Markt&Technik öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

POWER PLAY SONDERHEFT 5

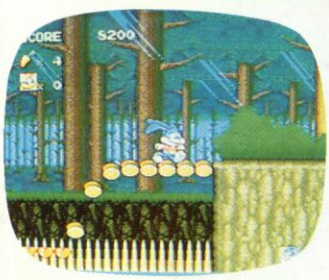
ONLY THE BEST



DIE BESTEN TIPS & TRICKS

PRALLE 100 SEITEN: *Prima Lösungen zu aktuellen Computer- und Videospielen* ■ **TIPS, TRICKS UND KARTEN** *zu Wizardry 7, Ultima Underworld 1 und 2, Space Quest 5, X-Wing , Indiana Jones 4, Starfox, Final Fantasy 2, Tiny Toon Adventures und vielen anderen Topspielen*





Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."







Screen: Sega Mega Drive





Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

TOP SECRET

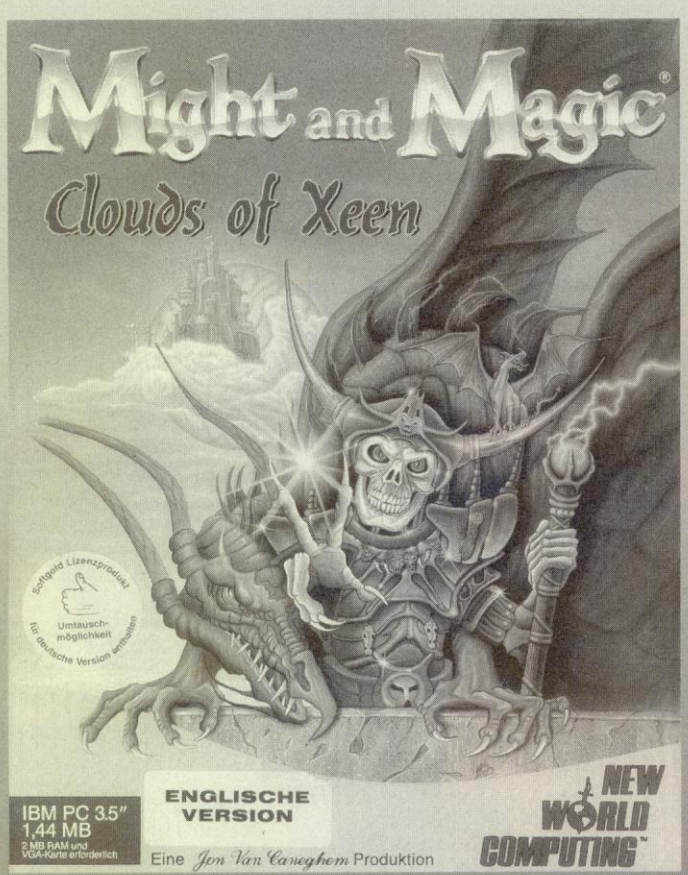


Computerspieler gehören zu den Menschen, die am häufigsten unter Kreislaufbeschwerden leiden. Kein Wunder, sollte man denken, da des Spielers Körper den Sprung von vollendetem Frust bis zur hellen Begeisterung in weniger als einer Minute schafft. Geübte haben ihren Adrenalinhaushalt konsequent im Griff – weniger Geübte kippen bei besonders aufregenden Spielen des öfteren vom Stuhl, finden vorher jedoch stets die rettende Pausentaste.

Als bewährtes Gegenmittel hat sich unser *TIPS & TRICKS SONDERHEFT* erwiesen, ausgezeichnet mit dem Prädikat "Besonders geeignet zur Umkipp-Prävention". Um die Computergemeinde vor Kreislaufkollaps, Weinkrampf und akutem Frohsinn zu bewahren, stürzen sich die *POWER-PLAY*-Tips-Experten Volker und Knut jährlich in das Dungeon "Zum goldenen *POWERTIP*" und stopfen auf ihrer beschwerlichen Reise die edelsten Tips & Tricks in ihre Rucksäcke. Wieder sind sie den unzähligen Monstern und Außerirdischen eine Nasenlänge voraus gewesen und präsentieren Euch das *DIE BESTEN TIPS & TRICKS 1993*.

Unmengen Spaß beim Schmökern, Stöbern und Ausprobieren wünschen Volker und Knut.

INHALT



Impressum	15
Inserenten - verzeichnis	11

Computer-spieletips

Alone in the Dark	38
Chaos Engine	52
D-Generation	40
Eric the Unready	68
Flashback	8
Indiana Jones 4	22
Kings Quest 6	65
Knightmare	74
Legend of Kyrandia	63
Might & Magic 4	57
Planet's Edge	77
Quest for Glory	56
Rex Nebular	62
Sherlock Holmes	54
Space Quest 5	6
Starcontrol 2	50
Ultima Underworld 1	14
Ultima Underworld 2	16
Ultima 7 Part 2	41
Waxworks	36
Wizardry 7	24
X-Wing	31

Video-spieletips

Another World	95
Final Fantasy 2	81
Jimmy Conners Tennis	96
Starfox/Starwing	79
Terminator 2	97
Thunderforce 4	96
Tiny Toons (SNES)	84
Tiny Toons (Game Boy)	98
Warrier of the Eternal Sun	86
Zelda 3	91

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

20.000 Meilen u. d. Meer ..... L - -	Conquests of Camelot ..... (L P) A	Fatal Heritage ..... L - -	King's Quest 4 ..... L P A	Neuromancer ..... L P -	Renegade Legion Interceptor ..... - - A	Star Flight 2 ..... L - A
688 Attack Submarine ..... - - A	Conquests of the Longbow ..... L P -	Final Fantasy Legend ..... - - A	King's Quest 5 ..... (L P) A	New Zealand Story ..... - - A	**Rex Nebular ..... (L P) -**	Star Trek - 25th Anniv. ..... (L P) -
7.th Guest ..... (L P) -	**Curse of Enchantia ..... (L P) -**	Fire Brigade ..... - - A	**King's Quest 6 ..... L P -**	Ooze ..... L P -	Rings of Medusa ..... (L P) -	Star Trek 5 ..... - - A
Abandoned Places ..... L P -	Curse of the Azure Bonds ..... L P -	Fish ..... L - -	Kingdoms o. England ..... - - A	Operation Marketgarden ..... - - A	Rise of the Dragon ..... - - A	Starglider ..... - - A
Ace 2 ..... - - A	**Dagger of Ammon Ra ..... (L P) -**	Fountain of Dreams ..... - - A	Knights of Legend ..... L - A	PHM Pegasus ..... - - A	Roadwar 2000 ..... - - A	Starglider 2 ..... - - A
Ad Lib Soundkarte ..... - - A	Dam Busters ..... - - A	Future Wars ..... (L P) -	Kult ..... (L P) -	Panzer Battles ..... - - A	Robox ..... L P -	Steel Thunder ..... - - A
Adventure of Link ..... - P -	**Dark Half ..... (L P) -**	Galdregon's Domain ..... (L P) A	Landsitz von Morteville ..... L - -	Panzer Strike ..... - - A	Rommel ..... - - A	Stellar Crusade ..... - - A
Airborne Ranger ..... - - A	Day of the Viper ..... L P -	Gateway to the Sav. Front. ..... L P A	Last Ninja ..... - - A	Pawn The ..... L - -	Russia ..... - - A	Storm Across Europe ..... - - A
Alone in the Dark ..... (L P) -	Death Knights of Krynn ..... L P A	Gato ..... - - A	Last Ninja 2 ..... L - -	Personel Nightmare ..... L P -	Savage Empire The ..... - - A	Sub Battle Simulator ..... - - A
Alternate Reality - City ..... - P A	Deathlord ..... - P A	Germany 1985 ..... - - A	Legacy of the Ancient ..... L - -	Phantasie 3 ..... L - -	**Schwarze Auge Das ..... L P -**	Sword of Aragon ..... (L P) A
Alternate Reality - Dung. ..... L - -	Decisives B. Am. Civ. War ..... - - A	Gettysburg ..... - - A	Legend of Blacksilver ..... - - A	Phantasy Star 1 ..... L - A	Secret of the silver Blades ..... - - A	Sword of Vermillion ..... - - A
Amazon-Guardians of Eden ..... (L P) -	Def Con 5 ..... - - A	Guild of Thieves ..... L - -	Legend of Faerghail ..... L P -	Phantasy Star 2 ..... - - A	Sentinel The ..... - - A	Tangled Tales ..... - - A
Bad Blood ..... L P A	Defender of the Crown ..... - - A	Gold Rush ..... L P A	**Legend of Kyrandia ..... (L P) -**	Pirates ..... L - A	Sentinel World (Paragr.) ..... - - A	Transworld ..... L - -
Balance of Power 1990 Ed. ..... - - A	Deja Vu ..... L - -	Guild of Thieves ..... L - -	Leisure Suit Larry 1 ..... L P A	Police Quest 1 ..... L - A	Sentinel Worlds ..... - - A	Ultima 1 ..... - - A
Bane of the Cosmic Forge ..... (L P) A	Deja Vu 2 ..... L - -	Gunship ..... - - A	Leisure Suit Larry 2 ..... L P A	Police Quest 2 ..... L - A	Sex Vixens from Space ..... L - -	Ultima 2 ..... - - A
Bard's Tale 1 ..... L P -	Demon's Winter ..... L - A	Heart of China ..... (L P) A	Leisure Suit Larry 3 ..... L P A	Police Quest 3 ..... L P -	**Shadow Sorcerer ..... L P -**	Ultima 3 ..... L P A
Bard's Tale 2 ..... L P -	Digi Paint 3 ..... - - A	Heimdall ..... (L P) -	Leisure Suit Larry 5 ..... L P -	Pool of Radiance ..... L P A	Shadow of the Beast ..... (L P) -	Ultima 4 ..... L P A
Bard's Tale 3 ..... L P A	Drachen von Laas ..... L - -	Hellowoon ..... t - -	Les Manley-Lost in L. A. ..... - - A	Pool of Radiance Adv. Journal ..... - - A	**Shadow of the Comet ..... (L P) -**	Ultima 5 ..... L P A
Battle of Antietam ..... - - A	Dragon Wars ..... - P A	Hero's Quest ..... (L P) A	Loom ..... L - -	**Pools of Darkness ..... - P A**	Shadowgate ..... L - -	Ultima 6 ..... L P A
Battlehawks 1942 ..... - - A	Dragon's Breath ..... L - -	Hillsfar ..... L - A	**Lost Files of Sherlock Holmes ..... L - -**	Populous ..... L - A	Shogun ..... L P -	**Ultima 7 + Forge Of Virtue ..... (L P) -**
Battles of Napoleon ..... - - A	Dragons Lair ..... L - A	Holiday Maker ..... L - -	**Lure of the Temptress ..... (L P) -**	Ports of Call ..... (L P) -	Soko Ban ..... - - A	**Ultima Underworld 1 ..... L P -**
Battletech ..... L - A	Drakkhen ..... L - -	Hook ..... (L P) -	Manhunter - New York ..... L - A	Powermonger ..... - - A	Sorcerian ..... - - A	Uninvited ..... L - -
Bismarck ..... - - A	Dungeon Master ..... L P A	Imperium Galactum ..... - - A	Manhunter - San Francisco ..... (L P) A	President is Missing ..... - - A	Space Ace ..... L - -	Up Periscope ..... - - A
Black Cauldron ..... L - -	Eco Quest ..... (L P) -	Indiana Jones 3 ..... L P -	Maniac Mansion ..... L P -	Prince of Persia ..... L P -	Space Quest 1 ..... L P A	Wasteland ..... L P A
Bloodwych ..... L P -	Elite (nur Amiga/ST) ..... L P A	Indiana Jones 4 ..... (L P) -	Mars Saga (Cluebook) ..... (L P) -	Projekt Firestart ..... L - A	Space Quest 2 ..... L P A	Wasteland (Paragr.) ..... - - A
Bubble Ghost ..... P - -	Elvira 1 (nicht C 64) ..... L P -	Insector X ..... - - A	Mewilo ..... L - -	Projekt Stealth Fighter ..... - - A	Space Quest 3 ..... L P A	**Waxworks ..... L P -**
Buck Rogers ..... L P A	Elvira 2 ..... L P -	It came from the Desert ..... (L P) -	Might & Magic 1 ..... - - A	**Prophecy of the Shadow ..... L P -**	Space Quest 4 ..... L P A	Willy Beamish ..... (L P) -
Cadaver ..... L P -	Emperor of the Mines ..... L - -	Jet ..... - - A	Might & Magic 2 ..... - - A	Quest for Glory 2 ..... (L P) A	**Space Quest 5 ..... L P -**	Wing Commander + Secr. Miss. ..... - - A
Carrier Command ..... L - -	Europe Ablaze ..... - - A	Jones in the Fast Lane ..... - - A	Might & Magic 3 ..... (L P) A	**Quest for Glory 3 ..... (L P) -**	Space Rogue ..... - - A	Winzer ..... L - -
Champions of Krynn ..... L P -	Eye of the Beholder ..... (L P) A	Kampfgruppe ..... - - A	Millenium 2.2 ..... L - -	Questron 2 ..... L P -	Spellcasting 101 ..... L - -	Wonderland ..... L - -
Chaos Strikes Back ..... L P A	Eye of the Beholder 2 ..... (L P) -	Kathedrale Die ..... (L P) -	Miracle Warriors ..... - - A	Railroad Tycoon ..... L - -	**Spellcasting 301 - Spring Br. ..... (L P) -**	Zak Mc Kracken ..... L P A
Chrono Quest 1 ..... L - -	F-14 Tomcat ..... - - A	King Arthur ..... L - -	Monkey Island 1 ..... (L P) A	Reach for the Stars ..... - - A	Spirit of Adventure ..... L P -	Zork ..... L - -
Chrono Quest 2 ..... L - -	F-15 Strike Eagle 2 ..... - - A	King's Quest 1 ..... L P -	Monkey Island 2 ..... L P -	Red Baron ..... - - A	Stadt der Löwen ..... L - -	
Codename: Iceman ..... (L P) A	Faery Tale Adventure ..... (L P) -	King's Quest 2 ..... L P A	Novcom 6 ..... - - A	Red Lightning ..... L - A	Star Command ..... L - A	
Colonel's Bequest ..... L P A	Fascination ..... L - -	King's Quest 3 ..... L - A	Navy Seal ..... - - A	Red Storm Rising ..... - - A	Star Flight 1 ..... L - A	

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



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



2 X-WING
PC dA 94,95



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

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. Space Quest 5 dV	.....	94.95
5. King's Quest 6 dV	.....	99.95
6. Comanche dV	.....	94.95
7. Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
8. Wing Commander 2 dV	.....	94.95
9. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
10. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

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

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

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

1869 dV 79.95	mad tv dV 79.95	1869 dV 89.95	legend of kyrandia dV 74.95
a train dV 99.95	manager dV 49.95	a train dV 99.95	legends of valour dV 89.95
airbus a 320 dA 99.95	maniac mansion dV 69.95	aces of the pacific dA 89.95	leisure suit larry 5 dV 94.95
b 17 flying fortress dA 84.95	microprose grand prix f. 1 dA 84.95	airbus a 320 dA 99.95	links 386 kurs banff dA 54.95
bard's tale construction set dA 74.95	mig 29 fulcrum dA 94.95	alone in the dark dV 94.95	links golf 386 dA 99.95
battle isle data disk 2 dV 54.95	might & magic 3 dV 79.95	atac dA 89.95	lost files sherlock holmes dV 94.95
battle team (batt. isle+data) dV 79.95	monkey island 1 dV 79.95	b 17 flying fortress dA 99.95	lure of the temptress dV 89.95
body blows dA 74.95	nigel mansell grand prix dA 69.95	battle isle data disk 2 dV 54.95	maniac mansion dV 69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95	no second price dA 69.95	battlechess 4000 s-vga dA 79.95	microprose f1 grand prix dA 99.95
cadaver dV 74.95	paperboy 2 dA 69.95	bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95	microprose harrier jump jet dA 99.95
campaign dV 74.95	patrizier der dV 79.95	burning steel dV 94.95	might and magic 4 dV 89.95
chaos engine dA 64.95	penthouse hot numbers dA 44.95	car & driver dA 84.95	monkey island 1 dV 89.95
chuck rock 2 dA 74.95	perfect general the dA 84.95	civilization dV 99.95	patrizier der dV 79.95
civilization dV 84.95	pinball dreams dA 69.95	comanche mission disk 1 dV 59.95	pirates ! dA 69.95
colossus chess x dA 49.95	pinball fantasies dA 69.95	conquestador dV 79.95	police quest 3 dV 94.95
conquestador dV 79.95	pirates ! dA 69.95	curse of enchantia dV 89.95	populous 2 dA 84.95
curse of enchantia dV 89.95	premier manager dA 69.95	dagger of amon ra dV 89.95	railroad tycoon dA 94.95
desert strike dA 79.95	push over dA 74.95	dark queen of krynn dV 89.95	shadow of the comet dV 99.95
dragons lair 3 dA 89.95	railroad tycoon dA 84.95	darklands dA 119.95	silent service 2 dA 84.95
dune dV 79.95	rome ad 92 dV 74.95	dog fight dA 99.95	sim ant dV 89.95
eishockey manager dV 84.95	secret of silver blades dA 79.95	dune 2 dA 79.95	sim city de luxe dV 94.95
epic dA 79.95	sensible soccer 92/93 dA 64.95	eishockey manager dA 94.95	sim city und populous dA 79.95
eye of the beholder 1 dV 79.95	silent service 2 dA 84.95	erben des throns dV 84.95	sim earth dV 84.95
eye of the beholder 2 dV 84.95	sim ant dV 89.95	eye of the beholder 1 dV 79.95	star trek 25th anniversary dV 94.95
falcon collection dA 49.95	sim earth dV 89.95	eye of the beholder 2 dV 84.95	strike commander dA 99.95
gobliiins dV 69.95	speedball 2 dA 74.95	f 15 strike eagle 3 dA 104.95	strike speech pack dA 49.95
goblins 2 dV 79.95	steigenberger hotelmanager dV 59.95	falcon 3.0 (ms-dos 5.01) dA 99.95	stunt island dV 104.95
greatest the dA 69.95	steve davis snooker dA 59.95	gobliins 2 dV 89.95	task force 1942 dA 104.95
history line 1914-1918 dV 89.95	streetfighter 2 dA 74.95	gunship 2000 dA 99.95	ultima 7 - serpent isle dA 99.95
humans 2 dA 69.95	super tetris dA 84.95	gunship 2000 szenario dA 69.95	ultima 7-die schwarze pforte dV 104.95
humans dA 69.95	transarctica dA 69.95	hannibal dV 94.95	ultima underworld 1 dA 89.95
indiana jones 3 adventure dV 67.95	ultimo 5 dA 79.95	history line dV 89.95	ultima underworld 2 dA 89.95
jonathan dV 94.95	ultima 6 classic dA 49.95	humans dA 69.95	wing comm. 1 secr. miss. 2 dA 44.95
kaiser dV 99.95	waxworks dV 74.95	inca dV 99.95	wing comm. 2 spec. op. 1 dA 49.95
kathedrale die dV 89.95	whales voyage dV 74.95	incredible machine dV 84.95	wing comm. 2 spec. op. 2 dA 49.95
legend of kyrandia dA 89.95	x copy tools dV 89.95	indiana jones 3 adv. vga dV 89.95	wing comm. 2 speech disk dA 49.95
lemmings 2 dA 79.95	zak mc kracken dV 69.95	kgb dV 74.95	wing commander 1 deluxe dA 104.95
links golf dA 84.95	zool dA 59.95	kings quest 5 vga dV 109.95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV 99.95

IBM-PC

FRISCH AUF DEM MARKT

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

AMIGA

0593 atac dA	84.95
0593 creatures 2 dA	69.95
0593 flashback dV	79.95
0593 prophecy of the shadow dV	84.95
0593 space hulk dA	89.95
0593 walker dA	74.95
0593 wizardry 7 US	94.95
0693 dune 2 dA	69.95

IBM-PC

0593 abandoned places 2 dA	94.95
0593 burning steel editor US	44.95
0593 buzz aldrins race to s. dA	99.95
0593 freddy pharkas dV	94.95
0593 jonathan dV	94.95
0593 nick faldo golf dV	94.95
0593 pinball dreams dA	69.95
0593 space hulk dA	99.95
0693 eye of the beholder 3 dV	94.95
0693 prince of persia 2 dA	89.95

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

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

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

AMIGA

chess player 2150 US	19.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
enchanter US	29.95
fighter mission dA	9.95
first samurai dA	39.95
flight path 737 dA	9.95
football manager expansion kit dA ...	19.90
hitchhikers guide galaxy US	29.95
hollywood poker pro dA	19.95
hunter dA	39.95
ice hockey dA	19.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
spidertronic dA	19.95
spot dA	19.95
waterloo dA	19.95
wishbringer US	29.95

IBM-PC 3.5

advanced tact. fighter 2 dA	29.95
colossus chess x dA	19.95
dragons breath dV	29.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
hunt for red october 2 dA	19.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	29.95
paperboy 2 US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dV	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95
strip poker deluxe US	19.95
tank m 1 US	34.95
test drive 2 california chall. US	39.95

IBM-PC 5.25

advanced destroyer simul. dA	29.95
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
king of chicago US	19.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
realms dA	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 69.95
sound blaster pro basic	PC 299.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 asp	PC 509.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 512 kb + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

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

VERSANDKOSTEN AUSLAND

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

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
..... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp ..... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

AUFTRAGGEBER

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

SPP 03/93

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

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

Space Quest 5

Christo Makovec aus Iserlohn wandelt erfolgreich in Roger Wilcos Fußstapfen.

StarCon

Als erstes nach oben gehen ins nächste Bild und dort den Unterrichtsraum betreten. Beim Test ist Schummeln angesagt: Mit dem Augen-Icon beim rechten Nachbarn (von Rogers Sicht aus) abgucken, wenn der Überwachungsroboter nach hinten schaut (bei jeder Frage wiederholen).

Als Strafe für das Zuspätkommen darf Roger nun putzen: runtergehen zum nächsten Bild, dort die untere Tür öffnen und die SCRUB-O-MATIC und die SAFETY CONES nehmen. Runtergehen zum nächsten Bild und dort rechts in den Gang. Mit dem Aufzug runterfahren zum StarCon Zeichen.

Dort die SAFETY CONES aufstellen und die SCRUB-O-MATIK benutzen, um das Zeichen auf Hochglanz zu bringen. Anschließend mit dem Fahrstuhl hochfahren.

Runtergehen und auf das Bulletin Board schauen, wo die Testergebnisse stehen.

Eureka

Flu befehlen, mit der StarCon Kontakt aufzunehmen (Hail StarCon). Nun erhält man den Auftrag, Müll aufzusammeln. Als erstes den des Planeten Gangularis. Hierfür gibt man seine Koordinaten ein (Lay in a course) und fliegt hin (Lite speed).

Gangularis

Mit normaler Geschwindigkeit weiterfliegen (Regular speed), dann das Refuse Recovery System (RRS) aktivieren, um den Müllsack aufzusammeln.

– Aufstehen, zur Engeneering Section gehen und den Knopf links neben dem Müllschacht drücken

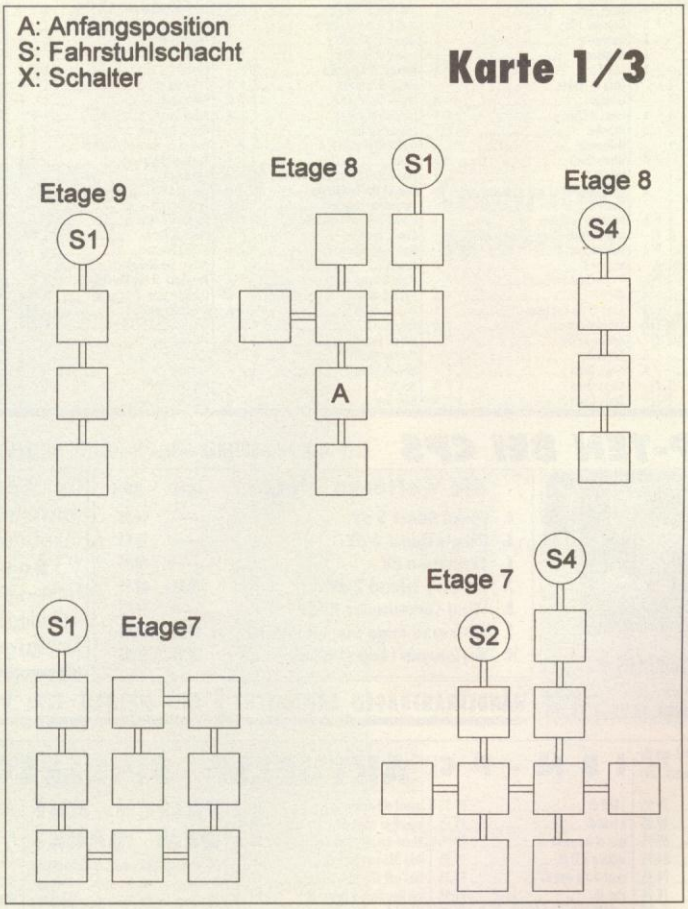
– Werkzeugkoffer anschauen, Sicherung, Laserschneidegerät, Lochzange und Anti-Säure-Tabletten nehmen

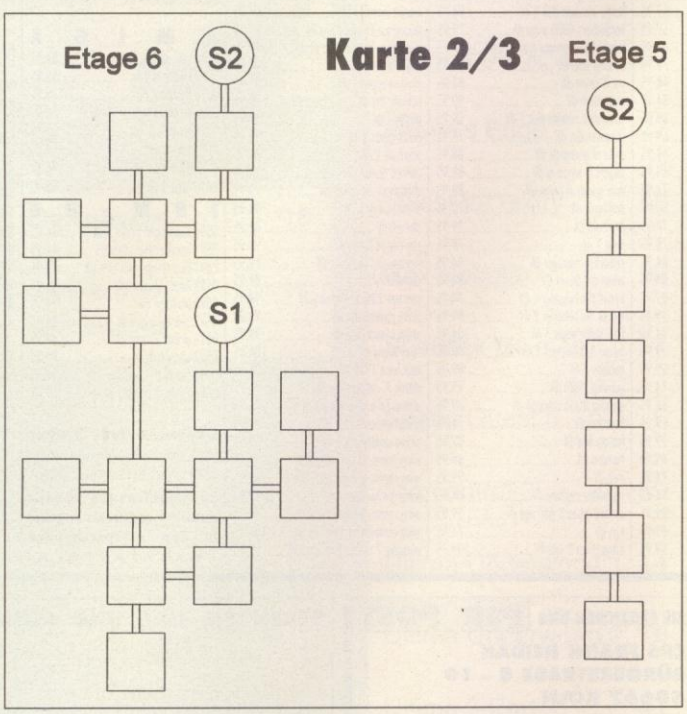
– links in das Labor gehen, dann wieder zurück und mit Cliffy reden, der dann sagt, daß Spike Löcher in das Raumschiff ätzt

– zurück ins Labor, nach unten gehen bis Spike aus seinem Versteck kommt

– Spike in den Specimen-Container stecken und Anti-Säure-Tabletten dazutun

– zur Brücke gehen, hinsetzen, Koordinaten von Peeyu eingeben, Lite Speed





Peeyu

– regular speed, Müll aufsammeln und nach Kiz Urazgubi (KU) fliegen

Kiz Urazgubi

– zum Labor/Transporterraum gehen, auf Transporter-Unit stellen und diese zum Herunterbeamen mit dem Befehl-Icon anklicken

– durch die Höhle gehen, dann rechts zum Baumstamm, auf den Ast steigen, damit dieser abbricht

– Ast nehmen, dann hoch zum Baumstamm, durch diesen hindurch auf die andere Seite gehen

– die hängenden Früchte mit dem Ast anstoßen, dann mit der Hand nach der Bananenfrucht greifen

– durch den Baumstamm gehen, links, durch die linke Höhle, dann durch die Höhle links neben dem Wasserfall (der Android folgt!), über den Abgrund springen, hochsteigen zum Felsen über der Höhle und den Felsbrocken mit dem Ast ins Rollen bringen

– runtergehen zum Teich, wo nun der Android wieder aus dem Wasser kommt

– hochgehen zum Baumstamm, im Baumstamm mit der Banane in der Hand warten, bis der Android kommt, um ihm diese dann in sein Triebwerk zu stopfen

– den Androidenkopf links neben dem Baumstamm aufheben, runter zum Teich gehen

– Im Raumschiff aus dem Labor gehen, dann wieder hinein, runterbeamen und die Fernbedienung des Androiden benutzen (auf Roger klicken)

– auf den Fahrstuhl gehen, im Raumschiff an der rechten Wand das Panel berühren

– erst obere Latch öffnen, dann untere wodurch die Cloaking Device zum Vorschein kommt.

– die Turn Handles so drehen und kombinieren, bis sich alle Access Panels nacheinander öffnen lassen

– Cloaking Device herausnehmen und zum Fahrstuhl gehen

– zur Spacebar fliegen

Spacebar

– in den Orbit fliegen, im Labor Spike mitnehmen und runterbeamen

– an den Tisch setzen

Um beim "Schiffeversenken" die volle Punktzahl zu erreichen braucht man viel Glück oder wendet einen Trick an:

– Spielstand abspeichern, nachdem man seine Schiffe plaziert hat

– dann alle Sektoren mit Hilfe der Proben untersuchen, bis man alle gegnerischen Schiffe lokalisiert hat (immer wieder den Spielstand laden und die Proben jedesmal woanders einsetzen)

– anschließend schießt man gezielt Quirk's Schiffe ab, ohne die Proben zu verbrauchen

– an den Tisch setzen, die Space-Monkeys in das Glas schütten, aufstehen, rechts zum Gefängnis gehen und warten, bis die Wärter weg sind, den Knopf zum Ausschalten des Force Field betätigen und zu Cliffy's Zelle gehen

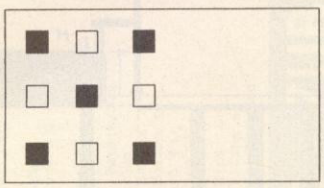
– Spike auf die Gitterstäbe lassen, um sie wegzuätzen
– Nach Klorox II fliegen

Klorox II
– in den Orbit fliegen, auf den Planeten beamen
– nach links vorbei am Werkzeug aus dem Bild gehen, um den Kanister von Genetix zu betrachten (Koordinaten merken!)
– runtergehen zum Gebäude, zum Computer gehen
– dem 1. Tropfen des Mutanten weicht man nach links aus, dann immer erst wegbewegen, wenn sich der Mutant über Roger's Kopf beugt.
– Zettel aufheben, den der Mutant verloren hat und den Computer mit der auf dem Zettel stehenden Nummer benutzen
– Kommunikator (PCD) zum Hochbeamen benutzen
– nach Thrakus fliegen

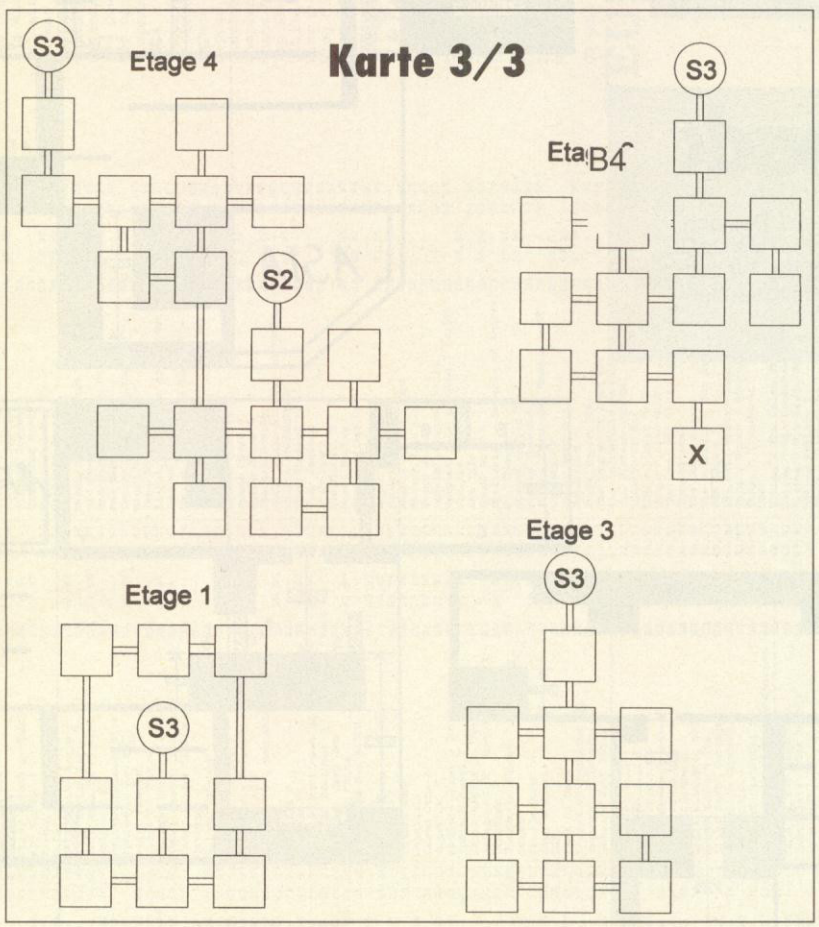
Thrakus
– in den Orbit fliegen,
– im Engeneering Raum auf den roten Knopf drücken, den Fahrstuhl benutzen
– in der Pod Bay die beiden Schränke der rechten Wand links neben den Raumanzügen öffnen, um die Sauerstoffflasche und die Atemmaske zu nehmen
– am Kontrollgerät die Fahrstuhltür öffnen, in das Labor gehen
– Auf die Transporter Unit stellen und die Maske aufsetzen
– zur Rettungskapsel gehen (erst links, dann rechts durch die Pilzpflanze durch), durch die offene Tür schauen
– Mantel nehmen, auf den roten Knopf drücken
– nach links gehen, bis man angegriffen wird
– der Frau den Mantel reichen, den Kommunikator benutzen, (warten) nach der Liane greifen
– im Labor den roten Knopf für die Kältekammer drücken, diese öffnen und Bea hineinlegen
– auf die Kammer schauen, auf dem Bedienteil links 10 Sekunden CRYOFREEZE eingeben und starten.
– zur Brücke gehen, Schutzschild aktivieren (Raise shield) und nachdem man einmal getroffen wurde ins Asteroidenfeld fliehen (Evasive action)
– in die Pod Bay gehen, "Pod rotation"-Knopf betätigen und einsteigen
– zu Cliffy (roter Punkt) fliegen, ihn mit dem Greifarm fangen und zurück zur Eureka (grüner Punkt) fliegen
– nach Genetix fliegen

Genetix
– in den Orbit fliegen
– auf die Raumstation beamen
– zum Wasserfall fliegen und in den Kartenschlitz gehen
– durch Unterbrechen des Lasers feststellen, welche Strahlen des Schlosses darauf reagieren und welche nicht
– ins Labor und dort auf den Bildschirm fliegen
– Programm starten, unter SYSTEM die Überwachungskameras aktivieren und alle drei anschauen

So muß die Karte auf Genetix gelocht werden:



Die Antworten für den StarCon Aptitude Test:
D-E-E-C-E-C-E-D-A-A



– aus dem Labor raus und zum Teich fliegen, wo der Kommunikator liegt
– vor dem Kommunikator über den Teich herumfliegen, bis der Frosch aus dem Wasser springt und das Gerät dabei einschaltet
– auf den Kommunikator fliegen, mit Flo sprechen und dann auf Cliffy fliegen
– hinter die Büsche zum Müllcontainer fliegen
– auf den Fliegenmensch fliegen
– zum Kartenschlitz gehen
– Plastikkarte mit der Lochzange an den Stellen lochen, wo das Schloß auf die Unterbrechung nicht reagiert hat und die fertig gelochte Karte in den Schlitz stecken
– in das Labor gehen
– unten an der Treppe auf den schwarzen Knopf an der Wand drücken und die Nitrogenflaschen mitnehmen
– zum Computer gehen, ihn benutzen und alle Punkte durchgehen
– zu Cliffy gehen und hochbeamen
– Bea auftauen (10 Sekunden DEFROST), Kältekammer öffnen und Bea auf die Transporter Unit legen
– Nach Gingivitis (zur Goliath) fliegen und auf das Finale vorbereiten

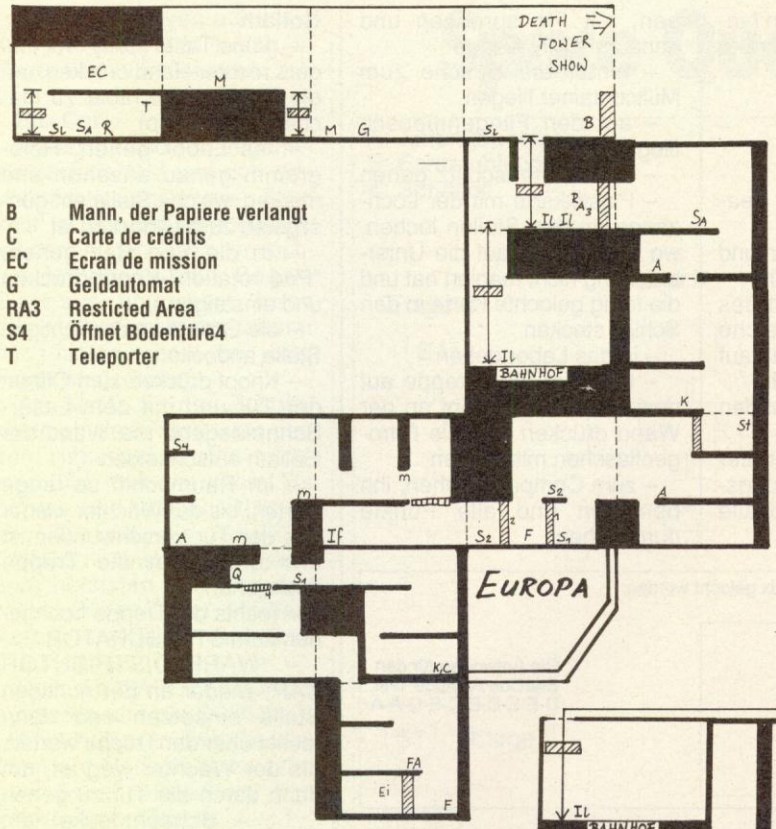
Goliath
– grüne Taste (Cliffy) vor Rogers rechter Hand drücken, um die Eureka unsichtbar zu machen (Cloak ship)
– ins Labor gehen, Hologramm genau ansehen und merken, welche Stelle am günstigsten zum andocken ist
– in die Pod Bay gehen, "Pod rotation"-Knopf drücken und einsteigen
– die Goliath an der richtigen Stelle andocken
– Knopf drücken zum Öffnen der Tür und mit dem Laser-Schneidegerät die Wand der Goliath aufschneiden
– im Raumschiff so lange warten, bis der Wächter wieder aus der Tür verschwunden ist und erst dann die Treppe hochgehen
– rechts die Treppe hochgehen zum STARBURATOR
– "WARP DISTRIBUTOR CAP" wieder an der richtigen Stelle einsetzen und dann rechts über der Treppe warten, bis der Wächter weg ist, um dann durch die Tür zu gehen
– Schachtdeckel am Boden öffnen
– über Fahrstuhlschacht 1 (siehe Karte) zur Etage 6 gehen, über Schacht 2 zur Etage 4, über Schacht 3 zur Etage 2 und anschließend zum Schalter gehen
– Schalter zum Abschalten des Schutzschildes betätigen
– warten, bis alle Mutanten auf der Transporter Unit stehen und mit der "Sprechblase" auf Cliffy's Kopf drücken
– Auf die Eureka beamen lassen
– Von der Brücke aus auf den Blob feuern und dann das RRS aktivieren
– Flo befehlen, die Eureka zu verlassen (Abandon ship), dann wieder hinsetzen
– roten Knopf vor Roger's rechter Hand drücken und den Selbstzerstörungsmechanismus aktivieren
– ins Labor gehen, Bea aus der Kältekammer holen und versuchen, sich wegzubeamen
– zum Sicherungskasten im Engeneering Raum rechts neben der hinteren Tür gehen und die Sicherung, die jetzt rot auf der Karte hinter Roger's Kopf zu sehen ist, auswechseln
– zurück am Blob vorbei ins Labor gehen
– Spike mitnehmen und sich auf die Goliath beamen...

Flashback

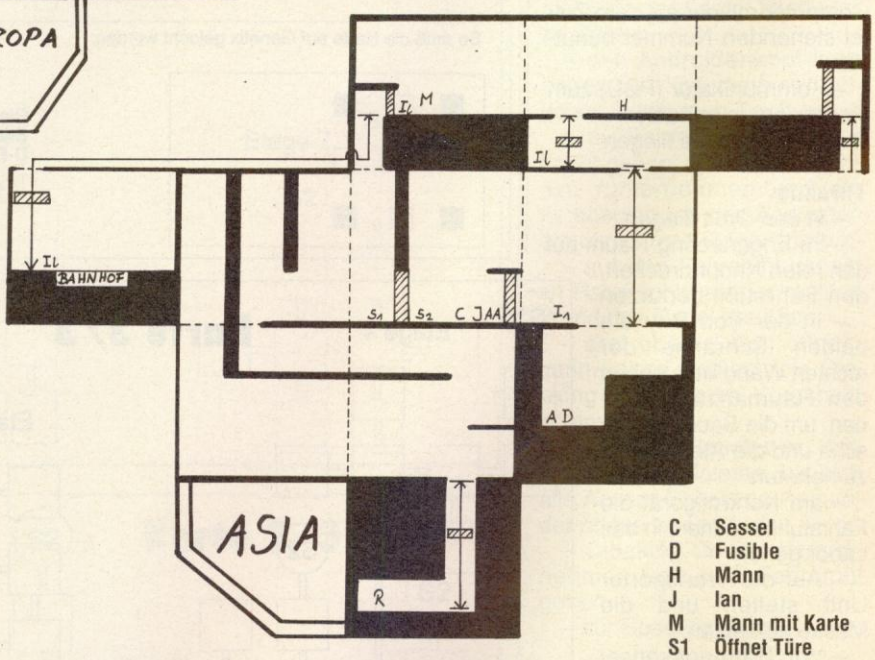
Maurice Waldner aus Reinach hat ein karthograpisches Meisterwerk abgeliefert und die Welten des 3-D Spektakels fein säuberlich aufgezeichnet.

Legende zu allen Karten

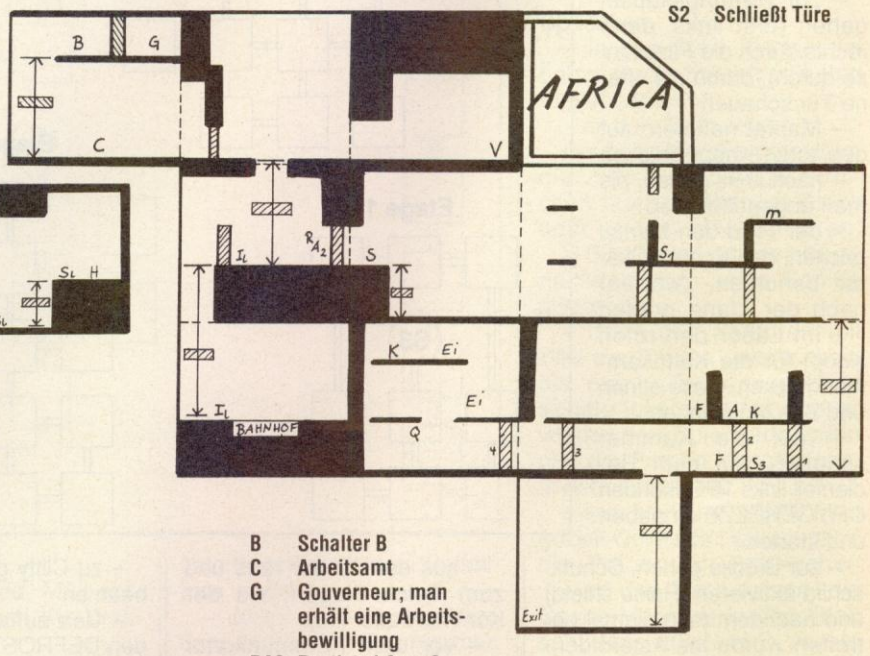
A	Angreifer	SA	Savestation
FA	Fliegender Angreifer	Sf	Sensor für Bodentür
E	Energiesäule	Sl	Sensor für Lift
Ei	Eierförmiger Angreifer	Sq	Sensor für Schußgerät
F	Schloß	St	Sensor für Türe
Ie	Interrupteur für Energiesäule		Türe
If	Interrupteur für Bodentür		Türe,durch Beschuß zu öffnen
Il	Interrupteur für Lift		Steinblock,durch Schalter zu bewegen
Im	Interrupteur für Steinblock		Bodentüre
It	Interrupteur für Tür		Falltüre
K	Schlüssel		Energiefeld im Boden
M	Mann		
m	Mine		
P	Stein		
Q	Schußgerät		



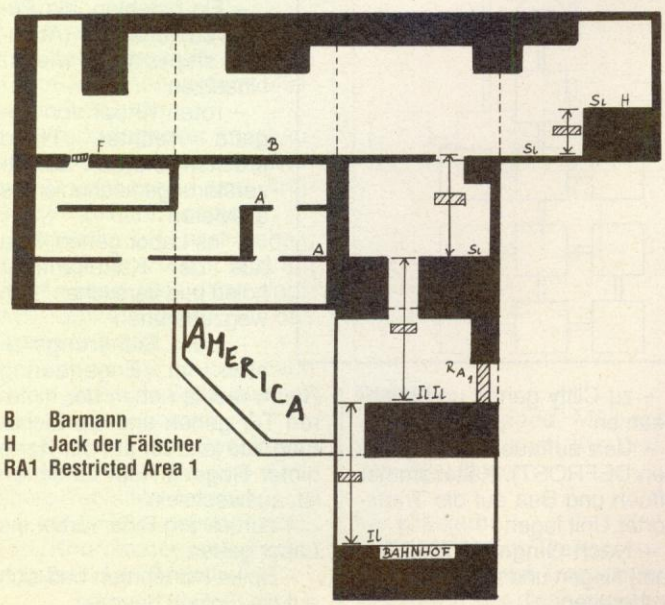
B Mann, der Papiere verlangt
C Carte de crédits
EC Ecran de mission
G Geldautomat
RA3 Resticted Area
S4 Öffnet Bodentüre4
T Teleporter



C Sessel
D Fusible
H Mann
J Ian
M Mann mit Karte
S1 Öffnet Türe
S2 Schließt Türe



B Schalter B
C Arbeitsamt
G Gouverneur; man erhält eine Arbeitsbewilligung
RA2 Resticted Area 2
S Folgender Mann
S1 Obere Türe schliesst sich, untere geht auf
V Mann will Paket



B Barmann
H Jack der Fälscher
RA1 Restricted Area 1

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
- Irrtum vorbehalten-Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertype angeben.
Versandkosten : Nachnahme plus 9.00 DM
Vorkasse plus 8.00 DM
Ausland nur Vorkasse gegen Eurocheck + 20.00 DM Versandkosten. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck !!!. Software ab 200.00 DM Bestellwert Versandkostenfrei.

Middelicherstr. 305
4650 Gelsenkirchen
Tel. 0209/ 73093
ANRUFEN !!!!

PRO Computer GmbH

PROGRAMM		AMIGA	PC
1869	DV	69,95	83,95
4 D Sports Boxing	DA	32,00	38,50
4 D Sports Driving	DA	32,00	38,50
Aces Mission Disk WW2 1946	EA	---	48,95
Aces of The Great War	DA	31,50	38,50
Aces of The Pacific	DA	---	69,95
Aces of The Europe *	DV	---	89,98
AIR Commander	DA	---	69,95
AIR Warrior SVGA	DA	---	97,95
AIR Land, Sea	DA	69,95	76,95
AIRBUS A320	DA	69,98	69,98
AIRBUS A320 AMERICA	DV	97,48	89,98
Alone in the Dark	DV	---	97,48
Amazon	EA	---	83,95
American Tail	EA	---	56,00
Ancient Art of War in The Sk.	DA	71,96	90,95
Apocalypse	DA	52,98	---
Arabian Nights	DA	67,47	---
Armour-Geddon 2	DA	67,47	83,95
Astatin	DA	21,00	21,00
Atac	DA	74,97*	90,95
A-Train	DV	95,96	99,99
A-Train Construction Set	DV	---	49,95
Adventure Collection (3er-Sammlung)	DA	67,50	74,95
Abandonw Pacs 2	DV	67,95	95,95
Archer MacLean's Pool Billard	DA	52,98	67,50
B-17 Flying Fortes	DA	79,95	97,97
Bane of The Cosmic Forge	DV	69,97	83,97
Bards's Tale 3	DA	22,97	22,97
Bards's Tale Construction Set	DA	62,97	62,97
Bards's Tale Trilogy	DA	---	76,96
Bat 2	DV	76,96	83,97
Battle Chesse 1	DA	22,97	22,97
Battle Chesse 2	DA	55,97	62,97
Battle Isle Data Disk 1	DA	44,98	44,98
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,98	44,98
Battletoads *	DA	---	54,98
Bazooka Sue *	DV	95,98	---
Betrayal at Kondor *	DV	---	89,98
Birds Of Prey	DA	69,97	76,96
Bitmap Brothers Vol.1	DA	---	55,97
Bitmap Brothers Vol 2	DA	59,98	59,98
Buck Rogers 2	DV	---	83,97
Bug Bomber	DA	55,97	62,97
Bundesliga Manager Profes.2.0	DV	74,98	74,98
Burning Steel	DV	---	83,97
Burnung Steel Datadisk 1	DV	---	39,95
Burning Steel Datadisk 2	DV	---	39,95
Buzz Aldrins Race into Space	DA	---	97,48
Balance *	DV		39,00
Body Blows	DA	52,95	---
Captive	DA	---	62,97
Carl Lewis Challenge	DA	55,97	83,97
Car and Driver	DA	---	76,96
Castles 1	DA	62,97	62,97
Castles 1 Data Disk	DA	---	27,97
Castles 2	DA	---	69,97
Catchem	DA	48,97	55,97
Centurion-Defender of Rome	DA	22,97	22,97
Chuck Yeager's Aft 2.0	DA	22,97	22,97
Chuck Yeager's Air Combat	DV	---	74,97
Chuck Rock 2 Son of Chuck	DA	52,48	---
Chess Maniac 5Billion I	DV	---	99,98
Civilization	DV	80,47	97,97
Comanche-Operation White L.	DV	---	90,97
Comanche Mission Disk 1	DV	---	59,95
Combat Air Patrol	DA	67,48	---
Contraptions	DA	41,25	---
Creepers	DA	---	74,95
Creatures	DA	52,48	---
Crisis In The Kremlin	Da	---	90,97
Cruise For A Corpse	DV	62,97	62,97
Cyber Race*	DV	---	89,98
Combat Air Patrol *	DA	73,90	---
Contraption *	DA	49,50	---
Creepers *	DA	74,95	---
Dune 2 --Battle for Arrakis	DV	59,95*	67,95
D/Generation	DA	38,47	41,97
Daily Sports Cover Girl Poker	DA	48,97	55,97
Dark Half	EA	---	55,97
Dark Queen of Krynn	DV	---	89,98
Darklands	DA	---	111,97
Das Boot	DA	35,47	41,47
Das Schwarze Auge 1 MB	DV	76,98	83,97
David Leadbetter's Golf	EA	---	83,97
Demolition Construction Set	DA	---	22,97
Der Patrizier	DV	67,95	83,97
Dogs Of War	EA	---	41,97
Double Dragon 3	DA	48,97	55,97
Dune 1	DV	55,97	62,75
Dungeon Master	DV		69,97
Dyna Blaster	DA	62,97	69,74
Dynatech	DV	55,87	69,97
Desert Strike	DA	69,95	---
Dogfight	DA	67,98*	99,98
Empire Deluxe	EA	---	89,95
Eric the Unready	EA	---	67,95
Elvira 2: Jaws Of Cerberus	DV	48,97	48,97
Elysium	DV	55,97	69,97

PROGRAMM		AMIGA	PC
Euro Soccer	DA	---	48,97
Eye Of The Beholder 2	DV	83,97	83,97
Eye Of The Beholder 3	EA	---	89,98
Eishockey Manager	DV	79,95	79,95
Exodus 3010	DV	59,98	---
Fallen Empire	DV	89,98	---
Fire and Ice *	DA	52,98	64,90
Flashback	DV	67,48	74,98*
Flies Attack on Earth	DA	74,98	---
Fly Harder *	DA	69,95	---
Freddy Pharkas *	DV	---	74,98
F-117 A Nighthawk	DA	---	97,97
F-15 Strike Eagle 2	DA	80,47	80,47
F-15 Strike Eagle 3	DA	---	97,97
F-19 Stealth Figther	DA	34,99	34,99
Falcon 3.0	DA	---	97,97
Falcon Campaign Disk 1	DA	---	55,97
Fantastic Worlds	DA	76,96	83,97
First Samurai	DA	---	62,97
Forge Of Virtue	DA	---	41,97
Formula One Grand Prix	DA	80,47	97,97
Games-Summer Challenge	DA	---	67,97
Games-Winter Challenge	DA	---	67,97
Gateway	DV	---	67,97
Global Conquest	DA	---	97,97
Global Effect	DA	62,97	69,97
Global Gladiators	DA	59,98	---
Grand Prix Unlimited	DA	---	67,97
Gunship 2000	DA	74,98	97,97
Gunship 2000 Scenario Disk	DA	---	55,97
GOAL *	DA	59,98	---
Hardball 3	EA		62,97
Harpoon 1.2.1	DA	74,67	79,96
Harpoon Battleset #4	DA	29,97	29,97
Harpoon Designer 2	EA	---	52,98
Harrier Jump Jet	DA	---	97,97
Heart Of China	DV	83,97	83,97
Heroes Of The 357TH	DA	---	69,97
Hexuma	DV	83,97	83,97
History Line 1914-1918	DV	89,97	89,97
Humans	DA	55,97	55,97
Humans Race	DA	59,98	59,98
Hannibal	DV	79,95	99,95
Hired Guns *	DA	67,95	89,95
Imperium	DA	22,97	22,97
Indiana Jones 3 Adventure	DV	69,97	69,97
Indiana Jones 4	DV	83,97	90,97
Ishar-Legand Of The F.	DV	---	69,97
Island of Dr. Brain *	EA	---	67,98
Jonathan	DV	89,95	89,98
Jordan in Flight	DA	---	82,95
Kaiser	DV	---	90,97
King's Quest 5	DV	55,97	83,97
King's Quest 6	DV	---	83,97
KGB	DV	59,95	67,97
Land of Lore	DV	---	67,98
Legend Of Kyrandia	DV	76,96	76,96
Legends Of Valour	DV	---	83,97
Leisure Suit Larry 5	DV	62,97	69,97
Links 386 PRO	DA	---	97,97
Links Bayhill	EA	---	34,97
Links Bountiful	EA	---	34,97
Links Firestone	EA	---	34,97
Links Hyatt Dorado	EA	---	34,97
Links Mauna KEA	EA	---	41,97
Links Pinehurst	EA	---	34,97
Links Pinehurst SVGA	EA	---	44,98
Links Troon North	EA	---	34,97
Links Banff Springs	EA	---	49,95
Liberation-Captive 2	DA	59,98	67,48
Locomotion	DV	55,97	62,97
Lord Of The Rings 1	DA	62,97	69,97
Lost Secret of the Rainforest	EA	---	67,48
Lure Of The Rings 2	DA	---	69,97
Lure Of The Temptress	DV	55,97	62,97
Lemmings 2 - The Trible	DA	67,95	83,50
Lionheart	DA	59,95	---
Lotus Compilation (1,2,3)	DA	59,95	---
Liberation - Captive 2 *	DA	64,50	71,50
Mega Collection (5er-Sammlung)	DA	52,45	52,45
Mercenaries	EA	---	82,50
MC Donald Land	DA	49,95	52,98
M1 Tank Plantoon	DA	35,98	41,98
Mad TV	DV	69,97	83,97
Magic Candle 2	DA	---	69,97
Maniax	DA	20,97	20,97
Mantis XF 5700	DA	---	99,97
Mario Andratti's Racing Chall	DA	---	62,97
Mega-Lo-Mania	DV	---	76,96
Might & Magic 3	DV	69,97	83,97
Might & Magic 4	DV	---	83,97
Monky Island 1	DV	68,00	79,00
Monky Island 2	DV	83,95	83,95
NO 2 Collection	DV	69,95	83,97
Nigel Mansell World Champ.	DA	59,98	---
Patriot *	DA	---	89,98
PGA Tour Golf Courses	DA	---	29,00
PGA Tour Golf Plus	DA	62,90	69,90
Pirates	DA	29,50	29,50

PROGRAMM		AMIGA	PC
Pirates Gold *	DV	99,98	---
Planets Edge	DV	---	83,90
Police Quest 3	DV	62,50	69,95
Populous 2	DA	62,97	79,96
Powermonger	DA	62,97	69,95
Prince of Persia 2 *	DA	74,98	---
Prophecy Of The Shadow *	DV	74,98	83,97
Project Terra *	DA	67,48	---
Pinball Dreams *	DA	---	63,95
Quest For Glory	DV	---	69,97
Racing Masters	DV	29,00	34,95
Railroad Tycoon	DA	80,50	90,95
Rampart	DA	---	62,95
Reach for the Skies	DA	59,98	67,98
Red Baron	DV	---	69,97
Red Baron Mission Disk 1	EA	---	49,00
Rex Nebular	DA	---	90,97
Return of the Phantom *	DA	99,98	---
Risky Woods	DA	---	62,95
Rome AD 92	DA	62,95	69,97
Ringworld-Revenge of the Pat.*	DA	---	79,95
Scenario	DV	62,95	69,97
Secret Weapons Of The Luftw.	EA	---	83,97
Sherlock Holmes	DV	---	89,98
Skat 92	DA	---	71,96
Siege	EA	---	62,95
Silent Service 2	DA	79,90	79,90
Space Quest 4	DV	62,90	69,95
Space Quest 5	DV	---	74,98
Special Forces	DA	79,90	89,95
Spelljammar-Pirates Of Realmsp.	EA	---	69,95
Sports Collection	DA	62,95	69,95
Star Control 2	DA	---	69,95
Star Legions	EA	---	73,50
Star Treck	DV	---	83,95
Starflight 2		---	62,97
Steel Empire	DA	62,95	69,97
Strategy Masters	DA	62,97	76,96
Strikefleet	--	---	22,00
Super Tetris	DA	73,50	79,95
Superfrog	DA	52,48	---
Shadow of the Comet	DV	---	99,95
Snoopy Game Club	EA	---	39,95
Stund Island	DV	---	95,95
Sensible Soccer 92/93 *	DA	---	59,95
Serpent Isle (Ultima 7 teil2)*	DA	---	99,95
Sim Ant	DA	89,98	---
Sim Life	DV	---	94,95
Space Hulk *	DA	89,50	99,50
Spellcraft - Aspects of Valor*	DV	---	89,50
St. Thomas *	DV	79,90	99,90
Street Fihter 2	DA	59,98	79,50*
Strike Commander	DA	---	97,50
Strike Commander Speech Pack	DA	---	49,50
Scenario *	DV	69,90	---
Super Hero *	DA	69,90	---
Syndicate *	DA	67,48	89,98
Taske Force 1942	DA	---	97,95
The Dagger Of Amon Ra	DV	---	69,95
The Incredible Machine	DA	---	69,95
The Perfect General	DV	76,95	83,95
Theatre Of War	DA	---	69,95
Their Finest Hour	DA	69,95	69,95
Their Finest Hour MissionDisk	DA	29,90	29,90
The Complete Chess System	DV	---	89,98
Transartica	DV	59,98	59,98
The Chaos Engine	DA	59,50	---
The Greatest (3er Sammlung)	DV	69,50	79,50
The Legacy	DA	---	99,95
The Game Winter Challenger	DA	79,50	---
Tace a Break - Pinball *	EA	---	89,95
Traps n Treasures *	DA	67,48	---
UCH!	DA	49,50	59,95
Ultima 6 The False Prophet	DA	---	44,95
Ultima 7 Die Schwarze Pforte	DV	---	83,95
Ultima 7 The Black Gate	DA	---	69,95
Ultima Trilogy 2	DA	---	76,95
Ultima Underworld 1	DA	---	76,95
Unlimited Adventures	EA	---	67,48
V For Victory-Utah Beach	EA	---	69,98
War in the Gulf	DV	74,98	82,98
Wayne Gretzky Icehockey 3	EA	---	89,98
Waxworks	DV	62,95	62,95
Willy Beamish	DV	62,95	69,95
Wing Commander 1	DA	79,50	39,50
Wing Commander 1 De Luxe	DA	---	89,95
Wing Commander 2	DV	---	83,95
Wing Com.2 Speech Accessory D.	DA	---	39,95
Wing Com.2 Special Operation 1	DA	---	39,95
Wing Com.2 Special Operation 2	DA	---	39,95
Wizardry 7: Crusaders Of..	DV	---	97,50
Whale Voyage	DV	67,90	89,50
Walker *	DA	79,50	---
X-Wing	EA	---	89,50
X-Wing	DA	---	99,50
Xenobots *	DA	---	89,90
Zool	DA	---	59,95
Zero *	DA	67,48	---
Zak Mc Kracken	DV	62,95	62,95
Zyconix	DA	38,50	48,95

Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark

BESTELLANNAHME: MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
- Irrtum vorbehalten-Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertype angeben.
Versandkosten : Nachnahme plus 9.00 DM
Vorkasse plus 8.00 DM
Ausland nur Vorkasse gegen Eurocheck + 20.00 DM Versandkosten. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck !!!. Software ab 200.00 DM Bestellwert Versandkostenfrei.

