROL		84,90
OIL'S WELL (SIERRA)	E ARC		69,90
STELLAR 7 (SIERRA)	E ARC		74,90
TRACON 2	E SIM		139,90
TUNNELS & TROLLS	E ROL		89,90
WIZARDRY 1	E ROL	39,90	49,90
WIZARDRY 2	E ROL	39,90	49,90
WIZARDRY 3	E ROL	39,90	49,90
WIZARDRY 4	E ROL		49,90
WIZARDRY 5	E ROL	39,90	49,90
WIZARDRY 6 (Bane of the cosmic forge)	E ROL	94,90	94,90

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-	Colonel's Bequest The	L	P	A	Future Dreams	(L	P)	-	Landsitz von Mortville Der	L	-	-	Phantasie 3	L	-	-	Secret Of The Silver Blades	L	P	A	Tangled Tales	-	-	A
688 Attack Submarine	-	-	A	Conquests Of Camelot The	(L	P)	A	F-14 Tomcat	-	-	A	Last Ninja	-	-	A	Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A	Sentinel The (Firebird)	-	-	A	Tetris	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A	Curse Of The Azure Bonds	L	P	-	F-15 Strike Eagle 2	-	-	A	Last Ninja 2	L	-	-	Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A	Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A	Times Of Lore	-	-	A
Ace 2	-	-	A	DOS - 2 - DOS	-	-	A	Galdregon's Domain	L	-	A	Legacy Of The Ancients	L	P	-	Pirates!	L	-	A	Sentinel Worlds 1	-	-	A	**Transworld**	L	-	-
Ad Lib Soundkarte	-	-	A	Dam Busters The	-	-	A	Gato	-	-	A	Legend Of Blacksilver	-	-	A	Platoon	-	P	-	Sex Vixens From Space	L	-	-	Ultima 1	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-	Day Of The Viper	L	P	-	Germany 1985	-	-	A	**Legend Of Faerghail**	L	P	-	Police Quest 1	L	-	A	Shadow Of The Beast	(L	P)	-	Ultima 2	-	-	A
Airborne Ranger	-	-	A	Deathlord	-	P	A	Gettysburg	-	-	A	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Police Quest 2	L	-	A	Shadowgate	L	-	-	Ultima 3	L	P	A
Alternate Reality The City	-	P	A	Dec. Battles North Am. Civil War..	-	-	A	Gold Rush	L	P	A	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Pool Of Radiance	L	P	A	Shogun	L	P	-	Ultima 4	L	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-	Def Con 5	-	-	A	Guild Of Thieves	L	-	-	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A	Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A	Ultima 5	L	P	A
Bad Blood	-	-	A	Defender Of The Crown	-	-	A	Gunship	-	-	A	Loom	L	-	-	Populous	L	-	A	Sorcerian	-	-	A	**Ultima 6**	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A	Deja Vu 2	L	-	-	Hellowoon	L	-	-	Lucky Luke	(L	P)	-	**Ports Of Call**	(L	P)	-	**Sound Blaster Soundkarte**	-	-	A	Uninvited	L	-	-
Bard's Tale 1 The	L	P	A	Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-	Hero's Quest	(L	P)	A	Manhunter New York	L	-	A	Powermonger	-	-	A	Space Ace	L	-	-	Up Periscope	-	-	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A	**Demon's Winter**	L	-	A	Hillsfar	L	-	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	President Is Missing The	-	-	A	Space Quest 1	L	P	A	War In The South Pacific	-	-	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A	Digi Paint 3	-	-	A	Holiday Maker	L	-	-	Maniac Mansion	L	P	-	**Prince of Persia**	L	P	-	Space Quest 2	L	P	A	War Of The Lance	-	-	A
Batallion Commander	-	-	A	Digi View Gold Version 4.0	-	-	A	Imperium Galactum	-	-	A	Mars Saga	L	P	A	Project Firestart	L	-	A	Space Quest 3	L	P	A	Warship	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A	**Dragon Wars**	L	P	A	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-	Mewilo	L	-	-	Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A	**Space Quest 4**	L	P	A	Wasteland	L	P	A
Battlehawks 1942	-	-	A	Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	-	**Insector X**	-	-	A	Might & Magic 1	-	-	A	**Quest For Glory 2**	-	-	A	Space Rogue	L	-	-	Wasteland Paragraphs	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A	Dragon's Breath	-	-	-	It Came From The Desert	(L	P)	-	Might & Magic 2	-	-	A	Questron 2	L	P	-	**Spellcasting 101**	L	-	-	**Wing Comm. + Secr. Miss.**	-	-	A
Battletech	(L	P)	A	Drakkhen	L	-	-	Jet	-	-	A	Millennium 2.2	L	-	-	**Railroad Tycoon**	L	-	-	Stadt der Löwen	L	-	-	World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Bismarck	-	-	A	Dungeon Master	L	P	A	Jones In The Fast Lane	-	-	A	Miracle Warriors	-	-	A	Reach For The Stars	-	-	A	Star Command	L	-	A	Zack Mc.Kracken	L	P	A
Black Cauldron The	L	-	-	Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A	Kampfgruppe	-	-	A	Navcom 6	-	-	A	Red Lightning	L	-	A	Star Flight 1	L	-	A	Zork 1	L	-	-
Bloodwych	L	P	-	**Elvira Mistress of the dark**	L	P	-	Keef The Thief	-	-	A	Navy Seal	-	-	A	Red Storm Rising	-	-	A	Star Flight 2	L	-	A				
Bubble Ghost	-	P	-	Emperor Of The Mines	L	-	-	King Arthur	L	-	-	Neuromancer	L	P	-	**Renegade Legion Interceptor**	-	-	A	Star Trek 5	-	-	A	"L" und "P" in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!			
Buck Rogers	L	P	A	Europe Ablaze	-	-	A	Kingdoms Of England	-	-	A	New Zealand Story The	-	-	A	Rings Of Medusa	(L	P)	-	Starglider 1	-	-	A				
Cadaver	L	P	-	Faery Tale Adventure The	(L	P)	-	King's Quest 1	L	P	A	Ooze	L	P	-	**Rise Of The Dragon**	(L	P)	A	Starglider 2	-	-	A				
Carrier Command	L	-	-	Final Fantasy Legend	-	-	A	King's Quest 2	L	P	A	Operation Marketgarden	-	-	A	Roadwar 2000	-	-	A	Steel Thunder	-	-	A				
Champions Of Krynn	L	P	-	Fire Brigade	-	-	A	King's Quest 3	L	P	A	PHM Pegasus	-	-	A	Robox	L	P	-	Stellar Crusade	-	-	A	**Fett gedruckte Titel sind neu!**			
CHAOS Strikes Back	L	P	A	Fish	L	-	-	King's Quest 4	L	P	A	Panzer Battles	-	-	A	Rommel	-	-	A	Storm Across Europe	-	-	A				
Chrono Quest	L	-	-	Flugsimulator 3	-	-	A	King's Quest 5	L	P	A	Panzer Strike	-	-	A	Russia	-	-	A	Sub Battle Simulator	-	-	A				
Chrono Quest 2	L	-	-	Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A	Knights Of Legend	L	-	A	Pawn The	L	-	-	**Savage Empire The**	-	-	A	Sword Of Aragon	(L	P)	A				
Code Name: Ice Man	(L	P)	A	Fountain Of Dreams	-	-	A	Kult	(L	P)	-	Personal Nightmare	L	P	-	**Secret of Monkey Island**	(L	P)	A	Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A				

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG



1

SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga	**74,90**
Atari ST	**74,90**
PC	**VGA 89,90**
PC	**EGA 69,90**

- komplett deutsch -



2

SIM EARTH

IBM PC 84,90

jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben



3

CHAOS STRIKES BACK

Amiga	**74,90**
Atari ST	**74,90**
incl. L und P	**89,90**

		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	RAILROAD TYCOON	89,90		84,90	
5.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
6.	SILENT SERVICE 2			89,90	
7.	EYE OF THE BEHOLDER			84,90	
8.	ULTIMA 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9.	CADAVER	74,90			74,90
10.	POOL OF RADIANCE	69,90	89,90		89,90

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

SONDERANGEBOTE

	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCTIC FOX	D	SIM		39,90
BAD BLOOD	D	ROL		49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL	24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL	49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL	44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO	24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV	29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM	49,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL	29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC	29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC	29,90	
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90	
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90	
EYE OF HORUS	D	ARC	29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL	39,90	
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM	49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO	14,90	
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO	29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90	
HOLLYWOOD POKER	D	STR	19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR	9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV	29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO	19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90
JUMP JET	E	SIM	14,90	
KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE	D	SPO	39,90	
KICK OFF PLAYER MANAGER	D	SPO	54,90	
KICK OFF 2 - WINNING TACTICS	D	SPO	24,90	
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90	49,90
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR		29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR		39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV	24,90	
MS. PACMAN	E	ARC		24,90
OMEGA	E	SIM	59,90	
PACMAN	E	ARC	14,90	
SECONDS OUT	E	SPO	19,90	
SILENT SERVICE	E	SIM	49,90	49,90
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90	
STARWAYS	D	ARC	19,90	
THUNDERCHOPPER	E	SIM	49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO	39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90	
UP PERISCOPE	D	SIM	49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90	

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	SIM	84,90					
ALPHA WAVES	STR	74,90		74,90	74,90		
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA	SIM	94,90			94,90		
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90		79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90	69,90		69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90					
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	74,90					
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DARK HEART OF UUKRUL	ROL				84,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90	89,90		J	
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRACHEN VON LAAS DIE	ADV	74,90					
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90	84,90				
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90				
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90*				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
ELITE	SIM	74,90		74,90	74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90	J	
ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90		94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
EYE OF THE BEHOLDER	ROL				84,90	J	J
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GODS	ADV	69,90		69,90			
GOLDEN AXE	ARC	84,90	44,90				
GRAND OVER!	STR	49,90					
GREAT COURTS 2	SPO	74,90		74,90			
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
HERO QUEST	ROL	69,90					
HIGH ENERGY 2	COM	74,90		74,90	84,90		
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90	J	
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1 MB)	STR	84,90			84,90	J	J
JAHANGIR KHAN (SQUASH)	SPO	74,90		74,90			
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		49,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV		49,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90	89,90		
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOGAN (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90	J	
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90				
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90		89,90		
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MEGATRAVELLER	ROL	74,90			89,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90	J	
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
NORTH & SOUTH	STR	74,90	44,90	74,90	74,90		
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PICK'N PILE	ARC				74,90		
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90		
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	39,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERMONGER	SIM	74,90		74,90			

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
POWERPACK	COM	74,90		74,90	84,90		
POWER UP	COM	84,90	64,90	84,90			
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (HANSE,VERM.,YUP.)	COM	84,90	74,90		84,90		
RED BARON EGA/HD OD. VGA/HD	SIM				119,90	(J)	J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM				94,90		
REVELATION	STR	59,90			64,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGIE 1 UND 2	ROL		29,90				
SCHWERT UND MAGIE 3 UND 4	ROL		29,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90	J	
SHANGHAI 2	STR				84,90	J	J
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 O. 2	SIM				44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90	J	
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPEEDBALL 2	SPO	74,90					
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
STERNE WIE STAUB	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURRICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90				
ULTIMA 6	ROL		89,90		89,90	J	J
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DIE	ADV	74,90	44,90				
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90					
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS 2	SIM				49,90	J	J
WINGS	SIM	84,90					
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 I 5000 Köln 41

Bestellannahme:
✆ 0221/40 74 47
✆ 0221/40 68 88
✆ 0221/40 17 80
24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich für den Titel .....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Programm/Modul
- ❑ Software-Test
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: .....

Straße: .....

Wohnort: .....

Telefon: .....

Computer: .....

Kunden-Nr.: .....

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

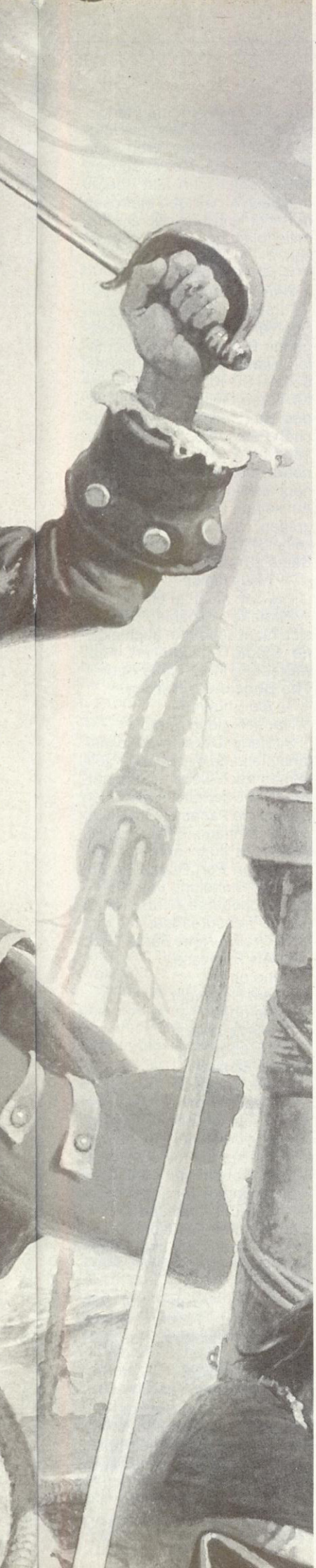
zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM	99,00 DM

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.





Pirates

Sid Meiers "Pirates" ist ein Dauerbrenner. Dieses fantastische Spiel, seit über drei Jahren in der *POWER-PLAY*-Hitparade, findet noch heute mit Recht neue Liebhaber. Thomas Skowronek aus Buxtehude kennt das Freibeuterleben aus dem FF. Hier seine Empfehlungen für alle Piraten:

Sich bei den Gouverneuren beliebt zu machen, ist immer gut. Also alle Aufträge von ihnen annehmen. Ihr könnt ihre Feinde bekämpfen, Piraten fangen und vieles mehr. Gefangene Piraten am besten sofort gegen Lösegeld freilassen, irgendwann gehen sie sowieso flöten, und dann habt Ihr kein Geschäft gemacht. Außerdem ist es wichtig, daß man genau weiß, wer mit wem im Kriegzustand liegt, damit man nicht die falsche Seite angreift. Schnell ist man sonst in Ungnade gefallen. Auf einen Adelstitel kann man dann lange warten. Zu den Töchtern der Gouverneure immer besonders galant sein, sie geben einem später wichtige Hinweise. Um militärische Ränge zu ergattern genügt es, wenn man feindliche Städte angreift. Einen Adelstitel bekommt man erst, wenn man eine Festung für die Nation des jeweiligen Gouverneurs erobert oder viele feindliche Orte stürmt. Die begehrten Handelswaren bekommt man entweder durch Entern oder Plündern von Schiffen oder durch geschicktes Einkaufen in armen Städten.

John Hawkins und der Kampf von San Juan de Ulua

Handel oder Überfall? Das ist die Frage. Handel ist wesentlich schwieriger, da

— man nur ein langsames Schiff besitzt

— dazu nur die kleineren spanischen Städte bereit sind und die großen spanischen Festungen versperrt bleiben

— man durch Handel nur einen kleinen Gewinn erzielt, die große Mannschaft aber nur ungerne auf die Heuer wartet.

Habt Ihr Euch trotzdem zum Handeln entschieden, sind der "skill at navigation" und der "skill at fencing" besonders wichtig. Eure Waren solltet Ihr nur nebenbei verkaufen. Da Ihr über eine relativ große Mannschaft verfügt, bieten sich besonders die kleinen spanischen Städte als sichere Beute an. Allgemein gilt, je größer die eigene Mannschaft, je besser ihre Moral und je kleiner die feindliche Truppe, desto größer sind Eure Chancen. Wenn die Matrosen unglücklich oder gar verärgert sind, sollte man auf keine Fall einen Hafen anlaufen. Es muß damit gerechnet werden, daß die Mannschaft desertiert.

Francis Drake und der Silver Train

Anfangs solltet Ihr Euch eingehend mit dem Handel beschäftigen und Euer Vermögen mehren. Später sind dann Überfälle die lukrativere Einnahmequelle. Deshalb solltet Ihr auch den "skill at fencing" nicht entgehen lassen. Auf den "skill at navigation" könnt Ihr diesmal verzichten, da Euch die Mannschaft auch längere Seefahrten nicht übelnimmt. Trotz der Geduld der Mannschaft sollte man sich Schätze und andere Wertsachen niemals entgehen lassen. Da Ihr anfangs nur über eine kleine Mannschaft verfügt, ist es ratsam, zu Beginn des Spiels nur die nördlichen Städte anzugreifen. Anschließend solltet Ihr die französischen und englischen Stützpunkte auf den Bahamas anlaufen und dort die gestohlenen Waren verkaufen. Jetzt könnt Ihr Euch auch eine größere Mannschaft zulegen. Habt Ihr diese Tour ein paarmal gemacht, könnt Ihr Euch in südliche Gefilde wagen und dort die reichen Städte überfallen. Achtet aber darauf, daß Eure Mannschaft für diese lange Reise gut ausgerüstet ist. (Viel Beute, viel Verpflegung und gute Stimmung.)

Piet Heyn und die Treasure Fleet

Da Ihr über eine große Streitmacht verfügt, könnt Ihr alle Städte angreifen. Nur um die großen spanischen Städte sollte Ihr noch einen Bogen machen. Die sind erst dran, wenn die Mannschaft groß genug ist. Hier sind die Voraussetzungen sehr gut. Ihr verfügt über gute Schiffe und eine relativ bescheidene Mannschaft. Ihr könnt Land- und Seegefechte führen, Handel treiben und schmuggeln. Lauft in keinen Hafen ein, wenn die Mannschaft unzufrieden ist — eine Meuterei ist sonst unvermeidbar.

La Ollonais und die Plünderung Maracaibos

Ihr habt die Führung über eine Horde blutrünstiger und geldgieriger Seeräuber. Deshalb müßt Ihr so schnell wie möglich Beute machen, sonst geht es Euch an den Kragen. Nur ein einziger Fehlschlag und die Bande meutert. Ist Holland mit Frankreich verbündet, solltet Ihr die Engländer bekämpfen. Auch Spanien ist als Beute nicht zu verachten, die Franzosen sind auch mit ihnen verfeindet. Niemals mit einer unzufriedenen Mannschaft in einen Hafen einlaufen. Handeln und schmuggeln wann immer sich die Gelegenheit bietet.

Henry Morgan, der Pirat des Königs

Da es bei dieser Expedition nicht ganz so kriegerisch zugeht wie bei den anderen, ist der Handel (mit Holland) empfohlen. Die eigenen Leute sollten etwa 750 Mann stark sein. Dann könnt Ihr jede Stadt einnehmen. Da Frankreich mit Spanien verfeindet ist, ist es ratsam, nach einem erfolgreichen Angriff auf eine spanische Stadt, beim französischen Gouverneur vorbeizuschauen. Er kann Auszeichnungen verleihen. Eure Mannschaft ist bei der letzten Expedition nicht ganz einfach zufriedenzustellen.

Baron de Pointis und die letzte Expedition

Mit der großen Mannschaft könnt Ihr zwar jede Stadt erobern, doch sind die Leute auf Dauer nicht zufriedenzustellen. Die Bande desertiert in Scharen. Ihr solltet jedoch bedenken, daß man auch mit einer Mannschaft von 700 Personen jede Stadt erobern kann. Auf keinen Fall Handel treiben, sonst ist Euer Untergang vorprogrammiert.

The Silver Empire

— Als Engländer

Handel: Sich mit den Spaniern versöhnen und Waren von den armen Städten zu den reichen transportieren. Nebenbei immer in den Schänken vorbeischauen, um vielleicht eine Schatzkarte zu ergattern oder eine größere Mannschaft anzuheuern. Vielversprechende Städte sind "Cartagena", "Panama Santiago" und "Santo Domingo". "Nombre de Dios" und "Vera Cruz" sind vielversprechend, wenn die Treasure Fleet im Hafen liegt. In allen anderen Städten, bis auf "Campeche" und "Maracaibo", kann man Waren billig einkaufen und in den reichen Städten gewinnbringend verkaufen.

Piraterie: Die oben genannten Städte ausplündern oder sogar erobern und dann die Beute in den englischen und französischen Stützpunkten verkaufen. Da die Spanier

stark bewaffnet sind, ist es ratsam, so schnell wie möglich mit dem jeweiligen Anführer zu fechten. Weil es in diesen Breiten keine befreundeten Stützpunkte gibt, sollte die Mannschaft ausreichend groß sein, um längere Zeit auf See verbringen zu können. Es ist ratsam, vorerst nur die nördlichen spanischen Städte anzugreifen.

— Als Franzose

Hier gelten die gleichen Ratschläge wie für einen Engländer, da wir uns in einer ähnlichen Situation befinden.

— Als Spanier

Handel: Auch als Spanier muß man sich erst mit den Seinigen versöhnen, bevor man richtig handeln kann. Wie bei Engländern und Franzosen gilt auch hier, Waren in den armen spanischen Städten einkaufen und in den reichen verkaufen.

Piraterie: sehr schwer. Wenn Ihr die Spanier angreift, verbaut Ihr Euch selber die Nachschublinien. Die befreundeten französischen und englischen Städte sind zu weit weg. Ihr habt keine Möglichkeit neue Männer anzuheuern, die Waren zu verkaufen oder Euch von einem Gouverneur befördern zu lassen.

Merchants and Smugglers

— Als Engländer

Handel: Besonders gewinnträchtig ist der Handel in diesem Fall nicht, da Ihr nur über ein Schiff mit trägen Segeleigenschaften verfügt. Wollt Ihr trotzdem handeln, nutzt die bewährte Methode: In armen Städten einkaufen, in reichen verkaufen. Leider wollen nicht alle Kaufleute mit Piraten Geschäfte machen. Eine gute Handelsroute:

Puerto Cabello — Caracas (Goods)
Coro — Caracas (Goods)
Margarita — Trinidad (Tobaco)
Margarita — Grenada (Tobaco)
Santa Marta — Maracaibo (Goods, Tobaco)
Coro — Maracaibo (Goods, Tobaco)
Margarita — Maracaibo (Goods, Tobaco)
Puerto Cabello — Maracaibo (Tobaco)

Versucht immer mit Kaufleuten aus reichen Städten ins Geschäft zu kommen.

Piraterie: Obwohl englische und französische Städte dünn gesät sind, ist die Piraterie immer noch ein lohnendes Geschäft. Die Spanier sind recht schwach und Städte wie Santiago eine fette Beute. Leider ändern sich die Zeiten. Schätze sind nicht mehr so gewinnträchtig wie 1560. Nebenbei handeln und schmuggeln.

— Als Franzose

Auch in dieser Zeit befindet Ihr Euch in einer ähnlichen Lage wie die Engländer.

— Als Holländer

Handel: siehe oben

Piraterie: Bevor Ihr auf Beutezug geht, erst warten bis einige holländische Städte existieren. Habt Ihr den nötigen Rückhalt, sind auch hier gewinnträchtige Überfälle möglich.

— Als Spanier

Handel: siehe oben

Piraterie: Da es viele spanische Städte gibt, ist die Laufbahn eines spanischen Freibeuters schnell zu Ende. Besser zu einer anderen Nation überlaufen und in deren Namen Überfälle starten.

The New Colonists

— Als Engländer

Handel: Freibeuterei ist zwar gewinnträchtiger, doch auch als Händler kann man gut überleben. In kleinen spanischen Orten Waren einkaufen und, falls man sich mit den Spaniern versöhnt hat, in großen spanischen Städten verkaufen. Besonders vielversprechend: Catagena, Havana, Panama und die wachsenden englischen Kolonien. Wenig interressant, Santiago und Santo Domingo. Hier ein paar mögliche Handelsrouten:

Coro — Curacao (Tobaco)
Gibraltar — Curacao (Tobaco)
Caracas — Curacao (Tobaco)
Puerto Cabello — Curacao (Tobaco)
Curacao — Cumana (Goods)
Coro — Cumana (Goods)
Caracas — Cumana (Goods)
Trinidad — Cumana (Goods)

Piraterie: Die Engländer heißen Freibeuter willkommen. Es ist also sinnvoll, gegen die Spanier zu kämpfen. Das wird jetzt zunehmend einfacher, da die Macht der Spanier in der Karibik abnimmmt. Die spanischen Häfen sind meist sehr schwach bewacht und eine relativ leichte Beute. Hat man die Führung über eine große und gut aufgelegte Truppe, steht einer glänzenden Karriere nichts im Weg.

— Als Franzose

Handel: siehe oben

Piraterie: Mit guter Mannschaft und gutem Schiff ist die Freibeuterei gegen die armen Spanier eine lohnende Beschäftigung. Die französischen Städte liegen anfangs im Norden, deshalb zuerst Städte wie Santiago und Havana angreifen. Da die spanische Macht unwiederbringlich zurückgeht, eroberte Städte als französisches Eigentum reklamieren.

Trotz ihrer guten Aussichten solltet Ihr nicht alle Nationen angreifen. Kommt es zum Frieden, gehen Euch sonst alle Anlaufhäfen abhanden. Neben dem Kampf solltet Ihr den Handel und die Familie (Schwester, Vater, Onkel und Ehefrau) nicht vergessen. Merke: Ein kluger Pirat sichert sich den ruhigen Lebensabend.

— Als Holländer

Handel: Da man am Anfang mit Spanien im Krieg liegt, sollte man alles tun, um eine "Pirate Amnesty" zu erlangen (Piraten einfangen oder ähnliches). Habt Ihr Euch zum Handeln entschlossen, dann müßt Ihr Eure Mannschaft reduzieren. Nachdem Ihr Euch eine Position als holländischer Handelsherr aufgebaut habt, achtet auf Piraten, die sich jetzt verschärft in der Karibik herumtreiben.

Piraterie: siehe oben

— Als Spanier

Piraterie: Engländer, Franzosen, Holländer und andere Freibeuter werden, durch den schwindenden spanischen Einfluß, zu einer rechten Plage. Bevor man sich als aufrechter Spanier mit diesen Burschen einläßt, muß man eine starke Truppe zusammenstellen. Dadurch kann man die fehlenden spanischen Stützpunkte wieder ausgleichen. Vorausgesetzt, die Stimmung in der Mannschaft ist gut und man hat ein wenig Glück, kann man auch als spanischer Freibeuter gute Gewinne machen. Bevor Ihr einen Stützpunkt angreift, verhaltet Euch so ruhig wie möglich. Bekommen Städte Wind von Eurer Anwesenheit, dann verstecken sie ihre Schätze und Ihr geht leer aus.

War and Profit

— Als Engländer

Handel: Nach der obligatorischen "Pirate-Amnesty" habt Ihr gute Handelsmöglichkeiten. Vor allem lohnt es sich, Zucker in den kleineren Städten auf den Antillen einzukaufen und in Barbados, St. Kitts, Curacao oder großen spanischen Städten zu Höchstpreisen zu verkaufen. Ist eine bestimmte Ware nicht im Lager vorrätig, einfach rausgehen und wieder betreten. Gegebenenfalls mehrmals wiederholen.

Piraterie: Es herrschen die gleichen Bedingungen wie im vorherigen Zeitraum und die Gouverneure sind recht nett. Nicht die Familie vergessen.

— Als Franzose

Handel: siehe oben

Piraterie: Die Freibeuterei ist eine wahre Goldgrube. Als Stützpunkt empfiehlt sich Tortuga. Es liegt nah am Florida-Kanal, und dort segelt die Treasure Fleet auf dem Weg nach Europa! Freundliche Gouverneure findet man fast überall und auch an willigen Matrosen herrscht kein Mangel. Die Familienplanung nicht vergessen.

— Als Holländer

Handel: siehe oben

Piraterie: Die schwachen Spanier geben eine hervorragende Beute ab. Die erbeuteten Waren lassen sich in Barbados, St. Kitts und Curacao für gutes Geld verkaufen. Jedes Land will aus der schwachen Position der Spanier seinen Nutzen ziehen und vergibt hohe Auszeichnungen für einen erfolgreichen Raubzug. Auf keinen Fall alle Länder angreifen, sonst bleiben Euch keine Stützpunkte, um die fette Beute zu verscherbeln.

— Als Spanier

Handel: nicht zu empfehlen

Piraterie: Spanier sollten sich nicht scheuen, auch eigene Städte anzugreifen. Hier wartet besonders fette Beute.

The Buccaneer Heroes

— Als Engländer

Handel: siehe oben

Piraterie: Die schwache militärische Lage der Spanier sollte man auch weiterhin ausnutzen. Für Überfälle eignen sich Städte wie Panama, Gran Granada, Santiago, Barbados, St. Kitts, San Juan und Havana. Der Hafen Port Royale ist gut für Zwischenstops und als Informationsbörse. Achtet immer auf die Treasure Fleet und den Silver Train — fette Beute lacht.

— Als Franzose:
siehe oben
— Als Holländer:
siehe oben
— Als Spanier:
siehe oben

Pirates Sunset

— Als Engländer

Handel: Wegen der jetzt vermehrt auftretenden Piratensuchschiffe ist der Handel gefahrlos zu betreiben. Viele Städte haben sich von den Plünderungen der letzten Jahre erholt und besitzen wieder eine gesunde Wirtschaft. Der Weg zu Ansehen und Reichtum ist allerdings etwas langwierig.

Piraterie: Achtet auf die Suchschiffe. Reiche Städte und Angriffsziele gibt es jetzt genug.

— Als Franzose

Handel: siehe oben

Piraterie: Vorsicht vor den Suchschiffen. Spanien ist immer noch ein lohnendes Opfer. Mast und Schotbruch allen Teerjacken!

Loom

Bobbin Junior und Senior, alias Tobias und Norbert Drescher aus Grafing, sind unter die Weber gegangen und schicken uns die Komplettlösung zum neuen Lucasfilm-Abenteuer.

Zur Erinnerung: Der kleine Bobbin schlägt sich zaubernd und musizierend durchs Abenteuer. Die Sekte der Weber, die am Webstuhl das Geschick der Menschen und der Welt stricken, kommen Euch als Zauberstablieferanten gerade recht. Sobald Ihr den Zauberstab des Oberwebers gefunden habt, müßt Ihr Zaubernoten sammeln. Nur mit diesen könnt Ihr alle Sprüche nutzen, die zur Lösung des Abenteuers wichtig sind.

Auf der Insel:

Bobbin sitzt zu Beginn auf einem Felsen, als eine Botschaftsnymphe ihn auffordert, zu den Webern zu kommen. Die Weber, die an ihrem Webstuhl die Muster für den geordneten Ablauf des Weltgeschehens weben, haben seit längerer Zeit Probleme mit Naturkatastrophen. Bobbin schüttelt das letzte Blatt vom Baum und begibt sich in das Dorf. In der großen Hütte ist das Heiligtum der Weber. Durch Anklicken der Wandteppiche erfährt man einiges über die Vergangenheit. Die Weber machen ihn für die Mißstände verantwortlich, weil ihn seine Mutter vor 17 Jahren gegen ihren Rat geboren hat. Er hält seine Ziehmutter Hetchel für seine richtige Mutter und weiß zu diesem Zeitpunkt noch nichts von der Wahrheit.

Seine leibliche Mutter, die in einen Schwan verwandelt wurde, erscheint. Alle Weber bis auf Bobbin werden in Schwäne verwandelt und fliegen weg. Bobbin greift sich den Zauberstab des Oberwebers. Am unteren Bildschirmrand erscheint der Zauberstab und die ersten drei Noten. Er wendet die Eröffnungsmelodie auf das liegengebliebene Ei an. Aus ihm schlüpft die zu einem jungen Schwan gewordene Ziehmutter Hetchel, die ihm alles Wissenswerte über seine Aufgaben erzählt. Zunächst eignet er sich weitere Zaubersprüche an. Er untersucht die übrigen Zelte und findet einen Raum mit einem kochenden Topf, bei dem er die Fähigkeit zum Färben und Entfärben (rückwärts) erhält. Das kann man an den Tüchern ausprobieren. Mit der Flasche lernt man das Ein- und Ausgießen. Als nächstes muß man zum Friedhof. Man lockt die Eule von dem Grabstein, indem man den Dornenbusch zweimal anklickt, aus dem dann ein kleines Kaninchen saust, hinter dem die Eule herjagt. Die Inschrift auf dem Stein ist der Schlüssel zum Verlassen der Insel.

Vorher muß Bobbin noch die Löcher in den Bäumen anklicken, um die Fähigkeit, Licht zu machen, zu erhalten. Dann geht er wieder ins Dorf, in die dunkle Hütte. Dort macht er Licht und findet das alte Spinnrad. Er klickt es zweimal an und erhält die Melodie, wie man Stroh zu Gold macht. Er wendet sie auf den Strohhaufen an und erhält die Note "f".

Nun muß er zusehen, wie er von der Insel wegkommt. Er geht wieder auf seinen Felsen, klickt den Himmel an und spielt die Öffnungsmelodie. Es passiert das, was auf dem Grabstein steht. Der Himmel öffnet sich, ein Baum wird entwurzelt und ins Meer zum Anlegesteg geschleudert. Nun kann Bobbin dorthin gehen und wird mit dem Stamm über das Wasser transportiert. Die Wasserhosenmelodie, die man durch zweimaliges Anklicken erhält, muß er nun rückwärts spielen und der Tornado fällt zusammen. Anschließend kommt er zum Festland und erhält die Note "g".

Die gläserne Stadt:

Um die Sache kurz zu machen, geht man am besten zuerst nach links, wo man ein paar unsichtbare Leute (Schäfer) trifft, die sich sichtbar machen und den Spruch zum Unsichtbarmachen mitteilen. Danach geht man in die gläserne Stadt und klickt die eine Turmspitze an, die rechts unten mit den beiden Glasern als Icon erscheint. Nun kann man sich im Hauptgebäude links durch Läuten der Glocke in die Turmstube transportieren lassen. Man erfährt einiges über einen Auftrag eines geheimnisvollen Bischofs. Man muß die Kristallkugel dreimal jeweils zweimal anklicken und erhält den Spruch zum Erschrecken. Dann klickt man noch die Sichel zweimal an und erhält den Spruch zum Schärfen. Durch Anklicken der rechten Glocke läßt man sich wieder nach unten bringen und verläßt die Stadt.

Die Gilde der Schäfer:

Man geht wieder nach links. Wenn die Schäfer sichtbar geworden sind, werden sie angeklickt und mit dem Erschrekkenspruch sehen sie das, wowor sie sich am meisten fürchten, ihren Todfeind, den Drachen. Sie erkennen Bobbin als Zauberer an und lassen ihn passieren.

Er kommt zur Gildemeisterin. Sie zeigt ihm bei dem kranken Schaf den Heilspruch. Er kann ihr aber nicht helfen, weil er die Note "a" noch nicht hat. Er erfährt noch, daß der Bischof Tausende von Schafen geordert hat, anscheinend für eine Armee. Bei den Schafen am Zaun lernt er den Spruch zum Aufwecken und Einschlafen. Anschließend färbt er die Schafe grün ein. Da der Drache keine Schafe mehr sieht, packt er Bobbin und entführt ihn in seine Höhle. Bobbin macht dem Drachen Angst (Erschreckungsmelodie) und erfährt, daß dieser am meisten Angst vor Feuer hat. Bobbin macht das Gold des Drachens zu Stroh und läßt ihn einschlafen. Im Schlaf wird der Drachenatem feurig. Das Stroh fängt Feuer und der Drache flieht mit brennendem Schwanz. Beim Drachen erhält Bobbin das "a". Der Eingang in das Höhlenlabyrinth ist frei. Bobbin macht Licht. Er findet einen Teich. Indem er ihn öffnet, sieht er die Kristallkugel, die ihm weitere Einblicke in die Zukunft gibt. Am Teich erhält er auch den Spruch, um seine Identität zu tauschen (Reflection). Er sucht den Ausgang. Die unterbrochene Treppe wird durch rückwärtiges Spielen der Wasserhosenmelodie geradegebogen. Der Weg zu den Schmieden ist frei.

Die Gilde der Schmiede:

Da die Schmiede nur eigene Leute einlassen, tauscht er vorher mit dem Schmiedebuben, der Holz sammelt, sein Aussehen (Reflection). Vorher hat er ihn geweckt. Jetzt wird er in die Gilde eingelassen und die Ereignisse überschlagen sich. Der Schmied ist stocksauer, weil Bobbin nur ein Stück Holz (seinen Zauberstab) mitgebracht hat. Er wird in einen Verschlag eingesperrt, klickt zweimal das Stroh an und schläft ein. Die gute Hetchel wird's schon richten. Sie hat mitbekommen, wie der Drache den Schmiedebuben getötet hat und denkt — wegen des Aussehens — zuerst, es sei Bobbin. Sie dringt in die Schmiede ein, holt den schlecht brennenden Zauberstab aus dem Feuer und schiebt ihn unter der Zellentür Bobbin zu. Er öffnet die Tür und wird von dem Bischof empfangen. Bobbin zaubert das Schwert stumpf, als der Schmied es hochhebt. Der Bischof läßt ihn noch einmal in einen Käfig einsperren, den Bobbin mit der Öffnungsmelodie wieder aufmacht. Der Bischof nimmt ihm den Zauberstab weg. Er will damit die Toten erwecken und als deren Führer die Welt erobern.

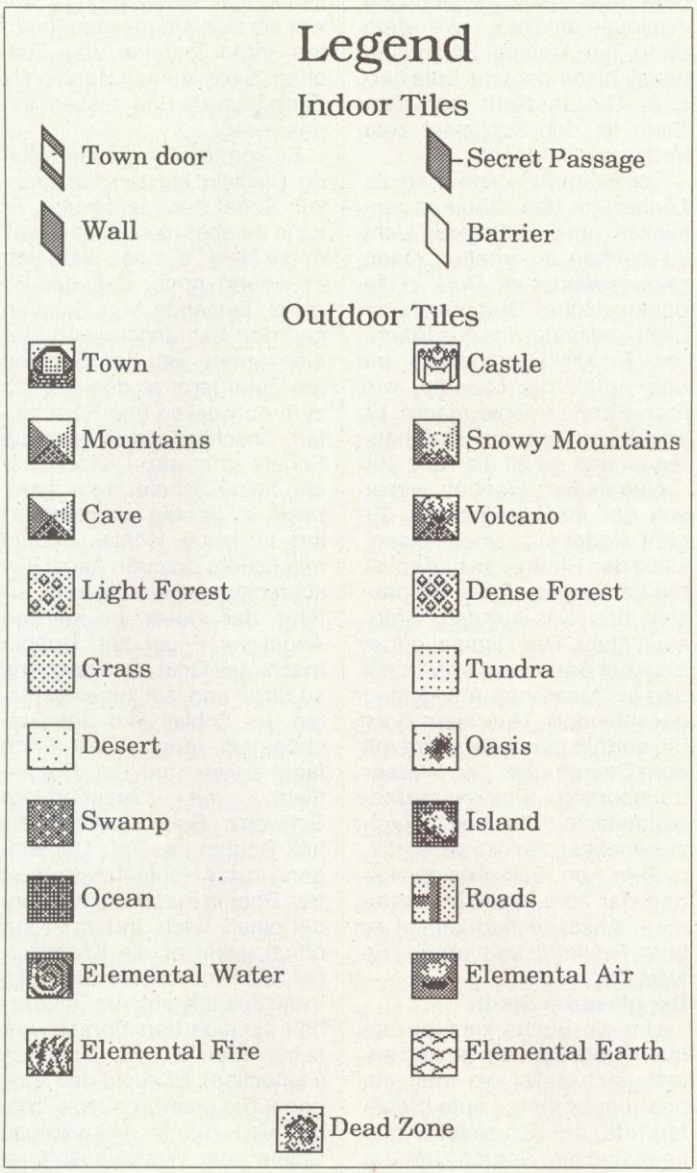
Bobbin wird Zeuge, wie der Bischof die Toten erweckt. Das feine Weltgewebe zerreißt. "Dead One" (das Chaos) ist sauer über die Störung und tötet den Bischof. Bobbin nimmt seinen Zauberstab und geht zurück in das Zimmer mit den Käfigen. Dann wird er von einem Monster in die "Leere" gestoßen und besucht die toten Bewohner. Er heilt die Schäfer und den Schmiedebuben (die Glaser wollen in ihrer ewigen Klarheit bleiben). Jedesmal macht er das Loch danach zu und erhält als Lohn das "b". Zum Schluß findet er im transzendentalen Zustand die Weber als Schwäne. Er erfährt, daß er schnellstens den Webstuhl zerstören muß, weil ihn sonst "Dead One" benutzen würde. Weiter links gelangt er durch ein Loch im Raumgefüge zurück auf seine Insel zum Webstuhl.

"Dead One" erscheint mit der scharfen Sense, die er den Glasern weggenommen hat. Hetchel erscheint als junger Schwan. Sie will Bobbin den Zerstörspruch sagen, aber "Dead One" zaubert sie stumm. Hier muß man genau auf die Melodie aufpassen. Für unmusikalische Spieler erscheint bei jedem Ton ein Stern in der Farbe, die seiner Note entspricht.

Bobbin spielt nun die Noten rückwärts und Hetchel kann wieder reden. Bobbins eigene Sprüche wirken bei "Dead One" nicht. "Dead One" macht aus Hetchel einen gebratenen Vogel. Hier muß man genauso wie vorher verfahren. Danach hat "Dead One" anscheinend sein Pulver verschossen, denn Hetchel kann Bobbin endlich den Zerstörspruch mitteilen. (Wieder zuhören und auf die Farbe der Sterne achten!) Die Welt wird geteilt, Bobbin erhält die letzte Note, klickt sich selbst an und wird transzendent.

Der Rest ist wieder selbstablaufend und bringt einen tröstlichen Ausblick auf die Zukunft und möglicherweise eine Fortsetzung.

Might & Magic II



Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels "Might & Magic II" sind nicht von schlechten Eltern. Selbst erfahrene Abenteurer haben an diesem Spiel reichlich zu knabbern. Damit Ihr nicht den Mut verliert oder Euch restlos verlauft in den Ländern von Cron, hier unsere unentbehrlichen Hilfen. Ihr findet Karten aller Schlösser, Dungeons und Städte. Zahlreiche Landkarten erleichtern die Orientierung. Wir zeigen Euch, wo Ihr Zaubersprüche und NPCs findet und wo wichtige Gegenstände versteckt sind.

Coraks Reisetagebuch

Corak, der Geheimnisvolle, verschwand in einem feurigen Energieball, während er nach einer Möglichkeit suchte, die Welt von Cron vor der Zerstörung zu retten. Er hatte den Führern des Reiches nichts von seinen früheren Rettungsversuchen und Fahrten berichtet. Deshalb ließen sie fieberhaft nach Hinweisen suchen, um die drohende Vernichtung vielleicht doch noch abzuwenden. Man hatte die Hoffnung schon fast aufgegeben, als man endlich das Reisetagebuch von Corak dem Geheimnisvollen fand.

In diesem Tagebuch werden alle Landschaften von Cron ausführlich dargestellt. Das heutige Cron, einschließlich der fürchterlichen Elementebenen, teilt sich in viele Abschnitte auf. Gebiete von besonderer Bedeutung wie Burgen, Städte, Straßen, Höhlen und Verliese sind extra aufgeführt. Ruinen werden ebenso erwähnt, wie geheime Pfade und Durchgänge. Hinweise machen auf besonders gefährliche Gebiete aufmerksam.

Selbstverständlich ist in Coraks Tagebuch auch eine Liste aller wichtigen Gegenstände, Waffen und Monster, die dem Abenteurer während seiner Reisen durch Cron begegnen.

Corak hat uns in seinen Aufzeichnungen viele Rätsel und geheimnisvolle Geschichten hinterlassen. Es wird erzählt, das derjenige Abenteurer, der diese Rätsel entschlüsselt, das Verhängnis von Cron abwenden kann.

Das Buch von Corak wird dem braven Helden als Führer und Helfer mit auf den Weg gegeben. Mit Beharrlichkeit, Ausdauer und ein wenig Glück kann er Cron vor einem katastrophalen Ende bewahren.

Die Karten von Cron

In der Welt von Cron müssen 60 Bereiche von den Helden durchwandert werden. Dabei ist es sehr mühsam und zeitaufwendig, jede Karte selber zu zeichnen, deshalb werden alle wichtigen Punkte in diesem Handbuch aufgeführt. Während des Spiels wird dringend empfohlen, daß einer der Abenteurer die Fähigkeit des Kartographierens besitzt. So werden automatisch Karten gezeichnet, die durch Drücken der Taste "M" jederzeit abgerufen werden können. Leider werden bei dieser Methode keine geheimen Türen und Gänge aufgezeichnet. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die folgenden Karten genau zu studieren. Hier sind z.B. durchlässige Wände eingezeichnet.

Legende

1. Normale Tür
2. Wände
3. Geheimwände
4. Unsichtbare Barriere

Die Katakomben

16 verschiedene, natürlich entstandene Höhlen sind über das ganze Land verteilt. Unter jeder der fünf Städte ist so eine Kaverne. Diese Höhlen dienen oft als Heim, Versteck oder Treffpunkt von gefährlichen Kreaturen. Generell ist der Aufenthalt in diesen Kavernen unsicher, aber alle Gefahren können bezwungen werden.

Wenn Ihr merkt, daß eine Höhle sich als zu schwierig für Eure Truppe erweist, kehrt später wieder zurück, wenn die Charaktere stärker und besser bewaffnet sind.

Die Stadt Middlegate

Die wichtigste Stadt und der Handelsmittelpunkt aller Städte im Lande Cron ist Middlegate. Middlegates weite Einkaufspassagen mit den vielfältigen Geschäften machen aus dieser Stadt etwas Besonderes. Jedes Gebäude ist bewohnt, manche Einwohner haben aber etwas gegen unbefugtes Betreten ihrer Wohnstadt. Einige der Plätze, die unbedingt aufgesucht werden sollten, sind: die Arena, Travel Moore, Otto Mapper und der freundliche Wizard Norton.

Führer durch Middlegate

1. Middlegate Inn
2. Gateway Temple
3. Turkov's Training
4. S. J. Blacksmith
5. Slaughtered Lamb
6. Sleepy's Mage Guild
7. Poorman's Portal
8. Lock and Key LTD:
9. Travel Moore
10. Track and Trail
11. Edmunds Expedition
12. Otto Mapper Esq.
13. Brain Detoxification
14. Middlegates Arena
15. Eingang zu den Höhlen
16. Ausgang in die Wildnis

Die Höhle unter Middlegate

Diese Kaverne ist das Versteck einiger waghalsiger und rücksichtsloser Krimineller.