Middelicherstr. 305
4650 Gelsenkirchen
Tel. 0209/ 73093
ANRUFEN !!!!

PRO Computer GmbH

PC - CD ROM

360 Compilation	159,50
Air Warrior	139,50
Britannica Family P.	299,00
Carmen World De Luxe	179,50
CD Game Pack 2	299,00
Gunship/Midwinter	129,50
Chessmaster 3000	99,95
Eco Quest	94,50
Der Patrizier	99,95
Graphmagic Vol 1 oder 2	69,95
INCA	99,98
Kings Quest 5	89,00
Pacific Island	99,50
Prince of Persia/Nam	129,50
Psycho Killer	99,50
Sherlock Holmes	99,50
Sherlock Holmes 2	169,00
Space Quest 4	99,90
Top Shots on CD	129,00
Ultima 1-6	169,50
Wing C.1/Miss. 1+2	199,00
Wing C.1/Ultima 6	199,00
Wing C.2 De./Spe.Acc	168,00

PC - ZUBEHÖR

Trackball	89,50
Quickshot QS 113	24,95
Quickshot QS 140	67,50
120 MB AT Bus Festplatte 3,5"	478,50
170 MB AT Bus Festplatte 3,5"	548,00
240 MB AT Bus Festplatte 3,5"	698,00
250 MB AT Bus Festplatte 3,5"	748,00
weitere größen auf Anfrage	

CD ROM Laufwerke auf Anfrage

AMIGA ZUBEHÖR

3,5" Laufwerk extern Metall	148,00
3,5" Einbau Laufwerk A 500	128,00
3,5" Einbau Laufwerk A 2000	138,00
512 KB Ram Karte/Uhr/Akku/Absch.	59,00
1 MB Ram Karte A 500+	88,00
1,8 MB Ram Kart A 500	209,00
1 MB Ram Karte A 600	128,00
8 MB Ram Karte mit 2 MB bestück A 2000	298,00
Maus Joystick Umschalter elktr.	39,00
Kickstart Umschaltplatine, per Maus Umschaltbar	49,00
mit Kickrom 1.3	79,90
mit Kickrom 2.0X	89,00
Kickstart Umschaltplatine für Amiga 600 mit Kickrom 1.3	89,50
Trackball Standart	68,00
Trackball Crystall	78,00
Alfa Scan Plus	348,00
Amiga Maus	39,50
Optical Maus	78,00
Infra Rot Maus	110,00
Maus Pad	6,00
Competition Pro 5000	24,50
Quickshot I QS 101	7,98
Turbo Cockpit	59,90
Turbo Pro	17,50
Turbo Profi 8 Mikroschalter	24,95
Turbo Mega Jet	49,90
Diskettenbox mit Rollverschluß 100	24,95
40 MB Festplatte A500/A500+ schnelle AT-Bus Technologie	
8MB Ram Option,0MB bestückt	548,00
80 MB Festplatte, sonst w.oben	698,00
120 MB Festplatte, sonst w.oben	798,00
Festplatten für Amiga 600 / 1200	auf Anfrage

WEITERE PRODUKTE AUF ANFRAGE

NEU!! The 7th Guest CD ROM ← **179,-**

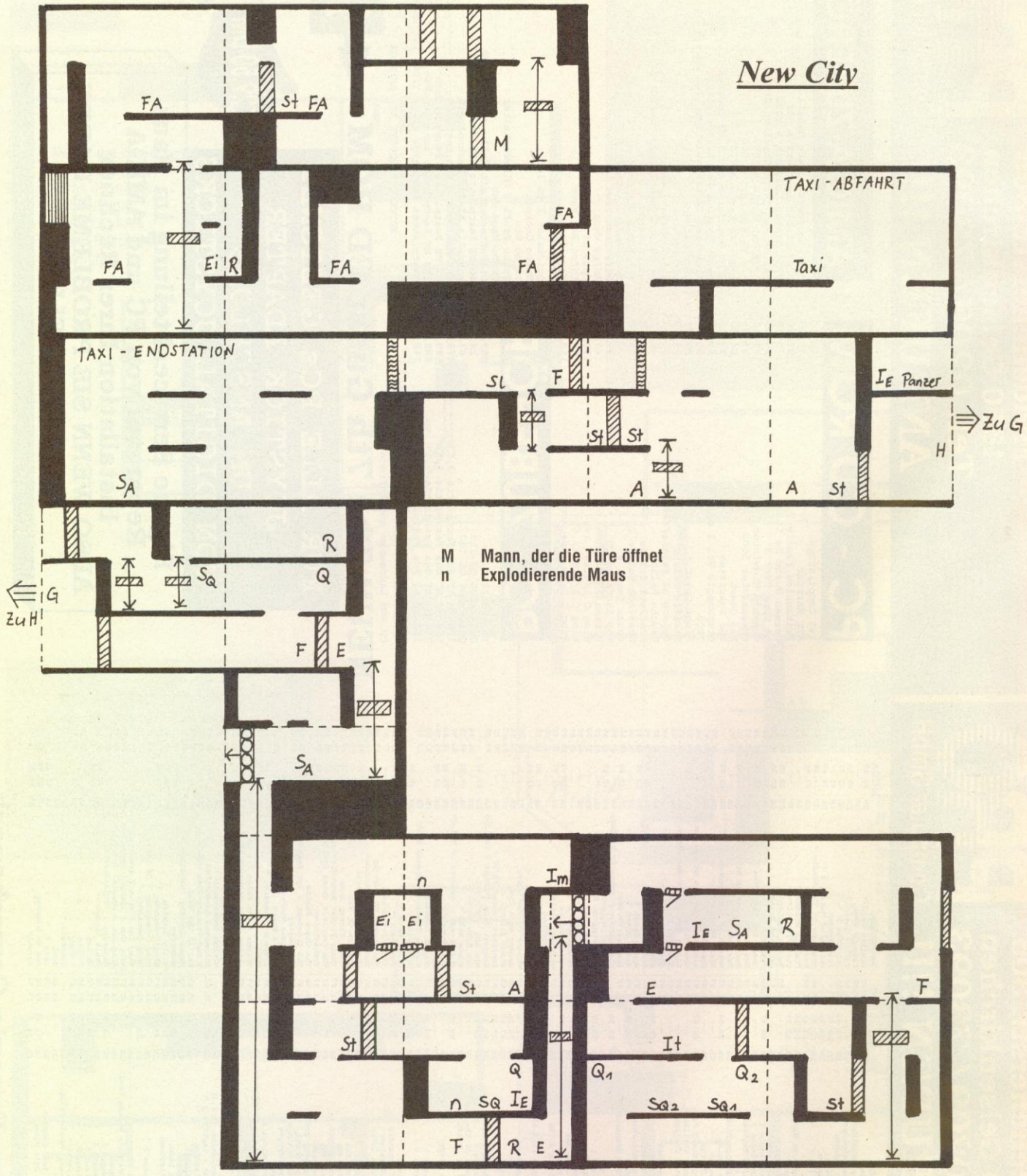
FÜR ALLE PCs GEEIGNET
JOYSTICK ADAPTER
ZUM ANSCHLUSS
VON DIGITAL JOYSTICKS

29,50 DM

Eigene Serviceabteilung im Haus
Reparatur von PC und AMIGA
Installation Ihrer Rechner
ALSO WENN SIE PROBLEME HABEN
WIR HELFEN

Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark

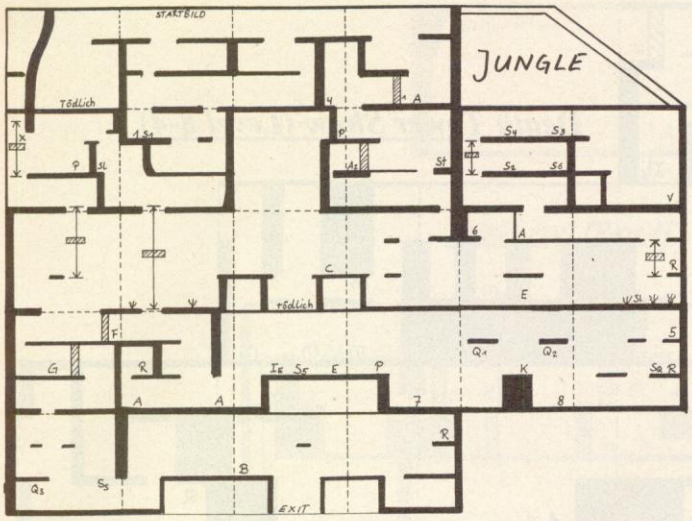
BESTELLANNAHME: MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR



Legende zu allen Karten

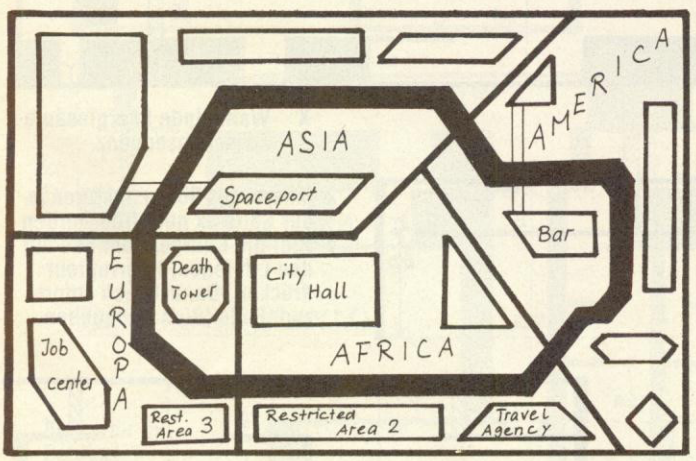
- Türe
- Türe, durch Beschuß zu öffnen
- Steinblock, durch Schalter zu bewegen
- Bodentüre
- Falltüre
- Energiefeld im Boden

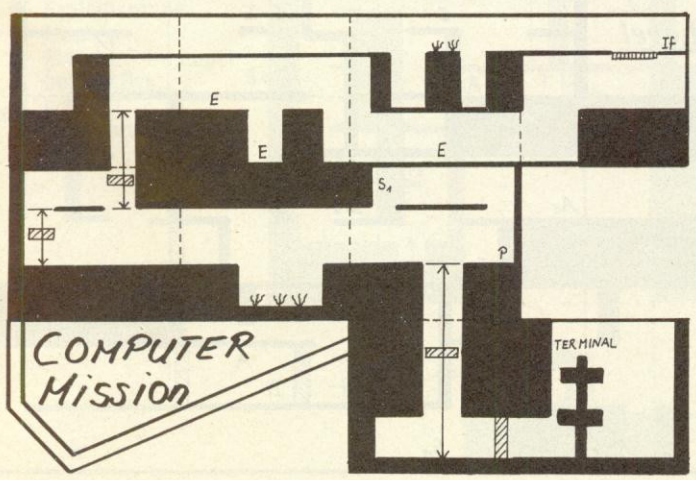
A Angreifer
FA Fliegender Angreifer
E Energiesäule
Ei Eierförmiger Angreifer
F Schloß
Ie Interrupteur für Energiesäule
If Interrupteur für Bodentür
Il Interrupteur für Lift
Im Interrupteur für Steinblock
It Interrupteur für Tür
K Schlüssel
M Mann
m Mine
P Stein
Q Schußgerät
SA Savestation
Sf Sensor für Bodentür
Sl Sensor für Lift
Sq Sensor für Schußgerät
St Sensor für Türe



1	Holocube	S1	Öffnet Tür 1
4	10 Crédits	S2	Schickt Lift weg
5	500 Crédits	S3	Holt Lift
6	Bücken und ballern	S4	Schickt Lift weg
7	100 Crédits	S5	Stellt E dar
8	50 Crédits	S6	Holt Lift
A2	Angreifer mit pile	SS	Stellt Q3 dar
B	Alter Mann, verkauft Anti-G für 500 Crédits	V	Verletzter Mann, will Teleporter, gibt ID-Card
C	Compart. à pile		
G	Serrure à carte		

New Washington





MEGA TRADE GmbH — MEGA HITS zu MEGA PREISEN

Ihr Partner für alle Video- und Computer- Games

Super Nintendo

Adventure Island	dt. 90.-
Alien 3	dt. 109.-
Batman Returns	dt. 109.-
Best of the Best	dt. 109.-
Blues Brothers	dt. 119.-
Bubsy	dt. 119.-
Ripken Baseball	dt. 119.-
Cybernator	dt. 109.-
Darius Twin	dt. 90.-
Exhaust Heat	dt. 90.-
Fatal Fury	dt. 109.-
First Samurai	dt. 109.-
G. Foreman Boxin	dt. 100.-
Home Alone 2	dt. 90.-
King Arthurs Worl	dt. 109.-
Magical Quest	dt. 100.-
NBA A.S. Challen	dt. 109.-
Outlander	dt. 109.-
Parodius	dt. 109.-
Player Manager	dt. 109.-
Power Monger	dt. 109.-
Push-Over	dt. 109.-
Road Riot 4 WD	dt. 100.-
Starfox	us. 109.-
Starwars	dt. 119.-
Starwing	dt. 109.-
Super Pang	dt. 109.-
Super SWIV	dt. 119.-
Terminator 2	dt. 109.-
Test-Driver 2	dt. 109.-
Tiny Toon ADV.	dt. 109.-
Troddlers	dt. 119.-
W. League Bask	dt. 85.-
WWF Royal Rum	dt. 109.-
Crash Dummies	dt. 109.-
Adams Family	us. 79.-
Defense Force	us. 79.-
Home Alone 2	us. 79.-
James Bond	us. 79.-
King of Monster	us. 79.-
Phalanx	us. 79.-
Race Driving	us. 79.-
Rocketer	us. 59.-
Skul Jagger	us. 79.-
Wing Commander	us. 79.-
Wings 2	us. 79.-
Action Replay Pro	dt. 89.-
ASCII Pad	45.-
Score Master Joystick	85.-
Action Controller	28.-
SFX Adapter	39.-

Sega Mega Drive

Turrican	us. 29.-
Caliber 50	us. 39.-
Batman	dt. 49.-
World Cup Italia 90	dt. 49.-
Afterburner	dt. 49.-
Arch Rivals	dt. 49.-
Bio Hazard Battle	dt. 49.-
California Games	dt. 49.-
DJ Boy	dt. 49.-
Golden Axe	dt. 49.-
Rev. of Shinobi	us 49.-
Ghostbusters	us. 49.-
MS Pac Man	us. 49.-
Universal Soldier	dt. 49.-
Task Force Harrier	us. 49.-
World Cup Soccer	us. 49.-
Popoulus	us. 49.-
Abrams Battle Tank	dt. 59.-
Chuck Rock	dt. 59.-
EA Hockey	dt. 59.-
F-22 Interceptor	dt. 59.-
Ferrari F-1	dt. 59.-
Green Dog	dt. 59.-
Home Alone	dt. 59.-
M. Lemieux Hockey	dt. 59.-
Predator 2	dt. 59.-
James Pond 2	dt. 59.-
Road Rash	dt. 59.-
Sonic 2	dt. 59.-
Sonic 1	dt. 59.-
Spiderman	dt. 59.-
Splatter House 2	dt. 59.-
Streets of Rage	dt. 59.-
Sup. Real Basketbl	dt. 59.-
Toki	dt. 59.-
Turbo Outrun	dt. 59.-

Sega Mega Drive

Lemmings	dt. 59.-
Little Mermaid	dt. 59.-
Olympic Gold	dt. 59.-
Pacmania	dt. 59.-
Shadow Beast 2	dt. 59.-
Strider	dt. 59.-
Terminator	dt. 59.-
Wonderboy 2	dt. 59.-
Wonder boy 3	dt. 59.-
688 Sub. Attack	dt. 69.-
Dragons Fury	dt. 69.-
J. Madden Footb. 93	dt. 69.-
Lemmings	dt. 69.-
LHX Attack Chopper	dt. 69.-
Lotus Turbo Chall	dt. 69.-
Tazmania	dt. 69.-
Team USA Basketb.	dt. 69.-
Aquatic Games	us. 69.-
Batman 2	us. 79.-
Double Dragon	us. 69.-
Dragon Fury	us. 89.-
Ex-Mutants	us. 69.-
Kid Chameleon	dt. 69.-
Micky & Donald	dt. 79.-
Tale Spin	us. 69.-
Terminator	us. 89.-
Troubel Shooter	us. 79.-
Action Replay Pro	dt. 89.-

Game Gear

Space Harrier	29.-
Woody Pop	29.-
Spiderman	69.-
Batman Return	59.-
Dragon Crystal	59.-
Pengo	59.-

Game Boy

30 Spiele je 19.- Liste Verlangen

Probotector	dt. 29.-
Bubbel Bobbel	dt. 29.-
Cstelvania	dt. 29.-
Chase H.Q.	dt. 29.-
Doubel Dragon	dt. 29.-
Gargoyles Quest	dt. 29.-
Jetsons	us 49.-
King of Zoo	dt. 29.-
Skate or Die	dt. 29.-
Turrican	dt. 29.-
Swamp Thing	us 39.-
Roger Rabbit	us.39.-
Mouse Hotel	us.49.-
Bionic Commandor	us 49.-
Action Replay Pro	dt. 69.-

Sega Master

150 Spiele je 39.- Liste Verlangen

Nintendo NES

40 Spiele je 39.- Liste Verlangen

Neo Geo SNK

Alle Spiele zu Super Preise

Blues Journey	159.-
Cyber Lip	159.-
Burning Fight	159.-
Ghost Pilots	159.-
Viewpoint	a.A
World Heros 2	a.A

Computerversand/Shop Ekkehardstr.16a 7700 Singen

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

Ich bestelle folgende Titel:

Systeme:

SMD SMS SNES GBOY IBM G.GEAR NEO GEO

Name/Vorname

Strasse:

Ort:

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung

SEGA ★ Nintendo

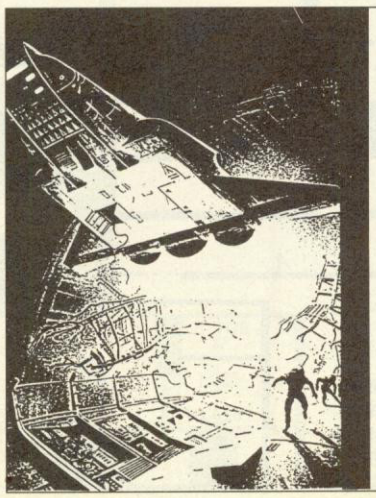
Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy

An- und Verkauf • *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden: Virchowstraße 11 • 46047 Oberhausen • Tel.: 0208/889409

Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la Sa 10.00-16.00

Versand: Höhenweg 178 • 46147 Oberhausen • Tel. 0208/670762



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!

In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH (!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN, RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artifakte!

Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!

Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!

Ausführliches Info:

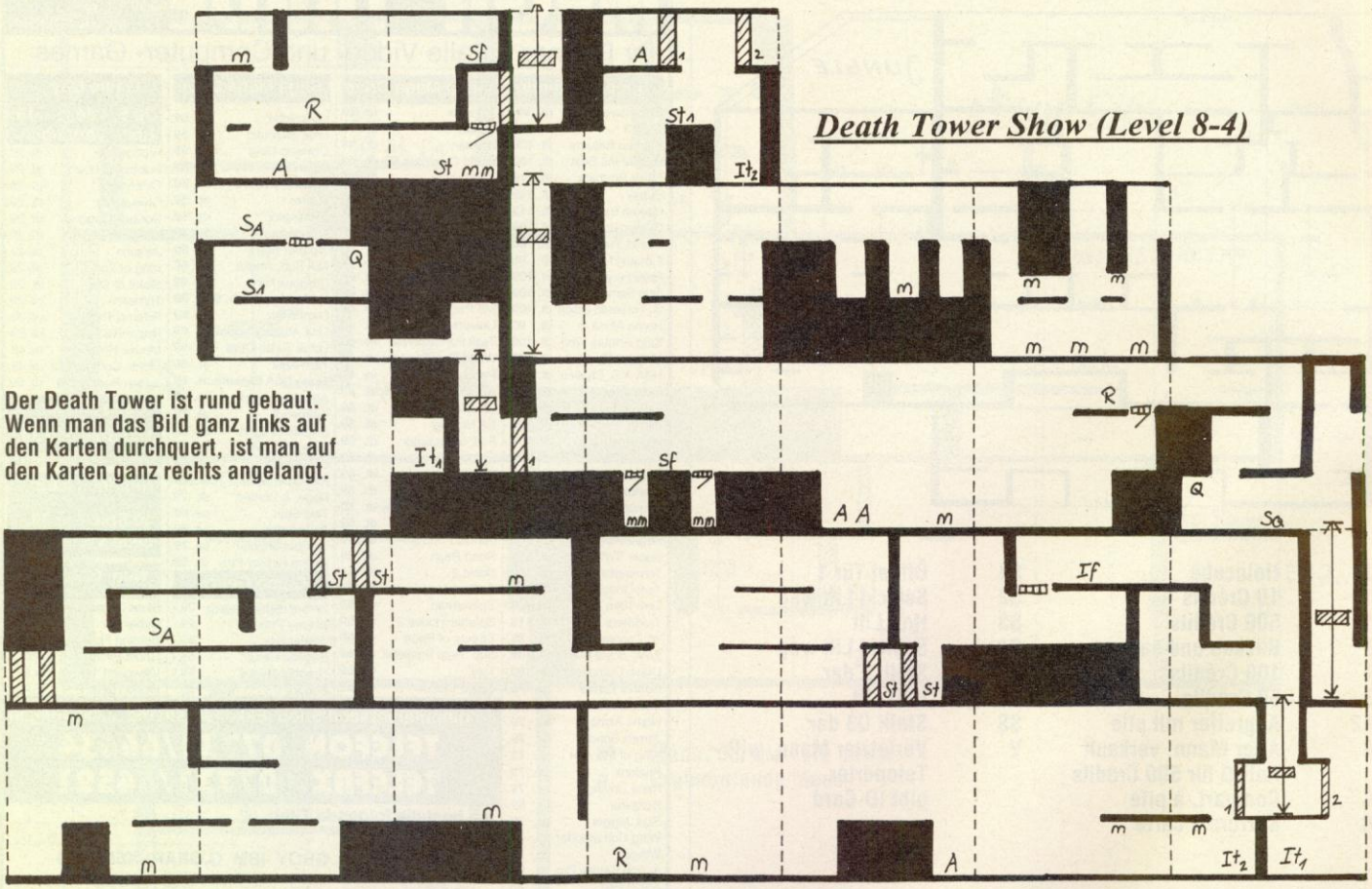
DECOS GmbH

Postfach 10 06 38

60006 FRANKFURT/MAIN

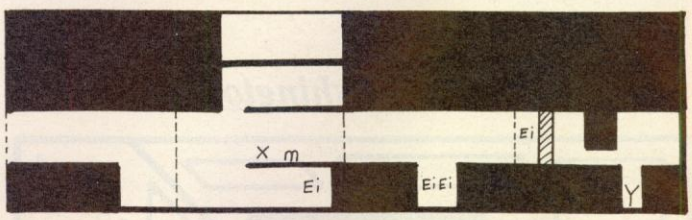
Tel. (0 69) 29 22 33

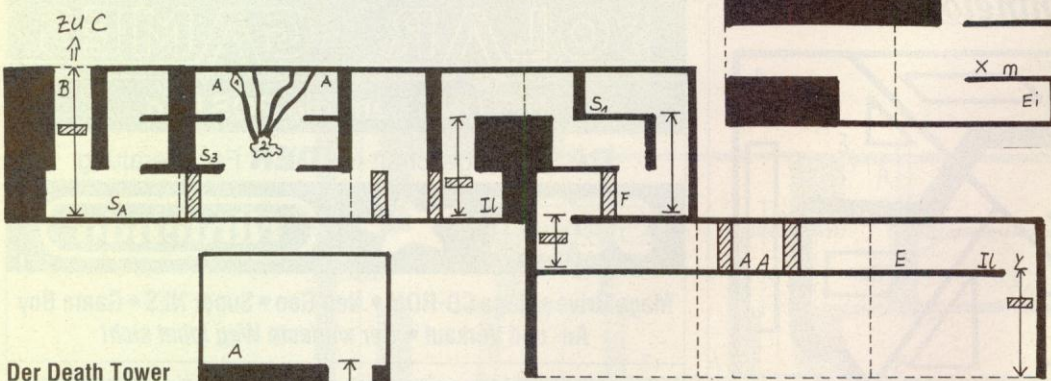
Death Tower Show (Level 8-4)



Der Death Tower ist rund gebaut. Wenn man das Bild ganz links auf den Karten durchquert, ist man auf den Karten ganz rechts angelangt.

Durchgang zu Level Spitz

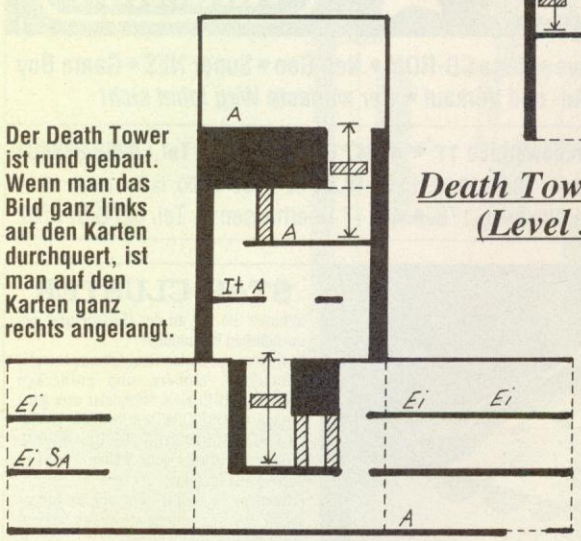




X Wandelnde Energiesäule
Y Zwischensequenz

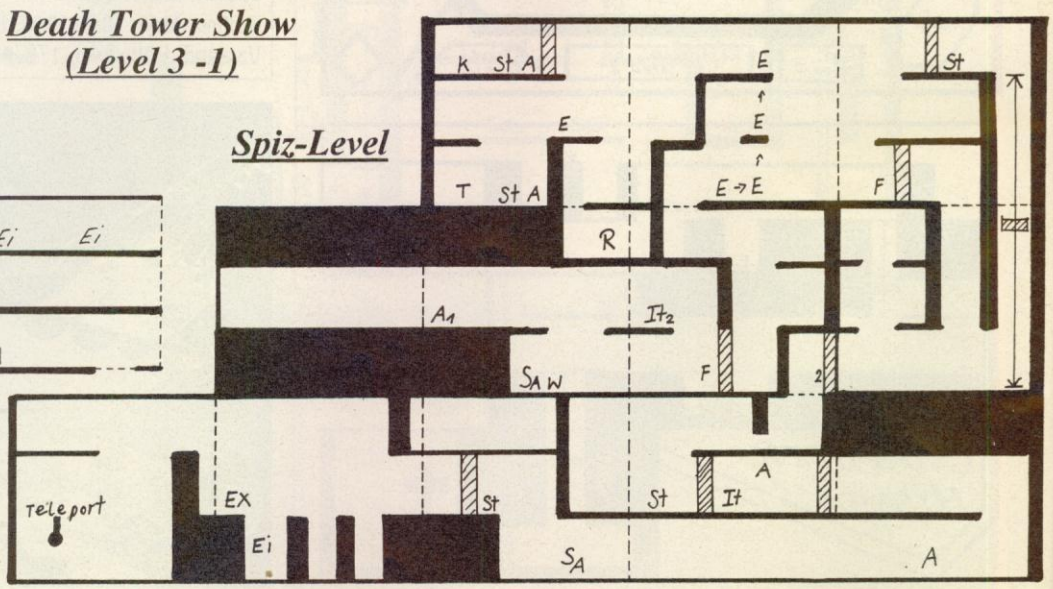
2 Innerei des Bösen: muß von jeder Seite 3x getroffen werden
y Hier die Charge atomique auf den Lift legen, Interrupteur drücken. Danach sich sofort zum Ende (Bios 2) begeben.

Death Tower Show (Level 3 -1)

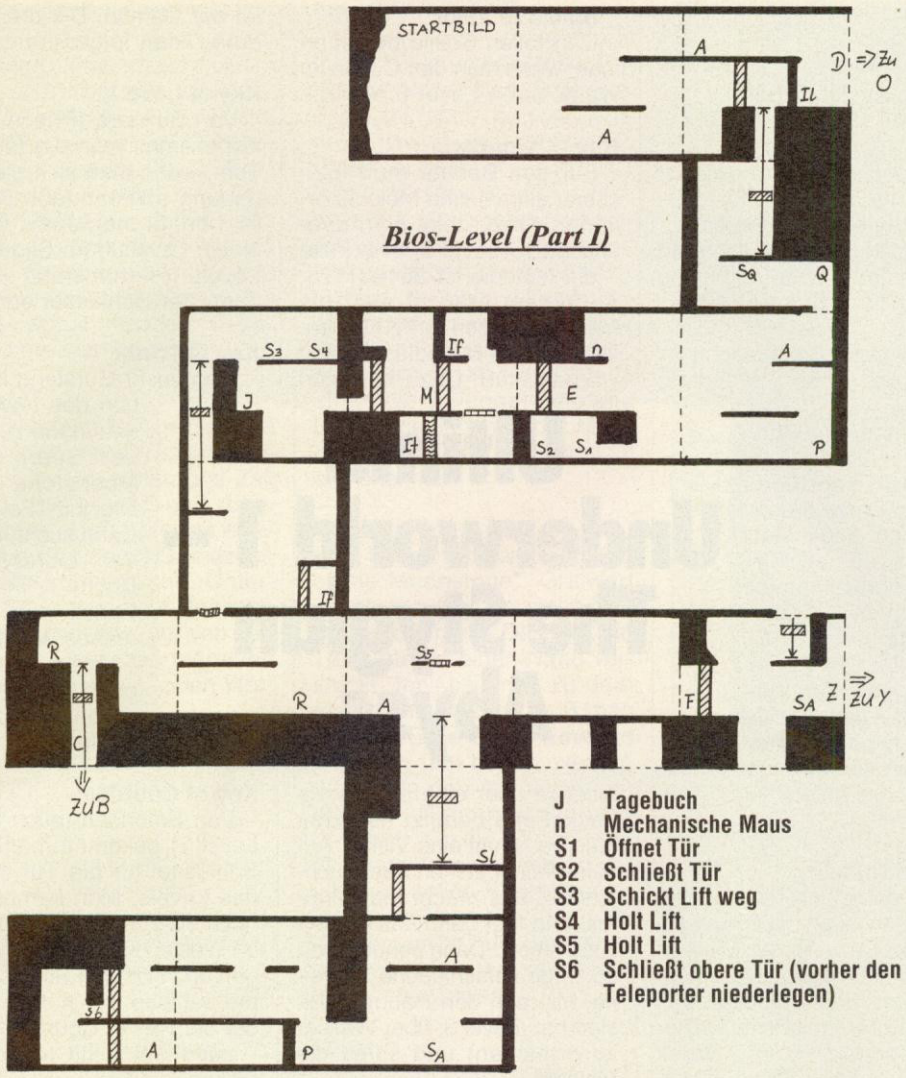


Der Death Tower ist rund gebaut. Wenn man das Bild ganz links auf den Karten durchquert, ist man auf den Karten ganz rechts angelangt.

Spiz-Level

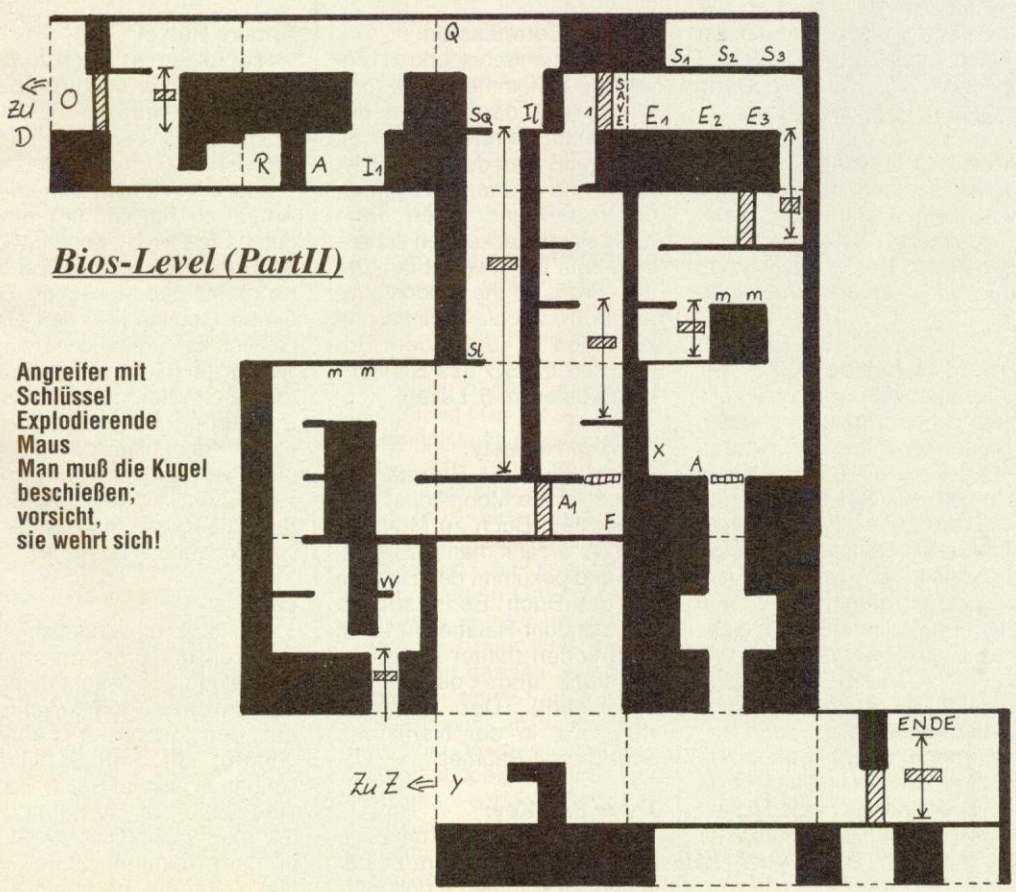


A1 Angreifer mit Schlüssel
EX Wandelnde Energiesäule; geht quer über den Screen
T Teleporter zum mitnehmen
W Eigene Waffe



Bios-Level (Part I)

J Tagebuch
n Mechanische Maus
S1 Öffnet Tür
S2 Schließt Tür
S3 Schickt Lift weg
S4 Holt Lift
S5 Holt Lift
S6 Schließt obere Tür (vorher den Teleporter niederlegen)



Bios-Level (PartII)

A Angreifer mit Schlüssel
V Explodierende Maus
X Man muß die Kugel beschießen; vorsicht, sie wehrt sich!

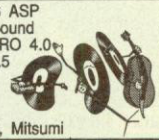
PC & AMIGA

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90
A-Train	DV	96.90	83.90
Alone in the Dark	DV	90.90	--.--
B17 Flying Fortress	DA	86.90	62.90
Body Blows	DA	--.--	47.90
Buck Rogers II	DV	91.90	--.--
Chaos Engine	DA	--.--	49.90
Chuck Rock II	DA	--.--	45.90
D-Generation	DA	47.90	39.90
Dark Seed	DV	70.90	63.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	68.90
Der Patrizier	DV	81.90	67.90
Eishockey Manager	DV	79.90	69.90
Eric the Unready	DA	61.90	--.--
Flashback	DV	--.--	59.90
Freddy Pharkas		69.90	--.--
Grand Prix	DA	83.90	71.90
Goblins 2	DV	90.90	71.90
Indiana Jones IV	DV	86.90	77.90
Jonathan	DV	--.--	76.90
KGB	DV	62.90	53.90
Kings Quest 6	DV	80.90	--.--
Legend of Kyrandia	DV	66.90	59.90
Lemmings II	DA	79.90	59.90
Lionheart	DA	--.--	54.90
Might + Magic 4	DV	80.90	--.--
Monkey Island II	DV	79.90	77.90
Planets Edge	DV	91.90	--.--
Quest for Glory III	DV	69.90	--.--
Rex Nebular	DA	80.90	--.--
Shadowlands	DA	65.90	62.90
Sherlok Holmes	DV	84.90	--.--
Space Quest V	DV	69.90	--.--
Spellcasting 301		63.90	--.--
Star Control II	DA	64.90	--.--
Streetfighter 2	DA	66.90	57.90
Strike Commander	DA	86.90	--.--
- Speech Pack	DA	41.90	--.--
Transarctica	DA	53.90	49.90
Trolls	DA	49.90	45.90
Ultima Underworld		74.90	--.--
Ultima Underworld II	DA	75.90	--.--
Ultima 7/Teil II	DA	76.90	--.--
Waxworks	DV	64.90	58.90
Whales Voyage	DA	a.A.	61.90
Wizardry 7	DV	87.90	--.--
X-Wing	DA	87.90	--.--

Soundblaster 16 ASP	425.-
GRAVIS Ultra Sound	359.-
Audio Blaster PRO 4.0	289.-
Audio Blaster 2.5	169.-
Wave Blaster	389.-
AdLib GOLD	359.-
GRAVIS Pro	79.-
CD-ROM, intern, Mitsumi	429.-



Nachnahme DM 7.90 Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.90

INSERENTEN VERZEICHNIS

CPS Heidak - 5 -

Decos - 11 -

Konami - 2. US -

Mega Trade - 11 -

Microprose - 3. US -

Okay Soft - 13 -

Pro Computer - 9 -

Rushware - 4. US -

Solar Games - 11 -

Ultima Underworld 1 – The Stygian Abyss

Von Michael Gentner aus Bonn kommt ein Reiseführer durch den Untergrund von Britannia.

Vorbemerkung

Zuerst sollte man alle Level systematisch abgehen. Dabei wird man automatisch auf eine Menge mehr oder weniger nützlicher Gegenstände treffen. Nicht übersehen sollte man Schlüssel, Rune Stones, Wandschalter und Geheimtüren. Brauchbar sind Lichtquellen (Kerzen, Fackeln, Laternen), Nahrung (Äpfel, Brot, Käse, Fleisch, Fisch, Pflanzen), leichte Container (Säcke, Beutel), Magic Scrolls (Zaubersprüche), Potions (meist positive Wirkung), Wands (Zauberstäbe), Ringe (sehr praktisch, da permanent wirksam), magische Rüstung und Nahkampfwaffen. Weniger wichtig sind Gold und Edelsteine, sowie meiner Meinung nach Fernkampfwaffen (aufwendig in der Handhabung und somit meist nur Ballast).

Wichtige Skills

Attack, Defense, Sword (man sollte sich auf das Schwert spezialisieren), Mana, Swimming. Nützliche Skills sind Acrobat, Casting, Lore, Repair, Search, Sneak, Traps. Brauchbare Skills sind Appraise, Charm, Missile, Picklock (alle Türen, die man mit einem Lockpick öffnen kann, kann man auch einschlagen). Weitere Waffen-Skills sind unnötig (wer unbedingt will, kann sich auch auf eine andere Waffe spezialisieren).

Mantras:

Summ Ra:	Verschiedene Kampf-Skills
Mu Ahm:	Verschiedene Magie-Skills
Om Cah:	Verschiedene sonstige Skills
Ra:	Attack
Anra:	Defense
Ora:	Unarmed
Amo:	Sword
Koh:	Mace
Gar:	Axe
Fahm:	Missile
Sol:	Casting
Lahn:	Lore
Un:	Charm
Hunn:	Appraise
Lu:	Search
Ono:	Swim
Sahf:	Tracking
Fal:	Acrobat
Lon:	Repair
Romm:	Traps
Aam:	Picklocks
Mul:	Sneak
Insahn:	Führt zum Cup of Wonder
Fanlo:	Erzeugt den Key of Truth

Besondere Sprüche:

Uus Por:	Leap (weite Sprünge)
In Sanct:	Improved Resist Blows
Ylem Por:	Walk Water
An Corp Mani:	Smite Undead
Vas Ort Grav:	Sheet Lightning
Kal Mani:	Summon Monster
Vas Kal Corp:	Armageddon (wie üblich nicht verwenden!)

- Talisman of Virtue:

Taper of Sacrifice:

Diese Kerze brennt unendlich lange. Den Hinweis auf den Aufenthaltsort bekommt man von Trisch (Knights of the Crux, Level 4). Die Kerze wurde von Zak gestohlen, der im 3. Level wohnt. Man kann sie von ihm mit z.B. einer Lantern zurücktauschen.

Ring of Humility:

Um den Hinweis für den Ring zu erhalten, muß man zuerst den Gazer in der Mine im SO des 2. Levels töten, um danach von King Goldthirst den Gem Cutter zu erhalten. Diesen schenkt man Derek (Knights of the Crux). Dann geht man in den Raum im NW der Level 5 und drückt die vier Wandknöpfe in der Reihenfolge NW, SO, NO, SW. Dann sollte der Ring erscheinen.

Standard of Honor:

Die Standarte bekommt man von Ironfist, dem Führer der Knights of the Crux, wenn man den Dread Knight besiegt hat, der im Norden des Levels wartet.

Sword of Justice:

Das Schwert ist in zwei Teile zerbrochen. Um an den ersten Teil zu kommen, muß man im SO des Levels 3 einen Knopf hinter einer Geheimtür drükken, um danach die weiteren Räume im Südosten betreten zu können. Ein Geist bewacht das Schwertfragment. Für den zweiten Teil muß man über den Puzzle-Raum im NO des Levels 4 zu den Gräbern in Level 5. Bei einem ist die zweite Schwerthälfte zu finden.

Danach bringt man beide Hälften zu Shak (Minen Level 2). Er schmiedet beide Hälften wieder zusammen (natürlich für ein bißchen Gold, versteht sich).

Shield of Valor:

Den tollen Schild bekommt man, wenn man den Golem im Westen von Level 6 besiegt.

Cup of Wonder:

Für den Becher muß man zuerst einmal eine Melodie erlernen. Dazu zeigt man Eyesnack (SO Level 5) eine Flöte – die Melodie ist 354237875. Außerdem braucht man ein Mantra, um den Ort zu finden, an dem die Melodie gespielt werden muß. Dazu hält man Incense über eine brennende Fackel und benutzt es dann. Man bekommt eine Vision. Auf dem Becher stehen zwei Buchstaben. das macht man dreimal und fügt dann das Mantra zusammen. Dann benutzt man so lange verschiedene Schreine, bis man den Raum lokalisiert hat (Level 3, über Wasser zu erreichen) und spielt die Melodie.

Wine of Compassion:

Um den entscheidenden Hinweis zu bekommen, muß man Murgo aus den Klauen der Lizardmen befreien (Level 3). Dazu muß man den Führer der roten und grünen Lizardmen überreden und ihnen dann noch einige Leckereien schenken. Zum Dank verrät Dr. Owl der "Seers of the Moonstone" (Level 6), wo die Weinflasche zu finden ist (unter dem Bodenbrett im SO des Schachbrettraumes im 6. Level).

Book of Honesty:

Man geht zu Bronus der "Seers of the Moonstone" und bringt sein Buch zu Morlock. Diesem erzählt man die Wahrheit und bekommt den Hinweis auf das Buch. Es ist südlich des Sanduhr-Raumes in Level 6 zu finden (hinter einer Geheimtür und einer Lavaschlucht). Der Sanduhr-Raum ist in der Nähe des Schachbrett-Raumes

Three Part Key:

Der Schlüssel wird benötigt, um in den Zentralraum des 8. Levels zu kommen – dort wartet der Dämon. Die drei Teile erhält man folgendermaßen:

Key of Love:

Von Bolinard (Prison Level 7) bekommt man ein Bild von Tom, wenn man sich die Umgebung erklären läßt. Dieses Bild bringt man Judy, die an einem Lavafluß im Süden des Levels 5 herumsteht, worauf dann der Schlüssel entsteht.

Key of Truth:

Man sucht Gurstang im Prison des Levels 7, geht dann zu Illimo der "Seers of the Moonstone" und sagt ihm "Folanae". Dann sucht man in der Library das Buch "Folanae Fanlo" und sagt dieses Mantra im Schrein des gleichen Levels – schon hat man den Schlüssel.

Key of Courage:

Von Smonden (auch Prison Level 7) bekommt man einen Schlüssel für die Tür im NW des Levels. Man kämpft sich hoch bis zum Level 3. Die Tür im Westen kann man einschlagen und sich den Schlüssel für die östliche Tür holen, hinter der der Key of Courage wartet – zusammen mit einem Iron Golem.

Andere Rätsel:

Hier folgen nun Tips zu Dingen, die bisher noch nicht angeschnitten wurden:

Level 1:

Zuerst sollte man sich an die Anleitung halten, um einen guten Start zu erwischen (wichtig: Rune Sack, Map, Silver Sapling). Mit den Menschen, den Green Goblins und den Gray Goblins kann man sich freundlich stellen (Goblins halten sich für die Größten!). Die Tür zum Schrein im SO läßt sich mit einem Knopf öffnen. Man sollte nicht die Heilquelle im Norden verpassen (Geheimgang). Außerdem kann man das Grab von Korianous finden.

Level 2:

Hier leben die Mountainfolks. Für Ironwits Blueprints muß man einen Schlüssel aus dem Golden Maze Room holen (nur auf den goldenen Feldern gehen). Mit dem Schlüssel kann man sich im Spiral Room eine Potion of Fly holen, mit der man schließlich die Blueprints erreichen kann (alle diese Räume befinden sich

nördlich von Ironwit). Die Gittertür im Osten, die zu einem Orb führt, öffnet man mit einem Pole oder fliegt zum rückseitigen Eingang in luftiger Höhe. Das Orb zeigt einen Geheimraum in diesem Level. Eine Heilquelle ist im NO zu finden, in der Nähe des feindlichen Goblin-Stamms. In den Minen ist ein Gazer aus dem Weg zu räumen. Shak, der auch in den Minen wohnt, repariert die beschädigte Ausrüstung.

Level 3:

In diesem wasserhaltigen Level leben nebst einigen Banditen, die Lizardmen und Zak (s.o.). Die grünen und roten Lizardmen sprechen eine eigene Sprache, deren Grundzüge man erst lernen muß. Unterricht erhält man vom stummen Murgo bzw. Urgo, der von den Echsen gefangengehalten wird. Hier die wichtigsten Wörter:

sseth:	ja
click:	nein
isili:	ich
Tosa:	du
thepa:	Lizard
sorr:	feindlich
yeshor'click:	freundlich
eppa:	zurückkehren
zekka:	essen
thes'click:	schlagen
sel'a:	schenken
sstresh:	unterstützen
yethe:	töten

Der Sprecher der grauen Lizards, Ishtass, gibt den Auftrag, den Führer Ossikka zu finden. Ein wenig flußaufwärts findet man seine Überreste. Die dort liegende Scroll zeigt man Ishtass, um eine Belohnung zu kassieren. Bei den Banditen sollte man sich nach einem Geheimgang umsehen.

Level 4:

Im SW leben die Knights of the Crux, im SO hausen die Trolle. Mit dem Anführer der Ritter sollte man sprechen, um in die Gesellschaft aufgenommen zu werden. Man muß ihm dann ein Schriftstück von Lorne bringen. Dieses findet man beim Ankh-Schrein der Trolle, zu dem man gelangt, wenn man Rawstag einen Red Ruby schenkt. Danach muß man für die Ritter eine Golden Plate wiederbeschaffen. Dazu ist es nötig, den Dread Knight Rodrick zu töten, der im Norden des Levels wartet. Mit seinem Schlüssel kann man den Geheimgang im Westen öffnen, der über weitere Geheimgänge zu der Golden Plate führt.

Level 5:

Dieser Level besteht aus mehreren unabhängigen Teilen. Im Norden sind die Gräber der Ritter (auch das von Garamon), wo es eine Hälfte des Sword of Justice gibt. Im SO leben die Ghouls, diefriedlich sind. Für 10 Fische verrät Rawstag die Kombination für den Minenteleporter (7-2-6) und Eyesnack den Song für den Cup of Wonder. Im Rest des Levels kann man mit Anjor sprechen, der einem für 80 blaue Steine einen Gold Nugget herstellt. Die Steine liegen in der Mine, die nur mit einem Teleporter zu erreichen ist.

Level 6:

Im Süden wohnen die "Seers of the Moonstone". Gralwart verrät, wie man an einen Vas Stone kommt: Im Osten ist ein Teleporter in einer Wand versteckt. Im Abschnitt, zu dem man damit gelangt, muß man in jeder Ecke einen Emerald plazieren (am besten werfen) und dann den grauen Knopf drücken. Ranthru sollte man das Buch "On the Properties of the Moonstones" besorgen, um seinen Casting-Skill beträchtlich zu erhöhen. Das Buch findet man im NO des Levels, in dem von Monstern verseuchten Gängewirrwarr.

Level 7:

In diesem vom Magier Tyball beherrschten Level kann man so lange nicht zaubern, bis man Tyball besiegt hat. Zuerst sollte man sich das Medaillon in der Mine östlich vom Eingang besorgen. Mit diesem Medaillon kommt man problemlos an den Wachen vorbei. Irgendwann erreicht man das Gefängnis, dessen Gittertür sich öffnet, wenn man der Trollwache einige Edelsteine gibt. Im Gefängnis bekommt man u.a. von Kallistan einen Crystal Splinter, der einen Geheimgang zu den Zwergengräbern öffnet (Tunnel südlich des Gefängnisses). Das Gefängnis verlassen kann man über einen Geheimgang im NW. Man muß sich einen Weg durch die Lavagegend suchen, dann einen Level tiefer steigen und dort einen Orb Stone mitnehmen. Wieder im Level 7, durchquert man eine Geisterhöhle und danach das Maze. (Vorsicht: einige Felder ziehen satte Hitpoints ab, während andere ohne Vorwarnung töten – also oft abspeichern!). Danach steht man vor Tyball, der die Prinzessin entführt hatte. Am besten erledigt man ihn mit einer Freeze Time Scroll. Der

Impressum

Chefredaktion: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters
Projektleiter: Knut Gollert (kn)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

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, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout/DTP: Isabell Schröfl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Electronic Arts/ Selling Points

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauerstr. 5, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Verkaufspreis: DM 9,80
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, 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 beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304/Hans-Pinselstr. 2, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat;
Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

Orb in der Raummitte wird mit dem Orb Stone vernichtet, dann kann man wieder zaubern. Mit dem Schlüssel von Tyball befreit man die Prinzessin. Jetzt geht es darum, den Dämonen zu beseitigen, der von Tyball schon halb in diese Dimension gebracht wurde. Dazu geht man erst einmal zurück ins Gefängnis und befreit mit Tyballs Schlüssel die übrigen Gefangenen, die einem zu den drei Teilen des Three Part Keys verhelfen.

Level 8:

Man sollte sich im Südwesten die Gebeine von Carasso holen, die von einem Golem bewacht werden. Sie liegen bei einem Ankh und einigen Rune Stones. Diese Gebeine sollte man dann sofort zu seinem Grab in Level 5 bringen (s.o.). In diesem Level sind einige exzellente Waffen versteckt, die man sich holen kann. Von Carasso bekommt man den Schlüssel, der einen Weg zum Zentralraum öffnet. Man kann diesen aber auch direkt erreichen (mit einem gut gezielten Leap oder mit einem Flug-Zauber). Der Zentralraum wird mit dem Three Part Key geöffnet. Den Dämon nicht angreifen, sondern die acht Talismans of Virtue in die Lava werfen.

Zentraler Lösungsweg:

Im Wesentlichen gilt es, Tyball zu vernichten, die Prinzessin zu befreien und einen Dämonen zu beseitigen. Dieser Dämon versucht in Britannia einzudringen. Tyball will die Prinzessin benutzen, um den Dämonen an sie zu binden und ihn dann kontrollieren zu können. Mit Tyballs Tod ist der Dämon frei und stellt eine große Gefahr für Britannia dar. Er kann weder mit Waffen noch mit Magie getötet werden, sondern muß über ein Gate wieder aus Britannia vertrieben werden. Zur Öffnung dieses Gates muß man die acht Talismans of Virtue einsammmeln (s.o.), den Three Part Key bilden (s.o.) und Garamons Gebeine zu seinem Grab bringen. Garamon kann das Gate öffnen, wenn man in dem Raum, in dem der Dämon wartet (Level 8) die acht Talismans in die Lava wirft (Garamon mit "Talisman" und "Lava" auf die Sprünge helfen). Leider wird man mit in das Gate gezogen und muß sich seinen Weg durch die Dimensionen zurück nach Britannia bahnen (dem grünen Weg folgen). Wir lehnen uns zurück und warten in Ruhe auf den zweiten Teil.

Ultima Underworld

Stefan Wieler aus Zürich beglückt uns mit einer Komplettlösung und allen Karten des neuen Origin 3-D-Spektakels.

Grundsätzliches

– Obwohl hier der schnellste Lösungsweg aufgezeichnet ist, lohnt es sich durchaus, sich ein bischen länger in den einzelnen Welten aufzuhalten. Besonders in Castle Sewers sind viele Runen und Zauberstäbe zu finden.

– Du solltest von Zeit zu Zeit wieder ins Castle Britannia zurückkehren, um Deine Skillpoints einzulösen. Auch erfährst Du, was sich in der Zwischenzeit abgespielt hat.

Prison Tower: 8. Level, Bishops Gefängnis
Killhorn Keep: 2. Level, schwebenden Hirn- Kreaturen
Ice Caverns: 2. Level, verlorene Stadt, beim Brunnen
Talorus: 1. Level, Bliy Skup Chamber
Pits of Carnage: 1. Level, Nördlichster Raum
Mage Academy: 8. Level, beim Pentagramm
Lotus Tomb: 1. Level, beim Blackrockkristall
Etheral Void: Beim Shrine of Spiritualaty

Ultima Underworld 2

Ausbildung

Wie es sich in Underworld I bewährt hat, sollte man seine AusbilDung auf eine Waffe beschränken. Meiner Meinung nach ist die Axt die beste Waffe. Ausbilden kann hier Dupre. Sehr wichtig ist es, daß man sich auf Magie ausbilden läßt, da man später viele Rätsel mit Magie umgehen kann. Trainiere deinen Casting Skill und erhöhe den maximalen Manawert so gut es geht. Auch Deine Aggressivität und Deine Verteidigung solltest Du Trainieren. Auf den Rest der AusbilDungsmöglichkeiten kannst Du getrost verzichten.

Moonstones

Besitzt man zwei Moonstones, so kann der eine irgendwo deponiert werden. Spricht man später über dem zweiten den Gate-Spell (VAS REL POR) aus, wird man zu dem ersten Stein teleportiert.

Blackrockgems

Unterwegs findet man in jeder Welt einen Blackrockgem. Bringe diese zum Zauberer Nystul im British Castle. Dieser erwärmt sie, worauf Du sie mit dem großen Blackrockkristall in British's Castle benutzen kannst.

Es kann sich so der Zugang zu einer neuen Welt öffnen oder sonst eine wichtige Funktion haben.

Machtschwerpunkte des Guardiens

Die Orte, an denen Du den Amnetyst-rod benutzen sollst sind:

Weltengrößen

Castle Britannia: 5 große Levels
Prison Tower: 8 kleine Levels
Killhorn Keep: 2 mittlere Levels
Ice Caverns: 2 große Levels
Talorus: 2 große Levels
Pits of Carnage: 3 große Levels
Mage Academy: 8 mittlere Levels
Lotus Tomb: 4 große Levels
Etheral Void: -undefinierbar-

Castle Britannia

Im Zimmer, in dem wir erwachen, befindet sich eine geheime Tür. Dahinter finden wir eine notdürftige Ausrüstung und unseren Runensack. Hinter dem Raum kommen wir zu den Sewers. Bevor wir diese betreten, sollte man mit allen Schloßbewohnern gesprochen haben. Dupre hat den Schlüssel zu den Sewers.

Sewers

Im 2. Level findest Du einen Dieb vor. Nach einem kurzem Gespräch wird er Dir Deine Uhr zurückgeben und sich danach freiwillig ins Gefängnis begeben. Im 3. Level, östlich einiger bewegender Platten, findest Du zwei Gaffer. Du solltest sie früher oder später töten, denn sie bewachen einen Moonstone. Im Verlauf des Spieles wird Dir Charles einen Schlüssel geben. Mit ihm kannst Du eine Tür, die sich an einem Wasserlauf im 3. Level befindet, öffnen. Dort findest Du einen 2. Moonstone. Im 4. Level findest Du einige Spinneneier. Nimm eines mit. Der große Schwarzgesteinfels befindet sich im 5. Level. In der Nähe findest Du auch eine Leiter die Direkt in

den zweiten Level hinaufführt.

Prison Tower

Gleich zu Beginn findest Du in einem Faß einen Zettel, auf dem eine Liste von Lebensmitteln steht. Nimm ihn mit. Im zweiten Level gibst Du Dich bei den Goblins als Nahrungslieferant aus (zeig ihnen den Zettel). Danach kommst Du an zwei Türen. Du kannst die zweite nur öffnen wenn Du die erste wieder hinter Dir verschlossen hast. Sprich zu Smithy im 5. Level. Er wird Dir ein Paar franzium Handschuhe geben. Sprich mit dem Goblinhäuptling im 6. Level. Gib Dich als Freund des Guardiens aus und er wird Dir ein Paßwort sagen. Mit diesem Paßwort kommst Du zu den Gefängnissen im 8. Level. Um das Kraftfeld zu durchqueren, mußt Du die franzium Handschuhe anziehen. Um Bishop zu befreien brauchst Du ein zweites Paar Handschuhe, welches im Besitz von Villain ist. Gehe wieder zu dem Goblinhäuptling und verlange die Schlüssel zu den restlichen Zellen und den Blackrockgem den er Bishop abgenommen hat. Er wird Dir den Stein geben und Dir ein weiteres Paßw ort sagen, mit welchem Du zu dem Koch gehst. Er wird Dir einen Schlüsselbund aushändigen. Nun kannst Du auch den gefangenen Goblin und den Troll befreien. Der Troll wird danach sämtliche noch lebende Goblins töten.

ACHTUNG: franzium Handschuhe nicht wegwerfen.

Killhorn Keep

Bevor Du zur Zauberin Altara im Nordwesten der Burg sprichst, solltest Du mit Mystell, welche sich im Raum nebenan befindet, über Altara sprechen. Sie wird Dir den Auftrag geben Altara auszuspionieren. Wir können diesen Auftrag zwar annehmen, dürfen ihr aber keine Informationen zuspielen. Wir gehen zu Altara und erzählen ihr von Mystells Absichten, worauf sie uns prompt ihre Hilfe anbietet. Mit dem Dolch den sie uns gibt, beseitigen wir einen Dämon im Südwesten des 4. Levels im Castle Britannia (beim Lavafall). Danach geht man nochmals zu ihr und sie gibt Euch den Auftrag, eine schwarze Perle, ein Spinnenei und einen Amethyst Rod (Du findest ihn in Talorus) zu bringen. Mit diesen Gegenständen kann sie einen mächtigen Zauberstab bauen, welcher die Macht des Guardiens in jeder Welt beseitigen kann. Im 2. Level findest Du einen Blackrockstein, welcher von zwei Kopflosen bewacht wird. Im großen Schlafsaal des ersten Levels solltest Du den Map-Spell (WIS EX) aussprechen. Du findest einen Geheimgang welcher Dich in den 2. Level führt. Den Wächter der sich Dir entgegenstellt, mußt Du töten (Achtung, er verwandelt sich in einen Hordling). Die Tür kannst Du mit dem Schlüssel öffnen den Du im 2. Level in einem Nahrungsfaß findest. In diesem Raum mußt Du den Ametyst Rod benutzen. Töte die beiden Hirnkreaturen NICHT, sonst stürzt die ganze Burg ab.

Ice Caverns

In der Nähe findest Du bei einigen Skeletten einige Rucksäcke vor. Kopiere das Map-Stück, das Du dort findest auf Deine Karte. Im 2. Level findest Du im Süden einen Blackrockstein. Paß auf, daß Du an dieser Stelle nicht ins Wasser fällst. Bei einem Wasserfall führt eine Treppe wieder in den 1. Level hinauf. Töte den Eisgolem den Du hier vorfindest. Weiter dem Pfad entlang findest Du nach einer Schlucht vier Schalter. Mit dem Papierfetzen den Du hier am Boden findest, kannst Du schnell herausfinden wie Du die Schalter betätigen mußt (benutze die hinteren beiden Hebel).

Nachdem Du die Schalter betätigt hast, läufst Du in den Teleporter und Du gelangst zu einem Schlüssel. Teleportiere Dich wieder zurück und bringe die Hebel genau in die umgekehrte Stellung. Gehe wieder durch den Teleporter und Du kommst an eine Tür. Du kannst sie mit dem Schlüssel aufschließen. Betätige den Schalter den Du hier vorfindest. Er wird die Wasserschleusen öffnen, die den Weg zur verlorenen Stadt versperren. Kehre wieder in den 2. Level zurück und nun kannst Du zur verloren Stadt schwimmen. Sprich mit dem Geist Beatrice. Sie erzählt Dir von Filanium Deposits im Südwesten, auf welche ich später zu sprechen kommen werde. Benutze den Filanium Rod in der Nähe des Brunnens.

Tolarus

Um den Taloroids helfen zu können, brauchst Du drei Dinge: Den Kristall EOY2 den Du am Ufer des Lavasees im 2. Level findest, den Kristall im Raum hinter Futurian (auf einem Zettel 'für Avatar' den Du in demselben Raum findest, steht die Nummer) und den Delgnizator der im 2. Level im Raum des Vorz Skup Ductsuore an der Wand hängt. Töte den Bliy Skup Ductsuore und die Tür hinter ihm wird sich öffnen. Gehe in die Bliy Scup Chamber. Stelle zuerst den Informationskristall in die violette Form, dann den anderen in die gelbe Form.

Stelle den Delgnizator in den blauen Kreis in der Mitte und ziehe dann an der Kette in der Ecke: Es wird ein neuer, besserer Bliy Scup Ductsuore hergestellt. Benutze hier den Amethyst Rod. Ach ja, Du findest denselben im Norden des 1. Levels. Bring ihn mit einem Spinnenei und einer schwarzen Perle zu Altara. Nachdem Du den neuen Bliy Scup Ductsuore hergestellt hast, kannst Du zu Historian gehen, welcher Dich als Gegenleistung zu einem weiteren Blackrockkristall teleportiert.

Pits of Carnage

Du erfährst hier ziemlich bald daß der Blackrockkristall dieser Welt im Besitz eines Kriegers Namens Dorstag ist, welcher ihn jedoch nicht hergeben will. Im nördlichsten Raum des 1. Levels sollst Du den Amethyst Rod benutzen. Gehe weiter in den 2. Level. Im Südwesten findest Du hier den Zauberer Zorantus. Er ist bereit, seinen Air-Dämon gegen das Scepre of Deadly Seaker einzutauschen. Er erklärt Dir auch wie Du einen Dämon einfangen kannst, worauf ich aber später zurückkommen werde. Gleich in der Nähe findest Du einen Hordling. Töte ihn. Hinter ihm führt eine Treppe in den 3. Level. Im Norden wirst Du in der Nähe von zwei Kopflosen einen grauen Reper antreffen. Achtung, er ist sehr schwer zu besiegen! Hast Du ihn erschlagen, zertrümmere den hinter ihm liegenden Felsen mit einem Rockhammer und Du wirst einige wichtige Runen finden (unter anderem eine VAS-rune).

Auch im 3. Level findest Du den Troll Blog. Spiel solange sein Spiel mit ihm bis er Dich zu deinem Freund erklärt. Sag ihm, daß Dorstag Dir seinen Blackrockkristal nicht geben will. Blog bietet Dir seine Hilfe an. Gehe zu Dorstag, welcher Dich zuerst spöttisch empfängt, Dir den Blackrockkristall aber sofort aushändigt, als Blog wütend hereingestürzt kommt. Jetzt kannst Du Dorstag zum Duell auffordern (mußt aber nicht). Willst Du gegen ihn kämpfen, solltest Du den Missile Protection Spruch (GRAV SANCT POR) anwenden.

Hinter einer Geheimtür im 2. Level findest Du einen Erdgolem der ein Juwelens Schild bewacht. Im 3. Level findest Du hinter einer Geheimtür eine Liche, die Du jedoch nicht unbedingt töten mußt. Wenn Du sie tötest, dann benutz den Zauberspruch, den Du hier findest. Es wird sich hinter Dir eine versteckte Tür öffnen.

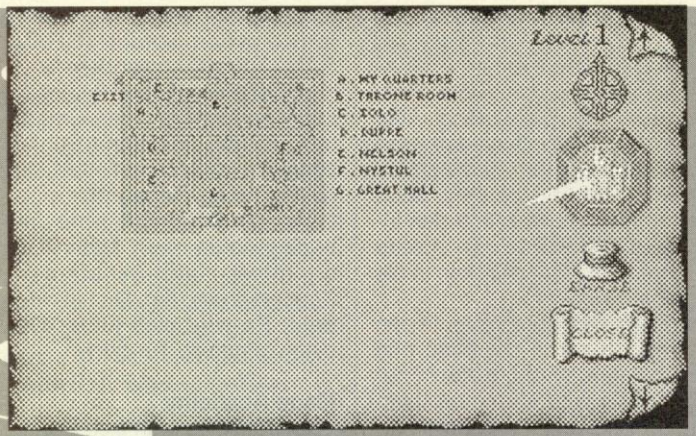
Mage Academy

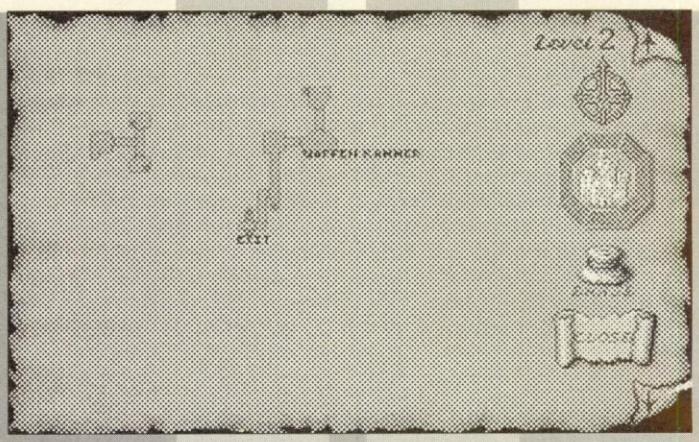
Zuerst sollte man sich Durch die 'Prüfungslevel' bis in den 8. Level vorkämpfen. Alle 7 Level sind relativ leicht: Es geht immer darum, einen Schlüssel zu finden, eventuell ein Rätsel zu lösen und dann die Tür zum nächsten Level aufzuschließen. Im 8. Level findet man bei einem Pentagramm einen Blackrockkristall. Hier sollst Du den Amethyst Rod benutzen. Hinter einem Bett, welches in einem der Zimmer steht, findest Du einen Schlüssel. In demselben Raum befindet sich eine Geheimtür, hinter der Du einen wertvollen Haarreif findest. Mit dem Schlüssel kann der Secure Raum aufgeschlossen werden. Gehe in die graue Mondpforte und Du gelangst in die Etheral Void. Es lohnt sich hier Night Vision zu zaubern (QUAS LOR).

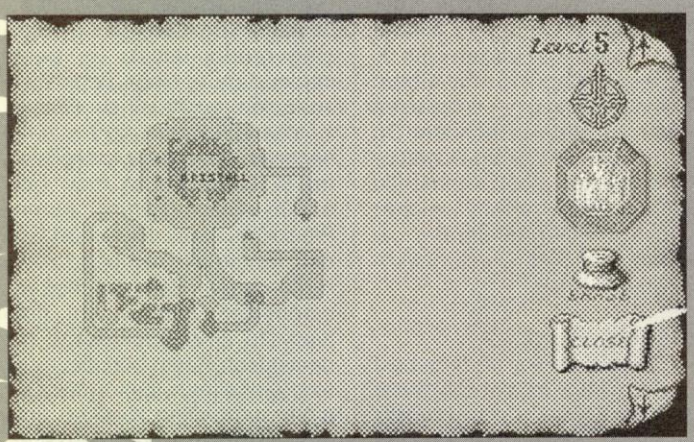
Gehe auf dem Pfad weiter bis Du an einen Wasserlauf kommst. Du findest hier in der Nähe einen Schalter. Hat man den Hebel betätigt, kann man durch eine sich in der Nähe befindende Tür gehen. Nun muß man sich durch pechschwarze Gänge kämpfen, bis man zu einem weiteren Schalter gelangt. Drücke ihn und eine weitere Türe wird sich öffnen. Teleportiere Dich nun weiter. Beim Lavasee angekommen solltest Du zuerst die Tür links von Dir öffnen. Hast Du Dich wieder weiter teleportiert kommst Du wieder in schwarze Gänge.

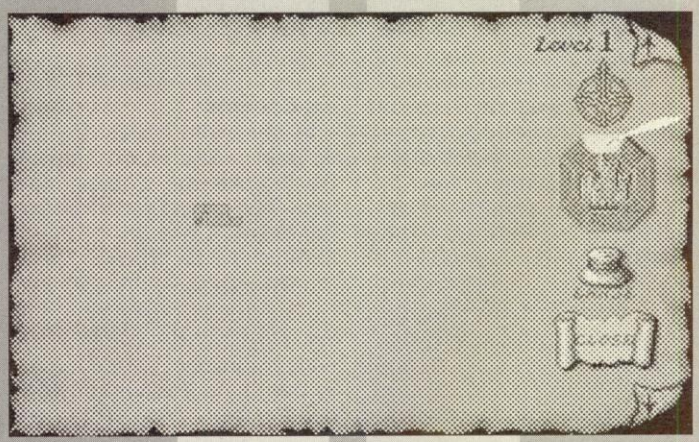
ACHTUNG: Durch eine Wand kann man hindurchgehen. Hier findest Du in einer Schatztruhe wichtige Runen und zwei Flaschen. NICHT TRINKEN, das ist das später wichtige Basilikoil! In demselben Raum gibt es noch eine Wand, die man durchqueren kann. Dahinter mußt Du durch ein Kraftfeld gehen (benutze die franzium Handschuhe). Ein Platte am Boden kannst Du entfernen.

Hier findest Du neben einigen wichtigen Runen eine magische Juwelenaxt. Es ist die

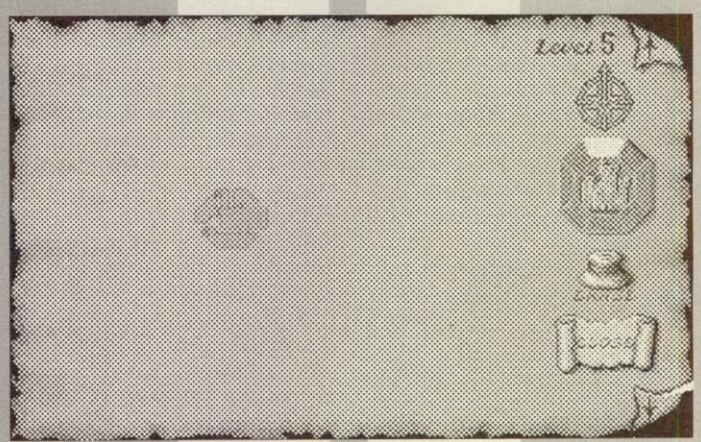












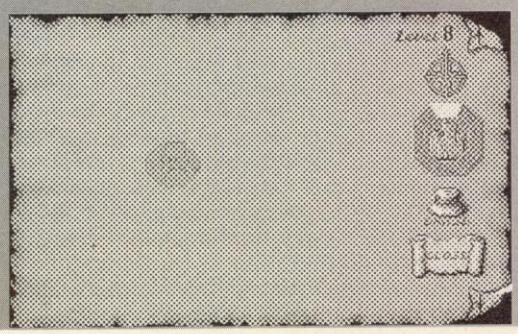
stärkste Waffe, die man besitzen kann, da bei jedem Schlag noch ein 'Flame Wind' dazukommt. Man sollte die Axt jedoch nur benutzen, wenn man sich mit dem SANCT FLAM Spell vor Feuer geschützt hat.

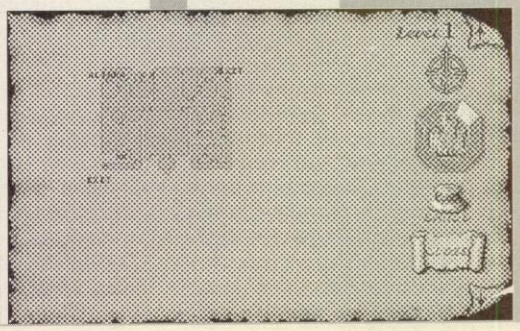
Lotus Tomb

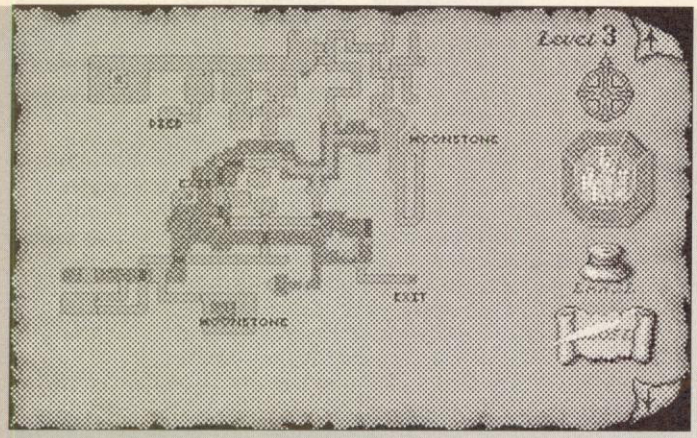
Zuerst sollte man einmal die in der Nähe liegenden Felsbrocken mit einem Rockhammer zertrümmern. Dahinter findet man einen weiteren Blackrockkristall. Hier den Amethyst Rod benutzen. Nimm auch die Knochen und das Mapstück, daß Du dort findest mit. Nachher solltest Du die anderen Mapstücke suchen die im 1. Level verstreut sind, damit Du Dich im 3. Level gut orientieren kannst. Im 2. Level kannst Du die gefundenen Knochen einem Gespenst geben. Sprich mit Helena, welche Dich zu ihrem Mann, dem verstorbenen König, senden wird.

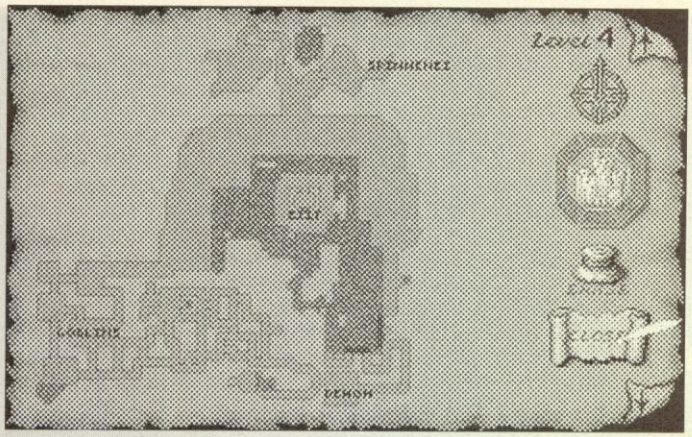
Zieh den Guardien-Signet Ring, den Du gleich vor der Treppe, die in den 3. Level führt, findest. Sprich im 3. Level mit Silanius, welcher dich, dank deines Ringes, für einen Diener des Guardiens hält. Er wird Dir von einem verlorenen Schlüssel erzählen, denn Du jedoch nicht unbedingt zu suchen brauchst, da Du in dieser Welt alle Türen mit einem Open-Spell öffnen kannst (EX MANI).

Es gibt nun viele Wege, sich Durch das Labyrinth zu bewegen, daß Dich hier erwartet. Du wirst viele Abgründe und Schalter vorfinden. Ich empfehle, sich nicht lange den Kopf an den Rätseln zu zerbrechen und einfach über die Abgründe hinwegzufliegen. Falls Du ein Schwertkämpfer bist, solltest Du Dir auf jeden Fall das Schwarze Schwert, das im Südwesten des Levels liegt, holen.

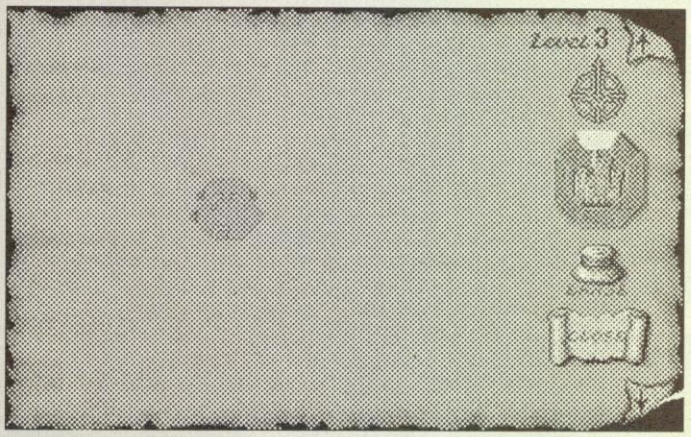










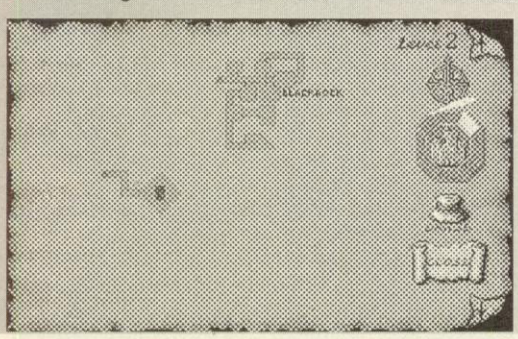


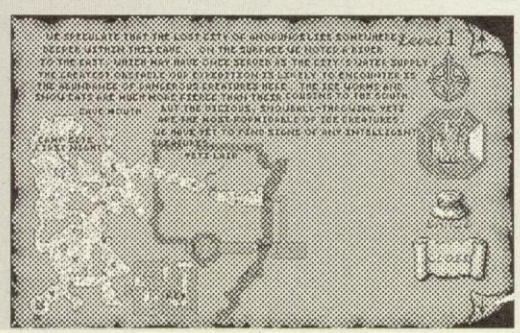




Im 4. Level erwarten Dich 3 Lichen, die Beschützer des Königs. Die 1. Liche ist relativ leicht zu besiegen. Bei der 2. Liche empfehle ich einen Timestop (AN TYM). Da der Weg vor Dir versperrt ist, solltest Du nun in den Raum östlich von Dir gehen. Am anderen Ende einer Kluft siehst Du ein Pentagramm. Du kannst versuchen, Dich mit einem Spellportal Zauber (VAS EX YLEM) rüber zu teleportieren (was jedoch nicht immer Erfolg bringt). Am besten man fliegt über die Kluft hinweg (VAS HUR POR). Blas eine der Kerzen des Pentagramms aus und der Weg in den Süden wird sich öffnen. Töte die Liche, die Du nun antriffst. Da die Türe vor Dir versperrt ist, gehst Du nochmals nach Osten. Du kannst unter dem Wasserfall hinDurchgehen. Auch hier empfiehlt sich ein Timestop, da die Monster, die Du hier antriffst, in großer Überzahl sind.

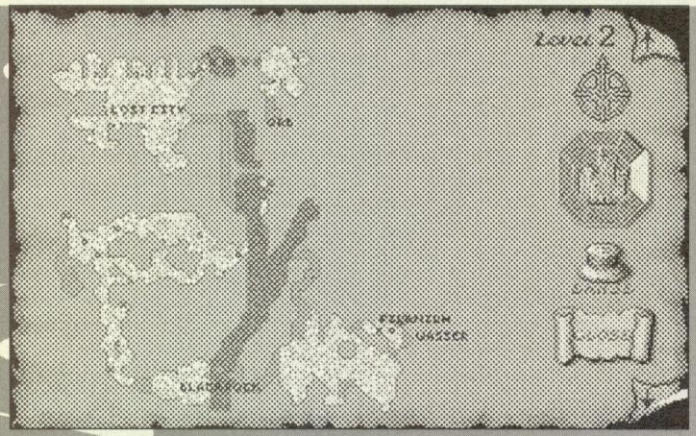
Mit Schlüssel den Du hier findest, kannst Du die Türe aufschließen. Gehe einfach über die Schlucht vor Dir hinweg, die Brücke ist unsichtbar. Endlich beim König angelangt, wird er Dir sein Horn nach einem kurzen Gespräch überlassen. Nimm auch den Banner, den Du hier findest mit und bringe ihn zu Ogri in Killhorn Keep. Mit dem Horn gehst Du zu Nystul. Er erklärt Dir, daß man mit diesem Horn den großen Kristall der um das Schloss liegt, zerstören kann.

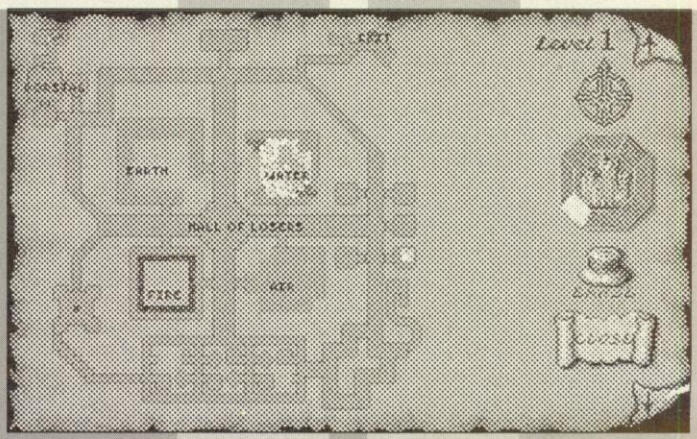


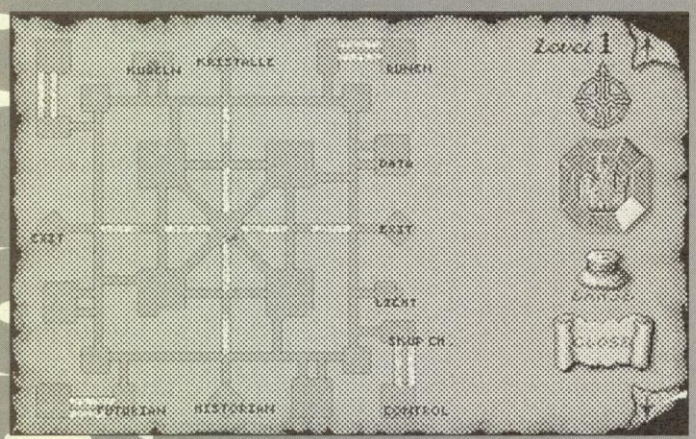


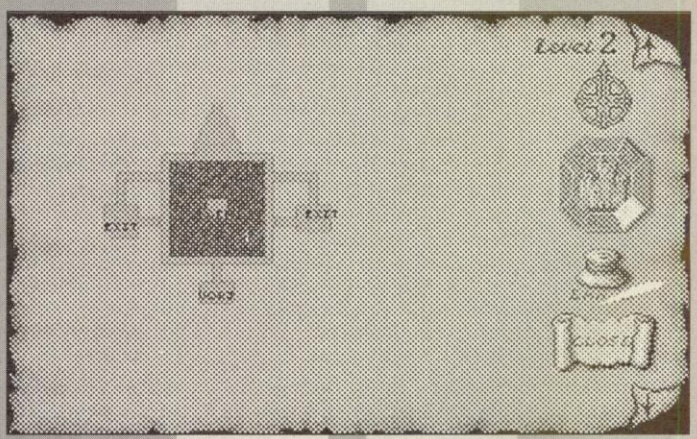
Etherial Void & das Finale

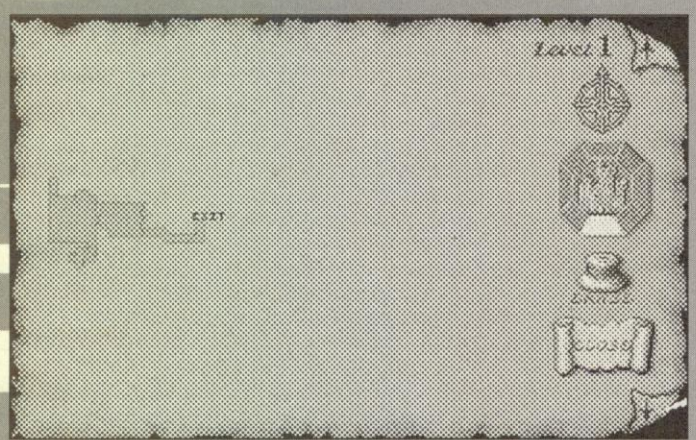
Zuerst sollte man das Scepre of Deadly Seaker finden. Benutzt die roten Moongates. Der SANCT FLAM Spell erweist sich hier als sehr nützlich. Das Scepre wird von einigen Dämonen und einem Destroyer bewacht. Am besten man schnappt sich das Scepre und macht sich aus dem Staub.











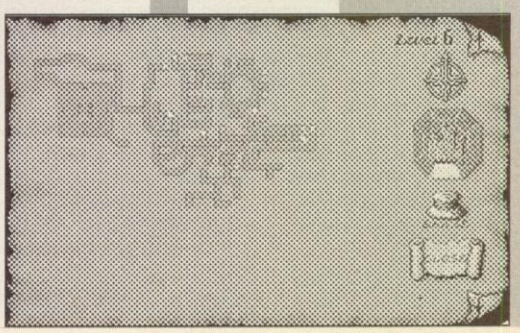


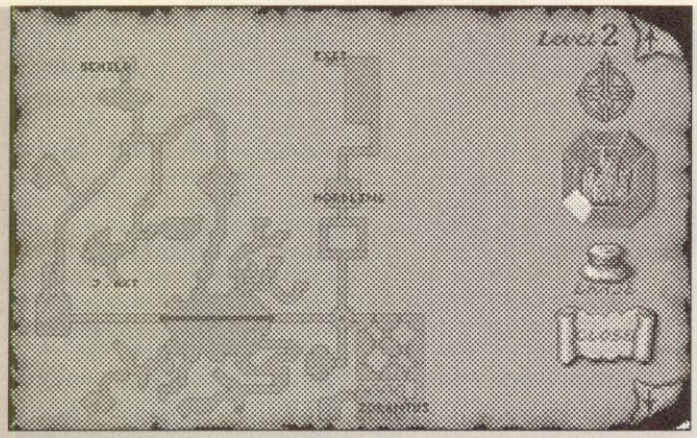
Das Scepre bringt Ihr nun zu Zorantus, welcher Dir nun seinen Air-Dämon gibt. Nun mußt Du den Dämon in deinen Körper einschleusen. Gehe zuerst in die Ice Caverns.

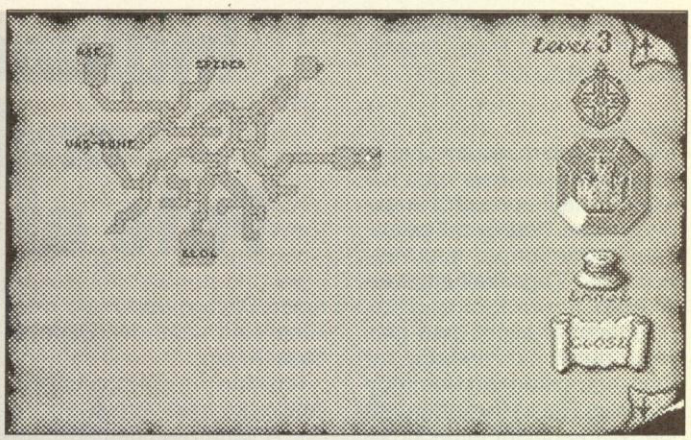
Im Südosten findest Du bei einer Horde Yetis, einen Tümpel der mit Filanium getränkt ist. Wirf eine Flasche Basilikoil hinein. Nun badest Du Dich in dem Tümpel (..). Wenn Du alles richtig gemacht hast, sollte nun die Nachricht 'you're skin is oily' kommen. Nun mußt Du Dich erhitzen: Zaubere einen Iron Flesh (IN VAS SANCT). Die Ölkruste an deinem Körper erhärtet sich. Gehe nun wieder in die Etheral Void. Benutze die weißen Moongates bis Du bei einem Pentagramm angelangt bist. Hier kannst Du den Air-Dämon rauslassen und er wird in deinen Körper hineingezogen. Nun hast Du endlich genug Kraft, das Horn zu blasen. Wenn Du irgendwo einen Fly-Zauberspruch findest, dann bring ihn zu Prinz (benutze die blauen Moongates). Sprich mit den Whisps und die wirst die Geschichte der Thrilkun erfahren.

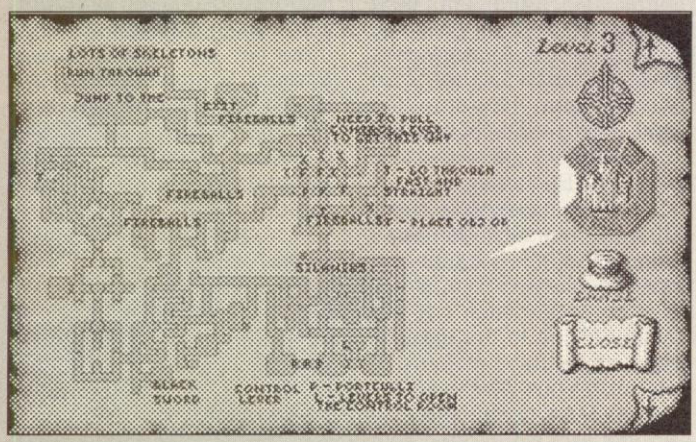
Um zu dem Shrine of Spirtualaty zu kommen, würde ich einen Trick anwenden: Geh zuerst in die Pits of Casnage und such den Raum auf, der ganz im Norden liegt. Hier findest Du einige Blumen. Iß eine davon. Nun nimmst Du einen Moonstone und wirfst ihn auf den Boden. Geh nahe an eine Wand und versuche den zweiten Moonstone daranzuwerfen. Du solltest so nahe an der Wand sein, dass die Nachricht 'no space to drop that' kommt. Nun hast Du den zweiten Moonstone in der Hand. Drücke F 10 um zu schlafen. Meistens träumst Du nun von der Etheral Void und vom Shrine of Spirtualaty. Du kannst zwar dein Inventar nicht benut-

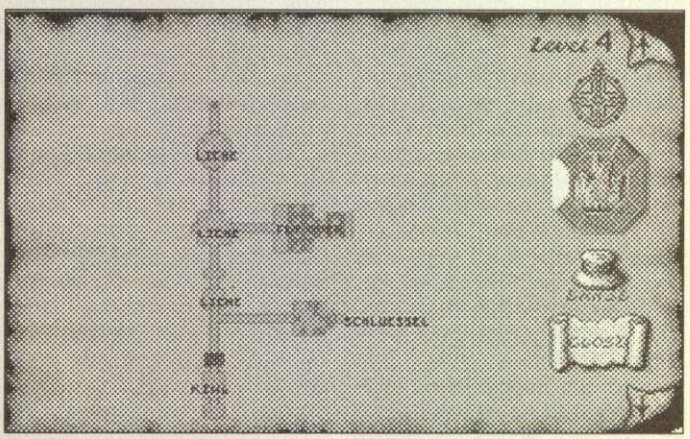


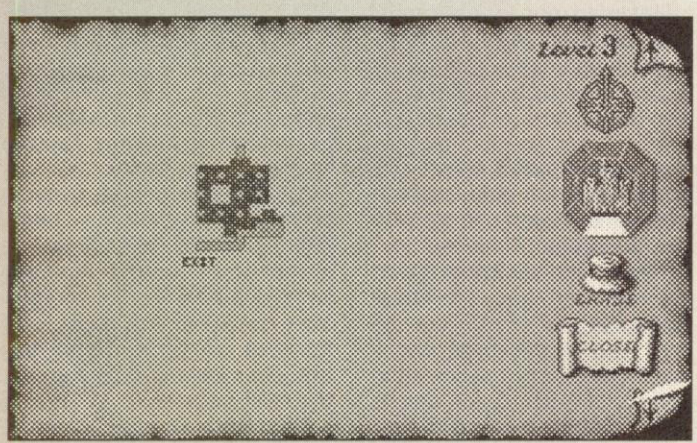


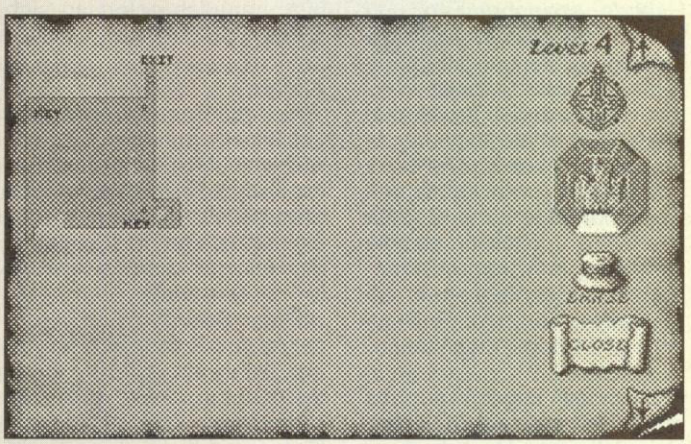










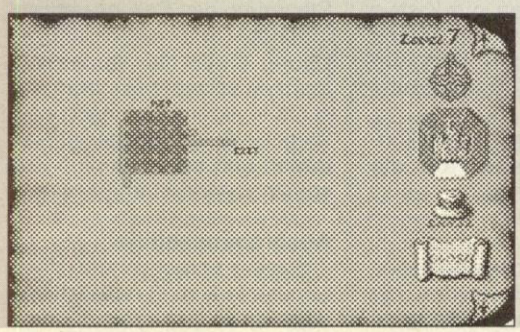


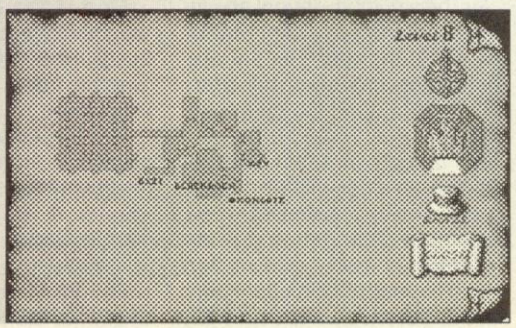
zen, wohl aber den Moonstone, den Du in der Hand hast, hier niederlegen.

Wenn Du erwacht bist, kannst Du über dem 2. Moonstone, der am Boden liegt, einen Gate-Spell (VAS REL POR) aussprechen und Du wirst vor den Shrine teleportiert. Nimm den Blackrockkristall den Du hier findest. Nimm den Moonstone den Du hier deponiert hast und sprich nochmals einen Gate-Spell über ihm aus. Du wirst wieder zurückteleportiert.

Nun solltest Du noch einmal nach Killhorn Keep zurück kehren. Dort hat Mors Gotha mit einer Kriegertruppe den Oberbefehl übernommen. Du erfährst schnell, daß sie ein sehr wichtiges Zauberbuch dabei hat. Gehe in ihr Zimmer, wo sie Dich zum Duell herausfordert. Entweder Du kämpfst gegen sie (Du kannst sie nicht töten da sie im letzten Moment vom Guardien gerettet wird), oder Du schnappst Dir einfach das Zauberbuch und verschwindest so schnell wie möglich.

Bring das Zauberbuch nun zu Nystul, welcher damit den Zauber des Guardiens brechen kann. Er wird Dir eine Reihe Fragen stellen. Wenn Du nicht alle beantworten kannst, solltest Du mit Nell reden. Nachher kannst Du in den Thronsaal gehen. Hier warten alle Einwohner des Schlosses und das (relativ spärliche) Finale auf dich.





Nachtrag

Im Castle Britannia spielt sich im Verlaufe des Spieles noch eine Geschichte um den Verräter ab. Ich habe hierzu absichtlich nichts erwähnt, da es keinen direkten Einfluß auf das Spielgeschehen hat und ich dem Spieler nicht die Spannung wegnehmen möchte, indem ich verrate, wer der Mörder ist.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Folgende Komplettlösung erreichte uns von Peter Sterrer aus Lambach.

New York

Nach der Introsequenz befindet sich Indy in New York, wo er verzweifelt versucht, in die "Show" von Sophia zu gelangen. Dabei könnte ihm vielleicht eine Tageszeitung weiterhelfen.

Danach versucht man entweder durch die Hintertür zur Bühne zu gelangen, wo Indy auf einen Rausschmeißer trifft oder man schiebt einfach die Kisten beiseite, um zum Fenster zu gelangen!

Den Rausschmeißer kann man entweder mit Redegewandtheit oder einfach mit purer Gewalt aus dem Weg gehen, wobei ersteres vorzuziehen ist (auch die andere Möglichkeit dürfte kein Problem sein, wenn man im Tastaturmodus nur ausgiebig genug auf die Cursortasten hämmert). Ist man dem ersten Hindernis aus dem Weg gegangen, muß Indy zuerst den Bühnenarbeiter loswerden, um Sophias Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Indy braucht ihn nur auf seine Hobbys anzusprechen und schon weiß man, was mit der Zeitung anzufangen ist.

Ist der Bühnenarbeiter einmal verschwunden, sollte man an den Hebeln so lange herum probieren, bis das grüne Licht aufleuchtet und dann den Knopf drücken und Sophia bricht ihre Vorstellung ab. Die Handlung läuft nun in sogenannten "Schnittszenen" ab und Indy erfährt, was die Deutschen mit dem "Orichalcum" vorhaben.

Die beiden begeben sich auf die Reise nach Island, um Mr. Heimdall einen Besuch abzustatten und einige wichtige Informationen von ihm zu bekommen.

Tikal

In Tikal muß sich unser Held den Weg durch den Urwald bahnen und stößt hierbei auf eine Schlange und eine Dschungelratte. Indy verwendet seine Peitsche, um das Tier zur Schlange zu jagen und kann nach erfolgtem Ritual auf den Baum klettern und somit die Schlucht überwinden. Indy sucht nun nach Mr. Sternhart, der sofort aus dem Tempel hervorgeeilt kommt und diesen nicht eher besichtigen läßt, bevor man nicht eine Frage beantwortet. An dieser Stelle kann einem der Papagei weiterhelfen, indem man angibt, daß man den Titel des Verlorenen Dialogs von Plato nicht kennt und dann den Papagei danach fragt.

Ist man im Tempel angelangt, gibt man vorerst Sophia den Auftrag Sternhart abzulenken, damit Indy genug Zeit hat, den Tempel zu erforschen. Indy entdeckt an der Wand eine Gravur, die sich nicht von der Wand lösen läßt, weil sie zu schmutzig ist.

Die Petroleumlampe von Sternhart's Verkaufsstand könnte ihm hier sehr nützlich sein. Hat man nun die Gravur, befestigt man diese am Tierkopf und zieht daran. Beim daraufhin erscheinenden Grab bemächtigt sich Sternhart sofort des nun freigelegten Weltsteins.

Dabei übersieht er aber eine wertvolle Orichalcum-Perle, die Indy natürlich sofort an sich nimmt.

Azoren

Auf den Azoren erhält man von Costa nur dann die gewünschte Information über Platos Dialog, wenn man ihm ein atlantisches Artefakt gibt. Indy erinnert sich an die Statue, die Mr. Heimdall in Island bearbeitet hat und stattet ihm einen weiteren Besuch ab. Mr. Heimdall ist im Eis steifgefroren und Indy kann mit Hilfe der Perle die Statue aus dem Eis schmelzen. Nun hat man die Statue und bietet diese Costa zum Tausch gegen die Informationen an. Costa geht auf den Handel ein und erzählt Indy, in welcher Sammlung sich das Buch befindet. Indy und Sophia fahren nun zum Barnett College, da Indy hofft, den Dialog von Plato dort zu finden.

Barnett College

Es hängt jetzt davon ab, in welcher Sammlung sich Platos Dialog befindet. Ist es die Sammlung im Raum mit dem Totempfahl, steht Indy vor dem Problem, die Truhe zu öffnen. Dazu braucht er einen Schlüssel den er einen Raum höher in der Urne findet. Um aber dorthin zu gelangen, muß der Totempfahl zum Loch in der Decke geschoben werden. Damit dies auch klappt, sollte man einmal in Indy's Büro im Kühlschrank nachsehen. Denn dort findet man ein Glas Mayonnaise, welches sich vorzüglich dazu eignet, den Boden glatt zu machen. Oder Indy nimmt im Raum mit dem Bücherregal die Pfeilspitze aus der oberen Etage und wickelt sie in den roten Lappen, den man im Raum mit dem Ofen findet. Jetzt gebraucht man ihn sozusagen als Schraubenzieher für das Bücherregal.

Die dritte und letzte Möglichkeit: Indy untersucht den Stuhl in der Bibliothek genauer und findet dabei einen Kaugummi, welchen er sogleich mit der Kohlenrutsche in der unteren Etage verwendet, um damit zu den Katzen aus Wachs zu gelangen. Man nimmt eine an sich und wirft sie in den Ofen.

Hat man nun nach langer Suche endlich das vielgesuchte Buch gefunden, begibt sich unser Held frohen Mutes in sein Büro.

New York – Indy's Büro

Indy wird nun ein Gespräch mit Sophia führen und sie wird ihm dann sein Schicksal vorhersagen und das hängt davon ab wie man das 1. Rätsel gelöst hat. Auf alle Fälle sollte man jetzt abspeichern, damit man alle 3 Wege spielen kann und nicht später durch den 1. Teil des Abenteuers muß.

Hat sich Indy an dem Wachposten vor Sophias Showbühne vorbeigeredet, wird Sophia ihm den Teamweg vorschlagen und Indy und Sophia werden das Abenteuer und so manche Rätsel gemeinsam bestehen. Aber ist Biff, der Pförtner, niedergeschlagen worden, wird Sophia den Action-Modus vorschlagen und man begibt sich allein auf die Reise.

Und wenn man die Kisten weggeschoben hat, damit man zur Bühne gelangt, dann wird Sophia den Rätsel-Modus empfehlen.

Der Rest dieser Lösung konzentriert sich aber auf die Teamwork-Lösung.

Monte Carlo

Zuerst muß Trottier gefunden und identifiziert werden. Er stellt Indy eine Frage, die leicht zu lösen ist, wenn man vorher Platos Dialog gelesen hat. Nun gilt es Trottier davon zu überzeugen, mit Sophia eine Séance abzuhalten. Hat man das geschafft, startet Sophia ihren geistigen Akt und sie braucht für die letzte Frage ein bißchen Glück, um in den Besitz des begehrten Sonnensteins zu kommen.

Aber nach mehrmaligen Versuchen sollte auch das kein weiteres Hindernis darstellen (einfach abspeichern und sooft versuchen, bis es klappt!). Auch Indy's Methode ist ganz lustig anzuschauen und führt zum selben Ergebnis. Er muß dazu nur die Taschenlampe aus dem Schrank nehmen und den Strom unterbrechen. Dann das Bettlaken mit der Maske aus Algier verwenden und Trottier verschwindet angsterfüllt aus dem Zimmer.

Algier

Neugierig erkundet Indy den Marktplatz und findet im Hinterhof Omar Al-Jabbar. Man zeigt ihm den Sonnenstein und bekommt von ihm eine Karte und seine "besten Kamele". Nach erfolgloser Reise mit den so guten Kamelen bekommt Indy von seinem Stand die Maske (auch in Algier zu gebrauchen), die man gleich gegen etwas anderes eintauschen kann, um damit vom Händler die Taube-am-Spieß zu erhalten.

Nach mehrmaligen Versuchen und ein bißchen Glück hat man die Taube und tauscht sie beim Bettler gegen das Ballonticket ein. Die zwei können aber noch immer nicht die Ballonreise antreten, denn sie brauchen etwas, daß sie von dem Seil befreit.

Des Rätsels Lösung: Indy schubst Sophia einfach zum Messerwerfer hin und muß als Zielscheibe für den Messerwerfer herhalten. Als Belohnung für dieses waghalsige Unternehmen bekommt man von ihm, wie nicht anders erwartet, ein Messer geschenkt, mit dem die beiden jetzt ungehindert die große Reise über die Wüste antreten können.

Nun muß man sich mit der Steuerung des Ballons vertraut machen und nach einiger Übung dürfte dies auch nicht mehr so schwer sein. Indy versucht in jeder Oase nach dem Weg zur Ausgrabungsstätte zu fragen und kommt einige Zeit später sogar dort an.

Ausgrabungsstätte

Sophia verschwindet plötzlich und Indy muß natürlich versuchen, sie zu befreien und für

ein funktionsfähiges Vehikel sorgen, damit die beiden diese Gegend auch wieder verlassen können. Indy findet verschiedene Gegenstände, wie einen Tonkrug, eine scharfe Schiffsrippe, einen Holzstift und einen Schlauch, die er an sich nehmen muß. Damit Indy Benzin für den Generator bekommt, füllt er den Tonkrug mit dem Benzin vom Truck (der Schlauch eignet sich sehr gut dafür, das Benzin aus dem Tank zu bekommen). Ist nun endlich Licht, steckt er den Holzstift in das Wandgemälde, welches er vorher mit Hilfe der Schiffsrippe freigelegt hat.

Nun nur noch den Sonnenstein mit dem Stift benutzen und diesen richtig einstellen (siehe Platos Dialog). Schon erscheint Sophia mit der Verteilerkappe in der Hand und man braucht nur die Zündkerze an sich zu nehmen und der Reise nach Kreta steht nichts mehr im Wege.

Kreta

Auf Kreta gibt es eine Menge Ruinen zu untersuchen und Indy trifft auch auf eine, die ihm vorerst noch ein Rätsel ist. Denn der Raum mit dem Wandgemälde stellt eine Art Schatzkarte dar. Indy nimmt das Vermessungsgerät an sich und räumt die Steine beiseite, wobei ein Kopf und ein Schwanz erscheinen. Er benutzt das Vermessungsgerät mit beiden Skulpturen und peilt haargenau die in der Mitte des Platzes stehenden Hörner an.

Dann erscheint eine mit X markierte Stelle, die Indy natürlich sofort untersucht und mit der Schiffsrippe den Mondstein freilegt. Nun verwendet er die beiden Steine auf der Achse und bringt sie wieder in die richtige Position (siehe Platos Dialog).

Plötzlich öffnet sich eine Geheimtür und Indy und Sophia befinden sich jetzt in einem Labyrinth, in dem es viele Rätsel zu lösen gilt.

Labyrinth

Indy eignet sich die Statuenköpfe an und erfährt dabei ihre Funktion. Den dritten Statuenkopf bekommt Indy nur, wenn er einen Raum weiter seine Peitsche geschickt benutzt.

Im Raum mit dem verschlossenen Eingang werden die Statuenköpfe auf das Regal gestellt und wie durch ein Wunder öffnet sich das Gitter. Doch bevor man die neu aufgetauchten Räume betritt, sollte sich das Zweiergespann in den Raum mit dem Minotaurus begeben. Dort bemerkt Indy nämlich bewegliche Plattform am Boden. Er untersucht die Statue etwas genauer und stellt fest, daß der Kopf des Minotaurus wackelig ist. Also liegt nichts näher, als daß Indy wieder zu seiner Peitsche greift und somit den Kopf herunterholt, der dann glücklicherweise auf der beweglichen Plattform landet.

So begeben sich unsere wagemutigen Helden einen Stock tiefer und treffen auf ein Knochengerüst, welches sich nach näherer Betrachtung, als das von Dr. Sternhart herausstellt. Nach überstandener Trauer entdeckt Indy den Weltstein, den Sternhart auf Tikal an sich genommen hat, einen Stab und eine Notiz. In die oberen Räume gelangt Indy nur, wenn er den Wasserfall genauer inspiziert. Um zu der Goldkiste zu gelangen, muß man einfach den Stab mit dem Kiel verwenden, der dann das Gegengewicht löst.

Doch der Lift kann erst in Betrieb genommen werden, wenn der Mund der Statue, einen Stock tiefer, mit dem Stab in Berührung kommt. Hat man nun die Kiste, begibt man sich wieder zu Sophia und erkundet den nächsten Raum der verschlossen zu sein scheint. Doch ein kleines Loch in der Wand läßt so manche Hoffnungen und Ideen in Indy aufkeimen. Er muß versuchen, Sophia davon zu überzeugen, daß dies der einzige Weg ist weiterzukommen und mit den richtigen Antworten dürfte dies auch nicht so schwer sein.

Nun scheint es keinen Ausweg mehr zu geben, denn Indy kommt einfach nicht mehr weiter – bis er Sophia um Hilfe bittet und ihr den Rat gibt, ihr Halsband in die Goldkiste zu legen, damit der Orichalcum-Detektor nicht mehr auf Indy oder Sophia zeigt. Hat man Sophia überredet und den Bernsteinfisch benutzt, zeigt dieser auf die Steinwand. Indy benutzt seine Schiffsrippe und stößt auf eine Geheimtür, die er natürlich sofort öffnet. Er findet den Grund, warum der Bernsteinfisch auf die Wand zeigte und begibt sich einen Raum weiter, wo er auf ein Modell von Atlantis trifft.

So, nun ist Indy gezwungen, alle 3 Steine auf einmal auf die Achse zu legen, um weiterzukommen (richtige Position: Vollmond scheint auf Nacht und Weltstein auf Ostsee einstellen).

Eine Tür öffnet sich und als Indy den nächsten Raum betritt, vermißt er seine so geliebte Sophia. Kerner kommt mit einer Pistole in der Hand hereingestürmt und verlangt die 3 Steine (es ist besser man fackelt nicht lange und überreicht ihm die Steine, wenn man dem Tod aus dem Weg gehen will). Kerner verschwindet mit den Steinen und versperrt den Ausgang und Indy ist wieder einmal seinem scharfsinnigen Verstand ausgeliefert, um sich aus dieser ausweglos erscheinenden Situation zu befreien. Wiederum untersucht er den Raum etwas sorgfältiger und findet, wie nicht anders zu erwarten, eine leicht brüchige Wand. Hat sich unser tapferer Held endlich befreit, begibt er sich wagemutig auf das deutsche U-Boot.

U-Boot

Der Kapitän dürfte kein weiteres Problem darstellen, weil er nicht sehr stark ist. Indy sollte versuchen, auf irgendeine Weise die Matrosen loszuwerden (eine Sprechanlage könnte ihm hier von Nutzen sein). Hat man nun freien Zugang zu den unteren Decks, findet man Sophia, von einem Nazi streng bewacht, wieder. Um zu ihr zu gelangen, begibt man sich zum Raum, hinter dem Sophia gefangengehalten wird und kommuniziert mit ihr durch ein kleines Fenster. Indy gibt ihr den Auftrag, die Wache abzulenken und klettert zu Sophia hinunter, wo er einen "Saugnapf" findet, der sich gut als Hebel für die Tiefeneinstellung eignet.

Dann geht Indy direkt auf die Wache zu (speichert sicherheitshalber ab) und Sophia zieht dem Nazi eins mit dem Kübel über. Indy erfährt wo die Steine versteckt sind und muß diese nur mehr aus dem Safe herausbekommen. Eine Porzellantasse mit Batteriesäure gefüllt und mit dem Safe verwendet, wirkt an dieser Stelle Wunder. Man erhält außerdem einen Schlüssel, mit dem das Steuerruder vom Schloß befreit und in Funktion gesetzt werden kann. Die Richtungs- und Geschwindigkeitshebel sind sowieso leicht zu finden. Voller Hoffnungen versucht man jetzt durch die Luftschleuse zu gelangen, um so das heißersehnte ATLANTIS zu erreichen.

Atlantis

Jetzt erforschen die beiden gemeinsam die dunkle Umgebung und Indy stößt auf eine Leiter und einen steilen Anstieg. Als Indy gerade die Leiter mit der brüchigen Treppe benutzen will, wird Sophia schon wieder entführt.

In diesem Raum findet man eine Steintruhe, in der sich ein Stab befindet, den man genauer anschauen sollte und der sich noch als sehr hilfreich herausstellt. Nach langem Überlegen und vergeblichem Suchen nach einer Lichtquelle kommt Indy eine Idee und er gibt eine Orichalcum-Perle in die Öffnung des Stabes.
Es werde Licht!

Ohne Probleme kann man sich nun einem kniffligen Rätsel mit den Steinen ausliefern, um die verschlossene Metalltüre zu öffnen.

Die richtige Position der Steine ist nach mehrmaligem Probieren auch herausgefunden und die verschlossene Bronzetüre öffnet sich und somit den Eingang zum versunkenen ATLANTIS.

Atlantis 2. Teil (äußerer Ring)

Atlantis wird nun in 4 verschiedenen Teilabschnitten aus der Vogelperspektive gezeigt und Indy muß sich leider alleine durchschlagen und erkundet neugierig jeden Raum (die Anordnung der Räume ändert sich mit jedem neuen Spiel). Indy findet heraus, wo Sophia gefangengehalten wird (man kann durch 2 verschiedene Schächte zu ihr gelangen) und steckt der Statue eine Orichalcum-Perle in den Mund, welche sich dann selbständig macht und die Wache niedertrampelt.

Im Statuenraum entdeckt Indy einen Steinbecher, den er nur an sich nehmen kann, wenn er die Leiter für den Abgrund benutzt. Außerdem findet Indy in einem Raum einen Fischkopf und die Aalstatue aus Island. Wenn man schon weiß, wo sich der Lavaraum befindet, benutzt man den Steinbecher auf dem Podest und stellt den Fischkopf in die Vertiefung und siehe da, der Steinbecher füllt sich mit Lava. Diesen braucht man, um im Maschinenraum zusätzlich Orichalcum-Perlen zu erzeugen. Damit man die Wundermaschine aber in Betrieb nehmen kann, muß man vorher ein Teil einer atlantischen Maschine finden, welches sich in einem Raum mit Roboterteilen befindet.

Das Bronzerad steckt man nun an seinen Platz und gießt die Lava in den Trichter und schon hat die Maschine eine Menge Perlen ausgespuckt. So, nun gilt es noch einige andere wichtige Gegenstände zu finden. Sollte Indy einmal von

einer Wache aufgehalten werden, sollte dem Kampf nicht ausgewichen werden, denn ein Soldat läßt Proviant zurück, der später noch seine Bedeutung hat. Hat Indy sich schon den Brustkorb angeeignet, verwendet er die Wurst mit dem Brustkorb und benutzt es als Köder für eine Krabbe (in den Krabbenraum zum Teich legen).

Im Wachraum will es einfach nicht gelingen, die Doppeltür zu öffnen und erst nach langem Grübeln fällt Indy die rettende Lösung ein (Indy erinnert sich an Island wie er die Statue aus dem Eis geschmolzen hat). Er benutzt die Aalstatue mit einer Orichalcum-Perle, wirft diese in das Wasser und genau wie erwartet, verdampft dieses. Jetzt braucht nur mehr eine Perle in den Fischkopf gesteckt werden, und der verschlossene Eingang zum Kanal öffnet sich .

Und weiter geht es mit dem Rätselraten und die Spannung steigert sich ins Unermeßliche. Indy muß Sophia aus dem Gefängnis befreien, was gar keine leichte Aufgabe ist. Er verläßt Sophia nach nicht sehr zielführendem Gespräch und begibt sich zum Kanal.

Kanal

Dort trifft Indy auf einen Octopus, der sehr hungrig zu sein scheint und die gefangene Krabbe wartet schon sehnsüchtig darauf vom Octopus gefressen zu werden.

Ist dieser beseitigt, gelangt man unbeschadet an die andere Seite, wo sich Indy auf das Krabbenfloß begibt und es in Betrieb nimmt (natürlich mit einer Orichalcum-Perle – mit was sonst?).

Die Gitter lassen sich leicht mit einem der 3 Steine öffnen.

Atlantis 3. Teil (Die atlantische Maschine)

Die atlantische Maschine stellt das nächste große Rätsel dar und der mittlerweile schwitzende Indy tüftelt ziemlich lange, bis auch dieses Rätsel gelöst ist.

Indy stellt die Leiter auf und schaut sich das Innenleben dieses Wunderwerkes der Technik an. Alle Teile und ausreichend Perlen zu besitzen ist Voraussetzung, damit die Maschine in Gang gesetzt werden kann. Den vierten und letzten Teil findet Indy in einem Raum nach dem Eingang zur atlantischen Maschine. Genauso wie alle Teile zu haben, ist die richtige Anwendung dieser Teile ausschlaggebend.

Indy setzt zuerst das Rad mit den Speichen auf die Achse, danach das keilförmige Stück mit dem großen Loch in der Mitte. Dann kommen die zwei übrigbleibenden Teile noch an ihre fehlenden Plätze und schon kann die Funktion dieser Maschine, mit einer Perle in Gang gesetzt, erforscht werden.

Indy versteht sehr bald wie er der Lösung dieses Puzzles näherkommt und verbindet nun die Kette mit dem gesenkten Arm. Jetzt braucht die Maschine nur so zum Laufen gebracht werden, daß sich der Arm wieder hebt und schon reißt es die Tür aus der Wand heraus. Tief durchatmen! (ein weiterer Meilenstein zur Lösung dieses packenden Adventures ist gelöst).

Atlantis (mittlerer Ring)

Die neu auftauchenden Räume sind schnell erforscht und Indy trifft sogar auf ein atlantisches Fortbewegungsmittel. Damit er dieses starten kann, eignet er sich besser die herumliegende Gelenkstange an und das Zepter aus dem Raum mit der Lavagrube. So ausgestattet dürfte es kein weiteres Problem darstellen, die Maschine zu starten.

Einfach die Gelenkstange in den rechten Schlitz stecken und die andere Stange in den linken Schlitz. Dann den Mund mit Orichalcum füttern und los geht die Reise durch die finsteren Gänge von Atlantis. Indy rast mit atemberaubender Geschwindigkeit und lautem Getöse ziellos umher und versucht schon ganz verzweifelt, die Maschine wieder anzuhalten. Er nimmt eine der beiden Stangen aus dem Schlitz und steckt sie in einen anderen hinein und drückt diesen solange auf und ab, bis Indy fast in der brodelnden Lava landet.

Nach der ersten kleinen Erholungspause erinnert sich unser Held flüchtig daran, daß er eigentlich Sophia aus dem Gefängnis befreien sollte. Gesagt, getan! Frohen Mutes und im Glauben, daß ihm schon etwas einfallen werde, Sophia aus dem Gefängnis zu holen, begibt er sich zum besagten Ort. Mit all seinen Kräften hebt er das schwere Gitter hoch und Indy muß Sophia überzeugen, das Gefängnis zu verlassen.

Nach überstandener Prozedur ist Sophia befreit und die Streitereien beginnen auf ein Neues. Doch Indy stellt genau zum richtigen Zeitpunkt seine Männlichkeit unter Beweis und die zwei scheinen sich auf einmal wieder bestens zu verstehen.

Die beiden fahren mit dem Krabbenfloß zurück zum mittleren Ring und begeben sich dort zum nun freigelegten inneren Ring. Indy und Sophia stoßen dabei auf eine Menge von Gängen, in denen man sich leicht verirrt und den Überblick verliert (richtiger Weg: 2mal rechten Eingang benutzen und 4 mal den linken).

Dann treffen sie auf einen Lavakrater, der nach 2 oder 3 fehlgeschlagenen Versuchen doch noch überwunden wird. Der Raum mit der GÖTTERMASCHINE birgt das letzte Rätsel um ATLANTIS.

Denn um diese funktionstüchtig zu machen, müssen die Steine in eine ganz bestimmte Position gestellt werden, die anfänglich langes Nachdenken verursacht. Doch ist nicht Indy ein eigenartiges Bildnis an der Wand aufgefallen, wie er das Gängelabyrinth ausgeforscht hat? Das ist nämlich genau die Position, in der die Steine verschoben werden müssen, um die HÖHERE WESEN erzeugende Maschine zu starten!

Schon ist sie eingeschaltet, kommen die Nazis aus ihren Verstecken hervorgekrochen und schaffen Indy und Sophia noch den letzten Ärger, den es zu beseitigen gilt. Nach dem Tod Kerner's und langer Diskussion hat unser tapferer Held kühlen Kopf bewahrt und es endlich geschafft, daß sich Dr. Übermann höchstpersönlich als zweites Versuchskaninchen für diese teuflische Maschine hergibt. Nach erfolgtem Resultat der Verwandlung stürzt ATLANTIS, wie in einem erstklassigen Spielfilm, in sich zusammen, und Indy hat soeben ein weiteres Abenteuer ohne Schaden überstanden und kann sich nun voll und ganz Sophia widmen.

Legende

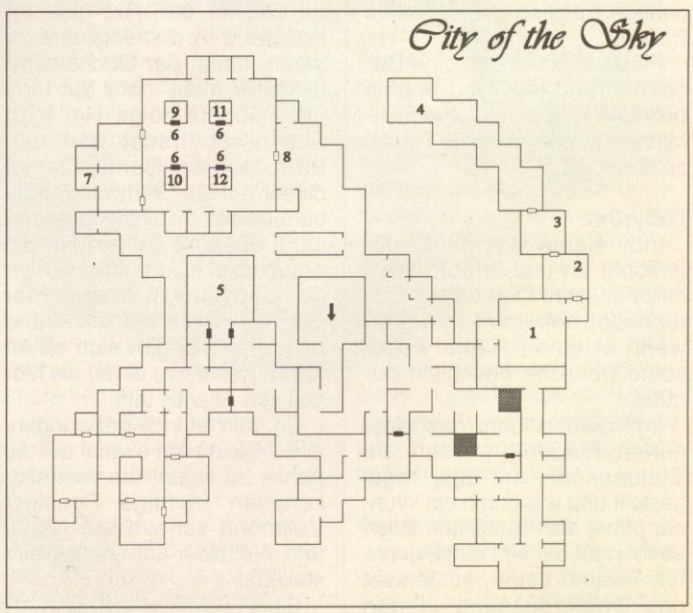
- Tür
- Geheimtür
- Wasser
- Wand
- Wand
- Treppen (Ziffern entsprechen sich)

Wizardry 7

Crusaders of the Dark Savant gehört zu den schwersten Rollenspielen überhaupt. Zum Glück versorgte uns Olaf Nobis aus Berlin mit einer Komplettlösung.

City of the Sky:

Bei Punkt 1 trefft Ihr auf Ke-Li, der Ihr das Helazoid Banner geben solltet. Weiterhin solltet Ihr mindestens 1 Credit Card kaufen, die Ihr bei Punkt 8 benutzen könnt. Bei Punkt 3 und 4 ist das Paßwort Phoonzang, bei Punkt 4: Pyramid, Cross, Serpent, Dragon,Wand, Skull, Gate, Star. Im Raumschiff (4) findet Ihr noch einige weitere Gegenstände. Bei Punkt 5 fin-



det Ihr einen Schlüssel für 6. Bei Punkt 7 findet Ihr eine Schatzkiste, bei 9-12 einige schnuckelige Gegenstände.