Zwei rivalisierende Banden kämpfen um die Herrschaft dieses Untergrundkomplexes. Beide haben etwas Wertvolles aus der Stadt über der Höhle gestohlen und hier verborgen. Die geheimen Verstecke dieser Schätze sind stark bewacht. Aber für diejenigen, die diese Kostbarkeiten zu den rechtmäßigen Besitzern in Middlegate zurückbringen, wartet eine fürstliche Belohnung. Untersucht auf alle Fälle genau die Wände in diesem Labyrinth. Viele wichtige Informationen offenbaren sich dem aufmerksamen Beobachter.

Die Stadt Sansobar

Diese Stadt wird von äußerst sparsamen Wüstenhändlern geleitet. Vorsicht und Mißtrauen beherrschen das Leben in dieser Stadt, also seid auf der Hut. Die Kriminalität ist genauso populär wie das Glücksspiel. In den Slums von Sansobar sind Gewalt und Betrügereien an der Tagesordnung, und die Preise für Waren sind im Verhältnis zu deren Qualität viel zu hoch. Die schmalen Gassen der Stadt beherbergen zwielichtige Verbrecher und die Besitzer der Geschäfte sind auch nicht gerade gesellschaftsfähig. Das einzig positive Merkmal dieser baufälligen Stadt ist die Arena, hier "Monster Bowl" genannt.

Führer durch Sansobar

1. Hourglass Inn
2. Tempel Benedictus
3. Sheik Training Arena
4. Big Al's Accessoirs
5. Red Lantern Taverne
6. Whirlwind Mage Guild
7. Sirocco Portal
8. Portal Dune

9. Fitpro Locksmith
10. The Embassy
11. Sly's Opportunities
12. The Sandy Dunes
13. The Wizard's Eye
14. Monster Bowl
15. Eingang zur Höhle unter der Stadt
16. Haupttor der Stadt

Die Höhle unter Sansobar

Diese ungezieferverseuchte Kaverne ist die Wohnstatt zweier ruchloser Diebe. Einer der beiden wird den untrainierten Langfingern Eurer Party helfen, der andere haut Euch übers Ohr. Paßt auf die zahlreichen Fallen auf, die sich hier unten befinden. Zusätzlich können wichtige Informationen für spätere Abenteuer in diesen dunklen Gängen gefunden werden.

Die Stadt Tundara

Tundara ist eine einsame und geheimnisvolle Stadt mitten in der bitterkalten Eis-Tundra von Cron. Terrorisiert von verschiedenen Schneebestien, hat Tundara einen gefährlichen Außenbezirk und eine eher konservative, aber sichere innere Stadt. Gerüchte von gefährlichen Experimenten in dem äußeren Bezirk sind überall zu hören. Diese tödliche Stadt hat eine eigenartige Rechtsauffassung, die unbedingt beachtet werden sollte.

Die Höhle unter Tundara

Diese Kaverne dient den Bewohnern von Tundara als warmes Plätzchen, wenn die Stadt von harten Eisstürmen geplagt wird. In vier große Bereiche unterteilt, sorgt eine mystische Maschine für den freien Zugang in jeden der Teile. Viele einzigartige und kuriose Gegenstände sind hier zu finden, einige brauchbar, andere tödlich. Viele Informationen über die Fundorte mächtiger Gegenstände und Zaubersprüche finden sich ebenfalls hier.

Führer durch Tundara

1. Tundaran Arms Inn
2. White Dove Tempel
3. Enhancement Center
4. Thundrax Weaponry
5. Lucky Dog Salon
6. Mystical Mage Gilde
7. La Porte
8. Polar Passage Portal
9. International Market
10. Saracen's Denial
11. Columbus Sextant
12. Eingang zur Höhle
13. Ausgang in die Wildnis

Die Stadt Vulcania

In dieser sehr, sehr heißen Stadt überleben nur die härtesten Burschen. Vulcania wird von vielen Kriegern besucht. Diese Stadt der Söldner ist auf einem aktiven Vulkan gebaut worden. Abenteurer werden angewiesen aufzupassen, welche der zahlreichen Türen sie öffnen. Es könnte sein, daß den Unvorsichtigen sonst heiße Lava entgegensprudelt. Besucher sollten sich das Stadtzentrum mit den sehenswerten Statuen anschauen, ebenso wird ein Besuch in der sog. "Wild Section" empfohlen.

Für militärische Zusatz-Skills, bietet diese Stadt eine unvergleichliche Auswahl.

Führer durch Vulcania

1. Hotel Four
2. Vulcan Tempel
3. Training Academy
4. Bestway Blacksmith
5. Belinthra's Bar
6. Blackrock Mage Build
7. Vulcania Transport
8. Vulcania Export & Co.
9. Lava Locksmith
10. Proficiency Expert
11. Disembowlments R Us
12. Sergeant Pain School
13. Elementstatuen
14. Eingang zur Caverne
15. Stadttor

Die Höhle von Vulcania

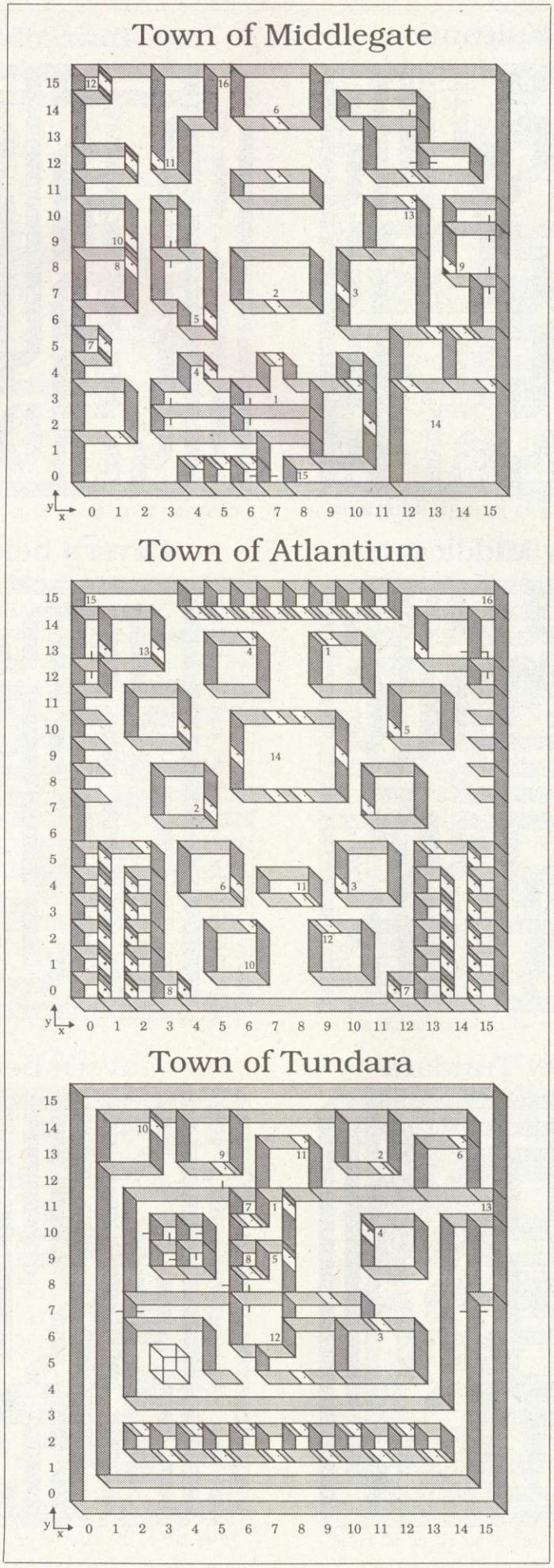
Diese Höhle unter der Stadt Vulcania ist ein wahrer Test für Ausdauer und Fähigkeiten. Am Ende eines jeden Weges kann eine tolle Belohnung gefunden werden. Wie auch immer, viele Hindernisse und Fallen machen diese Wege sehr gefährlich. Beim Herumwandern in dieser Kaverne ist der Levitations-Spruch sehr von Nutzen. Leute, die Hilfe benötigen, sollten auf diesen Umstand achten und alle Informationen sorgfältig aufschreiben. Noch eine Warnung: Nur die kräftigsten und härtesten Abenteurer sollten sich in diese Höhle wagen.

Die Stadt Atlantium

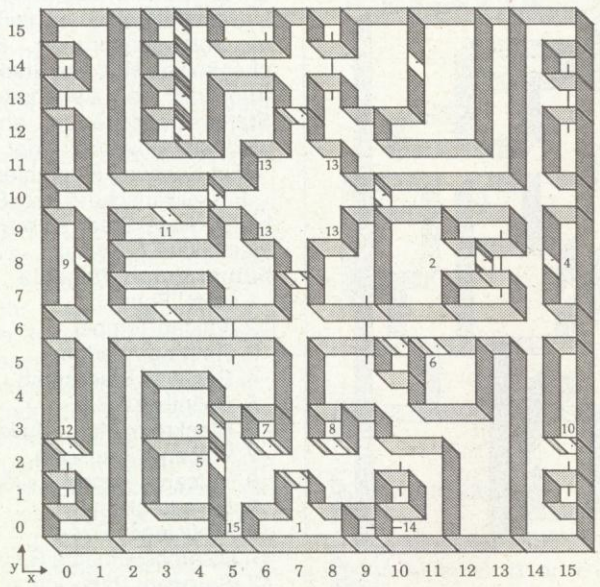
Dies ist die reichste und zivilisierteste Stadt in ganz Cron. Atlantium ist berühmt wegen seiner vielen Statuen, dem einzigen Gefängnis von Cron und einigen der feinsten Skills, die man hier erwerben kann. Die Atlantider sind außerdem sehr profitgierig, deshalb ist Atlantium die teuerste aller Städte. Allerdings sind die Qualität der feilgebotenen Gegenstände und Dienstleistungen den extrem hohen Preis wert. Verpaßt nicht einen Besuch im "Colosseum", der prächtigsten, aber auch herausfordernsten der drei Kampfarenen in ganz Cron.

Führer durch die Stadt Atlantium

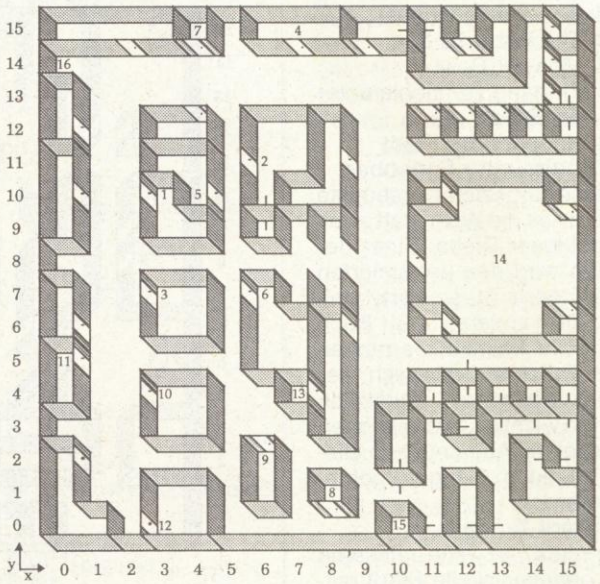
1. Carraige Inn
2. Eleusinian Tempel
3. Insel Training
4. Drewnholds Ironworks
5. Boar's Tongue Tavern
6. Cabalist Mage Guild
7. The Mystic Portal