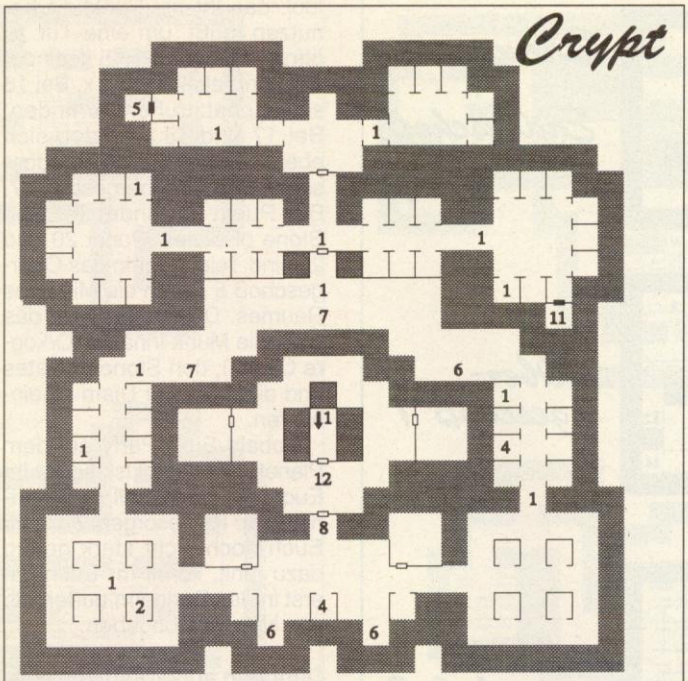
Crypt:

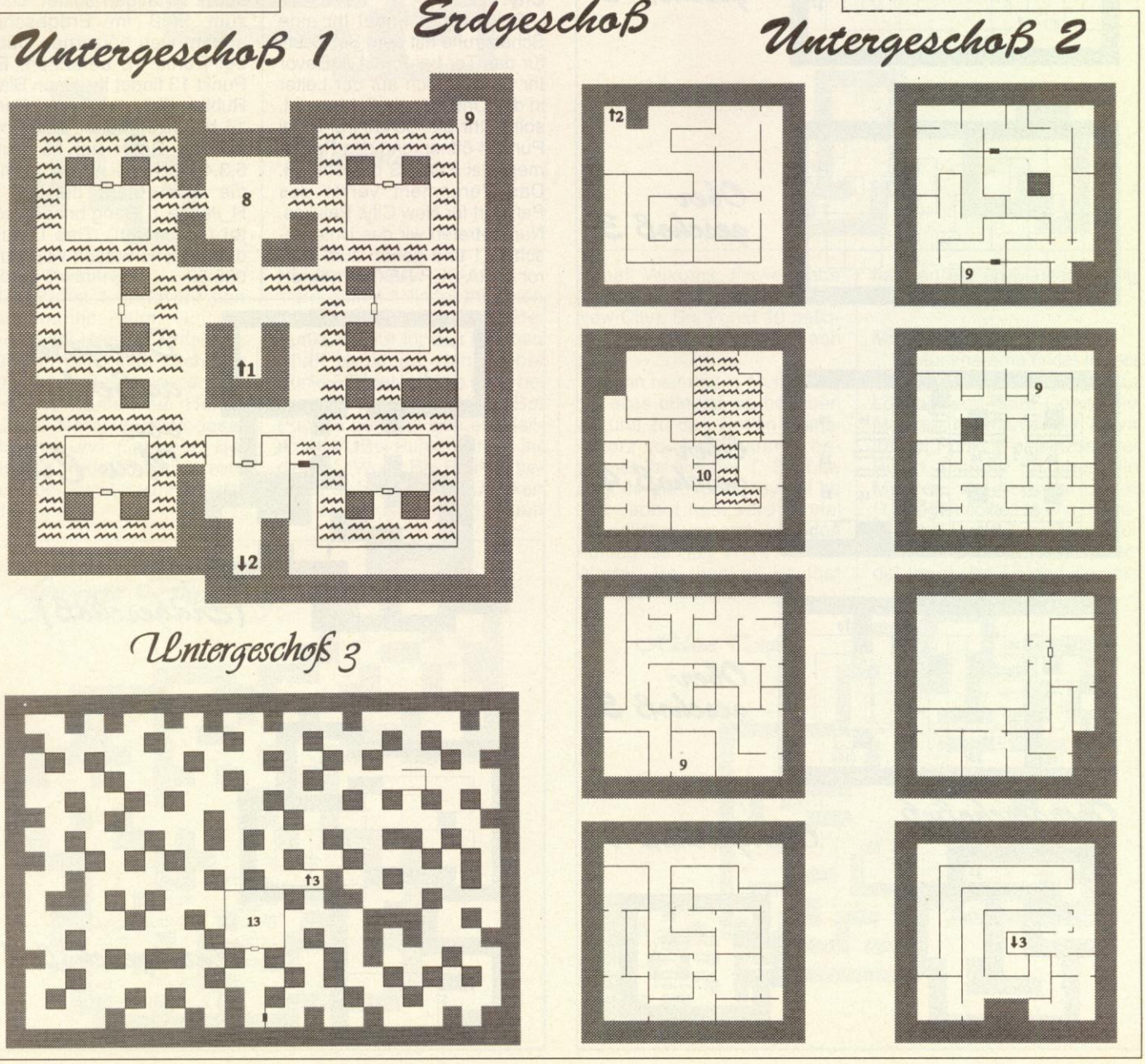
Bei Punkt 1 findet Ihr Fallen. Bei Punkt 2 müßt Ihr das Haarpflegeset (Bone Combs & Brushes) aus Orkogre Castle verwenden. Viele Fallen werden deaktiviert. Bei Punkt 3 etwas Jonga Powder (Dionysceus) in die Urne streuen, dann werden mehrere Fallen deaktiviert. Bei Punkt 4 findet Ihr Goldmünzen. Der Hebel bei Punkt 5 öffnet das Tor bei Punkt 8. Bei Punkt 6 findet Ihr Heilbrunnen, bei Punkt 7 Brunnen mit vergiftetem Wasser. Der Hebel bei Punkt 11 öffnet das Gitter bei 12. Bei Punkt 8 findet Ihr den Gaelin Stone, auf dem sich einige Inschriften befinden. Hier müßt Ihr an der westlichen Seite die Legend Map verwenden. Bei Punkt 9 findet Ihr ein Chest, bei Punkt 10 eine Map.

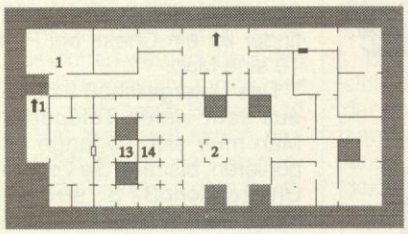
Das Untergeschoß 2 besteht aus sehr vielen Teleportern. Man muß sich so lange teleportieren, bis man die Leiter ins Untergeschoß 3 erreichen kann. Dort findet der Endkampf bei Punkt 13 statt.

Dionysceus:

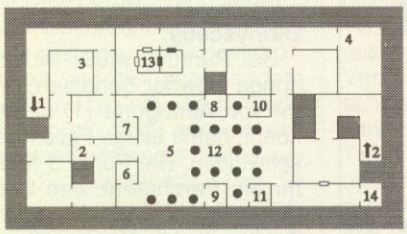
Bei Punkt 2 müßt Ihr das Jonga Powder benutzen, das Ihr von Almagorte (1) kaufen könnt, damit einige Fallen verschwinden. Bei Punkt 3 findet Ihr ein Parchment, das Euch über die Öffnungszeiten von Belcanzors Magieladen (4) aufklärt. Um Euch im Obergeschoß 1 einen sicheren Weg durch die Löcher zu bahnen, müßt Ihr nacheinander die Felder 5, 6, 7, 12, 7, 7, 6, 8, 11, 6, 7, 9, 7, 10 betreten. Bei Punkt 13 findet Ihr ein Golden



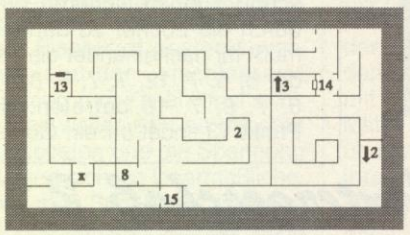




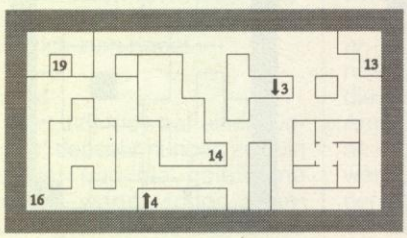
Dionysceus Erdgeschoß



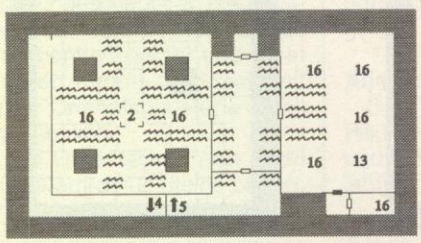
Obergeschoß 1



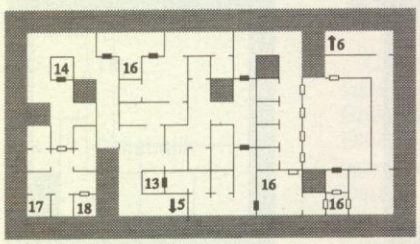
Obergeschoß 2



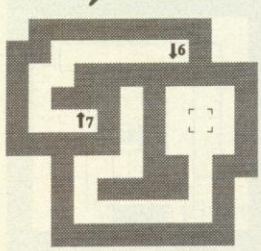
Obergeschoß 3



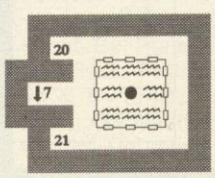
Obergeschoß 4



Obergeschoß 5



Obergeschoß 6



Obergeschoß 7

Idol, das Ihr bei Punkt 14 benutzen müßt, um eine Tür zu öffnen. Bei Punkt 15 befindet sich ein Teleporter zu x. Bei 16 sind Schatztruhen zu finden, Bei 17 und 18 befinden sich ebenfalls Teleporter ins Erdgeschoß und ins Obergeschoß 7. Bei Punkt 19 findet Ihr den Stone of Gates. Punkt 20 und 21 sind Teleporter in das Obergeschoß 5 und in die Mitte des Raumes. Dort müßt Ihr in das Loch die Munk Innards (Orkogre Castle), den Stone of Gates und die Ashes of Diam hineinwerfen.

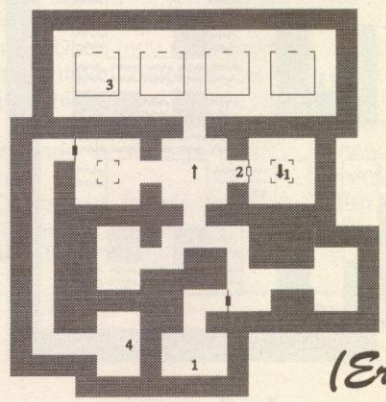
Sobald Eure Party auf dem Planeten gelandet ist, solltet Ihr Euch auf jeden Fall das Journey Map Kit besorgen. Falls Ihr Euch noch nicht stark genug dazu fühlt, könnt Ihr Euch zuerst in das Dungeon außerhalb von New City begeben.

Dungeon außerhalb von New City:

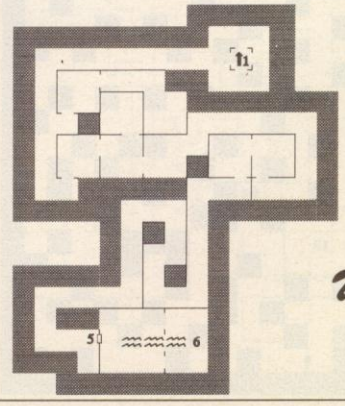
Bei Punkt 1 findet Ihr eine Schatztruhe mit dem Schlüssel für das Tor bei Punkt 2. Bevor Ihr Euch jedoch auf der Leiter in das Untergeschoß 1 begebt, solltet Ihr die Schatztruhe bei Punkt 4 öffnen und das Pergament bei Punkt 3 mitnehmen. Das Pergament verrät das Paßwort für New City: Palukes. Nun betreten wir das Untergeschoß 1 und gehen zum Horror of RA-SEP-RE-TEP (5), erledigen denselben und erfreuen uns an den Inhalten der Schatztruhe bei 6.

Funhouse:

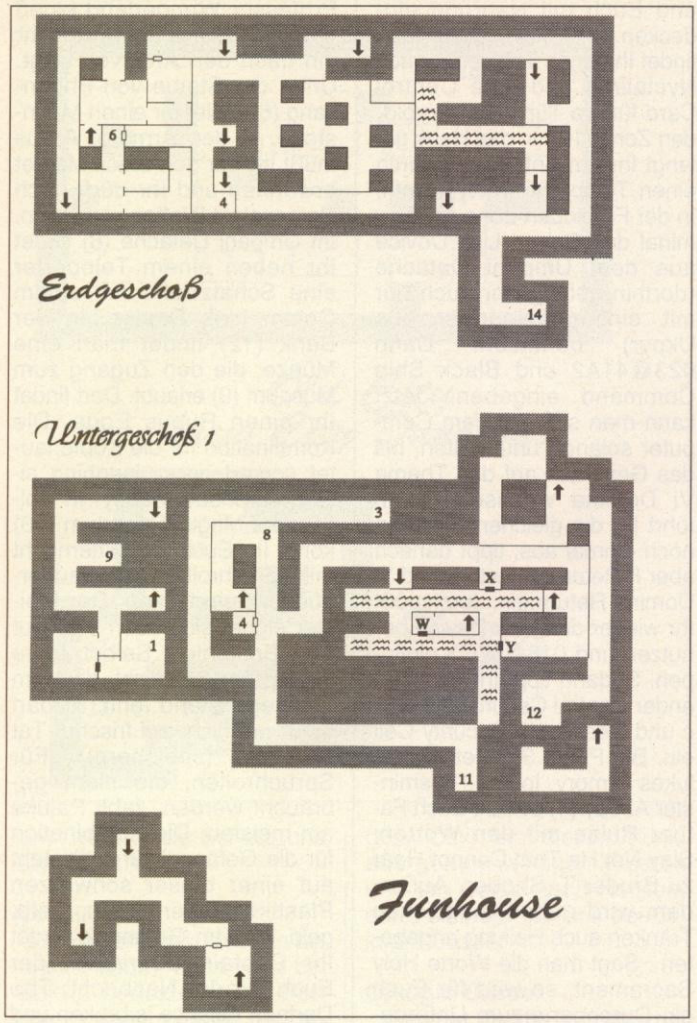
Bei Punkt 1 findet man eine Spool Handle. Einen der Punkte 2 betreten und die Black Pyramid (Ratkin Ruins) an der anderen Seite benutzen. Dann die Kette mit dem Spool Handle aufwickeln (9) und, nachdem man eine Feather Weight Potion (Bertie) getrunken hat, wieder den Punkt 2 betreten. Bei Punkt 3 findet man einen Teleporter in das Erdgeschoß, bei 4 einen in das Untergeschoß 2. Bei Punkt 4 findet Ihr ein Rubber Band, das Ihr bei 6 benutzen könnt. Bei Punkt 7 findet Ihr einen Painted Ball, den Ihr bei Punkt 8 werfen müßt. Bei Punkt 10 findet Ihr Rope and Hooks, die Ihr bei 11 benutzen solltet. Bei W,X,Y,Z findet Ihr Hebel, von denen Ihr nur x,y und z betätigen solltet. Dann zum Fluß im Erdgeschoß gehen. Den hölzernen Dübel bei Punkt 12 benutzen. Bei Punkt 13 findet Ihr einen Black Rubber Ball, den Ihr bei Punkt 14 benutzen könnt. Der Code für das Gitter bei 15 lautet 5,3,4,2,6,1. Bei 16 findet man die Boat Map, die Ihr zu H_Jenna T_Rang bringen solltet (Nyctalinth). Das Datum, das Barlone wissen will, lautet 088:53 .

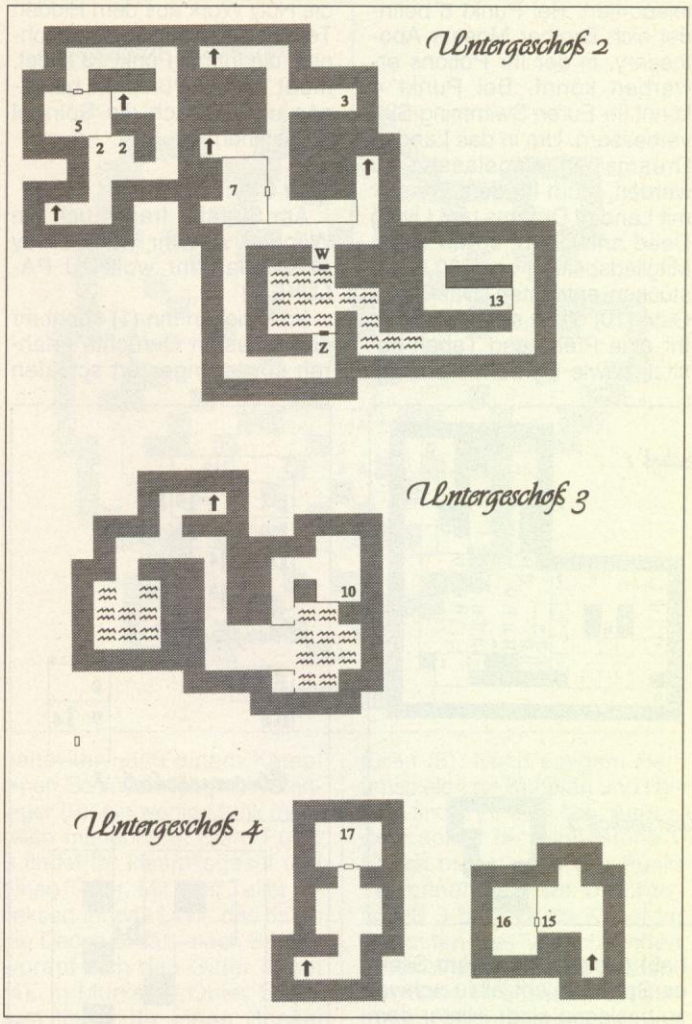


Dungeon außerhalb von New City (Erdgeschoß)



Untergeschoß 1





Giants Dwelling:

Bei Punkt 1 findet Ihr den Necromantic Helm. Um die Namen der Hexen zu erfahren, müßt Ihr den Helm nachts in den Witch Mountains equippen. Die Namen der Hexen lauten: Naralda, Xamdasa, Barbana und Carmela. Bei Punkt 2 findet Ihr eine rote Rose, bei Punkt 3 eine Schatztruhe.

Hidden Temple:

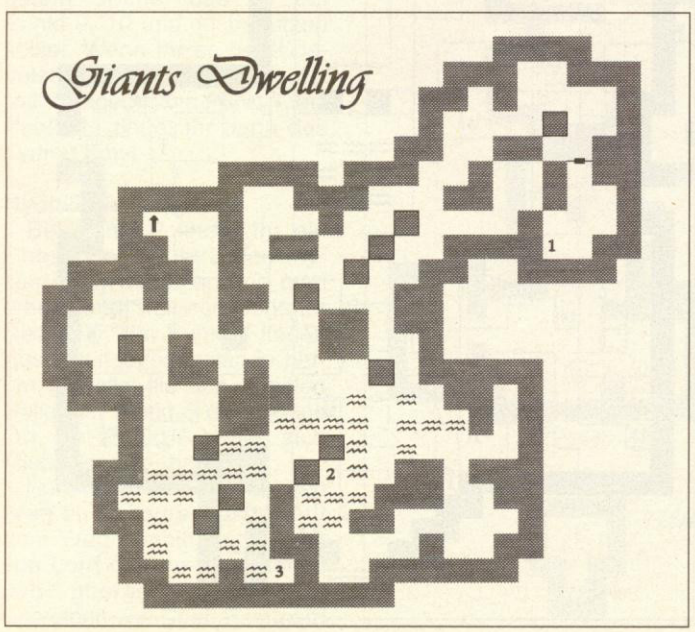
Bei Punkt 1 findet Ihr einen Schlüssel für Punkt 2. Bei Punkt 4 müßt Ihr den Notched Shaft benutzen, den Ihr bei Punkt 5 findet, um die Falle bei Punkt 3 zu entschärfen. Bei Punkt 6 befindet sich ein Heilbrunnen. Bei Punkt 7 findet Ihr die Holy Work. Bei Punkt 8 befindet sich nach dem Drücken von einem Knopf und einem Hebel Wikums Powerglobe (der Antrieb für das Boot in New City). Bei Punkt 10 befindet sich ein Teleporter nach oben.

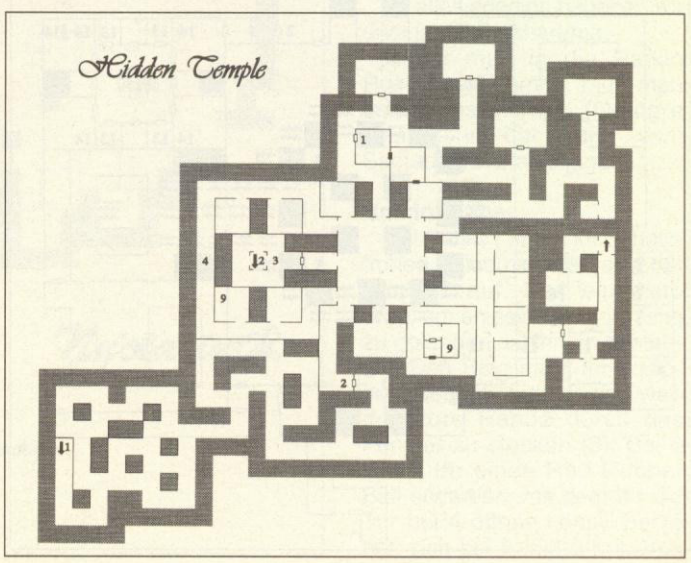
Wenn hier und in Munkharama alles erledigt ist, begeben wir uns zu den Ratkin Ruins.

Kurz vor Munkharama begegnet Ihr Brother T_Shober. Sagt Ihr die Worte Slay not he that cannot hear wird er viel freundlicher und gibt Euch den Auftrag die Holy Work mit den Worten Be thankful ye that hath an ear an Master Xheng zu übergeben.

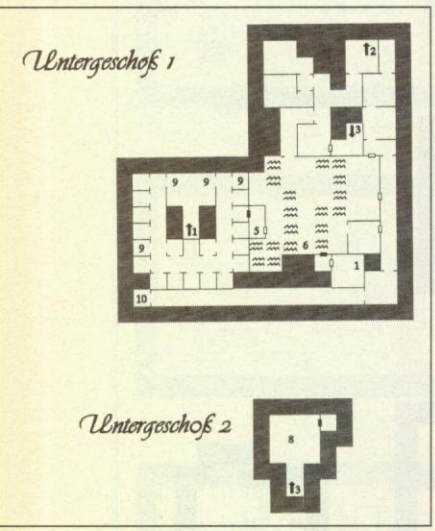
Munkharama:

In Munkharama findet Ihr bei Punkt 1 einen Brunnen. Das Lösungswort heißt Coins. Die Münzen, die man erhält, könnt Ihr bei Punkt 2 einsetzen. Bei Punkt 5 findet Ihr ebenfalls Münzen, die Ihr in die Urnen (11) legen solltet. Wenn Ihr danach bei Punkt 7 den Moonstone (New City) hochhaltet, werdet Ihr in den Hidden Temple





teleportiert. Bei Punkt 6 befindet sich Brother Mosers Apothecary, in der Ihr Potions erwerben könnt. Bei Punkt 4 könnt Ihr Euren Swimming-Skill verbessern. Um in das Land of Dreams (8) eingelassen zu werden, müßt Ihr dem Priester mit Land of Dreams und Living Dead antworten, sowie einen Mitgliedsbeitrag von 500 Goldstücken entrichten. Das Black Gate (10) öffnet sich erst, wenn Ihr eine Pfeife und Tabak besitzt, sowie 4 Faeries erledigt

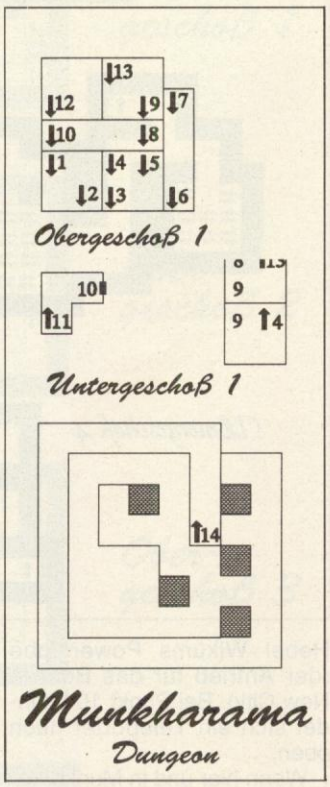


habt (welche mit einem Silence-Spruch nicht allzu schwer zu besiegen sind). Hinter dem Black Gate müßt Ihr, nachdem Ihr das 2. Mal gefallen seid, die Pfeife mit dem Tabak mischen und rauchen. Daraufhin werdet Ihr zur Secret School versetzt. In der School müßt Ihr Xheng die Holy Work aus dem Hidden Temple überreichen. Die Bohnen, die Ihr bei Punkt 13 findet, müßt Ihr bei Punkt 14 benutzen und danach die Spindel (15) ziehen.

New City:

Am Stadttor fragt Euch ein Wächter was Ihr in New City wollt. Klar, Ihr wollt zu PALUKES !

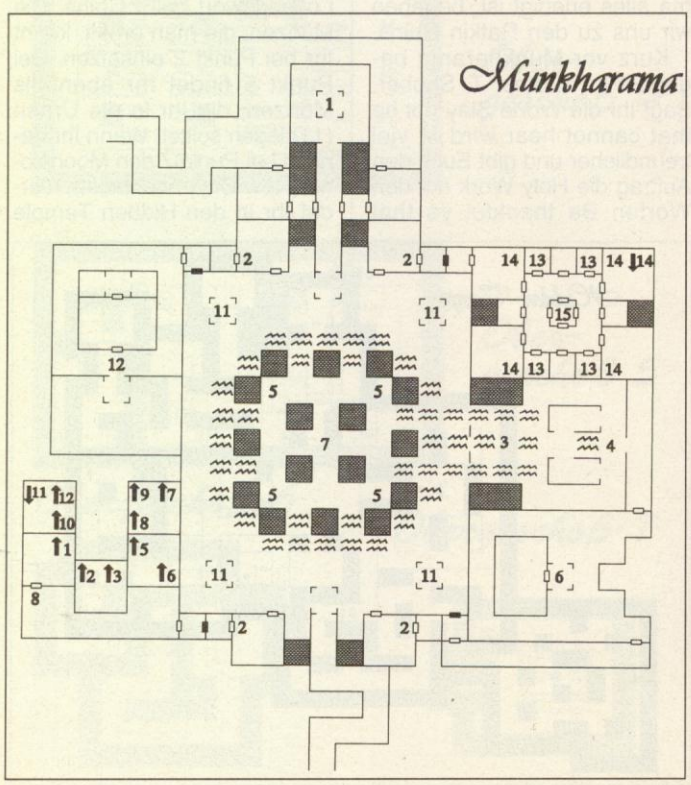
Im örtlichen Inn (1) könnt Ihr die neuesten Gerüchte erfahren sowie ungestört schlafen

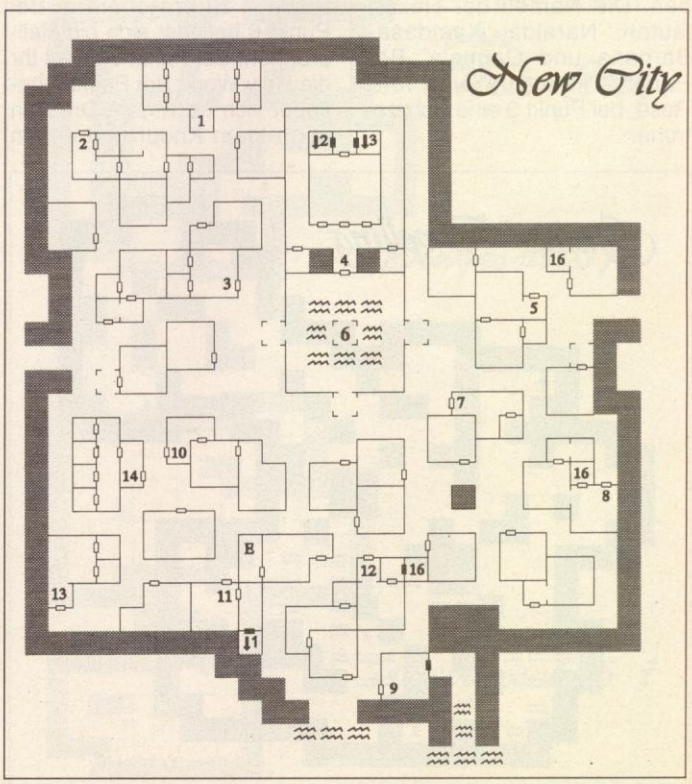


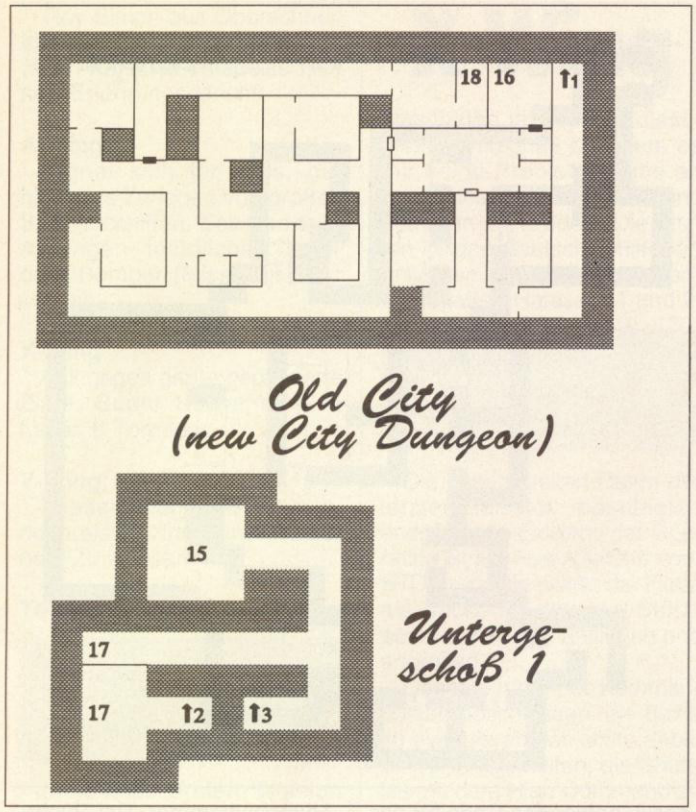
und Euch mit Nahrung eindecken. Im T_Rshieches Haus findet Ihr einen Teleporter nach Nyctalinth und eine Control Card für die Tür in der Forbidden Zone (10). In das Haus gelangt Ihr am Anfang nur durch einen Teleporter in Nyctalinth. In der Forbidden Zone am Terminal den Comm Link Device aus dem Umpani Detache (dorthin gelangt Ihr auch nur mit einem Teleporter aus Ukpyr) benutzen. Dann 023@41A2 und Black Ship Command eingeben. Jetzt kann man sich mit dem Computer solange unterhalten, bis das Gespräch auf das Thema Vi Domina wechselt. Dann führt Ihr die gleichen Aktionen noch einmal aus, tippt danach aber F Return, P Return und Vi Domina Return ein. Jetzt müßt Ihr wieder den Link Device benutzen und 018@67C1 eintippen. Sodann tippt Ihr nacheinander Central Cecurity Access, c und Deactivate Security Cell ein. Bei Punkt 3 findet Ihr Palukes Armory. In der Thesminster Abbey (4) schickt Euch Father Rulae mit den Worten: Slay Not He That Cannot Hear zu Bruder T_Shober. Außerdem wird neben magischen Tränken auch Heilung angeboten . Sagt man die Worte Holy Sacrament, so wird für Euch ein Durchgang zum Untergeschoß 1 geöffnet. Dort findet Ihr eine Schatztruhe (15) und zwei Quellen (17). In der Bücherei (5) bewacht ein Savant ein wichtiges Buch. Außerdem bekommt Ihr von Professor Wunderland einen Old City Access Key, wenn Ihr ihn nach den Archives fragt. Unter der Statue von Phoonzang (6) findet Ihr einen Moonstone. In den Arms of Argus müßt Ihr nur den Black Market erwähnen und Ihr dürft nach Herzenslust Waffen einkaufen. Im Umpani Detache (8) findet Ihr neben einem Teleporter eine Schatztruhe mit einem Comm Link Device. In der Bank (12) findet man eine Münze, die den Zugang zum Museum (9) erlaubt. Dort findet Ihr einen Rubus Egge. Die Kombination für die Köpfe lautet: scared, angry, laughing, silent, surprised, happy. In Belcanzors Magic Emporium (13) könnt Ihr Euch um Mitternacht mit Spruchrollen, und Zauberbüchern eindecken. Der Meister eignet sich auch sehr gut zum Bestehlen. Selbst Jahre später merkt er nicht, daß ihm ein Gegenstand fehlt. Er darf Euch nur nicht auf frischer Tat ertappen (speichern!). Für Spruchrollen, die nicht gebraucht werden, zahlt Paluke am meisten. Die Kombination für die Gefängnistür (14) steht auf einer dieser schwarzen Plastikscheiben (blau, gelb, gelb, rot). Im Gefängnis findet Ihr Captain Boerigard, der Euch mit der Nachricht: The Dartaen Alliance is broken und einem Brief ins Orkogre Castle zu König Ulgar schickt.

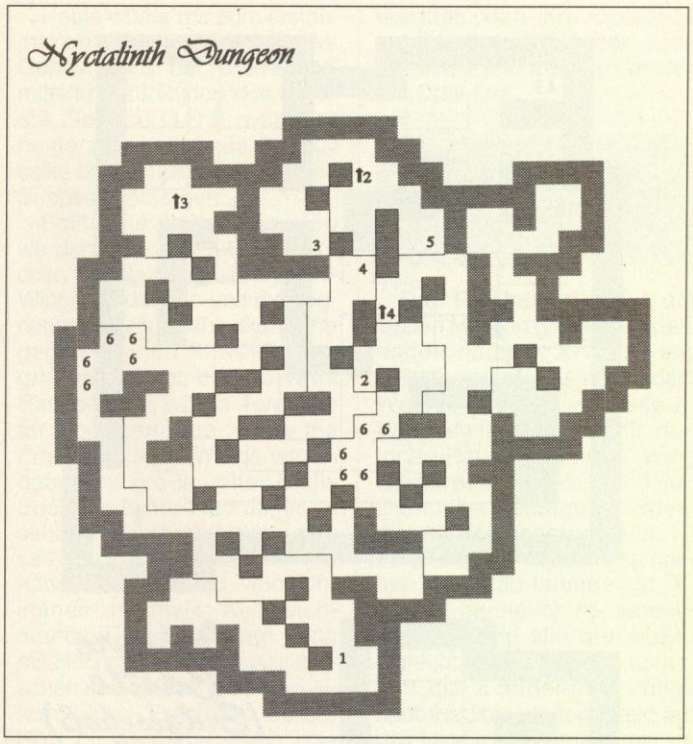
Old City:

In Old City ist das einzig Interessante die Karte beim









Punkt 18 und die Schatztruhe beim Punkt 16.

Nyctalinth:

Die Finger Rods, die man bei Punkt 1 findet, kann man bei Punkt 2 benutzen. Das Port Book (3) kann man mit der Decodiermaschine (4) entziffern. Bei Punkt 5 entdeckt man ein Paßwort für New City. Bei Punkt 6 erhaltet Ihr von einem T_Rang den Auftrag, die Botschaft To Strike zu Shritis zu bringen. Ein weiterer Auftrag ist, ihm die Boat Map (Funhouse) zu bringen. Punkt 7 ist ein Teleporter nach New City in das T_Rshieches Haus. Bei Punkt 8 findet Ihr das Longstem Spade, das Ihr bei Punkt 9, 10 und 11 benutzen solltet. Wenn Ihr es bei 9 benutzt kommt Ihr in das Nyctalinth Dungeon zum Punkt 1, bei Punkt 11 findet Ihr dann das Tydnat Emyt .

Nyctalinth Dungeon:

Bei Punkt 2 findet Ihr ein Chest. Bei Punkt 3 den Mystery Ray benutzen und man erhält einen weiteren Code für New City. Bei Punkt 4 liegen Ausrüstungsgegenstände herum. Für alle, die sich vergiften wollen ist Punkt 5 der richtige Ort. Bei Punkt 6 haben sich Miefwolken angesammelt.

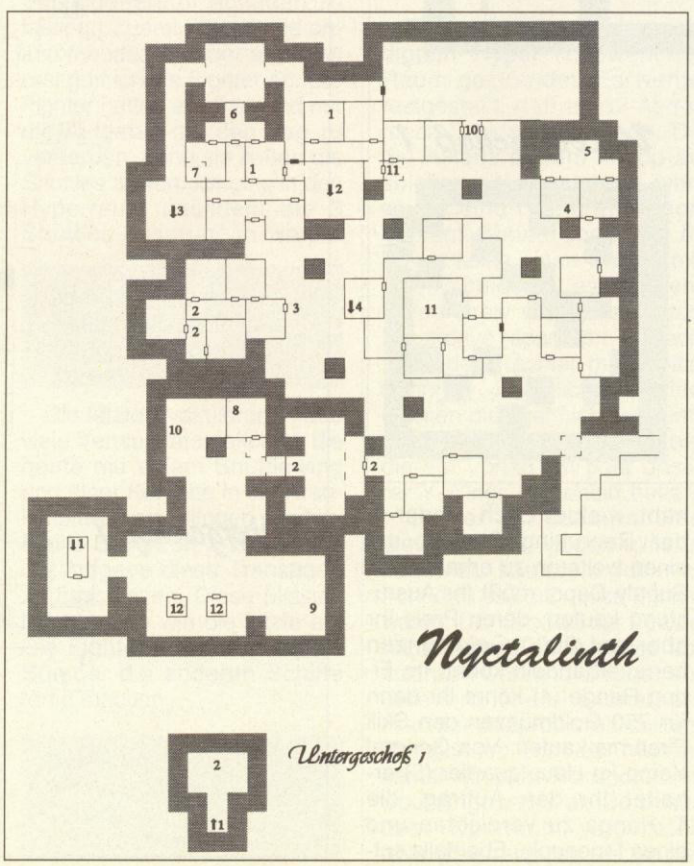
Nun machen wir uns auf den Weg zu Orkogre Castle. Auf dem Weg dorthin werden wir von Lord Galiere aufgehalten und übergeben ihm das Schreiben von Capt. Boerigard (New City). Von diesem Punkt aus gehen wir nach Westen und ein wenig nach Norden, dann befinden wir uns bei Orkogre Castle.

Orkogre Castle:

Erledigt Ihr die Monster bei Punkt 8, so erhaltet Ihr einen Schlüssel, den Ihr bei Punkt 11 Nutzen könnt. Bei Punkt 7 erhaltet Ihr nach einem Kampf einen Schlüssel für das Warenlager (9); ein wenig Munk Innereien mitnehmen. Beim Punkt 3 findet Ihr Haarpflegeset und einen Teller. Mit dem Teller reflektiert Ihr das Licht, das durch die Decke einfällt, nach Süden, worauf sich das Gitter öffnet (4). In Murkatos Outer Sanctum findet Ihr einen Bonsai Tree und einen Schlüsselbund (13). Die Schlüssel passen in die Schlösser der Gefängnistüren (5). Nach einigem Herumspielen an Knöpfen und Hebeln findet Ihr ein Loch. Außerdem solltet Ihr mindestens 1 Bunch of Bananas von Punkt 12 mitnehmen. Im Untergeschoß 3 bewirkt ein Knopf im Südosten das Verschwinden einer Wand im Nordwesten. Bei Punkt 10 findet Ihr Schatztruhen. Nun begeben wir uns zu Punkt 2, wo wir vor dem Gesicht des Affen mit dem Bunch of Bananas wedeln. Darauf öffnet dieser das Glasfenster. Nun müßt Ihr nur noch einen Knopf und einen Hebel betätigen und das Gitter zum Throne Room (1) öffnet sich. Nachdem wir die Schreckensbotschaft The dartaen alliance is broken dem König ausgerichtet haben, gibt Euch dieser einen Schlüssel für eine Geheimtür in seinem Schlafzimmer (6). Hier findet Ihr eine Karte.

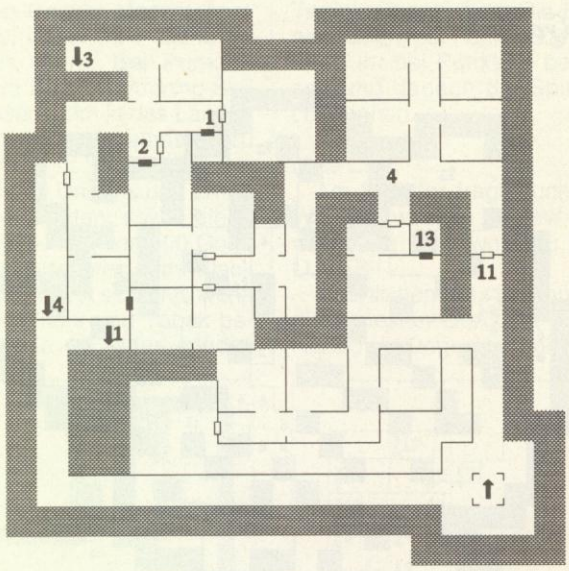
Ist alles erledigt, begeben wir uns nach Munkharama.

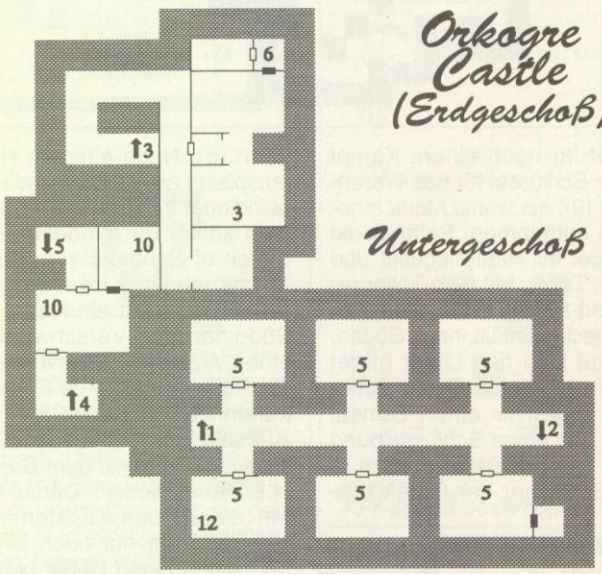
Bevor man in die Ratkin Ruins hineinkommt, muß man den Bonsai Tree (Orkogre Castle) in der Mitte vom Sacred Grove einpflanzen.

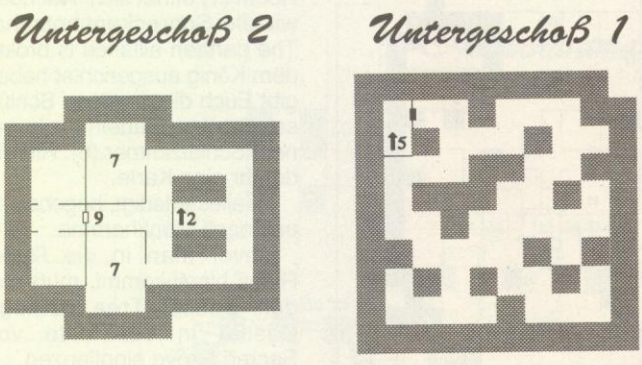


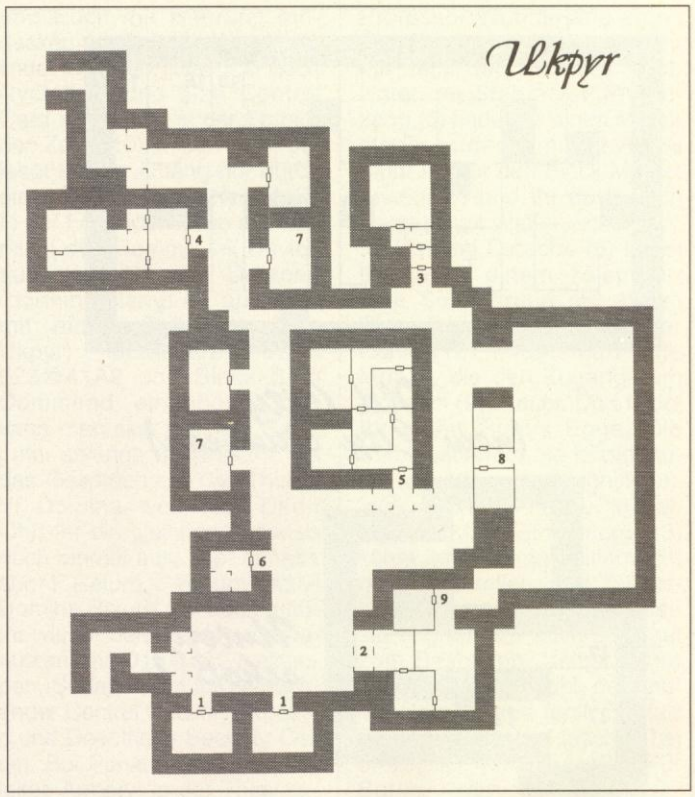
Ratkin Ruins:

Bei Punkt 1 findet Ihr Schatztruhen. Blindmeis hält sich bei Punkt 2 auf. Der leichteste Weg, um an seinen Signet Ring zu gelangen, ist ihn zu bestehlen. Den Ring müßt Ihr equippen, wenn Ihr aufgefordert werdet Eure Hände durch das Fenster zu stecken (3). Bei 6 könnt Ihr einen Red Rubber Ball erwerben, mit dem Ihr die Tür bei 4 öffnen könnt. Bertie hält sich bei Punkt 5 auf. Von

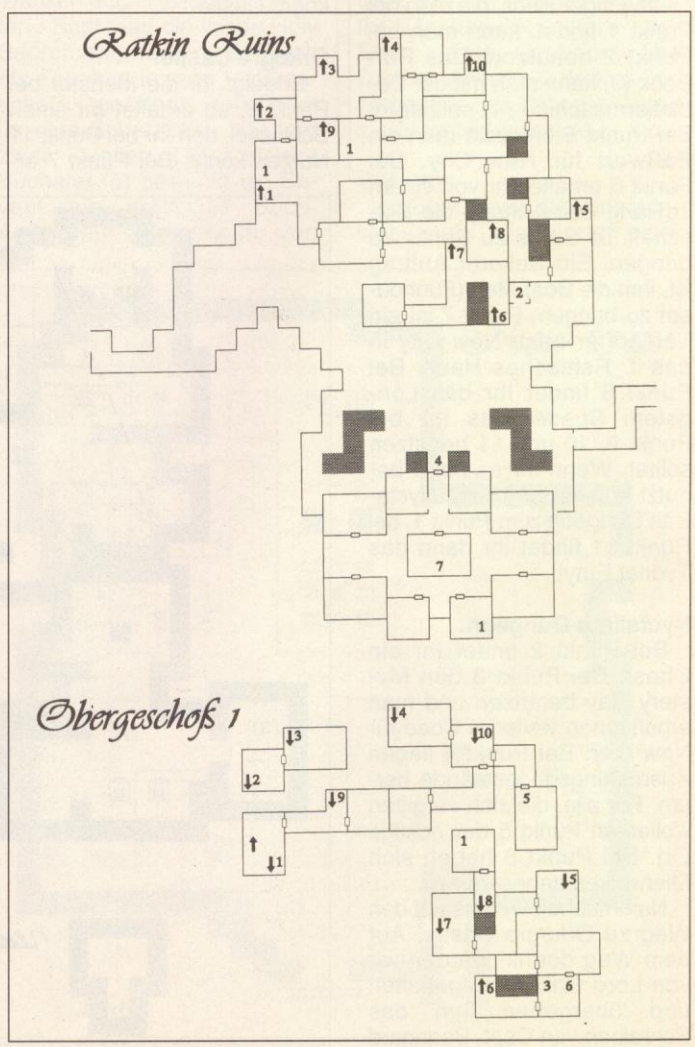








deckt Ihr hier den Code für das Umpani Detache in New City: 2723539. Dorthin gelangt Ihr am schnellsten durch den Teleporter im Umpani Central Humpawhammer. Bei Punkt 7 befinden sich Schatztruhen. Bei Punkt 8 findet Ihr die Spaceport Authority, bei Punkt 9 die Recreational Facility.



ihm solltet Ihr eine Feather Weight Potion kaufen. Bei Punkt 7 gelangt man in das Funhouse.

Ukpyr:

In den N.E.P.S. Barracks (1) könnt Ihr ungestört schlafen. Dann solltet Ihr Euch zur Recruiting (2) Station begeben, wo Ihr den Auftrag erhaltet, Euch im Supply Depot (3) zu melden. Wenn Ihr einen Auftrag bis zum Ende ausgeführt habt, meldet Euch wieder in der Recruiting Station, um einen weiteren zu erhalten. Im Supply Depot müßt Ihr Ausrüstung kaufen, deren Preis Ihr aber auf 8000 Goldmünzen herunterhandeln könnt. Im Firing Range (4) könnt Ihr dann für 750 Goldmünzen den Skill Firearms kaufen. Von General Yamo im Hauptquartier (5) erhaltet Ihr den Auftrag, die T_Rangs zu vernichten und einen Pineapple. Ebenfalls ent-

X-Wing

Roy Simon aus Oberschneiding hat die *X-Wing*-Missionen zum Frühstück verspeist. Hier sein Erfahrungsbericht:

A-Wing
Eignet sich für alles, nur nicht fürs Zerlegen von großen Sternenschiffen. Sehr gut zum Abfangen feindlicher Jäger oder Bomber (Missiles). Sehr schnell.

X-Wing
Gut gegen große gepanzerte Ziele. Super Bewaffnung: 4 Laser, 6 Torpedos

Y-Wing
Mieser Flieger. Besitzt jedoch als einziger Ionen-Kanonen. Zu langsam.

Tour of Duty I - A new ally

Operation 1:
Destroy Imperial Convoy
X-Wing; Strike; sehr leicht

In meiner ersten Mission nahm ich an einer Strike-Mission gegen einen Imperialen Convoy teil. Mir wurde im Briefing gesagt, daß die Escort-Corvette desertieren und zur Allianz überwechseln will. Ich sollte mit meinem X-Wing die Frachter zerstören und die Y-Wings unterstützen, die den Übernahmetransporter Dagger eskortierten. Durch die Crew der CRV hoffte man mehr über die geheime Kampagne gegen die Rebellen zu erfahren. Die Mission selbst war nicht schwer. Ich setzte gegen die Frachter meine Protonen-Torpedos ein. Die vier Laser stellte ich auf Dual-Fire. Gegenwehr, etwa durch gegnerische TIEs, gab es nicht. Ich ging erst nach der Corvette in den Hyperraum.

Operation 2:
Reconnaissance Mission
A-Wing, Strike; leicht

Der Kapitän der desertierten Bixby bestätigte die Gerüchte über die geheime Offensive des Imperators in diesem Sektor. Außerdem lieferte er Informationen über einen Punkt, an dem sich die Strike Fleet des Imperiums treffen würde. Meine Aufgabe war es, dort mit einem schnellen A-Wing sämtliche Schiffe zu identifizieren ohne sie anzugreifen. Da ich nicht angreifen durfte, brauchte ich meine Laser nicht und leitete deren Energie in die Triebwerke (gute Piloten können auch die Schildenergie in die Maschinen leiten). Bei dieser Geschwindigkeit bereitete es mir keine Probleme nahe an die Schiffe heranzufliegen ohne getroffen zu werden. Die letzten beiden Schlachtschiffe die ankamen, waren die Nebulon-B-Fregatten Harasser 1 und 2.

Operation 3:
Fly point Evacuation
X-Wing; Escort; leicht

Die gesammelten Daten der letzten Mission bestätigten endgültig die Existenz der Operation Strike Fear. Geführt vom STD Invincible würde die Flotte als nächstes unseren Stützpunkt auf Briggia anfliegen und angreifen.

Deshalb hatte der Kommandostab beschlossen, die Basis zu evakuieren. Ich sollte dabei den Y-Wings helfen, die Shuttles mit dem High Command zu ihren Jumppoints zu eskortieren. In dieser Mission flogen mir zum erstenmal die TIEs so richtig um die Ohren. Bevor jedoch der feindliche STD eintraf, lud ich meine Schilde voll auf. (Ein Tip am Rande: Wenn Ihr Eure Schilde aufladen wollt, dann schaltet die Laser auf volle Energie und leitet diese dann in die Schilde, das geht schneller als sie mit dem Schildgenerator aufladen zu lassen.) Zuerst fing ich die ankommenden Bomber ab, dann erst griff ich die Fighter an. Die Fighter hatten anscheinend nur die Aufgabe, mir den Tag zu verderben, denn sie ließen die Shuttles ziehen. Ich ging in den Hyperraum nachdem die 3 Shuttles gesprungen waren.

Operation 4:
Protect Medical Frigate
X-Wing; Escort; mittel

Die letzte Evakuierung hatte viele Verwundete gekostet, die heute mit einem Shuttlewing und einer Korvette in die Krankenstation eingeflogen werden. Meine Squadron X-Wing hatte die Aufgabe diese Transporte zu beschützen. Diese Mission lief genauso wie die letzte ab. Die Fighter wollten mich, die Bomber die anderen Schiffe fertig machen.

Operation 5:
Ambush Imperial Supply Convoy
X-Wing; Strike-Escort; mittel

Heute wurde mir zum erstenmal ein Wingman zugeteilt. Der Geheimdienst der Rebellen ermittelte, daß Rudrig das nächste Ziel von O.S.F. war. Der heute zu zerstörende Convoy sollte die Kampfflotte mit neuen Supplies versorgen.

Sollte der Convoy zerstört werden, würde O.S.F. um Wochen verzögert. Ich sollte die Y-Wings eskortieren und die gegnerischen Jäger ablenken. Entgegen meinen Anweisungen griff ich zuerst die Corvette Ranger mit 2 Salven Torpedos an und zerstörte dann die Frachter, die Y-Wings waren dabei 'ne große Hilfe. (Falls Euch die feindlichen Jäger zu sehr nerven, probiert mal diesen Trick aus: Laßt die TIEs nahe herankommen, wobei Ihr immer minimale Ausweichmanöver fliegt und jagt dann mit Höchstgeschwindigkeit zwischen den beiden Frachtbehältern eines Frachters durch. Hört Ihr es hinter Euch krachen, dann sind die TIEs in den Freighter gecrasht.) Die Mission an sich war nicht besonders schwer, ich mußte jedoch die Energiesysteme einwandfrei beherrschen um immer genug Laser- und Schildenergie zu haben.

Operation 6:
Raid for R2 Units
A-Wing; Strike-Escort; leicht

Ein Frachter war mit beschädigtem Hyper-Triebwerk im Raum gestrandet. Es wurde festgestellt, daß er R2-Astromech-Druiden beförderte. Da die Allianz extrem knapp an solchen Navigatoren war, wurde eine Capture Mission geplant. Meine Squadron A-Wings sollte einen Shuttle mit Übernahmecrew eskortieren. Diese Crew würde dann den Hyperdrive reparieren. Danach sollte der Frachter mit Shuttle springen. Feindliche Angriffe drohten diesmal nicht vom Imperator, sondern von Piraten, die am Vortag ein paar unserer Y-Wings gestohlen hatten.

Es war ein ganz anderes Gefühl einmal gegen alliierte Jäger zu kämpfen. Ich war froh, daß es echt miese Piloten waren. Der Großteil der Piraten hatte Auftrag die A-Wings abzulenken während ein paar andere ihre Ionen-Kanonen am Frachter ausprobieren sollten. Ziemlich am Ende der Mission kamen ein paar Transporter mit Boardingparties an Bord aus dem Hyperraum, verdufteten aber gleich wieder, als sie bemerkten, daß ihre Operation schief gelaufen war. Die Missiles stellt man am besten auf Dual-Fire.

Operation 7:
Recover Stolen X-Wings
Y-Wing; Disable-Escort; mittel

Drei R2-Druiden, die in der letzten Mission geklaut wurden, hatten heute 3 X-Wings gestohlen und sind damit auf dem Weg zum Imperium. Diese X-Wing sollten heute mit den Ionen-Kanonen einer Y-Wing Squadron lahmgelegt und von 3 Shuttles geborgen werden, die wir bewachen sollten. X-Wing 1 und 3 wurden von meinen Kollegen lahmgelegt, X-Wing 2 mußte ich mir vornehmen. Sobald alle drei außer Gefecht gesetzt waren, sprangen die 2 anderen Y-Wings nach Hause, ich flog direkt auf das feindliche Sternenschiff zu. Der Sternenzerstörer schleuste Welle um Welle von Interceptors aus, die von mir frontal mit den Lasern genommen werden mußten (volle Energie auf Front-Schilde!). Die Mission-Complete-Meldung kam, nachdem Shuttles und X-Wings das Hangar des Kreuzers Maximus erreicht hatten.

Operation 8:
Rescue Sullustan Tech Staff
Y-Wing; Disable-Escort; mittel

Seit langem versuchte die Allianz die Sullustans, die besten und bekanntesten Navigatoren dieser Galaxis, auf ihre Seite zu ziehen. Bisher ist es ihr nicht gelungen. Jetzt jedoch wurden mehrere sullustanische Techniker vom Imperium entführt. Falls sie von den Rebellen gerettet werden, dann würde Sullust unter Umständen der Allianz beitreten. Ich mußte die Gefangenentransporte lahmlegen und die Rescue TRNs eskortieren.

Die beiden Gefangenentransporte waren Omicron 5 und Lambda 4. Nach dem Hypersprung war zwischen 12 und 4 Uhr eine Linie von Transportern. Der zweite von rechts war der gesuchte. Dann mußte die T-Taste 5mal gedrückt werden, dann hatte ich Lamda 4 vorm Rohr. Pro TRN benutzte ich einen Torpedo um die Schilde zu durchbrechen und dann die I.-K. um sie zu disablen. Die Interceptor TIEs sollten die Rescue Transporte

zerstören, also nahm ich mir sie zuerst vor.

Die TIE-Fighter wollten mich. Nachdem die Klarmeldung des ersten Tranports kam, versuchten die Interceptors ihr Glück beim zweiten TRN. Die Mission war auch dann erfüllt, wenn man die anderen Transporte unbehelligt ließ.

Operation 9:
Diplomatic Summit with Sullust
A-Wing; Escort; mittel

Nach dem Gelingen der Rettungsmission hatte sich Sullust endlich entschieden, mit den Rebellen zu reden. Wenn alles glatt lief, würden sich die Führer von Sullust selbst ein Bild von der Allianz machen können. Der Ort, an dem das Treffen stattfand, war so geheimgehalten wie noch nie, wir sollten jedoch nie die imperialen Agenten unterschätzen. Die Mission bestand darin, alle sullustanischen Schiffe zu schützen.

Es waren wieder alle 3 TIE-Typen unterwegs. Die Fighter sollten die Eskorten wie üblich ablenken, die Interceptors und die Bomber versuchten die großen Schiffe zu zerlegen (Sobald Bomber auftauchen solltet Ihr von den anderen Schiffen ablassen und die Bomber angreifen, denn wenn sie erst mal nahe genug sind um ihre Torpedos abzufeuern, dann gute Nacht!).

Operation 10:
Rescue Sullustan Leader
Y-Wing; Disable-Escort; sauschwer

Während dem Rendezvous im Raum über Sullust wurde der sullustanische Führer am Boden vom Imperium entführt. Durch ihn als Geisel erhoffte sich der Imperator Sullust erpressen zu können. Wenn dieser Plan von den Rebellen vereitelt werden könnte, stände einem Beitritt Sullusts in die Allianz der Rebellen nichts mehr im Wege. Der Führer wird in einem Shuttle transportiert.

Dieser Shuttle soll lahmgelegt und aufgebracht werden. Als ich aus dem Hyperraum kam, drehten alle Shuttle außer einem, dem gesuchten, bei und griffen mich an. Ich mußte mehrere mit Torpedosalven in die Luft jagen, bevor ich durchbrechen und den Gefangenentransport angreifen konnte. Danach waren die Delta-Interceptor zu zerstören bevor sie den Rescue Transport angriffen. (Ich weiß nicht, wie's Euch da geht, ich hatte mit der Mission jedenfalls so meine Probleme!)

Operation 11:
Capture Staff from Cygnus
A-Wing; Escort; leicht

Diese Sullustaner hatten sich nun endlich entschieden, der Rebellion beizutreten. Die Techniker von Sullust hatten zusammen mit unseren Leuten einen Plan ausgearbeitet, das Führungsschiff der Operation Strike Fear, den Sternenzerstörer Invincible, zu zerstören und somit die Kampangne des Imperators abzuwehren. Dazu würde ein modifizierter Shuttle der Lambdaklasse verwendet werden. Zum Modifizieren benötigten wir die Konstrukteure dieser Klasse. Der Geheimdienst berichtete, daß sie sich gerade auf einer Vorführung eines neuen Jägers befinden. Der Transport mit den Technikern sollte identifiziert und außer Gefecht gesetzt und von einem Transport aufgebracht werden.

Es waren sehr viele große Schiffe dort, Transporter, Frachter, die ganze Palette. Ich entdeckte sehr viele Raumjäger, die jedoch anscheinend nicht bemannt waren und deshalb kein Risiko darstellten. Sie waren dort wahrscheinlich zu Vorführungszwecken stationiert. Der gesuchte war der dritte Transport. Nach ihm griff ich die bemannten Jäger an und zerstörte sie. Es war von einer Gegenwehr danach nichts mehr zu spüren. Als der alliierte Transport wieder im Hyperraum war, griff ich alle Schiffe, vor allem die nicht bemannten an und sprang dann ebenfalls nach Hause.