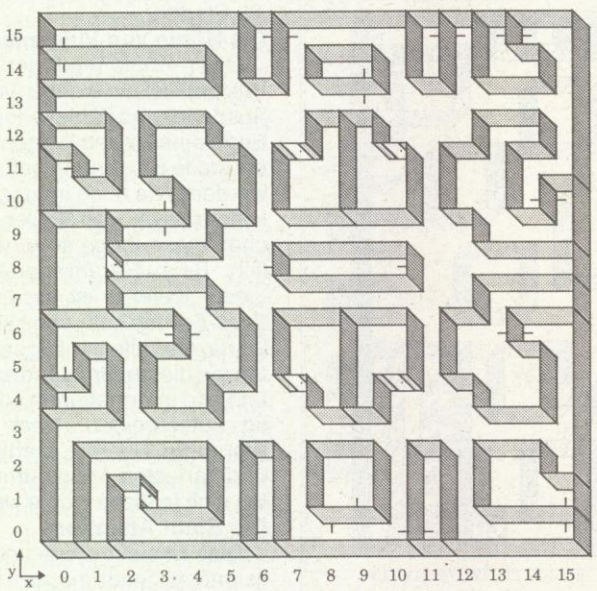
Town of Vulcania



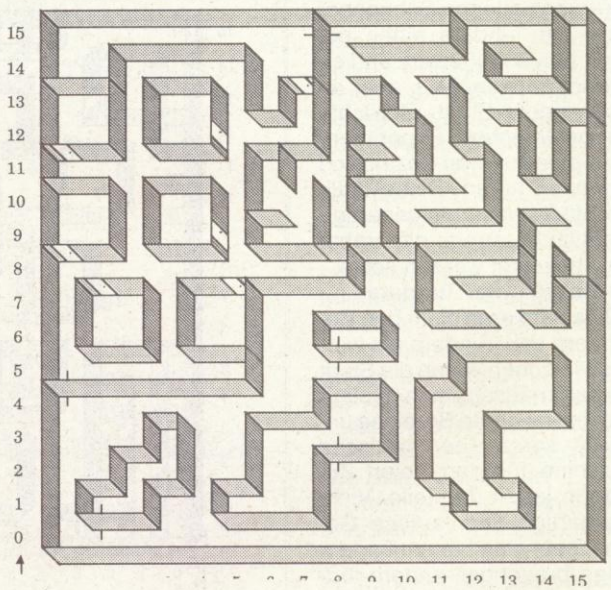
Town of Sandsobar



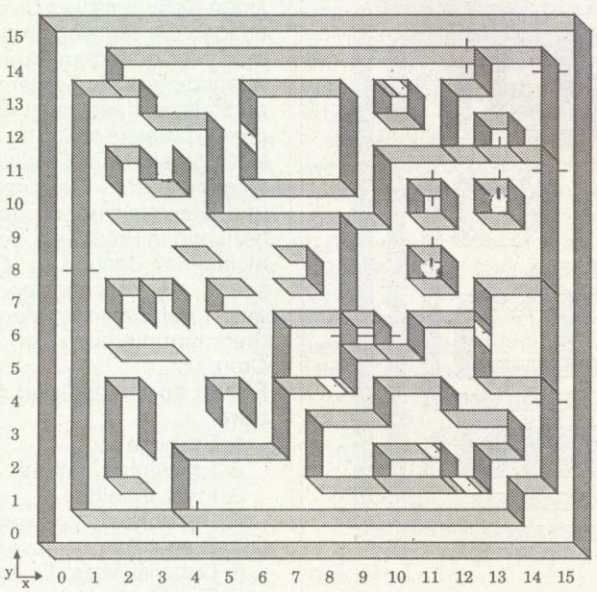
Cavern below Middlegate



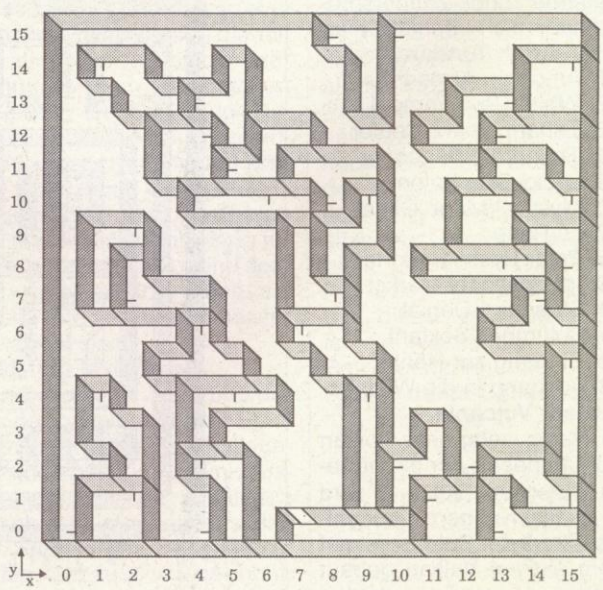
Cavern below Atlantium



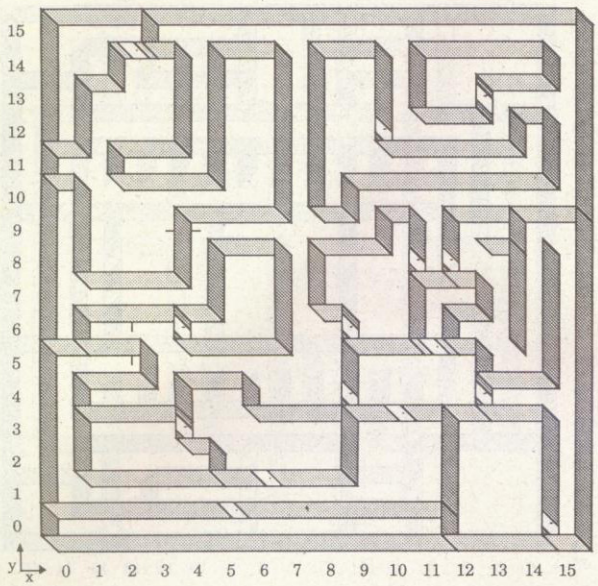
Cavern below Tundara



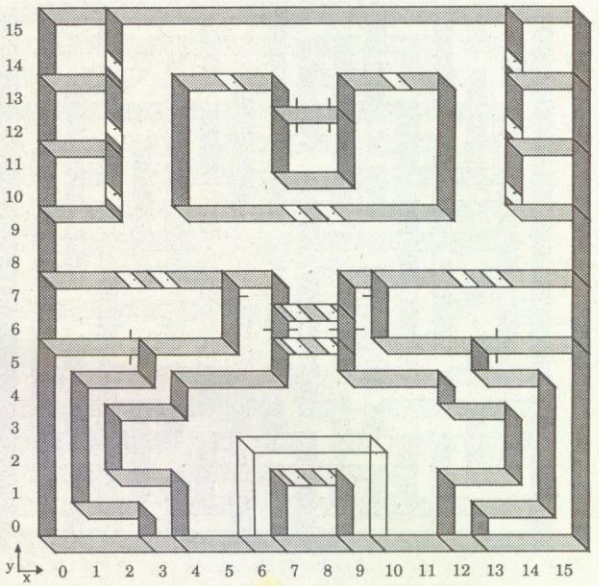
Cavern below Vulcania



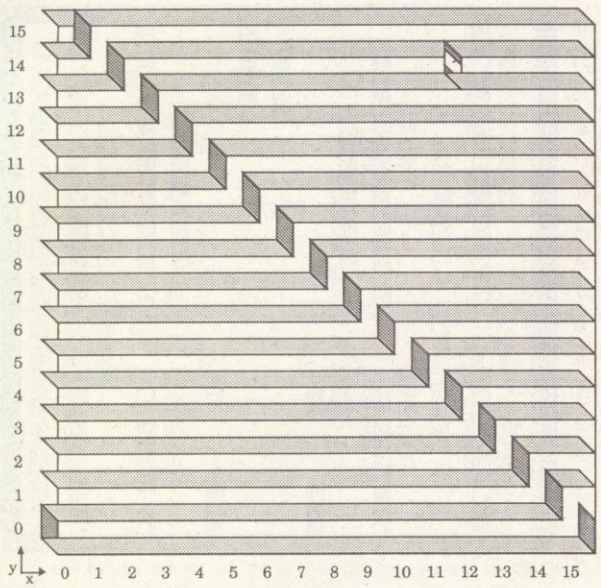
Cavern below Sandsobar



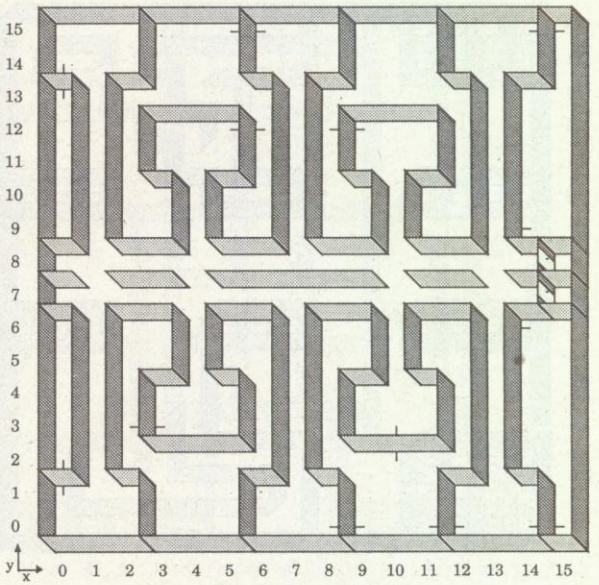
Corak's Cavern



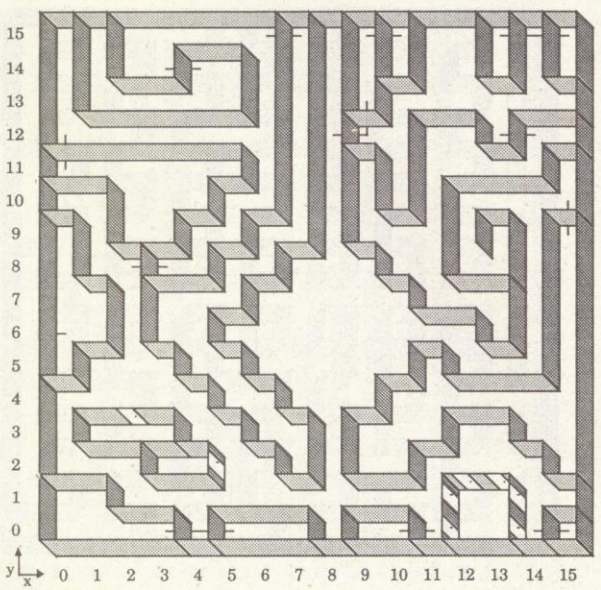
Square Lake Cavern



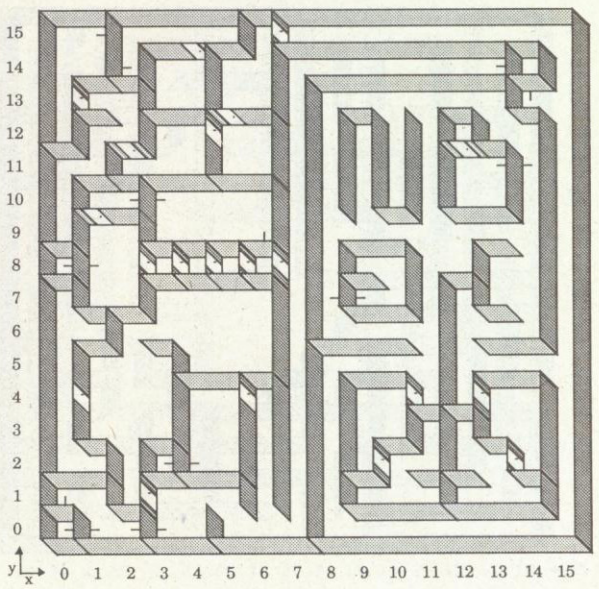
Ice Cavern



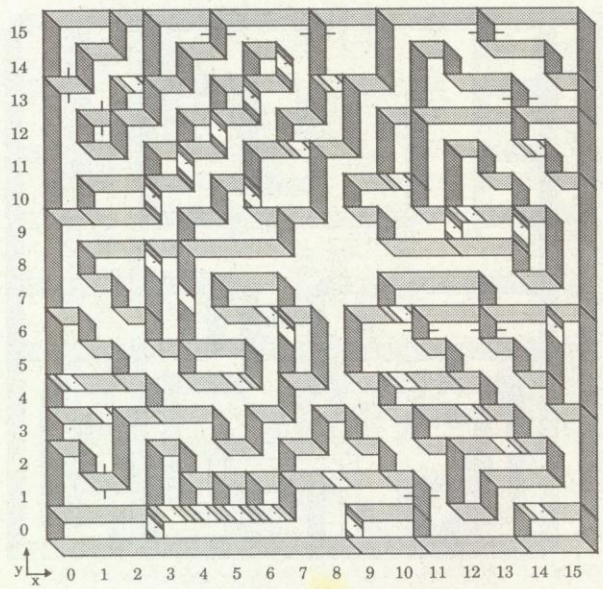
Sarakin's Mine



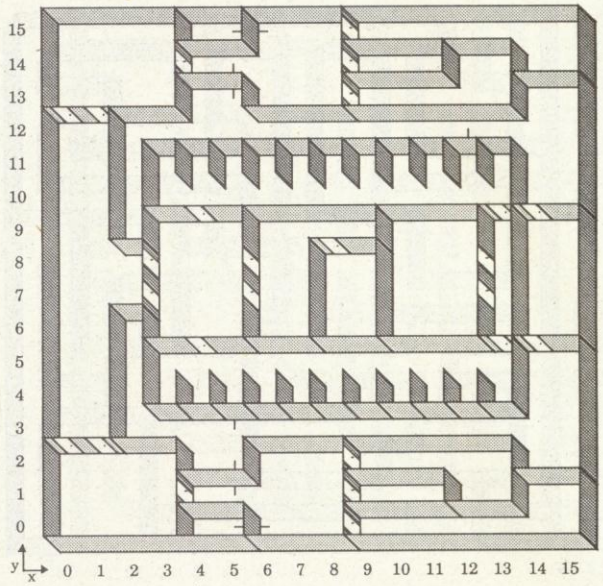
Murray's Cavern



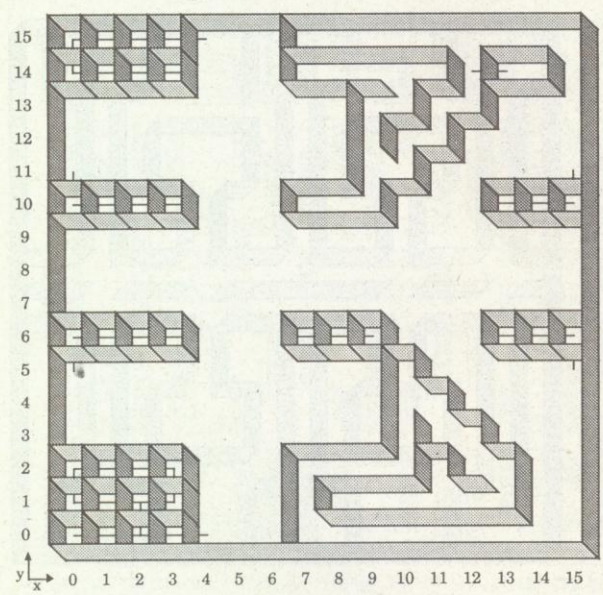
Druid's Point Cavern



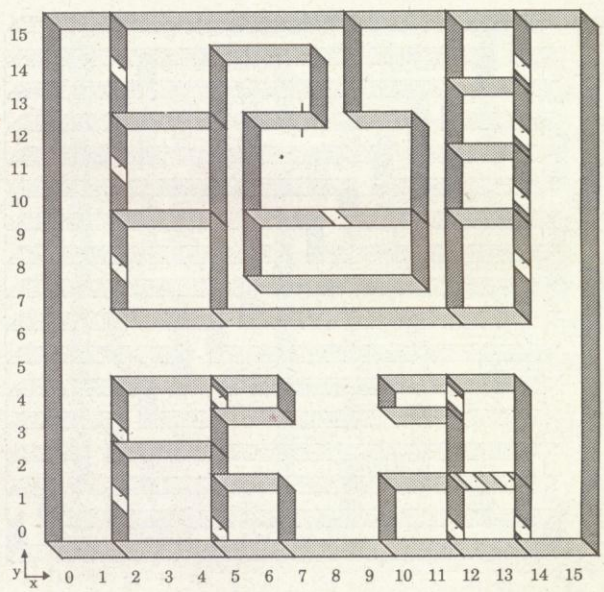
Forbidden Forest Cavern



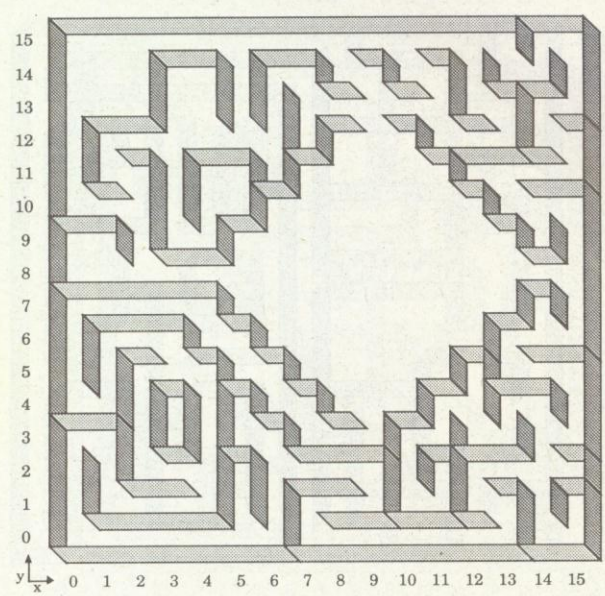
Dragon's Dominion



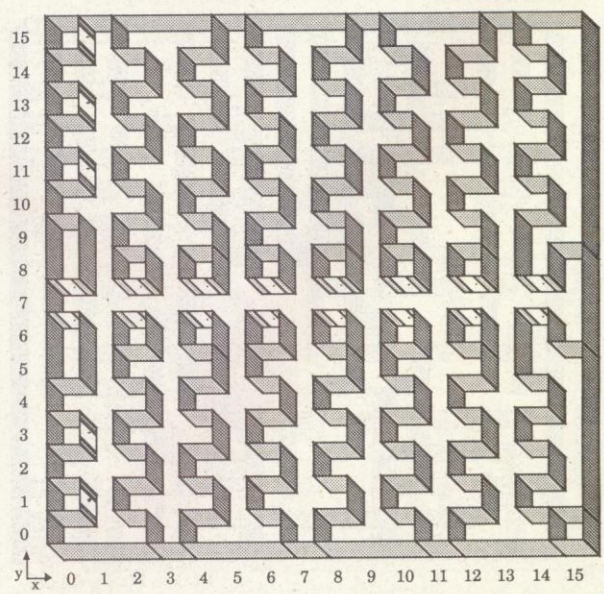
Dawn's Mist Cavern



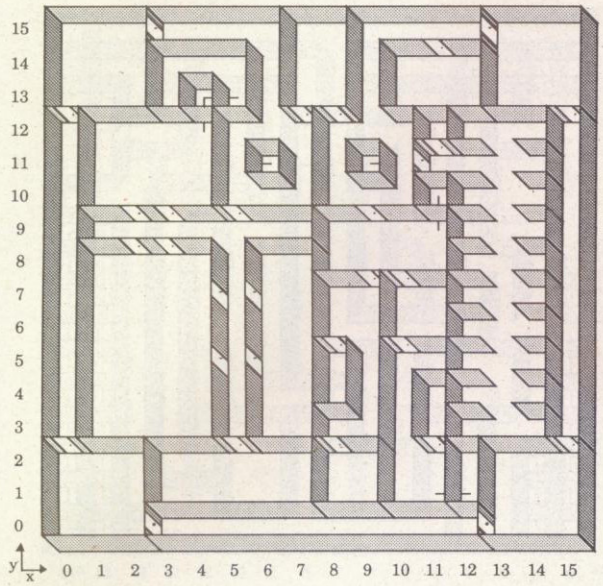
Gemmaker Volcano



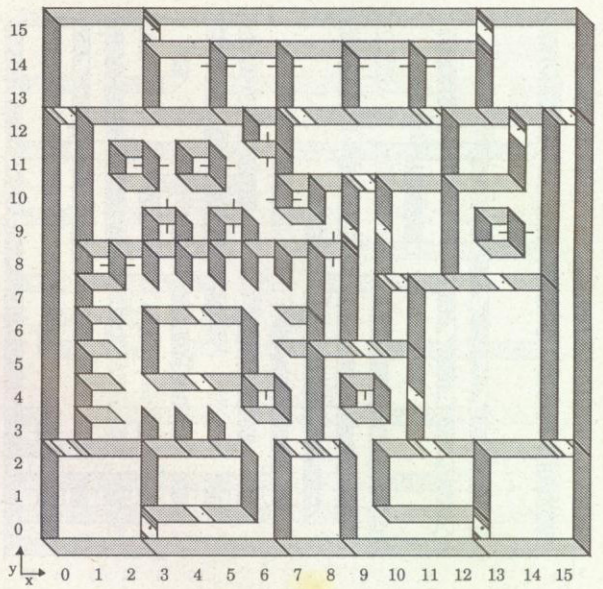
Nomadic Rift Cavern



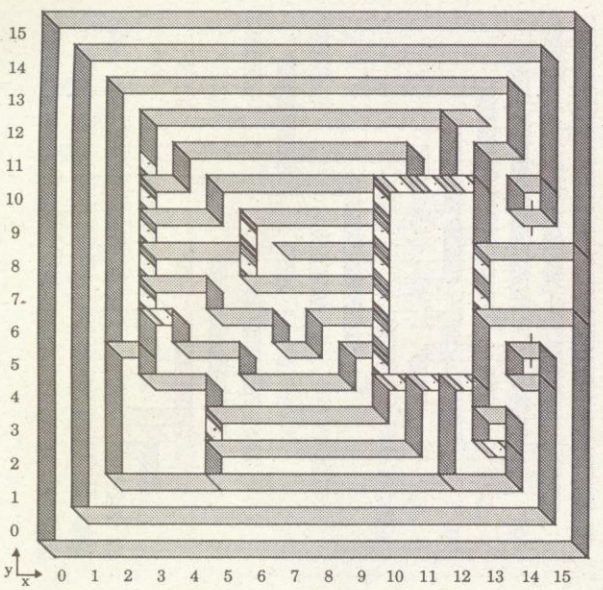
Castle Hillstone



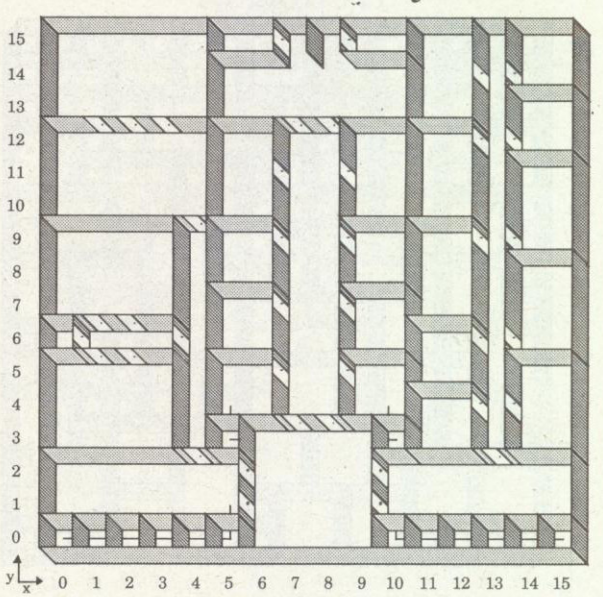
Castle Woodhaven



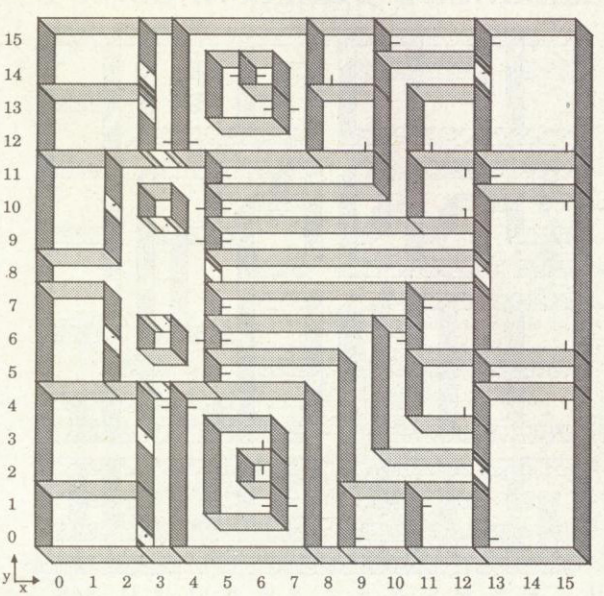
Castle Pinehurst



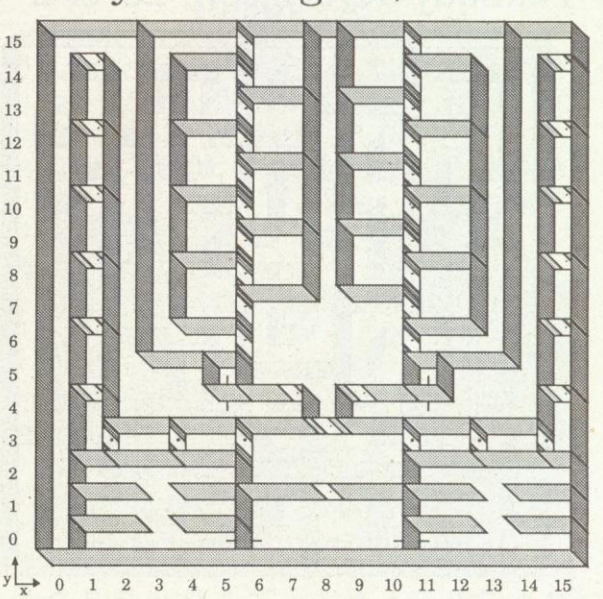
Luxus Palace Royale



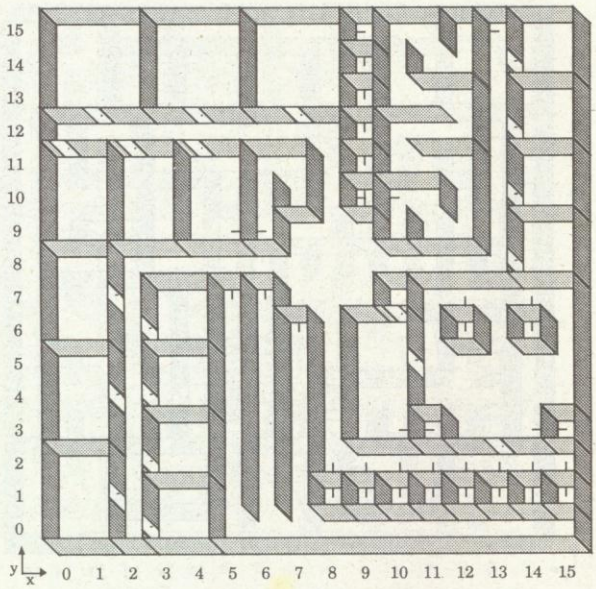
Castle Xabran



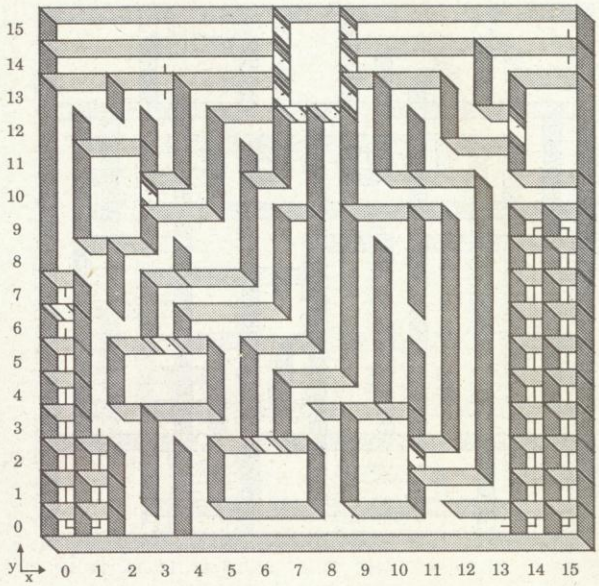
Slayer's Dungeon, Level 1



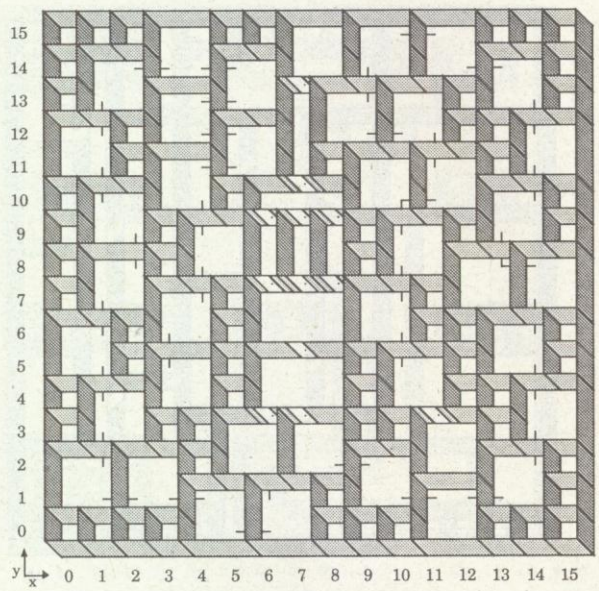
Slayer's Dungeon, Level 2



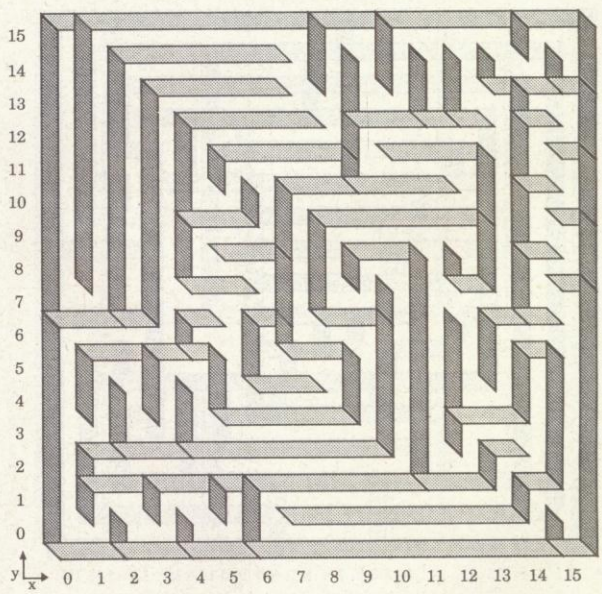
Hoardall's Dungeon, Level 1



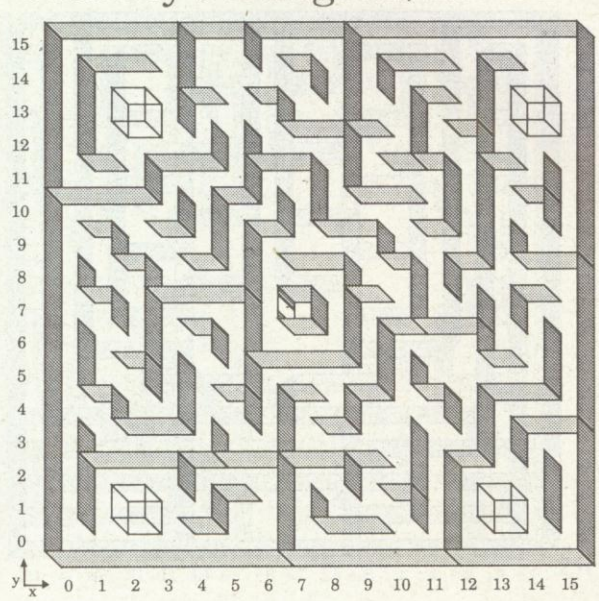
Hoardall's Dungeon, Level 2



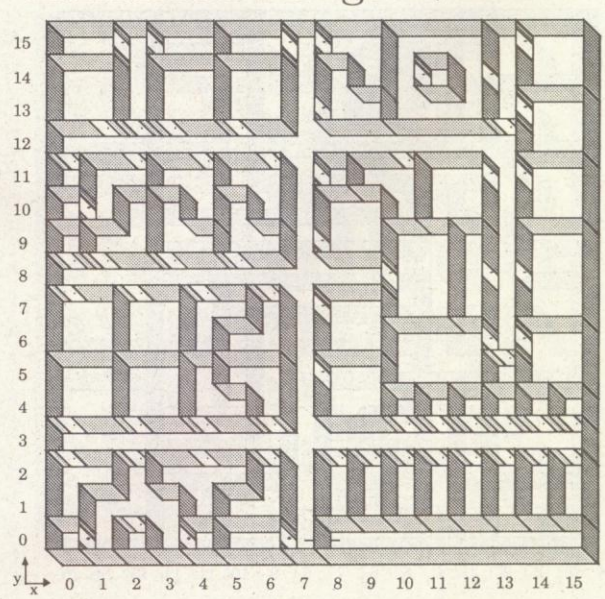
Peabody's Dungeon, Level 1



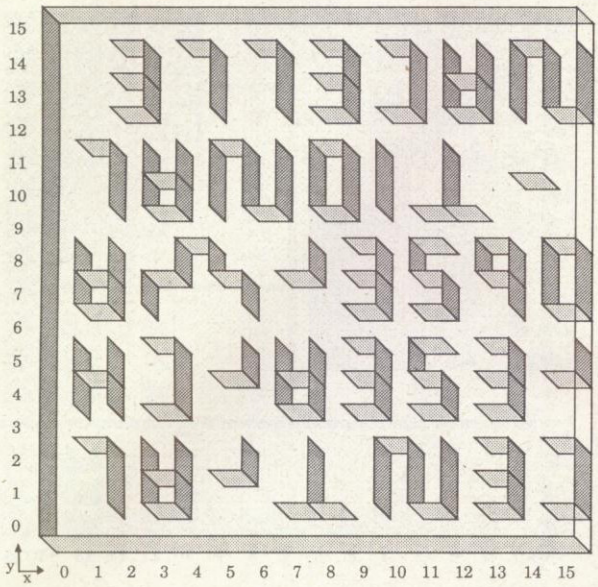
Peabody's Dungeon, Level 2



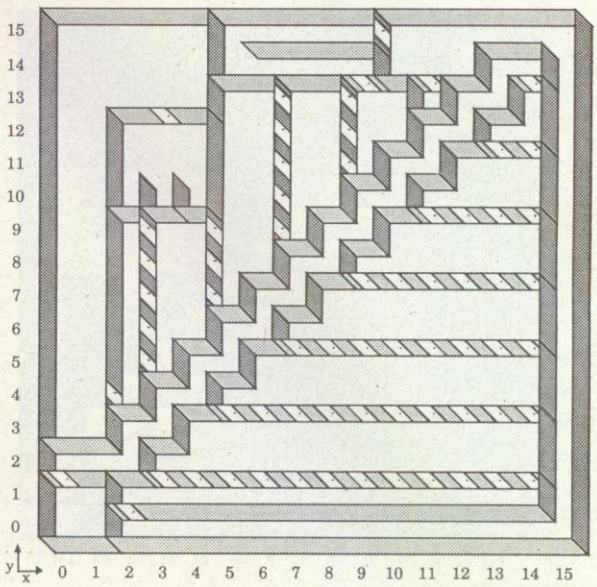
Lamanda's Dungeon, Level 1



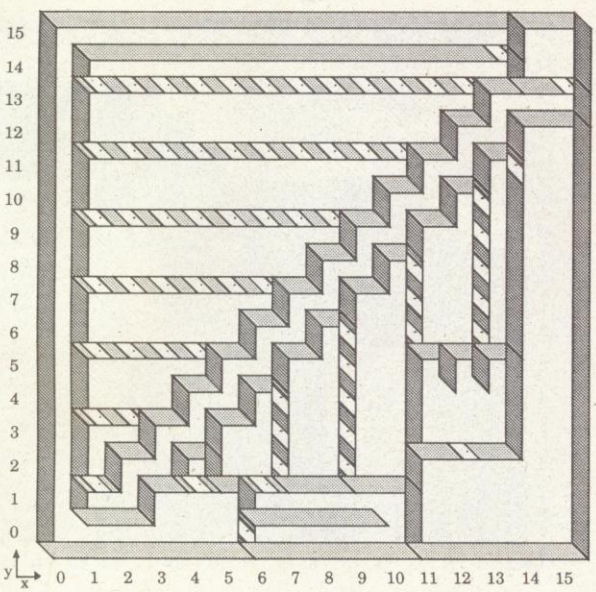
Lamanda's Dungeon, Level 2



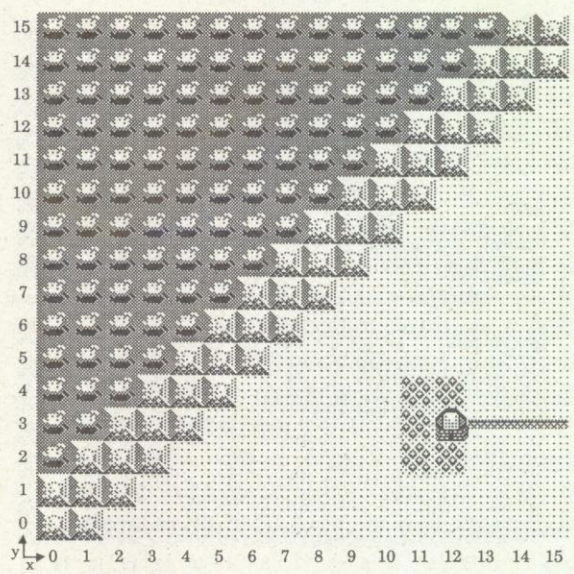
Dark Keep



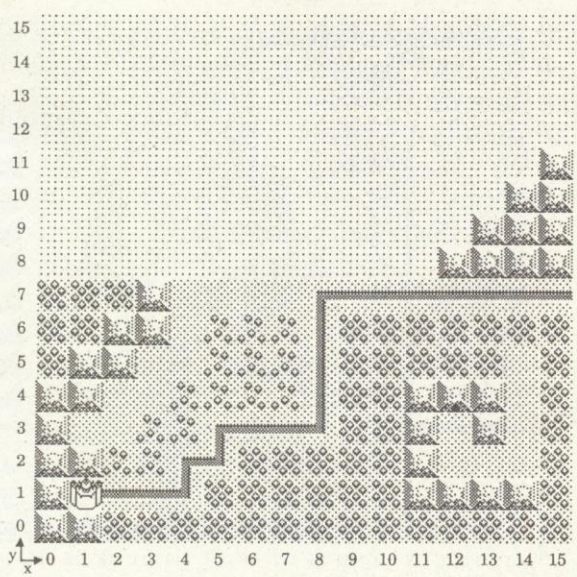
Tower of Mercy



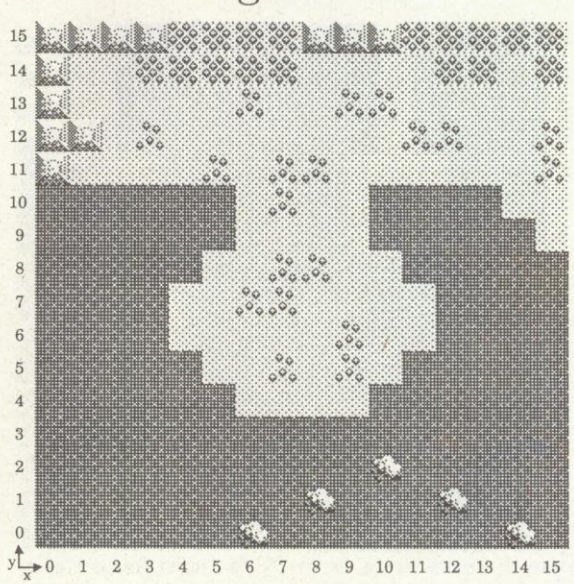
Region A1



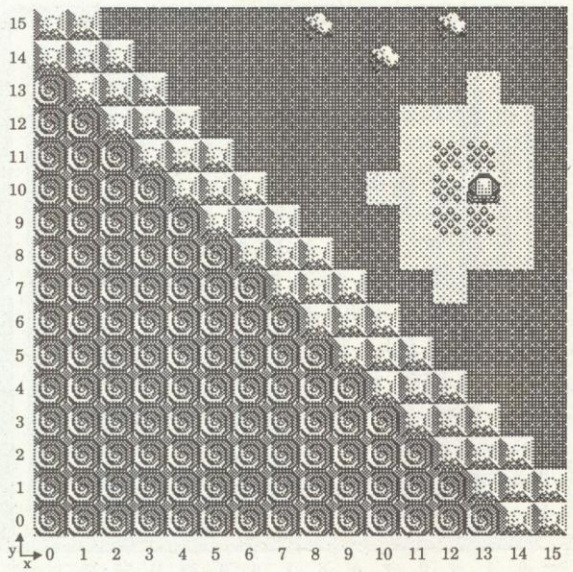
Region A2



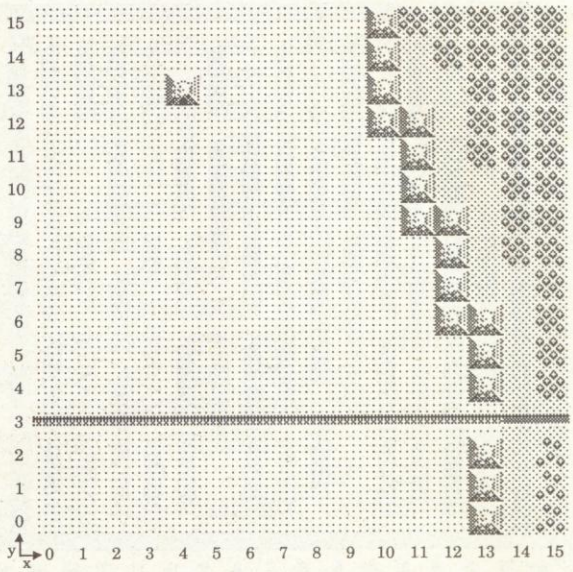
Region A3



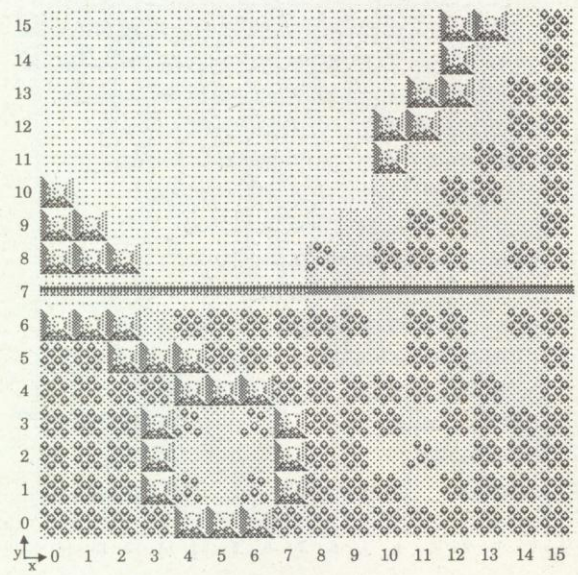
Region A4



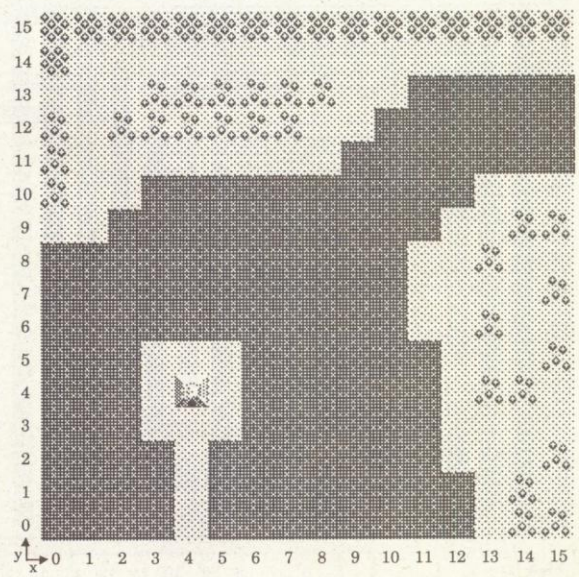
Region B1



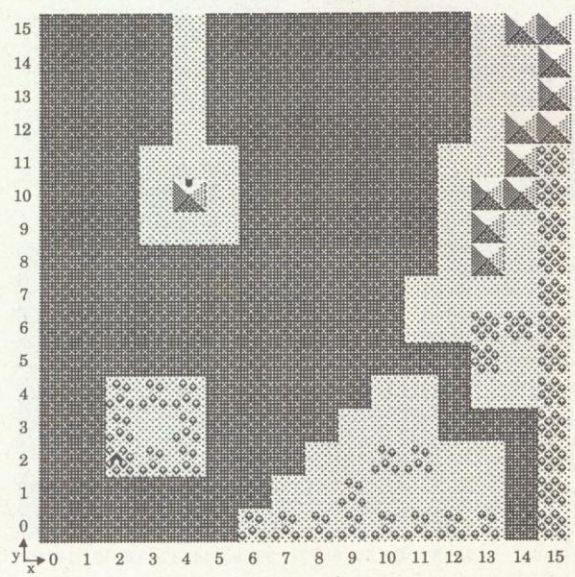
Region B2



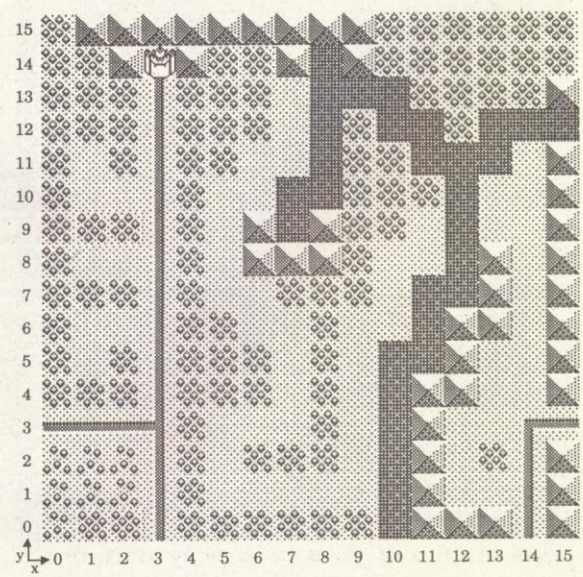
Region B3



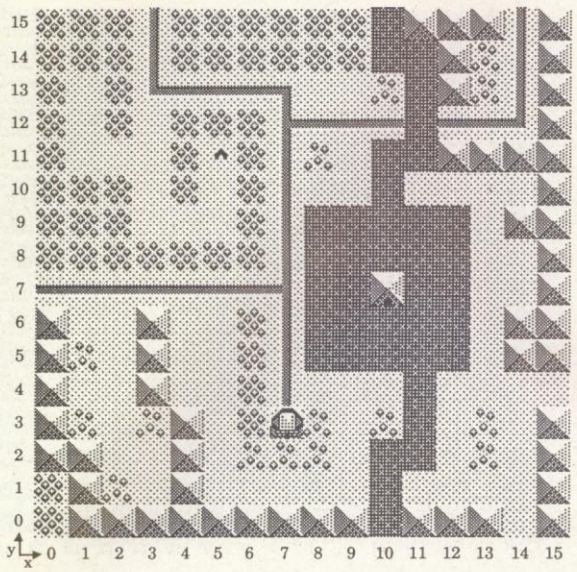
Region B4



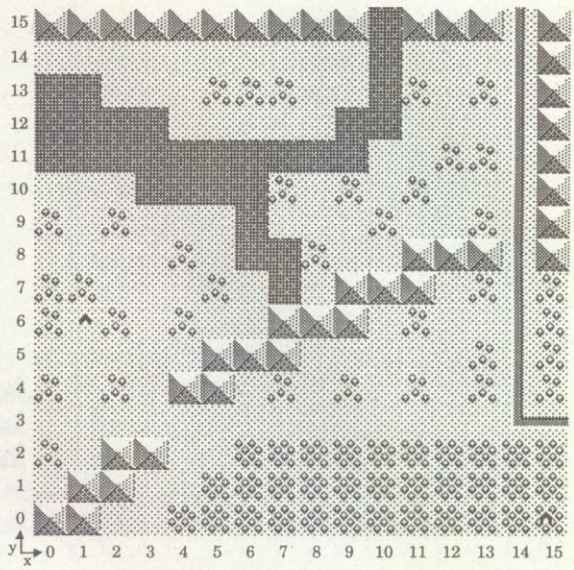
Region C1



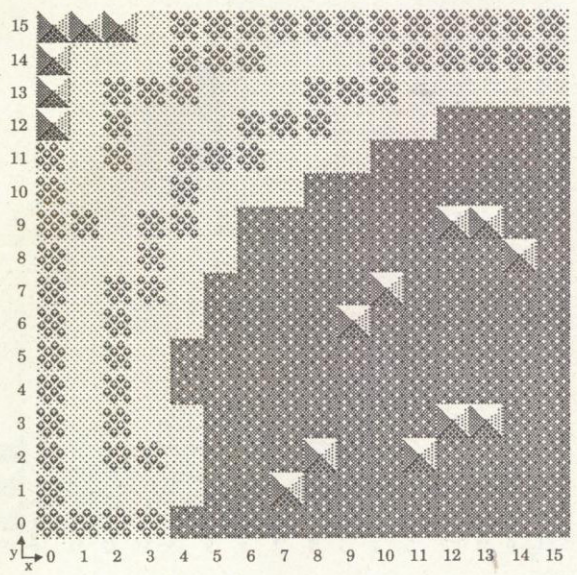
Region C2



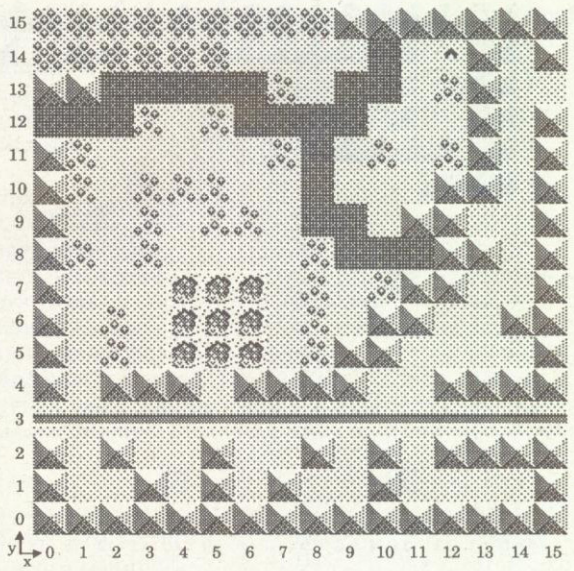
Region C3



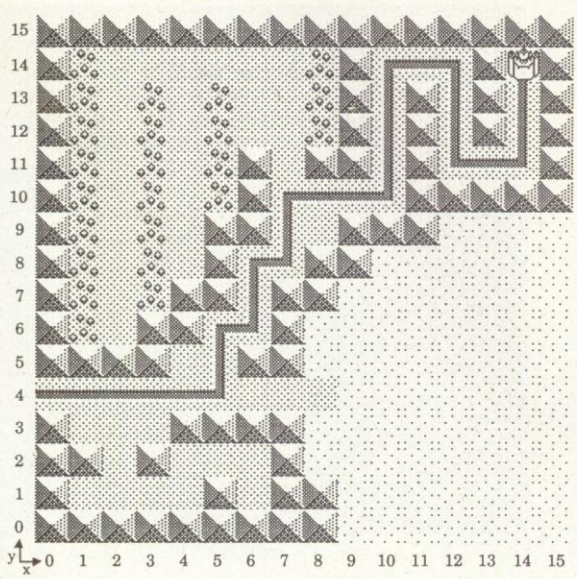
Region C4



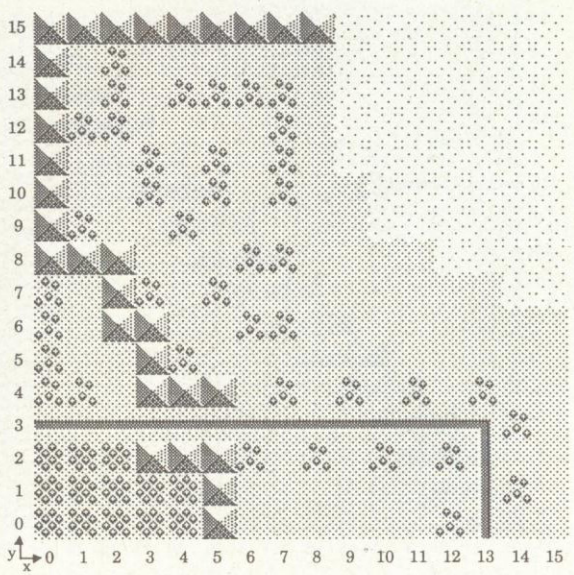
Region D1



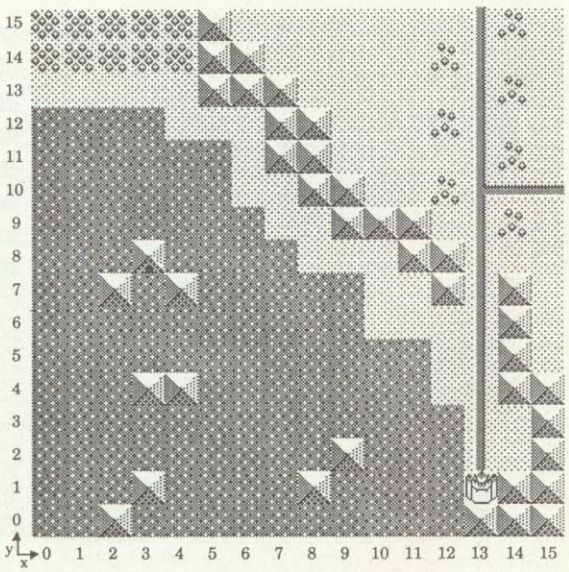
Region D2



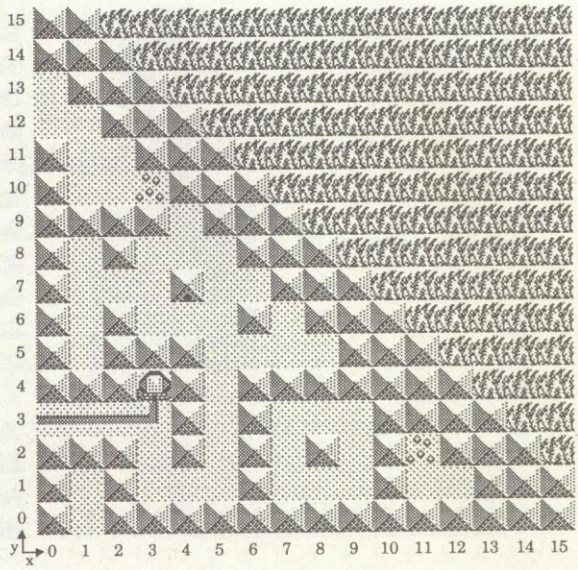
Region D3



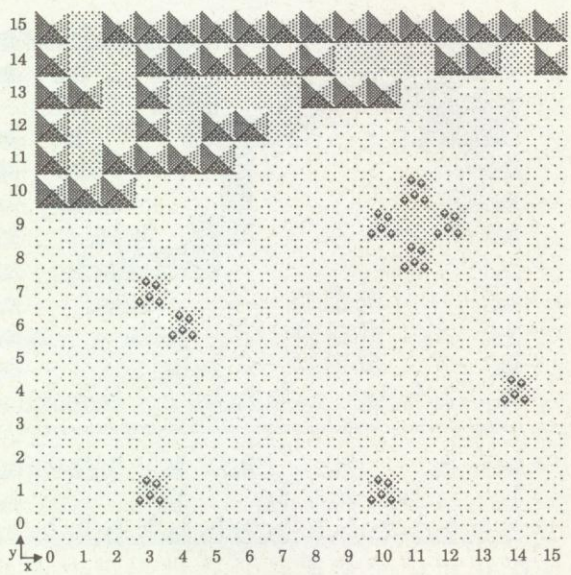
Region D4



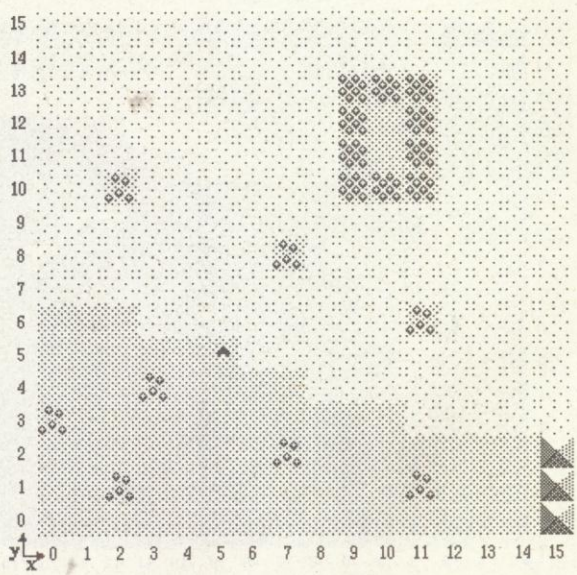
Region E1



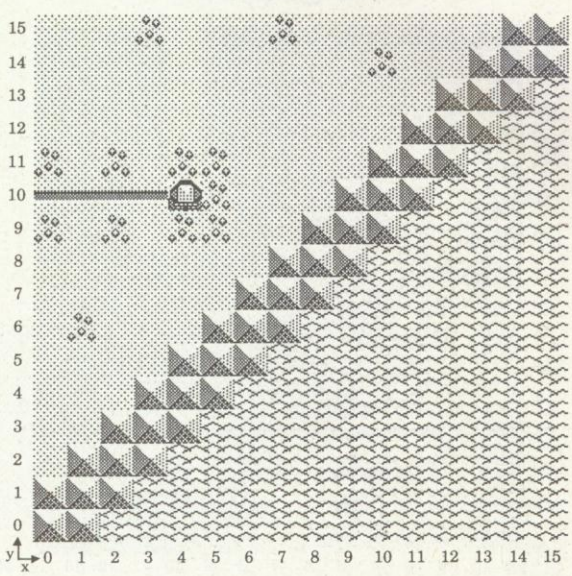
Region E2



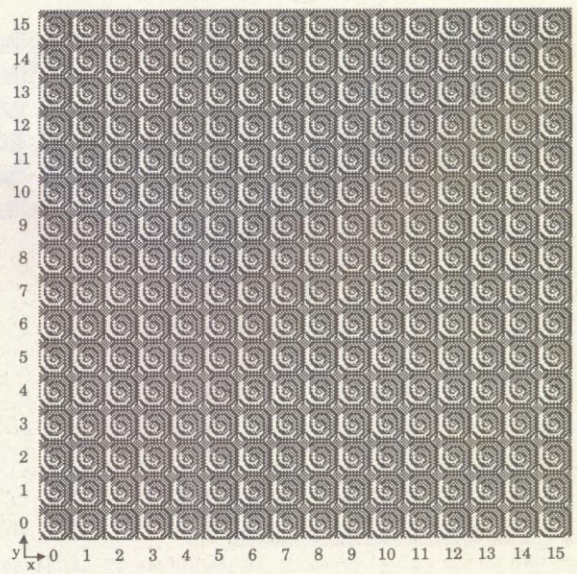
Region E3



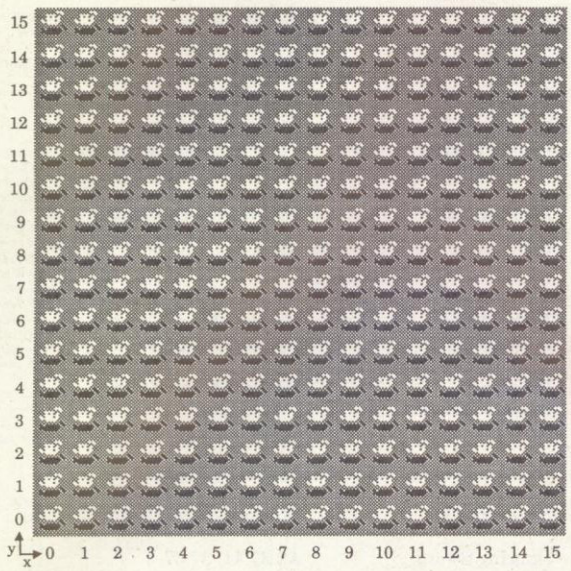
Region E4



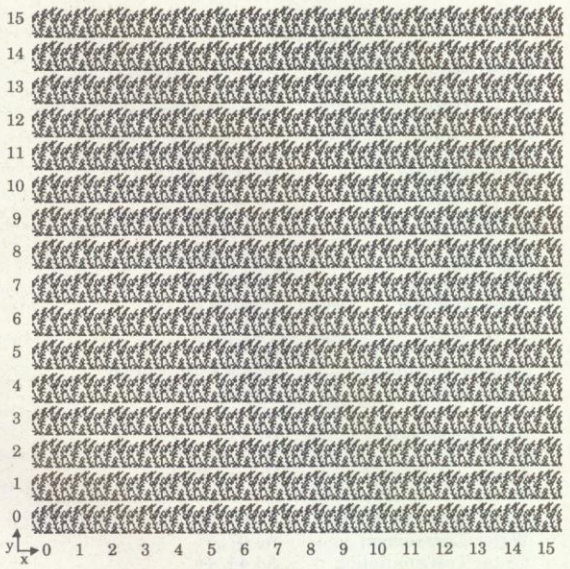
Elemental Plane of Water



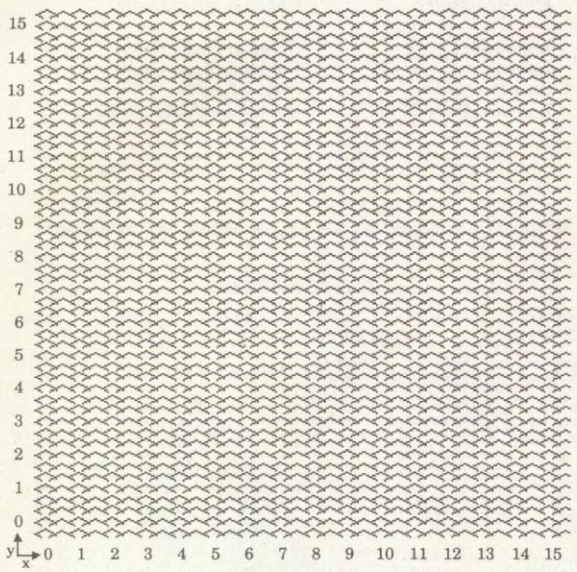
Elemental Plane of Air



Elemental Plane of Fire



Elemental Plane of Earth



Points of Interest in CRON

Towns:	Area	Coordinates
Atlantium	A4	37 39, 37 46
Middlegate	C2	43, 39
Sandsobar	E4	40, 37 46
Tundara	A1	37 38, 39
Vulcania	E1	39, 40
Castles:		
Castle Hillstone	D4	37 39, 37
Castle Pinehurst	A2	37, 37
Castle Woodhaven	C1	39, 37 40
Dark Keep	B3	40, 40
Fortress Haart	B1	41, 41
Luxus Palace Royale	D2	37 40, 37 40
Mandagual's Keep	D2	43, 44
Mystic Castle Xabran	C2	37 40, 44
Tower of Mercy	B4	40, 37 46
Caverns:		
Corak's Cavern	C2	41, 37 37
Dawn's Mist Cavern	D4	39, 43
Dragon's Dominion	D1	37 38, 37 40
Druid's Point Cavern	C3	37, 42
Forbidden Forest Cavern	C3	37 41, 46
Gemmaker Volcano	E1	40, 43
Murray's Cavern	B4	38, 38
Nomadic Rift Cavern	E3	41, 41
Sarakin's Mine	A2	37 38, 39
Square Lake Cavern	C2	37 46, 43
Ice Cavern	B1	40, 37 38
Resorts & Conventions:		
Camp Kill-U	E2	37 37, 37 40
Circus	B2	37 40, 40
Dino Ranch	E2	43, 37 38
Farm of Fear	D4	45, 37 37
Lepercon	D4	43, 37 40
Murray's Cruise	C3	43, 45
Murray's Resort Isle	B4	39, 39
Orcon	B2	37 40, 37 46



Where are those Spells?

Clerical Spells	Location
Apparition	Gateway Temple
Awaken	Gateway Temple
Power Cure	Gateway Temple
Heroism	Temple Benedictus
Nature's Gate	**C3 37, 45**
Pro. from Elements	Temple Benedictus
Weaken	Temple Benedictus
Cold Ray	White Dove Temple
Lasting Light	White Dove Temple
Walk on Water	**C2 37 37, 37**
Air Transmutation	A1 44, 44
Restore Alignment	White Dove Temple
Holy Bonus	Vulcan Temple
Air Encasement	A1 37, 37 40
Frenzy	**B4 44, 37**
Remove Condition	Vulcan Temple
Earth Transmutation	E4 44, 44
Water Encasement	A4 37, 37
Water Transmutation	A4 44, 44
Earth Encasement	E4 44, 44
Fiery Flail	Vulcan Temple
Fire Encasement	E1 37 40, 37 40
Fire Transmutation	E1 44, 44
Mass Distortion	Eleusinian Temple
Divine Intervention	**Druid's Cave 37 41, 37 40**
Holy Word	C1 41, 41
Resurrection	Eleusinian Temple
Uncurse Item	Eleusinian Temple

** Denotes something has to have been completed before going to this location **

Sorcerer Spells	Location
Awaken	Sleepy's Mage Guild
Energy Blast	Sleepy's Mage Guild
Sleep	Sleepy's Mage Guild
Eagle Eye	**Middlegate 37 46, 38**
Identify Monster	Sleepy's Mage Guild
Lloyd's Beacon	Corak's Cavern 43, 37 37
Pro. from Magic	Whirlwind Mage Guild
Acid Stream	Whirlwind Mage Guild
Lightning Bolt	Whirlwind Mage Guild
Wizard Eye	Sandsobar 43, 40
Cold Beam	Whirlwind Mage Guild
Feeble Mind	Mystical Mage Guild
Fireball	Mystical Mage Guild
Disrupt	Mystical Mage Guild
Fingers of Death	**C1 37, 44**
Sand Storm	Mystical Mage Guild
Disintegration	Blackrock Mage Guild
Fantastic Freeze	Blackrock Mage Guild
Super Shock	Blackrock Mage Guild
Dancing Sword	A2 37 41, 37 37
Duplication	Blackrock Mage Guild
Mega Volts	Cabalist Mage Guild
Meteor Shower	Cabalist Mage Guild
Implosion	Cabalist Mage Guild
Inferno	Cabalist Mage Guild
Star Burst	**D1 41, 42**
Enchant Item	Gemmaker Volcano 39, 39

** Denotes something has to have been completed before going to this location **

Need Help?
Have we got a Hireling for you. . .

Name	Location
Sir Hyron	Cavern below Middlegate 46, 37 41
Drog	
H K Phooey	Sandsobar 40, 37 46
Thund R.	Vulcania 40, 38
Aeriel	
Big Bootay	Atlantium 46, 37 40
Cleogotcha	
Harry Kari	Cavern below Vulcania 37, 37 40
No Name	
Gertrude	Tundara 37 41, 37 46
Rat Fink	
Friar Fly	Castle Hillstone 44, 40
Dark Mage	
Red Duke	D1 37 40, 37
Dead Eye	
Nakazawa	B4 37 46, 37
Sherman	
Flailer	A3 44, 37
Fumbler	
Sir Kill	Sarakin's Mine 43, 38
Jed I	
Holy Moley	Dawn's Mist Cavern 40, 37 37
Slick Pick	
Mr. Wizard	D3 37, 37 40

One-Handed Weapons

Weapon Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Damage
Accurate Swd	KPAR	Acc +10		4000	10
Acidic Sword	KPAR	Acid +15	S3/1	4000	10
Battle Axe	KPARB			60	10
Blazing Axe	KPARB	Fire +15		1500	10
Broad Sword	KPAR			100	10
Bull Whip	KCSRNB			25	6
Chance Sword	KPAR	Luck +15		4000	10
Cold Blade	KPAR	Cold +15	S4/1	4000	10
Cudgel	KPACRB			15	5
Cutlass	KPAR			40	7
Dagger	KPASRNB			8	4
Divine Mace	KPACRB	AC +10	C9/1	30000	14
Dyno Katana	KN	Elec +15	Level +15	20000	20
Ego Scimitar	KPAR	Per +12		2000	9
Electric Axe	KPARB	Elec +15	S3/4	2500	10
Electric Swd	KPAR	Elec +15	S6/5	4000	10
Energy Blade	KPAR	Enrg +15	S6/1	30000	20
Energy Whip	KCSRNB	Enrg +15	S1/3	500	6
Exacto Spear	KPARNB	Acc +6		800	7
Fast Cutlass	KPAR	Spd +4		1000	7
Fiery Spear	KPARNB	Fire +15	S4/3	1200	7
Flail	KPACR			100	8
Flaming Swd	KPAR	Fire +15	S4/3	4000	10
Flash Sword	KPAR	Enrg +15	S3/4	4000	10
Force Sword	KPAR	Mgt +15	Mgt +15	30000	20
Grand Axe	KPARB	Mgt +15	Mgt +15	20000	20
Hand Axe	KPARNB			10	5
Holy Cudgel	PC	Per +15	C9/2	20000	10
Ice Scimitar	KPAR	Cold +15	S6/3	20000	18
Katana	KN			150	10
Large Club				4	4
Large Knife	KPASRNB			10	5
Looter Knife	KPASRNB	Thf +15		400	6
Long Dagger	KPASRNB			20	6
Long Sword	KPAR			50	8
Lucky Knife	KPASRNB	Luck +10		250	5
Mace	KPACRB			50	7
Magic Sword	KPAR	Magic +15	Level +15	30000	20
Maul	KPACRB			30	6
Mauler Mace	KPACRB	Mgt +6		600	7
Mighty Whip	KCSRNB	Mgt +3		400	6
Nunchakas	KN			30	6
Photon Blade	K	Mgt +15	S9/1	50000	25
Power Club		Mgt +3		200	6

One-Handed Weapons

Weapon Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Damage
Power Cudgel	KPACRB	Mgt +3		300	5
Quick Flail	KPACR	Spd +5		1200	8
Rapid Katana	KN	Spd +6		3000	10
Sabre	KPAR			60	8
Sage Dagger	AS	Int +15	Level +15	20000	8
Scimitar	KPAR			80	9
Scorch Maul	KPACRB	Fire +15		400	6
Sharp Sabre	KPAR	Acc +5		1500	8
Shock Flail	KPACR	Elec +15	S2/2	1200	8
Short Sword	KPARN			15	6
Slumber Club		Sleep +15	S1/7	100	4
Small Club				1	2
Small Knife	KPASRNB			5	3
Sonic Whip	KCSRNB	PHP +15	C2/4	500	6
Spear	KPARNB			15	7
Speedy Sword	KPAR	Spd +10		4000	10
Spiked Club	KPASRNB			15	6
Swift Axe	KPARB	Spd +15	Spd +15	20000	20
Thunder Swd	KPAR	Mgt +15	S3/4	30000	20
True Axe	KPARB	Acc +5		1800	10
Wakizashi	KN			60	8

Two-Handed Weapons

Weapon Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Damage
Bardiche	KPAB			200	13
Dark Trident	KPAB	AC +15		50000	30
Fire Glaive	KPAB	Fire +15	S4/3	3000	10
Flamberge	KPA			400	16
Genius Staff	KACSN	Int +10	Level +15	30000	16
Glaive	KPAB			80	10
Great Axe	KPAB			300	15
Great Hammer	KPACB			300	14
Halberd	KPAB			250	14
Harsh Hammer	KPACB	Mgt +3		1500	15
Ice Sickle	KPAB	Cold +15	S4/1	3000	16
Moon Halberd	KPAB	Luck +15	C7/3	50000	30
Naginata	KN			300	12
Pike	KPAB			150	12
Scythe	KPAB			50	9
Sickle	KPAB			30	8

Two-Handed Weapons

Weapon Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Damage
Soul Scythe	KPAB	Magic +15	S5/2	40000	18
Staff	KPACSNB			40	8
Stone Hammer	KPACB	Magic +15		3000	18
Sun Naginata	KN	AC +15	Level +15	40000	25
Titan's Pike	KPAB	Mgt +15	Mgt +15	50000	40
Trident	KPAB			100	11
Tri-Sickle	KPAB			2000	24
War Hammer	KPACB			120	10
Wind Staff	KPACSNB	Spd +5	C5/1	1500	8
Wizard Staff	S	Int +15	S7/4	30000	16

Missile Weapons

Weapon Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Damage
Ancient Bow	KPA	Acc +15	Acc +15	200000	35
Blowpipe	KPASRNB			10	4
Burning xBow	KPARN	Fire +10	C3/5	2500	8
Cinder Pipe	KPASRNB	Fire +10	S4/3	2500	4
Crossbow	KPARN			50	8
Death Bow	KPA	Luck +15	Level +15	40000	24
Energy Sling	KPARNB	Enrg +15	S1/3	15000	10
Fireball Bow	KPAN	Fire +15	S4/3	4000	10
Giant Sling	KPARNB	PHP +15	Mgt +15	20000	15
Great Bow	KPA			200	12
Long Bow	KPAN			100	10
Meteor Bow	KPA	AC +15	S8/3	100000	24
Pirates xBow	KPARN	Thf +10	Acc +15	3000	8
Quiet Sling	KPARNB	Sleep +15	C2/6	1500	5
Shaman Pipe	KPASRNB	Magic +10	SpLvl +1	1500	4
Short Bow	KPAN			25	6
Sling	KPARNB			15	5
Star Bow	KPA	Enrg +15	S9/3	100000	24
Voltage Bow	KPAN	Elec +10	S 3/4	4000	10

Armor

Armor Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Bonus
B Chain Mail	KPACR	PHP +15		7000	6



Armor

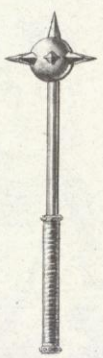
Armor Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Bonus
B Plate Mail	KP	PHP +15		13000	8
B Ring Mail	KPACRN	PHP +15		5000	5
B Scale Mail	KPACRNB	PHP +15		4000	4
B Splintmail	KPC	PHP +15		9000	7
Chain Mail	KPACR			400	6
G Chain Mail	KPACR	Luck +15	Level +10	40000	8
G Plate Mail	KP	Luck +15	Level +15	200000	12
G Ring Mail	KPACRN	Luck +15	Level +10	20000	7
G Scale Mail	KPACRNB	Luck +15	Level +10	10000	6
G Splintmail	KPC	Luck +15	Level +12	60000	9
I Chain Mail	KPACR	Sleep +15		6000	6
I Plate Mail	KP	Sleep +15		12000	8
I Ring Mail	KPACRN	Sleep +15		4000	5
I Scale Mail	KPACRNB	Sleep +15		3000	4
I Splintmail	KPC	Sleep +15		8000	7
Leather Suit	KPACRNB			40	3
Padded Armor	KPACSRNB			20	2
Plate Armor	KP			2000	10
Plate Mail	KP			1000	8
Ring Mail	KPACRN			200	5
Scale Armor	KPACRNB			100	4
S Chain Mail	KPACR	Energy +15		8000	6
S Plate Mail	KP	Energy +15		14000	8
S Ring Mail	KPACRN	Energy +15		6000	5
S Scale Mail	KPACRNB	Energy +15		5000	4
S Splintmail	KPC	Energy +15		10000	7
Splint Mail	KPC			600	7

Shields

Shield Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Bonus
Acid Shield	KPCRB	Acid +15		2000	3
Bronze Helm	KPCB	PHP +15		2000	2
Bronze Shld	KPCRB	PHP +15		2000	3
Cold Shield	KPCRB	Cold +15		2000	3
Electric Shd	KPCRB	Elec +15		2000	3
Fire Shield	KPCRB	Fire +15		2000	3
Gold Helm	KPCB	Luck +15	Level +5	20000	4
Gold Shield	KPCRB	Luck +15		10000	7
Great Shield	KPCRB			150	3
Helm	KPCB			30	2

Miscellaneous Items

Item Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value
Gold Goblet		No Equip		250
Green Key		No Equip		100
Green Ticket		No Equip		10
Herbal Patch		No Equip	C2/1	400
Hero Medal		Per +4	C2/2	800
Holy Charm		No Equip	C1/7	200
Honor Sword		No Equip		5000
Hourglass		No Equip	S4/6	2000
Instant Keep		No Equip	S5/4	5000
Invisocloak		AC +6	S3/3	2000
Ivory Cameo	K	Mgt +15		10000
J-26 Fluxer		No Equip		1
Lantern		No Equip	S1/5	20
Lapis Scarab	B	Mgt +15		10000
Lava Grenade		No Equip	S4/3	2000
Lich Hand	KSR	No Equip	S5/2	10000
+7 Loincloth		Per +10		5000
Magic Charm		Mgc +10	S2/7	800
Magic Herbs		No Equip	C1/4	50
Magic Meal		No Equip	C3/2	1000
Magic Mirror		No Equip	S7/2	30000
Mark's Keys		No Equip		1
MaxHP Potion		No Equip	MaxHP	4000
Mgt Gauntlet	KPACRB	Mgt +6	Mgt +10	4000
Monster Tome		No Equip	S2/3	2000
Moon Rock		No Equip	C7/3	12000
M-27 Radicon		No Equip		1
N-19 Capitor		No Equip		1
Noble Sword		No Equip		5000
Onyx Effigy	C	Per +15		10000
Opal Pendant	P	Mgt +15		10000
Pearl Choker	C	Per +15		10000
Phaser		Acc +5	S6/1	20000
Quartz Skull	S	Int +15		10000
Ray Gun		Acc +5	S1/3	400
Red Key		No Equip		500
Red Ticket		No Equip		250
Rope'n'Hooks		No Equip	S2/4	10
Ruby Amulet	N	Luc +15		10000
Ruby Ankh		Luc +10	C7/4	30000
Ruby Tiara	K	Acc +15		10000
Sage Robe	S	Int +6	Lvl +10	25000
Sapphire Pin	R	Luc +15		10000
Sextant		No Equip	S1/6	500
Silent Horn		PHP +10	C2/6	800
Skeleton Key	RN	Thf +10		800





Shields

Shield Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value	Bonus
Iron Helm	KPCB	Sleep +15		1000	2
Iron Shield	KPCRB	Sleep +15		2000	3
Large Shield	KPCRB			60	2
Magic Shield	KPCRB	Magic +15		5000	5
Silver Helm	KPCB	Energy +15		5000	3
Silver Shld	KPCRB	Energy +15		2000	3
Small Shield	KPCRB			15	1

Miscellaneous Items

Item Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value
Acy Gauntlet	KPACRNB	Acc +6	Acc +10	4000
Admit 8 Pass		No Equip		200
Agate Grail	P	Per +15		10000
Air Disc		No Equip	C4/2	10000
Air Talon		No Equip	C5/1	50000
Amber Skull	S	Int +15		10000
Amethyst Box	R	Luc +15		10000
Antidote Ale		No Equip	C3/3	1000
A-1 Todilor		No Equip		1
Black Key		No Equip		1000
Black Ticket		No Equip		1000
Castle Key	RN	Thf +5		200
Compass		No Equip		200
Corak's Soul		No Equip		1
Coral Broach	B	Mgt +15		10000
Crystal Vial	N	Spd +15		10000
Cupie Doll		No Equip		1
Cureall Wand		PHP +15	C5/5	15000
Defense Ring		AC +2	S4/5	4000
Disruptor		Ene +15	S5/1	20000
Dog Whistle		Luc +1	S4/4	50
Dove's Blood		No Equip	C4/3	2000
Earth Disc		No Equip	C6/1	10000
Earth Talon		No Equip	C7/1	50000
Element Orb		No Equip	S9/3	100000
Elven Boots	AR	Spd +5		10000
Elven Cloak	AR	AC +5	S3/3	15000
Emerald Ring		AC +15		1000
Enchanted Id		Per +15	Lvl +15	25000
Energizer		No Equip	S6/4	10000
Fe Farthing		No Equip		10
Fire Disc		No Equip	C8/2	10000
Fire Talon		No Equip	C8/1	50000
Force Potion		No Equip	Mgt +10	100
Freeze Wand		Cold +15	S6/3	25000



Miscellaneous Items

Item Name	Class	Equip Bonus	Special Power	Gold Value
Skill Potion		No Equip	Lvl +5	500
Speed Boots		Spd +15	C5/3	15000
Stealth Cape	RN	Thf+10	Spd +15	4000
Storm Wand		Elec +10	S3/4	2000
Sun Crown	A	Int +15		10000
Super Flare		No Equip	C3/5	1000
Teleport Orb		No Equip	S5/5	5000
Thief's Pick	RN	Thf+15		200
Topaz Shard	A	Acc +15		10000
Torch		No Equip	S1/5	1
Valor Sword		No Equip		10000
Wakeup Horn		No Equip	S1/1	50
Water Disc		No Equip	C6/5	10000
Water Talon		No Equip	C6/4	50000
Web Caster		S3/5		100
Witch Broom		No Equip	S3/2	1000
Yellow Key		No Equip		200
Yellow Tickt		No Equip		50



Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Acidic Blob	60	15	N	Y	N	N	2/30
Acwalandar	2000	80	N	Y	Y	Y	16/100
Air Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Alien Probe	500	23	N	Y	N	Y	4/50
Amazon	90	12	N	N	N	N	2/30
Ancient Dragon	5000	50	N	Y	N	Y	8/200
Apparition	100	20	Y	N	Y	Y	3/30
Aquasaurus	160	25	N	N	N	N	2/70
Arachnoid	45	8	N	N	Y	N	2/15
Archer	250	31	N	Y	N	Y	6/50
Armored Dragon	400	31	N	Y	N	Y	5/80
Assassin	100	22	N	N	Y	N	2/80
Avenger	160	23	N	N	N	Y	4/25
Barbarian	200	16	N	N	N	Y	5/30
Baron Wilfrey	300	50	N	N	N	N	5/60
Beggar	10	4	N	N	Y	N	2/6
Blood Sucker	1	10	N	N	Y	N	1/4
Bonehead	90	20	Y	Y	Y	Y	3/30
Bozorc The Orc	200	16	N	N	Y	N	4/40
Brain Eater	10	5	Y	Y	Y	Y	1/10
Brainless One	20	6	N	N	N	N	2/8
Brutal Bruno	300	30	N	N	N	Y	6/50
Burglar	22	5	N	N	Y	N	2/7
Canine Creep	64	15	N	N	N	N	3/20
Carnage Spirit	25	8	Y	N	Y	Y	3/8
Castle Guard	70	17	N	N	N	N	2/32
Cat Corpse	40	10	Y	N	N	Y	2/18
Cat From Hell	2000	40	N	Y	Y	Y	6/100
Cavalier	70	17	N	N	N	Y	3/20
Champion	80	20	N	N	N	Y	3/30
Chancellor	90	20	N	Y	N	Y	1/20
Chomper	50	15	N	Y	N	N	4/8
Cloud Dragon	160	19	N	Y	N	Y	5/30
Cockatrice	50	10	N	N	Y	N	3/20
Coffin Creep	50	6	Y	Y	N	Y	2/10
Conjurer	12	3	N	Y	N	N	1/5
Cosmic Sludge	130	25	N	N	Y	N	3/30
Court Bowman	150	25	N	N	N	N	6/40
Court Jester	80	17	N	Y	Y	Y	3/20
Court Mage	100	19	N	Y	N	Y	1/20
Crazed Dwarf	45	7	N	Y	N	N	2/20
Crazed Native	30	8	N	Y	N	Y	4/15
Creepy Crawler	5	4	N	N	Y	N	2/6
Cripple	1	1	N	N	Y	N	2/4
Cron Man Trap	400	21	N	Y	N	N	4/40
Crusader	200	29	N	N	N	Y	5/40
Crypt Fiend	150	32	Y	Y	Y	Y	3/40
Cuisinart	1000	60	N	Y	N	Y	16/250
Cursed Corpse	60	8	Y	N	Y	Y	2/10
Cursed Slayer	50	13	N	N	Y	Y	3/18
Dagger Jaw	300	22	N	N	Y	N	2/150
Dancing Bones	35	4	Y	N	N	Y	2/10
Dancing Dead	45	6	Y	N	Y	Y	1/16
Dark Knight	700	60	N	N	Y	Y	10/40
Dawn	300	25	N	Y	Y	Y	4/70

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Dead Head	250	15	N	N	Y	N	2/50
Deadly Rattler	40	5	N	N	Y	N	1/30
Death in a Box	2000	40	N	Y	Y	Y	8/100
Death's Agent	600	40	N	Y	Y	Y	9/50
Death Spider	90	19	N	N	Y	N	4/23
Demon Soldier	200	22	N	N	N	Y	5/50
Devil King	5000	60	N	Y	Y	Y	6/250
Devil's Envoy	500	40	N	Y	Y	Y	5/50
Devil's Mouse	500	31	N	N	Y	Y	3/120
Dinobug	100	10	N	N	N	N	1/80
Dinosaur	250	16	N	N	N	N	2/100
Dino Spider	250	20	N	N	Y	N	2/100
Dragon Lord	340	40	N	Y	Y	Y	6/50
Dread Knight	300	28	N	N	N	N	4/70
Druid	40	9	N	Y	N	Y	2/12
Dwarven Elder	300	24	N	N	N	Y	4/80
Dwarven Knight	100	23	N	N	N	Y	4/30
Earth Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Earth Wyrm	130	19	N	Y	N	Y	3/60
Element Hydra	600	40	N	Y	N	Y	8/40
Elf Warrior	120	22	N	N	N	N	4/20
Elven Archer	1000	40	N	N	N	Y	14/40
Enchantress	100	13	N	Y	Y	Y	1/25
Endless Knight	300	50	N	N	N	N	8/50
Ethereal Being	250	70	N	N	Y	Y	10/30
Fire Devil	150	22	N	Y	N	Y	3/60
Fire Dragon	300	25	N	Y	N	Y	5/50
Fire Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Fire Faery	230	22	N	Y	Y	Y	3/40
Flaming Fear	70	18	N	Y	N	Y	2/20
Flesh Eater	6	4	Y	N	Y	N	2/6
Fool	6	4	N	Y	N	N	1/6
Foot Soldier	35	10	N	N	N	N	2/12
Friar	20	3	N	Y	N	N	2/8
Frost Dragon	250	22	N	Y	N	Y	5/40
Gargoyle	50	10	N	N	Y	Y	3/13
Gate Keeper	60	15	N	N	N	Y	1/40
Ghost	200	17	Y	N	Y	Y	2/30
Ghoul	25	7	Y	N	Y	N	2/8
Giant Beetle	10	7	N	N	N	N	1/10
Giant Lizard	40	8	N	N	N	N	1/25
Giant Ogre	70	8	N	N	N	Y	2/50
Giant Scorpion	60	11	N	N	Y	N	3/20
Gnasher	25	8	N	N	N	N	2/10
Gnome	40	10	N	N	Y	Y	2/12
Gnome Elder	20	4	N	Y	N	Y	1/8
Goblin	6	6	N	N	N	N	1/12
Gorgon	150	14	N	Y	N	Y	3/30
Gralkor	1700	70	N	Y	Y	Y	10/80
Gravewalker	70	15	Y	N	Y	Y	2/20
Greedy Snitch	12	4	N	N	Y	N	1/8
Griffin	150	20	N	N	Y	Y	5/25
Grim Reaper	70	16	Y	Y	Y	Y	2/25
Guardian	150	13	N	Y	N	Y	1/50
Guardian Hound	200	15	N	Y	N	Y	2/80



Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Hatchet Man	200	25	N	N	Y	N	5/32
Hermit	30	9	N	N	Y	N	1/15
High Priest	1000	32	N	Y	N	Y	4/30
Hill Giant	120	17	N	N	N	N	2/70
Holy Man	100	20	N	Y	N	Y	2/15
Holy Warrior	1000	80	N	N	N	Y	12/60
Horned Fiend	80	18	N	Y	Y	Y	3/20
Hunchback	35	3	N	N	N	N	2/12
Hungry Plant	10	4	N	N	Y	Y	1/15
Hypnobeetle	20	8	N	Y	Y	N	2/10
Illusionist	45	11	N	Y	Y	Y	1/10
Inept Wizard	2	2	N	Y	N	N	1/6
Insect Plague	35	5	N	Y	N	N	16/2
Iron Wizard	80	21	N	Y	N	N	2/30
Jouster	500	50	N	N	N	Y	4/80
Juggler	20	4	N	Y	N	Y	3/6
Kensai	500	40	N	N	N	N	8/32
Killer Bees	40	9	N	Y	Y	N	16/4
Killer Cadaver	30	6	Y	Y	Y	N	2/6
Killer Canine	50	13	N	N	N	N	2/50
Killer Cobra	50	10	N	N	Y	N	1/80
Kobold	8	6	N	N	N	N	2/6
Kobold Captain	28	8	N	N	N	N	2/10
Leper	40	5	N	N	Y	N	1/10
Leprechaun	40	28	N	Y	Y	Y	1/20
Lich Lord	2000	60	Y	Y	Y	Y	4/50
Lightning Bugs	80	19	N	Y	N	N	10/10
Living Dead	180	50	Y	Y	Y	Y	4/70
Lost Soul	80	18	Y	Y	Y	Y	2/25
Lucky Dog	70	20	N	Y	Y	Y	2/32
Mad Peasant	60	13	N	Y	N	N	2/30
Magic Serpent	800	40	N	Y	N	Y	2/120
Man-at-Arms	20	9	N	N	N	N	1/16
Mandagual	100	40	N	N	Y	N	4/25
Master Ninja	1000	60	N	N	Y	Y	12/40
Master Robber	1000	40	N	Y	Y	Y	8/40
Mega Dragon	64000	250	N	Y	Y	Y	16/250
Mega Troll	2500	50	N	N	N	Y	8/170
Melting Man	130	22	N	N	Y	N	3/30
Merchant	6	5	N	N	N	N	1/8
Mini Rex	10	6	N	N	N	N	1/12
Minor Demon	50	13	N	Y	N	Y	2/20
Minor Devil	60	16	N	Y	N	Y	2/40
Minotaur	150	35	N	Y	Y	Y	2/80
Mist Rider	350	50	N	Y	N	Y	8/30
Mist Warrior	350	30	N	Y	N	Y	6/60
Monster Masher	500	40	N	Y	Y	N	6/60
Mountain Man	90	11	N	N	N	N	3/23
Mounted Patrol	70	22	N	N	N	N	4/25
Mugger	10	6	N	N	Y	N	2/6
Mummy	150	11	Y	N	Y	Y	2/50
Mutant	70	16	N	Y	N	Y	2/30
Mutant Fish	6	6	N	N	Y	N	1/12

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Mutant Swine	50	8	N	N	N	N	2/15
Mystic Clown	100	16	N	Y	Y	Y	3/30
Nasty Witch	38	7	N	Y	N	Y	2/12
Necromancer	60	13	N	Y	N	Y	1/15
Neophyte Thief	14	6	N	N	Y	N	1/6
Night Stalker	60	14	Y	N	Y	N	2/30
Ninja	35	15	N	N	Y	Y	3/12
Old Miser	1	4	N	Y	N	N	1/4
Ooze Warrior	350	22	N	Y	Y	N	3/70
Orb Guardian	300	32	N	N	Y	Y	6/100
Orc	20	6	N	N	N	N	1/15
Orc God	50000	40	N	N	N	N	4/200
Paladin	120	24	N	N	N	Y	5/30
Pegasus	120	26	N	N	N	Y	3/40
Phantasm	12	7	Y	N	N	N	1/20
Phantom	64	19	Y	Y	Y	Y	2/30
Phase Spirit	200	60	Y	Y	Y	Y	4/40
Pixie	90	20	N	Y	Y	Y	2/30
Plant Golem	250	30	N	N	N	Y	2/60
Poltergeist	8	6	Y	N	N	Y	3/4
Priest	100	20	N	Y	N	N	2/12
Pyrannaste	1500	60	N	Y	Y	Y	16/80
Pyro Hydra	80	15	N	Y	N	Y	3/50
Queen Beetle	350	50	N	Y	Y	N	4/80
Rabid Rodent	20	3	N	N	Y	N	2/10
Ranger	28	7	N	N	N	Y	4/6
Reptoid	2500	32	N	N	N	Y	10/50
Roc	400	21	N	N	N	N	3/100
Royal Horseman	250	32	N	N	N	N	6/40
Sarakin	250	25	N	Y	Y	Y	2/40
Screaming Pods	15	4	N	N	Y	N	2/8
Sea Monster	70	16	N	Y	N	N	3/30
Seductress	60	9	N	Y	Y	Y	1/10
Serpent King	400	60	N	Y	Y	Y	2/200
Sewer Rat	8	2	N	N	Y	N	1/12
Shadow Rogue	150	23	N	N	Y	N	6/30
Shalwend	1000	70	N	Y	Y	Y	16/80
Shaman	45	8	N	Y	N	Y	1/12
Sheltem	500	60	N	N	Y	Y	8/60
Skeleton	6	6	Y	N	N	N	1/8
Slasher	60	11	Y	N	Y	N	4/20
Sludge Beast	20	4	N	Y	Y	Y	2/6
Snapping Spore	40	6	N	Y	N	N	2/25
Soldier	25	8	N	N	N	N	2/10
Sorcerer	300	24	N	Y	N	Y	2/30
Sorceress	150	18	N	Y	N	Y	1/25
Spaz Twit	50	200	N	Y	N	Y	4/40
Spido Bug	300	22	N	N	Y	N	3/70
Sprite	12	8	N	Y	N	N	1/6
Squire	40	10	N	N	N	N	2/15
Stalker	140	24	N	N	N	N	3/40
Stone Golem	250	30	N	N	N	Y	2/70

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Strangler	80	18	N	Y	Y	N	3/25
Super Sprite	40	10	N	Y	Y	Y	2/15
Swamp Beast	100	11	N	Y	N	N	4/19
Swamp Dog	40	7	N	N	Y	N	1/20
Swamp Thing	70	11	N	N	Y	N	2/40
Swarming Wasps	50	15	N	Y	Y	N	16/5
The Horvath	400	50	N	Y	Y	Y	4/90
The Long One	300	30	N	Y	Y	Y	3/70
The Snowbeast	60	16	N	N	N	N	4/25
Thief	50	16	N	N	Y	N	3/16
Thug Trainee	18	7	N	N	N	N	2/9
Thug Leader	220	22	N	N	Y	N	4/30
Time Lord	3000	110	N	Y	Y	Y	12/150
Titan	2000	40	N	Y	Y	Y	4/120
Trickster	90	19	N	N	Y	N	3/20
Troll	70	13	N	N	N	N	4/30
Troubadour	120	16	N	N	N	N	2/30
Tyrannosaurus	500	24	N	N	N	N	3/90
Valiant Knight	300	32	N	N	N	Y	6/50
Vampire	250	24	Y	Y	Y	Y	3/60
Vampiric Rat	45	9	N	N	N	N	2/14
Venomous Snake	12	3	N	N	Y	N	1/10
Viking	80	14	N	N	N	N	3/30
Warbot	300	25	N	Y	N	Y	3/60
War Eagle	300	21	N	N	N	N	3/70
Warlock	90	20	N	Y	N	Y	2/19
Warrior Boar	60	11	N	N	N	N	2/30
Warrior Maiden	50	19	N	N	N	Y	3/20
Water Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Werebat	35	13	N	N	Y	N	3/10
Werebull	62	10	N	N	Y	Y	1/50
Werewolf	70	17	N	N	Y	Y	3/25
White Knight	100	18	N	N	N	Y	4/32
Wind Mare	50	15	N	N	Y	Y	3/12
Winged Steed	30	6	N	Y	N	Y	3/8
Witch's Cat	4	3	N	N	N	N	1/6
Wizard	150	22	N	Y	N	Y	1/25
Woodsman	50	10	N	N	N	Y	2/20
Wraith	50	10	Y	N	Y	Y	5/18
Wyvern	100	15	N	N	Y	N	3/40
Zombie	20	7	Y	N	Y	Y	2/8

8. Beautfy Atlantium
9. Classic Key Shoppe
10. The Olimpic Trial
11. Odysseus'Tongue
12. Hippomenes & Atlanta
13. Stadtgefängnis
14. The Colosseum
15. Eingang zur Höhle
16. Stadttor

Die Höhle unter Atlantium

Nur Wahnsinnige betreten den Labyrinthbereich dieser Kaverne, aber es wird erzählt, daß die, die lebend zurückkehren, intelligenter sind als vor dem Betreten des Labyrinths. Informationen, die hier unten gefunden werden, führen oft zu neuen Kampfgefährten und verheißen großen Erfolg in Kampftunieren.

Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächtigen Corak; jetzt ist sie seine letzte Ruhestätte. Hier sammelten sich die finstersten aller Untoten, die das ehemals so wunderbare Laboratorium in eine heruntergekommene Heimstatt ruheloser Geister verwandelten.

Abenteurer benötigen einen Paß, um die letzte Ruhestätte Coraks zu besichtigen, und nur Geistlichen ist es gestattet, seinen Leichnam zu sehen. Nur der tapfere Loyd, einer von Coraks Gefährten, bleibt in der Höhle verborgen, um sein Wissen an die weiterzugeben, die gewillt sind zu lernen.

Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Region bekannt. Gerüchte über endlose Korridore und dämonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron. Dies ist ein Platz des absoluten Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft und Macht sind.

Ice Cavern

Die verlassene Höhle ist Zuflucht für verzweifelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Arm des Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier gelagert und schärfstens bewacht.

Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dienlich ist.

Sarakin's Mine

Die verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine unglaublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befaßte sich ihr Besitzer Sarakin mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Altern; wurde auf der erzweifelten Suche nach einem Gegenmittel wahnsinnig und starb.

Murray's Cavern

Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeitimperium. Murray verfügt über ausgezeichnete Informationskanäle und hält zahlreiche Hinweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken.

Er hat freundlich gesonnenen Abenteurern vieles zu bieten. Seine Zaubertränke "Power Oil" und "Goofy Juice" sind vielleicht die wirksamsten im heutigen Cron. Aber seid gewarnt: Jeden Dieb bestraft er ohne Mitleid.

Druid's Point Cavern

Ursprünglich errichtet als Zentrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien aufgespalten. Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente von ihrem ursprünglichen Studium abgebracht und zum Krieg aufgestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens ist Horvath, ein mutierter Mensch. Ein ehrwürdiger Druide, die letzte Hoffnung der alten Garde, wird jeden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzustellen.

Forbidden Forest Cavern

Dieser früher unberührte Wald ist nun eine Bastion des Bösen. Eine grauenhafte Armee, angeführt von zwei Drachen, führt ihre Vernichtungsfeldzüge von dieser Höhle aus, Der Drachenführer — der Überlieferung nach ein Eisdrache — soll von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurteilt worden sein: eine Mission, die besonders für Paladine interessant seien dürfte. Ein weiser Rat: Bleibe diesem Ort fern, wenn Du nicht selbstmörderische Absichten hegst, diese Armee ist riesig und stark.

Dragon Dominion

Habt Ihr Euch jemals gefragt, was passiert, wenn sich über hundert Drachen entschließen eine organisierte Gemeinschaft zu bilden? Nun, tretet ein in ihr Heim, und Ihr lernt es auf die schmerzhafte Art kennen. Dieses chaotische Königreich bewahrt die kostbarsten Schätze von ganz Cron. Die Drachen beunruhigt ein möglicher Diebstahl nicht übermäßig. Mächtige Wächter bewachen die gesamte Heimstatt. Der "Ancient Dragon", der die Regentschaft führt, wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertvoller Geheimnisse betraut, die sich um

die Trefferpunkte drehen. Eine Lektion: Viele Ehrgeizige, die hier Reichtümer und Abenteuer suchten, haben das bitter bereut.

Dawn's Mist Cavern

Aufgebracht durch die Tatsache, daß es nur menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, gründete sein ehemaliger Schützling Dawn die Nebelhöhle. Hier können sich geplagte Monster ausruhen und sich von den Härten der menschlichen Nachstellungen erholen. Thematisch unterschiedlich gestaltete Räume bieten eine Vielfalt von Unterhaltungsmöglichkeiten, welche selbst dem wildesten Geschmack gerecht werden. Außerdem ist Dawn ein Sammler von Artefakten, die er hier aufbewahrt. Stört die Monster auf keinen Fall bei ihren Vergnügungen, sie können Störungen im Urlaub auf den Tod nicht ausstehen.

Gemmaker Volcano

Diese Höhle bietet die reichhaltigste Auswahl an Juwelen und Edelsteinen in ganz Cron. Leider führt der Eingang durch den geschmolzenen Kern eines aktiven Vulkans, und keiner kennt den richtigen Weg. Der uralte Edelsteinschleifer, der in diesen furchtbaren Tiefen lebt, fertigt kostbaren Schmuck und mächtige Waffen, die Feuer in sich tragen.

In der freien Natur

Reist vorsichtig und mit bedacht durch die verschiedenen Landschaften von Cron. Das Straßensystem ist die sicherste nichtmagische Art zwischen den Schlössern und Städten zu reisen.

In weiten, offenen Gegenden ist ein Navigator wichtig, um sich nicht zu verlaufen. Schwache Parties sollten die freie Natur meiden und lieber magisch durch Cron reisen.

Elemental Planes

Die vier Elemente-Ebenen sind vielleicht die gefährlichsten Gegenden von ganz Cron. Bevor Ihr dort nach dem Rechten seht, müßt Ihr besondere Vorkehrungen treffen. Jeder, der Element-Lords kann die Party zerstören, sollten sie so dumm sein, ihn herauszufordern. Um die Ebenen wieder zu verlassen, muß die Party rasten.

Wasser-Ebene

Dem mächtigen Lord Acwalandar sollte man besser aus dem Weg gehen, wenn man hier reist. Er wird von vielen Helfern geschützt und die Party sollte sehr stark sein, bevor sie sich hierhin wagt. In einem versteckten Schrein, irgendwo auf der Ebene, ist ein Talisman verborgen.

Luft-Ebene

Der fliegende Lord Shalwend hat viele gefährliche Patrouillen auf seiner Ebene ausgeschickt. Es geht das Gerücht, daß in einem Tempel ein Gegenstand versteckt ist, mit dem man die Luft kontrollieren kann.

Feuer-Ebene

Der sadistische Lord Pyrranaste fördert Brutalität und Kampfgeist seiner Untergebenen. In eine Feuertempel wird ein göttliches Amulett der Zerstörung aufbewahrt.

Erd-Ebene

Der kaiserliche Lord Gralkor, früherer Tyrann von Cron, hat allen den Zutritt in seine Ebene verboten. Trotzdem versuchen immer wieder mutige Abenteurer hier einen Schrein zu finden, in dem ein machtvoller, magischer Gegenstand aufbewahrt wird.

Waffen und Monster

In der ersten Spalte steht der Name des Gegenstandes. In der zweiten wird gezeigt, welche Berufsklasse etwas mit dem Item anfangen kann. (K)night, (S)orcerer, (C)leric, (R)obber, (N)inja und (B)arbarian. Gefolgt wird diese Angabe von dem Bonus des Gegenstands, wenn Ihr ihn benutzt. In der vierten Reihe stehen die besonderen Fähigkeiten eines Items. Zum Beispiel kann ein Schwert einen Zauberspruch enthalten. Die jeweilige Nummer stimmt mit der Zauberspruchliste aus dem Handbuch überein. Die vorletzte Reihe informiert über den Wert eines Gegenstands, die letzte über den Schaden, den Ihr damit anrichten könnt.

Die Monsterliste ist ähnlich aufgebaut:

Als erstes findet Ihr den Namen des Monster, gefolgt von der Anzahl der Hitpoints. AC steht für die Rüstungsklasse des Monsters. In den nächsten drei Spalten steht, ob das Monster ein Untoter ist, spezielle Fähigkeiten hat, Eurem Charakter bei Berührung besonderen Schaden zufügt und ob es gegen Magie immun ist. In der letzten Spalte findet Ihr die Anzahl der Schläge, die das Monster pro Angriff austeilt, und den durchschnittlich angerichteten Schaden.



Pool of Radiance

Eine Komplettlösung für diesen absoluten Rollenspielklassiker darf in keiner Tipsammlung fehlen. Die Anweisungen sind nach der Reihenfolge der Missionen gegliedert. Räumen wir also gleich in den »Slums« auf.

Slums

Ihr solltet eine gute Gruppe zusammenstellen, bevor Ihr mit der ersten Mission beginnt. Stürzt Euch in den Kampf, denn zunächst gilt es 15 wahllose Kämpfe zu bestehen. Danach solltet Ihr die Punkte aufsuchen, die auf der Karte eingezeichnet sind. Habt Ihr die gesamten Slums »gesäubert«, könnt Ihr zum City Council zurückkehren und eine fette Belohnung abkassieren.

Sokal Keep

Als erstes solltet Ihr den toten Elf (A) durchsuchen, dabei springen ein paar Codewörter heraus. Wenn Ihr in die Kapelle wollt, müßt Ihr an der Undead Patrol (B) vorbei. Sie tut Euch nichts, wenn Ihr mit ihnen verhandelt und dabei das Codewort SHESTNI sagt.

Wenn Ihr auf Ferran Martinez trefft, redet mit ihm (parlay und LUX) und erzählt ihm die Wahrheit über die Stadt. Ihr solltet nicht auf den Gedanken kommen, ihn anzugreifen. Wenn Ihr dies alles erledigt habt, geht's wieder zurück in die Stadt.

Kutos Well

Als erstes solltet Ihr auf dem schnellsten Wege zu Punkt D gehen. Nachdem Ihr den Schatz unter dem »rug« gefunden habt, geht Ihr zu Punkt B und klettert hinunter in die Catacombs.

Nun geht Ihr zu einem der Punkte (B), wo Norris the Gray wartet. Besiegt ihn, holt seinen Schatz (C) und geht wieder zurück in die Stadt.

Mantors Library

Hier solltet Ihr in den »Search-Modus« wechseln, dann geht Ihr in die History Section und sucht die Bücher »Lex Geographica«, »History of the North«, und »Grand Historians Records of the Arts of War«. Danach ist die Philosophy Section dran, wo Ihr die Bücher »Fyerdeths Discourses on Power« und »Urgunds Descriptions of Darkness« finden sollt.

In der Master Scribes Chamber und in der Librarians Chamber findet Ihr noch ein paar Schätze, die restlichen Räume sind nicht so wichtig.

Podol Plaza

Bei dieser Mission solltet Ihr Kämpfe vermeiden, da immer wieder neue Feinde auftauchen. Der Tempel (C) ist erst für Euch zugänglich, wenn Ihr die magischen Schlösser überwunden habt. Das Ziel Eurer Mission besteht darin, soviel Information wie möglich zu erlauschen. Je näher Ihr an die »Auction« kommt, desto mehr Informationen bekommt Ihr, doch Vorsicht — je näher Ihr an den Platz der Auction kommt, desto eher besteht die Chance, daß Ihr entdeckt werdet. Versucht also auf keinen Fall entdeckt zu werden, denn dann ist es aus. Ihr habt nur einen Versuch. Versucht außerdem, Kämpfe zu meiden, z.B. indem Ihr nicht mitten über den Platz marschiert, sondern Euch an den Hauswänden entlangschleicht.

Wenn Ihr meint, genug erfahren zu haben, haut schleunigst wieder ab.

Cadorna Textile House

Als erstes geht Ihr zu Punkt C, wo Ihr Euch von der Hohepriesterin den Brass Key holen solltet, mit dem Ihr Skullcrusher (D) befreien könnt. Dann geht zum Punkt E, wo Euch ein Ogre Leader & Co. nicht allzu warmherzig empfängt. Nachdem Ihr sie besiegt habt, schnappt Ihr Euch den Familienschatz und schwingt Euch auf zu Punkt A.

Wenn Ihr bei A seid denkt daran, daß nur ein unbewaffneter Dieb hinunterklettern kann. Der Guild Master verdoppelt dann die Seals des Schatzes und Cadorna merkt nicht, daß der Schatz gestohlen wurde. Danach geht es wieder zurück zur Stadt.

Wealthy Area

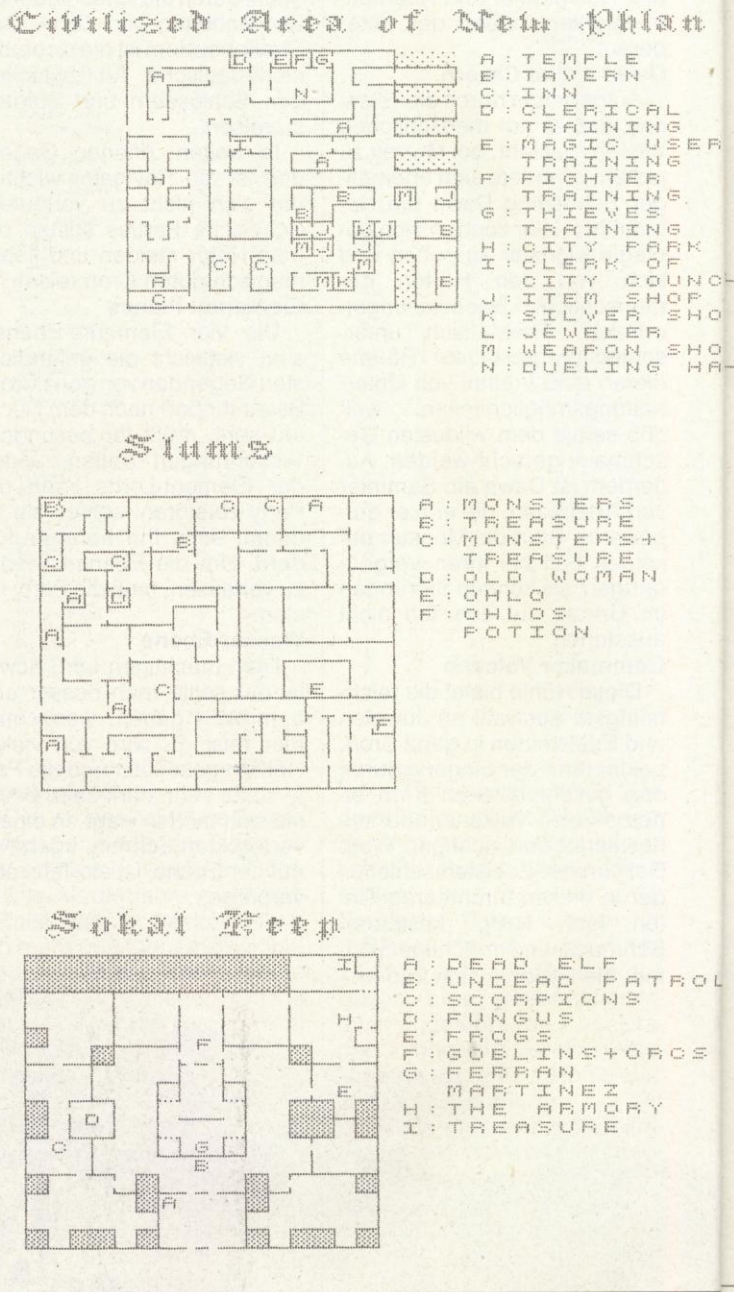
Hier solltet Ihr Euch die Treasure Räume vornehmen (B), bleibt dabei am besten im Search-Modus. Wenn Ihr die Sklaven bei Punkt C befreit, geben sie Euch sehr nützliche Tips.

Temple of Bane

Wenn Ihr dem blinden Orc am Tempeleingang (A) das Leather Holy Symbol zeigt, läßt er Euch ungeschoren hinein.

An den B-Punkten liegen versteckte Schätze. Nachdem Ihr den dritten Schatz gefunden habt, greift Euch Mace an.

Ihr habt die Mission geschafft, wenn Ihr in der Wealthy Area die Wachen geschlagen habt und im Tempel Mace besiegt.



Kovel Mansion

Hier müßt Ihr nur alle Diebe niedermetzeln, die Euch über den Weg laufen. Wenn Ihr alle besiegt und alle Schätze eingesackt habt, könnt Ihr wieder zurück.

Nomad Camp

Das »Nomad Camp« befindet sich in der Central Wilderness, um es zu finden, müßt Ihr ein wenig suchen. Es liegt in dem unteren Drittel am Anfang des Flusses. Hier könnt Ihr entweder mit den Nomaden gegen die Kobolde kämpfen oder gegen die Nomaden. Die erste Variante ist allerdings vorzuziehen. Danach habt Ihr auch diese Mission erledigt

Kobold Caves

In dieser Mission gibt es zwei Probleme. Das erste ist ein ekliges Vieh namens Wyvern. Wir gehen zu Punkt C, wo uns ein Kobold zum Wyvern Cave bringt. Dort machen wir das Untier unschädlich uns schnappen uns seinen Schatz (H).

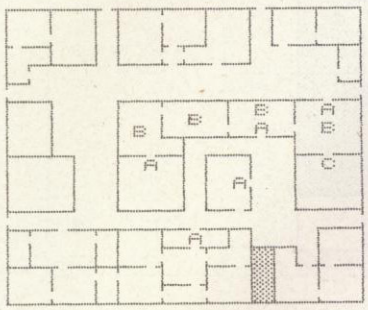
Nun gehen wir zu Punkt J und nehmen die Prinzessin mit. Dann marschieren wir zu Punkt F, wo uns ein sternhagelvoller Kobold zum Thron Room bringt. Hier müssen wir und zum ersten Mal mit den Wachen herumschlagen.

Danach haben wir auch dieses Problem gelöst.

Lizard Men Keep

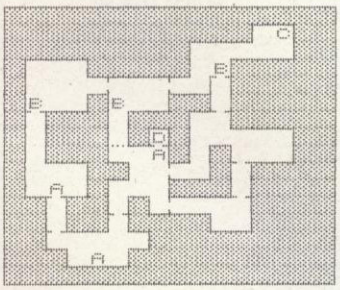
Wir gehen gleich zu Punkt B und steigen in die Catacoms hinunter. In den Pools warten meistens Lizards. Nachdem man den Bewohner eines

Wealthy Area



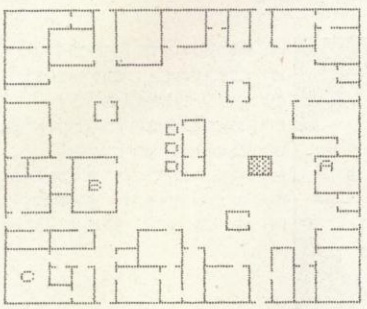
A: GUARDS
B: TREASURE
C: SLAVES

Kutos Well Catacombs



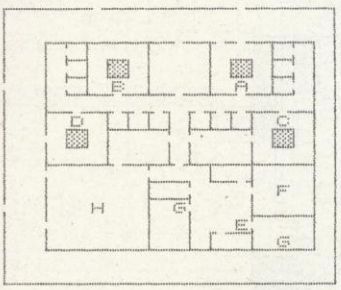
A: KOBOLD ARCHERS
B: NORRIS THE GRAY
C: TREASURE
D: KUTOS WELL

Podol Plaza



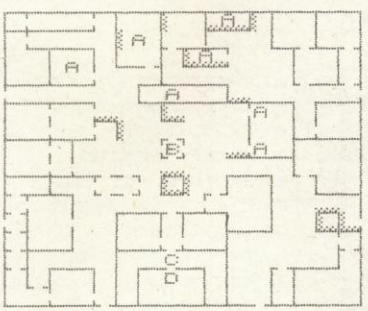
A: BANE TEMPLE
B: THE PIT
C: IL MATER TEMPLE
D: THE AUCTION

Mantors Library



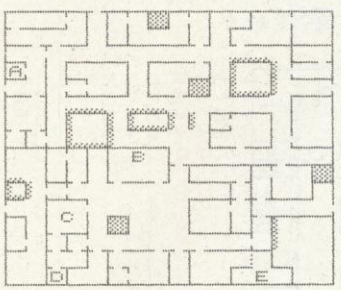
A: HISTORY SECTION
B: RHETORIC SECTION
C: PHILOSOPHY SECTION
D: MATHEMATICS SECTION
E: MADMAN
F: STOREROOM
G: TREASURE
H: GARDEN

Kutos Well



A: KOBOLDS
B: CATACOMBS
C: LIZARDS
D: HAG ON RUG

Cadorna Textile House



A: DRY WELL
B: BARRACKS
C: TEMPLE
D: SKULLCRUSHER
E: OGRE+TREASURE

Pools besiegt hat, kann man hinunterspringen und nach Schätzen suchen. Wenn wir alle Lizards erledigt haben, dürfen wir uns auf den Rückweg machen.

Buccaneers Base

Wir suchen Punkt G auf und lassen die ganzen Tiere frei. In der entstehenden Verwirrung können wir den kleinen Jungen (H) befreien und machen uns aus dem Staub.

Outpost of Zentil Keep

Wenn wir die Outpost erreicht haben, werden wir gefangengenommen und müssen so schnell wie möglich fliehen. Das geht nicht ohne "Meinungsverschiedenheiten" mit den Wächtern ab. Nachdem diese beigelegt sind, kehren wir wieder zurück.

Valhingen Graveyard

Wir kämpfen uns bis zum Vampir vor. Nachdem wir ihn besiegt haben ist Eile geboten, denn in den Spectres werden ziemlich schnell Monster hergestellt. Vernichtet sie am besten gleich mit.

Stojanow Gate

Die beste Methode, durch das Haupttor zu kommen ist die, dem Kaufmann, der zum Markt will, seinen Wagen abzukaufen. Wir verstecken uns darin und kommen so ungeschoren an der ersten Wache vorbei. Dann können wir einen Überraschungsangriff auf die Tower Guards starten.

Das Südtor kann man aufbrechen oder mit einem Knock-Spell öffnen. Dasselbe gilt für das Nordtor (D). Nachdem wir alle Wachen überwältigt haben, kehren wir zurück nach Phlan und bereiten uns auf die letzte Mission vor.

Valjevo Castle

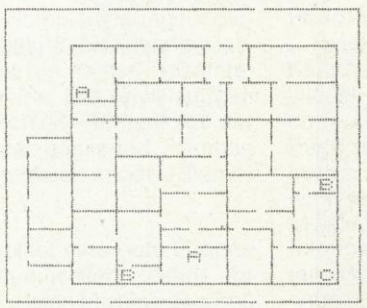
Beim Smithy können wir uns ein paar Grundausrüstungsgegenstände besorgen. Im Tempel (D) sollten wir nichts anrühren. Durch das Maingate (F) kommen wir mit dem Paßwort RHODIA. Wenn wir an der Guard Post (H) vorbeikommen, werden wir auf Wachen treffen (Meek und HARASH, dann lassen sie uns in Ruhe). In der Waffenkammer (J) können wir uns ein paar Waffen besorgen. Wenn wir einen Charakter haben, der gut schwimmen kann, sollten wir mit ihm ins Well (L) gehen, dort finden wir einen Schatz.

Dann gehen wir durch eines der beiden Tore (F) und gelangen in den Irrgarten. Auch da sollten wir uns nicht lange aufhalten, sondern unverzüglich zur Mitte gehen.

Jetzt wird es ernst — wir sind im Inner Tower. Bei Punkt A finden wir einen falschen Tyranthraxus, also am besten gar nicht erst hingehen. Wir sollten auch Medusas Kammer meiden, sonst werden wir versteinert. Nun schwingen wir uns die Treppen (B) hinauf zu Punkt G, reden freundlich mit ihm. Dann gehen wir unverzüglich zu Punkt H.

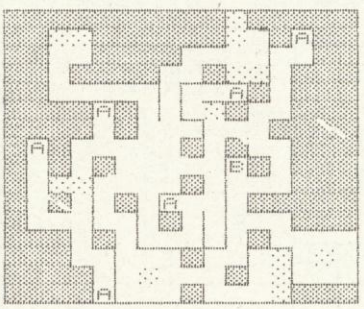
Nun wird es hart — Tyranthraxus liefert Euch einen schweren Kampf, den Eure erfahrene Truppe aber mit Sicherheit erfolgreich überstehen wird.

Tovel Mansion

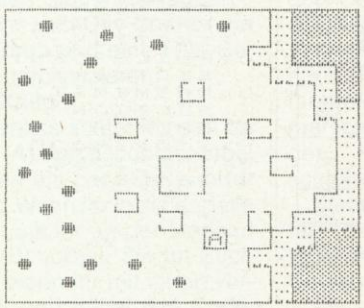


A: THIEVES AMBUSH
B: INFO
C: TREASURE

Lizard Men Catacombs

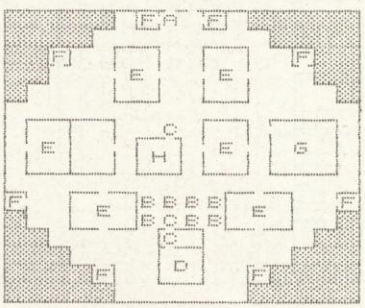


Nomad Camp



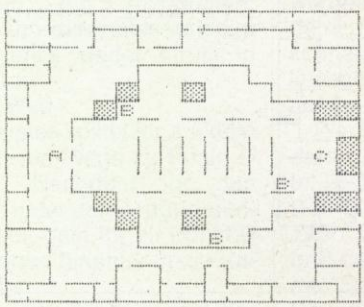
A: YOUR HUT

Bucaneers Base



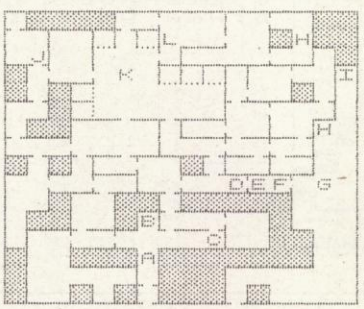
A: front gate
B: camp area
C: guards
D: captain area
E: barracks
F: guard towers
G: animal pen
H: slave pen

Temple of Zane



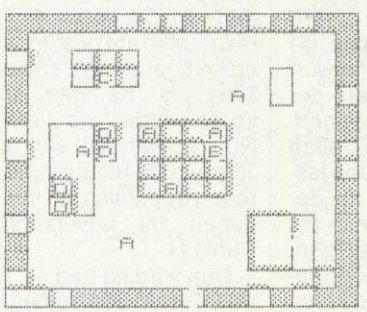
A: TEMPLE ENTRANCE
B: TREASURE
C: ALTAR

Kobold Caves



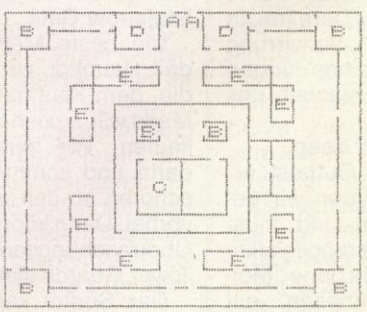
A: water trap
B: discarded map
C: kobold
D: net trap
E: spike trap
F: drunk kobold
G: wyvern
H: treasure
I: cripple kobold
J: prison
K: throne room
L: kings guard

Lizard Men Keep



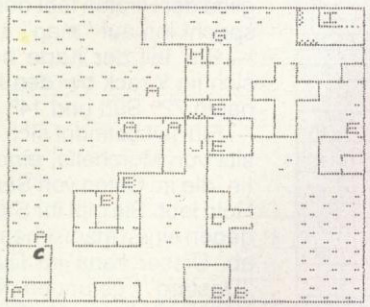
A: hole
B: stairs
C: lizard men
D: giant lizards

Outpost of Zhentil Keep



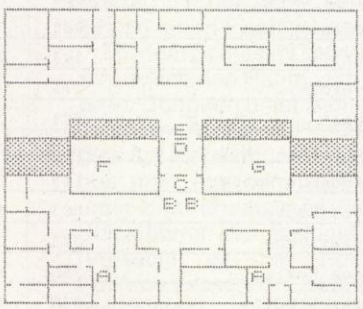
A: front gat
B: guard tow
C: commandant
D: party quart
E: barracks

Valhingen Graveyard

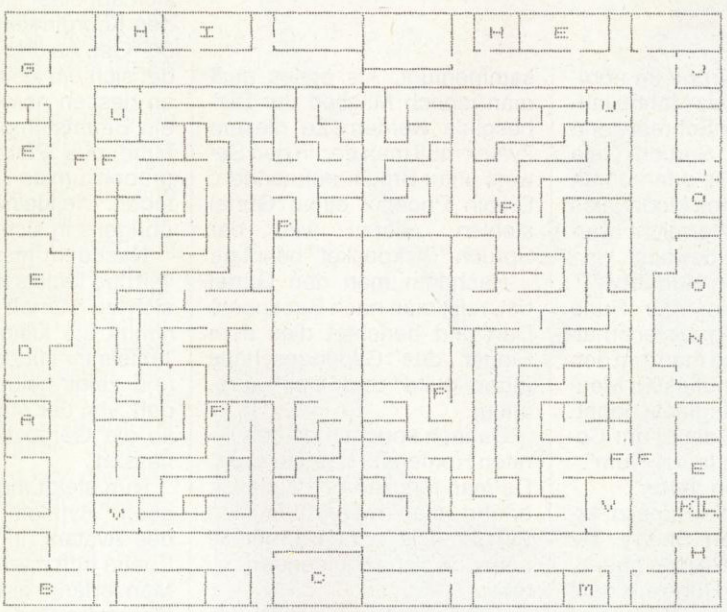


A: skeletons
B: zombies
C: poison gas
D: mummies
E: wights
F: wraith
G: spectres
H: gallant knight
I: vampire
J: evil mag.-user

Stojanow Gate

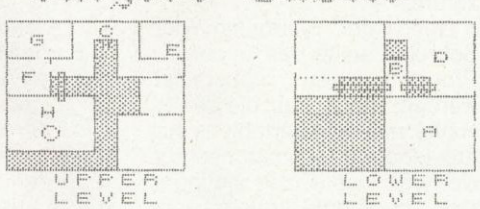


A: merchant
B: bugbear patrol
C: south gate
D: north gate
E: guards
F: west tower
G: east tower
H:
I:
J:
K:
L:



A: SMOKE HOUSE
B: SMITY
C: WASH HOUSE
D: BANE CHAPEL
E: BAR- RACKS
F: MAIN GATE
G: OFFI- CERS QUAR- TERS
H: GUARD POST
I: MESS HALL
J: ARMOR
K: CELL
L: WELL
M: OLD HOUSE
N: SNAKE HOUSE
O: OF- FICE
P: TELE- PORT
U: TOWER
V: GIANTS

Valjevo Castle



A: FALSE TYRAN- THRANXUS
B: STAIRS UP
C: STAIRS DOWN
D: MEDUSAS CHAMBER
E: TRAP DOOR ROOM
F: WAITING ROOM
G: GEENHERIS OFFICE
H: TYRAN- THRANXUS LAIR

Ultima VI

Ultima VI gehört nicht gerade zu den leichtesten Rollenspielen. Für alle, die nicht über die nötige Ausdauer verfügen, hier ein Lösungsweg und andere Reiseerleichterungen in der Welt von Britannia. Wir verdanken sie den Helden Daniel Bögers, Christian Kutsch, Marc Kissel, Klaus-E. Klingner und Marcus Müller.

Aller Anfang ist schwer

Das erste Ziel im Spiel ist es, die Schreine von den Gargoyles zurückzugewinnen. Diese haben einen Mondstein zum Schrein gebracht und mit einem Kraftfeld umgeben. Um den Schrein zu befreien, ist es nötig, die Rune und das Mantra des entsprechenden Schreines zu besitzen.

Der Schrein von Compassion

Britain: Die Rune kann vom Kind Ariana erhalten werden. Sie hält sich tagsüber im Conservatory auf. Um die Rune zu erhalten, muß die Erlaubnis ihrer Eltern im Blue Boar eingeholt werden. Das Mantra lautet "mu".

Der Schrein von Sacrifice

Minoc: Um die Rune zu erhalten, muß man in die Bardengilde von Minoc eintreten. Zu diesem Zweck ist ein Stück Holz vom Holzfäller westlich von Yew zu kaufen, im Sägewerk in Minoc zu schneiden und von Julia (im Nordosten von Minoc) zu einer Panflöte zu gestalten. Hierauf muß man dem Gildenmeister Selganor die Steinmelodie vorspielen. Die Melodie lautet: 6-7-8-9-8-7-8-7-6-7-6-5-3. Hierauf erhält man die Rune. Das Mantra lautet "cah".

Der Schrein von Honor

Trinsic: Die Rune kann vom Sockel in der Stadt genommen werden. Das Mantra lautet "summ".

Der Schrein von Justice

Yew: Die Rune befindet sich in der südöstlichen Ecke der Wirtschaft "Slaughtered Lamb". Das Mantra lautet "beh".

Der Schrein von Honesty

Moonglow: Die Rune befindet sich in der Gruft von Beyvin unter Moonglow. Um sie zu erhalten, fragt man dessen Vetter Manrel nach dem Schlüssel zur Gruft. Man muß zusätzlich einige Blumen überbringen. Der Eingang zur Gruft befindet sich hinter einer Geheimtür im Vorratsraum der Wirtschaft. Das Mantra lautet "ahm".

Der Schrein von Spirituality

Skara Brae: Die Rune befindet sich in der Truhe im nördlichsten Haus. Das Mantra lautet "om". Dieser Schrein kann nur durch den Spruch Gate Travel (Phase 7) oder durch das Betreten eines Moongates um Mitternacht erreicht werden. Er ist nicht bewacht.

Ort	Teleport			Karte	
	X	Y	Lev.	Lat.	Long.
Schreine					
Spirituality	018	019	1	-	-
Honesty	3A7	108	0	12 N	73 E
Honor	147	336	0	57 S	2 E
Justice	127	026	0	41 N	2 W
Sacrifice	33E	0A7	0	25 N	65 W
Humility	397	3A6	0	71 S	76 E
Compassion	1F8	167	0	1 N	25 E
Valor	09F	3B0	0	73 S	19 W
Codex	39B	360	0	63 S	77 E
Diligence	06C	0DD	5	19 N	79 E
Passion	0BC	02D	5	23 N	56 E
Control	044	02D	5	23 N	77 E
einige der Dungeons					
Spider Cave	05C	0FC	0	14 N	27 W
Cyclops' Cave	0B9	1B6	0	9 S	15 W
Anthill	343	0C2	0	21 N	66 E
Covetous	273	073	0	31 N	40 E
Deceit	3C4	134	0	7 N	82 E
Hütten und anderes					
Nicodemus Hütte	143	0D0	0	19 N	2 E
Iolos Hütte	0C3	0E9	0	16 N	14 W
Vortex Cube	093	03B	4	-	-
Xiaos Hütte	35B	168	0	0 N	69 E
Horance Hütte	03B	1D8	0	14 S	31 W
Bonns Hütte	3A8	0D3	0	19 N	79 E

Mit einem Tastendruck durch ganz Britannia: die Teleport-Koordinaten für alle wichtigen Stätten und Aussichtspunkte

Der Schrein von Humility

New Magnicia: Die Rune kann vom Bürgermeister erhalten werden, wenn man ihm den Namen des demütigsten Menschen in New Magincia nennt. Es handelt sich dabei um Conor. Das Mantra lautet "lum".

Der Schrein von Valor

Jehlom: Um die Rune zu erhalten muß man Sherry, die Maus, in seiner Gruppe haben. Nur sie kann die Rune aus dem Mauseloch in der Wirtschaft neben der Bar holen. Das Mantra heißt "ra"

Das Buch der Prophezeiungen

Nach der Befreiung der Schreine sollte das Buch der Prophezeiungen übersetzt werden. Hierzu muß die zweite Hälfte eines Silbertabletts für die Magierin Mariah besorgt werden. Das Stück befindet sich in einem Piratenschatz des Captain Hawkins. Zum Schatz kommt man, indem man die verschiedenen Teile einer Schatzkarte wieder zusammenfügt. Als erstes muß man jedoch Mitglied der Diebesgilde werden. Zu diesem Zweck muß man der, in den Sewers unter Britain wohnenden, Diebin Phoenix einen Gürtel stehlen. Hierzu wird der Spruch "Pickpocket" benötigt.

Nachdem man den Gürtel hat, reist man nach Bucaneers Den und berichtet dies dem Eigner des Gildengeschäfts (über "guild" und "belt" sprechen).

Danach spricht man den Piraten Homer auf das Tablet an. Da man Mitglied der Gilde ist, erfährt man mehr über den Schatz. Die acht Kartenteile befinden sich an folgenden Orten:

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Bürgermeisters von Trinsic. Man spricht ihn auf seine Piratenvergangenheit an (z.B. mit "Hawkins"). Notfalls wirkt Pickpocket.

— Ein Teil befindet sich im Besitzt des Anführers Arturos einer Zigeunersippe, die nördlich von Trinsic lebt. Man spricht ihn auf Map an und kann den Preis auf 50 Goldstücke herunterhandeln.

— Ein Teil befindet sich im Dungeon "Wrong" auf der dritten Ebene hinter einer Geheimtür.

— Ein Teil befindet sich im "Ant Mound"- Dungeon.

— Ein Teil befindet sich im "Shame"- Dungeon. Ein Mitglied der Piraten lebt dort. Man spricht ihn auf "map" an.

— Ein Teil der Karte befindet sich im Wrack bei den Koordinaten 72° Süd und 14° Ost.

— Ein Teil befindet sich im Besitz von Morchella, einer Piratin, die im Osten von Serpent's Hold lebt. Sie gibt ihr Stück nur gegen einen magischen Schild ab. Dieser kann im Dungeon "Destard" gefunden werden oder man kann der Gilde der Ritter von Serpents Hold beitreten. Hierzu spricht man deren Leiter Koranada auf "order" an. Um den magischen Schild herzustellen, benötigt der Waffenschmied Gherrik einen "curved heater", Gold und einen Gem. Notfalls wirkt Pickpocket gegen Morchella.

— Der letzte Teil befindet sich in einem Haus im Norden des Schreines von Honesty. Unter einem Klavier befindet sich der Zugang zum Keller, in dem sich die Karte befindet.

Mit den Kartenteilen fährt man zurück zu Homer. Nun ist die Karte vollständig. Der Zugang zur Piratenhöhle befindet sich auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 59° Süd und 50° Ost. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner Sandplatz, an dessen nordöstlicher Ecke ein Baumstumpf steht. In der Mitte des Platzes muß man graben, um den Zugang freizulegen. Die kleine Höhle hat es übrigens in sich.

Nachdem man den zweiten Teil des Tablets hat, begibt man sich zu Mariah ins Lycaeum, nimmt die kleinere Ecke des Tablets im südöstlichen Raum und zeigt beide Hälften Mariah, von der man erfährt, wieso die Gargoylen den Avatar hassen.

Nun steigt man in das Dungeon "Hythloth" auf der Insel des Avatars. In der untersten Ebene trifft man Captain John. Man erfährt einiges über die Gargoylen und erhält eine Lektion in ihrer Sprache. Dann betritt man die Unterwelt durch den Ausgang des Dungeons. In der Mittagszeit trifft man dort Beh Lem. Falls das Vokabular genutzt wurde, kann man mit ihm sprechen und erfährt von seinem Vater. Mit Beh Lem geht man zu dessen Vater (Beh Lem gibt die Wegbeschreibung). Nach einem Gespräch mit ihm, geht man zum Lord Draxinusom der Gargoylen bei 30° Süd und 19° Ost. Man unterwirft sich ihm ("surrender"), um mit dem Seher Naxatilor

Ort	Teleport			Karte	
	X	Y	Lev.	Lat.	Long.
Städte					
Britain	133	1A3	0	1 N	25 E
Yew	0EB	0A6	0	25 N	9 W
New Magincia	2E0	2A3	0	39 S	54 E
Minoc	253	062	0	33 N	36 E
Trinsic	19B	2E4	0	47 S	13 E
Skara Brae	05B	203	0	19 S	27 W
Jhelom	08B	37B	0	66 S	21 W
Moonglow	388	203	0	19 S	75 E
Bucaneer's Den	23B	273	0	33 S	33 E
Paws	18B	24A	0	28 S	11 E
Cove	223	163	0	1 N	25 E
Stadt der Gargoyles	080	056	5	2 N	26 E
Schlösser					
Castle of Lord British	133	15D	0	2 N	0 W
Empath Abbey	08A	0DB	0	18 N	21 W
Lycaeum	381	1A8	0	8 S	74 E
Serpents Hold	223	3B6	0	73 S	30 E
Blackthorn's Castle	313	3C8	0	76 S	60 E
Stonegate	25F	117	0	11 N	37 E

Hier geht es weiter mit allen Schlössern und Städten

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhelom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	AVATAR	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spiritually	The Slab	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Brae	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc

Reisen mit den "Moongates": Der "Orb of the Moon" ist der Schlüssel zum Erfolg.

sprechen zu können. Naxatilor, 30° Süd und 33° Ost, spricht man auf "sacrifice" an und erfährt nach der folgenden Eingabe "items" und "Vortex" das Ziel des weiteren Vorgehens: das Zurückbringen des Codex zur Vortex.

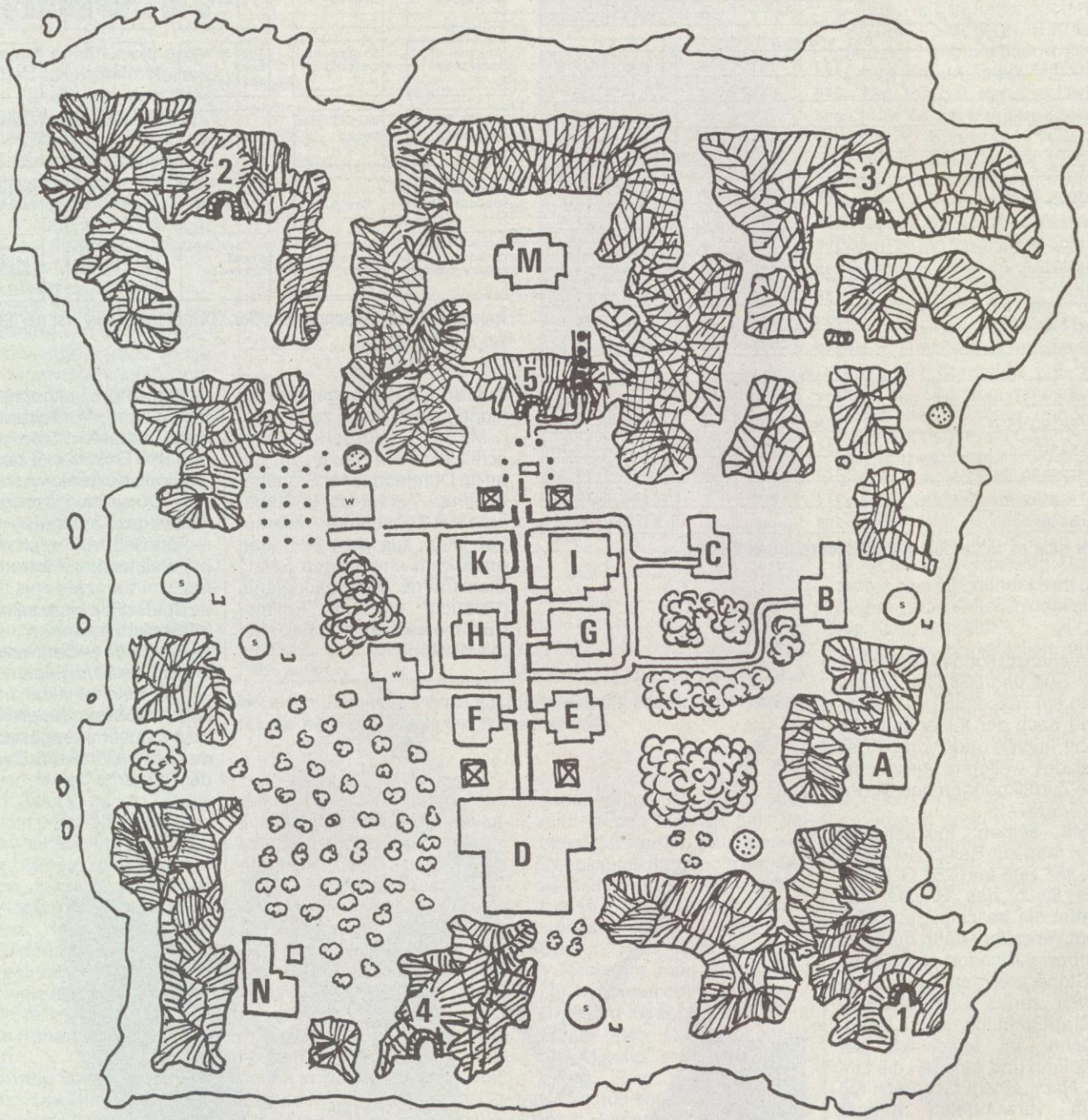
Mit seinen Instruktionen geht man zur Hall of Knowledge, 45° Süd und 25° Ost, liest das Buch des Rituals und nimmt die beschädigte Linse. Vom Verwalter erfährt man den Aufbewahrungsort des Cube: in Stonegate. Man kehrt zu Naxatilor zurück und berichtet. Hierauf geht man zum Linsenmacher im Nordosten der Siedlung und repariert die Linse. Nach einem Gespräch mit dem verwundeten Krieger beim Heiler wird klar, daß man den Tempel der Gargoylen besuchen muß, um den Codex erreichen zu können. Da dieser nur durch die Luft erreicht werden kann, kehrt man an die Oberfläche zurück.

Dort kann man als erstes die zweite benötigte Linse besorgen, die Ephidermes in Moonglow herstellt. Hierzu wird allerdings ein Glass Sword benötigt. Dieses ist entweder in den Grüften unter Moonglow zu finden, im Dungeon "Destard" oder kann von der Diebin Phoenix per Pickpocket besorgt werden. Jetzt muß man den Vortex Cube aus Stonegate holen. Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklopen auf "key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklopen einen Fisch zu fangen.

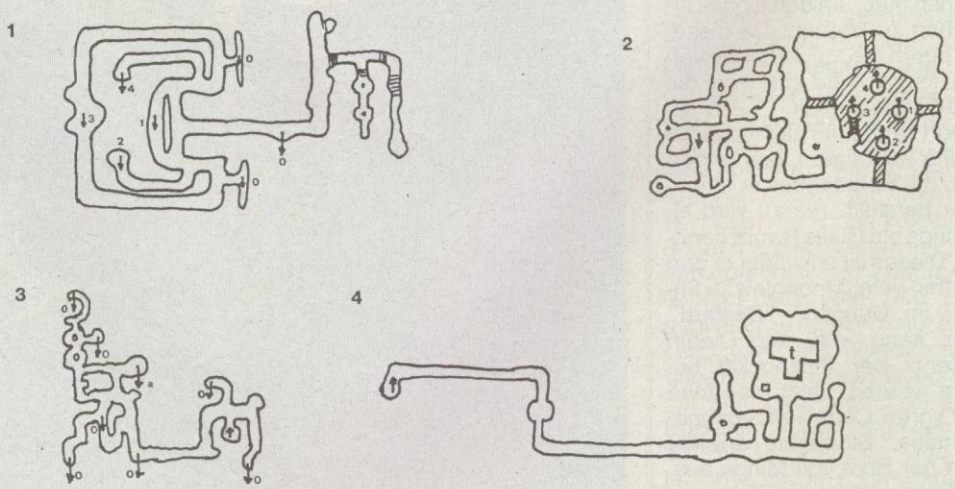
Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hierauf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne. (Versucht es bei Pullme-Pushme besser mit Osten statt mit Westen).

— Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.
— Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.
— Ein Seil kann man in Paws bei Seilmacher Mortude kaufen.
— Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.
— Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.
— Die Seidenkleider näht die Näherin Miss Trihun um in Paws. Zusammengesetzt wird der Ballon durch das Benutzen der Pläne.

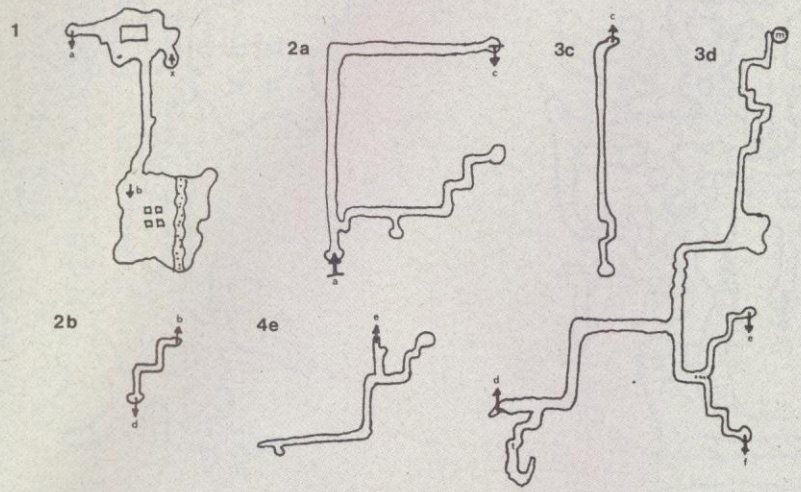




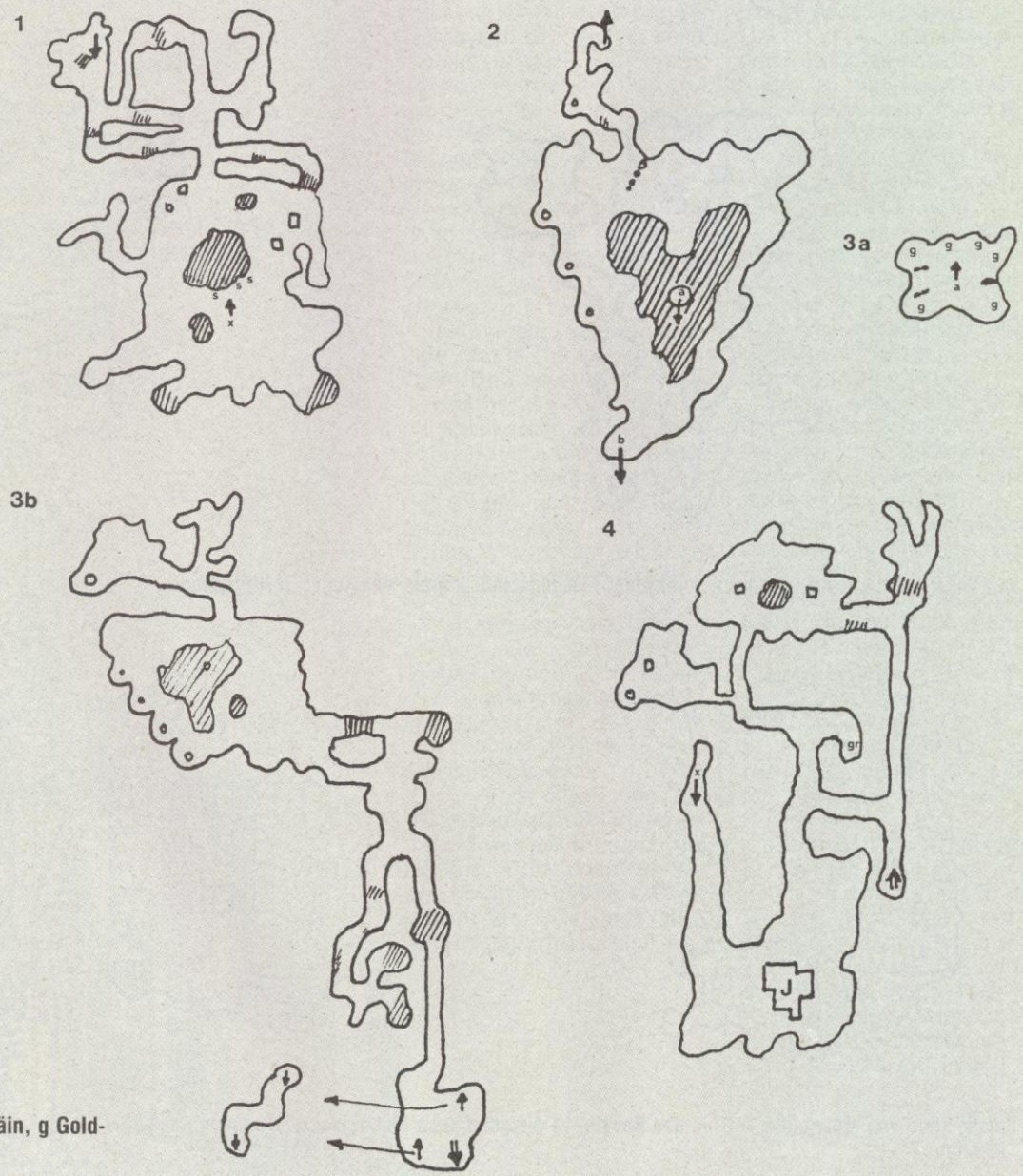
Welt der Gargoyles: 1 Hythloth, 2 shrine of control, 3 shrine of passion, 4 Shrine of dilligence, 5 Königsgräber, A Valkadesh, B Linsenmacher, C Bauernhof, D Museum, E Seher Naxatilor, F Lord Draximusom, G Heilkundiger, H Warenhaus, I Waffenschmied, K Lebensmittel, L Altar, M Tempel, N Schlangenbeschwörer



Pirates Cave: t silver tablet, O unwichtige Nebenhöhle

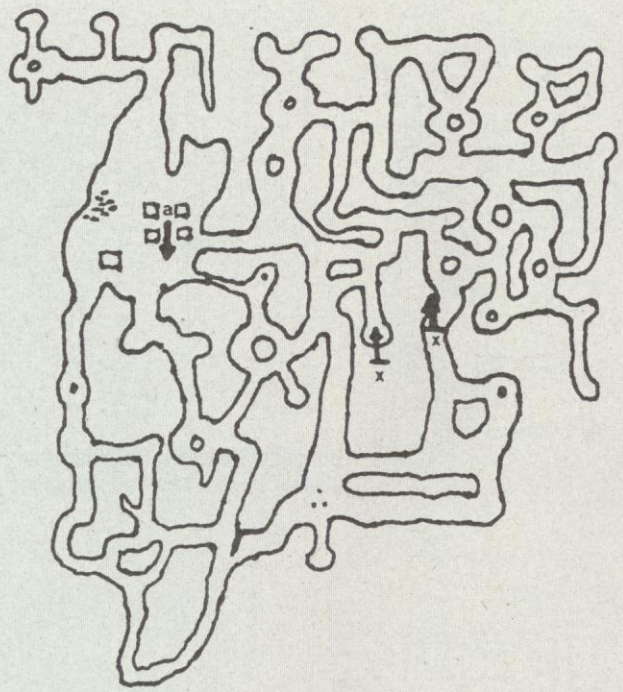


Dungeon Shame: Y Old Ybarra, m magischer Bogen, t Falle, x Ausgang

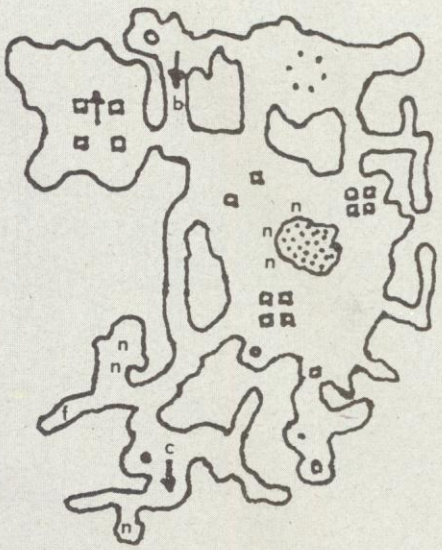


Hythloth: J Haus von Kaptäin, g Goldklumpen, x Ausgang

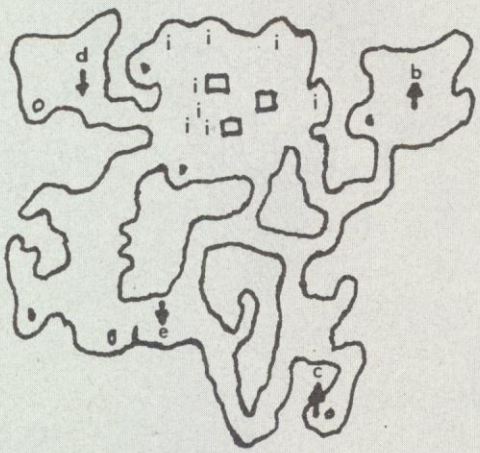
1



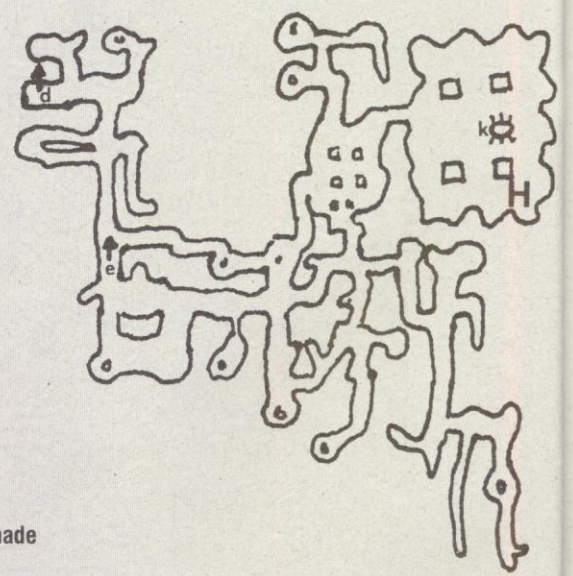
2



3

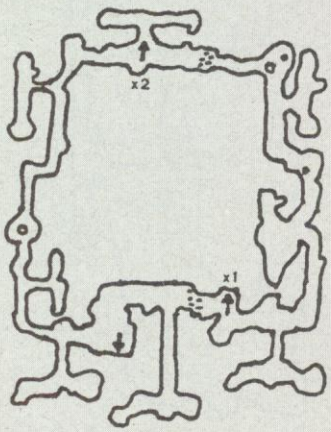


4

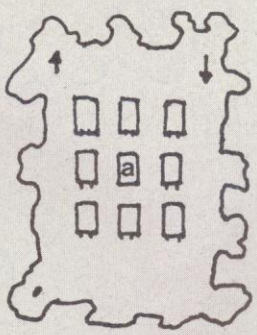


Ant Cave: H Ol'Hawknose (Karte), f Nahrung, i Gegenstand, k Ameisenkönigin, n Nightshade

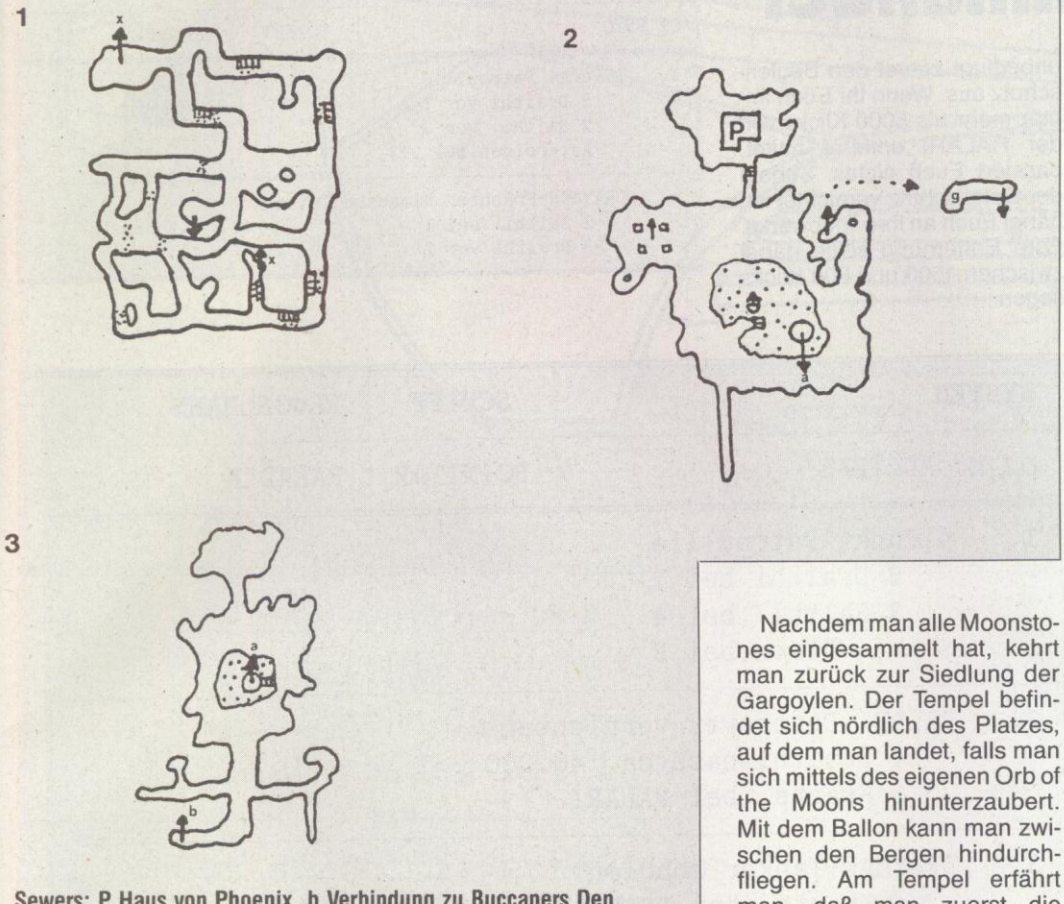
1



2



Katakomben von Moonglow: A Grab des Bevyin, x1 Ausgang nach Moonglow, x2 Ausgang nach Licaeum



Sewers: P Haus von Phoenix, b Verbindung zu Buccaners Den, g Goldklumpen, x Verbindung zum Schloß von Lord British

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes, auf dem man landet, falls man sich mittels des eigenen Orb of the Moons hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurchfliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muß, um einen Auftrag zu erhalten.

Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moons erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Diligence geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist. (Geheimtüren!)

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempel entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Diligence, d.h. "UsOrUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich mittels Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen. Führt man diese Anweisungen aus, kann man sich auf ein schönes Ende freuen.

Das Reisen mit dem "Orb of the Moon"

Ihr müßt den Orb jeweils in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzen. Will man z.B. nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnehmt Ihr aus der Karte.

Der Ultima-VI-Cheat-Modus

Kein mühsames Einsammeln verlorener Gegenstände mehr. Hier hat man die freie Auswahl:

Zuerst spricht man Iolo an, dann dreimal SPAM und danach einmal HUMBUG eingeben. In der Liste sind einiger der wichtigsten Items aufgelistet. Man muß nur die entsprechende Zahl bei "Get Item" als "Object Number" eingeben.

Teleporter, Tod und Teufel

Klaus-E. Klinger hat das System entschlüsselt, wie man in Ultima VI per Tastenkombination teleportieren kann.

Um zu den angegebenen Koordinaten zu gelangen, sind folgende Schritte nötig:

— Gebt bei gedrückter (Alt-)Taste auf der numerischen (!) Tastatur die Zahl 214 ein.

— Gebt nun die Teleportkoordinaten des gewünschten Ziels auf der alphanumerischen (!) Tastatur ein.

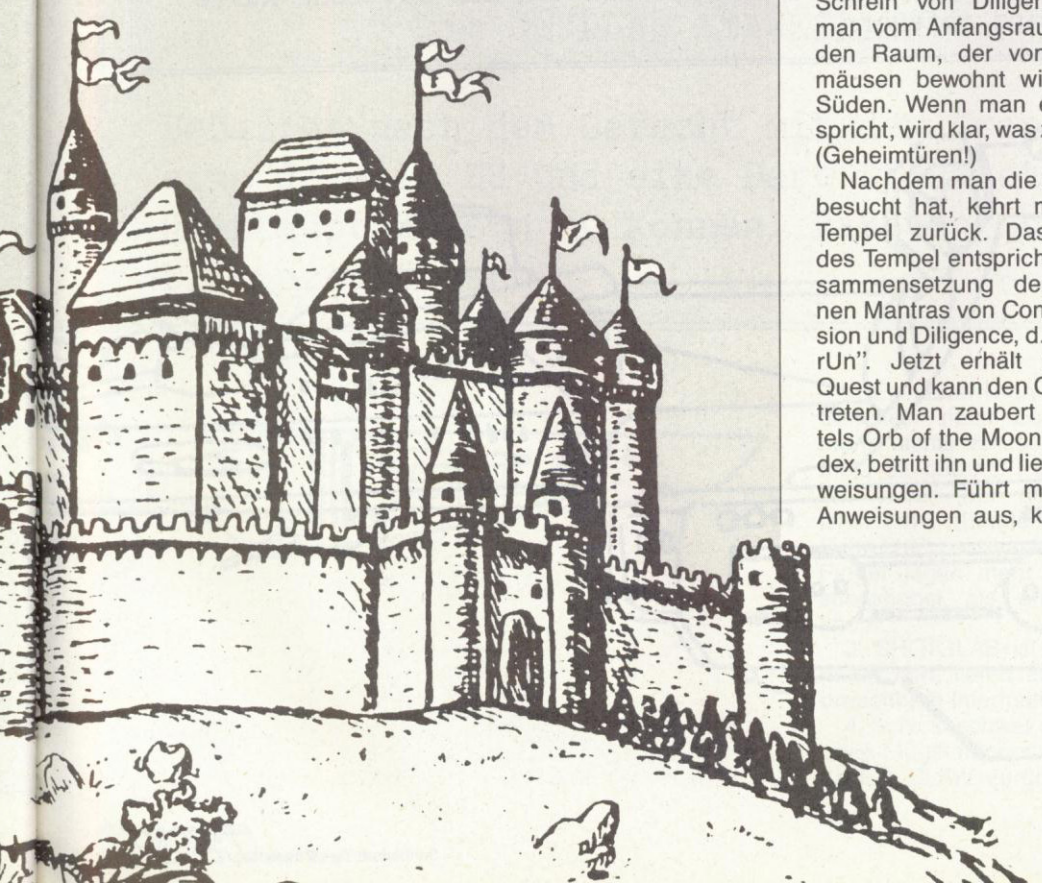
Die grau unterlegten "Map"-Koordinaten dienen nur der besseren Orientierung.

Ultima VI benutzt, wie aus der Tabelle ersichtlich, zwei verschiedene Koordinatensysteme. Die Koordinaten auf der Karte erhält man mit Hilfe des Sextanten. Die Koordinaten des internen Systems erhält man auf folgende Weise.

— Man gibt bei gedrückter (Alt-)Taste auf der numerischen Tastatur die Zahl 213 ein.

Nun erscheint eine Übersicht über die nähere Umgebung und auf der "Scroll" erscheint eine mehrstellige Zahl. Die letzten sieben Stellen sind die momentanen internen Koordinaten.

Wenn man die Teleportkoordinaten mit den Kartenkoordinaten vergleicht, stellt man fest, daß die Auflösung der Teleportkoordinaten achtmal so hoch ist, wie die der Kartenkoordinaten. Auch liegt der Nullpunkt der Teleportkoordinaten in der linken oberen Ecke der Karte (50N/40W). Die Teleportkoordinaten sind übrigens im Hex-Code. Mit diesen Informationen sollte eine Umrechnung nicht weiter schwerfallen.



Wing Commander

Peter (Hurrican) Kurfürst aus Dortmund kennt sich aus im Universum und gibt für alle Missionen von »Wing Commander« und »Secret Mission's 1« seine in harten Kämpfen erspielten Pilotentips weiter.

Logbuch des Piloten Piet (Hurrican) Konolly:

Ich möchte allen nachfolgenden Piloten mit diesem Logbuch eine Überlebenshilfe in allen 40 Missionen liefern.

1. Wenn Ihr mit den anderen Piloten redet, bekommt Ihr wertvolle Hilfen:

— Die SALTHI'S weichen immer nach links in ihrer Flugrichtung aus.

— DRALTHI-Jäger fliegen in einem harten Schlagabtausch grundsätzlich nur nach oben oder unten. Wir vermuten, daß das mit ihren großen Flügeln zusammenhängt.

— Die SCIMITAR ist zwar langsam aber doppelt so gut gepanzert wie die HORNET. Bei DRALTHI'S könnt Ihr Euch tatsächlich auf ein Kopf-an-Kopf-Gefecht einlassen. Selbst bei der KRANT klappt das noch; allerdings nicht mehrmals hintereinander. Das Ding zerlegt Euch sonst fein säuberlich in Einzelteile.

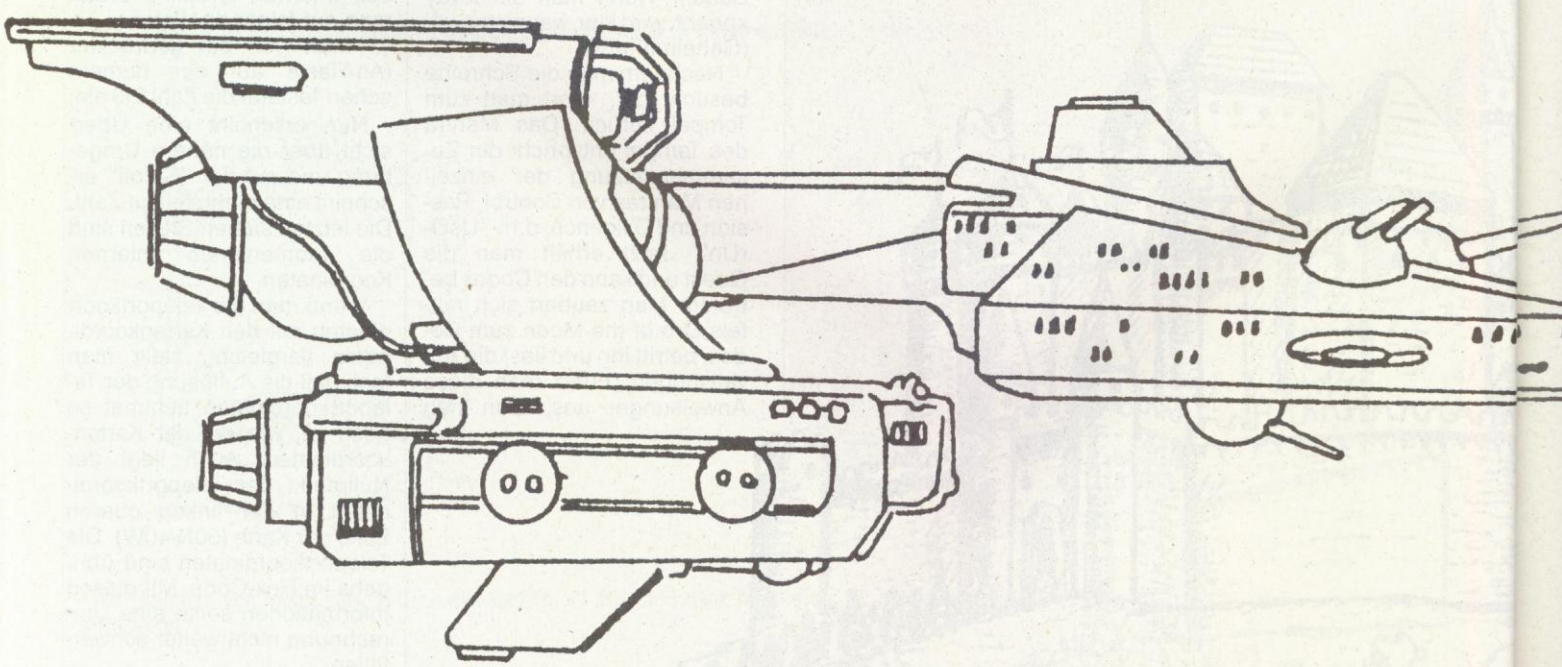
— Versucht ein Kopf-an-Kopf-Gefecht niemals bei einer JALTHI. Sie trägt sechs Geschütze. Ihre erste Salve zerfetzt Euch mit Sicherheit die Schutzschirme.

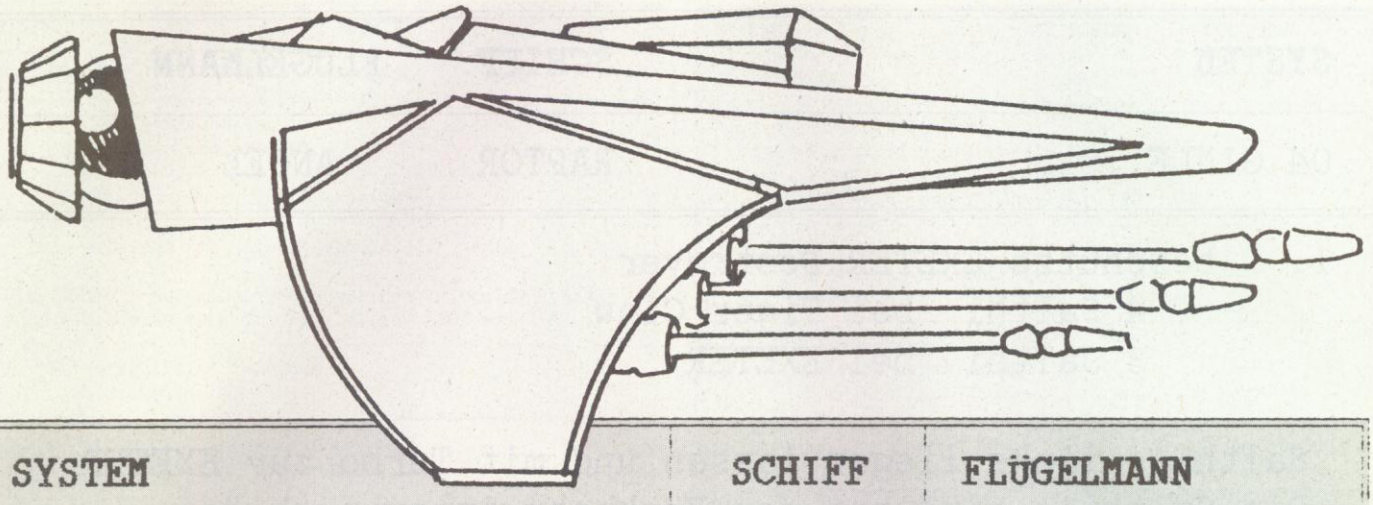
— Wenn es gegen RALARI-Destroyer gehen soll, schaltet unbedingt zuerst den Begleitschutz aus. Wenn Ihr Euch immer mehr als 5000 Klicks von der RALARI entfernt haltet, passiert Euch nichts. Sobald der Geleitschutz vernichtet ist, hängt Euch an ihre Triebwerke. Eure Entfernung sollte dabei zwischen 1500 und 800 Klicks liegen.

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
01 ENYO	HORNET	SPIRIT
1. 3 Punkt Patroullie 3 Dralthi vor 1 2 Salthi vor 3 Asteroiden bei 2+3		
2. DRAYMAN-Frachter hinausbegleiten 2 Salthi bei 1 3 Dralthi vor 2		

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
02 Mc AULIFFE	SCIMITAR	PALADIN
1. 4 Punkt Patroullie 3 Dralthi bei 1 3 Salthi bei 4 Minen bei 3		
2. RALARI Destroyer vernichten 4 Dralthi nach ca. 40.000 3 Krants bei RALARI		
3. DRAYMAN-Tanker abholen 4 Krants bei DRAYMAN 3 Salthi auf Rückweg mit BHURLAK STARKILLER		

Behaltet nach dem Gefecht mit den Krant's wenigstens je eine Javelin HS und eine Dart DF Rakete über, um BHURLAK überhaupt ärgern zu können. Raketen nur auf sehr kurze Distanz abfeuern.





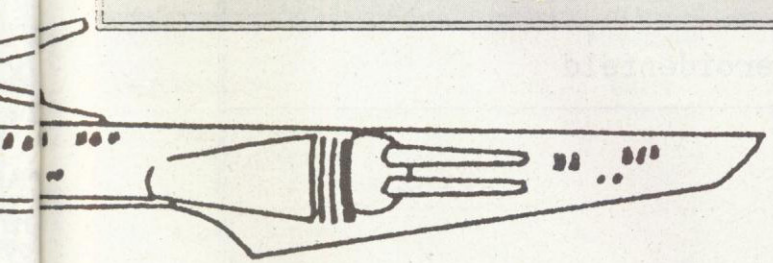
SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
03 GATEWAY	HORNET	PALADIN

1. 3 Punkt Patroullie
   4 Salthi vor 2
   2 Gratha bei 3
   Asteroiden bei 1

2. Mutterschiff verteidigen
   2 * 4 Dralthi

3. DRAYMAN-Frachter abholen
   2 Gratha bei 1
   3 Salthi auf Rückweg
   mit BHURLAK STARKILLER

Behaltet nach dem Gefecht mit den Krant's wenigstens je eine Javelin HS und eine Dart DF Rakete über, um BHURLAK überhaupt ärgern zu können. Raketen nur auf sehr kurze Distanz abfeuern.



2. Ein hoher High score am Simulator nützt Euch überhaupt nichts. Ich selbst hatte mehr als 638000 Punkte und bin schon bei der ersten DRALTHI fürchterlich ins Schwitzen gekommen. Meine Finger lagen mehr am Ausstiegshebel als am Feuerknopf.

3. SHOTGLAS ist zwar ein netter Kerl, liefert aber kaum brauchbare Informationen.

4. Schickt schwer angschlagene Flügelmänner lieber zur TIGER CLAW zurück. Es ist leichter, eine Mission alleine zu Ende zu fliegen, als alle weiteren Missionen in diesem System auch. Es gibt keine Ersatzleute.

5. Ihr solltet unmittelbar nach dem Start und nach jedem Gefecht sofort die Raketen passend für das nächste Gefecht umschalten. Ebenfalls sollte bei der RAPTOR und bei der RAPIER sofort auf alle vier Geschütze gewechselt werden.

6. Denkt immer daran, daß alle gegnerischen Jäger über mindestens zwei Laserkano-

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
04 GIMLE	RAPTOR	ANGEL

1. beschütze EXETER Destroyer
   4 Salthi bei Tiger Claw
   3 Jalthi bei EXETER

Salthi's links liegen lassen und mit Turbo zur EXETER
Die Salthi's sind bei der Rückkehr immer noch da.