Operation 12:
Recover Explosive Warhead
Y-Wing; Disable; leicht

Um die Invincible zu zerstören war ein großer Sprengkopf von Nöten, am besten atomar. Da gerade keiner vorhanden war, mußten wir einen vom Emperor klauen. Ein von den Rebellen beschädigter Frachter, der diese Sprengköpfe enthielt, war von mir also lahmzulegen und zu bewachen. Die Mission sah am Anfang ganz nach einem Milkrun aus. Nach dem Hypersprung drehte ich ab und entfernte mich von den Minen und nahm sie dann mit Torpedos auseinander. Den Rest erledigte ich dann mit den Laser-Kanonen. Nach erfolgreichem Angriff auf den Frachter kam ein Shuttle mit der üblichen Crew an und brachte den Frachter auf. Als gerade die Klarmeldung durchkam und ich mich meinens Lebens freute, mußten natürlich doch noch einige Feindschiffe angurken. Es waren zwei Shuttle und zwei TRNs. Ich zerstörte zuerst die Transporter, da nur sie die Ionen-Kanonen an Bord hatten, dann die SHUs und die Mission war erledigt. Nun konnten die Agenten der Allianz den Sprengkopf nach Herzenslust am STD ausprobieren.

Tour of Duty II - The great search

Operation 1:
Rescue from Star's End
A-Wing; Strike-Escort; mittel

Es wurde berichtet, daß 2 unserer Piloten, die vom Imperium gefangen genommen wurden, aus der Gefängniswelt Star's End geflohen waren. Sie versteckten sich auf einem Frachter. Shuttle Drago sollte versuchen, am FRG anzudocken und das Schiff zu kapern. Meine Aufgabe war es, diese Rettungsaktion zu überwachen und einen Transport innerhalb von weniger als zwei Minuten zu zerstören, also bevor er andockte und die Besatzung den Frachter durchsuchen konnte.

Ganz nach Befehl versuchte ich also mit Vollgas und runtergeschalteten Lasern zuerst den Frachter zu zerstören, während mein Wingman die TIEs auseinandernahm. Nachdem ich dem Frachter mit 4 Concussion Missiles den Tag verdorben hatte, wehrte ich die Interceptors ab, bis einige Bomner auftauchten. Ich hatte Glück und war gerade noch nahe genug an der Intrepid um sie abzufangen bevor sie ihre Torpedos auf den Frachter abschossen. Danach wurden noch einige TIEs frech und versuchten den FRG zu zerstören, aber der Frachter sprang in diesem Moment nach Haus.

Operation 2:
Rescue Wookie Slaves
X-Wing; Escort; schwer

Die geretteten Piloten wiesen uns auf einen Frachter hin, der mit Wookie-Sklaven, unseren treuesten Verbündeten, auf dem Weg zu einem großen Militärprojekt war. Es mußte versucht werden, diese zu retten, um mehr über dieses Projekt zu erfahren. Außerdem schien die Eskorte dieses Frachter aus den neuen Starwing Assault Gunboats bestehen, die mit einem Hyperdrive, Schildern und Concussion Missiles ausgerüstet waren. Es war geplant, daß der Frachter zuerst von einigen Y-Wing disabled und die Wookies dann von einem Rescue TRN gerettet würden.

Meine Rolle war, mich durch die Gunboat-Eskorten zu kämpfen und dann die Y-Wings und TRNs vor den TIEs zu beschützen. Die Gunboats waren äußerst nervend: Als ich meinen Wingmen den Befehl gab, die neuen Fighter anzugreifen, wurden beide auf einen Schlag vernichtet. Auf mich alleingestellt, vernichtete ich dann einen Großteil der Gunboats mit je einem Torpedo und auf "Fire-linked" gestellten Lasern. Dann setzte ich mich im richtigen Moment ab und identifizierte den Frachter. Die Y-Wings konnten gut auf sich selbst aufpassen, ich hatte genug mit den restlichen beiden Gunboats zu tun. Als der TRN ankam, mußte ich mich um die Zeta-Interceptors kümmern, die anscheinend den Befehl hatten, den Transport zu zerstören, bald darauf ging dieser aber in den Hyperaum. Ich blieb noch ein wenig und holte mir ein paar Punkte beim Killen von den übrigen TIEs.

Operation 3:
Attack Weapons Convoy
Y-Wing; Strike; mittel

Die Untersuchung gestohlener Dokumente vom Sklaventransport ergab, daß dieser Frachter sich mit einem größeren Convoy treffen sollte. Dieser Convoy war Angriffsziel des heutigen Tages. Ich sollte mit meinem Wingleader und einem Wingman bei einem Communications Satellite auf diesen Convoy warten, ihn angreifen und zerstören.

Alles schön und gut, am Anfang sah es ziemlich einfach aus: Die Corvetten wurden mit Torpedos zerstört, die Transporte und Shuttles jagten wir mit den Lasern in die Luft. Als wir uns dann den Frachtern zuwandten, überraschten uns einige Gunboats und vernichteten meinen Wingleader und beinahe mich selbst. Ich schoß mit einem fast zerlegten Flieger

meine letzen Torpedos auf die FRGs ab, zerstörte sie und ging dann als einziger Überlebender mit einem Schweizer Käse-Flieger in den Hyperraum.

Operation 4:
Capture a Stolen Freighter
Y-Wing; Disable-Escort; mittel

Der Kommandostab wurde immer beunruhigter über das geheime Militärprojekt, das so viele Resourcen des Imperiums verschlang. Das sonst so effektive Spionagenetz der Rebellen hatte noch nichts in Erfahrung bringen können. Der Highcommand hatte es uns also zum höchsten Ziel gemacht, mehr darüber zu erfahren. Die Allianz plante, die Geheimhaltung durch Stehlen einiger Com Sats zu durchbrechen. Mein Auftrag lautete: Zerstöre alle Sturmtruppentransporter und deren Shuttle-Eskorte!

Leichter gesagt als getan. Einen Shuttle zu zerlegen ist eine Sache, mehrere Shuttle die im Verband fliegen, sind da schon zäher! Ich ließ, als ich bemerkte, daß die TRNs mir die Arbeit abnahmen, indem sie den Transport mit Ionen-Kanonen beschossen, sie für den Moment ziehen und kümmerte mich erst um die Shuttles. Ich griff die TRNs erst an, als sie den Frachter kampfunfähig geschossen hatten. Während SHU Wisely den Frachter aufbrachte, mußte natürlich noch der Sternenzerstörer Intrepid aus dem Hyperraum kommen und mir mit TIE-Bombern und anderem Schrott das Leben schwer machen. Also wurden die Bomber von meinen (sorgsam aufgesparten) Torpedos vernichtet. Ich mußte auch noch einige andere TIEs ablenken die anscheinend auch noch auf den Frachter aus waren, ich wollte mich da aber nicht festlegen. Ich ging dann nach dem FRG in den Hyperraum.

Operation 5:
Protect Captured Satellites
A-Wing; Escort; mittel

Der in der letzten Mission gekaperter Frachter Phonix mit den gemopsten Satelliten wartete auf den Kreuzer Maximus und den FRG Ojai. Beide wurden etwas aufgehalten, sollten jedoch bald ankommen. Meine Mission war es, den FRG Phoenix zu bewachen. Ich mußte solo fliegen, da dieser Sektor anscheinend weit vom, für das Imperium interressanten, Raum war. Ich ahnte nicht, wie sehr sich die Missionsspezialisten da irrten!

Sobald ich aus dem HR. kam, sah ich eine Horde Interceptors aus allen Rohren feuernd, auf mich zupreschen. Sie waren teils auf mich, teils auf den Frachter angesetzt. Ich habe sie dann vom FRG ferngehalten, wobei ich mich zu dem Zerstörer hinarbeitete. Als dann die ersten Bomber auftauchten, schaltete ich die Laser runter und nahm die Bomber mit den Missiles auseinander. Mit den übrigen TIEs, die dann noch den Frachter traktierten, machte ich dasselbe. Ich wartete noch bis die Docking Operation vollendet war und verduftete dann in den Hyperraum.

Operation 6:
Rendezvous in the Con Drift
X-Wing; Escort; mittel

Es wurde geplant, die gestohlenen Satelliten des Imperiums zu benutzten, um die Pläne dieses ultrageheimen Projekts des Imperators abzufangen. Diese Satelliten wurden mit anderen imperialen Einheiten vertauscht, so daß sie jede aufgefangene Nachricht sofort an den Horchposten der Rebellen im Asteroidenfeld weiterleiteten. Ich mußte den Frachter Ojai und einen gewissen TRN Magnus beim Rendezvous mit der Corvette Jeffery, die die Satelliten dann aussetzen würde.

Ich schlug mich zuerst mit den Gunboats rum bis die Stormtrooper TRNs auftauchten und ihre Torpedos auf die arme Jeffery abschossen. Ich tat es ihnen gleich und zerlegte die einen nach dem anderen ankommenden TRNs. Ich mußte aber aufpassen, immer voll aufgeladene Schilde zu haben, denn zwei hintereinander abgeschossene Torpedos konnten mir meinen Jäger unterm Hintern zerlegen, und das wäre nicht gut für die Gesundheit gewesen!

Operation 7:
Protect disabled X-Wing
A-Wing; Escort; schwer

Ein X-Wing-Kurier mit den Plänen und Daten des TODESSTERNS an Bord hatte anscheinend einen Triebwerksschaden erlitten und war dort draußen gestrandet. Wir mußten diesen Starfighter umbedingt bergen BEVOR das Imperium herausfand, daß uns diese Pläne bekannt waren. Meine Aufgabe war es, diese Rettungsaktion zu überwachen. Kurz nachdem ich meine Schilde voll aufgeladen hatte, sprangen von zwei Seiten Gunboats herein, die mich umbedingt zur Sau machen wollten!

Ich hatte schon genug mit denen zu tun als dann noch einige Shuttle mit Sturmtruppen ankamen. Ich konnte sie nicht mit dem Laser beschießen, da ich Gefahr lief, den X-Wing zu treffen, also beschoß ich sie mit den Raketen, bevor sie andocken konnten. Sobald sie auftauchten, mußten sie beschossen werden, denn wenn sie beim Docken explodieren würden, würde auch der Kurier mit draufgehen. Mehr gibt es zu dieser Mission eigentlich nicht zu sagen.

Operation 8:
Stop Hyperdrive Replacement
X-Wing; Strike; mittel

Während das Sektorkommando an einem Plan arbeitete, wie man die Pläne zum Oberkommando bringen konnte, wurde die Intrepid bei einer Kollision mit einer Fregatte beschädigt. Es fand gerade eine Großlieferung an Ersatzteilen an, darunter auch Hyperdrive-Engine-Ersatzteile. Wenn man diese Teile zerstören würde, würde die Intrepid hier festhängen. Der Missionsbefehl lautete also: Zerstöre alle Frachte (insgesamt 2), die Hyperdrive-Teile an Bord haben!

Ich fand heraus, daß diese beiden Frachter Kiam 3 und 5 waren. Bei der Zerstörung dieser Frachter leisteten mir die Torpedos große Hilfe. Mit den TIEs hielt ich mich nicht auf, da meine Schilde durch Ausweichmanöver und Energieverteilung noch hielten. (Ein Hinweis am Rande: Wer sein Energieverteilersystem noch immer nicht richtig beherrscht, sollte es schleunigst lernen, denn in dieser Mission braucht man das unbedingt!!)

Operation 9:
Take out Intrepid's Escort
Y-Wing; Strike; schwer

Wegen dem Erfolg der letzten Mission ist der Sternenzerstörer nun endgültig in diesem Sektor gestrandet. Die Missionsspezialisten hatten einen gewagten Plan ausgearbeitet, den Zerstörer mit dem ersten Angriff von Jägern auf ein Imperiales Großkampfschiff zu zerstören und damit jeden Hinweis auf den Erfolg der Rebellen zu eliminieren. Bevor diese Operation auch nur eine Spur von Erfolg haben konnte, mußte zuerst die Eskorte vernichtet werden. Sie bestand aus 3 CRVs und 3 Geschwadern Assault Gunboats. Diesen Schlag auszuführen war meine Mission.

Ich feuerte zuerst 2 Torpedos (Dual-Fire) auf die nächste CRV, hetzte meine Wingmen auf diese und feuerte dann 3 Salven auf die zweite Corvette. Damit waren es schon mal zwei Corvetten weniger. Wir nahmen dann die Gunboats auseinander und versuchten unser Glück bei der dritten. Wir wurden dann immer wieder von den übrigen Gunboats überrascht, hatten dann jedoch Glück als einer der TIEs, der mir auf den Fersen war, in die Corvette krachte und sie somit vernichtete. (Probiert das auch mal, macht Spaß und schont die Laser!)

Operation 10:
Destroy the Intrepid
X-Wing; Strike; sehr schwer

Der erste Angriff, der je von Jägern gegen ein Imperial Captital Ship geführt wurde, ruhte mal "ausnahmsweise" in meinen Händen. Mein Job war es, die Schildgeneratoren auf der Brücke zu zerstören. Könnte ich das nicht, ginge der Angriff mächtigst in die Hose. (Diesmal besonders ausführlich:)

Zuerst leitete ich meine Laser-Energie in die Schilde, schaltete die Laser runter und flog mit Vollgas auf die Intrepid zu. Als mir die Bomber zu nahe kamen, zerlegte ich einen mit einem Torpedo und bretterte weiter. Etwa eine Meile am STD dran, schaltete ich die Laser wieder hoch und ließ mit den Torpedos meine Wut an den Generatoren ab, wobei ich weiter die Laserenergie in die Deflektoren leitete. Nach erfolgreichem Auseinandernehmen der Generatoren heißt es nur noch, draufhalten (Dual-Fire; damit kann die höchste Feuerfrequenz erreicht werden) und beten, daß man keinen Volltreffer abbekommt. Die Y-Wings kommen übrigens in Wellen, d. h. wenn eine Schwadron zerstört ist, kommt die nächste. Wenn man alles wie beschrieben gemacht hat,

sollte der Zerstörer eigentlich hoch gehen.

Operation 11:
Deliver Plans to Princess Leia
X-Wing; Escort; mittel

Die junge Diplomatin vom Planeten Alderaan, Prinzessin Leia, wurde beauftragt, die Pläne vom Todesstern zum Oberkommando zu bringen. Ihre Corvette, Tantive IV, würde sich nicht über Funk melden, um die Neugier der imperialen Streitkräfte zu vermeiden. Shuttle Maria würde dann die Pläne der CRV überbringen.

Ich sollte diese Corvette identifizieren und den Shuttle bewachen. Die Corvette Tantive IV war die mir am nächsten zugewandte bei 12 Uhr, dieselbe Höhe. Als SHU Maria andockte, kam der STD Immortal kurz aus dem Hyperraum, startete 2 Gunboat Wings und verließ uns dann wieder. Die eine Schwadron, TAU, hatte den Auftrag, die Jäger abzulenken, während MU-Wing die Corvette angreifen und lahmlegen sollte, also mußte ich mich zuerst um diese kümmern.

Sie wurden fast alle von meinen Torpedos vernichtet, der letzte Jäger kam nur noch zu einem Zielanflug, dann war auch er kaputt. Im nächsten Moment sprang dann die Corvette und ich konnte, wenn ich wollte, mich noch um die anderen Gunboats kümmern.

Operation 12:
Protect Princess Leia
A-Wing; Escort; sehr schwer

Die Corvette der Prinzessin wollte ursprünglich an dem CRU Liberty andocken und die Prinzessin mit den Plänen umsteigen lassen, die Ankunft vom STD Immortal hatte sie jedoch gezwungen zu fliehen. Die Pläne waren überlebenswichtig für die Rebellion und sie mußten unter allen Umständen sicher die Oberchefin, Mon Mothma, erreichen. Ich mußte also um jeden Preis die Prinzessin zum Jumppoint begleiten und also TIEs von ihr fernhalten.

Ich fetzte also mit Höchstgeschwindigkeit auf die nächsten Bomber zu und hetzte meinen Wingman auf die TIE Interceptors. Ich venichtete alle Bomber mit den Missiles (wobei es mir immer ein Rätsel bleiben wird, warum ich nur 6 und nicht 12 Missiles dabei hatte) und erwehrte mich dann mit meinem Wm. den Gunboats, bis die nächsten Bomber auftauchten. Ich zerlegte dann den nächsten Wing, wobei mich einige andere TIEs anscheinend umgangen hatten, als ich an ihnen dran war, schossen sie gerade die Torpedos ab, und zum Glück sprang die Corvette genau in jenem Moment (Ich hatte gerade einen guten Wingman zur Hand, ohne ihn wäre es warscheinlich mächtig schwer geworden!).

Tour of Duty III - The Gathering Storm

Operation 1:
Guard Military Equipment Transfer
A-Wing; Escort; leicht

Die letzten Nachrichten über das Death-Star-Projekt hatten die Allianz veranlaßt, sich auch auf eine große Schlacht mit dem Imperium einzulassen. Die Allianz versuchte außerdem die Bauer des Todessterns zu fassen um die Position der Kampfstation in Erfahrung zu bringen. Der erste Durchbruch war uns bereits mit dem Kapern eines Frachters voll mit der neuesten militärischen Hardware gelungen. Die Analyse dieser Teile konnte vielleicht Auskunft darüber geben, wer den Todesstern baut. Meine Mission war den Frachter Sidral II zu bewachen.

Es gab nicht viel zu tun. Ich schlug mich a' bisserl mit den TIEs rum bis die Bomber auftauchten und fing diese dann mit den Rakteten ab.

Operation 2:
Destroy Imperial Repair Dock
Y-Wing; Strike; sehr schwer

Die Analyse der Hardware hatte ergeben, daß einige der Teile durch das heute anzugreifende Dock gelaufen waren. Die Zerstörung dieser Einrichtung würde die Infrastrukur, von der der Bau des Todessterns abhängt, entscheiden beeinflussen.

Meine Aufgabe war, mit meinem WingLeader alle stationären Schiffe zu zerstören, sprich die CRV, das Dock, alle kaputten TRNs, SHUs und TIEs. Nach dem Sprung stand ich direkt vor der Korvette. Ich schoß 2 Torpedos, mehrere Lasersalven darauf ab und hetzte noch den Wingman darauf, das sollte ihr den Rest geben. Das Dock, also den Frachter zerlegte ich mit 6 gutgezielten Torpedos. Dann ging die Gaudi jedoch erst richtig los: Es kam eine Fregatte an, schleuste lauter TIEs aus, die die schon vorhandenen Fighter, die mir schon genug zu schaffen machten, zu unterstützen.

Das Höchste war noch, das mein Wingman genau da war, wo die Fregatte ihren Sprung beenden würde und ging promt hoch. Die einzige Chance war also, die aktiven TIEs zu zerstören, denn Ausbrechen mit dem lahmen Y-Wing war nich'. Während dem Kampf zerstörte ich die anderen stationären Ziele mit viel Glück und sprang dann nach Hause (Wer die zwei großen Schiffe im ersten Anflug nicht vernichten kann, sollte gleich wieder heimfliegen, ein zweitesmal in die Mienen zu fliegen ist nicht drin mit einem Y-Wing. Diese Mission kann ein Normal-Sterblicher eigentlich bloß mit Stoßgebeten und saumäßig viel Schwein erfüllen, ging jedenfalls mir so!).

Operation 3:
Capture Military Transport
Y-Wing; Eskort; schwer

Einem Special-Forces-Kommando war es gelungen, einen Transport mit Militärberatern zu sabotieren. Diese hochrangigen Offiziere sollten eigentlich wissen, wo der Todesstern gebaut wird und wer das tut. Ich sollte auf den Shuttle Hunter mein Augenmerk richten und den Transport zur Fregatte Inad zu eskortieren.

Nach kurzer Zeit sprangen von allen Seiten Gunboats herein, die zur Hälfte relativ bald zerstört wurden. Als der STD Immortal mal vorbeischaute, machte ich mich auf den Rückweg zum Transporter und fing einige agressive imperiale TRNs ab, die den Transport gerade vernichten wollten. Die Schwierigkeit bestand darin, daß mir andauernd die Gunboats im Genick saßen, die ich jedoch mit Ausweichmanövern absorbieren konnte (Nur nicht den Mut verlieren, irgendwann funktioniert's!).

Operation 4:
Scramble!!
X-Wing; Intercept; mittel

Der Sternenzerstörer Immortal hatte einen Überraschungsangriff auf das Kommandoschiff Defiance gestartet. Ich gehörte zu den wenigen Jägern, die gestartet werden konnten. Ich sollte die Bomber aufhalten, bis der Kreuzer gesprungen war.

Als ich gerade startete, preschten gleich ein Haufen Interceptors und 6 Bomber heran, die im Kreuzfeuer der Jäger und vor allem der Defiance in Rauch aufgingen. Danach waren gleich das nächste Geschwader dran und immer so weiter, bis die Defaince in den Hyperraum ging.(Ich kann leider keine speziellen Tips zur Mission geben, da das Spiel bei meinem Computer bei den ganzen Schiffen und dem Laserfeuer so zuckelte, daß ich bloß blind draufhalten konnte.)

Operation 5:
Intercept and Capture
Y-Wing; Disable-Escort;mittel

Entgegen unserer Annahmen hatten die gefangenen Offiziere kaum etwas über den Todesstern oder dessen Konstruktionsort gewußt. Sie konnten lediglich aussagen, daß der Bau von Bevel Lemelisk geleitet wurde und daß ein Desgin-Team kürzlich nach Coruscant gereist war. Die Gefangennahme konnte den Bau des Todessterns nur verzögern und außerdem könnten sie den Wissenschaftlern der Allianz helfen, die Pläne zu verstehen und auszuwerten. Das Team war an Bord einer Corvette, die von mehreren Gunboat-Geschwadern eskortiert wurde. Diese würden durch die X-Wings abgelenkt werden. Meine Mission war, die Corvette kampfunfähig zu schießen und den Rescue Shuttle zu bewachen.

Entgegen meines Auftrags schoß ich die Gunboats mit Torpedos ab, legte die Corvette lahm und vernichtete dann die Interceptors. Es griff komischerweise keiner den Shuttle an, wahrscheinlich habe ich die TIE, die den entsprechenden Auftrag hatten, schon am Anfang abgeschossen.

Operation 6:
Destroy Imperial Supply Base
X-Wing; Strike; mittel

Das Oberkommando hatte es zur höchsten Priorität erklärt, die Position des Bauortes herauszufinden. Alle Einheiten der Rebellen sollten danach suchen. Ein genialer Plan des Generals besagte, daß nach der Zerstörung der Basis reparaturbedürftige Schiffe an dieser Stelle festsitzen würden.

Das Schiff würde dann von der Allianz gekapert und es ließe sich dann wahrscheinlich auch feststellen, wo der Todesstern gebaut wurde. Meine X-Wing Staffel sollte diese Basis und ankommende Frachter zerstören.

Den beiden Fliegerkollegen befohl ich, erst einmal zu warten und griff die Basis alleine an. Als ich etwa 3 oder 4 Container zerstört hatte, rief ich sie dann zur Hilfe. Als die beiden Frachter dann aus dem Hyperraum kamen, hetzte ich beide auf den einen Frachter, ich zerstörte den anderen. Die ganze Sache mußte unheimlich schnell gehen, da nach höchstens 2 Minuten die FRGs wieder springen würden. Danach mußten wir die restlichen Container besonders schnell zerhauen, da die Fregatte Priam gerade aus dem Hyperraum kam.

Operation 7:
Destroy Priam's Escort
Y-Wing; Strike; mittel

Die Fregatte hatte die Basis wegen Reparaturen am Hyperdrive aufgesucht und kann jetzt nicht mehr springen. Vor dem eigentlichen Angriff mußte die Eskorte, die aus drei CRVs und mehreren TIEs bestand, eleminiert werden.

Ich schoß zuerst 2 Torpedos auf die rechte CRV ab und befahl meinem Wingman, sie anzugreifen. Die zweite Corvette wurde von 6 weiteren Torpedos zu intergalaktischem Staub zerblasen. Dann war der Transport dran. Die Minen hatten eigentlich bei hoher Anflugsgeschwindigkeit wenig gestört. Mit vereinten Kräften wurde dann die letzte Corvette vernichtet. Dabei hieß es schnell rein, volle Energie auf die Bugdeflektoren, die Laserbatterien beim Anflug leerfeuern, hochziehen, alles neu aufladen und die ganze Sache nochmal machen. Ich wartete immer, bis mein Wingman mit dem Anflug begann und die Gunner sich auf ihn konzentrierten, dann stieß ich vor.

Operation 8:
Capture the Frigate Priam
A-Wing; Escort; mittel

Nach der Zerstörung der Eskorte ist die Fregatte bis auf ein paar Minen und den wenigen restlichen TIEs nun fast völlig wehrlos. Die Minen sollten von mir zuerst zerstört werden. Die Y-Wings würden derweil die Fregatte angreifen und lahmlegen. Ich sollte dann noch die Boarding TRNs eskortieren.

Die Zerstörung der verschiedenen Einheiten lief so ab: Erst die Bomber, die die Y-Wings angriffen, dann die Minen, dann die Fighter. Die Gunner der Fregatte fügten den Y-Wings zwar herbe Verluste zu, letztendlich war die Mission doch ein Erfolg.

Operation 9:
Capture Ethar I and II
X-Wing; Escort; schwer

Der Kapitän der Fregatte sagte aus, daß die Baustelle sich im Horwz-System nahe dem Gefängnisplaneten Despayre befand. Als zwei unserer Korvetten in dieses System einflogen um nachzusehen, fanden sie nur die Überreste von dem Planeten. Schlimmer noch, die Korvetten wurden von imperialen Streitkräften angegriffen und gekapert! Da diese Schiffe einen wesentlichen Teil unserer Streitkräfte darstellten, mußten sie umbedingt wieder eingenommen werden.

Meine Aufgabe war es, die Rescue SHUs zu bewachen. Ich schoß zuerst mehrere Gunboat mit den Lasern ab und schoß dann 2 oder 3 auf jede Corvette ab, um die Schilder zu durchschlagen damit die Y-Wings die Korvetten rechtzeitig disablen konnten. Dann mußten noch die Tranporter von einigen TIEs beschützt werden, was jedoch ein wesentlich kleineres Problem war.

Operation 10:
Guard Vital Supply Depot
A-Wing; Escort; mittel

Das Oberkommando hatte Großalarm für alle Einheiten gegeben! Das Imperium geriet überall in Bewegung. Der Todesstern war fertiggestellt und begann Angst und Schrecken zu verbreiten. Es stand ein Angriff auf eine Supply Base der Allianz bevor. Ich sollte die Basis mit meinen beiden Wingmen verteidigen bis ein anderes A-Wing-Geschwader uns unterstützen würde.

Als die Fregatte ankam und ihr Bomber ausschleuste, sah alles noch relativ einfach aus. Es kamen zuerst 2 Squads mit jeweils 4 Bombern an, die bald explodierten. Dann fing der Spaß erst richtig an: Es kamen, als ich meine Missiles verschossen hatte, 3 oder mehr Geschwader Bomber an und noch mehrere imperiale Jäger. Obwohl es ziemlich lange gedauert hat, bis die TIEs nicht mehr waren und das andere Geschwader ankam, hatte es in der Basis trotzdem keine Verluste gegeben (Fragt mich nicht warum!).

Operation 11:
Defend Cruiser Independence
X-Wing; Escort; schwer

Die Independence, das Flaggschiff der Allianz der Rebellen, wurde vom Imperium angegriffen. Es hatte Mitglieder des Oberkommandos an Bord. Mon Mothma dachte, das sei der Anfang der Großoffensive des Imperators. Alle verfügbaren Jäger wurden gestartet, um das Flaggschiff zu verteidigen. Es sollten alle ankommenden Bomber zerstört werden.

Es ging ziemlich drunter und drüber, vor allem die Gunboats nervten kräftig. Es war reine Glücksache das die Independence nicht noch 2 oder 3 weitere Torpedotreffer vor ihrm Sprung erhalten hat, die ihr dann endgültig den Rest gegeben hätten.

Operation 12:
Begin Death Star Assault
X-Wing; Strike; mittel

Das Imperium hatte die Hauptbasis der Rebellen auf dem 4. Mond von Yavin gefunden! Unsere Flotte mußte diese Basis unbedingt verteidigen und den D.S. zerstören. Die Wissenschaftler erklärten, daß ein Angriff auf den D.S. mit kleinen und vor allem wendigen Jägern wesentlich größere Erfolgschancen hätten als ein Angriff mit Kreuzern und Korvetten. Vorher mußte jedoch ein Weg zum Todesstern durch seine Eskorten gebahnt werden. Meine Mission war, den Kommunikationssatelliten zu zerstören und somit die Koordination der Abwehr zu vernichten.

Ich ließ mich gar nicht erst lange in Kämpfe verwickeln. Ich schaltete die Laser runter und bretterte mit Ausweichmanövern auf den Satelliten zu, zerstörte ihn mit einigen Protonentorpedos und verduftete gleich in den Hyperraum.

Operation 13:
Attack Death Start Surface
X-Wing; Strike; schwerer geht's nimmer

Außer den Turbolasertürmen ist der Todesstern noch mit einer großen Anzahl TIEs bestückt. Um den Angriffsanflug auf den Graben zu sichern, mußten erst die Turbolaser in einem Radius von 2 Kilometern ausgeschaltet werden und die vier versteckten Hangaröffnungen zerstört werden, die als simple Container getarnt wurden.

Zuerst ignorierte ich die TIEs und flog mit Höchstgeschwindigkeit auf den nächsten Container zu, stieß im "Sturzflug" auf ihn hinab und vernichtete ihn mit 4 Protonentorpedos. Dann mit vollem Speed im Tiefflug weiter, wobei ich ständig um die eigene Achse rollte, und vernichtete den nächsten; die Bomber konnten mir nichts tun, da sie über 2 Kilometer von mir entfernt waren.

Dann waren meine Schilder so ziemlich down, also zog ich den Jäger im 90°-Winkel nach "oben" und leitete alle Energie in die Heckdeflektoren und führte solange Ausweichmanöver durch, bis ich einige Kilometer über dem Stern war. Dann stieß ich wieder runter, zerlegte die Bomber, die mir auf den Fersen waren, lud meine Schilder im Sturzflug wieder auf und zerlegte dann die restlichen beiden Hangars nach dem selben Muster wie oben. Danach konnte ich ungestört die restlichen Jäger ausschalten, da sie keine Verstärkung mehr kriegen konnten. Ich flog weiter auf die Boje zu und zerstörte dann (mit auf Fire-Linked gestellten Lasern) ohne größere Probleme die Turbolaser.

Operation 14:
Death Star Trench Run
X-Wing; Strike; leicht

Die Schwachstelle des Todesstern wurde nun endlich von unseren Wissenschaftlern identifiziert! Sie bestand aus einem Exhaust Port, der mit dem Hauptreaktor des D.S. verbunden war. Ein Torpedotreffer mußte eine Kettenreaktion auslösen, die den ganzen Todesstern zerstören müßte. Ich sollte diesen Torpedo abschießen.

Ich stieß am Anfang der Mission direkt nach unten und zerstörte einen übrigen Tower. Dann brachte ich eines der Gebäude zwischen mich und die TIEs. Die konnten mir nichts mehr anhaben und die Lasertower, die am Rand des Grabens waren, störten mich auch relativ wenig.

A. Jarraß aus Brand-Eibisdorf zeigte Nerven wie Drahtseile und hat alle Monster in die Flucht geschlagen.

Waxworks

London 1880

Als größtes Problem muß man hier die Flucht vor der Polizei und der wütenden Menge betrachten. Die Tasche des toten Mädchens wird eingeheimst und der Inhalt geprüft. Jetzt sprintet man so schnell wie möglich in Richtung Hafen und schnappt sich das Brett von dem in der Karte eingezeichneten Anlegesteg. Nun sucht man sich schleunigst den Schneider und gelangt von dessen Hinterhof über die Feuerleiter aufs Dach. Jetzt das Brett über die Lücke gelegt und durchs Fenster zum Schlosser. In dessen Laden nimmt man sich die Schlüssel und den Bleistift. Den Brief aus der Tasche bearbeiten wir nun mit dem Stift. Nun geht's zur Apotheke (öffnet die Hintertür mit dem Dietrich) und holt sich die Schlaftabletten.

Auf dem Weg zum Pfandleiher macht man einen Abstecher zum Metzger. Auf dem Hinterhof findet man in einem Faß tierische Eingeweide, die mit den Schlaftabletten gefüllt werden. Jetzt ab zum Pfandleiher. Von hinten steigt man auf das Faß. Man sieht einen Wachhund, dem man die Eingeweide hinwirft, worauf er einschlummert. Der Riegel wird geöffnet und schon ist man beim Pfandleiher in der guten Stube. Im Laden zieht man die Sachen beiseite und findet einen Tresor, der sofort aufgeschlossen wird. Die darin befindliche Uhr, die Pfeife in der Vase und der Herrenstock werden mitgenommen. Vom Pfandleiher links weg befindet sich in einem offenen Hinterhof ein Faß, in dem ein Seil liegt. Mit diesem kann man nun beim Schneider einbrechen.

Das Seil wird über den Schornstein geworfen und schon kann man in das Fenster im ersten Stock einsteigen. Man versorgt sich mit Jacke, Weste und Hut. Im gleichen Haus, beim Notar, nimmt man sich die Karte und schaut sich den Brief an. Darin ist ein Schlüssel verborgen. In der Kneipe in der Nähe des Schneiders unterhält man sich zuerst mit dem Zuhälter, dann mit dem Wirt und dem Taschendieb. Da wir vom Zuhälter wissen, daß er ein Buch mit den Adressen der Prostituierten besitzt, beauftragen wir den Taschendieb damit, ihm dieses Buch zu stehlen. Man bietet ihm dafür die goldene Uhr an. Vom Zuhälter bekommt man einen Schlüssel zu Molly's Wohnung, deren Adresse wir in dem Buch finden. Dort bekommt man einen Brief.

In der Hafenkneipe wird mit dem Wirt geplaudert. Ehe er jedoch etwas genaueres sagen kann, muß man ihm den Brief aus der Lagerhalle besorgen (Schlüssel aus dem Brief). So einfach kommt Ihr dort aber nicht hin, da finstere Gesellen Euch den Weg versperren. Vor der Mittelgasse benutzt man die Pfeife und verzieht sich. In der Lagerhalle sucht man sich die Kiste, die man öffnen kann und bricht sie mit dem erhaltenen Brecheisen auf.

Den Tee genommen, geht es zurück zum Wirt. Von ihm bekommt man den Hinweis, daß Molly sich mit Jack the Ripper am 3. Dock (Karte!) trifft. Molly sagt uns, daß der Ripper auf dem Steg ist.

Nun kämpfen wir gegen ihn und das war's auch schon.

Ab zur nächsten Welt.

Die Pyramide

Gleich ein paar wichtige Hinweise: Nehmt immer Gewichte, Stimmgabeln und bezeichnete Wandplatten mit!

Im ersten Raum wandern Brosche, Gewicht, Dolch, Papyrusrollen, der verbrannte Fetzen, alle Krüge, die Öllampe und die Vase mit Öl ins Inventar. Auch das Stück Papier bei dem Toten wird mitgenommen. Die Sandhaufen auf den Gängen werden auch eingesteckt. Die Stimmgabel, die wir finden, nutzen wir zur Zerstörung der Glaswand. Allgemein sollte man immer nach der besten Waffe Ausschau halten (also immer hübsch die Leichen untersuchen!). Wenn alles erledigt ist, stoßen wir den Balken mit einem Hammer um (den man allerdings erst in der zweiten Etage findet).

In Etage 2 angekommen, hält man nach den Eingeweiden Ausschau. Man schnappt sie sich und bringt sie zum Krokodil. Hat man sie hingelegt, sollte man einen Schritt zurücktreten und dann das Krokodil mit dem Speer erledigen. Krüge werden dann alle mit Wasser gefüllt. Damit kann die glühende Kohle gelöscht werden.

Übrigens: Ist man auf eine der Druckknopffallen gefallen, sollte man so schnell wie möglich die Flucht ergreifen, sonst wird man von einem rollenden Stein zerquetscht. Auch am Ende der zweiten Etage muß der Balken zerschlagen werden.

Die dritte Etage ist von Glaswänden übersät. Seht also zu, daß Ihr die richtigen Stimmgabeln findet. Die Vase in dem Raum wird mit Sand gefüllt. Gegen Ende dieser Etage findet man einen Felsbrocken, den man mitnimmt und auf die Bodenplatte im zweiten Raum legt. Hier laßt Ihr Pfeil und Bogen mitgehen. Das Motto "Balken zerschlagen" gilt auch hier.

4. Etage: Pfeil und Bogen werden auf die Säule mit dem Ziel angewandt. Vorsicht: Im Raum mit den Bodenplatten dürft Ihr nur auf die Platten des Guten treten. Schaut auf das Blatt Papier, das Ihr am Anfang bei der Toten gefunden habt (die Zeichen sind die des Bösen!).

Auch hier wieder den Balken zerschlagen.

5. Etage: Hier kommt man gleich zu einer Art Gaskammer. Sucht schnell den Spiegel und zerstört ihn mit der richtigen Stimmgabel. In den Räumen mit den Wandmalereien müssen nur die beiden rechten Wände zerstochen und der Talisman des toten Künstlers eingeheimst werden. Vom hinteren Raum kommt man zum Schlangenzimmer, in dem man auch eine Wandplatte findet. Verschüttet hier das Öl und erhellt es. Nun könnt Ihr beruhigt die Wandplatte nehmen.

Die Endetage: Bevor Ihr diese betreten könnt, müßt Ihr die Wandplatten richtig in das Rätsel einsetzen. Das darf nur in der richtigen Reihenfolge geschehen, die Ihr von den Malereien in der 5. Etage bekommt. Der Sarkophag wird mittels der Brosche geöffnet. Hups, die Prinzessin ist befreit. Nun zur Waage. Verteilt die Gewichte so, daß diese ausbalanciert ist. Bevor Ihr nun in den Raum geht, der sich jetzt auftut, holt Ihr Euch noch schnell das Zeremonienschwert. Der Wächter wird mit diesem niedergeschlagen. Bei Anubis angelangt, setzt man diesem den Talisman in den Bauch ein und drückt die Statue.

Der Ausgang ist gefunden.

Nachdem wir Ripper und die Pyramide abgeschlossen haben, kommen wir zu einer Hackfleischproduktion ganz besonderer Art, nämlich den Friedhof. In die Welt gebeamt, suchen wir nämlich sofort den toten Gärtner auf und nehmen uns seine Sichel. Dann besorgt man sich das Herz, welches zur Heilung benutzt werden kann (das wird auch nötig sein). Ist dies erledigt, schnappt man sich den Holzpfahl (s. Karte) und macht sich auf zur Kirche. Der Holzpfahl wird gewetzt und dem am Altar erscheinenden Vampir in die Brust gestoßen. Das Brot vom Altar nimmt man mit. Jetzt sucht man sich die lose Stange vom Friedhofszaun (wenn nötig, Onkel fragen) und bricht damit das Grab der Ahnen auf. Im Grab spricht man mit dem Toten im linken Sarg.

Der Onkel wird dann gerufen und gefragt, wie man Vladimir töten kann. Er erzählt uns das prompt und will das Brot haben, um einen Zauberspruch auszusprechen. Gebt es ihm und fordert ihn auf, den Zauberspruch auszusprechen (Das kann nur in dem Grab geschehen).

Ist das erfolgt, geht es zurück zur Kapelle. Den Kopf der Statue dreht man, damit man das Kraftfeld überwinden können. Ist die Tür geöffnet, wählen wir noch schnell die Fäuste als unsere Waffe und zu unserem Erstaunen verwandelt sich der Gute in ein süßes kleines Baby.

Geschafft!

Die Mine

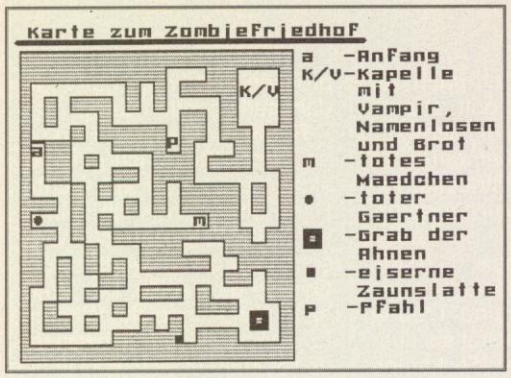
Gleich im Fahrstuhl drehen wir uns um. Das Feuerzeug und die Chemikalienflasche werden eingepackt.

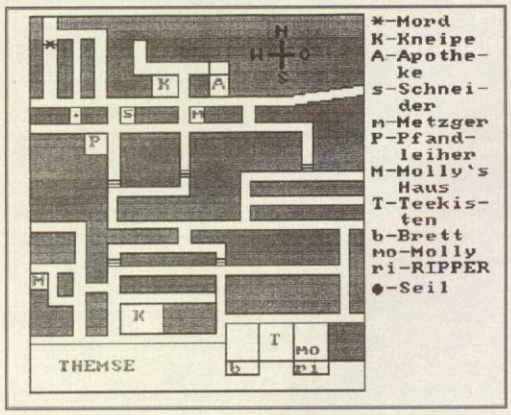
Unsere ersten beiden Gegner müssen wir mit der Flasche beseitigen, mit der Faust ist es unmöglich. Die Chemikalien sonst nur für Pflanzen verwenden!

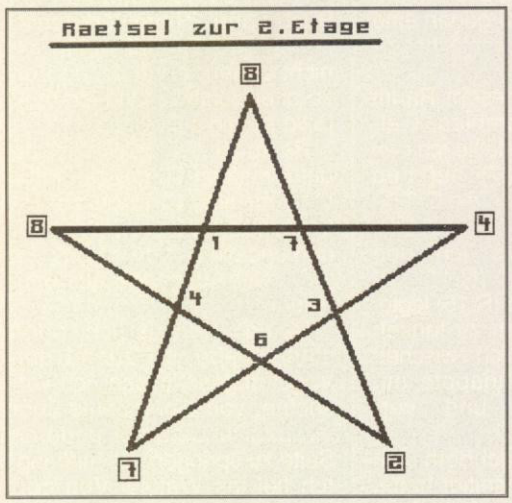
Zum Glück bekommt Ihr gleich einen Pickel, der sofort als Waffe verwendet wird. Im weiteren Verlauf sucht man sich alle Gegenstände, die auf der Karte eingezeichnet sind.

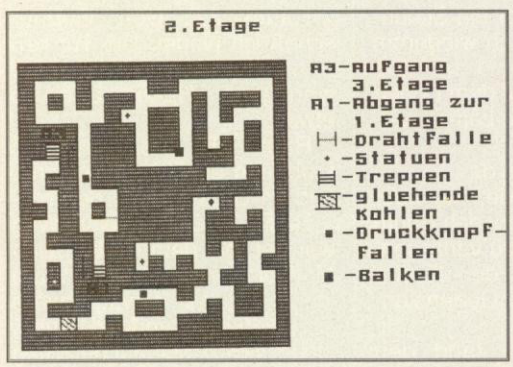
Die Lore stoppen wir mit dem Balken. Die in dem Wagen befindliche Eisenstange wird mitgenommen. Mit den hinter einem Gitter herumlungernden Leuten wird ausführlich gesprochen (Vorsicht, nicht mit dem schon mutierten Wesen reden).

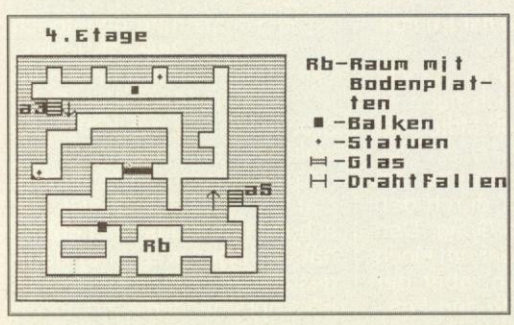
Vom Soldaten erfährt man, welche Dinge gebraucht werden, um die Mine zu sprengen.

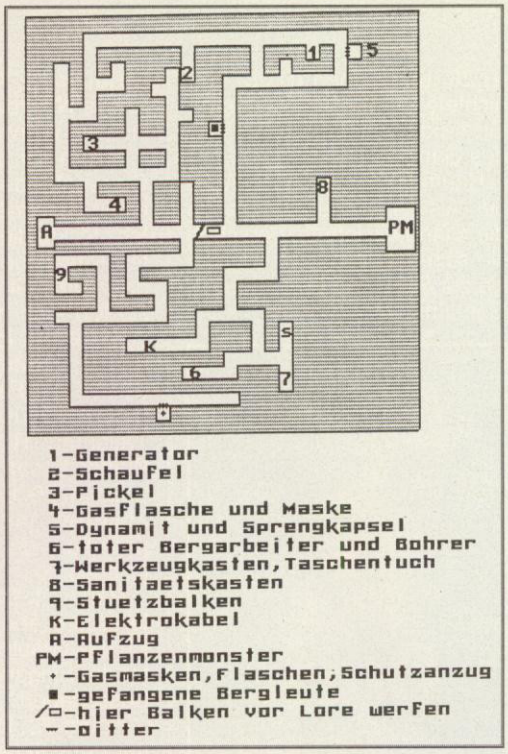


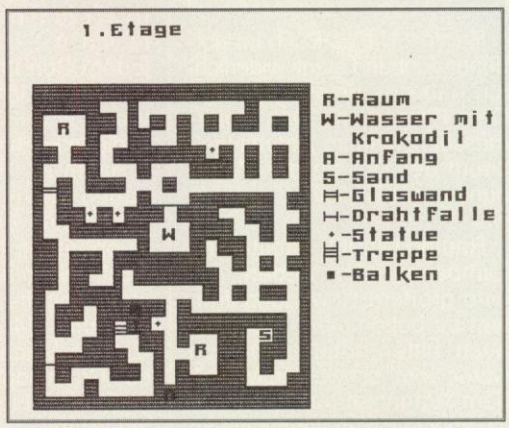


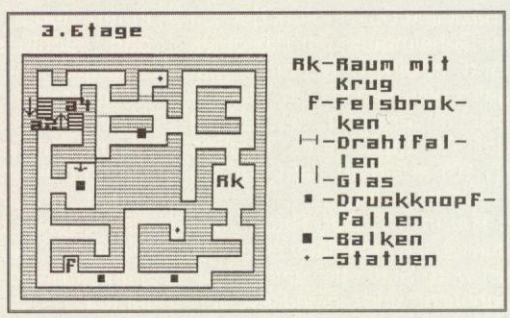


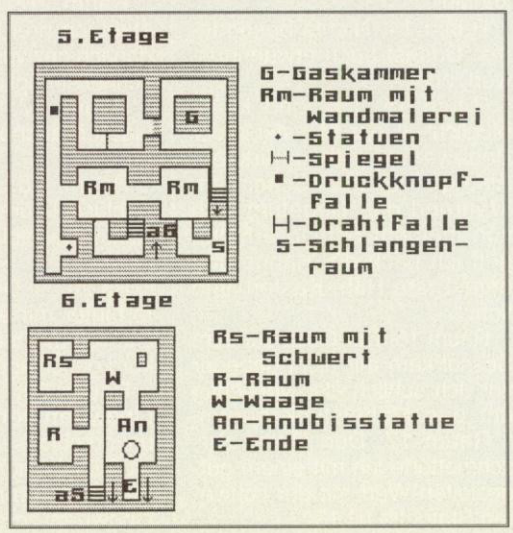












Hat man Probleme mit der Gasmaske, so nimmt man die Kohlestückchen, die wir von der Grubenstütze abgekratzt haben und die zwei Taschentücher, verbindet sie jeweils miteinander zu einem Filter und steckt das Ganze in die Gasmaske.

Jetzt haben wir einen Schutz gegen giftige Gase. Der Schutzanzug hilft uns gegen die Stacheln.

Dem Soldaten und der Ärztin besorgen wir alles, was sie brauchen. Hat man der Ärztin das Sanitätspäckchen gegeben, läßt man sich höchstens zweimal heilen.

Wenn der Soldat alle Dinge erhalten hat, die er benötigt, nehmen wir ihn in den Raum des Pflanzenmonsters mit. Die Augen des Pflänzchens stechen wir mit der Eisenstange aus. In diesem Raum lassen wir in jede Wand vom Soldaten Sprengsätze anbringen. (Hinweis: Benzin aus den Brandflaschen in die Bohrmaschine und die Chemikalienflasche füllen). Jetzt geht's zurück zum Fahrstuhl. Dorthin nehmen wir die Ärztin mit, die uns den Verletzten heilt. Von ihm erhalten wir ein Gegengift, mit dem wir den Elektriker heilen können. Sobald er geheilt ist, geben wir ihm den Werkzeugkasten und gehen mit ihm zurück zum Fahrstuhl, den er sofort repariert. Dann können wir sprengen.

Dies geschieht folgendermaßen:

– Fernzündung zur Sprengung auslösen
– Hebel am Fahrstuhl umlegen
– Pfeil nach oben drücken

Wenn man alles geschafft hat, kann man sich als den besten Kämpfer aller Zeiten rühmen.

Zum Kämpfen können wir Euch nichts weiter sagen – es ist mehr oder weniger Glückssache.

Ist diese Welt beendet, erhält man vom Onkel einige Dinge, die wir zum Beseitigen der Hexe brauchen. Schreibt Euch die Reihenfolge für ihre Benutzung auf. Vor dem Eintreten in die Endwelt hängt man sich das Amulett um. In der Endwelt angekommen, wirft man die Flasche auf die Hexe und schnappt sich die Armbrust (links im Bild).

Wenn man Ixona schon von nahem sieht, benutzt man die Armbrust. Jetzt nur noch das Messer anwenden – und das war's dann auch schon: Jetzt kannst Du das Wiedersehen mit Deinem Zwillingsbruder feiern!

Alleine im Dunkeln läßt uns Christian Jagow aus Ahaus nicht stehen. Mit seinem "Tagebuch" in der Hand dürfte Euch Infograms 3-D-Spektakel keine ernsthaften Schwierigkeiten mehr bereiten. Viel Spaß beim Gruseln.

Privatdetektiv tot aufgefunden!

Am Freitagabend wurde die Leiche von Edward Carnby (44) aus dem Sumpf geborgen. Er wurde das letzte Mal gesehen, als er das verfluchte "Derceto" betrat. Wir bringen Ihnen exklusiv die bei ihm gefundenen Notizen; Berichte über sein letztes Abenteuer.

Er teilte seine Entdeckungen in Räume ein. Eine Karte blieb noch erhalten, die anderen haben wir mühevoll rekonstruiert (Dank ans Stadtarchiv!).

Raum 1: Ich hörte nach einiger Zeit ein Geräusch am Fenster, und tatsächlich sprang kurze Zeit danach ein Werwolf hindurch. Hätte ich bloß den Schrank vor die Scheibe geschoben! Aber ich lerne aus Fehlern. Ich schob also den Hocker auf die Falltür und erfreute mich daran, wie ein Zombie vergeblich versuchte, die Grube zu verlassen. Nun war ich sicher. Ich machte mich daran, den Raum zu durchsuchen.

Raum 2: Ich habe die beiden Spiegel (R.03) an die Statuen in den Ecken des bewachten Ganges gehängt. Die Wächter ertrugen ihr eigenes Spiegelbild wohl nicht...

Raum 3: Den plötzlich auftauchenden Werwolf erledigte ich mit zwei gutgezielten Gewehrschüssen (R.01). Die Vase warf ich an die Wand und fand den Schlüssel für die Kommode darin.

Raum 4: Puh! Ich bin gerade knapp dem Tod entronnen. Ich habe aber glücklicherweise bemerkt, daß die Dielenbretter inmitten des Ganges mein Gewicht nicht aushalten würden.

Raum 5: Das Fläschchen im Verbandskasten war Balsam für meine Seele.

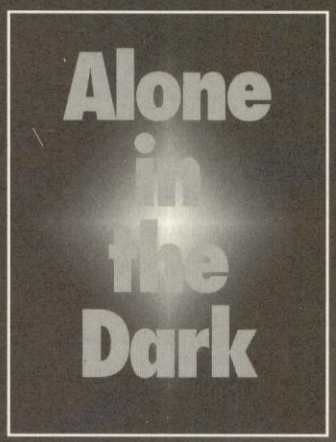
Raum 6: Eine weitere hirnlose Kreatur. Sie war meine kostbaren Schüsse nicht wert.

Raum 7: Mit dem Schlüssel, der auf dem Schreibtisch lag, öffnete ich die Kiste. Leider zerbrach der darin gefundene Kavalleriesäbel schon während meines nächsten Kampfes.

Raum 8: Mit dem Öl aus dem Kanister füllte ich die Lampe.

Raum 9: Den Indianerteppich (R.01) hängte ich vor das Trapper-Gemälde und mit Pfeil (R.26) und Bogen (R.08) vernichtete ich das böse Indianer-Gemälde am anderen Ende des Ganges.

Raum 10: Es gibt noch Wunder! Als ich mich übermüdet an die Standuhr lehnte, verschob sie sich ein Stück. Ich drückte sie zur Seite und entdeckte ein Geheimfach.



Raum 11: Das Buch im goldenen Einband stank widerlich. Ich habe es beiseite gelegt. Dem Pergament "Das Opfermesser" entnahm ich, mit welchem der Dolche der Vagabund in der Bibliothek zu töten war.

Raum 12: Ich stellte die Lampe auf den Boden, um eine größere Bewegungsfreiheit zu bekommen. Dies war auch bitter nötig, denn ich wurde vom "schwarzen Mann", dem "Vagabunden", verfolgt. Ich konnte ihn später mit einem speziellen Dolch töten, den ich im Geheimraum der Bibliothek fand. In einem Teil eines Regales war nämlich ein Mechanismus versteckt, den ich mit der Attrappe eines Buches (R.10) auslöste, und der die Geheimtür öffnete.

Raum 13: Der Raum war dunkel. Ich fand darin eine sehr schwere Statuette, einen "Reisebericht" und einige Revolverkugeln.

Raum 14: Nichts besonderes. Das ist auch erwähnenswert, oder?

Raum 15: Ich fand keine Möglichkeit, das Monster in der Badewanne abzumurksen. Also griff ich zum Schein an. Während das Ungetüm sich von meinem Schlag erholte, griff ich nach der Kanne und dem Erste-Hilfe-Kasten und floh.

Raum 16: Der Geist auf dem Sessel kam mir nicht geheuer vor. Ich schlich also vorsichtig um das Möbelstück herum.

Raum 17: Den Ritter zerschmetterte ich mit einem gutgezielten Wurf mit der schweren Statuette (R.13).

Raum 18: Als ich nach Jeremys Notizblock griff, stürzte sich ein Werwolf auf mich.

Raum 19: Außer ein paar Gegenständen entdeckte ich einen geheimen Mechanismus. Ich steckte die Teile des kaputten Kavalleriesäbels (R.07) in das Wappen. Daraufhin erschloß sich mir eine Treppe zum Verlies. Ich betrat sie aber erst, nachdem ich die Lampe (R.01), ein Feuerzeug (R.20), einen Schlüssel (R.24), den Talisman (R.11) und diverse Waffen besaß.

Raum 20: Es gelang mir, die Zigarren mit dem Wasser (R.25) aus der Kanne (R.15) zu löschen.

Raum 21: Der Gang ist uninteressant, aber irgendwie habe ich das ungute Gefühl, das hinter der Eingangstür etwas sehr Böses lauert.

Raum 22: Der Pirat war nur mit dem Schwert des Ritters (R.17) zu verletzen. Ich besiegte ihn mit der Taktik, nach jedem Schritt zuzuschlagen. So drängte ich ihn gegen eine Wand, wo er sich schlecht verteidigen konnte.

Raum 23: In diesem Raum saßen sechs Zombies. Geistesgegenwärtig stellte ich den Suppentopf (R.27) auf den Tisch und wehrte so die Gefahr eines Angriffs ab.

Raum 24: Als ich den "Danse Macabre" (R.19) auf das Grammophon (R.16) legte, fingen die Figuren zu tanzen an! Ich mogelte mich zwischen ihnen durch, schnappte mir den Schlüssel und verschwand.

Raum 25: Nachdem ich einen Untoten beseitigt hatte, durchsuchte ich den Kohlehaufen. In diesem war ein Schuhkarton, in dem sich wiederum ein Revolver befand. Mit dem Ölkanister, der auf dem Boden stand, füllte ich die Lampe weiter auf.

Raum 26: Bei der Statue stahl ich drei Pfeile, war aber danach gezwungen, den Raum schnellstmöglich zu verlassen.

Raum 27: In der Küche lagen brauchbare Gegenstände.

Raum 28: Ich fand den Schlüssel zum Keller und eine Keksschachtel, die mir Energie lieferte.

Raum 29: Die Brücke krachte hinter mir ein. Ich habe sicherlich meinen 100-Meter-Rekord geschlagen.

Raum 30: Ich rannte am Lindwurm vorbei, durch den unverschlossenen Gang. Dort mußte ich mich zwar um einen Werwolf kümmern, aber der Lindwurm zerstörte den Felsbrocken und kroch durch den dahinterliegenden Gang.

Raum 31: Der Wurm lag nun an dieser Stelle. Ich ging vorsichtig ganz nah am rechten Rand entlang. Als ich sein erstes Sabbergeräusch hörte, schritt ich geradewegs zurück. Gerade rechtzeitig. Der Wurm hatte sich aufgebläht. Während ich nun zu seinem Schwanzende lief, muß er sich wohl in den Gang geschoben haben, aus dem ich gekommen war. Denn der Weg war nun frei.

Raum 32: Die Tür am Ende des dunklen Gewölbes läßt sich mit dem Edelstein (R.39) öffnen.

Raum 33: Hier ist das Böse zu Hause! Mit dem Haken vom Altar konnte ich den Raum verlassen. Vorher aber legte ich den Talisman auf den Altar, zündete die Lampe an und warf sie mit aller Wucht auf das Böse. Das Böse fing Feuer, und ich rannte schnellstmöglich zum Ausgang des Hauses.

Raum 34: Ich fand dort ein Buch und Revolverkugeln. Durch den Tunnel wollte ich nicht gehen, denn er lag dort zu offensichtlich. Und ich muß ja vorsichtig sein.

Raum 35: Die Brücke stürzte unter meinen Füßen ein. Mein Gewehr war von nun an unbrauchbar, die Streichhölzer naß und die Lampe erlosch. Es gab zwei Ausgänge aus dem Raum.

Raum 36: Als ich oben stand, habe ich zuerst den Vogel abgeschossen. Ich versuchte, von einer Säule über ein paar andere zur anderen Seite zu springen. Es mißlang. Ich fiel ins Wasser. Von dort aus gab es zwei Ausgänge.

Raum 37: Den Gegner schoß ich nieder. Die Tür ließ sich nicht öffnen. Ich brauchte wohl einen Haken, oder so etwas.

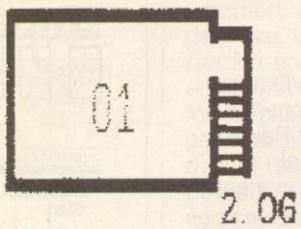
Raum 38: Aus dem Loch krabbelte eine Riesenspinne, und im Loch wartete der Tod.

Raum 39: Der sicherste Weg war der, bei dem ich bei allen Markierungen vorbeilief. Wäre ich im Wasser gewatet, wäre ich bei der letzten Markierung, einem Totenkopf, auf den Steg geklettert.

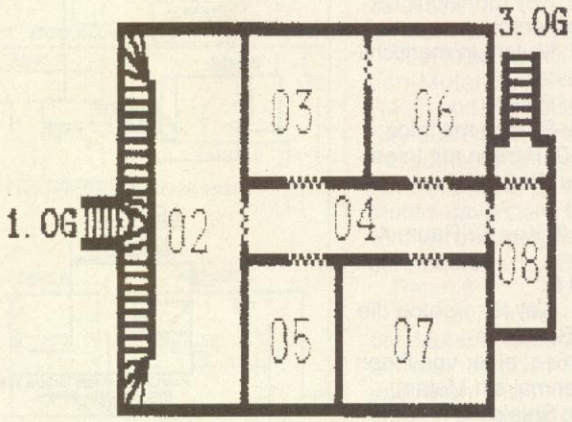
Die Schatztruhe öffnete ich mit Hilfe des Ballsaal-Schlüssels (R.24). Ich nahm den Inhalt und verschob den Felsbrocken hinter der Kiste, um weiter zu kommen."

Leider wissen wir nicht, was Carnby widerfahren ist. Er scheint das Haus überlebt zu haben. Aber was mag dann geschehen sein? Oder hat er alles nur erfunden?

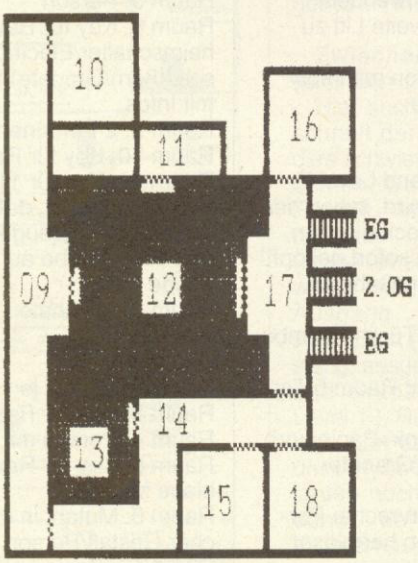
--- 3.OG ---
'Der Anfang vom Ende'



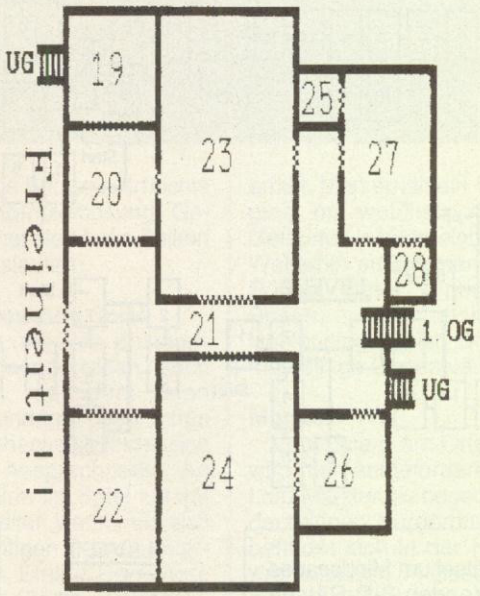
--- 2.OG ---
'Spiegelspielereien'

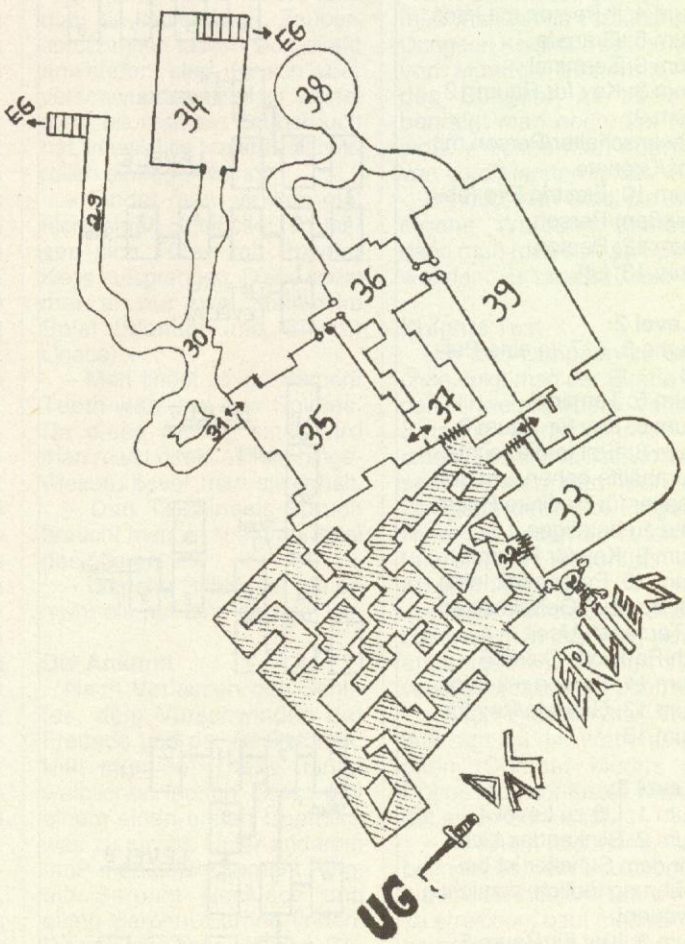


--- 1.OG ---
'Bibliothek des Grauens'

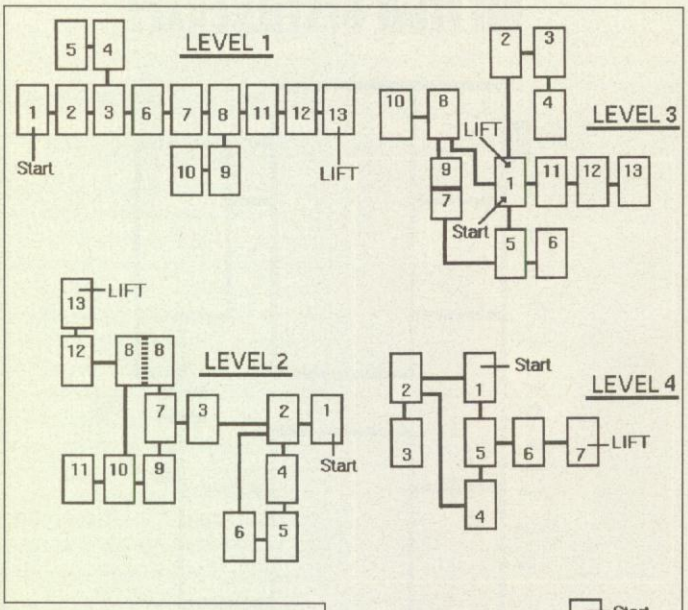


--- EG ---
'Die feine Gesellschaft'





D-Generation

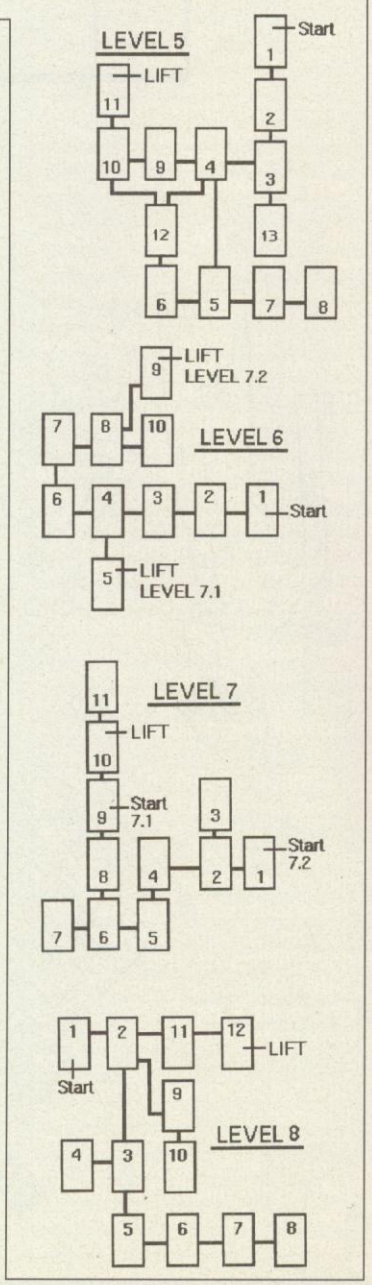


Die Rätsel um Mindscapes faszinierenden 3-D-Rätsel- und Geschicklichkeitsspaß sind gelöst. Unser Dank geht deshalb nach Hemmingen an Gisa Kahle-Anders.

Level 1:
Raum 3: 1 Person mit Infos
Raum 4: 1 Person mit Infos
Raum 5: Granate
Raum 6: Terminal
Raum 8: Key für Raum 12
Raum 9: Geheimschalter/Person mit Infos/Granate
Raum 10: Electric Eye (abschießen)/Person
Raum 12: Person
Raum 13: Lift

Level 2:
Räume 3, 4, 7: je eine Person
Raum 5: Terminal
Raum 6: Key für Raum 3
Raum 8: Erst in die rechte Raumhälfte gehen, um dort Schalter für die linke Raumhälfte zu betätigen.
Raum 9: Key für Raum 8
Raum 10: Person mit Infos (gibt Bombe)/Geheimschalter Terminal (User: Seth/Paßwort: Ostrich)
Raum 11: Person mit Infos
Raum 12: Granate/Key für Raum 13

Level 3:
Raum 1: Lift zu Level 4
Raum 2: Blinkendes Licht über dem Schalter ist bei Berührung tödlich; vorsichtig bewegen!
Raum 3: Key für Raum 5/Geheimschalter
Raum 4: 3 Granaten



Raum 5 und 7: je eine Person
Raum 6: Person (gibt Shield)/ Key für Raum 1

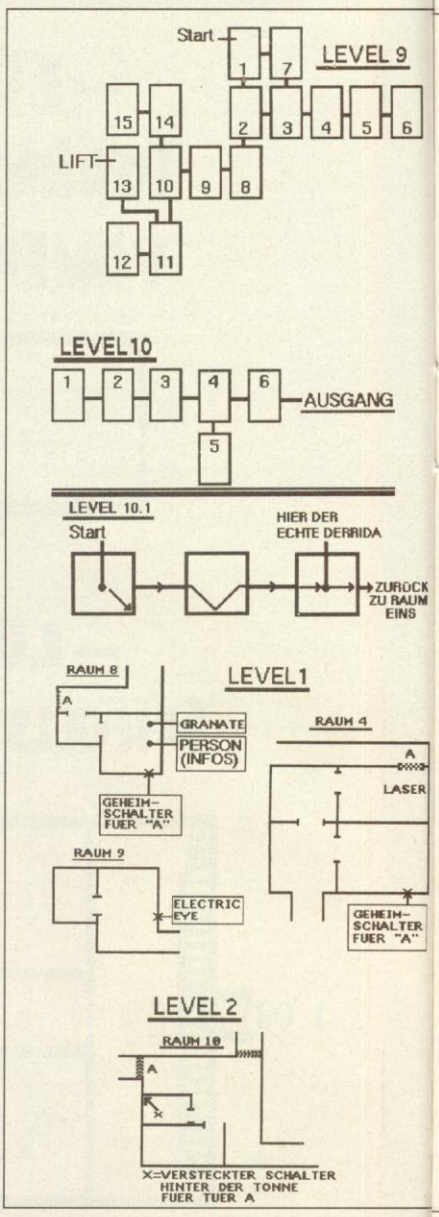
Level 3:
Raum 8: Terminal
Raum 9: Key für Raum 11
Raum 10: 2 Personen
Raum 11: 2 Personen
Raum 13: Person/Key für Raum 1 (Lift)/Electric Eye (abschießen)

Level 4:
Raum 2: Person/Granate
Raum 3: 2 Personen
Raum 4: Key für Raum 6
Raum 6: Terminal
Raum 7: Mutant in menschlicher Gestalt

Level 5:
Raum 2: Person/Terminal
Raum 3: Person/Geheimschalter/Electric Eye (abschießen)
Raum 4: Bombe/Person mit Infos
Raum 5: Key für Raum 6
Raum 6: Key für Raum 12/ Granate/Person
Raum 7: Mutant in menschlicher Gestalt
Raum 8: Person
Raum 9: Person mit Infos
Raum 10: Person mit Infos/-Terminal (Paßwort ist "Death")
Raum 13: Key für Raum 4

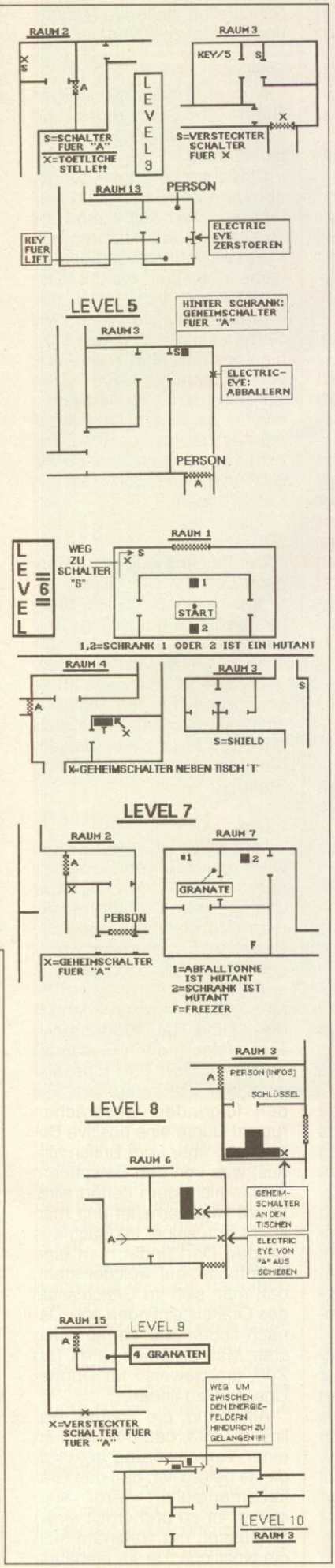
Level 6:
Raum 1: Key für 1/sofort die beiden Schränke abschießen; einer von ihnen ist manchmal ein Mutant!
Raum 3: Shield
Raum 4: Geheimschalter/Person
Raum 5: erster von 2 Liften zu Level 7/Granate
Raum 6: Person mit Infos
Raum 7: Bombe/in diesem Raum Shield anwenden!
Raum 9: der zweite Lift zu Level 7
Raum 10: Person mit Infos/ Key für Raum 9

Level 7:
Raum 1: Während Level 7 noch geladen wird, schon den Joystick nach rechts halten, sonst wird man sofort geköpft!
Raum 2: Person/Geheimschalter
Raum 3: Rosa Tür mit Bombe sprengen
Raum 4: Key für Raum 5/Terminal
Raum 7: Schrank+Papierkorb sind Mutanten!/Granate/ Freezer
Raum 9: Person/rechte Person ist Mutant in harmloser Gestalt !
Raum 11: Key für Raum 10



Level 8:
Raum 1: Granate/Key für 1
Raum 3: Geheimschalter/Person mit Infos/Key für Raum 6
Raum 4: 3 Granaten
Raum 5: Person
Raum 6: Key für Raum 2/Geheimschalter/Electric Eye (abschießen)/Granate) Person mit Infos
Raum 9: 2 Personen
Raum 10: Key für Raum 2
Raum 11: Key für 11/ab hier kommt Meldung, daß in 20 Minuten ein Flugzeug kommt und eine Bombe auf das Gebäude wirft!
Raum 12: Granate

Level 9:
Räume 1 und 2: je 1 Granate
Raum 3: Key für Raum 4
Raum 4: Person mit Infos
Raum 6: Key für Raum 3/viele blaue Mutanten
Raum 8: Mutant in menschlicher Gestalt/Person mit Infos
Raum 10: Papierkorb ist Mutant!/Person



Raum 12: Key für Raum 13
Raum 14: Key für Raum 3/ Person/Freezer
Raum 15: Granaten/Geheimschalter

Level 10:
Raum 1:

Die Person ist ein Derrida-Double. Egal, was man mit ihr macht, man wird zuerst in ein Zwischenlevel teleportiert. Dort sucht man das, was von dem echten Derrida noch übrig ist und erhält von ihm wichtige Informationen (Paßwort: "Regeneration"). Hinterher wird man in Raum 1 zurückteleportiert und hat nun nur noch seinen Laser und die Granaten als Ausrüstung. Ab jetzt muß man sehr fix sein, um den D-Generation-Mutanten noch zu erwischen!

Raum 2:

Hier findet man den Key für Raum 5, um damit den Parabolspiegel in Raum 5 zu aktivieren.

Raum 5:

Man lockt den D-Generation-Mutanten in diesen Raum und aktiviert mit dem Key aus Raum 2 den Dish-Parabolspiegel genau in dem Moment, in dem der Mutant davorsteht. Dadurch wird er desintegriert. Jetzt schnellstens zu Raum 6!

Raum 6:

Wahrscheinlich ist hier der Mutant (andernfalls ist der dann noch in Raum 5) und man muß ihn dann zum Desintegrieren in Raum 5 locken. Danach gibt man im Terminal das Paßwort "Regeneration" ein (falls es der Mutant nicht bereits getan hat). Schnallt den Jet-Pack an und ab geht's in die Endsequenz.

Zwischenlevel 10.1
(läßt sich nicht umgehen):

Hier sucht man sich mal schnell den (nicht besonders schwierigen) Weg zum echten Derrida durch 3 Räume. Man erhält alle nötigen Informationen (siehe oben), geht dann weiter nach rechts zum Ausgang und landet schließlich (bar aller Ausrüstung, ausgenommen Laser und Granaten) wieder in Level 10, Raum 1 und muß sich nun äußerst sputen, um den D-Generation-Mutanten noch zu erwischen, denn der kennt das Paßwort auch und versucht nun schnellstens durch den Exit in Raum 6 abzuhauen.

Ultima 7 Part II: Serpent Isle – Der Lösungsweg

Frisch aus Britannia erreichte uns eine Komplettlösung. Geschrieben hat sie Marko Feikert aus Kaiserslautern.

Allgemeines zum Spiel

– Immer mit allen anzutreffenden Personen reden. Auch mehrmals, nachdem man schon mit anderen gesprochen hat. Möglicherweise findet sich ein neuer Ansprechpunkt. An vielen Stellen im Spiel kommt man nur weiter, wenn man sich mit der richtigen Person unterhalten hat. Einige Personen, die über die Städte verteilt sind, lassen sich auf Gwenno und Batlin ansprechen.

– Reagenzien und Zauberspruchrollen sollte man mitgehen lassen, falls man welche irgendwo findet.

Sie sind recht teuer, falls man sie kaufen muP. Zauberspruchrollen lassen sich direkt anwenden, sind danach aber verschwunden. Besser wartet man, bis man ein Zauberbuch hat, in welches man die Schriftrollen eintragen kann.

– Findet man wirklich mal nicht einen Schlüssel, so lassen sich Türen mit Powder Kegs aufsprengen. Diese findet man an nur zwei Stellen im Spiel (Monitor und City of Chaos).

– Man findet einige Serpent Teeth während des Spieles. Da diese wichtig sind, wird man meist direkt auf sie hingewiesen, bevor man sie erhält.

– Den Telekinesis-Spruch braucht man im späteren Spiel des öfteren.

– Manche Schlüssel öffnen mehr als nur eine einzige Tür.

Die Ankunft

Nach Verlassen des Schiffes, dem Verschwinden der Freunde und der Besitztümer, trifft man auf Thexa, einen weiblichen Mönch. Diese gibt einem einen ersten Überblick was zu tun ist. Unter anderem muP man einen Serpent Ring, ein Serpent Necklace und einen Serpent Earring finden. Dieses sind drei wichtige Gegenstände, die man in jedem Fall während des Spielverlaufs erhält. Man erhält ein Stundenglas, mit welchem man tote Gefährten wiederbeleben kann. Weiterhin erfährt man. daß im Süden hinter einem roten Busch, ein unsichtbarer Höhleneingang ist. Dort findet man einige Gegenstände.

Monitor

Vom Guard am Ortseingang wird man aufgefordert, sich zu Lord Marsten zu begeben, dem derzeitigen Bürgermeister. Er befindet sich in der Höhle im Krematorium. Im Gespräch mit diesem erfährt man, daß man Ritter werden muß, um von der übrigen Bevölkerung Monitors akzeptiert zu werden und um Iolo zu befreien, der verhaftet worden ist und im Gefängnis sitzt.

Um ein Ritter zu werden, muß man einige Prüfungen im Dungeon Knights Test, nördlich von Monitor, bestehen. Um den Dungeon zu betreten, benötigt man noch das Paßwort, welches man ebenfalls von Lord Marsten erhält.

Benötigt man Geld, die stadteigene Währung Monetari, dann muß man sich an Spektor wenden. Er tauscht Geld um.

Knights Test

Um den Dungeon zu erreichen, folgt man der Straße und den Hinweisschildern. Vor dem Eingang wartet Shmed auf einen. Er will das Paßwort wissen. Danach darf man den Dungeon betreten. Folgende Hinweise helfen zu einem erfolgreichen Abschluß des Knights Test.

– Nach Betreten des Dungeons muß man den Weg schnell entlanglaufen, da man sonst von Feuerbällen getroffen wird.

– Die Kiste, die man findet, läßt sich mit der Waffe aufbrechen (Combat Modus und Doppelklick auf Kiste). Man findet einen Schlüssel.

– In einem folgenden Raum befindet sich ein Schlüssel auf einem Steinblock. Um diesen zu erreichen, baut man mit den umherliegenden Steinen eine Treppe.

– In dem Raum, in welchem

Ultima 7 Part II: Serpent Isle - Der Lösungsweg

sich vier Schatzkisten befinden, kann man durch die Wand gehen.

– In einem der folgenden Gänge befindet sich zwischen zwei Fackeln eine Geheimtür. Diese läßt sich durch einen Doppelklick auf die Mauer öffnen.

– In einem Raum wird man von einem Wolf angegriffen. Nachdem dieser tot ist, benötigt man etwas von seinem eigenen Blut. Auf dem Tisch findet man eine Claw. Diese wendet man auf sich selber an und kann sich damit Blut abzapfen, welches man in die Urne füllt.

– Bei Verlassen des Dungeons wird man von Shmed angegriffen.

Zurück in Monitor

Nun kann man damit anfangen, die Stadt näher zu erforschen und alle Bewohner zu befragen. Den toten Wolf, aus dem Knights Test Dungeon, gibt man bei Kelia (Pelzladen im Norden der Stadt) ab.

Diese fertigt einem einen Umhang. Bei Lydia bekommt man die Tätowierung, das Zeichen des Wolfes. Nun bekommt man auch die Möglichkeit, Iolo zu befreien. Dieser hat eine Liste angefertigt, auf welcher die Gegenstände vermerkt sind, die bei dem Teleportsturm, am Anfang des Spieles, aufgetaucht sind. Einige Bewohner der Stadt (und aller anderen Städte ebenso) lassen sich auf diese Gegenstände ansprechen. Trifft man auf einen Besitzer eines solchen Gegenstandes, dann ist dieser unter Umständen bereit, diesen gegen einen solchen, der in dem oben erwähnten Teleportsturm verschwunden ist, einzutauschen.

Nach kurzer Zeit erkrankt man, da man von Lydia vergiftet worden ist. Mit dieser führt man darauf ein Gespräch, in wessen Verlauf man von ihr angegriffen wird. Nun wendet man sich an die Heilerin Harnnma, die man meist im Südosten der Stadt auf dem Feld findet.

Sie sieht sich die Sache an und schickt einen zu Delphyna nach Fawn, da sie zur Kurierung der Vergiftung Varo Leaves benötigt.Von Harnnma kann man weiterhin Informationen über alle in der Stadt ansässigen Bewohner erhalten, sowie über die neuen Gegenstände die man mit sich führt und über besondere Orte. Auch verkauft sie einige wenige Zauberreagenzien.

Harnnma hat eine Tochter namens Cantra. Diese wurde allerdings, nachdem der Knights Test abgeschlossen wurde, entführt. Will man sie wiederfinden, dann benötigt man einen Hund von Doskar.

Dieser kann ihre Spur aufnehmen. Man erhält von Harnnma Cantras Holzschwert.

Nun wandert man nach Fawn. Nordöstlich von Fawn befinden sich ein paar Häuser. Dort leben ein paar Mitglieder des Fellowship, welche mit Batlin zur Serpent Isle kamen. Dort findet man Ruggs, der recht häßlich ist, aber in Delphyna verliebt ist. Er gibt einem einen Brief mit. Auch findet man hier jemanden, der einem die Landkarte der Serpent Isle gibt.

Fawn

Man sucht nach Delphyna und spricht sie auf die Varo Leaves an. Man erhält solche von ihr. Auch kann man ihr den Brief von Ruggs geben und bekommt einen Antwortbrief, den man zurückbringenkann. Man kehrt zum Monitor zurück.

Monitor

Man begibt sich zu Harnnma und gibt ihr die Blätter. Danach wird man von der Vergiftung geheilt.

Bei Standarr und Kreyg (nördliche Stadt), lassen sich Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen.

Mit Lucilla (Pub) läßt sich ein nächtliches Rendezvous ausmachen. Auch erfährt man von ihr, daß Luther einen eigenartigen neuen Schild hat, welcher ihm einen großen Vorteil im Kampf gibt.

Kämpft man mit ihm auf dem List Field und besiegt ihn, so hat man seine Achtung errungen und kann den Schild von ihm zurückverlangen bzw. kaufen. Renfry, der Leiter des Krematoriums, bietet einem 100 Monetari für jede Leiche eines Ritters, welche man ihm bringt.

Man erfährt, daß es einigen Ärger mit den Goblins gibt. Diese führen Raubzüge aus. Auch nimmt man an, daß es einen Verräter unter der Bevölkerung gibt, welcher die Goblins mit Informationen versorgt. Kreyg sagt einem, daß es im Wald, westlich von Fawn, einen Obelisken gibt, wo sich die Goblins immer treffen. Dieser befindet sich etwa in der Mitte des Waldes. Geht man dorthin, so findet man eine Flasche.

Mit dieser kehrt man nach Monitor zurück. (Im Wald befinden sich einige hohle Bäume (Doppelklick auf Baum), in welchen sich unter Umständen Gegenstände befinden. Unter anderem findet man die Serpents Crown (wichtiger Gegenstand!))

Lucilla läßt sich über die Flasche befragen und schickt einen zu Simon. Dieser ist ein verzauberter Goblin. Man wird von ihm angegriffen. Bevor er stirbt, gibt er einige Informationen preis. Er erzählt wie man in das Goblintal kommt und gibt einem drei Schlüssel (einer ist für die Türen im Inn, einer für seine Schatzkiste und einer sperrt ein Gitter auf, welches einem den Weg ins Goblintal versperrt,). In dem Gebiet wird man früher oder später den Helm of Courage finden, der in diversen Gesprächen des öfteren aufgetaucht ist.

Das Goblintal

Der Eingang in den Dungeon, der zum Goblintal führt, befindet sich unter einem großen Baum, in der Nordwestecke des Waldes.

Der Dungeon ist einigermaßen übersichtlich und man kann sich nicht verlaufen. An einer Stelle findet man einen Zauberer, der in ein (großes) Brettspiel vertieft ist, sowie einen Firedoom Staff(!). Im Nordwesten des Dungeons befindet sich eine Treppe, die zu einem kleinen See führt. Auf der anderen Seite des Sees befindet sich eine weitere Treppe.

Folgt man dieser, ist man dem Ausgang des Dungeons ein wenig näher. Auf dem Weg zum Ausgang kommt man an der Schatzkammer des Goblinkönigs vorbei. Diese läßt sich erst öffnen, wenn man den entsprechenden Schlüssel hat. Der Ausgang ins Goblintal befindet sich ein kurzes Wegstück nördlich der Schatzkammer.

Im Tal wird man, je nach Tageszeit der Ankunft, mehr oder weniger stark von einzelnen Goblingruppen angegriffen. Die Hütte des Königs befindet sich im Süden des Waldgebietes. Hat man ihn erledigt, erhält man den Schlüssel, der zu der Schatzkammer paßt. In dieser liegt einiges an Gold herum. Außerdem erfährt man durch Schriftrollen, daß Lord Marsten und Spektor zwei Verräter sind.

Monitor

Nun muß man mit einigen Rittern der Stadt reden und ihnen über Marsten und Spektor erzählen.

Diese werden gefangengenommen und landen im Gefängnis. Dort sollte man sie aufsuchen und ansprechen. Man bekommt etwas über ein Geheimversteck erzählt. Dieses befindet sich südlich des Krematoriums. Zwischen zwei Steinen kann man in den Berg hineingehen. Man findet eine verschlossene Tür. Den Schlüssel zu dieser erhält man von Lucilla. In der Höhle findet man einige Powder Kegs. Die Kisten lassen sich, ebenso wie die Tür, mit dem Schlüssel von Lucilla öffnen.

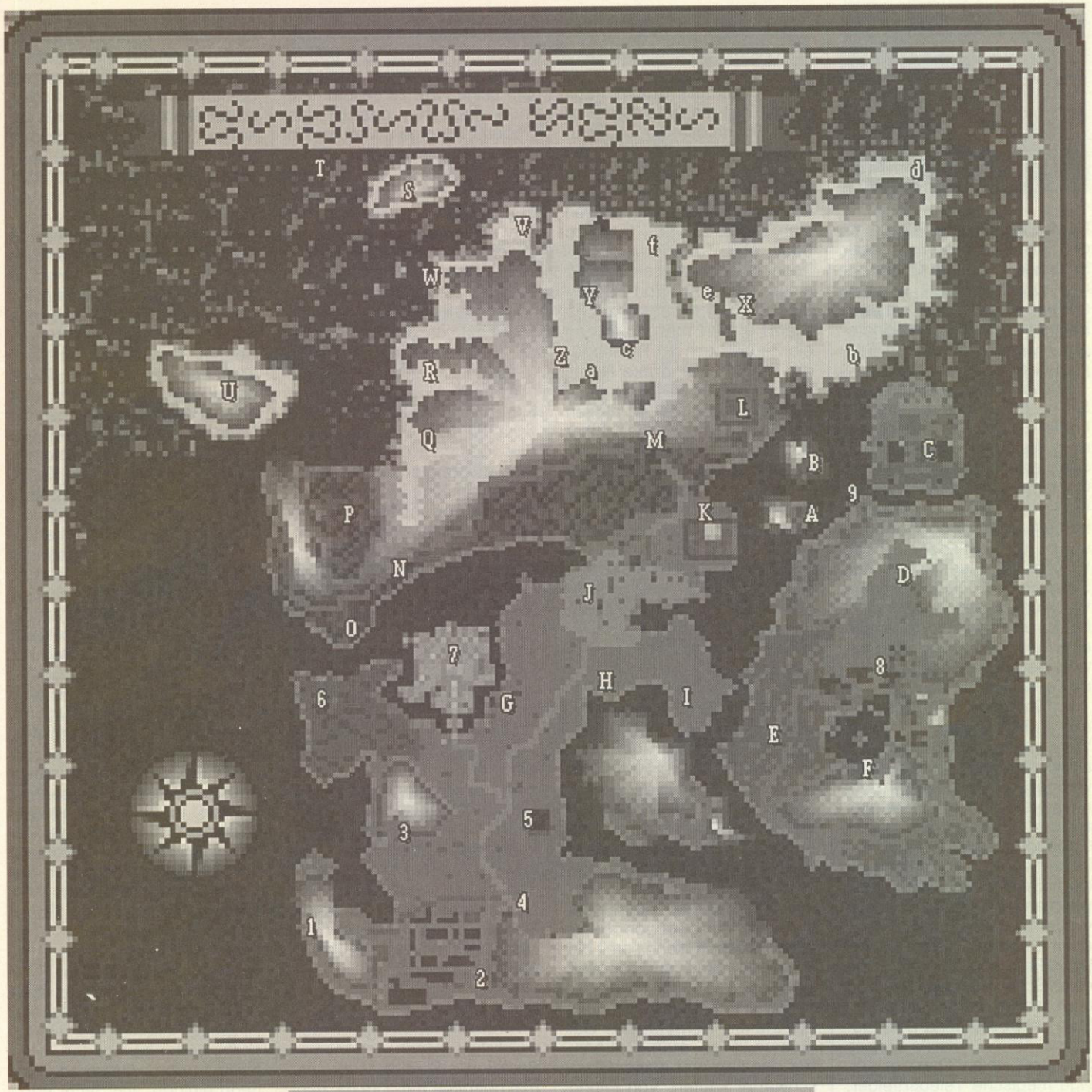
Furnace

Der Eingang zu diesem Dungeon befindet sich östlich der Stadt. In diesem ist es recht heiß, so daß man einige Hitpoints verliert. Man findet viele Giants. In einer Ecke des Dungeons befindet sich eine abgeschlossene Tür. Den Schlüssel zu dieser hat ein Giant bei sich, den man kurz zuvor besiegt hat. Man findet den Serpent Staff(!).

Fawn

Hier sollte man wieder mit allen erreichbaren Personen reden. Von Jenden (Besitzer des Broaken Oar Inn) erhält man Informationen über alle Bewohner Fawns. Zulith wechselt einem Geld und Delphyna verkauft Zauberreagenzien. Man kann sich gegen Abend in die Dining Hall (Südostecke vom ersten großen Gebäude) begeben. Dort trifft man alle wichtigen Personen an. Bei den folgenden Gesprächen rutscht Dupre eine positive Bemerkung über Lord British hinaus, was von den Bewohnern Fawns nicht gern gehört wird. Dupre wird verhaftet und man findet sich selber im Gasthaus wieder. Dort findet man eine Schriftrolle, auf welcher steht, daß man sich im Gerichtssaal des Orakels einfinden soll. Danach findet eine Verhandlung statt. Man bekommt einen Tag Zeit, um Beweise für Dupres Unschuld zu finden.

Allyssand, die Tochter Delins, möchte, daß man sich an einer Verschwörung beteiligt, da sie befürchtet, daß das Orakel manipuliert wird. Man stimmt ihr zu und erhält einen Schlüssel, mit welchem sich die westliche Tür im Gebäude



1: Ankunftsort
2: Monitor
3: Knights Test Dungeon
4: Furnace Dungeon
5: SleepingBull Inn
6: Zum Globin Valley
7: Fawn
8: Moonshade
9: Zum Mad Mage
A: Isle of the Mad Mage
B: Phoenix Isle
C: Monk Isle
D: Gustacios Testaufbau
E: Order Blockrock Serpent
F: Dungeon Eingang
G: Fellowship Hütten
H: Explod. Powder Maker
I: Mint
J: Gorlab Swamp
K: White Castle
L: Shamions Castle
M: Draygan
N: Dungeon Eingang
O: Morghrim
P: Goblin Valley
Q: City of Chaos Eingang
R: Gwani
S: Sunrise Isle
T: Gwani Grabstätte
U: Isle of Crypts
V: Trapper Hazard
W: Floß
X: City of Order Eingang
Y: Unsichtbarer Eingang
Z: City of Chaos Eingang
a: Temple of Emotion
b: Temple of Ethicality
c: Temple of Logic
d: Temple of Enthusiasm
e: Temple of Discipline
f: Temple of Tolerance

des Orakels öffnen läßt (abends!). Man findet Dupre in einer Gefängniszelle und ein paar Schalter, mit welchen sich das Orakel beeinflussen läßt. Spielt man an diesen herum, so reagiert das Orakel irgendwann und wird am darauffolgenden Tag Dupre helfen.

Am nächsten Morgen findet man sich wieder im Gerichtsgebäude ein. Das Orakel spricht ein paar Sätze und Dupre ist frei. Man erhält die Crystal Rose of Love.

Sleeping Bull

Hier trifft man einige neue Personen. Ensorcio ist ein Zauberer, der aus Moonshade verbannt wurde. Hat man ein Zauberbuch (erhält man später), so kann man von ihm Zaubersprüche kaufen. Die Türen in der ersten Etage lassen sich z.B. mit einer Axt aufbrechen. In einem Raum befindet sich eine Schatzkiste. Im Keller befindet sich eine Geheimtür (Doppelklick). Diese befindet sich in der nördlichen Wand. Man erreicht einen Schalter, mit welchem man das Sliding Door öffnen kann. Geht man durch dieses, landet man in einem Dungeon. Man findet einen Raum mit mehreren Schatzkisten (eine ist unsichtbar). In einer befinden sich zwei Karten. Die eine von beiden ist eine Schatzkarte, die sich auf ein Gebiet im hohen

Ultima 7 Part II: Serpent Isle - Der Lösungsweg

Norden bezieht. Die Räume mit den Schaltern lassen sich dazu benutzen, um in die Gästezimmer zu teleportieren. An einer anderen Stelle im Dungeon kann man in die Wand hineingehen, um so zu einem Serpent Gate zu gelangen.

Südlich der Umzäunung von Sleeping Bull befindet sich ein hohler Baum mit Gegenständen. Weiterhin findet man ein Schiff am Steg. Der Besitzer ist Captain Hawk. Von Argus erfährt man, daß er von den Pikemen gefangengenommen wurde. Er befindet sich im Wachturm westlich von Sleeping Bull. Die Wachen im Wachturm wollen ihn aber nicht frei lassen, sondern verlangen eine Bezahlung. Das einzige, was sie letztendlich akzeptieren, sind Goldbarren.

Im Sleeping Bull trifft man auf Selina. Diese kennt den Weg zu einem Schatz. Man nimmt sie in die Party auf und wandert mit ihr los. Es geht nach Norden. Dort findet man als erstes ein halbzerstörtes Gebäude ("Exploding Powder Maker"). Von dem dortbefindlichen Geist erhält man Hilfen, wie man die Serpent of Chaos wiederherstellen kann. Dieses eben Gehörte erhält man auf jeden Fall noch einmal in Form einer Schriftrolle. Nun wandert man weiter nach Südosten. Man findet die Mint. Das Gebäude läßt sich mittels Selinas Schlüssel öffnen. Darin sind einige magische Teleportfelder, aber auch Goldbarren.

Auf dem Rückweg zum Sleeping Bull verschwindet Selina und man wird von einer Gruppe Kämpfer überfallen. Hat man den Kampf überstanden, findet man heraus, daß diese von Batlin angeheuert worden sind. Mit den Goldbarren kann man nun Hawk befreien. Man betritt sein Schiff und segelt nun (geht automatisch) nach Moonshade.

Moonshade

Folgt man dem Pfad, so trifft man zuerst auf die Ranger, welche die Polizeitruppe von Moonshade darstellen. Einige der Bewohner Moonshades sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht(!) anzutreffen. Bei Bucia kann man sich Geld wechseln lassen. Sie verkauft einem außerdem Ausrüstungsgegenstände.

Im Gasthaus taucht nach kurzer Zeit ein Automaton mit einer Schriftrolle der Zauberin Rotoluncia auf. Diese macht ein Angebot, das man auf jeden Fall ablehnen sollte. Von Montegro und Torrissio lassen sich Spells kaufen, insofern man ein Zauberbuch hat. Topo, einer der Artisanen, kauft einem Gems ab. Von Fedabiblio (Schule im Berg, südliche Stadt) erfährt man, daß man ein Zauberbuch im Tausch für drei frische Mandrake Roots bekommt. Nur wachsen diese auf der Monk Isle. An diesen Ort gelangt man später. Einer der Schüler Fedabiblios ist Freli. Er ist der Sohn von Delin (Fawn) und gibt einem eine Schriftrolle für diesen mit.

Man sollte mal mit Flindo reden, da er ein Treffen mit dem Magelord Filbercio arrangieren kann. Dies wird von ihm erledigt und man wird recht plötzlich zur Festtafel, an welcher sich alle Magier befinden, teleportiert. Dort wird man sehr heftig von der beleidigten Rotoluncia attackiert, worauf sich die Versammlung der Magier auflöst. Kurze Zeit später wird Iolo von Rotoluncia entführt. Man sucht Filbercio auf und erzählt ihm die Geschichte. Darauf erhält man die Erlaubnis mit dem Boot zu seinem Liebesnest, einer Insel mitten im See, zu fahren. Im Untergeschoß findet man Rotoluncia und Iolo. Man wird von dieser angegriffen und kann somit die Probleme mit ihr aus der Welt schaffen.

Nun ist auch Pothos, der Apotheker, aufgetaucht. Bei diesem kann man Potions, Reagenzien und sogar Glasschwerter kaufen. Von Flindo erfährt man, daß man mit Pothos über Erstam, den Mad Mage, sprechen soll. Dieser erzählt einem darauf, daß er Erstams Sohn ist und daß er Bloodmoss benötigt.

Man begibt sich also zu dem Sumpf südlich von Moonshade und sammelt etwas Bloodmoss für ihn. Danach erzählt Pothos, wie man zur Insel des Mad Mage gelangt. Man muß zum nördlichen Steg (im Osten an der Bergkette vorbei) gehen und dort die Glocke läuten, sowie ein Mantra aufsagen können. (Hat man dies nicht von Pothos erfahren, dann tut sich an dieser Stelle nichts!)

Isle of the Mad Mage

Hier findet man nun Erstam und seinen Gehilfen. Dieser bastelt an einer Maschine, mit welcher Körperteile zusammengesetzt werden können. Um seine Hilfe zu bekommen, muß man ihm das Ei des Phoenix besorgen. Man wird in eine Höhle teleportiert. Folgt man dieser, so landet man später in einem Raum, in welchem sich hinter einer Tür Lava befindet. Diese kann durch einen Schalter freigesetzt werden und fließt auf den Phoenix zu. Dieser beginnt zu leben und als Dankesgeschenk erhält man das Ei. Ein Teleporter führt zurück zu Erstams Insel.

Erstam möchte nun eine Kreatur mit seiner Maschine schaffen. Man wirft das Ei und alle nötigen Körperteile, die man zusammensuchen muß, in diese hinein. Hinaus kommt Boydon, der anbietet, sich der Party anzuschließen. Dies sollte man annehmen, da er sehr viel tragen kann. Erstam gibt einem nun einen Schlüssel, mit welchem man die Tür zu seiner Rumpelkammer aufschliessen kann. Dort findet man einen Serpent Jawbone. In diesen lassen sich alle gefundenen Serpent Teeth einsetzen. Weiterhin befindet sich im Süden dieses Raumes ein Serpent Gate. Dieses benutzt man, indem man einen Doppelklick darauf macht. Man landet auf einer Art Verteilerplattform.

Je nachdem, welche Serpent Teeth man schon hat, öffnen sich diverse Türen. Eines der Serpent Gates führt auf die Monk Isle, ein anderes zurück nach Moonshade.

Monk Isle

Hier findet man auf den weiblichen Mönch, den man zu Beginn des Spieles schon einmal getroffen hat. Draxta zeigt einem eine Vision, falls man interessiert ist. In dieser sieht man ein Automaton durch die Gegend laufen. Dies hat folgende Bewandtnis: Im späteren Spiel muß man an einer Stelle über Säure (Acid) laufen. Dies zieht sehr stark Hitpoints ab. An dieser Stelle kann einem Petra (Moonshade) helfen.

In der Bibliothek (magische Linse vorher benutzen) erfährt man durch Bücher einiges über die Geschichte des Landes. Im nördlichen Sumpf befindet sich eine Ruine mit einer Treppe. Folgt man dieser, kommt man in einen kleinen unterirdischen Komplex. Östlich von diesem führt eine Treppe wieder an die Oberfläche.

Von einem anderen Monk, der seinen Namen nicht nennen will, erfährt man, daß frisches Mandrake Root nur zu bestimmten Zeiten zu finden ist. Ist der richtige Zeitpunkt da, kann man es in dem Sumpf sammeln gehen. Danach kehrt man zurück nach Moonshade.

Wieder in Moonshade

Das Mandrake bringt man zu Fedabiblio, worauf man endlich sein Zauberbuch erhält. Die gefundenen Zauberschriftrollen sollten alle mit dem Transcribe Spell in das Buch eingetragen werden. Redet man mit Mosh und hat man einen Fisch dabei, so gibt sie einem eine Magic Harp, die man gegen die Rattenleute einsetzen kann. Im Haus von Melino und Columna führt eine Treppe in den Keller. Die Tür läßt sich mittels des Schlüssels, der in der Schatzkiste liegt, öffnen. Im Keller findet man eine interessante Schriftrolle. Im Norden des Gebäudes findet man eine Geheimtür. Nun gelangt man in den Garten. Dort befindet sich eine weitere Schatzkiste mit dem Comb of Beauty.

Nun ist endlich Frigidazzi in ihrem Haus. Redet man mit ihr, so gelangt man zu einer Verabredung um Mitternacht. Nachts muß Frigidazzi mittels des Awaken Spells geweckt werden. In die anschließende Szene platzt der wütende Magelord. Man wird verhaftet und vor Gericht geführt. Nach der Verhandlung landet man allein(!) im Dungeon der Mountains of Freedom.

Mountains of Freedom

Hier muß man einiges erledigen und errätseln. Folgende Hinweise helfen einem, alle Ärgernisse zu bewältigen. Man findet in dem gesamten Dungeon einiges, was recht nützlich ist, was man aber nicht unbedingt für den Ausbruch benötigt. Stellenweise muß man nach Schlüsseln suchen.

– Direkt nach der Ankunft trifft man auf einen Automaton. Dieser wird angegriffen und beseitigt. Die Schlüssel, die er bei sich trägt, muß man an sich nehmen, da sie einige Türen öffnen. In dem Raum des Automatons kann man viel Brauchbares finden.

– Im Norden dieses Ankunftsgebietes kann man durch die Wand gehen.

– Im Süden des darauffolgenden Gebietes, in welchem es ein paar unsichtbare Teleportfelder gibt, kann man wieder durch die Wand gehen.

– Man findet eine Tür. Diese

läßt sich mit einem Schlüssel des Automatons öffnen.

– Man trifft auf Stefano, den man unbedingt mitnehmen muß.

– Ein Kämpfer hat das Black Sword aus Ultima VII, Teil 1 – FOV. Dieses bietet sich an, dem Avatar zu helfen, was man annimmt.

– An einer Stelle ist Teamwork gefragt. Zwei Schalter müssen gleichzeitig umgelegt werden.

– Ein Telekinesis-Spruch läßt eine Zugbrücke hinunter.

– Nun kommt man in ein Gebiet mit vielen Kammern und Schaltern. Das Mädchen sollte man zu dem Pferd Nightmare bringen. Das Mädchen wird umgebracht von dem Pferd und in der Leiche findet man einen Schlüssel. Dieser öffnet die Schatzkiste, welche man in der nördlichen Kammer findet. In dieser befinden sich Karotten. Diese sollte man auf die Schale vor das Kaninchen legen. Von diesem erhält man darauf einen Blumenstrauß, welchen man dem Ranger gibt. Aus Dankbarkeit repariert er den defekten Schalter und man kann nach Süden weitergehen.

– Das Feuer erlöscht, wenn man es umquert. Danach tritt man in die Feuerstelle.

– In dem Endlosgang kann man nach rechts in die Wand hineingehen.

– Nun kommt man in einen Raum, in welchem das Schild 'Reach Bell for Freedom' hängt. Dies ist allerdings ein Dummy. Das Läuten der Glocke führt zu nichts. Vielmehr muß man mit den Kisten eine Treppe, zu dem Riß in der Wand hin, bauen.

– Man kommt in ein Gangsystem mit drei Teleportern. Der linke sollte benutzt werden.

– Man trifft auf einen feindlich gesinnten Zauberer. Dieser wird vom Dämon des Black Sword vernichtet. Allerdings entkommt der Dämon aus dem Schwert. (Dies ist Absicht!).

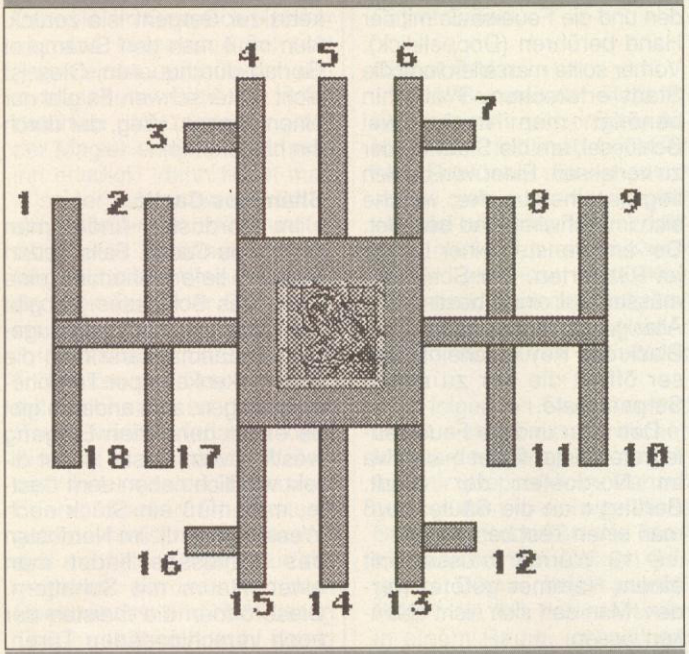
– Danach sind die Mountains of Freedom erledigt und man kommt über einen Teleporter zurück nach Moonshade.

Moonshade

Stefano verabschiedet sich nach der Ankunft. Shamino erzählt einem, daß man von Frigidazzi drei Geschenke erhalten hat. Dies sind eine Schriftrolle mit dem Chill Zauberspruch, der Serpent Earring und ein Zettel.

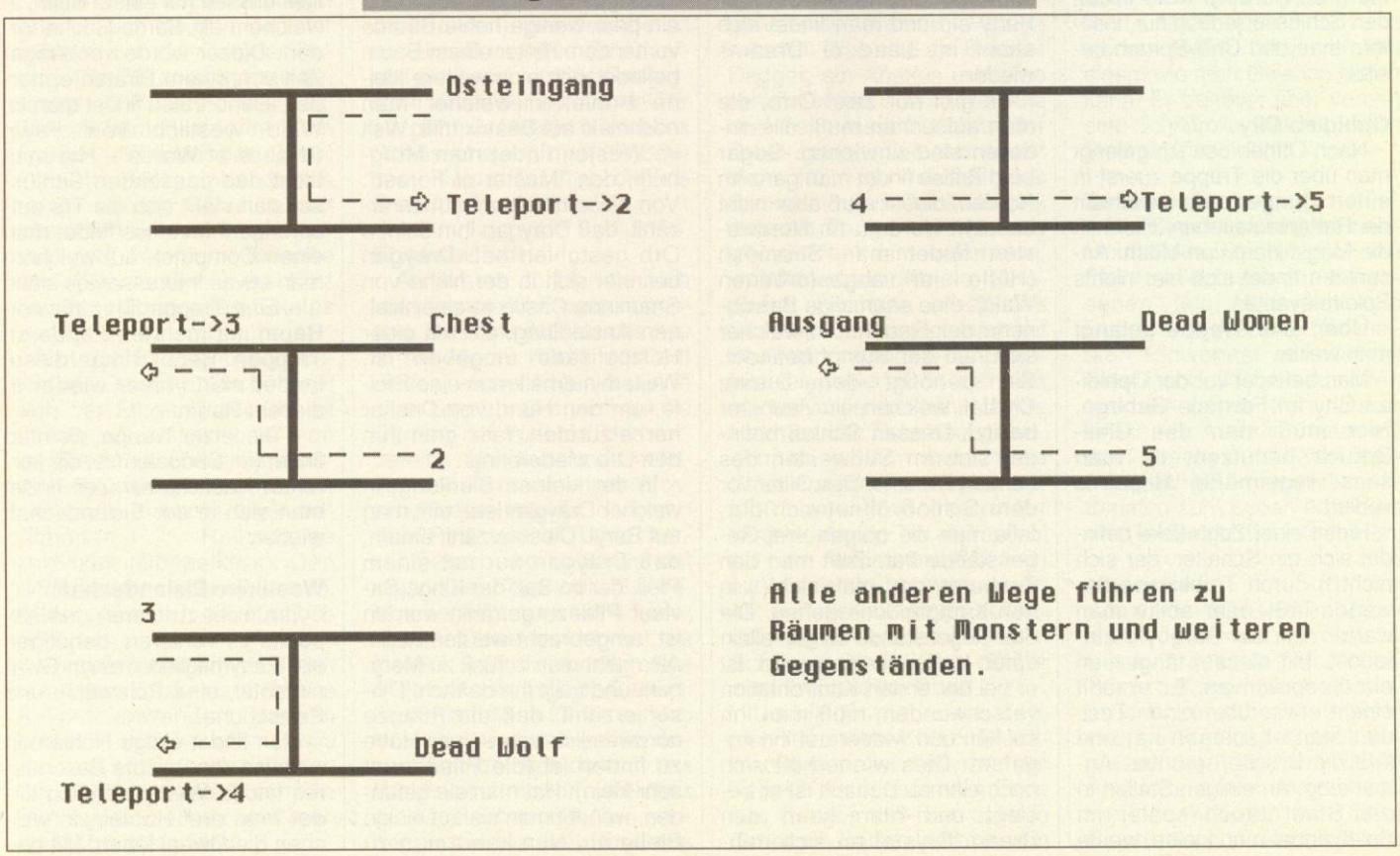
Nun spricht auch Gustacio endlich mit einem. Er erzählt, daß Montegro im Keller von einem Teleportblitz getroffen worden und an seiner Stelle ein Altar erschienen ist. Er möchte, daß man ihm bei der Erforschung der eigenartigen Gewitter hilft. Man bekommt einen Energy Globe und soll nach Norden zu der Testplattform gehen. (Das ist da, wo die acht Gegenstände neben den

Das Serpent-Verteiler-Gate



1: Sleeping Bull
2: Furnace
3: Temple of Emotion
4: City of Chaos
5: Temple of Balance
6: City of Order
7: Temple of Discipline
8: Monk Isle
9: Crypt Isle
10: Northern Forest
11: Fawn
12: Temple of Logic
13: Temple of Ethicality
14: Monitor
15: Temple of Tolerance
16: Temple of Enthusiasm
17: Moonshade
18: Isle of The Mad Mage

Sunrise Isle – Weg durch das Labyrinth



Ultima 7 Part II: Serpent Isle - Der Lösungsweg

acht Schaltern liegen.) Dorthin begibt man sich, legt den Energly Globe auf den Altar und betätigt alle Schalter.

Danach geht es zurück zu Gustacio und erzählt ihm, was geschehen ist. Schaut man in Fedabiblios Kristallkugel, sieht man, daß der Papagei im Gasthaus in Wirklichkeit der Schäfer Edrin ist. Gustacio gibt einem wieder einen Energy Globe und einen Käfig und man kann Edrin, mittels der nördlichen Anlage, zurückverwandeln. Spricht man Ducio und Gustacio auf das Black Sword an, erfährt man, das dieses mittels des Flux Analyzers wieder aufgeladen werden kann. Von Gustacio erhält man außerdem noch den Mirror of Truth. Gustacio verkauft einem nun kostenlos seine Zaubersprüche.

Spricht man mit Hawk, so erzählt dieser, daß es Höhlen gibt, die zum Festland zurückführen. Julia hat den Schlüssel, mit welchem man die Tür, im Gebäude südlich des Sees, aufschließen kann (Ernesto steht da herum). Man erhält den Schlüssel jedoch nur, insofern man den Chill-Spruch besitzt.

Ophidian City

Nach Öffnen der Tür gelangt man über die Treppe zuerst in einen Dungeon, in welchem die Rattenleute leben. Hier hilft die Magic Harp von Mosh. Ansonsten findet sich hier nichts Spielrelevantes.

Über eine Treppe gelangt man weiter.

Man befindet vor der Ophidian City im Furnace-Gebirge. Hier muß man den Chill-Spruch benutzen, da man sonst regelmäßig Hitpoints verliert.

Hinter einer Zugbrücke befindet sich ein Schalter, der sich nicht(!) durch Telekinese bewegen läßt. Hier sollte man warten, bis ein Gargoyle auftaucht. Mit diesem fängt man ein Gespräch an. Er erzählt einem etwas über einen Test, den man abzulegen hat und läßt die Brücke herunter. Anmerkung: An einigen Stellen in der Stadt (auch später im Spiel) findet man kleine, weiße Knöpfe, die man schwer erkennt.

Man muß nun 2 Säulen finden und die Feuersäule mit der Hand berühren (Doppelklick). Vorher sollte man allerdings die Stadt erforschen. Weiterhin benötigt man noch zwei Schlüssel, um die Stadt wieder zu verlassen. Einer von beiden liegt in einer Leiche, welche sich im Schwimmbad befindet. Der andere ist in einer Leiche im Pilzgarten. Die Schlüssel müssen auf einen bestimmten Altar gelegt werden, worauf ein Blackrock Key erscheint. Dieser öffnet die Tür zu einem Serpent Gate.

Den Altar und die Feuersäule (rote Säule) findet man etwa im Nordosten der Stadt. Berührt man die Säule, muß man einen Test bestehen.

– 10 Würmer müssen mit einem Hammer getötet werden. Man darf sich nicht ablenken lassen.

– Man darf nicht durch das Red Gate gehen.

– Der rechte Knopf sollte gedrückt werden.

Danach ist der Test bestanden. Über das Serpent Gate kann man nach Monitor zurückkehren.

Swamp of Gorlab

Es lohnt sich nicht, den Sumpf zu betreten, bevor man nicht den Helm of Courage, Crystal Rose of Love und den Mirror of Truth hat. Im Sumpf schlafen alle Mitglieder der Party ein und man findet sich allein im Land of Dreams wieder.

Es gibt nur zwei Orte, die man aufsuchen muß, alle anderen sind unwichtig. Sogar Lord British findet man ganz im Norden, dieser muß aber nicht besucht werden. Im Nordwesten findet man Siramesh (Hütte im abgestorbenen Wald), eine ehemalige Bewohnerin der Gegend, in welcher sich nun der Sumpf befindet. Sie benötigt den Dream Crystal, welchen ein Zauberer besitzt. Dessen Schloß befindet sich im Südwesten des Land of Dreams. Das Gitter vor dem Schloß öffnet sich nur, falls man die obigen drei Gegenstände hat. Trifft man den Zauberer, darf man nicht(!) in den Kampfmodus gehen. Die drei Gegenstände sorgen allein dafür, daß er besiegt wird. Ist er bei der ersten Konfrontation verschwunden, muß man ihn suchen und wieder auf ihn zugehen. Dies wiederholt sich noch einmal. Danach ist er besiegt und man kann den Dream Crystal an sich nehmen. Mit diesem geht man zu Siramesh zurück, man erhält das Serpent Necklace und kehrt zur Serpent Isle zurück. Nun muß man den Swamp of Gorlab durchqueren. Dies ist nicht weiter schwer. Es gibt nur einen (langen) Weg, der durch ihn hindurchführt.

Shaminos Castle

Im Nordosten findet man Shaminos Castle. Falls Bedarf besteht, liefert Shamino eine Karte des Schlosses. Es gibt zwei Möglichkeiten hineinzugelangen. Einmal kann man die Zugbrückenkette per Telekinese bewegen, zum anderen gibt es einen geheimen Eingang westlich vom Castle (nicht direkt westlich neben dem Castle, man muß ein Stück nach Westen gehen!). Im Nordosten des Schlosses findet man einen Raum mit Schaltern. Diese öffnen die meisten der noch verschlossenen Türen. Man wird des öfteren von Beatrix, Shaminos ehemaligen Geliebten, angegriffen. Ganz im Norden führt eine Treppe in einen Dungeon. Dieser führt zu dem oben erwähnten Geheimeingang bzw. - ausgang. In das mittlere Gebäude kommt man zur Zeit noch nicht hinein. Also begeben wir uns in den Wald.

Great Northern Forest

Im Wald findet man eine verlassene Siedlung, ein gestrandetes Schiff und ein zweistöckiges Gebäude. Auch sind ein paar wenige hohle Bäume vorhanden. Hinter einem Baum befindet sich eine weitere kleine Höhle, in welcher man nochmals auf Beatrix trifft. Weit im Westen findet man Morghrim, den "Master of Forest". Von diesem bekommt man erzählt, daß Draygan ihm seinen Orb gestohlen hat. Draygan befindet sich in der Nähe von Shaminos Castle in einer kleinen Ansiedlung, die mit einer Holzpalisade umgeben ist. Weiterhin erhält man eine Pfeife, um den Hund von Doskar herbeizurufen, falls man ihm den Orb wiederbringt.

In der kleinen Siedlung, in welcher Draygan lebt, trifft man auf Beryl. Diese erzählt einem, daß Draygan nur mit einem Pfeil, der im Saft der Kings-Saviour Pflanze getränkt worden ist, umgebracht werden kann. Also geht man zurück zu Morghrim und fragt ihn danach. Dieser erzählt, daß die Pflanze nordwestlich von seiner Hütte zu finden ist (die Pflanze ist sehr klein). Hat man sie gefunden, wendet man sie auf einige Pfeile an. Nun kehrt man zu Draygan zurück und redet mit ihm. Danach wird man angegriffen. Hat man gesiegt, erhält man den Orb, welchen man zu Morghrim bringt. Dieser gibt einem die Hundepfeife.

Shaminos Castle

Nun ruft man den Hund und spricht ihn an und wendet das Kommando "Track" auf Cantras Holzschwert an. Der Hund führt einem zu Shaminos Castle. Die Sperre vor dem mittleren Gebäude ist nun verschwunden und es kann betreten werden. Hier wird man von ein paar von Batlins Schergen angegriffen. Batlin kann entkommen. Im Obergeschoß findet man die tote Cantra. Sogleich erscheint ein Mönch, welcher sie zur Monk Isle mitnimmt, wo sie wiederbelebt werden soll. Man sollte Batlins Amulett mitnehmen.

Westliche Höhle

Im Westen führt eine Höhle in die Skullcrusher Mountains hinein. Nach kurzem Weg steigt man eine Treppe hinunter. In dieser Etage führen mehrere Treppen weg.

– Eine dieser führt einen langen Weg nach oben. Oben angekommen kann man mit den gefundenen Kisten eine Treppe bauen und findet eine Statue auf einem Thron.

– Eine Treppe führt zu einem Moongate. Durchquert man dieses, gelangt man zu einem kleinen See mit einem Buch, in welchem ein Barde Rache fordert. Dieser wurde vor einiger Zeit von einem Piraten ermordert. Den Piraten findet man im Wald westlich von Fawn ("House of Wares"). Hat man nicht den passenden Schlüssel, dann läßt sich die Tür aufsprengen. Im Haus findet man einen Computer, auf welchem man etwas Interessantes sieht.

– Eine Treppe führt in einen Raum mit mehreren anderen Treppen. Benutzt man diese, landet man immer wieder in diesem Raum.

– Die letzte Treppe, die man findet (im Südosten) ist die korrekte. Nach kurzer Zeit findet man sich in der Eislandschaft wieder.

Westliche Eislandschaft

Um nicht zu frieren und Hitpoints zu verlieren, benötigen alle Partymitglieder einen Gwanimantel, eine Pelzmütze und Pelzschuhe.

Man findet einige Höhlen, in welchen man nichts Besonderes findet. Weiter nördlich findet man drei Höhlen, in welchen die Gwani leben. Mit die-

sen kann man sich unterhalten. Von den Gwani erfährt man, daß Gwenno bei ihnen war, allerdings wurde sie umgebracht. Ihre Leiche befindet sich auf einer Insel, westlich der Sunrise Isle (ist nicht auf der Karte eingezeichnet). Um sie zu befreien, benötigt man das Sacred Horn, mit welchem man Eis zerstören kann. Dieses findet man später.

Weiterhin ist eines der Kinder schwer erkrankt und benötigt unbedingt das Blut des Ice Dragons, um wieder zu gesunden. Einen Ice Dragon kann man auf der Sunrise Isle finden. Weiter nördlich befindet sich ein Floß, mit welchem man sie erreichen kann.