2. 3 Punkt Patroullie
   Asteroiden bei 1
   4 Dralthi vor 2
   3 Gratha bei 3

Flug in Sondermodell RAPIER

3. 2 Punkt Dralhi Jagt
   5 Dralthi bei 1
   4 Dralthi bei 2
   mit DAKHATH

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
05 BRIMSTONE	SCIMITAR	MANIAC

Bei der Missionserteilung gibt es eine humorvolle Einlage

1. 3 Punkt Patroullie
   1 Salthi bei 1
   3 Gratha bei 1
   2 Krants bei 2 im Asteroidenfeld

2. EXETER-Destroyer abholen
   4 Dralthi bei EXETER
   4 Salthi bei 2

3. DORKIR-Jagt
   2 Jalthi vor 1
   4 Krants bei DORKIR
   mit KHAJJA

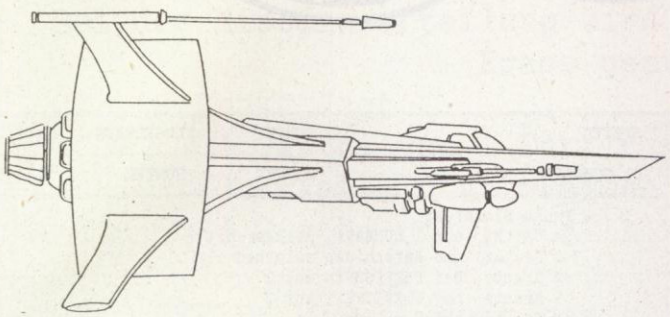
SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
06 CHENG-DU	HORNET	ANGEL

1. HORNET-Jäger abholen
   3 Krants bei Hornet

2. EXETER-Destroyer hinausbegleiten
   6 Dralthi vor 1
   4 Salthi in Asteroidenfeld

   Die EXETER kennt einen Weg durch die Asteroiden. Hängt euch einfach an ihre Triebwerke (ca. 1300 m)

3. Mutterschiff verteidigen
   6 Gratha's



SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
07 DAKOTA	RAPTOR	KNIGHT

1. DRAYMAN-MEDIC nach 1 begleiten
   DRAYMAN-FRACHTER von 2 abholen
   5 Salthi vor 1
   3 Krants bei 1
   3 Jalthi bei 2

   Nachdem das Medicschiff im Hyperraum verschwunden ist, sofort mit Nachbrenner dem Weg zu 2 folgen. Auf diese Weise kann man die Jalthi's beschäftigen, bevor der Frachter ankommt

2. 3 Punkt Patroullie
   2 Gratha und Asteroiden bei 1
   4 Krants vor 2
   2 Krants und RALARI-Destroyer bei 2
   Asteroiden bei 3

3. 2 Punkt DORKIR Jagt
   5 Krants und 1 DORKIR-Tanker bei 1
   2+2 Jalthi und 2 DORKIR-Trooper bei 2
   mit BAKTOSH REDCLAW

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
08 PORT HEDLAND	SCIMITAR	KNIGHT

1. DRAYMAN-Frachter abholen
   4 Jalthi bei DRAYMAN
   3 Gratha auf Rückweg

2. 4 Punkt Patroullie
   3 Dralthi bei 1
   4 Grathas und 1 Fralthi bei 3
   Minen bei 2
   Asteroiden bei 4

3. Tiger Claw verteidigen — 4 Jalthis mit BAKTOSH
   EXETER beschützen — 4 Gratha
   FRALTHI zerstören — 4 Krants
   NAV 2 anfliegen

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
09 KURASAWA	RAPIER	BOSSMAN

1. 3 Punkt DORKIR Jagt
   6 Dralthi und 1 Dorkir bei 1a
   2 Jalthi und 1 Dorkir bei 2
   3 Krants und 1 Dorkir bei 1b

2. gekaperten RALARI-Destroyer beschützen
   4 Gratha bei RALARI
   4 Salthi in Asteroiden auf Rückweg

3. EXETER-Destroyer abholen
   5 Dralthi bei EXETER
   5 Krants auf Rückweg

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
10 ROSTOW	RAPTOR	ICEMAN

1. 4 Punkt Patroullie
   2 Dralhti bei 2
   2 Gratha vor 3
   4 Gratha und 1 DORKIR bei 3
   Asteroiden bei 1, 2 und 4
   3 Asteroidenfelder bei Tiger Claws

2. RALARI-Destroyer zerstören
   2 Salthi in Asteroiden danach
   3 Salthi in Asteroiden
   4 Jalthi bei RALARI
   3 Asteroidenfelder bei Tiger Claws

3. Feind erkennen "Weg ist freigestellt!!"
   4 Krants und 1 Fralthi bei 1
   mit KAJJA

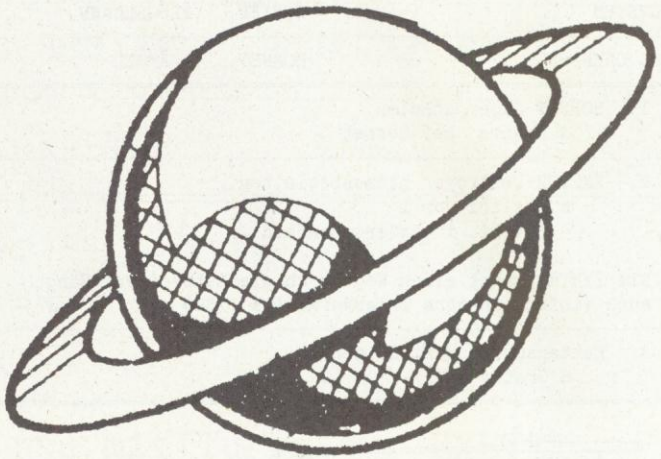


SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
11 HUBBLE STAR	SCIMITAR	BOSSMAN

1. 3 Punkt Patroullie
   4 Krants und 1 RALARI bei 1
   4 Dralthi und 2 DORKIR bei 2
   mit DAKHATH
   Minen bei 3

2. 2 DRAYMAN-Tanker abholen
   4 Dralthi bei Minenfeld
   4 Gratha bei Draymans

3. JAGT
   3 Krants in Asteroidenfeld
   4 Gratha bei Tiger Claw danach
   2 Jalthi bei Tiger Claw



SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
12 VENICE	RAPIER	HUNTER

1. 4 Punkt Patroullie
   Asteroiden und EXETER bei 1
   Minen und 2 Jalthi bei 2
   Asteroiden bei 3
   4 Krants mit KAJJA,
   2 Gratha und RALARI bei 4

2. FRALTHI-Jagt
   Treffen mit 2 RAPIER's
   Asteroiden und 2*2 Gratha bei 1
   4 Salthi und 4 Krants bei FRALTHI

3. 3 Punkt Patroullie
   Minen bei 1
   Minen und 2 Jalthi bei 2
   2 Dralthi und RALARI bei 3
   4 Gratha bei Mutterschiff

4. Der Endkampf
   Minen vor 1
   4 Krants und FRALTHI bei 1
   4 Gratha und STARPOST bei 2

Es reicht aus, beide Punkte zu besuchen. Man braucht sich nicht auf Kämpfe einlassen.

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
13 HELL'S KITCHEN	SCIMITAR	HUNTER

1. DRAYMAN-Passagierschiff abholen
   4 Salthi vor 1
   3 Krant bei Drayman danach
   2 Krant bei Drayman
   4 Grathas auf dem Rückweg

2. FRALTHI Jagt
   3 Salthi in Minen auf halben Weg
   4 Gratha bei FRALTHI

3. EXETER-Zerstörer beschützen
   5 Salthi in Minen auf halben Weg
   4 Dralthi bei EXETER danach
   4 Gratha bei EXETER

4. RALARI bei 1 zerstören
   Mutterschiff zu 2 folgen
   4 Gratha's bei Ralari
   4 Salthi's 4 Dralthi
   4 Jalthi's unterwegs
   4 Krant's bei Mutterschiff

Alle nicht getöteten gegnerische Fliegerasse tauchen auf.

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
01 GODDARD	HORNET	HUNTER

1. 3 Punkt Sicherung
   4 Salthi und 1 LUMBARI - Tanker bei 1
   2 Salthi und Asteroiden zwischen 1+2
   3 Krants bei DILLIGENT auf 2
   3 Krants bei CORVETTE auf 3
   4 Salthi auf Rückflug

Mit Turbo ran und die LUMBARI »LOCKEN«.Danach geht der Befehl >> ATTACK MY TARGET<< raus. Jetzt braucht man HUNTER nur noch vor den Jägern schützen (Ohne zu >>LOCKEN<<)

2. 2 Punkt Sicherung
   3 Krants danach
   2 Gratha bei Tiger Claw
   4 Salthi und 1 Lumbari bei 1
   2 Krants und 1 Dorkir - Frachter bei 2

Mit Turbo ran und die DORKIR »LOCKEN«.Danach geht der Befehl >> ATTACK MY TARGET<< raus. Jetzt braucht man HUNTER nur noch vor den Jägern schützen (Ohne zu >>LOCKEN<<)

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
02 BORDER ZONE	RAPTOR	ANGEL

1. FRALTHI - Jagt
   4 Krants bei Tiger Claw
   Minen auf halben Weg
   4 Gratha danach
   3 Krants bei Fralthi
   3 Dralthi bei Rückkehr bei Tiger Claw

2. 2 DRAYMAN - Trooper von 1 nach 2 bringen
   insgesamt 6 Minenfelder
   2 Krants in Minen
   3 Jalthi bei Drayman's
   Minen bei 2
   3 Gratha danach
   2 Krants auf Rückweg

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
03 MIDGARD	SCIMITAR	BOSSMAN

01. 2 Punkt Jagt
   gekaperte Drayman auf 1 vernichten
   Ralari - Destroyer auf 2 vernichten
   2 Jalthi auf halben Weg zu 1
   4 Krants bei Drayman bei 1
   2 Salthi bei Ralari bei 2

Nehmt die DRAYMAN *sehr schnell* auseinander, oder sie flüchtet

02. gekaperte DRALTHI abholen
   2 Gratha und 1 Ralari bei 1
   3 Dralthi bei 2
   4 Dralthi und später 1 Fralthi bei 3
   4 Dralthi auf Rückweg

Wenn man die DRALTHI auf 1 freigekämpft hat, sollte man auf alle Tips von TACTIC'S schei..n ,und mit Turbo zur TIGER CLAW fliegen.

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
04 JOTUNHEIM	RAPTOR	SPIRIT

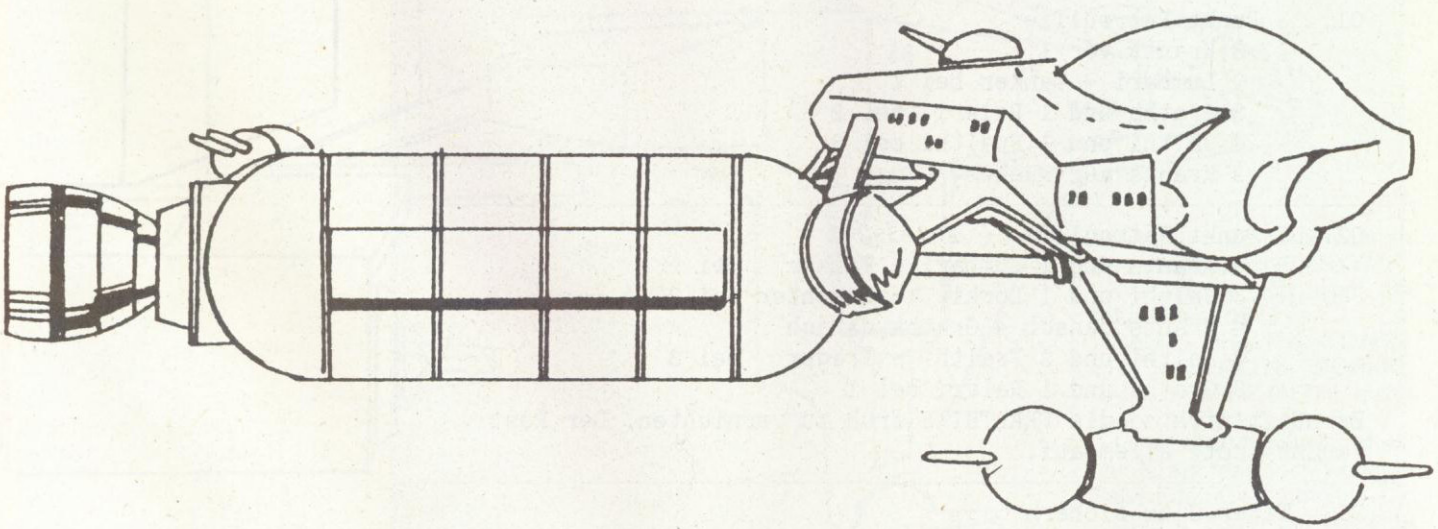
01. 3 Punkt Patroullie ; DRAYMAN-Frachter von 3 abholen
6 Salthi und 1 Fralthi bei 1
4 Gratha bei 2
4 Krants danach
3 Krants bei 3

Bei der Missionserteilung wird MANIAC'S Einsatzbereitschaft in Frage gestellt.

02. 3 Punkt Jagt
4 Salthi und 1 Dorkir bei 1
3 Krants in Asteroiden bei 2
4 Gratha und 1 Fralthi bei 3

03. EXETER - Destroyer beschützen
4 Gratha vor 1
4 Jalthi bei 1
5 RAPIER(!) und 1 EXETER(!) bei 2
4 Krants auf Rückweg.

Mit Turbo ran und die EXETER »LOCKEN« . Danach geht wieder der Befehl >> ATTACK MY TARGET<< raus. Dranbleiben und mit allem vollpumpen, was ihr habt. Eine 8000 Tonnen EXETER sollte dann kein Thema mehr sein. Zum Vergleich - die RALARI hat 18000 t. Ob ihr es glaubt oder nicht, aber man kann auch 5 RAPIER'S niederkämpfen - aber das kostet viel Nerven.



SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
05 BIFROST	1.RAPTOR 2.SCIMITAR	HUNTER

01. 3 Punkt Patroullie
3 Jalthi bei 1
4 Krants und 1 Ralari bei 2
5 Jalthi und SIVAR - DREAGNOUGHT bei 3
Keine Panik, die SIVAR flüchtet grundsätzlich, bevor ihr sie im Visir habt. Euer Bordcomputer hat die Daten trotzdem.

wegen Reparaturarbeiten auf die SCIMITAR versetzt worden
wer's glaubt, wird selig! Die wollen uns ärgern

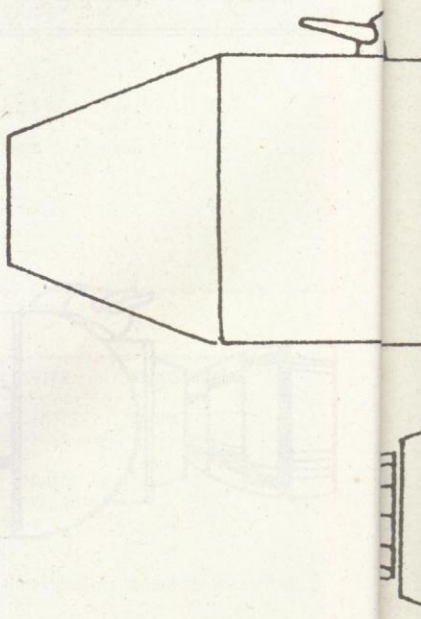
02. 3 Punkt Patroullie ; Versorgungsdepot auf 3 vernichten
3 Salthi bei 1
5 Krants und 1 Lumbari - Tanker bei 2
4 Jalthi danach
4 Gratha bei Starport
Nicht verzweifeln, wenn ihr den STARPORT nicht packt, euer Colonel schickt weitere Wing's. Ihr macht deshalb normal weiter Ist man allein gegen vier GRATHA'S und dem STARPORT sollte man nur mit TURBO an STARPORT ran, Raketen und Gun's raus und weg. Bis die GRATHA gedreht hat, seit ihr schon wieder dran.
DIE METHODE KOSTET SEHR VIEL TREIBSTOFF- IHR MÜSST NACHHER NOCH DEN GRATHA'S WEGFLIEGEN KÖNNEN

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
06 VALGARD	RAPIER	ICEMAN

01. 3 Punkt Patroullie
3 Krants vor 1
2 Lumbari - Tanker bei 1
3 Gratha und 1 Ralari bei 2
4 Jalthi und 1 Fralthi bei 3
3 Krants auf Rückweg

02. 5 Punkt Patroullie (*1-2-3-2-1*)
4 Krants und 1 Lumbari - Tanker bei 1
3 Jalthi und 1 Dorkir - Frachter bei 2
4 Krants danach 4 Gratha danach
2 Jalthi und 2 Fralthi - Träger bei 3
3 Gratha und 1 Ralari bei 1
Es nützt nichts, die FRALTHI'S früh zu vernichten. Der Rest taucht trotz allem auf.

03. Tiger Claw sichern
4 Krants danach 3 Jalthi danach
3 Gratha danach 3 Krants bei Tiger Claw



SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
07 VIDGRID	RAPIER	KNIGHT

```
01.  Ralari Jagt
       3 Jalthi danach
       5 Krants bei Ralari
       5 Gratha danach
       3 Gratha bei Tiger Claw beim Zurückkommen

02.  DER ENDKAMPF
 DER COLONEL VERABSCHIEDET SICH VOR DEM BRIEFING PERSÖNLICH VON
       ALL SEINEN PILOTEN. DA STIMMT DOCH WAS NICHT ???
     2*2 Krants und 1 Fralthi bei 1
       4 Krants vor 2
       2 Krants danach
       5 Jalthi danach
       6 Gratha bei SIVAR auf 2
       4 Krants bei Tiger Claw
```

Hier nur weiterlesen wenn man versagt hat !!!

SYSTEM	SCHIFF	FLÜGELMANN
08 RETREAT	SCIMITAR	MANIAC

```
        WER HIER LANDET, KANN GLEICH SEINEN HUT NEHMEN.
          überleben unmöglich, außer durch Ausstieg.
          Wer kennt die Antwort der Fragezeichen !!


01.  3 Punkt Patroullie
       4 Krants  und 1 Fralthi bei 1
     ??*5 Dralthi bei 2  (Bis 3* war ich, dann fiel MANIAC)
       3 Gratha  und 2 Ralari bei 3

02.  Beschütze die Tiger Claw
       5 Dralthi  danach  5 Gratha und dann ???

          bei Tiger Claw
```

nen verfügen. Sie können Euch also aus einer Entfernung von 4800 Metern bekämpfen.

7. Wie bekämpfe ich was am besten?

— SALTHI: Klein, schnell und wendig wie eine Rakete. Mit Turbo auf zirka 3000 Meter nähern. Wenn sie jetzt noch nicht abgedreht hat, Dauerfeuer bei zwei, Salventakt bei vier Kanonen.

— DRALTHI: etwas größer, nicht ganz so wendig (siehe SALTHI)

— KRANT: besser gepanzert, schnell.

Nach der ersten Bombardierung dahintersetzen und weiterfeuern. Achtet dabei auf ihre Minen. Sollte sie Euch nach dem Überfliegen und Drehen schon wieder von vorne auf festem Kurs nähern, gönnt ihr eine Dart DF auf kurze Entfernung in die noch zerschossenen Schilde.

— GRATHA: guter Panzer, zwei Laser, zwei »Massdrivercannons«.

Von vorne nur mit der RAPTOR und der RAPIER, sonst macht sie Blechsalat aus Euch. Grundsätzlich gilt: Turbo an, neben dem Gegner herfliegen, drehen und dahinterklemmen. Dabei die eigene Geschwindigkeit auf etwa 370 bis 380 senken. Bei einer Vier-zu-Zwei-Übermacht kann man GRATHAS beschäftigen, in dem man ihnen auf kurze Distanz eine PILUM FF Missile gönnt.

— JALTHI: guter Panzer, drei Laser, drei Neutron-Guns, plump und langsam.

Von vorne das reine Selbstmordunternehmen. Bei Gefechten zwei gegen zwei darauf achten, daß man nicht dasselbe Ziel angreift wie der Flügelmann. Geschwindigkeit 280 bis 300. Schwächere Heckpanzerung, sonst wie GRATHA.

— DORKIR: Langsamer, plumper Frachter. Fliegt schon nach einigen Treffern auseinander.

— RALARI: Langsamer, plumper Zerstörer. Verträgt mehr und wehrt sich mit den Bordgeschützen.

— FRALTHI: Langsames, plumpes Trägerschiff wie RALARI, hat allerdings eine stärkere Jägereskorte.

8. Wer Zielübungen machen, die Wirkungen seiner Waffen prüfen oder die Haltbarkeit seiner Energiespeicher testen möchte, sollte sich an den Asteroiden vergreifen.

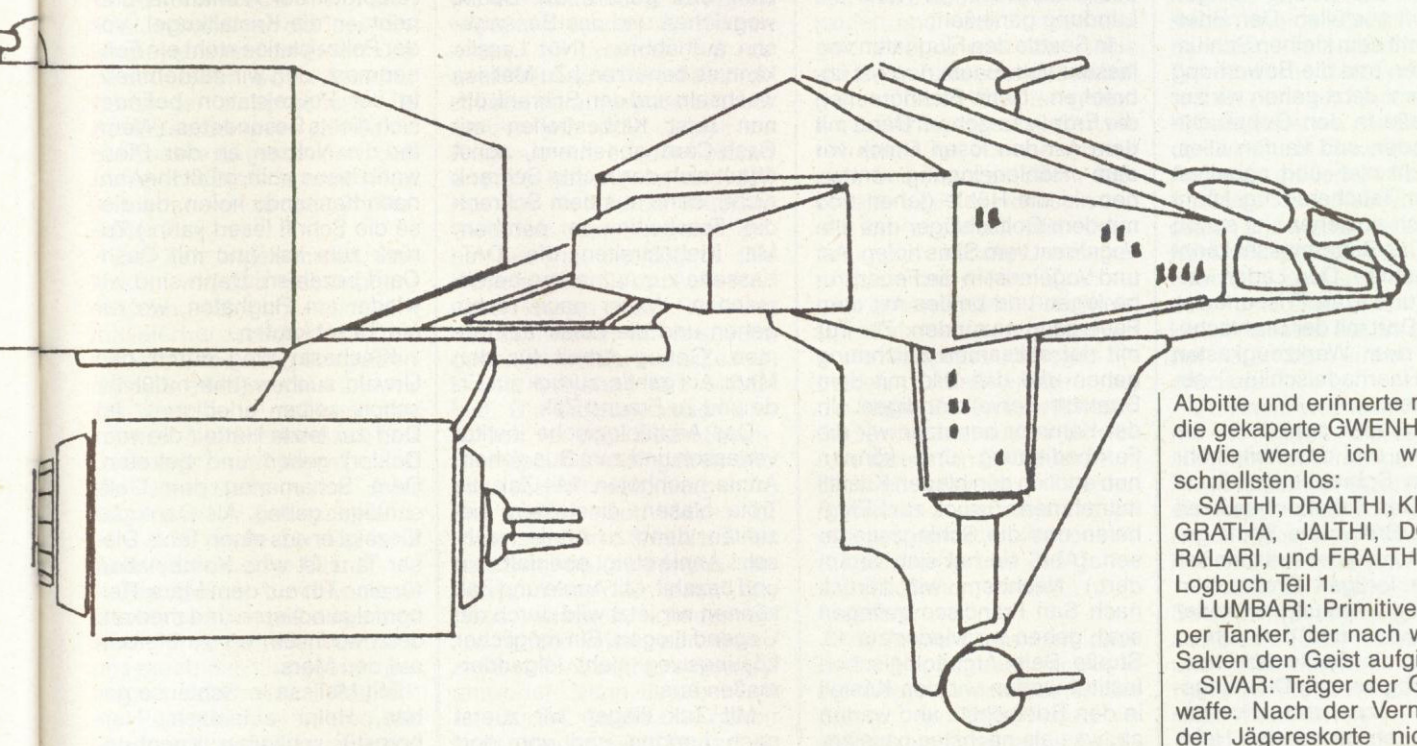
9. Minenfelder können teilweise auch mit dem Turbo durchflogen werden. Nur — genau frontal sollte man die Dinger nicht nehmen.

10. Man muß die Navigationspunkte nicht in der angegebenen Reihenfolge ansteuern. Bei der 1. Mission in Mc Aucliffe empfehle ich die Reihenfolge 1-2-4-3.

Ich melde mich ab. Ich bin in das Goddard-System versetzt worden zu den Secret Missions.

Ich wurde samt der kompletten TIGER-CLAW nach Goddard versetzt. Wenn uns TACTIC'S kurz vor dem Endkampf zurückpfeift, dann muß es schon tierisch qualmen. In einem Gespräch erfuhr ich dann, daß die KILRATHI'S vor Jahren einen EXETER-Destroyer aus einem Trockendock entführt hatten.

Bei meinem dritten Flug in JOTUNHEIM hätte ich fast meinen Bordcomputer verprügelt: Er zeigte mir eine EXETER und fünf RAPIERS in Rot auf meinem Bildschirm. Als die erste RAPIER das Feuer auf mich eröffnete, leistete ich im Stillen Abbitte und erinnerte mich an die gekaperte GWENHYWAR.



Wie werde ich wen am schnellsten los:

SALTHI, DRALTHI, KRANTS, GRATHA, JALTHI, DORKIR, RALARI, und FRALTHI, siehe Logbuch Teil 1.

LUMBARI: Primitiver, plumper Tanker, der nach wenigen Salven den Geist aufgibt.

SIVAR: Träger der Geheimwaffe. Nach der Vernichtung der Jägereskorte nicht viel schwerer als eine RALARI.

Zak McKracken

Zak McKracken ist schwer und macht einen höllischen Spaß. Allen, die immer noch nicht weiterwissen, wird die Lösung hoffentlich weiterhelfen. Die Tips sind von Stefan Grünwald aus Hamburg.

Im Schlafzimmer die Schubladen der beiden Schränke öffnen (Telefonrechnung, Tröte), von der Tapete den Fetzen mitnehmen, Sushi im Glas nehmen und den Anrufbeantworter einschalten. Dann ins Wohnzimmer gehen.

Dort das Sitzkissen von der Wand aufheben, das andere Kissen hochheben und die Fernbedienung nehmen. Das Netzkabel in die Steckdose stecken und Fernbedienung benutzen. Das Fernsehprogramm anschauen, dann Fernseher ausschalten. Buttermesser von der Wand nehmen, Schrank öffnen und Buntstiftschachtel herausnehmen. Stift zusammen mit Tapetenfetzen benutzen und Karte aus Traum malen. Dann den Kühlschrank öffnen und Ei nehmen. Kleinen Schlüssel von Wand ebenfalls mitnehmen. Nun zurück ins Schlafzimmer und die Plastikkarte mit dem Buttermesser herausholen. Nun verlassen wir das Haus.

Auf der Straße gehen wir erst zum Bäcker. Dreimal klingeln und er wirft ein trockenes Brot aus dem Fenster, das wir natürlich mitnehmen. Zur Telefongesellschaft gehen und Rechnung bei Vertreter bezahlen. Telefonnummer des Apparates lesen und die Bewerbung mitnehmen. Bewerbung mit gelbem Stift ausfüllen. Den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel öffnen und die Bewerbung einwerfen. Jetzt gehen wir zur 14. Straße in den Gebrauchtwarenladen und kaufen alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Den Taucheranzug könnt Ihr gleich anziehen. Ist schön warm. Das Buttermesser könnt Ihr verkaufen. Den Laden verlassen und zum Friseurladen gehen. Dort mit der Drahtschere aus dem Werkzeugkasten das Haarnadelschild abschneiden.

Nun wieder zurück in die Wohnung und das Abflußrohr mit dem Schraubenschlüssel öffnen. Den Schalter benutzen und das Brot in die Spüle geben. Motor wieder ausschalten und die fertigen Brotkrumen mitnehmen. Abflußrohr wieder zuschrauben und den armen Sushi in die Spüle schütten. Goldfischglas mit Dichtungsband benutzen, und schon haben wir den passenden Helm für unseren Taucheranzug. Wir gehen jetzt noch ins Schlafzimmer, brechen die Bretter mit der Drahtschere heraus, binden das Seil an die Tür und klettern in das Loch. Nun sind wir im Hinterzimmer der Telefongesellschaft und können einen Blick auf die geheimnisvolle Verdummungsmaschine werfen. Anschließend wieder in unser Schlafzimmer klettern.

Kurz den Anrufbeantworter abhören. Nun zum Bus. Hier benutzen wir die Tröte, bezahlen mit Cash-Card und fahren zum Flughafen. Dort die Schlagzeile lesen: Immer wenn wir eine Aufgabe gelöst haben, erscheint eine neue Schlagzeile. Dem Jünger kaufen wir das Buch ab. Nun steigen wir endlich ins Flugzeug.

Dort bekommen wir einen Imbiß (Erdnüsse) und nerven dann die Stewardeß. In die Toilette gehen, Tür schließen und das Toilettenpapier in die Spüle stopfen. Wasser aufdrehen und den Rufknopf drücken. Jetzt schnell zum Vorraum gehen, die Mikrowelle öffnen, das Ei hineintun und das Gerät einschalten. Zum Sitzplatz gehen. Wenn die Stewardeß im Vorraum ist, könnt Ihr in aller Ruhe das Flugzeug durchsuchen. Unter dem unteren Sitz ist ein Feuerzeug. Zusammen mit dem Sitzkissen einstecken. Alle Gepäckfächer öffnen und das Sauerstoffgerät ebenfalls mitnehmen. Nun in Ruhe die Landung genießen.

In Seattle den Flughafen verlassen. Vom Baum den Ast abbrechen. Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben. Dann mit dem Ast den losen Dreck vor dem Höhleneingang entfernen. In die Höhle gehen und mit dem Golfschläger das alte Vogelnest vom Sims holen. Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug anzünden. Zur Tür mit der seltsamen Zeichnung gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen. In der Kammer benutzen wir die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße. Beim Archäologischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr.

Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreibunterlage hervor. Zur Sicherheit könnt Ihr jetzt erst einmal abspeichern.

Dann wechseln wir zu Melissa auf den Mars. Dort öffnen wir die Tür zum Raumbus und anschließend das Handschuhfach. Jetzt nehmen wir beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Kassette aus dem Radio. Eine der Cash-Cards geben wir natürlich Lesslie. Nun gehen wir mit Melissa zum Monolith (links) und kaufen eine Münze. Mit der Münze und der Sicherung gehen wir zur Raumherberge und betreten die Schleuse. Dort öffnen wir mit der Münze den Sicherungskasten, nehmen die alte Sicherung heraus und setzen unsere neue ein. Nun holen wir Lesslie, drücken den Knopf neben der Schleusentür und anschließend den Knopf neben der Herbergstür. Nachdem sich die Schleuse mit Luft gefüllt hat, können beide ihre Helme abnehmen. (Falls Euch mal der Sauerstoff ausgehen sollte, könnt Ihr ihn im Raumbus am Sauerstoffventil nachfüllen). Mit Lesslie zum Bett gehen, die Decke wegziehen und das Besenwesen aufnehmen. (Nur Lesslie kann es benutzen.) Zu Melissa wechseln und den Schrank öffnen (erst Klebestreifen mit Cash-Card abnehmen, sonst öffnet sich der rechte Schrank nicht), dann aus dem Schrank die Taschenlampe nehmen. Mit Klebestreifen die DAT-Kassette zur Aufnahme bereitmachen. Weiter nach rechts gehen und die Leiter aufnehmen. Genug Arbeit für den Mars. Auf geht's, zurück zur Erde und zu Freund Zak.

Das Archäologische Institut verlassen und zum Bus gehen. Annie nachholen. Mit Zak die Tröte blasen, einsteigen, bezahlen, dann zu Annie wechseln. Annie steigt ebenfalls ein und bezahlt. Mit Annie und Zak können wir jetzt wild durch die Gegend fliegen. Ein möglicher Lösungsweg sieht folgendermaßen aus:

Mit Zak fliegen wir zuerst nach London und von dort nach Katmandu. Den Flughafen verlassen und zum Haus des Wächters gehen. Das Buch vorzeigen — und schon können wir eintreten. Die Mitteilungen an der Wandtafel lesen, dann zum Guru gehen. Er erklärt uns die Bedeutung des blauen Kristalls. Danach zünden wir den Heuballen neben dem Haus mit dem Feuerzeug an. Dann nach links zur Polizeistation gehen. Vor der Polizeistation steht ein Fahnenmast, den wir mitnehmen. In der Polizeistation findet sich nichts Besonderes. Zurück zum Yak und mit Cash-Card bezahlen. Dann sind wir wieder am Flughafen und fliegen weiter nach Kinshasa.

Im Dorf zur letzten Hütte gehen und dem Schamanen den Golfschläger geben. Als Dank dafür zeigt er uns einen Tanz. Dieser Tanz ist eine Kombination für eine Tür auf dem Mars. Reihenfolge notieren und merken. Jetzt wechseln wir zu Melissa auf den Mars.

Mit Melissa in die Schleuse gehen, Helm aufsetzen, Herbergstür schließen, Knopf neben der Schleuse drücken und den Marsboden betreten. Nach rechts zum Riesengesicht gehen. Dort finden wir die Tür, an der wir die Kombination benutzen müssen. Die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, wobei Ihr für die oberen zwei Knöpfe die Leiter zuhilfe nehmen müßt. Dann öffnet sich die Tür zum großen Saal. Wir gehen zur ersten Steintür, benutzen die Leiter für den Sockel, schalten den Recorder auf Aufnahme und nehmen die Kristallkugel. Vor der Polizeistation steht ein Fahnenmast, den wir mitnehmen. In der Polizeistation befindet sich nichts Besonderes. (Wenn Ihr die Notizen an der Pinnwand lesen wollt, müßt Ihr Anni nach Katmandu holen, da diese die Schrift lesen kann.) Zurück zum Yak und mit Cash-Card bezahlen. Dann sind wir wieder am Flughafen, wo wir ein Ticket kaufen.

Kinshasa: Weg durch den Urwald suchen (das müßt Ihr schon selber erledigen). Im Dorf zur letzte Hütte (die vom Doktor) gehen und betreten. Dem Schamanen den Golfschläger geben. Als Dank dafür zeigt er uns einen Tanz. Dieser Tanz ist eine Kombination für eine Tür auf dem Mars. Reihenfolge notieren und merken. Jetzt wechseln wir zu Melissa auf den Mars.

Mit Melissa in Schleuse gehen, Helm aufsetzen, Herbergstür schließen, Knopf neben Schleuse drücken und hin-

aus auf den Mars. Nach rechts zum Riesengesicht gehen. Hier ist jetzt die Tür, wo wir die Kombination eingeben müssen. Die Knöpfe in der Reihenfolge wie beim Schamanen drücken (Für die oberen Knöpfe braucht Ihr die Leiter). Dann öffnet sich die Tür zum Großen Saal. Hinein. Wir gehen zur ersten Steintür, benutzen die Leiter für den Sockel, schalten den Recorder auf Aufnahme und nehmen die Kristallkugel. Der Recorder nimmt das Geräusch auf und die Tür öffnet sich. Hier hineingehen (Taschenlampe einschalten) und Kartenraum suchen. Im Kartenraum lesen wir die seltsame Zeichnung unter der Sphinx. Merken! Dann wieder in den großen Saal zurück. (Leiter nicht vergessen!) Zur mittleren Steintür gehen, Recorder abspielen und siehe da, die Tür geht auf. Taschenlampe einschalten und hineingehen. In dem Raum finden wir ein Ankh, das wir natürlich mitnehmen. Wieder zum großen Saal zurück. Auf der zweiten Statue die Zeichnung lesen und merken. Zur rechten Steintür gehen. Wieder Leiter anstellen und Kristallkugel nehmen. Tür auf und hinein. In diesem Raum finden wir an der Wand eine Tafel. Hier das Ankh hinein und die Sperre verschwindet. Großen (zerfällt bei Berührung) und goldenen Schlüssel nehmen.

Dann Knopf drücken und zuhören, was das Alien sagt. Jetzt können wir den Raum verlassen. Wieder im großen Saal, schalten wir die Taschenlampe aus und begeben uns nach draußen, wo wir dann zur Herberge zurückgehen, die Schleuse benutzen und dann, bei Lesslie angekommen, den Helm abnehmen können. Nun wieder zurück zu unserem Reporter Zak.

Bei Zak angekommen, verlassen wir den Schamanen, müssen später aber noch einmal hierher zurück, da nur der Doc die Bedeutung des gelben Kristalls erklären kann und wir ihn auch dann erst benutzen können. Nun wieder durch den Dschungel zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. Jetzt fliegen wir mit Zak nach Kairo, von dort nach London und dann nach Mexiko City.

Den Urwald durchwandern bis wir am Tempel angelangt sind. Hineingehen. Wenn wir uns durch das Ganggewirr gemogelt haben (mit "Was ist" die Fackeln suchen und mit Feuerzeug anzünden) können wir den Geheimraum betreten. An der Statue sind wieder seltsame Schriftzeichen aufgemalt. Dort mit dem Buntstift die Zeichnung aufmalen, die wir mit Melissa an der Statue auf dem Mars gesehen haben. Nun erscheint eine Kristallscherbe, die wir mitnehmen. Anschließend marschieren wir wieder zum Flughafen und lesen die Schlagzeile.

Dann kaufen wir ein Ticket nach Lima und quälen uns wieder durch den Urwald. Auf dem Vorsprung angekommen, die Brotkrümel auf den Futterplatz legen. Nun kommt der Vogel. Den blauen Kristall zusammen mit dem Vogel benutzen. Zak fällt in Ohnmacht, wir verwandeln uns in den Vogel und können jetzt herumfliegen. Zuerst fliegen wir nach rechts, bis wir die große Schnitzerei sehen. In das linke Auge der Figur fliegen, die Schriftrolle nehmen und schnell zurück zu Zak. Die Schriftrolle Zak übergeben und wieder "zu Zak" werden. Jetzt schnell den Ort verlassen, da bald ein Alien ankommt, um zu sehen, wer den Kristall benutzt hat. (Ihr könnt Euch ja aus Spaß mal schnappen lassen, um zu sehen was passiert). Zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeile lesen. Weiter geht's von Lima aus nach San Francisco und nun nach Miami.

In Miami geben wir dem Penner das Buch des Gurus. Dafür gibt er uns seine Whiskyflasche. Dann kaufen wir ein Ticket ins Bermuda-Dreieck.

Den Fallschirm bekommen wir automatisch. Nun warten wir ab und lassen den Piloten reden. Wir werden dann zu dem Raumschiff der Außerirdischen heraufgebeamt. Hier steigen wir nicht wieder ins Flugzeug ein, sondern setzen uns die Nasenbrille und den Hut auf. Nun Knopf drücken. Wenn wir beim King sind, geben wir ihm die Gitarre. Die Kombination, die der Außerirdische für unseren Rückweg drückt, merken wir uns. Jetzt gehen wir wieder in die Zentrale und benutzen den Lott-O-Mat. Die Zahlen ablesen und zurück in den Beam-Raum. Hier den Code eingeben und dann schnell nach links gehen, um wieder nach Hause zu kommen. Im Schlafzimmer kurz den Anrufbeantworter abhören. Wenn wir dann das Haus verlassen, schauen wir kurz in den Briefkasten. Siehe da: Der Fanclub hat schon geantwortet. Dann begeben wir uns zur 14. Straße und gehen in den Laden. Hier kaufen wir ein Lottolos und geben die Kombination des Lotto-O-Mat ein. Nun haben wir einen 100-prozentigen Hauptgewinn. Dann wieder zum Flughafen.

Wieder nach Miami fliegen, dort nochmals ein Ticket ins Bermuda-Dreieck kaufen. Bei diesem Flug benutzen wir nach dem Start aber den Fallschirm. Wir landen dann im Wasser und benutzen die Tröte. Ein Delphin taucht auf. Blauen Kristall mit Delphin benutzen. Mit dem Delphin tauchen und dann gleich nach rechts schwimmen. Hinter dem großen Seetangbüschel finden wir ein leuchtendes Objekt. Zurück zur Oberfläche und das Objekt Zak geben. Jetzt wieder in Zaks Körper wechseln und auf den außerirdischen Freund warten. Nach der Verblödungsprozedur gehen wir in unser Schlafzimmer. Wenn wir wieder normal sind, binden wir das Seil an der Tür fest und klettern wieder in den Geheimraum. Dort öffnen wir den Schrank und finden alle unsere Sachen wieder. Am Seil wieder hochklettern und zum Laden gehen. Mit dem anstehenden Lottogewinn von 10000 $ haben wir alle Geldprobleme gelößt. Jetzt können wir beruhigt zum Flughafen fahren.

Nun geben wir das Feuerzeug, den gelben Stift, die Tapetenkarte, den Whisky und die Schriftrolle zu Annie, damit diese damit weiterarbeiten kann. Wir wechseln zu Annie und fliegen nach London.

Nun wechseln wir wieder zu Zak. Dem ebenfalls ein Ticket kaufen und nach London fliegen. Hier wieder zu Annie wechseln und nach draußen gehen. Dem Wächter geben wir die Whiskyflasche. Wenn er betrunken ist, können wir mit dem Schalter den Strom ausschalten. Zu Zak wechseln und mit ihm ebenfalls nach draußen gehen. Mit der Drahtschere schneiden wir den Zaun auf und gehen in den Steinkreis. Den Fahnenmast stecken wir in die Altarplatte und legen die beiden Kristallscherben auf die Platte. Zu Annie wechseln. Diese muß jetzt aus der Schriftrolle lesen. Ein Blitz zuckt vom Himmel, schweißt die beiden Scherben zusammen und wir erhalten endlich den gelben Kristall. Annie und Zak gehen anschließend zurück zum Flughafen.

Mit Annie fliegen wir nach Kairo. Hier begeben wir uns in die Wüste zu den Beinen der Sphinx. Am Bein finden wir wieder eine seltsame Zeichnung. Hier die Zeichnung aus dem Kartenraum vom Mars mit gelbem Stift aufzeichnen. Siehe da, die Tür öffnet sich und wir können den geheimen Raum betreten. Das Schild am Eingang lesen. In den Gängen herumlaufen, bis wir den Kartenraum finden. Hier lesen wir mit Annie die Hieroglyphen und drücken die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge. Nun erscheint auf der einen Seite der Weltkarte eine Pyramide und auf der anderen Seite ein Riesengesicht.

Mit dem gelben Stift die Zeichnung von der Pyramide auf den Tapetenfetzen malen. Nun noch die seltsame Zeichnung über dem Riesengesicht ansehen und gut einprägen. Nachdem wir die Sphinx wieder verlassen haben, können wir uns noch die Pyramide auf der linken Seite ansehen. Dann zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeilen lesen.

Zu Zak wechseln, nach Katmandu und von dort nach Kinshasa fliegen.

Hier wieder den Schamanen aufsuchen und sich von ihm die Bedeutung des gelben Kristalls erklären lassen. Im Anschluß daran, mit Zak zuerst nach Kairo fliegen. Zu Annie wechseln, Zak die Tapetenkarte und den gelben Stift übergeben und mit Annie zurück in die Pyramide zum Sarkophag gehen. Zu Zak wechseln, nach London, dann nach San Francisco und von dort nach Seattle fliegen. Hier in die Höhle und anschließend in den Geheimraum gehen. Auf die Plattform stellen und den gelben Kristall benutzen. Nun erscheint die Tapetenkarte. Den Punkt ganz rechts nehmen und mit Zak hinteleportieren. Jetzt befinden wir uns in Lima, im rechten Auge des großen Gesichts. Wir nehmen den Katalyder und stellen uns wieder auf die Plattform. Wieder gelben Kristall benutzen und auf der Karte den Punkt ganz unten anwählen. In diesem Raum den Hebel auf der linken Seite drücken.

Zu Annie wechseln. Mit Annie die Treppe, die sich jetzt aufgetan hat, hinaufgehen. Mit Annie Hebel benutzen. Nun ist die Treppe wieder verschwunden. Jetzt zu dem Schalter gehen und ihn umlegen.

Mit Zak zur Plattform gehen, Sauerstoffgerät anlegen, Helm aufsetzen (Glas abgedichtet) und gelben Kristall benutzen. Nun zum Mars zum großen Gesicht teleportieren.

Auf dem Mars angekommen, vervollständigen wir die

Fortsetzung

Zak McKracken

Zeichnung (Zeichnung aus dem Kartenraum in Kairo) und gehen dann in die mittlere Tür. Nun müssen wir ein bißchen herumlaufen (ohne Licht) bis wir im großen Saal herauskommen. Hinausgehen. (Lies Sauerstoffgerät.) Wenn Ihr meint, daß Ihr zuwenig Sauerstoff habt, dann zum Raumbus gehen. Tür schließen, Helm abnehmen, Sauerstoffgerät abnehmen, auffüllen mit Sauerstoffventil, wieder anlegen und Helm aufsetzen.

Bis zur Raumbahn gehen. Dann zu Lesslie wechseln. Helm aufsetzen, in Schleuse gehen, zu Melissa wechseln, Helm aufsetzen, in Schleuse gehen.

Herbergstür schließen und den Knopf neben der Schleuse drücken. Mit beiden hinausgehen. Zu Leslie wechseln. Mit dem Besenwesen den Sandhaufen vor der Herberge wegfegen.

Die Solarzellen für die Bahn kommen zum Vorschein. Anschließend zum Monolith gehen. Mit Cash-Card eine Münze kaufen. Genauso mit Zak verfahren (Melissa hat schon eine).

Mit allen in die Bahn einsteigen und zur Pyramide fahren. Mit Besenwesen wieder den Sandhaufen wegfegen (Lesslie), dann mit dem Haarnadelschild das Tor aufschließen (Zak) und die Marspyramide mit allen dreien betreten.

Zum Sarkophag gehen (mit Lesslie) und die Sarkophagfüße drücken. Dann mit Zak und Melissa die Treppe hinaufgehen.

Wenn beide im Geheimraum sind, mit Lesslie einen Schritt zurückgehen (Die Tür schließt sich wieder). Nun geht Melissa zum Schlüsselkasten, öffnet ihn mit dem goldenen Schlüssel und drückt auf den Knopf. Nun kann Zak den weißen Kristall aus der Halterung nehmen. Mit Zak zurück zur Plattform gehen und den gelben Kristall benutzen.

Wieder (auf der Karte ganz unten) zurück zu Annie teleportieren.

Sind wir bei Annie angelangt, setzen wir zuerst das leuchtende Objekt auf den Sockel. Dann bringen wir den Katalyder an und setzen die drei Kristalle (Weiß, Gelb, Blau) ein. Dann geht Zak zum zweiten Schalter und schaltet ihn ein.