Nun begibt man sich zu dem Floß. Fährt man nach Westen, gelangt man zu einer Insel, auf welcher Pinguine sind. Dort findet man das Magebane-Schwert. Fährt man vom Startpunkt aus nach Norden, gelangt man zuerst zu einem Schiffswrack und danach zur Sunrise Isle. Dem Drachen kann man sich entweder direkt von Westen oder durch ein komplexes Labyrinth im Osten nähern. Hat man den Drachen erledigt, dann wendet man einen Eimer auf diesen an und hat somit diesen mit Ice Dragon Blut gefüllt. Nun kehrt man zu den Gwani zurück. Das Kind wird gerettet und die Gwani stehen nun in der Schuld des Avatars.

Noch weiter im Norden befindet sich eine Holztür. Dahinter befindet sich der Trapper Hazard. Die Tür zerstört man am besten mit einem Powder Keg. Danach kämpft man mit dem Trapper und findet das Gwani Amulett. Bringt man dieses zurück zu den Gwani, erhält man einen Serpent Tooth, welcher zum Temple of Balance führt. (Hier muß man erst kurz vor Beendigung des Spieles hin. Es lohnt sich nicht jetzt schon dorthin zu gehen!) Südlich der Gwanihöhlen befindet sich der Eingang zur City of Chaos. Als erstes sollte man die Steinplatten auf die dazugehörigen Sockel legen. Nun muß man diese in einer bestimmten Reihenfolge anklicken (Doppelklick). Den Code hat man schnell heraus. Leider öffnet sich die Tür noch nicht.

Vorher muß man noch den Hund von Doskar auf Batlins Amulett anwenden. Danach geht man zurück zu den Gwani und man erhält (nochmals) den Code für die Öffnung der Tür. Nun funktioniert es und man erhält Zutritt zur Stadt.

City of Chaos

Im ersten Gebäude trifft man zuerst auf den untoten Magier Vasculio. Im Gespräch bietet er an, das Magebane-Schwert gegen einen Zauberspruch einzutauschen. Dies tut man natürlich nicht. Danach greift der Magier einen an. Hat man ihn erledigt, dann findet man in seiner Leiche einen Schlüssel, welcher ein Stück weiter östlich eine Tür öffnet. Man gelangt auf diese Weise, auf der anderen Seite der Bergkette, ins Freie.

In Vasculios Laboratorium findet man den Flux Analyzer, mit welchem man das Black Sword wieder aufladen kann (braucht man später). Außerdem findet man den Philanders Friend. Dieser Gegenstand gehörte Torrisio und sollte vorerst auf keinen Fall(!) zurückgegeben werden. Mit dem Spektral Orb und dem Living Toupee läßt sich wohl wenig anfangen. Auch das Gwani Horn findet man, nur ist dieses vorerst noch durch ein Energyfield geschützt. Im Westen des Gebäudes findet man in einer Zelle ein Buch ebenso wie zwei Serpent Tooth.

Nun geht man weiter nach Osten und überquert die Brücke, welche über die Lava führt. Man findet zwei große Bronzetüren. Die nördliche läßt sich durch ein Powder Keg zerstören (Dies hatte man von dem Chaosgespenst im "Éxploding Powder Maker" Gebäude erfahren). Die östliche ist nur eine Dummytür. Es ist vorerst nicht nötig, in das Gangsystem hinter der nördlichen Tür zu gehen. Mittels Vasculios Schlüssel sperrt man die östliche, kleine Tür auf, die ins Freie führt.

Eislandschaft

Als erstes sollte man sich zum Temple of Emotion begeben. Dort befindet sich das Eye of the Moon. Klickt man auf dieses, so sieht man Batlin in einer Szene, wie er sich auf die Öffnung der Wall of Lights vorbereitet. In einer Mauer befindet sich ein Geist eingeschlossen. Dieser möchte, daß man das Pedestal of Love zerschmettert. Hierzu verwendet man das Blackrock Sword. Nun benötigt man alle 4 Lodestones. Diese werden auf die kleinen Sockeln vor dem Eye of the Moon gelegt. Danach kann man einen Eimer auf das Wasser anwenden und in diesem befindet sich danach das Water of Emotion, welches man später benötigt. Man wendet nun wieder den Hund von Doskar auf Batlins Amulett an, um zu seinem Aufenthaltsort zu kommen. Man erreicht die City of Order.

City of Order

Nach Betreten der Stadt findet man mehrere zerstörte Automatons. In ihnen befinden sich Schlüssel. Einen davon sollte man mitnehmen. Um eine der nächsten Türen zu öffnen, muß man einen Knopf mittels Telekinese eindrücken. In einem kleinen quadratischen Raum kann man, nach Norden hin, direkt durch die Wand gehen.

Im folgenden Gangabschnitt findet sich an der nördlichen Mauer des Ganges eine Geheimtür (Doppelklick). Danach gelangt man in die eigentliche Stadt. Im Südosten der Stadt trifft man auf Palos, einen Gargoyle. Dieser flieht jedoch. Folgt man ihm, so landet man in einem Raum, in welchem Schlangenstatuen Feuerbälle abschießen. Man sollte an den Wänden entlanglaufen. Danach steht man wieder vor einer verschlossenen Tür. Ein Automaton möchte wissen, in welchem Buch ein bestimmter Satz vorkommt. Hierzu müssen wir zuerst in die Bibliothek gelangen. Also kehren wir um zur Stadt. Wie man den Weg zur Bibliothek öffnet, läßt sich in einem Buch nachlesen.

In der Mitte der Stadt befindet sich ein Sockel, auf welchen nacheinander drei Gegenstände plaziert werden müssen. Dies sind ein Serpent Dagger, ein Abakus und eine schimmernde Schriftrolle. Alle drei Teile lassen sich in der Stadt finden. Danach öffnet sich die Tür westlich des Sockels. In dem Gebäude geht man die Treppe hinunter und gibt sich bei dem Automaton, welchen man trifft, als Hierophant aus. Man erhält das Sceptre. Dieses legt man auf den Altar und wird in die Bilbiothek teleportiert. Dort liest man alle erreichbaren Bücher durch. Hat man den Schlüssel gefunden, dann kann man in die Stadt zurückkehren. Nun begibt man sich wieder zu der verschlossenen Tür und spricht mit dem Automaton. Gibt man nun die richtige Antwort, so öffnet sich diese. Kurz darauf findet man eine Leiche mit einem Schlüssel. Dieser öffnet die Tür zum "Vault of the Dead".

Dort findet man einen Teppich mit einem Knopf. Drückt man diesen, dann schwebt der Teppich nach oben. Am Ende des Ganges trifft man auf alle Schergen Batlins, welche man besiegen muß. Man findet endlich den Dispel Field-Zauberspruch. Danach betritt man den Saal, in welchem Batlin sich aufhält. Sollte sich Boydon in der Party befinden, muß man ihn temporär entlassen, da er sonst zerstört wird(!). Nun nähert man sich Batlin. Das folgende läuft automatisch ab. Batlin stirbt und Iolo, Dupre und Shamino werden besessen und verschwinden. Ihre Besitztümer bleiben zurück. Nun kann man Boydon wieder in die Party aufnehmen, sich die Serpent Teeth (6 Stück) und den Blackrock Chaos Serpent von Batlin aneignen und sich auf den Rückweg machen.

Eislandschaft

Nun muß man Gwenno aus dem Eis befreien. Zurück also zu Vasculios Laboratorium. Den Dispel Field-Zauberspruch wendet man auf das Feld an, welches das Gwani Horn umschließt. Man geht zum Floß und fährt zur Insel, die westlich der Sunrise Isle liegt. Die Eismauern und Eiscontainer lassen sich mittels des Horns zerstören. Hat man Gwenno enteist, benutzt man das Stundenglas, um einen Mönch zu rufen. Dieser kümmert sich um Gwenno.

Monk Isle

Über die Serpent Gates reist man nun zur Monk Isle. Gwenno befindet sich bereits dort, ist aber noch etwas geistig verwirrt. Man sollte nun mit Karnax reden. Dieser erzählt einem wie man Gwenno helfen kann. Er benötigt aber vorerst eine Schriftrolle, welche man in Moonshade findet.

Zwischenbemerkung

Die Gwani Siedlung, Monitor, Moonshade, Sleeping Bull und Fawn wurden von den Besessenen Iolo, Shamino und Dupre heimgesucht. Die meisten Einwohner sind tot. In Sleeping Bull findet man Wilfred, der sich der Party anschließen will. Auch kann man mit dem Create Automaton-Zauberspruch einen zerstörten Automaton zum Leben erwecken und in die Party aufnehmen.

Moonshade

In vielen Häusern in Moonshade findet man nun Schatzkisten, in welchen sich Serpent Teeth befinden (auch doppelte, die man schon hat). Geht man zu Stefano, schließt sich dieser der Party an, da er Angst vor einem Kämpfer hat, der ihn umbringen will. Dieser taucht auch prompt auf und

Ultima 7 Part II: Serpent Isle - Der Lösungsweg

bekämpft die Party. Ist dieser besiegt, dann verläßt Stefano die Party wieder und gibt einem einen Schlüssel. Dieser paßt zu dem kleinen 1x1 großen Gebäude, westlich von Moonshade. Dort findet man den Order Blackrock Serpent.

Im Eingang zu Fedabiblios Schule steht eine Statue. Auf diese wendet man den Philanders Friend an und die Statue erwacht zum Leben. Es ist Fedabiblio. Dieser gibt einem die Scroll of Serpent, welche Karnax wollte. Man kehrt zurück auf die Monk Isle.

Monk Isle

Man gibt Karnax die Schriftrolle. Dieser erzählt einem nun, daß Gwenno nur durch das Water of Discipline kuriert werden kann. Man kehrt also in die nördliche Eislandschaft zurück.

Die sechs Tempel

Es gibt sechs verschiedene Tempel (siehe Karte). Drei sind dem Chaos zugehörig, drei Order. Alle sind durch Serpent Gates direkt erreichbar. Bei allen sechs kann man mittels eines Eimers Wasser entnehmen, insofern man ein paar Aufgaben löst.

1) Temple of Ethicality:

Östlich vom Ankunftspunkt des Serpent Gates befindet sich ein Teppich mit einem Schlangenkopf. Auf diesen muß man einen Doppelklick machen und kann darauf den Test of Ethicality ablegen.

Test 1: Es muß nur der Knopf gedrückt werden.

Test 2: Alles Gold, welches man bei sich trägt, muß abgelegt werden. Danach muß am Ende des Ganges der Knopf gedrückt werden.

Test 3: Es muß bis zum Ende gekämpft werden. Danach kann man einen Eimer auf die Quelle an der Oberfläche anwenden.

2) Temple of Enthusiasm:

Das Labyrinth muß durchquert werden. Der Schlüssel zur Tür befindet sich in der goldenen, halbverdeckten Kiste. Schaut man in die magische Linse, so erfährt man den Aufenthaltsort von den drei Banes: Iolo, Shamino und Dupre. Ein Eimer ist auf den Brunnen anzuwenden.

3) Temple of Emotion:

Dieses Wasser müßte man bereits haben.

4) Temple of Logic:

Nach Verlassen des Serpent Gates muß man zuerst ein Eislabyrinth in nördlicher Richtung durchqueren. An einer Stelle findet man einen kaputten Automaton. Die Wand läßt sich, zu diesem hin, an einer Stelle direkt durchqueren. Den Automaton kann man wiederbeleben. Er erzählt etwas, zur Zeit noch, Unverständliches. Weiter nördlich findet man 5 Leichen, die von Eis eingeschlossen sind. Hier hilft entweder das Gwani Horn oder man zerstört die Eisblöcke mit einem Schwert. Man findet ein Buch mit Tips. Nun kommt man in einen Raum mit fünf Teleportplattformen. Die Reihenfolge in welcher man diese betreten muß, ist: Red, Yellow, Blue, Red, White. Danach befindet man sich im Temple of Logic.

Es müssen vier Steinplatten vor der Tür angeordnet werden. Von links nach rechts müssen sie so liegen: B, C, O, W. Danach öffnet sich die Tür. Einer von den Automatons, den man trifft, ist ein Verräter. Dies läßt sich durch Befragen, unter Beachtung des Hinweises, den man vorher erhalten hat, herausfinden. Danach erhält man einen Schlüssel. Dieser öffnet die westliche Tür. Hier muß man ein Logikrätsel lösen oder man wendet einfach den Dispel Field-Zauberspruch an. Mit dem Schlüssel, den man erhält, läßt sich die nördliche Tür zum Water of Logic öffnen.

5) Temple of Discipline:

Man benötigt zwei "Quartz Y-Shaped". Im Keller kann man einen Schlüssel finden und im Erdgeschoß befinden sich zwei Knöpfe. Hat man den Schlüssel benutzt und die Knöpfe gedrückt erhält man Zugang zum Obergeschoß. Dort findet man beide "Quartz Y-Shaped". Einer ist in einem Raum mit einer Geheimtür. Legt man beide Teile auf den Schreibtisch im Erdgeschoß, so erscheint eine Brücke, die zur einer Treppe führt.

Hier kommt man nun an eine Stelle, an welcher sich Säure auf dem Boden befindet. Diese Stelle überquert man, indem man viele Heal-Zaubersprüche benutzt oder indem man Petra (Moonshade) überredet, mitzukommen. Hat man die Säure hinter sich gelassen, findet man das Water of Discipline.

6) Water of Tolerance:

Hier trifft man als erstes auf Montegro, der auf einer kleinen Insel gefangen ist. Er will natürlich befreit werden. Im Untergeschoß trifft man Sethys. Dieser erzählt einem, daß er einen Schlüssel verloren hat. Um zu diesem zu gelangen, benötigt man den Serpent Bond-Zauberspruch. Man verwandelt sich in eine Schlange, kann durch das Rattenloch kriechen und gelangt in die Schatzkammer mit dem Schlüssel. Mit dem Hebel läßt sich nun die nördliche Wand öffnen. Der Schlüssel, den man gefunden hat, öffnet die Tür zur Zugbrückensteuerung. Montegro kann nun die Insel verlassen. (Es gibt auch noch zwei Geheimtüren, in den Wänden, hinter der Zugbrücke.)

Montegro ist überfroh und verkauft einem seine Zaubersprüche für die Hälfte des Geldes. Nimmt man ihn in die Party auf und will man ihn wieder nach Moonshade bringen, wird er allerdings wieder vom Blitz getroffen und verschwindet.

Das Water of Tolerance findet man in Moonshade. Man muß einen Eimer auf den Altar in Gustacios Keller stellen.

Silverpates Schatz

Im Dungeon unter Sleeping Bull hat man eine Karte gefunden. Diese zeigt den Weg zu einem unsichtbaren Höhleneingang. In dieser Höhle sind viele Fallen versteckt. Hat man es bis zu den Schatzkisten geschafft (Lockpicks benutzen), so findet man den Blackrock Balance Serpent.

Fawn

Hier leben nicht mehr viele Leute. In Zuliths Leiche, die im Stadteingang von Fawn liegt, findet man eine interessante Schriftrolle. In dieser steht geschrieben, daß im Südosten des Thronsaales eines durchlässige Wand ist. Leider befindet sich dahinter ein Gitter. Ruggs erzählt einem, daß Lady Yelinda in den Swamp of Gorlab geflohen ist. Man folgt ihr. Es ist besser von oben her in den Swamp zu gehen, da man sie dann eher findet. Nachdem man sie gefunden hat, stellt man fest, daß sie recht häßlich geworden ist. Also gibt man ihr den Comb of Beauty. Aus Dankbarkeit erhält man einen Schlüssel. Mit diesem läßt sich oben genanntes Gitter öffnen. In einer der Schatzkisten befindet sich die Serpent Armour(!).

Monk Isle

Den Eimer mit dem Water of Discipline wendet man nun auf Gwenno an. Sie wird wieder normal und hat einiges zu erzählen. Man benötigt eine Möglichkeit die Banes, welche Iolo, Dupre und Shamino besessen haben, einzufangen. Möglicherweise erfährt man in Moonshade Genaueres.

Moonshade

Nun muß man zu Torrisio. Er befindet sich im Haus des Magelords. Gibt man ihm den Philanders Friend, so bekommt man von ihm einen Zauberspruch (Create Soul Cage). Ducio kann einem Worm Gems zusammenbasteln. Auf diese wendet man den Spruch von Torrisio an. Man benötigt drei Stück.

Monk Isle

Gwenno erzählt einem, daß man die drei Soul Cages im Wasser des entsprechenden Temples baden muß. Da man alle Wasser schon haben sollte, kann man dies gleich tun. Benötigt werden die Water of Emotion, Enthusiasm und Tolerance. Der jeweilige Eimer muß auf den entsprechenden Soul Cage angewendet werden. Nun kann man sich zum White Castle aufzumachen. Vorher sollte man das Black Sword mittels des Flux Analyzers aufladen.

White Castle

Steht man vor dem White Castle, so öffnet sich nun die Stahltür und man wird gleich darauf angegriffen. Nun hat man zwei Möglichkeiten zu Iolo, Shamino und Dupre vorzudringen.

a) Direkt nach dem ersten Kampf findet man einen Schlüssel. Dieser paßt in irgendeine Tür. Danach findet man unter Umständen wieder einen Schlüssel, welcher wieder irgendwo paßt. Auch gibt es einige Geheimtüren und verborgene Schalter. Auf diese Weise kann man sich mühsam vorankämpfen.

b) Man wendet Powder Kegs an und sprengt die Türen auf. Findet man den kürzesten Weg, so benötigt man vier Kegs. Unten im Thronsaal trifft man auf die drei Besessenen. Um sie zu besiegen, muß man ein aufgeladenes Black Sword haben und unter Umständen einiges an Heilzaubersprüchen. Hat man den Kampf gewonnen, so wendet man die drei

Soul Cages auf das Black Sword an. Die Banes werdem nun in die Soul Cages übertragen. Danach verwendet man das Stundenglas um Iolo, Shamino und Dupre wiederzubeleben. Da sie noch leicht irrsinnig sind, müssen sie noch mit diversen Wassern behandelt werden. Iolo benötigt Water of Logic, Shamino Water of Ethicality und Dupre das Water of Discipline.

Es erscheint ein Mönch, der sagt, daß Xenka (endlich) angekommen ist. Also zurück zur Monk Isle.

Monk Isle

Xenka beginnt nun einiges zu erzählen und gibt einem einen Serpent Tooth, mit welchem man zur Crypt Isle gelangen kann. Bevor man dorthin aufbricht, sollte man Dupre, Shamino und Iolo wieder in die Party aufnehmen.

Crypt Isle

Der Eingang befindet sich am Südende des Bergmassivs. Am Ende eines Weges befindet sich ein Knopf, den man mehrmals drücken sollte. Es öffnet sich eine Tür nach Norden. Auf den Altar, an welchem das Schild "Balance is Wisdom" steht, sollte man die entsprechende Schriftrolle mit dem ähnlichen Text legen. Die Schriftrolle ist in Besitz einer Mumie. Danach wird man in einen Raum mit einem Buch teleportiert. Hat man dieses gelesen, wird man schon wieder teleportiert und muß gegen einen untoten Drachen kämpfen. Danach findet man, durch ein Energyfield geschützt, das Chaos Serpent Eye.

City of Chaos

Nun kann man sich aufmachen, die Wall of Lights in der City of Chaos zu öffnen. Man benötigt noch eine Urne mit Asche von jemanden, der sich geopfert hat. Also geht man zuerst nach Monitor ins Krematorium. Dort versucht man sich selber zu opfern. Dagegen hat aber Dupre etwas einzuwenden und er verbrennt sich selber. Man nimmt Dupres Asche an sich und begibt sich zur City of Chaos.

Man geht nun durch die Bronzetür, welche man durch ein Powderkeg zerstört hatte. Man gelangt in ein recht großes Gangsystem, in welchem man zwei Etagen nach unten und wieder zwei Etagen nach oben gelangen muß. Da es nur jeweils 2 Treppenaufgänge auf einer Etage gibt, kann man sich nicht so sehr verlaufen. Man kommt an einer magisch verriegelten Tür vorbei und später in einen Raum mit einer großen Schlangenstatue. Hinter dieser befindet sich eine Geheimtür (Doppelklick), die zu dem Raum mit der Wall of Lights führt.

Man plaziert den Chaos Blackrock Serpent auf seinem entsprechenden Platz und verteilt die drei Soul Cages so auf die Sockeln, daß sie zerstört werden. Als letztes legt man noch die Urne mit Dupres Asche auf den letzten Sockel. Danach erscheint die Serpent of Chaos und man erhält kurz darauf das Ophidian Sword. Danach begibt man sich zur Monk Isle (Chaos Blackrock Serpent nicht vergessen(!)), nimmt Gwenno mit in die Party auf und benutzt das Serpent Gate um zum Temple of Balance zu gelangen.

Temple of Balance

Um den Tempel zu beenden, benötigt man Chaos, Order und Balance Blackrock Serpent, Serpent Armour, Serpent Staff und Serpent Crown, sowie das Chaos Serpent Eye und das Ophidian Sword. Nach der Ankunft sollte man zuerst die Schlangenfiguren an sich nehmen, die man in den Ecken des Raumes findet. Je zwei verschiedene müssen auf die Sockeln rechts und links des Zeigers plaziert werden. Danach erscheinen auf den restlichen sechs Sockeln Gegenstände und die Türen öffnen sich. Nun wandert man ein wenig durch die Landschaft, um weitere Sockel zu finden. Auf diese müssen die gefundenen Gegenstände plaziert werden. Dies sind:

Enthusiasm:	Dagger
Logic:	Heart
Tolerance:	Burning Torch
Discipline:	Rose
Emotion:	Abacus
Ethicality:	Golden Chain

Nach Plazierung des letzten Gegenstandes (Reihenfolge ist unwichtig) erscheint ein Buch. Liest man dieses zwischen den zwei Säulen, nördlich vom Ankunftspunkt, erscheint eine Brücke. Obige Sache muß noch einmal wiederholt werden.

Achtung: Spielt man hier nun weiter und steckt an einer Stelle fest, dann sind die Brücken verschwunden und man kann nicht mehr zurück. Nun wendet man sich nach links. In dem Beutel findet man einen Schlüssel, der zwei Kisten öffnet.

Die Kiste im Energyfield läßt sich direkt mit dem Schlüssel öffnen. Ein Dispel Field-Zauberspruch ist nicht nötig. Nun geht man nach Osten in die andere Ecke des Gebäudes, öffnet die dortige Kiste und nimmt eine Serpent Candle an sich. Es geht wieder zurück und man legt die Serpent Candle auf den Sockel. Der Eiswall zerbricht. Man nimmt einen Eisblock und den Ice Diamond auf. Auf den anderen Sockel legt man den Eisblock und man erhält den Fire Ruby. Beide legt man auf die Sockel vor dem großen Tor. Der Durchgang öffnet sich.

Nun muß man in den Besitz von zwei Cubes of Ice und zwei Cubes of Fire kommen. Das einzig wichtige was man wissen muß, ist, daß unter dem linken Treppenaufgang eine durchlässige Wand ist. Einige der Knöpfe, die man findet, müssen per Telekinese gedrückt werden.

Hat man die Cubes, legt man sie nacheinander auf den Sockel. Es erscheint ein Teleportfeld und eine Scroll. Von dem Feld wird man in einen weiteren Raum teleportiert. Dort sollte man die Serpent Armour, den Serpent Staff und die Serpent Crown auf bzw. vor den nördlichen Tisch legen. In Folge erhält man das Order Serpent Eye. Man wird zurückteleportiert und die große Tür öffnet sich.

In diesem Raum findet man einige gute Zauberspruchrollen. Diese sind aber relativ unwichtig, da man nur noch einmal kämpfen muß. Man wendet sich direkt nach Norden und wird von ein paar Eiskreaturen angegriffen. Danach legt man in die entsprechenden Schlitze die drei Blackrock Serpents und die beiden Serpents Eyes auf den Altar. Num muß man noch die Balance Serpent mit dem Ophidian Sword zerstören.

Danach darf man sich den Abspann ansehen.

Warten wir auf Ultima VIII – Pagan ...

Zusatz

Was man sonst noch in der Landschaft findet, was aber nicht spielrelevant ist:

– Nördlich von Monitor, westlich der Straße, findet man einen Blink Ring in einem Baum. Der Fetch Spell wird benötigt.

– Im nördlichsten Wachturm (vor Fawn, befindet sich eine Geheimtür unter der Treppe.

– Im Nordosten, vor dem Sumpf, findet man den Blink-Zauberspruch in einer Ruine, mit welchem man aber nicht viel anfangen kann.

– Ebenso im Nordoste, findet man eine Ruine mit einer Treppe, die nach unten führt. In dem unterirdischen Raum kann man nach Süden hin durch die Wand gehen.

– Über den Weg, der in den Sumpf führt, geht eine Brücke. Im westlichen Gebäude befindet sich eine Geheimtür (Doppelklick). Man findet eine Heilquelle.

– Nördlich des Sumpfes von Moonshade befindet sich eine Höhle mit einem Baum davor.

– Nordwestlich von Moonshade befindet sich ein hohes Gebäude mit einer weiteren Magic Harp.

– Moonshade: Direkt neben dem Ort, an welchem man die Blackrock Chaos Serpent findet, ist ein weiteres Gebäude. Der Schlüssel zu diesem ist in einem Baumstumpf in der Nähe.

– Nördlich von Moonshade befindet sich ein Loch im Boden. In dieses kann man springen. Man kommt in einer Ruine wieder heraus. Der Schlüssel für die Tür ist in der Ruine nur sehr schwer zu erkennen.

– In dem Labyrinth auf der Sunrise Isle findet man einige (wenige) gute Gegenstände.

– Östlich des Eingangs zur City of Order befindet sich eine weitere Höhle. Man findet einen Juggernaut-Hammer.

– In Fawn gibt es einige unterirdische Kammern mit ein paar Gegenständen. Man sollte nach Schaltern suchen.

– Hinter dem Thron des Magelords befindet sich ein Schalter für die Schatzkammer.

– Der Schlüssel zur Eiskammer bei Frigidazzi (Moonshade) befindet sich hinter einer Vase.

– Der Schlüssel zu der Tür in Pothos" (Moonshade) Haus befindet sich unter seinem Schreibtisch.

– Die Insel Claw ist nur ein Dummy.

Potions

Schwarz:	Unsichtbarkeit
Blau:	Schlaf
Orange:	Aufwachen
Lila:	Schutz
Weiß:	Licht
Gelb:	Heilen
Rot:	Gegen Vergiftungen
Schwarz blinkend:	Gegen Kälte
Orange blinkend:	Spellpoints auffrischen

Starcontrol 2

Paul Reiches Science-fiction-Epos um die Kämpfe im Ur-Quan Universum werden so manchen Hobby-Astronauten in die Verzweiflung treiben. Deshalb kommen uns die Hilfestellungen von Armin Otto aus Bochum gerade recht.

Start frei!

Am Anfang startet man mit seinem Precursor-Schiff im Solsystem. Eine nähere Untersuchung der Erde ergibt, daß sie unter einem roten Schutzschild eingeschlossen ist und daß eine Starbase um die Erde kreist.

Fliegt man diese an, löst sich eine Ur-Quan Drone, um selbige zu warnen. Eine Unterhaltung mit dem Commander der Starbase bringt einem den Auftrag ein, radioaktive Stoffe zu besorgen, da akute Energieknappheit herrscht. Hat man die Radioaktiven Stoffe auf Merkur abgeliefert, normalisiert sich der Zustand auf der Starbase worauf man mal auf dem Mond nachschauen soll, was die Spathis da so treiben. Eine nähere Untersuchung mit den Scanners ergibt eine Energiequelle, Mineralien und viele Lebewesen. Man fliegt zu der Energiequelle und findet eine Basis, die jedoch verlassen ist. Das berichtet man dem Commander und man erfährt, daß sich ein Ilwrath nähert.

Dieser liefert beim Befragen ein paar Infos ab und wird anschließend mit dem CRUISER zu Dogar und Kozan geschickt. Nach dieser Einlage erklärt sich der Commander bereit, (nach einigen kleinen Formalitäten) Raumschiffe und Module für das Precursor-Schiff zu bauen. Da man anfangs noch relativ wenig RUs zur Verfügung hat, sollte man sich darauf beschränken, das Schiff mit CREW, FUEL, THRUSTER und TURN-JETS vollzupacken. Anschließend geht man dem Funksignal aus Richtung Pluto nach. Dort findet man einem Spathi, der drollige Dialoge, einen ulkigen Sound, ein hübsches Bild und einen starken Verbündeten abgibt. Sein Schiff wird auf der Starbase bemannt und man macht sich auf, in der näheren Umgebung Mineralien zu sammeln.

Her mit den Moneten!

Bei der Sammelaktion sollte man sich anfangs auf Planeten beschränken, die bei Tectonics und Weather einen Wert von höchstens 4 haben, da der Verschleiß von Crew ansonsten ziemlich hoch ist. Sollten auf einem Planeten Aliens herumhüpfen, terminieren und aufsammeln. Denn die Daten über diese Dinger kann man an einen der irgendwo stationierten Händler verkaufen (z.B. bei Alpha Centauri (155.9:99.3) oder Zeeman (335.2:194.0), die einem dafür wichtige technische Errungenschaften verkaufen, wie bessere Waffen, Schilde für die LANDER gegen alles mögliche usw.

Nach einiger Zeit des Sammelns teilt einem der Commander mit, daß sie einen Hilferuf empfangen haben. Diesem Hilferuf geht man nach, und trifft auf die Rasse der Zoq-Fot-Pik. Nachdem man sich angefreundet hat, besucht man deren Heimatsystem Alpha Tucanee (400.0:543.1) und alliiert sich mit ihnen, worauf sie einem die Baupläne für ihre STINGER überlassen. Auf dem Weg dahin kann man sich auch mit den Spathi alliieren, was die jedoch nur tun, wenn man deren Planeten von den Spathi-fressenden Monstern befreit. Das Heimatsystem der Spathis ist Epsilon Gruis (241.6:368.7).

Wenn einem das Problem der Red Probes genauso auf die Nerven geht, wie den Zoq-Fot-Piks, sollte man zu den Verursachern, den Slylandro, fliegen. Die bewohnen den Gasriesen im Beta-Corvi System (33.3:981.2). Nachdem man ihnen bewiesen hat, daß ihre harmlosen Schiffe andere angreifen (beweisen kann man das nur, wenn man sich vorher mit einer Red-Probe unterhalten hat), bekommt man von denen einen Selbstzerstörungs-Code und das Problem ist gelöst.

Zwischendurch kann es mal vorkommen, daß die Zoq-Fot-Pik einen Hilferuf aussenden, weil ein Kohr-Ar ihren Planeten verwüstet. Kommt man ihnen zu Hilfe, bedanken sie sich mit einem Haufen bemannter STINGERs.

Kontakt mit Ur-Quan

Als nächstes sollte man sich den PORTAL SPAWNER besorgen und das geht wie folgt :

Erstmal muß das Raumschiff mit vielen FUEL TANKS ausgerüstet werden (Kämpfe sollten eigentlich alle mit dem Spathi ELUDER zu schaffen sein). Man fliegt zu Alpha Pavonis (56.2:800.0) und findet auf einem Planeten einen abgestürzten Ur-Quan DREADNAUGHT von dem man einen WARP-POD bergen kann. Mit diesem fliegt man zu der Stelle 43.8:637.2 wo sich am 17. eines jeden Monats eine Dimensions-Spalte öffnet. Ganz in der Nähe befindet sich übrigens noch ein RAINBOW-PLANET, nämlich in Beta Pegasi (39.5:745.8). Wenn man also dringend Credits braucht...

Durch das Dimensions-Tor hindurch landet man im Quasispace, wo sich nur ein einziger Planet befindet, nämlich der der Arilou. Diese Wesen basteln aus dem WARP-POD den PORTAL SPAWNER zusammen, mit dem man sich von jeder Stelle des Hyperraums in den Quasispace versetzen kann, um dort die zahlreichen Abkürzungen zu nehmen. Außerdem berichten sie noch von einem kleinem Tierchen, das sie in dem abgestürzten Ur-Quan DREADNAUGHT gefunden haben, einem sogenannten Talking-Pet. Diesen haben sie den Umgah überlassen und wir sollten doch mal bitte nach dem Tierchen schauen.

Das tun wir auch, aber erst, nachdem die Systeme Beta Pegasi(39.5:745.8), Epsilon Draconis(283.6:785.7), Groombridge(996.0:904.2) und Zeta Sextenis (468.1:91.5) auf RAINBOW-PLANETs geprüft wurden. Von den dadurch erwirtschafteten Credits sollte man sich schon so ziemlich alle technischen Gimmicks von den Melnorme kaufen können.

Die beste Ausrüstung des Schiffes sieht für mich so aus:

1 Point-Defense Laser
3 ATS Systems
2 Crew Pods
2 Hellborne Cannons (Forward und Spread)
0-1 Crago Bay (oder keinen, je nachdem wie viel RUs man hat)
2-3 High-Ef-Fuel Systems

Ansonsten das Schiff nur noch mit Shiva Devices vollpacken. So dürfte einem eigentlich kein Gegner widerstehen.

Der Babelfisch

Nachdem man sein Raumschiff entsprechend ausgestattet hat, fliegt man nun zu dem Heimatplaneten der Umgahs: Beta Orionis (197.8:596.8). Dort findet man jedoch keinen Umgah vor, sondern einen Dynarri, ein Talking Pet. Nach einem kurzem Gespräch entlarvt man seine wahre Natur und bekommt den mentalen Befehl, sich im Kampf erschießen zu lassen, worauf man das Bewußtsein verliert. Tage später erwacht man tief in Ur-Quan Gebiet und sieht sich gleich mit einem Ur-Quan konfrontiert. Wenn man ihm von der Geistesübernahme erzählt, zieht er verstört ab, um den Krieg gegen die Kohr-Ar zu beschleunigen, damit diese Bedrohung beseitigt werden kann. Per Quasispace geht es nun in Richtung Sol und von dort aus nach Delta Vulpeculae (371.3:253.7). Dort finden wir außerdimensionale Fische, die zwar eine komische Aussprache haben, sich aber doch bereit erklären, uns auf dem drittem Mond des zweiten Planeten *campen* zu lassen, vorausgesetzt, wir besuchen sein *Haus* auf Gamma Vulpeculae I (371.3:253.7). Nachdem sie uns wieder *gerochen* haben, und mit uns Allianz *spielen* bekommen wir deren Schiffspläne und die Erlaubnis, zu *Campen* .

Der Stein der Weisen

Das tun wir dann auch und finden einen großen Stein, der uns vor psychischen Einflüssen beschützt. Da wir ja nur einen kennen, der uns dermaßen beeinflußt, besuchen wir den auch gleich. Wenn man noch Lust hat, kann man aber auch Eta Vulpeculae (358.7:256.6) besuchen und sich dort über den Verbleib der Androsynth informieren. Nach kurzem Widerstand haben wir einen neuen Verbündeten gegen die Ur-Quan. Nämlich den Dynarri. Die Umgahs feiern uns zwar erst als Helden und überlassen uns 500 Units mit biologischen Daten, finden es aber anschließend viel witziger, uns als Feind zu betrachten.

Anschließend besuchen wir Delta Draconis (253.5:836.8), das Heimatsystem der Thraddach. Sie wollen den Ur-Quan unbedingt beweisen, was für tolle Kämpfer sie sind, also machen wir ihnen den Vorschlag, die Gegner ihrer Meister zu bekämpfen. Prompt ziehen sie los und verlieren im Laufe der Zeit dabei die Hälfte ihrer Flotte. In der Zwischenzeit kann man sich mit ihnen "anfreunden". Denn wir machen sie zu unseren Alliierten, indem wir ihnen unsere Überlegenheit beweisen, d.h. so ca. 30 von deren Schiffen abknallen. Als deren Lehrer haben wir nun auch die Erlaubnis, ihr heiliges Relict auf Zeta Draconis (277.6:867.3) anzuschauen. Außerdem teilen uns die Thraddach noch die Existenz

eines wahnsinnig gefährlichen Tieres mit, das sich auf Delta Lyncis (570.4:979.7) befindet. Nachdem wir ihnen den AQUA HELIX geklaut haben, sind die Thraddach ziemlich sauer auf uns, was uns aber nicht weiter stören sollte.

Die Spindel

Wir holen uns jetzt das VUX-BEAST auf Delta Lyncis ab und fliegen zu Arcturus (964.5:579.1), wo wir uns von dem Mond das Funkgerät holen. Dann geht's nach Gamma Krueger (52.2:52.5) wo die Pkunk sich mit den Ilwrath herumschlagen. Gleich zur Begrüßung überlassen die Pkunks uns die CLEAR SPINDLE. Wenn sich ihre Flotte gerade auf Wanderung in Richtung Yehat befindet, sollte man sie schnellstens zurückholen.

Um den Pkunk zu helfen, fliegen wir nach Alpha Tauri (22.9:366.6) wo wir den BURVIX CASTER benutzten. Die Ilwrath denken jetzt, sie bekommen eine Botschaft Ihres Gottes zu hören und wir geben ihnen den Göttlichen Auftrag, andere Wesen zu töten. Diese suchen sich prompt die Thraddach aus und fliegen zu denen hin. Da die Thraddach noch von dem Kampf mit den Kohr-Ar geschwächt sind, rotten sich die beiden Rassen gegenseitig aus.

Nächstes Ziel ist Delta Gorno (290.8:26.9), wo sich Tanaka, der letzte noch lebende männliche Shofixti, befindet. Da seine Systeme nicht richtig funktionieren, kann er uns nicht identifizieren und greift uns an. Wir fliehen per Druck auf die ESCAPE-Taste und fangen ein Gespräch mit ihm an. Wir beleidigen ihn höflich so lange, bis ihm der Gedanke kommt, daß wir doch keine Ur-Quan sind. Wir bitten ihn, weiterzukämpfen und fliegen nach Alpha Cerenkov (422.1:198.6), wo wir auf den VUX-General Zex treffen. Der besitzt die letzten noch lebenden Shofixti-Weibchen, die wir gegen das VUX-BEAST eintauschen.

Das klappt auch so ungefähr und wir fliegen zurück zu Tanaka, der sich freudig dranmacht, seine Rasse zu erhalten. Nun besuchen wir die Mycon in Epsilon Scorpii (629.1:220.8) und fragen die Bewohner des Planeten über die DEEP CHILDREN aus. Anschließend fliehen wir nach Beta Copernicus (600.8:263.1), auch bekannt unter Syra, wo wir uns ein EGG CASE FRAGMENT besorgen. Mit der statten wir den Syreen einen Besuch bei Betelgeuse (412.5:377.0) ab, wo wir die Starbase-Kommandantin davon überzeugen, daß die Mycon für den Untergang ihres Planeten verantwortlich waren.

Eine Falle für die Mycons

Daraufhin werden wir ersucht, ihre Raumschiffe zu suchen, die die Ur-Quan in Epsilon Camelopardis (593.7:393.7) eingeschlossen haben. Haben die Syreen erstmal ihre Raumschiffe wieder, haben sie auch gleich einen neuen Auftrag für uns: Die Mycons in eine Falle zu locken. Also wieder hin zu Epsilon Scorpii, jedoch nicht, ohne sich ausreichend zu verabschieden. Nun wird den Mycons ein Planet zum Befruchten durch ihre DEEP CHILDREN schmackhaft gemacht. Die ziehen mit fast ihrer gesamten Flotte los und lassen den seltsamen Planeten, von dem uns Tanaka erzählt hat, fast ungeschützt zurück. Dort finden wir den SUN BEAMER mit dem wir den Chenjesu und den Mmrnmhrm, die wir vorher nur per Funk kontaktieren konnten, zu einer Beschleunigung ihrer Methamorphose verhelfen.

Durch diese neu entstandene Hybridenrasse, die Chmmr, kommen wir an so ziemlich das beste Schiff des Spiels, den AVATAR, und an unbegrenzt viele RUs ran. Was wir nun noch machen müssen, ist eine Bombe zu finden, mit der wir die Precursor Kampfplattform, die SA-MATRA, zerstören können.

Doch erst geht's zurück zu Sol, wo mittlerweile die Shofixti angekommen sein müßten. Wir bauen uns einen Shofixti SCOUT und fliegen zu den Yehats. Der Heimatplanet der Yehats ist Gamma Serpentis, den wir jedoch nicht anfliegen müssen. Dem nächsten Yehat-Raumschiff wird von der Wiedergeburt der Shofixti berichtet, worauf sie eine Revolution gegen ihre Königin, die sich mit den Ur-Quan alliierte, anfangen. Nun fliegen wir per Quasispace hinein in das Gebiet der Duuge und tauschen auf ihrem Heimatplaneten in Zeta Persei System (946.9:280.6) das EGG CASE FRAGMENT gegen die ROSY SPHERE aus.

Her mit dem Ultron!

Nun haben wir alle drei Teile zusammen, die wir für die Reparatur des ULTRON brauchen. Das ULTRON selber ist im Besitz der Supox, deren Planet sich im Beta Librae System (741.4:912.4) befindet. Diese überlassen uns bereitwillig das ULTRON in der begründeten Hoffnung, daß wir es reparieren.

Wir reparieren das ULTRON und fliegen zu den Utwigs bei Beta Aquari (863.0:869.3), die uns aus Dankbarkeit ihre Superbombe auf Zeta Hyades (850.0:937.2) Planet 6 überlassen. Doch dort befinden sich schon ein paar Druuge, die die Bombe ebenso haben wollen. Nachdem sie eingesehen haben, daß wir die Bombe viel nötiger haben, sammeln wir sie auf und bringen sie den Chmmr. Die modifizieren die Bombe und schicken uns zurück zu unserer Heimatbasis. Dort werden wir über unser verändertes Schiff informiert und machen uns daran, es neu auszustatten. Da jetzt Platzmangel herrscht, sollte man das Schiff nur im Notfall zum Kämpfen verwenden und deshalb lieber mit einem High-Ef-Fuelsystem, 1-2 Crew Pods und sonstwas ausrüsten.

Als Begleitschiffe sind die JUGGER und der AVATAR zu empfehlen. Hat man sich genügend vorbereitet, fliegt man in das Herz der Ur-Quan Kohr-ar Kriegszone: Delta Crateratis (620.0:593.5). Dort findet man Unmengen von Ur-Quan und Kohr-Ar, die alle um einen Planeten kreisen. Man benutzt den Dynarri und die Gegner torkeln aus dem System. Nun hin zu dem Planeten und schnell noch die jämmerliche Formation aus 3 Ur-Quan und 3 Kohr-Ar beseitigen, worauf man sich gestärkt durch die Yehat und Pkunks auf die SA-MATRA selber stürzt. Nun werden die Schutzschild-Generatoren mit Hilfe der FURYs zerstört und anschließend euer Percursor-Schlachtschiff durch die entstandene Lücke bugsiert.

Nun erwartet den Spieler eine schöne, lange Endsequenz, die das Spiel passend abschließt und die Hoffnung auf den dritten Teil wachsen läßt.

Quasispace Warps

1 488.0:538.0 nach 973.5:315.3 Druuge Persei
2 448.0:504.0 nach 565.7:971.2 Supox Lyncis
3 458.0:492.0 nach 860.7: 15.1 Trianguli
4 466.0:514.0 nach 230.1:398.8 Spathi Squidi
5 476.0:496.0 nach 611.6:413.1 Ur-Quan (Unten) Camelopardа
6 468.0:464.0 nach 921.0:610.4 Arcturus
7 476.0:458.0 nach 409.0:774.8 Ur-Quan Monocerotis
8 502.0:460.0 nach 318.3:490.6 Zoq-Fot-Pik/-Syreen Capricorni
9 516.0:466.0 nach 567.3:120.7 VUX-Yehat-Mycon Sculptoris
10 506.0:474.0 nach 190.9: 92.6 Human! Sol
11 492.0:492.0 nach 005.5:164.7 Ilwrath Mizar
12 500.0:500.0 nach 043.8:637.2 Arilou Circini
13 520.0:514.0 nach 11.1:940.9 Slylandro Vega
14 544.7:532.3 nach 36.8:633.2 Arilou Circini
15 530.0:528.0 nach 775.2:890.6 Utwig Librae
16 520.0:540.0 nach 584.9:621.3 Ur-Quan (Zentrum) Crateratis
17 613.4:590.0 nach Falayalaralfali, dem Arilou Planeten

Heimatplaneten

Zoq-Fot-Pik Alpha Tucanee 400.0:543.1
Spathi Epsilon Gruis 241.6:368.7
Slylandro Beta Corvi 33.3:981.2
Yehat Gamma Serpentis 492.3: 29.4
Druuge Zeta Persei 946.9:280.6
Thraddach Delta Draconis 253.5:835.8
Umgah Beta Orionis 197.8:596.8
Pkunk Gamma Krueger 52.2: 52.5
VUX Beta Luyten 433.3:168.7
Mycon Epsilon Scorpii 629.1:220.8
Supox Beta Librae 741.4:912.4
Utwig Beta Aquari 863.0:869.3
Orz Gamma Vulpeculae 371.3:253.7
Ilwrath Alpha Tauri 22.9:366.6
Shofixti Delta Gorno 290.8: 26.9
Arilou Falayalaralfali Quasispace
Chmmr Procyon 74.2:226.8
Androsynth Eta Vulpeculae 358.7:256.6
Taalo Delta Vulpeculae 372.1:261.9
Burvix Arcturus 964.5:579.1
Syreen: Sklaven Planet Betelgeuse 412.5:377.0
Ursprungsplanet Beta Copernicus 600.8:263.1

Wichtige Gegenstände/Orte

Burvix Caster Arcturus 964.5:579.1
Egg Case Fragment Beta Copernicus 600.8:263.1
Sun Beamer Beta Brahe 639.5:231.2
VUX Beast Delta Lyncis 570.4:979.7
Shofixti Maiden Alpha Cherenkov 422.1:198.6
Clear Spindle Gamma Krueger 52.2: 52.5
Aqua Helix Zeta Draconis 277.6:867.3
Rosy Sphere Zeta Persei 946.9:280.6
Ultron Device Supox
Utwig Bomb Zeta Hyades 850.0:937.2
Warp Pod Alpha Pavonis 56.2:800.0
Portal Spawner Falayalaralfali Quasispace
Taalo Shield Delta Vulpeculae 372.1:261.9
Talking Pet Beta Orionis 197.8:596.8
Syreen Ships Epsilon Camelopardalis 593.7:393.7
Melnorme Trader z.B.Alpha Centauri 155.9: 99.3
Dimension Portal 43.8:637.2
Rainbow Planet Beta Pegasi 39.5:745.8
Rainbow Planet Epsilon Draconis 283.6:785.7
Rainbow Planet Groombridge 996.0:904.2
Rainbow Planet Zeta Sextenis 468.1: 91.6
SA MATRA Delta Crateratis 620.0:593.5

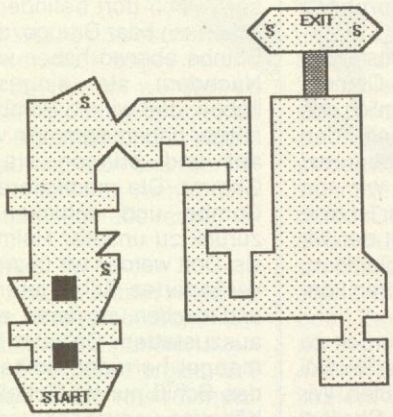
The Chaos Engine

Markus und Christopher Kassulke aus Haßfurt am Main liefern präzise Levelhilfen für das neue Spiel der Bitmap Brothers. Ihr müßt nur noch die zahlreichen Gegner erledigen, die Euch über den Weg laufen.

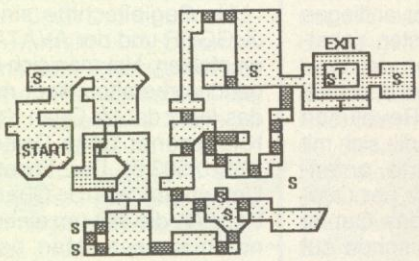
Legende:

T Treppe
S Schalter
Tp Telereporter
jedunkler die schatierte Fläche,desto höher ist die Etage

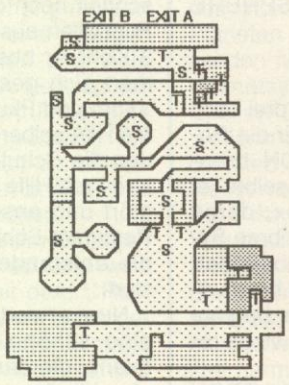
Welt 1 - Level 1



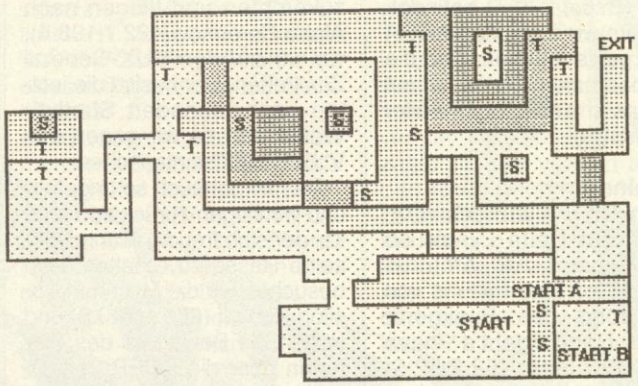
Welt 1 - Level 2



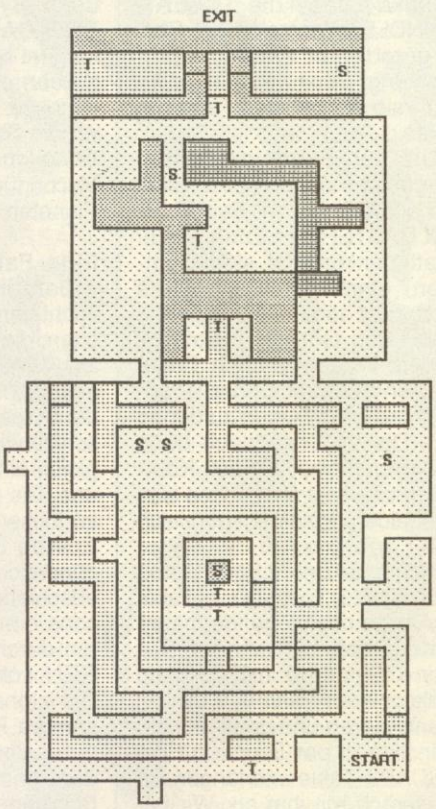
Welt 1 - Level 3



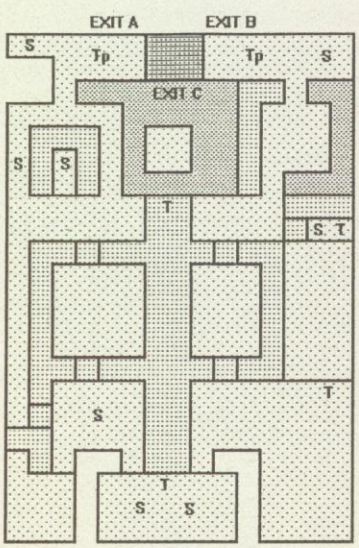
Welt 1 - Level 4



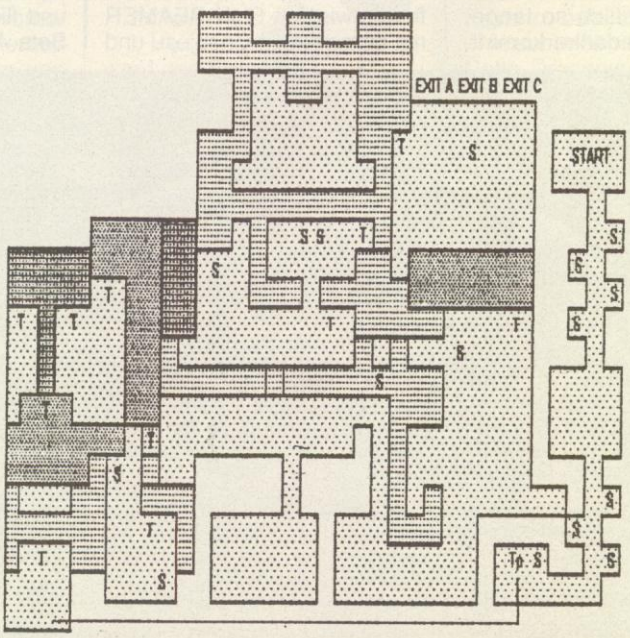
Welt 2 - Level 1



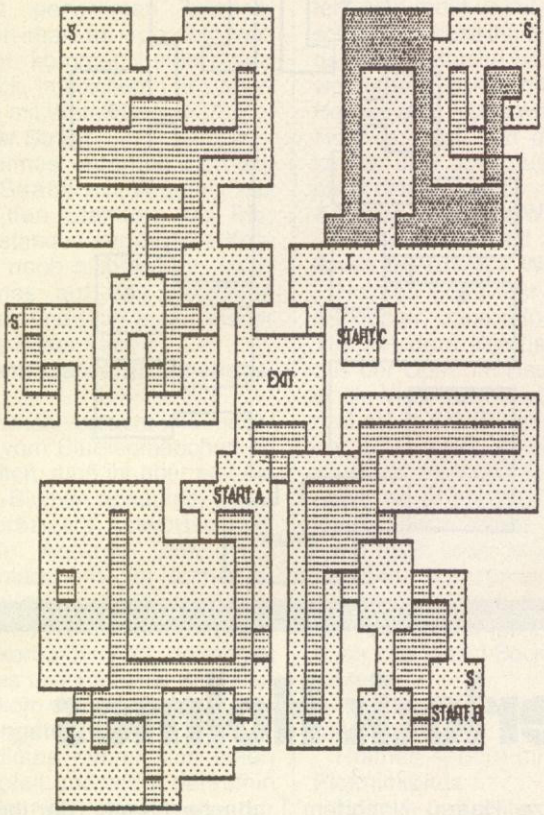
Welt 2 - Level 2



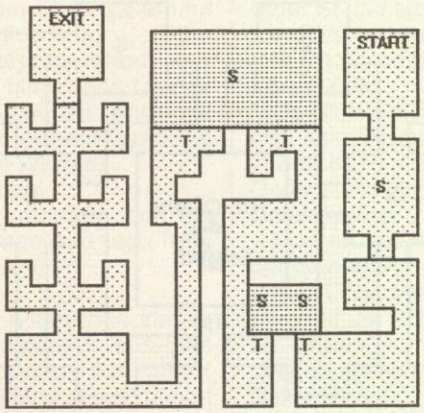
Welt 2 - Level 3



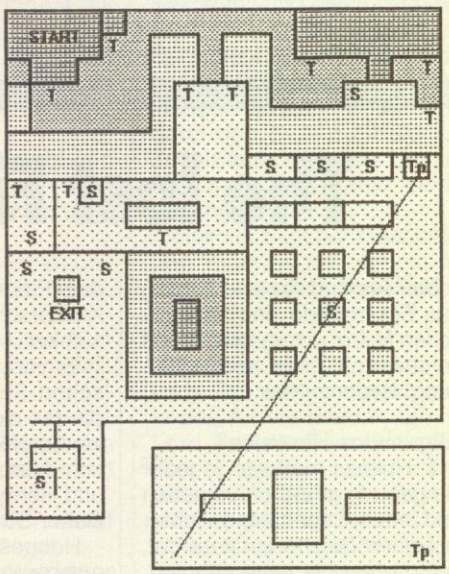
Welt 2 - Level 4



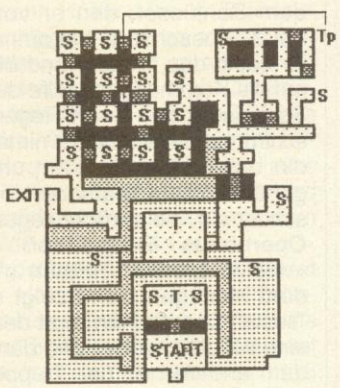
Welt 3 - Level 3



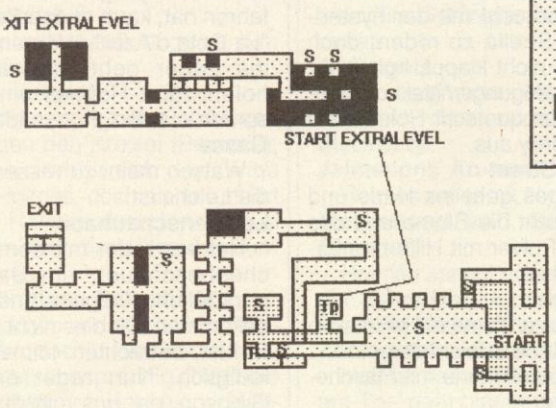
Welt 3 - Level 4



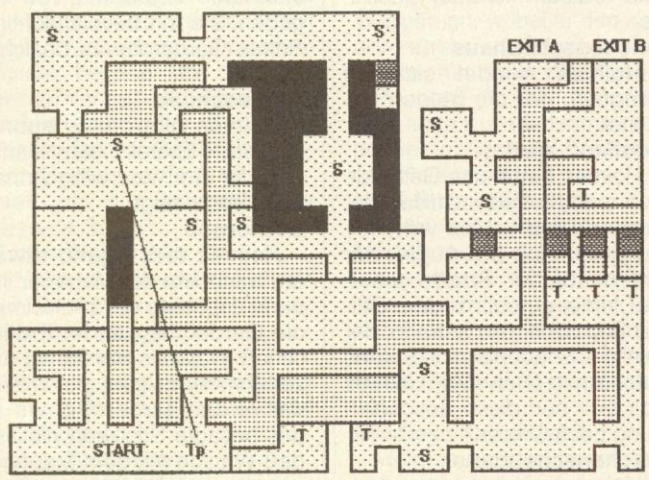
Welt 3 - Level 1



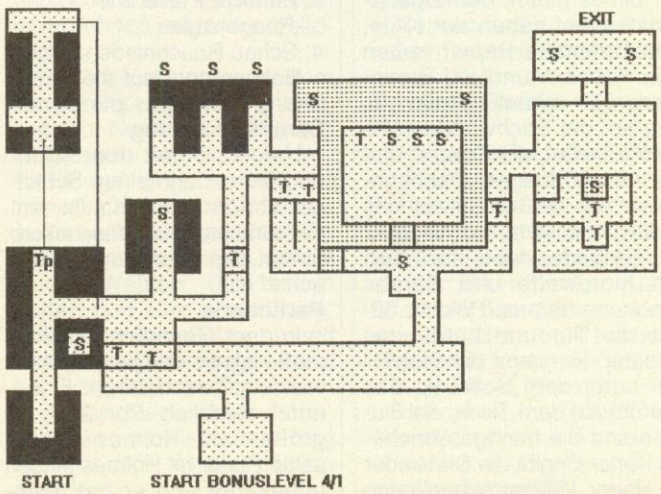
Welt 4 - Level 1

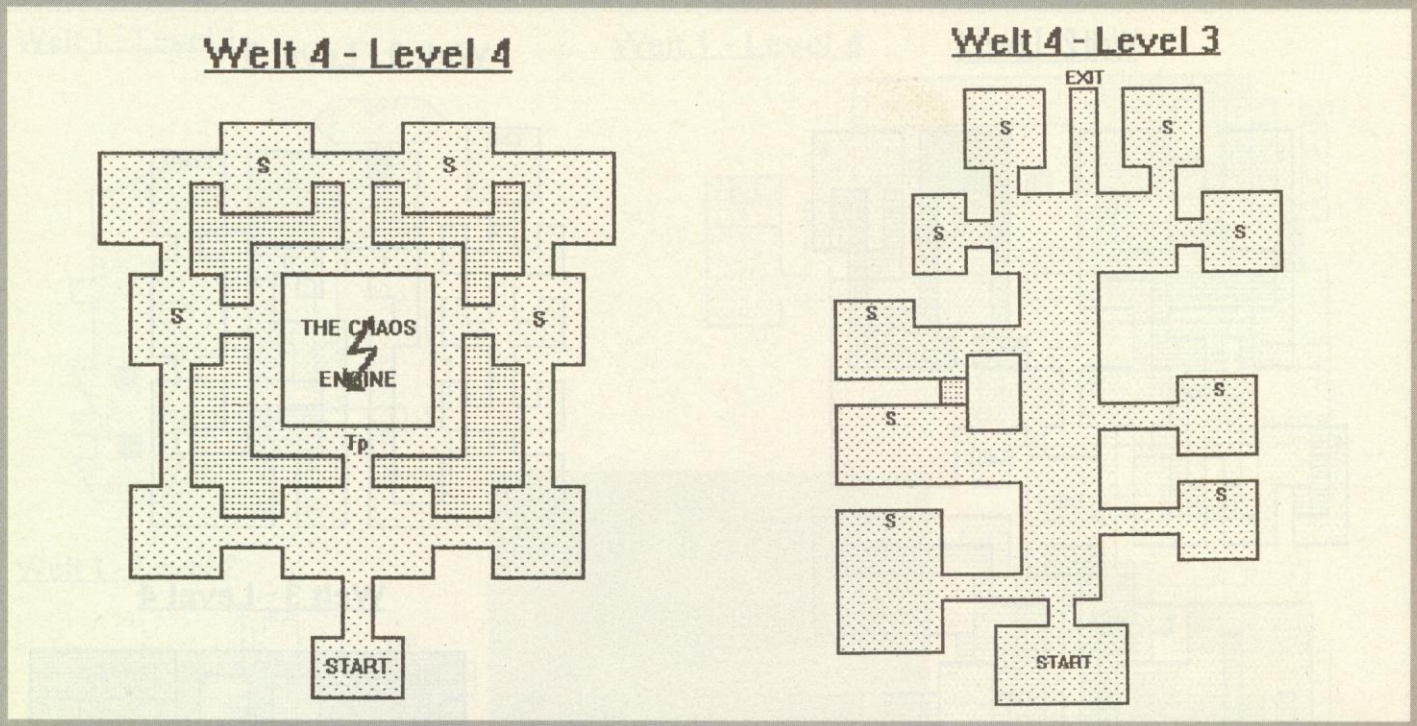


Welt 3 - Level 2



Welt 4 - Level 2





The lost Files of Sherlock Holmes

Mathias und Anne Lohmann aus Eckernförde sind im englischen Nebel untergetaucht und kommen mit einer Komplettlösung wieder zurück.