Bad Blood

Hilfe für alle Mutanten bietet Hubertus Hinse aus Bielefeld. Er hat Origins Endzeitspektakel "Bad Blood" gelöst. Die großen Feuer sind verloschen; Menschen und Mutanten leben nebeneinander — mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit.Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: wie?

1. In Mardok:

Sofort nach Sonnenaufgang den Himukk aufsuchen, er gibt das Stichwort "oracle". Der Shaman verrät, daß man in Nivvik nach dem Oracle suchen sollte. Im südöstlichen Teil der Stadt Innok ansprechen. Er erzählt von "urse". Alle auffindbaren Waffen mitnehmen!

2. Nach Nivvik:

Richtung Norden bis zum Fluß gehen und ihm in westlicher Richtung folgen. Kurz vor dem Lake Acrus den Fluß verlassen und weiter nach Westen laufen. Im Dorf den Himukk aufsuchen. Er erzählt, daß der Shaman, der das Oracle kennt, von den Kejek entführt wurde. Danach den Mutanten Hannok nach "kejek" fragen. Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavenjäger! In einem der Häuser liegt der SATSCAN; unbedingt mitnehmen!

3. Zum Camp:

Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Wölfe eliminieren und mit dem Alten sprechen. Ceedee (CD-Player) mitnehmen! Weiter zur Position 265/687; dort kann der Fluß überquert werden. Am Yvrium vorbei und durch die südlichen Berge gehen. Das Camp der Kejeks liegt an Position 53/974, dort muß der Shaman befreit werden. Er offenbart den Weg zum Oracle und gibt als Stichwort "a bote". Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet.

4. Zurück nach Nivvik:

Den "Fisherman" im Norden der Stadt nach dem "bote" fragen und über den Lake Olid zur Position 239/41 rudern. Jetzt durch die Canyons zum Oracle gehen (Karte 1) und nach "a war" fragen. Das Oracle erteilt den Auftrag, nach Zero Town zu gehen und einen Apple zu stehlen.

5. In Zero Town:

Auf dem Weg nach Zero Town einen Abstecher in die Berge südlich von Kitrum machen. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die OOZEE versteckt, die wohl effektvollste Waffe überhaupt. Sollte Urse auftauchen, einfach den CD-Player benutzen und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbär. In Zero Town das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann man eine Bazooka-Panzerfaust kaufen. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) den Devol töten, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der Apple steht an Position 831/909. Einstecken und verschwinden! Zurück zum Oracle.

6. Wieder beim Oracle:

Der weise Mutant weiß von einem Menschen, der in Okkarn gefangengehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin! In Okkarn den Shamanen aufsuchen und den Himukk sprechen. Danach Artus (den Menschen) befreien; sprich: seine Wächter töten. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verziehen. Artus nach "a war" fragen und sich von ihm die Stichworte "Equitus" und "Yvrium" geben lassen.

7. Auftrag vom Oracle:

Zum dritten Mal das Oracle aufsuchen und von "Yvrium" erzählen. Jetzt bekommt man den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

8. Nach Nivvik:

Hannok nach "a collar" fragen. Er verrät, wie man an das zur Tarnung benötigte Sklavenhalsband kommt.

9. Yvrium:

Die Sklavenjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erbeutet man das "collar". Dies muß nun benutzt werden und schon wird der Eintritt in die Stadt gewährt. Den erstbesten Sklaven ansprechen, bis man das Stichwort "water" erhält. Im Haus an Position 242/151 den Menschen treffen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von "Bessek". Danach den Lehrer (37/67) nach "Equitus", "a war" und "Yvrium" fragen. In der nördlichen Arena wird Bessek gefangengehalten. Wenn er befreit ist, spricht er von "hideouts", "Subs", "Password" und "The Next Fire".

10. Zero Town:

In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den "Subs" — den Rebellen — versteckt; Position 929/907. Den Wächtern gibt man das Paßwort "The Next Fire" und geht zum roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in der sich öffnenden Bodenluke geht es in die alten U-Bahnschächte.

Jetzt muß man mindestens zwei Tokens bei sich haben (es liegen genügend in den Häusern von Zero Town auf dem Boden). Der Karte 2 bis zum Himukk folgen. Die geschlossenen Schranken können mit USE TOKEN geöffnet werden. Vom Himukk hört man von "the prison", "the City Below" und "Theodus".

11. Zurück in Yvrium:

Den Tavernkeeper (174/104) fragt man nach "Theodus" und erhält ein "Dinner". Mitnehmen. Vom Dieb Philo kann man ein Rope bekommen, wenn man ihn auf die "City Below" anspricht. Philo ist am häufigsten direkt in der Taverne zu finden. Jetzt muß man zu den Baracken der Stadtwache gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom "Dinner" erzählen.

Sie öffnen die Tür zu Theodus, dem Gefängniswärter. Theodus wird (über eine Granate zum Beispiel...) ausgeschaltet und der Schlüssel, den er bei sich hat, aufgenommen.

12. Der Brunnen:

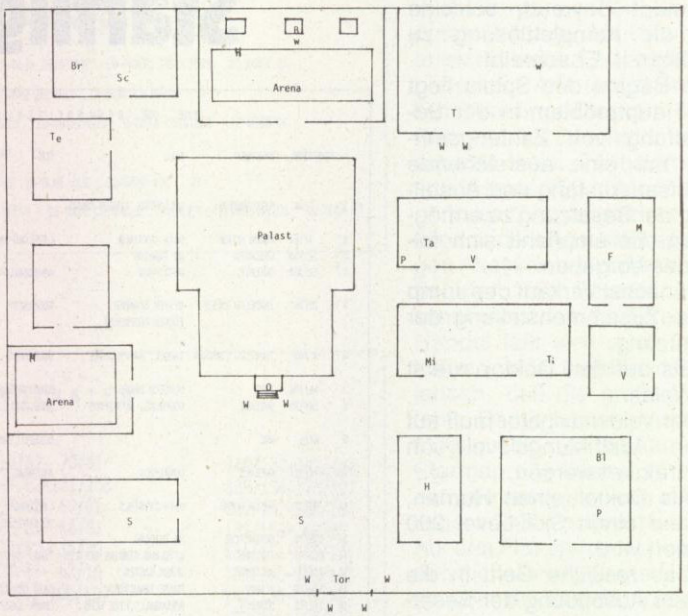
Am Brunnen (59/37) wird das Seil benutzt und schon kann man in die City Below klettern. Der Dungeon ist auf Karte 3 eingezeichnet. Die Fallen und Sperren sind durch eingekreiste Zahlen gekennzeichnet. Die Knöpfe, die das jeweilige Hindernis an- bzw. ausschalten, sind in Kästchen gerahmt. Einige Fallen können über mehrere Knöpfe bedient werden, folglich sind diese deshalb mit mehreren Zahlen bestückt.

Der erste Weg führt zum Hermit. Dort muß man den WIRE CUTTER einstecken. Mit diesem Werkzeug kappt man den Stacheldraht vor dem Zellentrakt. Nun stehen nur noch ein paar Wachen dem Sieg entgegen.

In der dritten Zelle von rechts vegitiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Mit einem farbenprächtigen Abspann und einem Ohrenschmaus an Sound verabschiedet sich BAD BLOOD. Der Friede in den Plains wird durch Equitus wiederhergestellt.

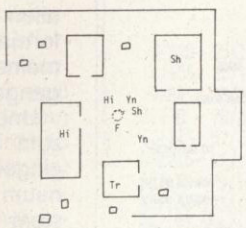
YVRIUM

B = Bessek
Bl = Blinder Mann
Br = Brunnenfrau
F = Frau
H = Heiler
M = Mikka
Mi = Mido
O = Offizier
S = Sklave
P = Old Philo (je nach Tageszeit)
Sc = Schachteingang (City Below)
T = Theodus
Te = Teacher (abends)
Ti = Tideus
V = Villager
W = Wächter



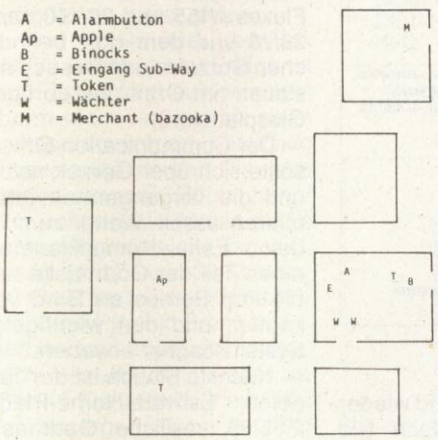
KITRUM

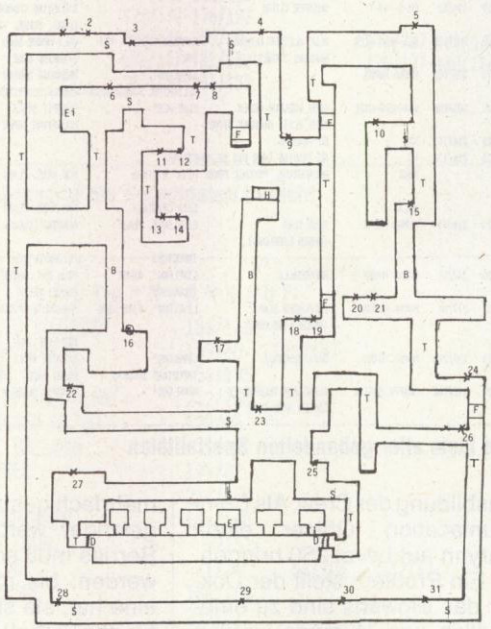
F = Firetender
Hi = Himukk
Sh = Shaman (je nach Zeit)
Tr = Trader
Yn = Yanosh (je nach Zeit)



ZERO TOWN

A = Alarmbutton
Ap = Apple
B = Binocks
E = Eingang Sub-Way
T = Token
W = Wächter
M = Merchant (bazooka)





Switches

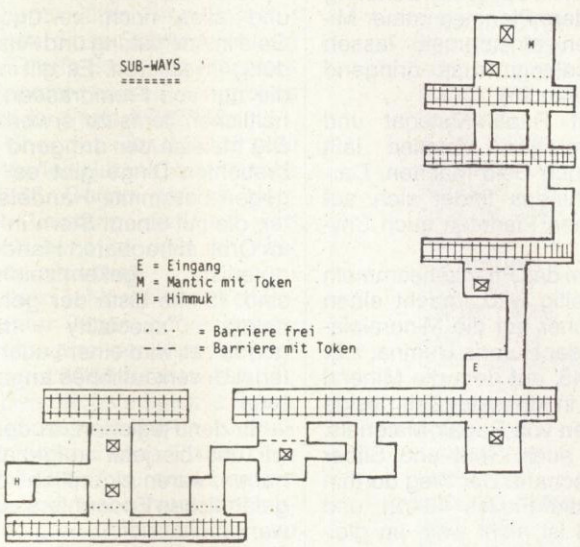
1 = Distant South
2 = Distant East
3 = East
4 = Distant East, South
5 = South
6 = East
7 = Southeast
8 = South
9 = Distant West, East
10 = Southeast
11 = South, East
12 = East
13 = Distant West, Distant Northwest
14 = North, Distant Northwest
15 = Northwest
16 = Broken
17 = South, Northeast
18 = South
19 = West
20 = Southeast
21 = Southeast, Distant West
22 = Northeast, Distant Northwest
23 = Southwest
24 = North
25 = Southeast
26 = North, Distant Northwest
27 = Distant East
28 = East
29 = East
30 = West
31 = East, Distant West

B = Elektroblitze
D = Drähte
E = Equitus
Ei = Eingang, Seil
F = Fahrstuhl
S = Strahlenbarrieren
T = Türen
H = Einsiedler

SUB-WAYS

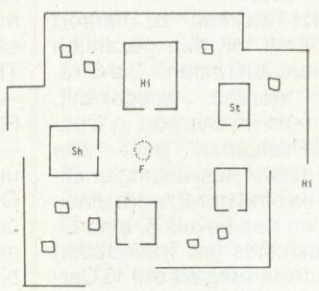
E = Eingang
M = Mantic mit Token
H = Himmuk

···· = Barriere frei
--- = Barriere mit Token



MARDOKK

Hi = Himukk (je nach Zeit)
F = Firetender
Sh = Shaman
St = Start



Starflight II

Kai Megerle aus der Wagnerstadt Bayreuth schickte uns die Komplettlösung zu Starflight II. Er schreibt:

Zu Beginn des Spiels liegt das Hauptproblem in der Beschaffung von Zahlungsmitteln, um eine ausreichende Schiffsausrüstung und Ausbildung der Besatzung zu ermöglichen. Es empfiehlt sich folgendes Vorgehen:

— Zunächst Verkauf des Jump Pods. Zusammenstellung der Besatzung.

— Bis auf den Doktor zuerst nur Velos.

— Der Veloxnavigator muß auf einen Ausbildungslevel von 250 trainiert werden.

— Als Doktor einen Human, der auf einen Skill-Level 200 trainiert wird.

— Das restliche Geld in die weitere Ausbildung der Besatzung stecken.

— Als nächstes sollte der Science-Officer auf 200 gebracht werden, und als Reserve wird noch ein anderes Mitglied medizinisch oder navigatorisch ausgebildet.

— Jetzt Start von Starport und über den 33/70 Flux corewärts. Vorsicht am Ende des Fluxes, es liegt ein "Fluxcluster" vor, das Hinausmanövrieren ist etwas heikel. Danach Kurs auf den kleinen Nebel bei 101/85. In dem steckt ein Planet, der von Spemin erobert wurde.

— Bei der Position 49 S/24 E landen. In dem dort befindlichen Relikt steckt ein "valuable equipment", eine Mineral Drone, mit F2 zu betätigen. Mineral Drone aufnehmen und sofort wieder starten.

— Nun Kurs auf 105/75 nehmen, der siebte und achte Planet können zur Kolonialisierung empfohlen werden. Dies wird bei der Rückkehr nach Starport mit jeweils 35000 S.P. honoriert.

— Danach Kurs auf weitere Planeten, die empfohlen werden müssen 3-107/64, 3-133/7, 5-132/6 und 1-56/33. Vor der Empfehlung jeweils noch Kontrolle der Colonisation-Requirements durch den Science-Office im Orbit!

— Jetzt Rückkehr zu Starport und Schiff mit den gezahlten Prämien ausrüsten. Die Prämien werden ausgezahlt, wenn man im Starport in Operation/Evaluation geht. Die wichtigsten Ausrüstungsmaßnahmen sind der Erwerb eines Antriebs des Levels 5, eine Lifeformshields (im Tradedepot) und Ausstattung bis auf 16 Cargo Pods. Es empfiehlt sich noch eine Panzerung. Genauso wichtig ist jetzt eine gute Ausbildung der Crew. Als Communiacation Officer einen Thrynn auf Level 250 bringen.

— Ein Problem stellt der Doktor dar. Elowans sind zu empfindlich und Humans werden im Einflußbereich des Uhl schizophren und verschwinden sogar spurlos. Trotzdem zu diesem Zeitpunkt einen Human auf dessen Maximallevel von 200 Medicine verwenden.

— Im Spielverlauf dann den Versuch starten, als Doktor einen Dweenle zu nehmen, der bei späteren Dweenleencounters als Austauschbesatzungsmitlglied angeboten wird. Besatzung also vier Velox, ein Thynn und ein Human.

— Start von Starport über den Flux 29/54 nach 5-132/6.

— Nun Landung auf 5-132/6 und Sammeln von Single leaf, Oily Spore Bush, Pop Plant und Nid Berries. Insgesamt müssen mindestens 250 Kubikmeter Single leaf und dazu soviel wie möglich von den anderen Lifeforms gesammelt werden. Dazu muß eventuell mehrfach gestartet und wieder gelandet werden. Nach Nid Berries muß so lange gesucht werden, bis man mindestens eine hat, sie sind sehr wichtig für das Verhalten der Dweenle. Zusätzlich bei jeder Landung auf jedem Planeten immer Mineralien einsammeln lassen (nur solange man dringend Geld braucht).

— Mit Repair-Material und hochwertigen Metallen läßt sich auch Geld machen. Darüber hinaus findet sich auf manchen Planeten auch Shyneum.

— Wem das Pflanzensammeln langweilig wird, macht einen Abstecher auf die Mineralplaneten der Humna Humna, z.B. 4-216/45, auf dem die Mineral Drone in kürzester Zeit riesige Mengen von Repair-Materials, sowie auch Gold und Silber heranschafft. Der Weg dorthin über die Fluxes 134/21 und 153/53 ist nicht weit. Im gleichen Sternsystem und nebenan in 237/41 kann man sich mit Erzhandel noch Barmittle und auch Amusoballs erwerben. Auf der geplanten Route lassen sich diese und auch ein Teil der Metalle ganz gut veräußern. (Minerals meist nur zu 40-60 Prozent des Nennwerts.)

— Mit vollen Cargo Pods über die Fluxe 134/21 und 156/47 zu den Dweenle nach 5-/91/211. Alle Single Leafs verkaufen und Nutripods für etwa die Hälfte des Erlöses kaufen. Weiter nach 54/195, Oily Spore Bushs verkaufen und Godmasks, sowie Nutripods einkaufen. 2-38/190 anfliegen und Kolonisierung empfehlen. Bei allen Dweenlenncounters Informationen, vor allem allgemeine und solche über die Vergangenheit, sammeln.

Unbedingt auf das Angebot zum Tausch der Nid Berries eingehen, man bekommt Shyneum dafür. Weiter zum System 2/152 und den entsprechenden Planeten zur Kolonisierung empfehlen.

— Die Nutripods auf 7/151 verkaufen und mäßige Mengen an Data Crytals erwerben. Über Fluxes 4/155 und 25/150 nach 28/78 und dem dort befindlichen Gorzek einen Besuch abstatten (im Orbit des dortigen Glasplaneten).

— Der Communication Officer sollte sich über Gorzek selbst und die Vergangenheit informieren lassen. Weiter zum Tadelou Eshev-Home-Planeten, einen Teil der Godmasks und die Pop Berries an Bord verkaufen, und den wichtigsten Systemscanner erweben.

— Nächste Station ist der Tandelou Eshvara-Home-Planet 2.35/69, restliche Godmasks (die hier meistens mehr erbringen als bei den Eshev), verkaufen und allen lieferbaren Tand. Happy Juice einkaufen.

— Jetzt den Starport anfliegen und alles noch verfügbare Geld in Ausrüstung und Ausbildung investieren. Es gilt nun, die nur von Fremdrassen erhältlichen Items zu erwerben. Die meisten der dringend gebrauchten Dinge gibt es nur gegen bestimmte Handelsgüter, die mit einem Stern in der im Orbit abfragbaren Handelsgüterliste gekennzeichnet sind. (Siehe Liste der gehandelten "speciality trade goods", es wird einem auch allerlei Unverkäufliches angeboten.)

— In den Regionen, in denen wir uns bis jetzt aufgehalten haben, waren eigentlich keine gefährlichen Encounters zu erwarten.

— Wenn man Pech gehabt hat, ist man vielleicht auf Spemins gestoßen, die eine unterwürfi-

LISTE DER GEHANDELTEN(!) SPECIALITY TRADE GOODS

	POSITION	BEWOHNER	SELL	BUY	BUY LIFEFORMS	ANMERKUNG
1	1/24	LIEU VADISH	DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS		STICKY FRUIT,GREEN BLOB RUNNING FUNGUS	
2	7/151	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG*,NUTRIPODS	GREEN BALLOON	
3	12/158	CHICHIFA	NO TRADING			
4	12/205	DWEENLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	PEACOCK TREE, SCALY BLUE HOPPER	
5	29/74	TANDELOU ESHEV	SYSTEM SCANNER (GEGEN GODMASKS)	GODMASKS*	HOT FUNGUS,YELLOW HUGGER POP BERRY PLANT	
6	35/69	TANDELOU ESHVARA	TANDEL. HAPPY JUICE	GODMASKS*	STICKY FRUIT, ELECTRIC BALLOONS	
7	54/104	TARN	SCREECH HARPS	SINGING BEETLES	GREEN BLOB	
8	54/195	DWEENLE	GODMASKS, NUTRIPODS	AMUSOBALLS	OILY SPORE BUSH BREATHING CACTUS	
9	64/6	MBE		SCREECH HARPS	YELLOW HUGGER, SPINNING CRAB	
10	91/211	DWEENLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	SINGLE LEAF, WHEEL SNAKE PURPLE SCREECHER	
11	93/37	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG* DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	HUMANOID HOPPER,VACUUM SLUG STINGING CONE	
12	106/73	OERSHETCHE	NO TRADING			
13	125/95	TEELVEE	LIVELONG,SINGING BEETLES	TAND. HAPPY JUICE,	EIGHT LEGGED RHINO	NO BARTERING!
14	131/7	NELSONS	CHARM BABIES		POISON GLIDER	
15	159/30	G'NUNK	PHASE INDUCTORS	DATA CRYSTALS	BRASS HARPOONER	HANDELN SELTEN!
16	161/53	DJABOON	AMUSOBALLS,FIRE GEMS	CHARM BABIES*	HOT FUNGUS	HANDELN SELTEN!
17	181/197	NATRACCH	IMPORTANT SECRETS	DREAMGRIDS, MIP FUR	BRASS HARPOONER	
18	184/148	AEPVIIAEO	FIELD STUNNER (NUR GEGEN DREAMGRIDS), MIP FUR	DREAMGRIDS*, DATA CRYSTALS	BLACK ACID SQUIRTER,GREY ANEMONE, GLOWING SPINNER	
19	199/82	CH-Q-TSS-T	SHIMMER CLOTH		WANDERING CHANDELIER,HIVE PLANT, FUNNEL TREE	TEILWEISE KEIN HANDEL
20	201/105	NGA-SENG-KLER	BLUE ALE(NUR GEGEN HARMONY STONES)	HARMONY STONES*, MIP FUR	OILY SPORE BUSH STINGING CONE	
21	202/105	HUMNA HUMNA		LIVELONG*, DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	HUMANOID HOPPER PURPLE SCREECHER	
22	203/106	NGA-SENG-DIUL	GROW GOO(NUR GEGEN BLUE ALE), HARMONY STONES	BLUE ALE*	SANDPIT STALK PULSATING GUMMY	
23	214/149	XXR	NO TRADING			
24	214/178	NG	NO TRADING (NUR BIS 10.MONATSTAG)			
		KHER	DREAMGRIDS, PSYCHIC PROBE	DATA CRYSTALS	FUR TREE, PLANT BIRD	NUR 11.-20.MONATSTAG; NO BARTERING!
		ARLA		DATA CRYSTALS	FUR TREE, PLANT BIRD	NUR 21.-30.MONATSTAG
25	216/45-	HUMNA HUMNA	FLUX SCAN (GEGEN LIVELONG)	LIVELONG*, PHASE INDUCTORS	RUNNING FUNGUS, POISON GLIDER	
26	237/41	HUMNA HUMNA	AMUSOBALLS	LIVELONG*, PHASE INDUCTORS	HILL RAT, GREEN BLOB, ROCKET MELON	
27	237/88	HUMNA HUMNA	ENCOUNTER SCAN (GEGEN LIVELONG)	LIVELONG*, FIRE GEMS	PARACHUTE SPIDER, RED PUFF WART	
28	239/216	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG* IMPORTANT SECRETS	SANDPIT STALK, PLANT BIRD	
29	242/164	DRAFFA BASTII	PLANETARY TELEPORTER (GEGEN GROW GOO)	GROW GOO*	PSYCHIC BLASTER,	NO BARTERING!

Die Liste aller gehandelten Spezialitäten

ge Haltung erwarten und als Tribut huldvoll entweder ein Viertel oder die Hälfte des an Bord befindlichen Shyneums entgegennehmen — Alternative: zurück zum letzten abgespeicherten Spielstand. Solange man noch keine Psycho-Probe hat, ist die beste Lösung bei allen Encouters meist die Flucht. Den Spemin kann man allerding nicht entkommen, weil sie über Leghk Battle Jumper verfügen.

— Die Vorbereitung für die Handelskarriere beginnt mit einem Flug zu den Teelvee. Hier wird der Tand Happy Juice verkauft und das unbedingt erforderliche Livelong erworben. Der Aufenthalt in 125/95 muß so kurz wie möglich sein, wenn man einen Human an Bord hat. Zeit für Lifeformsammeln hat man keine!

— Ein kleiner Hinweis nebenbei. Wenn man auf einem Planeten die Position eines Trade Centers endlich auch gefunden hat, sollte man sie notieren. Bei einer weiteren Landung ist sie meist gleich.

— Von 125/95 über den Flux 105/74 weiter, am Endpunkt des Fluxes sind auf kleinstem Raum nicht weniger als neun Fluxes konzentriert. Vorsichtig hinausmanövrieren! Die jetzt eingeschlagene Route hängt vom Zeitpunkt im Monat ab. Es sollte möglichst ein Tag zwischen dem 21. und 30. Monatstag sein, um bei den Kher (214/178) eine Psychic Probe zu erwerben und auch, um Dreamgrids einzukaufen. Weiter zu 184/148 Field Stunner und Mip Fur besorgen. Dann zu 203/106 Harmony Stones erwerben, dafür bei 201/105 Blue Ale einhandeln, wieder nach 203/106 zurück, um endlich zu bekommen, was wir eigentlich haben wollten: Grow Goo. Nur gegen diese Substanz rücken die Draffa Bastii den Planetary Teleporter heraus, den gibt es also im System 242/162.

— Über den Flux 249/140 geht es zu den Humna Humna nach 216/45. Gegen geringe Mengen Livelong, der Rest wird noch benötigt, wird ein Flux Scan erworben.

— Jetzt fehlt nur noch der Encounter Sacan, den es gegen Livelong bei den Humna Humna bei 237/88 zu erwerben gilt.

— Das nächste Spielziel ist es, möglichst schnell ein Kapitalpolster von etwa 700000 bis 800000 S.P. zu erreichen um sich bei Encounters die notwendigen Informationen zu verschaffen, was man dann mit vollausgerüstetem Schiff eigentlich machen kann oder soll.

TRADE ROUTES (STARSYSTEMNUMMERN S.O.)

DOWNSPIN ROUTE:	1-DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	11-DATA CRYSTALS	15-PHASE INDUCTORS	25 ODER 26
2-HEADED ROUTE:	6-TANEL. HAPPY JUICE	13-SINGING BEETLES	7-SCREECH HARPS	9
CROSS CLOUD ROUTE:	14-CHARM BABIES	16-AMUSOBALLS	10-NUTRIPODS	2-DATA CRYSTALS 18 ODER 24
SHORT ROUTE:	14-CHARM BABIES	16-FIRE GEMS	27	
NGA-SENG ROUTE:	18-MIP FUR	22-HARMONY STONES	20-BLUE ALE	22-GROW GOO 29
CIRCLE ROUTE:	18-MIP FUR	17-IMPORTANT SECRETS	28-DATA CRYSTALS	24(KHER !!)-DREAMGRIDS 18 ODER 17

Navigieren ist eine Kunst ...

FLUXKOORDINATEN

3/120- 25/150	CLUSTER: 68/82- 70/81	180/153-182/154
4/155- 25/151	69/82-181/153	180/154-175/127
29/54 - 93/28	69/83- 69/81	181/152-182/137
33/70 - 70/82	70/81- 68/81	181/153- 69/82
41/145- 57/112	70/82- 33/70	181/154-215/171
59/215- 61/189	70/83- 68/16	181/155-170/143
63/150- 79/160	71/82-100/107	182/153-105/74
69/134-173/164		182/154-180/153
98/197-156/47		183/153-183/137
99/197-126/211	181/136-184/137	
105/74 -182/153	181/137-176/127	
134/21 -153/51	182/136-239/40	175/127-181/137
153/53 -206/5	182/137-181/152	176/127-180/154
157/67 -239/79	183/137-183/153	
160/63 -173/68		
170/143-181/155		
196/2 -249/140		

... für die man dringend die Koordinaten braucht

LIFEFORMVERKAUF

BLACK ACID SQUIRTER	184/148		
BRASS HARPOONER	159/30	181/197	
BREATHING CACTUS	54/195		
CRYSTAL SPONGE PLANT	242/164		
EIGHT LEGGED RHINO	125/95		
ELECTRIC BALLOON	35/68		
FUNNEL TREE	199/82		
FUR TREE	214/178		
GLOWING SPINNER	184/148		
GREEN BALLOON	7/151		
GREEN BLOB	1/24	54/104	237/41
GREY ANEMONE	184/148		
HILL RAT	237/41		
HIVE PLANT	199/82		
HOT FUNGUS	29/74	161/53	
HUMANOID HOPPER	93/37	202/105	
OILY SPORE BUSH	54/195	201/105	
PARACHUTE SPIDER	237/88		
PEACOCK TREE	12/205		
PLANT BIRD	214/178	239/216	
POISON GLIDER	131/7	216/45	
POP BERRY PLANT	29/74		
PSYCHIC BLASTER	242/164		
PULSATING GUMMY	203/106		
PURPLE SCRECHER	91/211	202/105	
RED PUFF WART	237/88		
ROCKET MELON	237/41		
RUNNING FUNGUS	1/24	216/45	
SANDPIT STALK	203/106	239/216	
SCALY BLUE HOPPER	12/205		
SINGLE LEAF	91/211		
SPINNING CRAB	64/6		
STICKY FRUIT	1/24	35/68;	
STINGING CONE	93/37	201/105	
VACUUM SLUG	93/37		
WANDERING CHANDELIER	199/82		
WHEEL SNAKE	91/211		
YELLOW HUGGER	29/74	64/6	

Was kostet eigentlich eine "Hügelratte"?

— Ist man dann soweit, geht es in die Vergangenheit. Sie wird durch Passage des Wormhole erreicht, worauf zu achten ist, haben die Arla längst erzählt. Die Shieldings Class 5 müssen während des Durchtritts eingeschaltet sein. Treibstoffvorrat mindestens 150 cubic meters.

— In der Vergangenheit sieht alles anders aus, ständig erfolgen Attacken von unbekannten Schiffen, die Psychic Probe kennt meist nur die Farbe Rot. Handel läßt sich auch keiner treiben, das Auffallendste ist jedoch, daß die große Wolke fehlt. Damit besteht auch die Möglichkeit, schon auf der Starmap alle Sterne zu erfassen, die ansonsten von einheitlichem Grün versteckt wurden. Auf den Planeten der Lowar finden sich verschiedene Hinweise über die abgelaufenen Ereignisse, die entscheidenden Hinweise kommen jedoch von den Dweenle hier in der Vergangenheit.

— Spielentscheidend ist es, ob es gelingt, das Legrätsel, welches an die Dweenle übergeben wurde, zu lösen. In dem Rätsel wird das Sternensystem eindeutig angegeben, es wird ein Hinweis gemacht, daß auf dem gesuchten Planeten auch Lifeforms zu finden sind. Auch die genauen Koordinaten, an denen der Transmitter Key zu finden ist, werden, leicht verschlüsselt, angegeben.

— Dorthin zurückgekehrt, kann man sich nach dem Einbau der Spezialausrüstung in jedes Encouter wagen. In jedes außer einem.

— Wo ist der zweite Teil der Uhl Weapon? Man sollte, wenn man nicht durch Zufall darauf stößt, Gorzek um Rat fragen. Mit dem zweiten Teil der Waffe gilt es nun, dem Offspring des Uhls in der Gegenwart den Garaus zu machen. Zwei Blasto Pods muß man allerdings schon mitnehmen, wenn man sich aufmacht. Wo er sich versteckt hat, hat man vorher natürlich längst entdeckt, als man ein wenig Shyneum schürfen wollte. Im Kampf mit dem Uhl müssen die Blasto Pods so eingesetzt werden, daß möglichst viele der Begleitschiffe vom zweiten Blasto Pod auch endlich ausgeschaltet werden. Dazu muß man ein wenig manövrieren. Der Rest der Begleitflotte wird dann mit Leghk Battle Jumper und Plasma Bolts ausgeschaltet. Die Uhl Weapon wird sicher nicht versagen.

— So weit gekommen, macht man dann die Erfahrung, daß das Spiel als beendet betrachtet wird, leider!

Lemmings

Von Stefan Berlitz aus Wuppertal stammen die gesammelten Tips zu Psygnosi's Tüftelspiel, komplett mit allen Codes.

— Hört Ihr ohne ersichtlichen Grund einen Lemming schreien, schaut nach, ob irgendwo noch eine zweite Stelle ist, aus der Lemmings fallen (z.B. 30. Mayhem).

— Alle Fallen haben in der Mitte eine Auslöseplatte; wenn Ihr dort eine Brücke drüberbaut, passiert den Lemmings nichts.

— Stehen Euch keine Brükkenbauer zur Verfügung, versucht die Lemmings möglichst geschlossen über die Falle zu bringen, da diese immer nur einen Lemming erwischt.

— Manchmal ist es auch sinnvoll unter einer Falle durchzubuddeln.

— Wollt Ihr Lemmings zu Klettermaxen oder Springern machen, könnt Ihr das schon weit vorher, da diese Eigenschaften für den gesamten Level gelten.

— Gezieltes Sprengen geht am einfachsten durch Einsatz von Stoppern, die an der zu sprengenden Stelle postiert und gesprengt werden. Wenn Ihr keine Stopper habt, hilft nur noch exaktes Timing.

— Um eine Lemming auf freier Strecke umzudrehen, müßt Ihr ihn vor irgendeinem Hindernis eine Brücke bauen lassen; da reicht auch schon ein kleiner Absatz (ist besonders wichtig für Athleten, die in die falsche Richtung abzischen wollen).

— Wühler, Graber und Buddler hören nur dann auf zu arbeiten, wenn sie a) nichts mehr zu schaufeln haben oder Ihr sie b) in einen Brückenbauer oder c) Stopper verwandelt; durch Stein und Stahl kommen diese Spezialisten auch nicht durch.

— Brückenbauer hören auf zu bauen, wenn sie kein Material mehr haben (bei den letzten drei Platten ertönt ein herzhaftes Pling), sie vor ein Hindernis bauen oder sich den Kopf stoßen. In den letzten beiden Fällen drehen sie um und laufen in die Gegenrichtung. Man muß sie nicht in jedem Fall zu Ende bauen lassen: Verwandelt sie in Stopper, Graber, Wühler oder Buddler und sie übernehmen sofort die neue Aufgabe.

— Muß man einen Stopper umgehen, gibt es neben der trivialen (einfach sprengen) noch zwei weitere Möglichkeiten: a) Man baut eine Treppe über den Stopper. Dabei muß man jedoch den Brückenbauer sehr genau ansetzen; sollte er beim Bauen vor den Stopper kommen, dreht er um und baut in die Gegenrichtung weiter (ist manchmal nützlich, um die Ecke zu bauen). Möglichkeit b): Man gräbt dem Stopper den Boden unter den Füssen weg (diagonal geht's am besten).

Auch hier muß der Buddler sehr exakt angesetzt werden, ansonsten wie oben. Diese Methode hat einen entscheidenden Vorteil: Der so unterwanderte Stopper wird wieder zum Leben erweckt und läuft in aller Seelenruhe weiter.

— In einem großen Pulk wird immer ein Speziallemming bevorzugt angesprochen (erkennbar an der Anzeige unten links).

— Fallern (die, die gerade irgendwo runterfallen) kann man nur den Regenschirm verpassen; wenn also irgend etwas genau in der Fallinie zu tun ist, den Marker nicht zu hoch halten.

— In vielen Leveln ist exaktes Timing gefragt, also übt Euch früh genug mit dem Einstellen der Fallrate und ihren Auswirkungen.

Zugangscodes der LEMMINGS Level One Player

Rating	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1		1 HCENNONPDW	1 MFMCCJLNFJ	1 NJMGLGALHN
	KJJLDNCCCP	CMOLMFLQDY	FOCKJOMOFX	JOOHGOOMHT
	NJLDLCADCY	CAJJLDMBEV	MCANMMFPFO	ONHGGJNNHK
	HNLHCIOECW	OKHNLICCEJ	CINNMGOQFL	GNGIJOMOHL
5	LDLCAJNFCK	5 NHLDMCEDEN	5 GGKJLLJBGX	5 NGANOMFPHX
	DLCIJNLGCT	HNLICINEEY	IKJNDJGCGV	GMOOMNJQHJ
	LCCNMLDHCR	LDMCCJNFEP	OHLDHGCDGN	GCJKLDMBIQ
	CIOLLDLICY	MICMJNNGER	ILENGOOEGS	KJHLDOGCIY
	CEKHMDLJCO	ICCNLNLHEJ	LDLGAJOFGT	NHLDMGGDIX
10	MKHMDLCKCX	10 CONMLDMIER	10 ENGIJOLGGP	10 HLDMGOOEIR
	OJOLHCELCM	CAKKOLIJEW	LGCNOLDHGL	LDIGAJOFIS
	HMDLCIOMCJ	KKHMDMCKEY	GKNNLELIGU	EMGIJNLGIP
	MDLCEJLNCV	NKMDMCALEV	GCJHMMHJGY	MGCNNLEHIO
	DLCIJNMOCM	JODICONMER	MKIMELGKGR	GKNOLEMIIY
15	LCANNMDPCJ	15 MDMCCJLNEW	15 OHMDLGCLGK	15 GEKKOLIJIS
	CMONOLHQCN	LMBIJNOOEY	IOLHGKNMGJ	KJIMDMGKIQ
	CEJHLFLBDX	ICAONMMPES	MDLGGJLNGP	NKMDOGCLIR
	IJINFLBCDO	CINLMDMQET	LHGMKOOOGQ	JMDMGINMIV
	NJNNHCCDDT	CCKHNNIBFP	LGGNMMDPGW	OMIGAKONIX
20	HLFLCINEDS	20 IJJLFOCCFT	20 GINOOMHQGS	20 LIGKJOOOIQ
	LNHCCJLFDR	OHLFOCADFP	GGJILFLBHS	OGCNOMDPIJ
	FLCKKLLGDX	HNNICONEFR	KJKLGNGCHM	GINNMDOQIP
	LCANLLFHDR	NNICCKNFFJ	NJLGLGADHU	GAKKNOIBJJ
	CMNLLNHIDS	GKCKKNLGFL	HLFNGMNEHQ	IJHLGMGCJY
25	CEJHOGHJDP	25 MCGNMLGHFM	25 LGLGAJNFHW	25 NKLFOGADJJ
	IKHOFHCKDU	BIOMNGIIFN	FLGMJMLGHR	KNNIGOOEJN
	NJMGLCCLDX	CAJKMGMJFT	LGGOLLGHHR	NOIGAKLFJO
	HONHCINMDR	OKKONICKFY	GMOLNNHIHN	FOGIJOLGJU
	ONHCRJLNDO	NHMFMCALFV	GEKJOGJJHM	OGCNNLGHJT
30	FLCKKLMODQ	30 IMGMCMOMFV	30 OJIMFLGKHU	30 GMNLLNIIJN

TWO PLAYERS

1	JAJHLDIBMO	6 DIJIJLLGMP	11 NHMDIJALMN	16 JINLMDIQMO
	IJHLDKJCMJ	IJANLLDHMM	HMDIJINMMW	JAJHLFIBNR
	NHLDIJADMU	JINLLDIIMV	MDIJAJLNMP	IJHLFIJCNK
	HLDIJINEMN	JAJHMDIJMX	DIJIJLMOMY	NHLFIJADNX
	LDIJAJLFMW	IJHMDIJKMQ	IJANLMDPMV	HLFIJINENQ

Nach dem 30.Level MAYHEM erscheint als Dank die DMA Crew (natürlich in digitalisierter Form) und zollt dem Meister der LEMMINGS durch Klatschen und Gegröle (echte Bierzeltatmosphäre) ihre Hochachtung.

The Secret of Monkey Island

"The Secret of Monkey Island" ist schon jetzt ein Klassiker des Genres und die Fangemeinde wartet sehnsüchtigst auf die Fortsetzung. Um die Wartezeit zu verkürzen, hier die Komplettlösung.

Versetzen Sie sich in das goldene Zeitalter der Piraten in der Karibik! Erleben Sie nun die Abenteuer unseres Helden Guybrush Threepwood, einem Möchte-Gern-Piraten, der gerade die bekannte Pirateninsel Melee erreicht hat.

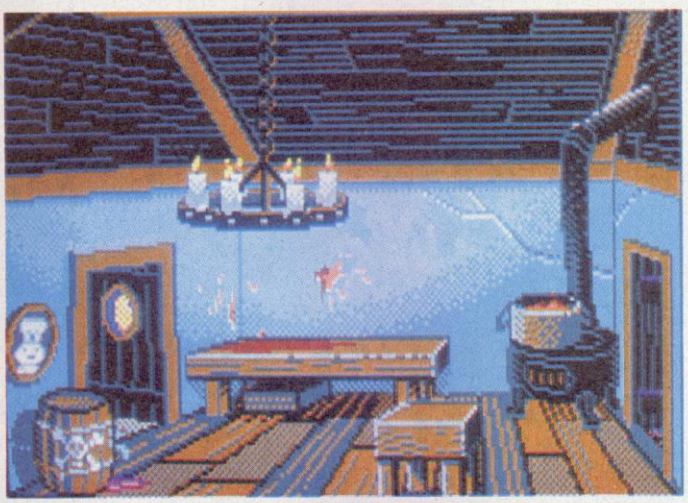
Am Anfang

Er trifft einen alten Mann, der die See nach feindlichen Schiffen absucht. Dieser berichtet Guybrush, daß die Anführer der Piraten sich in der stadtbekannten Spelunke aufhalten, und daß er mit ihnen sprechen müßte, um ein Pirat zu werden. Gehen Sie nun in die Bar und sprechen Sie mit den Piraten. Es müssen folgende Textzeilen angeklickt werden: 1. Linker Pirat: Zeile: 1/2/1/1, 2. Mittlerer Pirat: Zeile 1/2. Nachdem Sie mit den Piratenanführern im Nebenraum gesprochen haben (2/1/6), warten Sie, bis der Koch seine Küche verlassen hat und aus dem Raum verschwunden ist. Jetzt können Sie die Küche betreten.

Nehmen Sie das Fleisch und den Topf. Legen Sie das Fleisch in den großen Kochtopf und anschließend wieder heraus. Nun gehen Sie auf den Steg und treten auf die lose Planke. Die Möwe flattert kurz auf, und Sie müssen sich nun beeilen, den Fisch aufzuheben. Verlassen Sie das Dorf, und gehen Sie zum Zirkus. Hier sprechen Sie die Artisten an (1/1/2) und benutzen den Topf als Helm (2). Machen Sie sich auf den Weg zum Krämer und kaufen Sie dort ein Schwert (liegt auf einer Kiste im Erdgeschoß). Jetzt suchen Sie den Schwertlehrer Smirk auf, um die Kunst des Fechtens zu erlernen. Dem Troll, der Sie aufhält, geben Sie den Hering. Öffnen Sie die Tür und verwenden Sie im folgenden Gespräch immer die Textzeile 1. Um den Schwertmeister von Melee besiegen zu können, müssen Sie nun noch alle üblichen Beleidigungen im Kampf lernen.

Allerhand Beleidigungen

Hierzu stellen Sie sich am Wegrand zwischen Dorf und Zirkus auf und warten auf die umherstreifenden Piraten. Fordern Sie diese zum Kampf auf ("Prepare to Die") und merken Sie sich, auf welche Beleidigung welche Entgegnung paßt. Sobald Sie alle Beleidigungen mit den zugehörigen Antworten gesammelt und noch dreimal im Kampf gesiegt haben, wandern Sie zurück zum Krämer und sprechen ihn auf den Schwertmeister an, den er zu kennen scheint. Er verläßt darauf den Laden. Folgen Sie ihm bis zum Haus der Meisterin, die im Wald wohnt. Nun müssen Sie wieder auf die Beleidigungen der Meisterin geeignete Antworten finden. Haben Sie gewonnen, so erhalten Sie als Beweis ein T-Shirt, das Sie den Piraten zeigen (1/1/6). Die Piraten haben Ihnen die Aufgabe gegeben, das Idol des Gouverneurs zu stehlen. Hierzu gehen Sie in den Wald im ersten Bild oben, pflücken die Blumen und benutzen sie mit dem gekochten Fleisch.



In der Küche den roten Hering nicht vergessen

Her mit dem Idol

Nun gehen Sie zum Haus des Gouverneurs am Ende des Dorfes und geben den Hunden das Fleisch. Die Hunde schlafen ein, und Sie gehen ins Haus. Hier öffnen Sie die erste Tür und machen sich, nachdem Sie unsanft hinausgebeten wurden, auf den Weg zum Krämer, von dem Sie günstig eine Schaufel erstehen. Mit ihr gehen Sie ins Gefängnis und sprechen den Gefangenen an. Nun gehen Sie abermals zum Krämer und kaufen ein paar Anti-Mundgeruch-Tabletten (2), die Sie dem Gefangenen geben. Im folgenden Gespräch (2) geben Sie dem Gefangenen die Anweisung gegen Ratten, so daß Sie einen Möhrenkuchen erhalten. Wenn Sie den Kuchen öffnen, finden Sie eine Feile, mit der Sie das Idol besorgen können. Gehen Sie zurück und springen Sie durch das Loch, um das Idol an sich zu bringen.

Shinetop bereden Sie einmal mit Zeile 1 und einmal mit Zeile 3. Alsbald finden Sie sich im Wasser wieder (das Gespräch mit dem Mädel ist sinnlos, irgend etwas anklicken!!). Nehmen Sie das Idol und gehen Sie zurück in die Bar (Piraten diesmal: 1/1/4). Nun müssen Sie noch die dritte Prüfung bestehen.

Wo ist der Schatz?

Gehen Sie zu dem fiesen Bürger mit dem Papagei und erstehen Sie von Ihm eine Schatzkarte (4/2). Wandern Sie nun in den tiefen, dunklen Wald und gehen Sie wie folgt vor: Bild hoch, Bild links, Bild rechts, Bild links, Bild rechts, Bild hoch, Bild rechts, Bild links, Bild hoch. Wenn Sie nun weiter nach rechts marschieren, gelangen Sie zu der Stelle, wo der Schatz vergraben ist. Mit der Schaufel graben Sie an der Stelle, die mit dem X markiert ist und finden ein neues Shirt, mit dem Sie zurück in die Bar gehen. Unterwegs werden Sie von dem Beobachtungsposten aufgehalten, der Ihnen erzählt, daß der Gouverneur von dem Geisterpiraten Le Chuck entführt worden ist (2). Auch alle Piraten sind von der Insel geflüchtet.

Geister, Geister!

Dies bemerken Sie, als Sie die Bar betreten. Nehmen Sie alle Becher auf und sprechen Sie mit dem Koch (2/2/2). Er erzählt Ihnen, daß Sie ein Schiff ausrüsten müßten, um den Gouverneur zu retten.

Sie aber gehen erst einmal in die Küche und füllen einen der Becher am Faß mit Grog. Eilen Sie nun ins Gefängnis, um den Grog über das Schloß zu gießen. Vergessen Sie allerdings nicht, den Grog unterwegs drei- bis viermal in andere Becher umzukippen, da sonst der Grog den Becher zerfrißt. Der Gefangene scheint zunächst nicht sehr dankbar zu sein, und Sie gehen weiter. Bei der Wahrsagerin klauen Sie sich ein Gummihähnchen und gehen damit zur Schwertmeisterin, die Ihr erstes Crewmitglied wird (3). Am Ende der Insel lebt ein Einsiedler, zu dem Sie gelangen, indem Sie mit dem Gummihähnchen das Kabel benutzen. Öffnen Sie die Tür seines Hauses und sprechen Sie mit Ihm (1/3). Er verlangt von Ihnen, daß Sie ein Monster berühren, damit er Sie begleitet.

Dies tun Sie auch und machen sich im Anschluß auf den Weg zum Schiffsverkäufer. Diesen sprechen Sie mit 3/2/4/5 an. Nun machen Sie sich auf den Weg zum Krämer, um einen Kredit zu besorgen. Den Krämer überzeugen Sie mit 2/1, den Safe zu öffnen. Sie merken sich die Kombination und schicken den alten Mann mit 2/1 weg. Öffnen Sie den Safe und nehmen Sie den Kredit. Nun gehen Sie wieder zum Schiffsverkäufer. Es folgen nun schwierige Verhandlungen mit Stan, aber nach langem Kampf erhalten Sie die SEA MONKEY (handeln Sie Stan bis auf 7000 runter und bieten ihm dann nochmal 5000). Gehen Sie noch zum Dock und der erste Teil "Die drei Prüfungen" ist geschafft (3/2).

Meuterei

Sie befinden sich nun auf Ihrem gerade noch seetüchtigen Schiff mit einer sehr motivierten Besatzung. Öffnen Sie in der Kapitänskabine die Schublade und inspizieren Sie Ihren Inhalt. Das nun gefundene Logbuch enthält einige recht seltsame Begebenheiten. Der ehemalige Besitzer, was mag ihm nur zugestoßen sein, behauptet, er hätte die MONKEY ISLAND, auf der sich der Gouverneur befindet, durch eine seltsame Suppe gefunden, die das Schiff mit einem mächtigen Zauber dorthin geführt hätte. Nehmen Sie nun den Federkiel und das Tintenfaß und verlassen Sie den Raum, nachdem Sie die Schublade geschlossen haben.



Der Gemischtwarenhändler ist hilfreicher als es anfangs scheint. Er kennt den Weg zum Schwertmeister.

Klettern Sie den Mast hinauf und nehmen Sie die Totenkopfflagge ab. Nun begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes, indem Sie durch die Luke des Decks steigen. Da es soviel Spaß macht, klettern Sie auch gleich noch durch die nächste Luke. Hier nehmen Sie sich aus den Pulverfässern, die links im Bild stehen, etwas Pulver und aus der Kiste rechts unten im Bild die Weinflasche. Außerdem nehmen Sie sich das große Seilstück, das hier liegt.

Jetzt gehen Sie ein Deck höher und betreten hier die Küche. Aus der Küche nehmen Sie sich den kleinen Topf und aus dem zuvor geöffneten Schrank ein Paket Müsli. Gierig öffnen Sie das Paket und finden einen kleinen Preis, der sich allerdings bei näherer Untersuchung als Schlüssel entpuppt. Mit diesem Schlüssel können Sie das Kabinett in der Kapitänskajüte öffnen.

Die Schatzkiste nehmen Sie sich und öffnen Sie, um einige Zimtstangen und eine staubige Notiz zu finden. Die Notiz ist das Rezept für die geheimnisvolle Suppe. Sofort suchen Sie die Küche auf, um sich ein Süppchen zu brauen. Geben Sie dazu folgende Ingredenzien in den auf hoher Flamme brodelnden Topf:

1 Zimtstange
4 Atemauffrischer
1 gepreßter Totenkopf (Flagge)
1 Tropfen Tinte
2 Portionen Affenblut (Wein)
1 Hähnchen
1 Schwarzpulver
3 Unzen Feuerstein (Müsli)

Eine gewaltige Explosion versetzt Sie in Schlaf. Als Sie wieder aufwachen, stellen Sie fest, daß MONKEY ISLAND in Sicht ist.

Bumm,Bumm

Holen Sie sich nun wieder etwas Schwarzpulver und stopfen Sie damit das Kanonenrohr. Das große Seilstück können Sie als Lunte verwenden. In der Küche zünden Sie eine Visitenkarte im Ofenfeuer an. Gehen Sie wieder aufs Deck und setzen Sie den Helm auf. Nun werden Sie auf die Insel geschossen. Zum Glück sind Sie in dieser Disziplin schon gut geschult. Kopfunter landen Sie im Sand von MONKEY ISLAND. Sie stehen auf und nehmen sich die Banane, die unter dem Baum liegt und lesen sich die Nachricht durch, die am Baum hängt.

Danach begeben Sie sich in den Urwald und dort zum alten Fort, wo Sie auf Hermann Toothrot treffen. Sie stoßen die Kanone um und schicken den erscheinenden Einsiedler (es ist Hermann Toothrot) fort (3). Nehmen Sie nun das Fernrohr, die Kanonenkugel, das Seil und eine handvoll Schießpulver an sich. Verlassen Sie nun sein Heim und begeben Sie sich zum nächsten Strand, um dort eine Nachricht mitzunehmen.

Betreten Sie nun wieder den Dschungel und suchen Sie die Flußgabelung auf, wo Sie über eine Brücke und steinerne Stufen zu einem Plateau gelangen, aber erst nachdem Sie eine weitere Nachricht entgegengenommen haben.

Den Stein, den Sie dabei gefunden haben, sehen Sie sich etwas näher an und erkennen, daß es ein Feuerstein ist. Das auf dem Plateau stehende Kunstwerk ziehen Sie zweimal, so daß es genau auf Sie zeigt. Weiter geht's, also ein weiteres Stockwerk höher. Von dort oben haben Sie einen herrlichen Blick auf die Landschaft und eine gute Gelegenheit, das Fernrohr auszuprobieren.

Den an der Kante herumliegenden Stein schieben Sie den Abhang hinunter und wie auf wunderbare Weise löst dies eine Kettenreaktion aus, an deren Ende der Bananenbaum, der unten am Strand steht, von dem Stein getroffen wird. Zufrieden mit sich und der Welt klettern Sie wieder hinab zum Plateau, wo eine neue Nachricht liegt, die Sie natürlich wieder an sich nehmen. Es geht noch ein Stockwerk runter, und unten am Fluß angelangt legen Sie das Schießpulver, das Sie haben auf den Damm und entzünden es, indem Sie den Feuerstein an der Kanonenkugel reiben. Ein lauter Knall, ein fliegender Stein und schon ist der Damm kaputt.

Der Gehenkte

Das ausfließende Wasser füllt das ausgetrocknete Flußbett und reißt Sie mit. Gehen Sie nun zu dem kleinen See, der am Ende des Flusses ist und nehmen Sie dort eine weitere Nachricht an sich. Die Leiche, die dort auf dem Boden liegt, hält ein Seil in der Hand, das Sie auch aufnehmen. Verlassen Sie dann diesen Ort und begeben Sie sich zu dem Spalt in der Nähe des Strandes mit dem Bananenbaum. Befestigen Sie eines der beiden Seile an dem starken Ast und lassen Sie sich auf die Plattform hinab. Dort befestigen Sie das andere Seil an dem Baumstumpf und begeben sich ganz nach unten in den Graben, wo Sie die dort liegenden Ruder an sich nehmen.

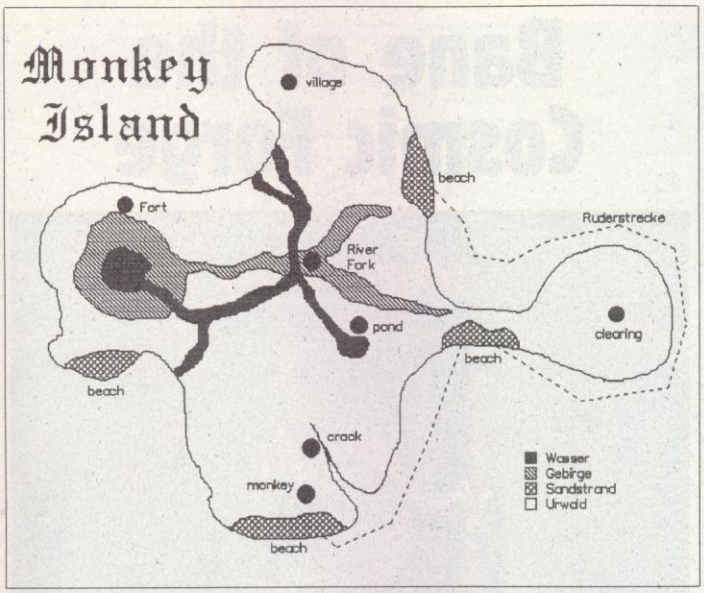
Gehen Sie jetzt zum Strand mit dem Bananenbaum und benutzen Sie die Ruder mit dem Ruderboot. Sportlich wie Sie sind, legen Sie sich in die Riemen und rudern einmal um die halbe Insel herum, wo Sie am Strand anlegen und zum Dorf der Kannibalen gehen, nachdem Sie eine weitere Nachricht am Strand gefunden haben.

Hilfe, Kanibalen

Im Dorf angekommen, begeben Sie sich ganz nach links zu dem steinernen Affenkopf, wo eine Schale mit Früchten steht. Die Bananen in dieser Schale nehmen Sie sich und versuchen nun, das Dorf zu verlassen. Dies gelingt Ihnen aber nicht, da sich Ihnen die Kannibalen in den Weg stellen. Sie sprechen mit Ihnen (2) und versuchen, Ihnen ein Geschenk zu geben. Doch sie nehmen nichts an und sperren Sie lieber ein.

In dieser Hütte liegen ein Totenkopf, Toothrot's Bananengreifer und noch eine Nachricht. Heben Sie die lose Bodenplatte an und fliehen Sie durch den freigelegten Gang. Sie flüchten zum Strand und rudern zurück zum Strand mit dem Bananenbaum, wo noch ein paar Bananen herumliegen, die vom Baum gefallen sind, als Sie ihn mit dem Stein getroffen haben.

Die Bananen nehmen Sie mit und gehen zu dem Affen, der in der Nähe im Dschungel herumhüpft. Füttern Sie ihn mit allen Bananen, die Sie nun haben (insgesamt 5), und er wird Ihnen auf Schritt und Tritt folgen, solange Sie auf Festland bleiben. Gehen Sie nun ganz nach rechts auf der Insel zu einer Lichtung, wo Sie an der Nase der Totems ziehen.



Monkey Island: übersichtlich und kartografiert

Die Folge ist, daß sich eine Tür in dem Zaun öffnet, die sich aber schließt, wenn Sie loslassen. Neugierig wie Affen sind, macht der Affe dasselbe wie Sie und hängt sich an die Nase. Beruhigt betreten Sie das abgesperrte Gebiet, wo Sie sich die ganz kleine Holzstatue nehmen, die Sie sofort den Kannibalen bringen (2). Jene sind sehr erfreut darüber und verschwinden. Aus der Hütte, in der Sie eingesperrt waren, nehmen Sie nun den Bananengreifer und tauschen Ihn bei Toothrot, der auch im Dorf rumgeistert gegen den Schlüssel für den gigantischen Affenkopf, einen riesigen Ohrputzer, ein.

Zurück zum Affenkopf gerudert und schnell hingerannt, stecken Sie den Schlüssel ins Ohr des Affenkopfes. Wie auf wunderbare Weise öffnet sich das Maul des Affen und streckt Ihnen die Zunge heraus. Gehen Sie ins Dorf zurück und sprechen Sie mit den Eingeborenen 1/1/4/3/1/3/1. Geben Sie Ihnen den Schlüssel und das Blatt über das Navigieren.

Bereitwillig rücken Sie nun mit dem Kopf des Navigators raus, der Ihnen den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf zeigt.

Im Labyrinth

Gesagt, getan. Sie gehen in den Affenkopf und benutzen den Kopf. Der Kopf zeigt nun immer in die Richtung, in die Sie gehen müssen. Nach einiger Zeit erreichen Sie einen unterirdischen Hafen, in dem das Geisterschiff liegt. Sie sprechen mit dem Kopf und überreden Ihn dazu, daß er Ihnen seine magische Halskette gibt, die Sie für Geister unsichtbar macht 2/2/3/3/1/3/3.

Hängen Sie sich die Halskette um und betreten Sie das Schiff. In dem Raum zu Ihrer Linken befindet sich der böse Le Chuck und ein kleiner Schlüssel. Den Schlüssel können Sie dank der magnetischen Kräfte des Kompasses an sich nehmen. Nun gehen Sie durch die Luke auf dem Deck in den Raum eines schlafenden Geistes und betreten den dahinterliegenden Lagerraum.

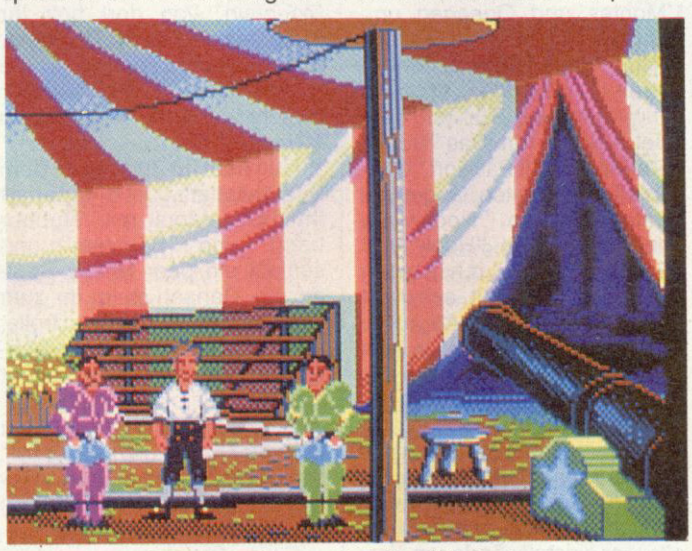
Hier können Sie eine Feder aufnehmen, mit der Sie den schlafenden Geist so lange an den Füßen kitzeln, bis er die Ursache seines trunkenen Schlafes fallen läßt, eine Flasche Grog. Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum und begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes. Füllen Sie etwas Grog in den herumstehenden Teller, so daß die Ratte, die Ihnen den Weg versperrt, anfängt, daraus zu trinken, bis sie betrunken umfällt. Nehmen Sie sich etwas Fett aus dem Topf und schmieren Sie damit die quietschende Tür, die sich auf dem Deck zur Rechten befindet.

Diese Tür können Sie nun ohne Gefahren öffnen und sich im Werkzeugraum mit Werkzeugen eindecken. Mit diesen Werkzeugen können Sie den leuchtenden Kasten bei den Schweinen im Lagerraum öffnen. Dort finden Sie die gesuchte Voodoo-Wurzel, die Sie sofort zu den Kannibalen bringen. Sie warten kurz auf das Getränk, das die Inselbewohner zubereiten wollen und unterhalten sich mit einem dreiköpfigen Affen (1). Das Wurzelbier bringen Sie zurück in die Höhle, treffen dort aber nur einen einsamen Geist, mit dem Sie sich angeregt unterhalten 2/1/1/2/1/2/1.

Melee Island

Mit Ihren Freunden, die plötzlich gekommen sind, fahren Sie zurück nach Melee Island. Wo Sie nach rechts gehen und einen Geist mit (1) fertigmachen. Nach einem euphorischen Anfall begeben Sie sich in die Kirche und gebieten der Trauung Einhalt (4). Sie gehen zum Altar und sprechen mit Le Chuck 3/2/2/4. Da Sie allerdings dieses Wortgefecht nicht allzu erfolgreich bestanden haben, finden Sie sich nach einigen Kinnhaken in einer Grogmaschine wieder.

Le Chuck zieht Sie heraus. Sie greifen fix nach der Flasche Wurzelbier und schenken Le Chuck eine ordentliche Portion ein. Nachdem Le Chuck sich in ein Hochzeitsfeuerwerk verwandelt hat, können Sie endlich ungestört mit dem Gouverneur flirten (2/3). Damit endet die Geschichte von Guybrush Fleep-äh-Threepwood. Traurig, aber wahr. Da bleibt uns allen nur auf eine Fortsetzung zu warten.



Im Zirkus: Ein Ritt auf der Kanonenkugel gefällig?

Bane of the Cosmic Forge

Jochen Wehrle aus Gundelfingen hat es geschafft. Der kosmische Griffel ist gerettet und die Rätsel von "Wizardry VI" sind gelöst. Hier die geheimen Aufzeichnungen seiner Heldentruppe.

Die Vorbereitungen

Als erstes solltet Ihr Euch zwei bis drei Kämpfer zulegen. Außerdem sollte mindestens ein Partymitglied Stärke 18 haben, um besonders anfangs, wenn Eure Zauberer noch etwas schwachbrüstig sind, Türen eindrücken zu können. Sehr gute Kämpfer sind Fighter, Samurais und Ninjas, die von Anfang an eine gute AC haben.

Samurais und Ninjas haben außerdem noch den Vorteil, Zaubersprüche und Kirijutsu lernen zu können.

Ein sehr nützliches Partymitglied ist auch der Barde, der einen Dieb ersetzen kann. Ihr findet im Verlauf des Spiels einige Musikinstrumente, die nützliche Zaubersprüche enthalten.

Meiner Ansicht nach ist die beste Zusammenstellung folgende:
Samurai — Fighter — Ninja — Priest — Barde — Mage.

(Anmerkung der Redaktion: Unsere Idealparty besteht aus Samurai — Fighter — Ninja — Priest — Mage — Bishop.)

Castle

Zuerst solltet Ihr in die große Halle gehen und die beiden Truhen links und rechts in der Wand öffnen. Am Brunnen kann man sich nach heftigen Kämpfen erfrischen. Nun alle Türen in diesem Level öffnen. Die Gittertür im Norden mit dem Knopf rechts daneben öffnen und den Raum nach dem "Key of Ramm" durchsuchen. Dann besucht Ihr den Händler Queeqeg, von dem Ihr Euch 1 "Mysterie Oil" kauft und nach dem Paßwort fragt. Dann mit dem "Jailer Key" Gitter im Norden öffnen: "Deadman's Diary" nehmen. Nun im ersten OG. "Key of Spades" holen und in den westlichen der beiden mittleren Türme gehen. Dort besiegt man den Zombie und findet drei "Chrome Keys".

Nun öffnet Ihr im ersten OG. alle Türen und holt das "King's Diary" und den "Goldkey". Mit "Key of Ramm" Gitter öffnen. Nun in das zweite UG. gehen. Gitter mit "Goldkey" öffnen. "Book of Ramm" nehmen und zurück zum Altar gehen. Kombination für den Altar im "Book of Ramm" nachlesen (Goats Head — Goats Head — Flame Orb — Wand — Flame Orb). Schlange beseitigen. "Dungeon Key" und "Miner's Pick" holen. Mit "Miner's Pick" die zugemauerten Wände einschlagen. "Bell Key" holen. Mit "Dungeon Key" Gitter öffnen und "Decoder Ring" nehmen. . Damit "Deadman's Diary" entschlüsseln (Giant Mountain). Zu Queeqeg gehen, von dem Ihr den Ticket Stub bekommt (Paßwort: Skeleton Crew).



Der Fährmann des Todes: Charon hört auf die Horn of Souls.

Das Stockwerk nach Käse, "Wine Bottle" und "Heraldic Shield" durchsuchen. Zu Loch in der Wand gehen und den Käse benutzen. "Snoopcheri" holen und in den südöstlichen Turm zu L'Montes gehen. Auf "Snoopcheri" ansprechen. Snoopcheri gegen "Silverkey" tauschen (Für Eilige: Man bekommt den Ticket Stub und den Silverkey auch, wenn man L'Montes und Queeqeg umbringt).

Nun den "Bellfrey-Tower" betreten. Über den Abgrund schwingen und Tür mit dem "Bell Key" öffnen. Das "Rope" mitnehmen. Mit Paßwort "Captain's Den" betreten. Gegen die Piraten kämpfen. "Hook" aus der Zelle nehmen. "Hook" und "Rope" "mergen", d.h. zusammenbringen. Damit schwingt Ihr Euch über den Abgrund. Und aufwärts geht's in die "Blue Mountains", indem Ihr den Lift benutzt.

Blue Mountains

Nun geht Ihr in die Zwergenminen. Hier öffnet Ihr alle Kisten und Gitter. Ihr findet einen "Miner's Chisel", mit dem Ihr alle vier Kristallwände um Xorphius (von dem Ihr auch einige wichtige Informationen und den "Wizard's Ring" erhaltet) zerstört. Anschließend müßt Ihr vier Rubber-Beasts töten und die Rubber Strands zu einem Rubber Band verarbeiten (merge). Beim Händler "Roasted Corn" kaufen.

Der "Vulcanhammer" ist eine gute Waffe. Eine sehr gute Samuraiwaffe ist das "No-Dachi". Jetzt könnt Ihr Zauberlehrling Mystaphaphas befreien und ihm das "Roasted Corn" geben. Alle restlichen Gittertüren öffnen. Nun begibt man sich zum Katapult und entdeckt, daß das "Sprocket" unbrauchbar ist. Ihr laßt es von Smitty reparieren.

Daraufhin tötet Ihr den Toll Troll und begebt Euch zum westlichen Aufstieg des Giant Mountain. Von dort holt Ihr Euch einige Heavy Boulders. Anschließend repariert Ihr die Brücke mit dem "Mysterie Oil" (Safety — Pump — Coilwrap —Truss — Safety — Winder).

Nun habt Ihr Zugang zu dem Piratenschatz. Jetzt repariert Ihr das Katapult mit "Rubber band" und "Sprocket" und schießt ein paar Heavy Boulder ab. Danach steigt Ihr zum Haus der teutonischen Trolle, klettert auf das Dach und bekämpft dort den "Guardian of Rock".

In dessen Trümmern findet Ihr einen "Ruby Eyeball". Wenn Ihr nun den Knopf Exit drückt, gelangt Ihr wieder in die Blue Mountains.

Beim Steinhaufen benutzt Ihr den "Miner's Pick".

Amazulu Pyramide

Im Treppenlabyrinth besorgt Ihr Euch den Lederbeutel, das "Gloop Slooch" und den "Bone Key". Letzteren bekommt Ihr, indem Ihr das "Gloop Slooch" in eine der Öffnungen legt und die rasende Truhe festklebt. Nun geht Ihr zurück zu einem Sandhaufen, der sich unterhalb der Pyramide befindet. Dort füllt Ihr den Beutel mit Sand und geht wieder zurück. Hier tauscht Ihr den Sandsack gegen Mau-Mu-Mu aus. Unterwegs solltet Ihr bei einem Kampf einen Spear mitnehmen, den Ihr der Amazulu-Queen geben könnt (auch etwas anderes ist möglich).

Bei der Händlerin sollte man sich "Foot Powder" kaufen (sofern man den Spruch "Levitate" noch nicht besitzt), denn nun muß man über glühende Kohlen laufen. Bei Mau-Mu-Mu bekommt Ihr nach dessen Tode den zweiten Ruby Eyeball. Jetzt müßt Ihr wieder in das zweite UG. des Castle.

Wieder im Schloß

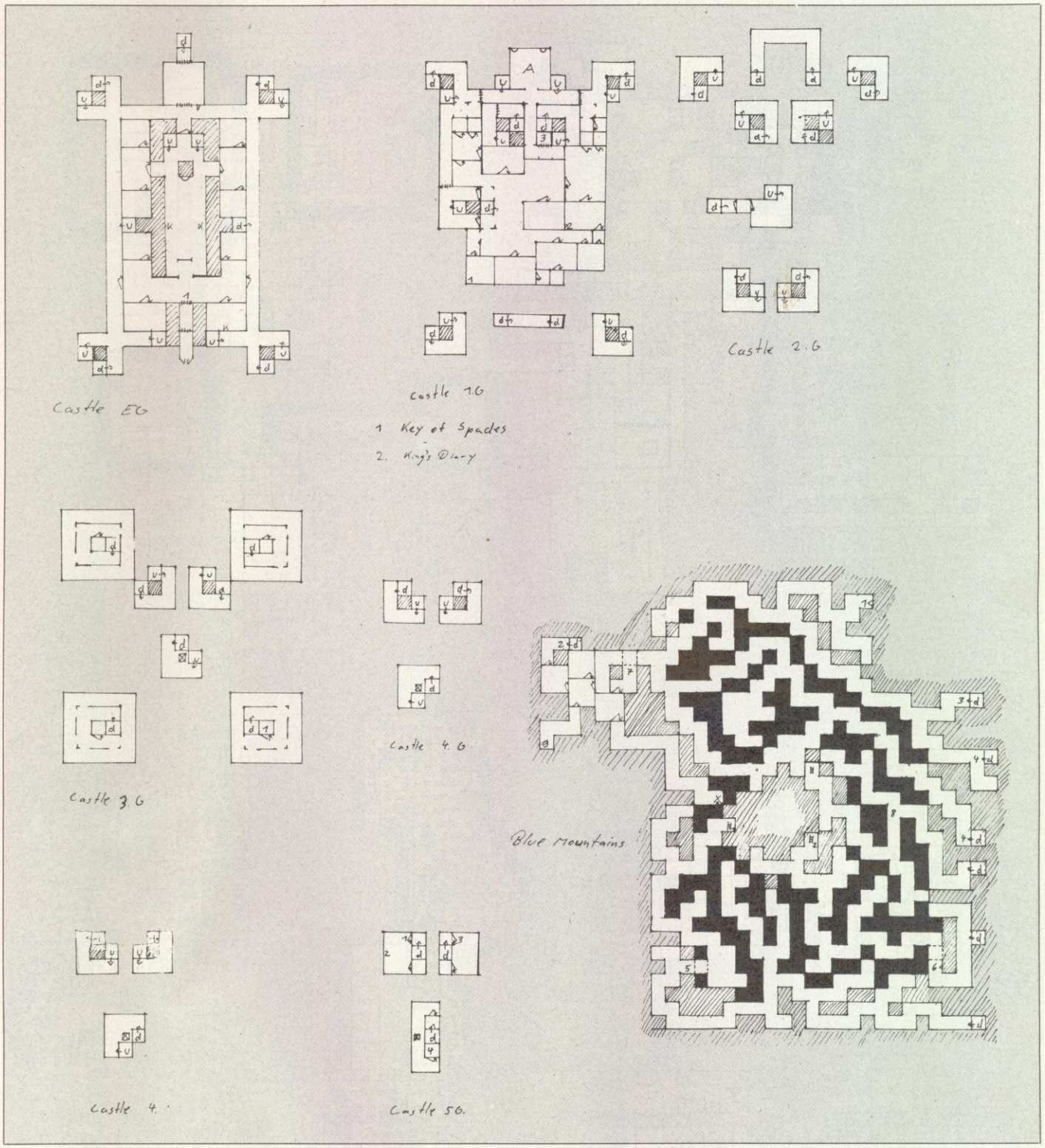
Die erste Gittertür bekommt Ihr mit dem "Wizard's Ring" auf. Hier alle Kisten öffnen und durch den Geheimgang an der Westwand ins Labor gehen. Nun die Chemikalien zur Explosion bringen. In den östlichen der beiden mittleren Türme gehen. Hier bekommt man das "Horn of Souls". Wieder ins zweite UG. gehen. Dort die "Ruby Eyeballs" in die Augenhöhlen des Totenkopfs einsetzen. Jetzt ist der Zugang zum Fluß Styx frei.

Der Fluß des Todes

Hier müßt Ihr Euch auf das Kreuz stellen und das "Horn of Souls" benutzen. Der Fährmann bringt Euch zur Insel Minos, wo Ihr den "Key of the Damned" und das "Book of the Damned" findet. Hier müßt Ihr den Minos umbringen und erhaltet den "Key of Minos". Die Urnen, die Ihr hier findet, gebt Ihr "Tod", der Euch großzügig dafür entlohnt.

Den Schlüssel benötigt Ihr für "The Tomb of the Damned". In der Kiste im Osten findet Ihr den "Tomb Key", in den Katakomben befinden sich einige Schätze und das "Book of the Sirens".

Anschließend geht Ihr zu dem Floß, das Euch zu den Sirens bringt. Hier müßt Ihr den Song vollenden. Von den Sirens bekommt Ihr nun die "Wing Boots". Jetzt könnt Ihr übers Wasser laufen und die Kisten öffnen. Auf der "Isle of Keep" findet Ihr eine Händlerin, die sehr gute Waffen und Rüstungen hat. Bei der "Isle of



Lost" findet Ihr die Koordinaten eines Schatzes.

Holt die Anglersachen und geht beim Punkt X angeln (1-N/3-E). Jetzt geht Ihr in die Sümpfe und sucht nach der Raupe.

Sie gibt Euch die Aufgabe, das "Bottle Oracle" nach der "Claim Number" für die Wasserpfeife zu fragen. Ihr stopft das Papier in die Flasche (Wine Bottle) und macht den Korken drauf. Beim "Bottle Oracle" abschicken. Bei der "Isle of Lost" kommt die Flasche wieder an die Wasseroberfläche. Nun geht man wieder zur Händlerin (Mai-Lai) und gibt die Claim Number an. Jetzt könnt Ihr die Wasserpfeife holen und der Raupe zurückbringen. Vorher solltet Ihr bei ihm noch "Inscense" kaufen. Außerdem bekommt Ihr von ihm zwei rote Pilze.

Auf der "Isle of Lost" findet Ihr eine dritte Urne. Erneut ruft Ihr Tod (Fährmann), der Euch den Schlüssel für die "Isle of the Dead" gibt. Dort angekommen, begebt Ihr Euch in die Katakomben. Legt die Urne in die Nische und opfert das "Inscense".

Jetzt betretet Ihr die "Hall of Dead". Außer einem Schlüssel gibt es hier nichts zu finden (s. Karte). Um zu den Gräbern des Königs und der Königin zu gelangen, müßt Ihr erst vier bestens bewaffnete Totengräber aus dem Weg schaffen.

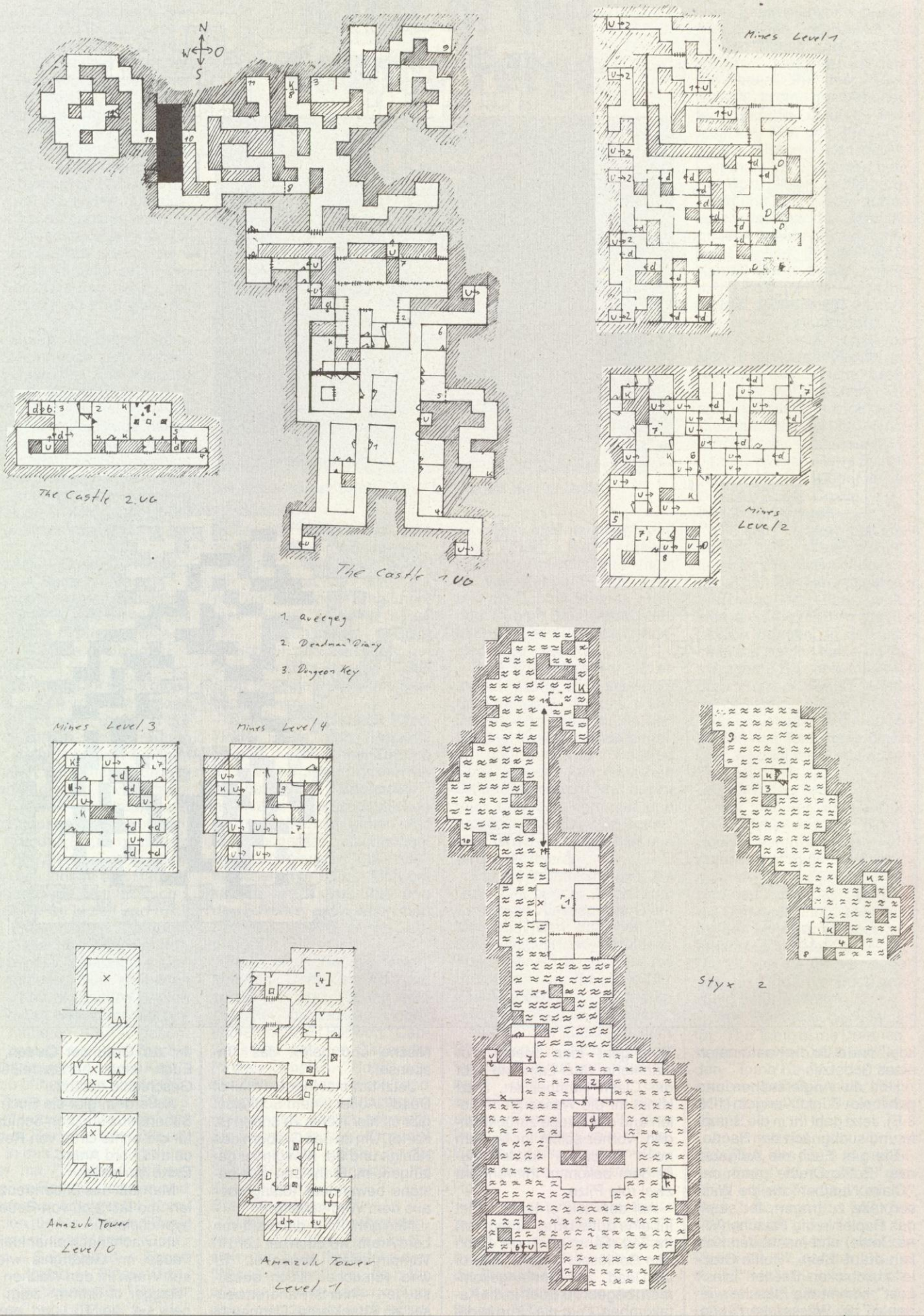
Nun geht Ihr in die Gruft von Lord Aram, wo Euch der Lord in Vampirgestalt begegnet. Er wird versuchen Euch auszusaugen — hier ist Parieren besser als Attackieren. Dann geht Ihr zur Gruft der Queen, die Euch eine herzzerreißende Geschichte erzählt.

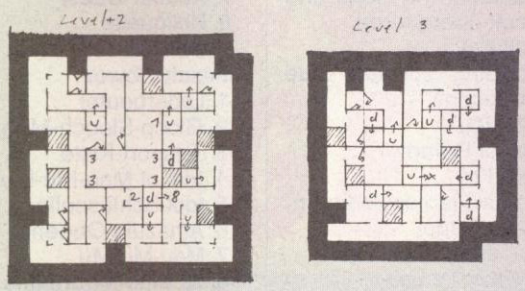
Außerdem gibt sie Euch ein Silberkreuz und den Schlüssel für die echte Gruft von Rebecca und Lord Aram.

Erste Variante

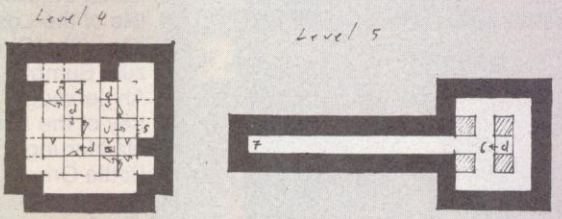
Man läßt das Silberkreuz fallen und läßt sich von Rebecca hypnotisieren.

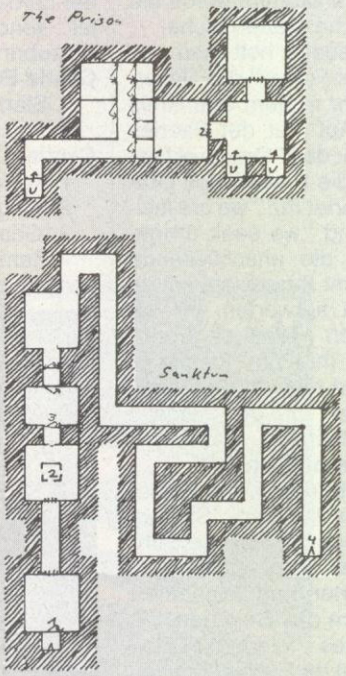
Ihr wacht nach einer kleinen Pause im Gefängnis wieder auf. Wenn Ihr den Wachen den "Dagger of Ramm" zeigt, öffnen sie die Tür und greifen

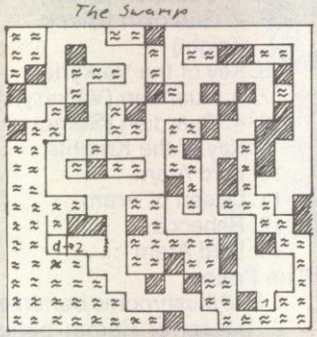

N
W
O
S
The Castle 2.UG
The Castle 1.UG
Mines Level 1
Mines Level 2
1. Averyey
2. Deadman Diary
3. Dungeon Key
Mines Level 3
Mines Level 4
Amazuk Tower Level 0
Amazuk Tower Level -1
Styx 2

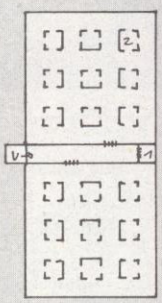


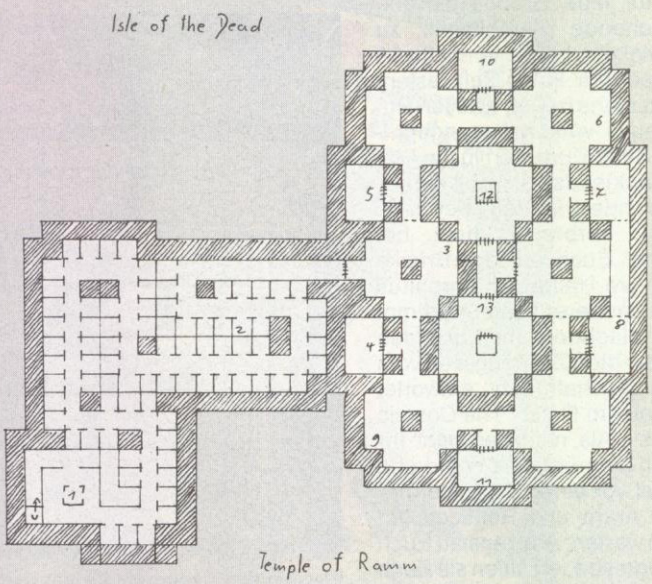
Amazulv Tower



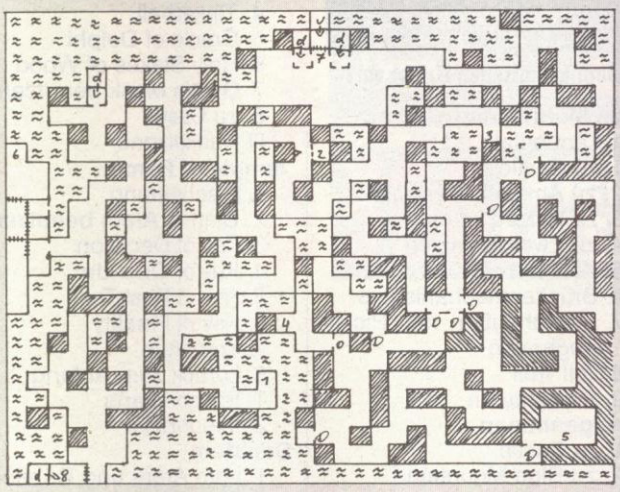




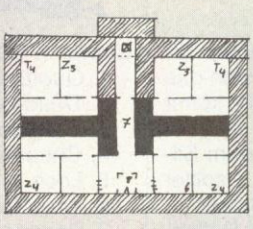




Forest







Euch an. Oder Ihr benutzt die Pilze und entkommt durch die südwestliche Mauernische.

Anschließend holt man aus dem "Dark Forest" die Tinkerbell, die Ihr in dem Steinkreis benutzt. Auf Rat der Faeries besucht Ihr das "Oracle of Delphi". Auf die Fragen des Orakels antwortet Ihr: "we are facination" und "we seek divination", auf die anschließende Frage könnt Ihr sowohl mit Ja oder Nein antworten. Ihr bekommt den "Staff of Aram". Nun geht Ihr zum Temple of Ramm und täuscht die Wächter, indem Ihr die "Goat's mask" aufsetzt.

Im Temple of Ramm

Den Abgrund überwindet Ihr, indem Ihr den "Staff of Aram" benutzt. Nun geht Ihr durch das linke, später das rechte Gitter und teleportiert Euch durch das Gebäude.

In dieses Teleporter-Labyrinth solltet Ihr Euch nur mit einer bestens ausgerüsteten Party wagen.

Jeder Raum, den Ihr neu betretet, ist angefüllt mit den unterschiedlichsten Monstergruppen. Ihr werdet sicher mehrere Anläufe brauchen, um für jede Gruppe die entsprechende Kampftaktik zu entwickeln. Leider könnt Ihr im Tempel nur kurze Zeit rasten. Spätestens bei der zweiten Ruhepause werdet Ihr angegriffen. Setzt Eure wertvollen Magiepunkte also sinnvoll ein.

Nachdem Ihr den "Key of Finality" verbraucht habt, begegnet Euch auf der Brücke die böse Hälfte von Xorphitus (den Zauberer zuerst bekämpfen). Nachdem Ihr Euch den unbeliebten Zeitgenossen vom Hals geschafft habt, antwortet Ihr seinem Geist "The Cosmic Forge". Als nächstes geht Ihr durch die nördliche Wand und landet vor einer Tür, hinter der Lord Aram und Rebecca auf euch warten. Aber anstatt Euch anzugreifen, erzählen sie Euch ihre Leidensgeschichte und verschwinden schließlich. Vor der Tür gebt Ihr das Paßwort (the hand of destiny) an und steht schließlich vor dem magischen Federhalter, den Ihr nehmen oder Euch um Bela kümmern könnt.

Zweite Variante

Seid Ihr durch die rechte Tür gegangen, entwickelt sich das Ende etwas anders: Ihr könnt Lord Aram bei Eurer zweiten Begegnung auch mit dem Silberkreuz angreifen, solltet dann aber "H20", "Stakes of Wood" und "Rocks of Reflection", die Ihr mit dem Pickel aus dem "Rock of Truth" haut, aus dem Wald mitnehmen, da sich der Lord später nicht selbst tötet, sondern versucht, Euch umzubringen.

Castle EG.
1. Start
2. Key of Ramm

Castle 1. G
1. Key of Spades
2. King's Diary, Goldkey
3. Goat's Mask, Dagger of Ramm

A. Altar



Der letzte Kampf: Ohne göttlichen Schutz seid Ihr verloren.



Was hat diese seltsame Lichtgestalt mit dem kosmischen Griffel vor?

Castle 3. G.
1. L'Montes

Castle 5. G.
1. Zombie
2. Chrome Keys
3. Geist mit Horn of Souls
4. Seil

Castle 1. UG
1. Queeqeg
2. Deadman's Diary
3. Dungeon Key
4. Cheese
5. Loch in der Wand
6. Wine Bottle
7. Decoder Ring
8. Wand mit Pickel durchschlagen
9. Miner's Pick
10. Schlucht mit Rope und Hook überqueren
11. Bell Key
12. Zugang zu den Blue Mountains

Castle 2. UG.
1. Book of Ramm
2. Spire Key
3. Chemikalien explodieren
4. Totenschädel
5. Treppen zu Fluß Styx
6. zu Wizard's Lair

Blue Mountains

X Landeplatz
1. zu Castle
2. zu Amazulu Pyramide
3. zu Wizard's Lair
4. zu Zwergenminen
5. Katapult
6. Brückenmechanismus
7. Steinhaufen mit Pickel weghauen
8. Toll Troll
9. Sandhaufen

Zwergenminen
1. zu Castle
2. zu Blue Mountains
3. Xorphitus
4. Key of Minor
5. Miner's Chisel
6. Smitty
7. Rubber Beast
8. Heilquelle

D Dunkelzone

Amazulu Tower
1. Lederbeutel
2. Gloop-Slooch-Monster
3. Teleport-Kiste
4. Idol of Mau-Mu-Mu
5. Idol-Schlüsselloch
6. Amazulu Queen
7. Mau-Mu-Mu
8. zu Blue Mountains

River Styx
1. Isle of Minos
2. Isle of the Dead
3. Isle of the Keep
4. Isle of the Lost
5. Isle of the Sirens
6. zum Sumpf
7. Anglerzeug
8. Key of the Lost
9. Markierung
10. Bottle Oracle
11. Floß

Der Sumpf
1. Raupe
2. zu River Styx

Tomb of Minos
1. Tomb Key
2. Book of the Sirens

Isle of the Dead
1. Urne und Inscense benutzen
2. Key of Hall of Dead
3. Key of the Drows
4. 1. Guardian (Drow)
5. 2. Guardian (Black Knight)
6. Key of the Valkyries
7. 3. Guardian (Valkyry)
8. 4. Guardian (Samurai)
9. Key of the Knights
10. Lord Aram
11. Queen of Aram
12. Rebecca
13. Lord Aram

The Prison
1. Red Mushrooms benutzen
2. Dagger of Ramm benutzen

The Forest
1. Faeries
2. Holy H20
3. Rocks of Relection
4. Tinkerbell
5. Oracle of Delphi
6. Holy Stakes of Wood
7. Goat's Mask benutzen
8. zu Castle

D Dunkelzone

Temple of Ramm
1. Erscheinung
2. Staff of Aram benutzen
3. Key of Decision
4. Key of Quandry
5. Key of First Test
6. Key of Finality
7. Xorphitus
8. zurück zum Anfang

T Teleportstarts
Z Teleportziel

Sanktum
1. Lord Aram und Rebecca
2. The Cosmic Pen
3. Bela
4. Wandschalter zu Forest

COME AND GET IT!



AB 12.06.91 IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

HÄGAR

Hägar © 1991 KING FEATURES SYNDICATE, INC./ Distr. Bulls
TM THE HEARST CORPORATION, INC.



Der beliebteste Wikinger der Welt – Hägar der Schreckliche – ist jetzt bereit, Ihren Computer zu erobern ...

Helfen Sie ihm auf seiner Suche nach Beute rund um den Globus – und vergessen Sie nicht, seiner Frau Helga die richtigen Souvenirs mitzubringen!

Jetzt erhältlich für:

AMIGA

Demnächst auch für:

C-64

Vertrieb durch:

KINGSOFT

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * VOBIS

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54