Allgemeine Hinweise:

1. Holmes muß sich in jeder Umgebung gründlich umsehen und jeden Gegenstand, den er in seiner Tasche verstaut hat, sofort unter die Lupe nehmen.
2. Holmes redet mit einer Person immer so lange bis kein Satz mehr gelb leuchtet.

Holmes Haus

Holmes öffnet die Tür und geht auf die Straße. Auf der Straße redet er kurz mit dem Zeitungsverkäufer und geht dann zur Gasse.

Die Gasse

Holmes nimmt den Zigarettenstummel neben der Kiste, das zerknüllte Papier neben den Fässern und die Eisenstange. Er schaut sich die Leiche an: die Stichwunden, die Leiche selbst, die Kratzer, und die Abschürfungen. Dabei findet er ein weißes Pulver, das er auch mitnimmt. Nun redet er mit Lestrade, dabei stellt sich die Mordwaffe und Sarahs Wohnung heraus. Holmes öffnet die Tür und betritt das Theater. Er nimmt die Stahlfeder unter dem Schrank, das Parfüm auf dem Tisch, die Blumen und die handgeschriebene Karte. Er gibt die Stahlfeder an Henry. Holmes schenkt nun dem Fleck an der Tür und dem Kleiderschrank seine Aufmerksamkeit.

Er versucht mit der hysterischen Sheila zu reden, doch da das nicht klappt, holt er ihr ein Beruhigungsmittel von Watson. Nun quetscht Holmes sie und Henry aus.

Baker Street

Holmes geht ins Haus und untersucht die Blume und das weiße Pulver mit Hilfe des Labortisches.

Blume:

1. Benutze Blume mit Mikroskop
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Blume mit Flasche

Pulver:

1. Benutze Pulver mit Reagenzglas
2. Benutze Streichhölzer
3. Benutze Pulver mit Reagenzglas
4. Schau Rauchniederschlag

Holmes geht auf die Straße und gibt Wiggins die Blume.

Sarahs Wohnung

Holmes öffnet den Schirm und findet darin einen Schlüssel, den er natürlich mitnimmt. Er betrachtet den Wäschekorb, nimmt das Hemd und begutachtet es.

Parfümerie

In dem Gespräch mit Belle muß Holmes den jungen Mann wie folgt beschreiben: Er benutzt reichlich Pomade, ist größer als Holmes selbst, seine Statur ist Holmes jedoch unbekannt und er hat pechschwarze Haare. Nachdem Holmes dann alles von Belle über den jungen Mann erfahren hat, kauft er das Parfum "La Cote d'Azur". Während sie ins Lager geht, um es zu holen, führt Holmes ein Gespräch mit dem Putzmädchen.

Gasse

Watson meint zu wissen, wo die Leiche ist.

Leichenschauhaus

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, um Sarahs persönliche Gegenstände zu bekommen. Da dies nicht möglich ist, betrachtet Holmes sie lediglich. Nun redet er mit Gregson, der uns mitteilt, daß er nicht zuständig ist.

Straße von Scotland Yard

Der Konstabler läßt Holmes und Watson nicht ins Gebäude.

Leichenschauhaus

Holmes wendet sich an Gregson, der die beiden begleitet.

Scotland Yard

Holmes betritt das Gebäude und redet mit dem Officer, der Lestrade nicht rufen will. Holmes holt sich bei Augie, der unten auf der Straße steht, Rat, redet erneut mit dem Officer und dann mit Lestrade, der ihm die Erlaubnis gibt Sarahs Sache mitzunehmen. Holmes holt sich nun diese Bescheinigung beim Officer.

Leichenschauhaus

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, der ihm nur den Schlüssel aushändigt.

Gasse

Holmes öffnet die Tür mit dem Schlüssel, den er vom Leichenbeschauer bekommt. Er betritt das Theater und öffnet die Kommode mit Hilfe des Schlüssels, den er im Regenschirm gefunden hat. Er nimmt die beiden Opernkarten und geht nicht auf Watsons Vorschlag ein, sie zurückzulegen.

Opernhaus - Erdgeschoß

Holmes unterhält sich mit dem Manager. Dann zeigt er "seine" Opernkarten erst dem einen Platzanweiser und dann dem anderen an der Treppe.

Loge

Er gibt die Karten Mrs. Worthington, spricht mit ihr und läßt sich eine Erlaubnis von ihr geben, die ihn bevollmächtigt, Annas Garderobe zu besichtigen.

Erdgeschoss

Holmes gibt die Erlaubnis Frederick Epstein, dem Manager, der ihm widerwillig Annas Garderobe zeigt.

Garderobe

Holmes faßt irgend etwas an. Nachdem der Manager ihn dann anpöbelt, verläßt Holmes die Garderobe, um im Erdgeschoß Watsons Vorschlag anzunehmen. Er geht gleich wieder in die Garderobe, wo er das besagte Stichwort gibt, so daß Watson mit dem Manager verschwindet. Holmes öffnet

nun die Schreibtischschubladen und entnimmt den Inhalt der mittleren. (Die Sachen auf dem Tisch können nicht genommen werden. Wenn man es trotzdem versucht, kommen beide sofort zurück. In solchem Falle abermals mit Watson reden.)

Baker Street

Holmes unterhält sich auf der Straße mit Wiggins, der ihm den Standort des Blumenstandes verrät (falls Wiggins noch nicht da ist, kehrt Holmes auf den Stadtplan zurück und fährt sofort wieder in die Baker Street).

Covent Garden Blumengasse

Holmes versucht Informationen vom Blumenmädchen zu erhalten, muß ihr aber erst ein paar Blumen abkaufen, bevor sie präzisere Antworten gibt. Nach Anfrage des Blumenmädchens gibt Holmes ihr die handgeschriebene Karte. Holmes nimmt nun den Blumenkorb vom Faß, betrachtet dieses und fischt mit dem Blumenkorb etwas heraus.

Moongate Pub

Holmes nimmt sich einen Dartpfeil und redet daraufhin mit dem Wirt, der ihm aber nur begrenzt Informationen liefert. Dieser sagt, er werde ihm nur dann ausführlich antworten, wenn Holmes ihn im Dartspiel schlage. Allerdings müsse Holmes sich erst qualifizieren, indem er gegen drei Gäste gewinnt. Sobald er schließlich alle drei Gäste und den Wirt besiegt hat, hebt Holmes eine Feder vom Boden auf und setzt die Unterhaltung mit dem Wirt fort.

Apotheke Hattington Street

Holmes inspiziert die Zubereitungstheke und danach die weiße Pulverschicht. Nun redet er mit dem Apotheker, muß diesem aber erst ein Medikament abkaufen, bevor er mit dem Jungen reden kann.

South-Kensington Spielfeld

Holmes redet zunächst mit dem Wasserträger und dem Spieler, bevor er sich dem Trainer zuwendet (die Zigarettenmarke ist "Senior Service"). Wenn James Sanders dann den Beweis fordert, gibt Holmes ihm die Parfumflasche "Eau de Seine".

Eaton-Wohnheim

Holmes versucht mehrmals mit James zu reden, bis er von alleine hinausgeht.

Baker Street

Holmes redet zuerst mit dem Zeitungsverkäufer und dann mit Wiggins.

Eaton-Wohnheim

Holmes gibt James die Zeitung und redet mit ihm.

St. Bernards Pub

Holmes redet mit Barkeeper (Bier bestellen hilft nicht weiter). Nun redet er mit dem Zuschauer, bezahlt ihn und macht dann das gleiche bei Nobby, worauf sich Jock einmischt, der Holmes aber nichts weiter sagt. Holmes fragt nun den Barkeeper über Jock aus und erpreßt diesen damit.

Antonio Carusos Wohnung

Holmes redet mit Antonio.

Anna Carroways Wohnung

Holmes klopft erst mit dem Türklopfer, dann öffnet er die Tür mit dem Schlüsselbund aus der Oper. Im Haus nimmt er die Visitenkarten vom Tisch und stößt die Pflanze neben der Treppe um, so daß Erde rausfällt. Holmes geht nach oben, wo er zunächst mit der Haushälterin redet und sie dann nach unten schickt, um die Erde wegzumachen. Er nimmt darauf hin die Statue vom Sockel und greift sich das Buch, das in den Sockel eingelassen ist.

Anwaltskanzlei - Jacob Farthington

Holmes spricht mit Jacob.

Picknickplatz

Holmes betrachtet den einsamen Jungen und redet dann mit Watson.

Bakerstreet

Holmes kauft Wiggins den Kreisel ab.

Picknickplatz

Holmes zeigt dem einsamen Jungen den Kreisel (Benutze), nun unterhält sich der Junge mit Holmes, doch als er aufhört gibt Holmes ihm den Kreisel und nimmt die Mütze des Jungen mit.

Eddingtons Reiterbedarf

Holmes redet mit dem Verkäufer, doch dieser ist nicht besonders gesprächig. Deshalb unterhält sich Holmes mit Watson, der ihn auf eine Idee bringt, wie man die Zunge des Verkäufers lösen könnte. Holmes schaut sich nun erneut die Wappen an, wobei er den Kunden etwas wichtiges zu erzählen hat (falls die Kunden dann noch da sind, kann Holmes auch mal die Hörner ausprobieren), was den Verkäufer das Reden lehrt.

Lord Brumwells Haus

Holmes klingelt erst einmal. Nachdem er in die Vorhalle gelassen wurde, schaut er sich die Zigarettenstummel an, dann redet er mit Lady Brumwell, die nach dem Gespräch Pauls Mütze nicht mehr haben will.

Bradleys Tabakladen

Holmes redet mit dem Jungen und betrachtet dann den Elchkopf. Nun schiebt er die Zigarettenkisten unter den Elchkopf und stapelt sie da. Jetzt klettert er auf die Kisten, betrachtet den Elchkopf erneut und öffnet ihn dann.

Oxford Tierpräparation

Holmes nimmt das Messer und den Kittel und spricht mit Lars. Nach diesem Gespräch redet er mit Watson.

Old Sherman

Holmes unterhält sich mit Old Sherman und legt Toby dann die Leine an.

Docks

Holmes nimmt das stabile Seil, den Hammer, aus dem Schuppen, schiebt das Faß vor die Tür , steigt drauf, nimmt den Eimer, steigt runter, schiebt das Faß weg, nimmt den Lappen, holt mit dem Eimer Wasser aus der Themse, taucht den Lappen ins Wasser, wischt mit dem Lappen die Scheibe und schaut durch. Nun schlägt er mit dem Hammer die Tür ein.

Bakerstreet

Holmes macht sich auf den Weg zum . . .

Bow Street Polizeigefängnis

Holmes redet mit der Wache doch die läßt ihn nicht durch.

Scotland Yard

Holmes holt sich einen Ausweis fürs Gefängnis beim Officer ab.

Gefängnis

Holmes gibt der Wache den Ausweis, dann redet er mit Blackwood.

Jaimesons An- und Verkauf

Holmes redet mit Nigel.

Moorehead and Gardener Detektei

Holmes spricht ein wenig mit der Sekretärin, danach gibt er ihr seine Visitenkarte.

Zoologischer Garten London

Holmes redet mit der Wache am Tor, geht hinein und sofort zur Zooverwaltung. Er sieht sich erst die Leiche, dann die Schnittwunden und dann das gebrochene Bein an. Nun redet er ausführlich mit beiden Polizisten.

Danach geht er in die Zooverwaltung und redet mit Hollingston. Nachdem Hollingston Holmes die Adresse von dem Tierpfleger gegeben hat, der zuletzt da war, und Holmes auch sonst nichts mehr von Hollingston wissen will, spricht er mit Watson. Die beiden gehen nun zum Löwenkäfig, wo Holmes den Schlamm und den glänzenden Gegenstand genauer betrachtet. Er versucht auch den Gegenstand zu bekommen und will in den Käfig klettern, doch Watson hält ihn zurück.

Simon Kingslews Wohnung

Holmes begutachtet genauestens die Stiefel und das Bild, auf dem der Löwe Felix abgebildet ist und spricht dann erst mit Watson, bevor er sich zuletzt mit Simon befaßt.

Löwenkäfig

Da Simon den Löwen beruhigt, kann Holmes nun getrost in den Käfig steigen, um den Gegenstand zu holen.

Detektivbüro

Holmes spricht zunächst mit der Sekretärin und dann mit Watson. Sie beschließen, das Büro mit der Schreibmaschine zu "öffnen", um es durchsuchen zu können.

Baker Street

Holmes macht sich auf den Weg zum . . .

Detektivbüro

Holmes redet erneut mit der Sekretärin und betritt dann das Büro, schiebt den Sessel zur Seite, hebt einen Zettel auf, öffnet das Bücherregal (Bewege) in der untersten Reihe, öffnet dann den Safe mit Hilfe des Zettels aus Gardeners Uhr und entnimmt zuletzt den Inhalt.

Gefängnis

Holmes zeigt der Wache seinen Ausweis und spricht mit Hunt, der jedoch nicht kooperativ ist.

Lords Haus

Holmes klingelt, redet mit Lady Brumwell und geht dann in das Arbeitszimmer, um mit Lord Brumwell zu sprechen. Dieser gesteht zwar alles, schließt die beiden jedoch ein. Holmes zieht am linken persischen Schwert und öffnet dann das Gemälde sowie den Safe, um mit dem Schlüssel die Tür zu öffnen. Nach einem Gespräch mit Lady Brumwell verläßt er das Haus.

Baker Street

Holmes geht zu . . .

Robert Hunts Wohnung

Holmes entdeckt ein kleines Buch, liest darin und nimmt das Lesezeichen mit.

Pfandhaus

Holmes zeigt den Pfandschein vor und nimmt die Sachen mit.

Covent Garden Madame Rosa

Holmes öffnet die Schreibtischschublade mit dem Schlüssel, der bei den Karten war, und nimmt den Silberschlüssel heraus. Nun zieht er an der linken großen Kerze, öffnet mit dem Silberschlüssel das Kästchen und entnimmt das Pergamentpapier.

Savoy Street Pier

Holmes schaut durch das Fenster, redet mit Watson und öffnet mit der Eisenstange aus der Gasse die Tür.

Quest for Glory III

Martin Lorenz hat sich als Dieb durch Afrika geschlagen. Hier sein Reisebericht:

Willkommen in Tarna

Nach dem Intro kommt man in Tarna an. Zuerst begibt man sich auf den Marktplatz, wo man beim Geldwechsler den Dieb verfolgt. Nach der Zwischensequenz geht man zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in Royals und Commons um. Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Nun kauft man beim Wasserverkäufer den Speer und beim Honigverkäufer den Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil, beim Schnitzer eine Statue, beim Trödler eine Tinderbox und bei der Tuchverkäuferin eine Robe. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm Akrobatik beibringen lassen. Wenn man das gekaufte Seil an dem Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt auch ihn aus. Nun geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehen.

Am zweiten Tag kann man wieder eine Mahlzeit zu sich nehmen und dann die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Man geht zu einem kleinen Felsen, der südöstlich von Tarna liegt. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere. Man wirft den Haken am Seil auf die fruchttragende Pflanze in der Mitte und bekommt so die Früchte.

Jetzt geht man wieder zurück zur Stadt. In der Savanne sollte man ruhig einmal einen Kampf wagen (vorher aber immer abspeichern!). Als sehr wirkungsvoll haben sich die Zaubersprüche erwiesen, da diese immer treffen, was mit dem Dolch nicht immer der Fall ist. Bei der Zwischensequenz beantwortet man die Frage des Council mit "Ja".

Im Simbanidorf

Nachdem man am dritten und vierten Tag zusammen mit Rakeesh zum Simbanidorf gereist ist, auch hier alle Leute befragt hat und am fünften Tag wieder aufgewacht ist, kann man an der Zielscheibe Lanzenwurf üben und bei der Brücke seine Muskeln und das Gleichgewicht trainieren.

Am sechsten Tag verläßt man das Dorf und geht zur Wasserquelle im Süden, wo man die Wassersäcke auffüllt. Einen der Säcke gibt man später dem Apotheker. Sollte man in der Savanne oder später im Dschungel auf eine Falle treffen, sollte man diese immer auslösen und damit unbrauchbar machen. Außerdem sollte man bereits gefangene Tiere befreien. Begegnet man in der Savanne einmal einem bunten Vogel, folgt man diesem zu einem Bienenschwarm. Hier gießt man den Honig auf die Erde und verläßt das Bild. Man geht wieder zurück zum Vogel, der jetzt den Honig frißt. Der Vogel fliegt zwar fort, wenn man auf ihn zugeht, läßt aber eine Feder zurück, die man aufsammeln und später dem Apotheker geben sollte. Hierfür erhält man einige Healing Pills. Übernachtet man in der Savanne oder im Dschungel, entzündet man mit Hilfe der Tinderbox ein Feuer, da dies Tiere fernhält.

Der Baum der Erkenntnis

Jetzt geht man weiter nach Osten, wo man nach einiger Zeit im Dschungel auf einen großen Baum trifft. Auf diesen klettert man und verbringt die Nacht in der oberen Höhle. Am siebten Tag betritt man die untere Höhle. Von den "Wächtern" erhält man weitere Informationen. Nachdem man sie nach einem Edelstein gefragt hat, sollte man nur einen einzigen aufheben.

Nun geht man zur oberen Höhle und gießt das Wasser aus dem Wassersack auf die Plattform am Ursprung der Quelle. Es wächst eine neue Frucht, die man automatisch aufnimmt. Nun verläßt man den Baum und geht zurück zum Simbanidorf. Hier geht man zum Häuptling und spricht mit diesem. Danach hört man dem Geschichtenerzähler am Lagerfeuer zu und geht dann schlafen.

Wieder in Tarna

Am achten Tag verläßt man das Dorf und begibt sich nach Tarna. Dort angekommen, geht man zum Apotheker und gibt ihm das Wasser im Wassersack, die Früchte und die Frucht des Baumes. Nun beginnt er, einige Dispel Potions anzufertigen. Man geht ins Welcome Inn, ißt und unterhält sich mit dem Fremden. Danach übernachtet man im Inn.

Am neunten Tag geht man zum Apotheker und kauft eine Dispel Potion. Obwohl man nur eine kauft, erhält man zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat. Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich mit ihm nachts auf dem Marktplatz zu treffen. Nun geht man zu Kreesha auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten und ihm zu essen gegeben hat, geht man zurück zum Welcome Inn und übernachtet dort. Sollten einem einmal die Rationen ausgehen, kauft man sich entweder beim Obsthändler Äpfel oder beim Metzger Fleisch und ißt regelmäßig davon.

Der Wasserfall

Am zehnten Tag geht man zum Simbanidorf und übernachtet dort. Am elften Tag begibt man sich weiter in den Dschungel bis zu einem Wasserfall. Sollte man hier auf einen gefangenen Affen treffen, befreit man ihn und fragt ihn aus. Wenn man in der Savanne übernachtet, kann es sein, daß plötzlich ein Erdschwein auftaucht. Man sollte mit ihm reden, da es wichtige Informationen hat.

Nachdem man nach zwei Übernachtungen im Freien wieder im Simbanidorf ankommt, erfährt man, daß die Simbani einen Gefangenen gemacht haben. Man geht zum Käfig und redet mit der Wache. Danach redet man mit dem Häuptling. Sobald Uhura die Wache am Käfig hat, wirft man eine Dispel Potion auf den gefangenen Leopardman. Nachdem sich dieser zurückverwandelt hat, geht man erneut zum Häuptling und berichtet ihm von der Verwandlung. Er hat den Brautpreis auf einen Speer, eine Robe und fünf Zebrahäute festgesetzt. Da wir diese Dinge bereits haben, suchen wir ihn sofort auf und "kaufen" die Gefangene. Wir gehen zum Käfig und geben der Gefangenen die Perlenkette und die geschnitzte Statue. Daraufhin lassen wir sie frei. Sie läuft weg und verschwindet vorerst über den Zaun. Man verläßt das Dorf und geht in Richtung Osten.

Nachdem man übernachtet hat und sich im Dschungel befindet, fühlt man sich plötzlich beobachtet und ruft. Es erscheint Johari, die Leopardenfrau. Man führt ein Gespräch mit ihr. Nachdem sie wieder verschwunden ist, kehrt man zurück ins Simbanidorf und redet mit Uhura. Man übernachtet hier und geht am nächsten Tag nach Tarna. Hier redet man mit Rakeesh, Kreesha und danach mit der Bedienung im Welcome Inn. Hier übernachtet man auch.

Tags darauf geht man wieder in Richtung Osten, wo man erneut auf Johari trifft. Nach einem weiteren Gespräch verschwindet sie wieder. Nachdem man einige Zeit im Dschungel umhergelaufen ist, trifft man wieder auf Johari. Diesmal können wir sie überzeugen, uns mit zu ihrem Dorf zu nehmen. Vor dem Dorf führt man noch ein Gespräch mit ihr.

Nach der Zwischensequenz wirft man den Haken am Seil zur gegenüberliegenden Hütte und es folgt eine Actionsequenz.

Hat man dies geschafft, so schleicht man zu dem Speer an der Wand, nimmt diesen und schleicht zurück. Ist man wieder drüben, folgt eine weitere Zwischensequenz.

Hat man Tarna verlassen, geht man wieder nach Osten bis in den Dschungel. Hier trifft man auf den Affen, den man früher freigelassen hat. Nach einem kurzen Gespräch bringt einen der Affe zu seinem "Dorf". Dort überredet man ihn, uns zur verlassenen Stadt zu bringen, was er schließlich auch tut.

Die verlassene Stadt

Den Abgrund überwindet man mit der Hilfe des Seils und des Hakens. Den Drachen, der nun auftaucht, muß man töten.

Nach einem letzten Gespräch mit dem Affen betritt man die Stadt. Man klettert die Säule empor und nimmt das Auge der dort liegenden Statue an sich, klettert wieder hinunter und steckt das Auge in die Augenhöhle der Wandmalerei. Man geht durch die nun offene Tür und muß einen Dämon töten. Anschließend öffnet man die obere Tür und geht hindurch. Auf Reeshaka, die sich in einen Dämon verwandelt hat, wirft man die letzte Dispel Potion. Nach ihrer Zurückverwandlung tauchen unsere Freunde auf. Nach einer Zwischensequenz schleicht man zur obenstehenden Säule und besteigt diese. Mit Hilfe des Seils gelangt man zur gegenüberliegenden Säule. Von hier aus wirft man das Seil zur Ecke rechts oben und balanciert hinüber.

Might&Magic IV Clouds of Xeen

Von Jan Hatzfeld aus Frankenthal stammt die Lösung zu New World Computings Rollenspiel-Knaller.

Vertigo

In Vertigo geht man am besten gleich zu Gunther, dem Bürgermeister, und redet mit ihm. Ihr erfahrt, daß in der Stadt eine Monsterplage herrscht und werdet als Kammerjäger angestellt.

Jetzt solltet Ihr Eure ganze Kraft auf die Monsterjagd verwenden. Das ist am Anfang gar nicht so leicht, weil die Monster für eine Anfängerparty schwer zu besiegen sind. Das legt sich jedoch mit der Zeit.

Auf Eurem Weg durch die Stadt solltet Ihr einen Besuch bei Joe, dem Exterminator, nicht vergessen. Er erzählt, daß er von Gunther wegen der Monsterplage angestellt worden ist.

Darauf besucht Ihr die Taverne, wo Ihr viele gute Tips sammeln und eine neue Party zusammenstellen könnt.

Ich empfehle: Knight (Half-Orc), Barbarian (Dwarf), Ninja (Elve), Cleric (Human) und zweimal Sorcerer (Elve). Es wird zwar etwas schwer, die Zauberer am Anfang durchzubringen, aber wenn sie langsam besser werden, lohnt es sich.

Im Storeroom entdeckt Ihr Joes kleine Aufzuchtstation für Monster. Der Schweinehund wollte seinen Job noch einige Zeit weitermachen und hat daher immer für Monsternachschub gesorgt.

Wenn auch die letzten Monster im Storeroom beseitigt sind, belohnt Euch Gunther mit einigen Erfahrungspunkten und Geld. Es interessiert ihn sehr, was Ihr über Joe zu berichten wißt.

Die Belohnung könnt Ihr in bessere Waffen und Training investieren, das einige Eurer Krieger jetzt in höhere Level bringen kann. Bei Rialdo, dem Ranger, kann außerdem noch der Skill "Pathfinding" erlernt werden. Ihr solltet dringend zuschlagen, wenn Ihr noch genug Geld habt. Ist alles erledigt, geht es zum Teleporterspiegel, wo Ihr "Rivercity" eingebt.

Rivercity

Nachdem Ihr in Rivercity gelandet seid, stehen Euch wahrscheinlich etliche "Insane Beggars" im Weg. Wenn diese erledigt sind, solltet Ihr vorsichtig die Gebäude 2, 4, 10, 11, 12, 13, 14 und 15 erkunden. Dabei begegnen Euch noch einige Monster, die jedoch auch ziemlich schnell besiegt sein dürften.

Im "Martial Training" (14) kann man den Skill Armsmaster erlernen und Arnold (15) gibt Nachhilfeunterricht im Bodybuilding.

Jetzt sollte man sich langsam an größere Aufgaben wagen. Barok gibt uns den Auftrag, sein "Magic Pendant" wiederzubeschaffen, das die bösen Hexen geklaut haben, die im Gebiet zwischen der Gilde und dem Haus (3) wohnen. Doch die Hexen sind in der Überzahl und können öfter angreifen als wir.

Es empfiehlt sich also, schon ein paar durchschlagskräftige Zaubersprüche zu haben, wenn Ihr Euch in ihre Nähe wagt.

Ist das heißersehnte Pendant zurückgewonnen, geht Ihr wieder zu Barok, um die Belohnung zu kassieren.

Anschließend ist es wieder Zeit zu trainieren. Wer genug Geld hat, sollte sich bei Vatawna in die Gilde eintragen lassen und sich dann bessere Zaubersprüche kaufen. In Rivercity kann die Party auch noch einige Skills lernen, so z.B. bei Darlene (Swimming), bei Martin (Mountaining) und bei Magneto (Navagation). Captain Nystor bietet außerdem noch eine kleine Bootsfahrt an.

Jetzt auf zum Teleporterspiegel und "Nightshadow" eingegeben.

Nightshadow

In Nightshadow ist Eure eigentliche Aufgabe nur, den Obervampir zu besiegen. Um seinen Sarg aufzubekommen, müßt Ihr alle Sonnenuhren auf neun Uhr einstellen. Ihr kassiert Geld und Erfahrungspunkte und könnt Euch beim Count du Monay in die Gilde eintragen lassen, falls Ihr noch Geld übrig habt . . .

Im Gnome Home und im Treasure Trove die Särge auszuräumen bringt zusätzlich Geld und Erfahrungspunkte.

Mit dem Teleporterspiegel verschwinden wir nach Asp.

Asp

Asp ist die Heimatstadt von Adam und Eva. Adam wohnt im Scale House. Die Aufgabe in Asp ist es, die Maschine zu zerstören, die die Menschen in Schlangen verwandelt. Diese ist allerdings durch eine Sicherung vor Angriffen geschützt. Um die Sicherung zu deaktivieren, muß man die roten Kugeln, die auf den Podesten liegen, folgendermaßen einfärben: links unten = rot, links oben = blau, rechts oben = rot, rechts unten = blau. Dadurch wird die Sicherung abgeschaltet und die Maschine kann problemlos zerstört werden.

Die "Crystals of Piezoelectricity" nehmt Ihr für Falagar (C2, 8, 11) mit.

Nur noch schnell die Erfahrungspunkte abholen und schon geht es nach "Winterkill".

Winterkill

Nach der Ankunft in Winterkill gehen wir zuerst zu Randon, dem Bürgermeister, der uns den Auftrag gibt, die Geister in der Stadt zu töten. Man geht folgendermaßen vor: Man zerstört alle Geister, schlägt einmal an den südlichen Gong und geht dann wieder zur Randon. Das macht man so lange, bis endlich alle Geister ihr Leben ausgehaucht haben, Randon Euch zu "Ghostslayer Extraordinair" ernennt und Euch die Belohnung gibt.

Jetzt dürftet Ihr, wenn Ihr sparsam wart, schon über einen größeren Betrag verfügen. Wenn Ihr ca. 100.000 Goldstücke zusammen habt, solltet Ihr die Ruine Newcastle kaufen (Preis 50.000). Aber das dauert noch ein Weilchen.

Shangri-La

In Shangri-La könnt Ihr Euch mit verschiedenen Leuten unterhalten. Sie geben Euch mehr oder weniger gute Ratschläge. Wenn Ihr meinen Trick angewandt habt und daher genug Geld habt, solltet Ihr bei Jack unbedingt alle Skills lernen: Beim Preis von nur 100.000 Goldstücken pro Charakter ist das eine lohnende Anlage.

Witch Tower

Um in den Witch Tower zu kommen, muß Eure Party erst Valia (F4,9,3) einen Besuch abstatten. Sie gibt Euch den Schlüssel und bittet Euch, aus dem Turm das Horn ihres Einhorns zu holen.

Im Witch Tower wohnen außer den Hexen auch noch ein paar Goblins, die aber keine große Gefahr darstellen. Überall im Turm findet Ihr Totenköpfe, die Tips und Zaubersprüche verteilen, wenn Ihr sie mit Gems füttert.

Trefft Ihr auf Käfige, dann befreit Ihr die Gefangenen. Als Belohnung gibt's Tips und Erfahrungspunkte.

Im dritten Level findet Ihr in der Mitte des Raumes Kessel mit kochendem Wasser, in denen Gegenstände versteckt sind. Beim Durchsuchen steigern sich außerdem die Charakterwerte (Might, Intellect . . .).

Im vierten Level öffnet der südöstliche Totenkopf eine Geheimtür, hinter der Falistas Horn liegt. Er will die Tür jedoch nur öffnen, wenn Ihr ihm das Paßwort "Rosebud" sagt.

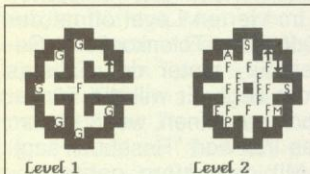
Mit dem Horn geht's anschließend zurück nach Valia. Kommt Ihr später zurück, dann ist Falista selber da und ernennt Euch zu Abenteurern.

Newcastle

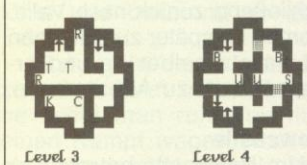
Um Newcastle betreten zu können, müßt Ihr die Ruine gekauft haben. Ihr bekommt das "Deed to New Castle". Geht dann zu Emerson im Castle Burdock. Er bittet Euch, das Schloß wieder aufzubauen. Das kostet allerdings fünf Kings Megacredits pro Stock. Falls Ihr sie noch nicht habt, schaut mal auf den Karten nach. Dort steht, wo Ihr sie finden könnt. Geht jetzt nach Newcastle. Bei den Bauarbeiten wird ein seltsamer Stein gefunden. Mit dem "Stone of 1000 Terrors" könnt Ihr jetzt auch in den "Tomb of a 1000 Terrors", wo Ihr übrigens auch einige Megacredits finden werdet. Geht aber zuerst einmal zu Emerson. Ihr gebt ihm den Auftrag, den zweiten Stock der Burg aufzubauen und be-

Person, Turm, Dungeons, Gegenstände, usw.	Position auf der Landkarte	Besonderheiten
Arie the Apprentice	A1, 11 ,5	er gibt Euch nachdem Ihr die Wizards getötet habt das "Amulett of the Northern Sphinx"
Asp	C2, 9, 15	
Autumn Druid	C2, 15, 9	er gibt Euch das "Last fallen Leaf of Autumn"
Captain Nystor	D3, 10, 12	
Carlawna the Cleric	C2, 10, 6	sie will das "Scarab of Imaging"
Castle Basenji	A1, 8, 8	zerstört für Arie die Wizards die hier hausen
Castle Burlock	D2, 8, 2	
Cave of Illusion	B4, 2, 15	
Celia the Maiden	D4, 15, 15	wenn Ihr sie befreit, belohnt Euch Derek
Cyclop's Outpost	A4, 10, 8	zerstört ihn für Glom
Danulf the Faery King	C3, 14, 5	er sucht den "Wand of Faery Magic"
Darkstone Tower	B3, 11, 0	
Darzog's Tower	D3, 4, 14	hier wird Crodo gefangen gehalten
Derek the Ranger	F3, 4, 5	
Dragon Cave	E1, 14, 12	hier gibt es viele Schätze
Dragon Tower	D1, 10, 5	
Dwarf Mine 1	F3, 9, 13	
Dwarf Mine 2	F3, 7, 15	
Dwarf Mine 3	E2, 9, 1	
Dwarf Mine 4	E2, 1, 1	
Dwarf Mine 5	D2, 9, 9	

Ever Hot Lava Rock	E2, 7, 11	bringt es zu Holo und er gibt euch das Quest Item "Widget"
Falagar the Wizard	C2, 8, 11	er will das Ihr für Ihn die "Crystals of Piezoelectricity", die in Asp sind findet Spell: Megavolts
Glom	A3, 10, 0	zerstört den Cyclop's Outpost für ihn
Golem Dungeon	B4, 11, 9	
Halon the Efficient	B3, 9, 6	er sucht das "Ever Hot Lava Rock"
Holy Book of Elvenkind	B4, 14, 13	bringt es zu Tito
Ice Trolls Lair	B4, 2, 7	zerstört es für Thickbard
Joe the Merchant	D2, 18, 2	er lehrt Euch den Skill "Merchant"
Kai- Wu's Pagoda	A3, 15, 6	befreit sie für Kai- Wu von den Ninjas
Kai- Wu the Monk	A3, 15, 0	
Kai- Wu the Monk	A3, 15, 12	ihr müßt seine Pagode vom Ninja Clan befreien
Ligono the Spirit	D3, 12, 8	er möchte von Euch seinen Schädel haben (Ligono's Skull)
Ligono's Missing Skull	D4, 2, 1	bringt ihn zu Ligono
Medin	C3, 12, 13	
Mirabeth the Mermaid	D4, 12, 3	sie gibt Euch den "Yak Stone of Opening" mit dem Ihr den "Ancient Temple of Yak" öffnet
Myra the Herbalist	F3, 9, 11	für ihn soll man im Toad Meadow "Phyrna Roots" sammeln


Level 1

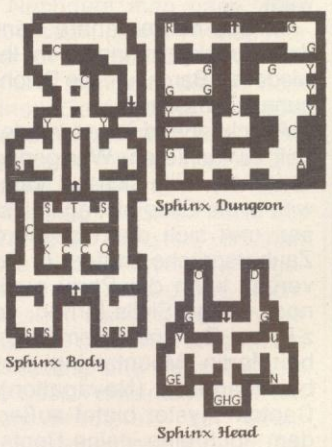
Level 2


Level 3

Level 4

DARZOG'S TOWER

G= Floor Grate
F= Feld das den Magiern alle Magiepunkte abzieht/ in Level 2 teleportieren auerdem alle Felder zum einzigen Feld in Level 1
A= Book of Accuracy (+20 Accuracy)
D= Book of Speed (+20 Speed)
E= Book of Endurance (+20 Endurance)
P= Book of Personality (+20 Personality)
I= Book of Intellect (+20 Intellect)
M= Book of Might (+20 Might)
S= Schatz
T= Tisch
R= Truhe
C= Crodo the Overseer
K= Kaefig mit Strickleiter in den 4. Level
B= Bett
U= Curtain (dahinter befindet sich jeweils ein Knopf, der die Wand an einer bestimmten Stelle oeffnet
↑/↓ = Treppe nach oben / unten
▦ = geheimer Durchgang, den man durch druecken auf einen der Knoepfe hinter den Curtains oeffnet

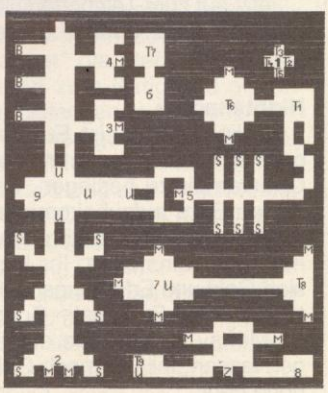

Sphinx Dungeon

Sphinx Body

Sphinx Head

NORTHERN SPHINX

O= Orc Throne
D= Dwarf Throne
E= Elf Throne
H= Human Throne
N= Gnome Throne
Q= Queen' s Throne
K= King's Throne
T= Thieve's Throne
G= Gems
C= Falle (Cursed)
S= Sarkophagus
Y= Hierolyphics
R= Book of Teleport (Spell: Teleport)
A= Book of Alchemy (Spell: Item to Gold)
V= Book of Heavens (Spell: Divine Interv.)
U= Book of the Sun (Spell: Starburst)
↑/↓= Treppe nach oben/unten



GOLEM DUNGEON

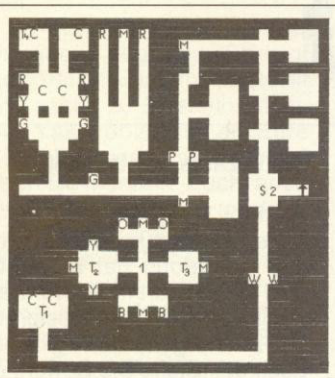
T1 teleportiert nach 1
T2 teleportiert nach 2
T3 teleportiert nach 3
T4 teleportiert nach 4
T5 teleportiert nach 5
T6 teleportiert nach 6
T7 teleportiert nach 7
T8 teleportiert nach 8
T9 teleportiert nach 9
S= Schalter
B= Knopf
M= King's Megacredit
U= Statue
Z= Schatz

gebt Euch wieder nach Newcastle. Wieder wird ein Stein gefunden – der "Golem Stone of Admittance", mit dem Ihr den "Golem Dungeon" betreten könnt. Auch dort findet Ihr einige Megacredits. Bevor Ihr auch den Dungeon in Newcastle ausheben könnt, müßt Ihr erst mal für Emerson ein Erlaubnisschreiben von Artemus besorgen.

Also nichts wie hin zu ihm. Aber auch Artemus hat eine kleine Bitte an Euch: Ihr sollt für ihn Crodo aus Darzog's Tower befreien. Die Party muß diesen Auftrag wohl oder übel ausführen.

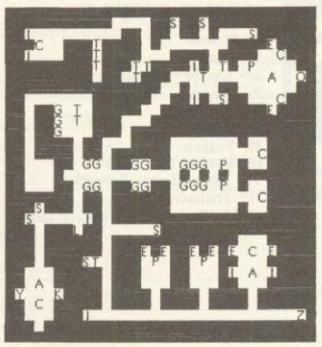
Habt Ihr Crodo befreit, stellt Artemus die Erlaubnis aus und Emerson schickt nach erneuter Aufforderung seine Arbeiter in Richtung Newcastle los. Beim dritten Besuch sind alle Arbeiten erledigt und Ihr könnt Eure Burg im Ganzen besichtigen. Newcastle ist eine richtige kleine Stadt geworden, mit Trainingshalle, Bank, Tempel und

Northern Sphinx	B1, 12, 8	
Ogre Lair	C2, 5, 0	Ihr sollt es für Captain Nystor zerstören
Orothin the Hermit	F3, 9, 6	er sucht seine Pfeife, die er im Pitchfork Creek verloren hat
Orothin's Bone Whistle	E4, 5, 14	Wenn ihr sie zu Orothin bringt aktiviert er die Statuen im Toad Meadow
Oslo the Observant	E3, 11, 12	er lehrt Euch den Skill "Spot Secret Doors"
Reflector	A4, 0, 0	
Reflector	F4, 15, 5	
Reflector	F1, 15, 15	
Reflector	A1, 0, 15	
Saul the Prayermaster	A2, 6, 13	Skill: "Payermaster"
Scarab of Imaging	C1, 15, 11	bringt es zu Carlawna
Shangri- La	Vulcano Cave Level 3, 9, 10	
Southern Sphinx	A2, 11, 9	
Spring Druid	E3, 3, 14	er hält den "Last Raindrop of Spring" für Euch bereit
Summer Druid	B2, 1, 10	er gibt Euch die "Last Flower of Summer"
Thickbard the Civilized	B3, 6, 3	zerstört für ihn das "Ice Trolls Lair"
Tito the Elf Priest	C3, 3, 8	sucht für ihn das "Holy Book of Elvenkind"
Tomb of a 1000 Terrors	C4, 6, 6	
Tower of High Magic	C4, 6, 15	
Valia the old Woman	F4, 9, 3	sie hat den Schlüssel zum Witch Tower
Vertigo	F3, 10, 13	
Vulcano Cave	E1, 15, 2	
Wand of Faery Magic	D4, 8, 14	das ist der Zauberstab den Danulf verzweifelt sucht
Warzone	B2, 12, 4	
Winterkill	A3, 4, 6	
Witch Tower	F4, 10, 9	



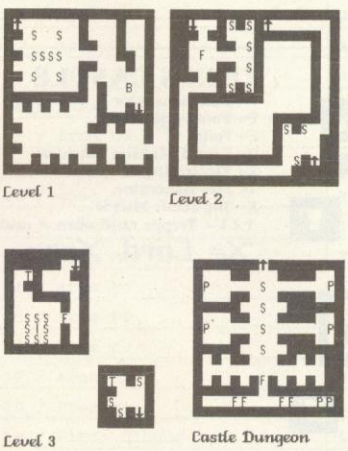
TOMB OF A 1000 TERRORS

C= Coffin
R= Red Tomb Juice
Y= Yellow Tomb Juice
G= Green Tomb Juice
W= White Tomb Juice
B= Blue Tomb Juice
O= Orange Tomb Juice
P= Purple Tomb Juice
M= King's Mega Credit
↑= Treppe nach oben
T_2, T_3 und T_4 teleportieren nach 2
T_1 teleportiert nach 1



ANCIENT TEMPLE OF YAK

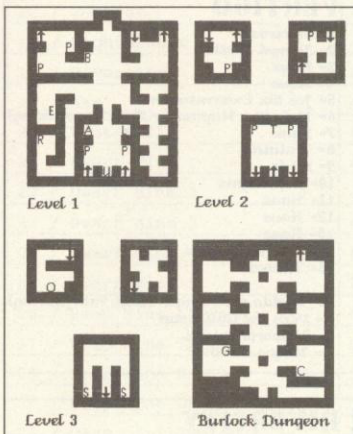
G= Crates
E= King's Megacredit
O= Elixir of Restoration (fuer Mirabeth)
P= Yak Pool
V= Potion
A= Altar
T= Falle
S= Switch
C= Coffin
K= Sparks Spell
Y= Acid Spray Spell
Z= Hypnotize Spell
L= Light Spell



CASTLE BASENJI

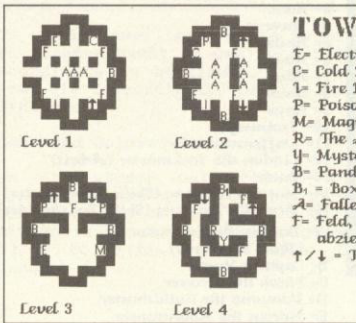
S= Scroll
Hier sind alle Scrolls, die es im Schloss gibt, und in Klammern ihre Auswirkungen:
Scroll of Depression (nach dem Benutzen ist man deprimiert)
Scroll of Confusion (nach dem Benutzen ist man verwirrt)
Scroll of Insanity (nach dem Benutzen ist man wahnsinnig)
Scroll of Waekness (nach dem Benutzen ist man schwach)
Scroll of Electricity (+10 Electricity Resistance)
Scroll of Fire (+10 Fire Resistance)
Scroll of Magic (+10 Magic Resist.)
Scroll of Aging (+25 Jahre Alter)
Scroll of Personality (+5 Personal.)
Scroll of Speed (+5 Speed)
Scroll of Intellect (+5 Intellect)
Ausserdem gibt es fuer jede Scroll 5000 Erfahrungspunkte

F= Feuerfalle
T= Schatz
P= Trapped Peasant
V= Scroll of Insight (Quest Item)
↑/↓ Treppe nach oben / unten



CASTLE BURLOCK

P= Plaque
B= Brunnen
E= Emerson, the King's Engineer
A= Book of Astology (Skill: Astronomy)
L= Book of Languages (Skill: Linguist)
U= King Burlock
T= Thron
G= Sludge (Poison)
C= Black Liquid (+10 Might)
↑/↓ = Treppe nach oben/unten
O= Princess Roxanne
R= Artemus, the King's Advisor
S= Schatz



TOWER OF HIGH MAGIC

E= Electric Brew (+10 Electricity Resistance)
C= Cold Brew (+10 Cold Resistance)
V= Fire Brew (+10 Fire Resistance)
P= Poison Brew (+10 Poison Resistance)
M= Magic Brew (+10 Magic Resistance)
R= The Art of Magic (Skill: Prestidigatition)
Y= Mysteries of Light (Spell: Prysmatic Light)
B= Pandorian Box
B_1 = Box mit "Skeleton Key to Darzog's Tower)
A= Falle
F= Feld, das die Spellpoints beim Drueberlaufen abzieht
↑/↓ = Treppe nach oben / unten

Waffenschmied. Ihr dürft sogar 50.000 Goldstücke als Steuern im Jahr einstreichen. Wenn Ihr bei Eurer Besichtigungstour den Keller betreten wollt, werdet Ihr nach dem Paßwort gefragt. Es lautet "Laboratory". Im Keller findet Ihr das "Xeen Slayer Sword", das aber erst später zum Einsatz kommt.

Tower of High Magic

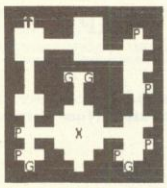
Der Tower of High Magic wird hauptsächlich von den "Flying Feet" bewohnt. Außerdem finden sich in den Levels 3 und 4 auch einige Sorcerer.

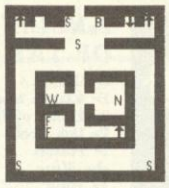
Im vierten Level habt Ihr die Gelegenheit, den Skill "Prestidigation" und den Spell "Prysmatic Lights" zu lernen. In der Box in der nördlichsten Nische des Levels ist der "Skeleton Key to Darzog's Tower" versteckt.

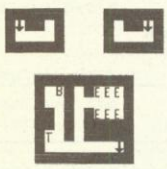
In den "High Magic Clouds" über diesem Level gibt es außer ein paar Gems wirklich nichts Interessantes zu holen. Wer es also nicht nötig hat, geht direkt zum . . .

Castle Burlock

Hier bekommt Ihr von König Burlock den Auftrag, den "Sixth Mirror" aus dem Xeen's Castle zu besorgen. Ihr nehmt den

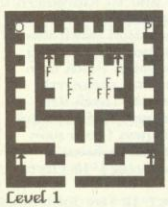

Newcastle Dungeon

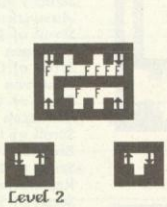

Newcastle Level 1

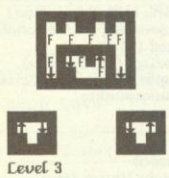

Newcastle Level 2

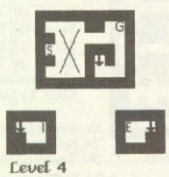
NEWCASTLE

S= Statue
F= Food
W= Waffenschmied
T= Tempel
B= Bank
E= Bett
P= Potion
G= Potion of the Gods
X= Xeen Slayer Sword
N= Training
↑/↓= Treppe nach oben/ unten


Level 1

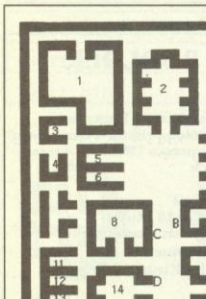

Level 2


Level 3


Level 4

XEEN'S CASTLE

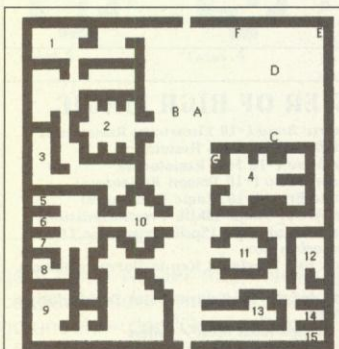
O= Cold Generator
P= Poison generator
F= Falle
G= Guard Making Machine
E= Electricity Generator
I= Fire Generator
S= The Sixth Mirror
↑/↓ = Treppe nach oben / unter
X= Lord Xeen



VERTIGO

1= Storeroom
2= Tempel (Heiler)
3= Haus
4= Haus
5= Joe the Exterminator
6= Mylo The Mapmaker(Skill:Mapmaking)
7= Bank
8= Training
9= Gilde
10= Gefaengnis
11= Haus
12= Haus
13= Haus
14= Waffenschmied
15= Taverne

A= Rialdo the Ranger (Skill:Pathfinding)
B= Vern the Guildman
C= Teleporterspiegel
D= Mayor Gunther

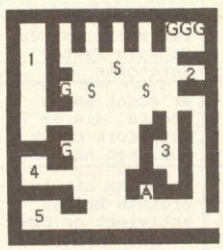


RIVERCITY

1= Gilde
2= Tempel
3= Haus
4= Taverne
5= Haus
6= Haus
7= Haus
8= Haus
9= Haus
10= Training
11= Waffenschmied
12= Lindon the Taskmaster (Arbeit)
13= Bank
14= Martial Training (Skill: Armsmaster)
15= Arnold's Training (Skill: Bodybuilder)

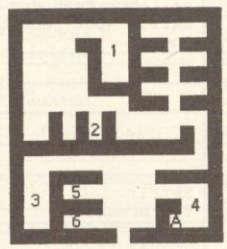
A= Darlene the Swimmer (Skill: Swimmer)
B= Captain Nystor
C= Barok the Sorcerer
D= Vatawna the Guildmaster
E= Martin the Mountaineer (Skill: Mountaining)
F= Magneto the Navigator (Skill: Navigation)

G= Teleporterspiegel



NIGHTSHADOW

1= Raum mit Obervampir
2= Count Du Monay the Guildmaster
3= Gilde
4= Gnome Home
5= Treasure Trove
G= Grab
S= Sonnenuhr
A= Teleporterspiegel



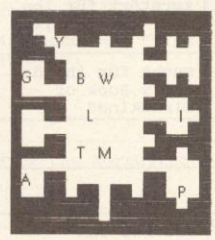
ASP

1= Maschine
2= Sarah Slither the Guildmaster
3= Gilde
4= Travel Pit
5= Scale House (Eve)
6= Snake Oil (Adam)
A= Teleporterspiegel



WINTERKILL

1= Casper the Guildmaster
A= Randon the Mayor
B= Teleporterspiegel
O= Gong



SHANGRI - LA

M= Maurice the Know - it - all
W= Martok the Wanderer
L= Brunnen
T= Stumpy the Tree
B= Alexander the Brave
Y= Psychic Sally
G= Brunhilde the Guildmaster
A= Jack Alltrades
P= Benedict the Prankster
I= Waffenschmied


Level 1


Level 2


Level 3


Level 4

WITCH TOWER

A= Falista's Horn
C= Kessel
K= Kaefig
S= Schaedel
↑ = Treppe nach oben
↓ = Treppe nach unten

Auftrag an und seht Euch anschließend etwas im Schloß um. Im dritten Level bekommt Ihr von Prinzessin Roxanne einen zusätzlichen Auftrag. Trinkt auf keinen Fall das "Sludge", es ist vergiftet.

Castle Burlock ist von der Ausbeute her eine ziemliche Enttäuschung, also wenden wir uns lieber Castle Basenji zu.

Castle Basenji

Hier wohnt zwar kein König, dafür trefft Ihr hier auf zahlreiche Werwölfe und Wizards. Die Wizards solltet Ihr auf jeden Fall beseitigen. Dafür gibt's von Arie (A1,11,5) das Amulett zum Öffnen der Sphinx. Um in den dritten Level zu kommen müßt Ihr die "Trapped Peasants" befreien. Einer von ihnen gibt Euch das passende Paßwort. Dort findet Ihr die "Scroll of Insight". Ganz zum Schluß solltet Ihr Euch bei Arie das Amulett abholen. Er rückt aber nur damit heraus, wenn Ihr wirklich alle Wizards getötet habt.

Ancient Temple of Yak

Den Stein zum Öffnen dieses Dungeons hat Mirabeth (D4, 12, 3). Nehmt den Auftrag an, ihr das "Elixir of Restoration" zu bringen, dann gibt sie Euch den Stein. Die Bewohner dieses Dungeons (schwebende Totenköpfe) sind ungemütliche Gesellen, tauchen aber nur auf, wenn Ihr einen der zahlreichen Särge öffnet. Im nordwestlichen Sarg wohnt ihr Oberboß und fordert Euch heraus.

Er ist zwar stärker als seine Untergebenen, aber durchaus

Brunnen, Schreine, Statuen, usw.	Position auf der Landkarte	Wirkung
Well of Speed	E2, 3, 4	+50 Speed
Elemental Shrine	E3, 9, 14	+20 Fire, Electricity, Cold und Poison Resistance
Shrine of Poison	F3, 14, 6	+50 Poison Resistance
Statue	F3, 12, 2	Spell: Cure Disease
Fountain of Ability	F3, 0, 1	+5 Levels
Waters of Power	F3, 7, 7	+25 Hit Points
Wishing Well	F3, 1, 7	+60 Luck
Statue	F3, 12, 8	Spell: Cure Poison
Pyramide	F3, 8, 10	
Fountain of Protection	F3, 12, 12	+5 Armor Class
Shrine of Fire	E2, 13, 3	+50 Fire Resistance
Waters of Magic	E3,8, 6	+25 Spell Points
Shrine of Electricity	D3, 15, 4	+50 Electricity Resistance
Olympian Fountain	C3, 15, 10	+10 Endurance, Speed und Accuracy
Sage's Fountain	D3, 8, 9	+10 Intellect und Personality
Well of Might	D2, 3, 8	+50 Might
Shrine of Magic	C3, 15, 0	+50 Magic Resistance
Well of Endurance	C1, 2, 4	+50 Endurance
Shrine of Cold	A4, 12, 14	+50 Cold Resistance
Well of Accuracy	B3, 0, 3	+50 Accuracy
Waters of Great Power	A1, 4, 12	+250 Hit Points
Shrine of Energy	A1, 7, 6	+50 Energy Resistance
Fountain of Great Protection	A3, 3, 14	+30 Armor Class
Waters of Great Magic	A4, 3, 3	+250 Spell Points

zu schaffen und gibt dann den Inhalt seines Sarges frei.

Prinzipiell solltet Ihr alle Särge untersuchen. In diesem Dungeon gibt es außerdem jede Menge Megacredits, falls Newcastle also nicht schon wieder aufgebaut ist, zuschlagen.

Im nordöstlichen Teil des Dungeons liegt das "Elixir of Restoration", das Ihr einsteckt und später zu Mirabeth bringt. Die Yak Pools können Eure Charakterwerte verbessern, aber sie können Euch auch töten oder betrunken machen.

Beim Durchkämmen des Dungeons stoßt Ihr auf Altäre, die Ihr zerstören müßt, um die Sektentätigkeit der Yak-Anhänger zu unterbinden. Die Switches sind zum Öffnen einiger geheimer Durchgänge da.

Wenn Euch der Weg an einer Stelle durch die Mauer versperrt ist, kann sich ein Switch öffnen. Ihr habt hier die Möglichkeit, vier mittelmäßige Zaubersprüche kostenlos zu lernen. Habt Ihr alles untersucht, könnt Ihr den Dungeon verlassen und Mirabeth das Elixier bringen.

Tomb of a 1000 Terrors

Habt Ihr Newcastle schon aufgebaut, hat Euch Ebenezer die zwei Stones schon gegeben. Ihr betretet die Höhle mit Hilfe des Stones, findet aber nichts Spannendes. Ihr könnt Eure Party mit den "Tomb Juices" verbessern; roter Juice bedeutet "Might", gelber "Accuracy", grüner "Endurance", weißer "Luck", blauer "Personality", orange "Intellect" und lila "Speed". Auch hier gibt es wieder Megacredits, die Euch jedoch nach dem Aufbau von Newcastle wenig nützen.

Golem Dungeon

Immer geradeaus gehen und mit der ersten Statue sprechen, die Euch drei Aufgaben gibt:

1. Ihr müßt sechs von acht Blöcken im nordwestlichen Teil in glühende Steine verwandeln. Das ist sehr einfach durch Ausprobieren herauszufinden.

2. Ihr müßt im südwestlichen Teil die "Äste" (kleine Seitenwege) des großen Hauptwege abtrennen. Legt die Switches ans Ende des jeweiligen Weges und teleportiert Euch mit dem entsprechenden Zauberspruch wieder haraus.

3. Legt im mittleren Teil des rechten Bereichs des Dungeons die Switches so um, daß der Weg nach oben frei ist.

Wenn die Helden alle Aufgaben gelöst haben, lauft zu Teleporter 6, der Euch zu 6 bringt, dann mit Hilfe des Teleporters 7 zu 7. Auf diesem Weg gibt es Megacredits.

Im Südteil der Höhle findet Ihr einen Schatz. Die Statue unter Teleporter 9 sprecht Ihr an, dann schlägt sie alle Partymitglieder zu "Master of Golems".

Schummeltricks

Teleportieren

HEX-Wert / Gebäude, ...	HEX-Wert / Gebäude, ...
01 / Area A1	2C / Cave of Illusion 3
02 / Area A2	2D / Cave of Illusion 4
03 / Area A3	2E / Volcano Cave 1
04 / Area A4	2F / Volcano Cave 2
05 / Area B1	30 / Volcano Cave 3
06 / Area B2	31 / Shangri-La
07 / Area B3	32 / Dragon Cave
08 / Area B4	33 / Witch Tower 1
09 / Area C1	34 / Witch Tower 2
0A / Area C2	35 / Witch Tower 3
0B / Area C3	36 / Witch Tower 4
0C / Area C4	37 / Tower of High Magic 1
0D / Area D1	38 / Tower of High Magic 2
0E / Area D2	39 / Tower of High Magic 3
0F / Area D3	3A / Tower of High Magic 4
10 / Area D4	3B / Darzog's Tower 1
11 / Area E1	3C / Darzog's Tower 2
12 / Area E2	3D / Darzog's Tower 3
13 / Area E3	3E / Darzog's Tower 4
14 / Area E4	3F / Burlock Dungeon
15 / Area F1	40 / Castle Burlock 1
16 / Area F2	41 / Castle Burlock 2
17 / Area F3	42 / Castle Burlock 3
18 / Area F4	43 / Basenji Dungeon
19 / Witch Clouds	44 / Castle Basenji 1
1A / High Magic Clouds	45 / Castle Basenji 2
1B / Clouds of XEEN	46 / Castle Basenji 3
1C / Vertigo	47 / Newcastle Dungeon
1D / Nightshadow	48 / Newcastle Foundation
1E / Rivercity	49 / Newcastle 1
1F / Asp	4A / Newcastle 2
20 / Winterkill	4B / XEEN's Castle 1
21 / Dwarf Mine 1	4C / XEEN's Castle 2
22 / Dwarf Mine 2	4D / XEEN's Castel 3
23 / Dwarf Mine 3	4E / XEEN's Castle 4
24 / Dwarf Mine 4	4F / Ancient Temple of Yak
25 / Dwarf Mine 5	50 / Tomb of a 1000 Terrors
26 / Deep Mine ALPHA	51 / Golem Dungeon
27 / Deep Mine THETA	52 / Sphinx Body
28 / Deep Mine KAPPA	53 / Sphinx Head
29 / Deep Mine Omega	54 / Sphinx Dungeon
2A / Cave of Illusion 1	55 / Warzone
2B / Cave of Illusion 2	

Um an die jeweiligen Punkte zu gelangen muß man nur den HEX-Wert für diesen Punkt in das Byte 13074 einsetzen. Um die X- und Y-Koordinate zu bestimmen, den Positionswert in das Byte 13072 (für die X-Koordinate) bzw. in Byte 13073 (für die Y-Koordinate) einsetzen.

Gem- und Goldvermehrung

Um nie wieder Geldprobleme zu haben müßt Ihr bei Eurem Spielstand von Byte 13699 bis Byte 13701 folgendes im HEX-Format eingeben: 7F9698. Das gleich gilt für die Gems. Damit Euch nie mitten im Kampf die Gems ausgehen gebt von Byte 13703 bis Byte 13705 folgendes ein: 7F9698. Das dürfte für einige Kämpfe genügen.

Danach zum Teleporter 9, der Euch in die Nähe des Ausgangs bringt. Habt Ihr alles Wichtige eingesteckt, verlaßt Ihr die Höhle.

Northern Sphinx

Dank Aries Amulett könnt Ihr die Sphinx betreten, die Hunderte von Gems und nebenbei vier gute Spells enthält.

Im Sphinx Body findet man die meisten Throne, auf die man jeweils die Angehörigen der entsprechenden Rasse setzt.

Viele der Sarkophage kann man mangels Kraft nicht öffnen.

Im Sphinx Dungeon liegen die meisten Gems und der Teleport-Zauberspruch. Durch das Lesen der Hieroglyphen findet man schnell das Paßwort für das "Sphinx-Head" heraus ("Golux").

Hier liegen ebenfalls eine Menge Gems und zwei Zaubersprüche. Aber jetzt ist die Zeit gekommen, mit Lord Xeen abzurechnen . . .

Darzog's Tower

Im Tower geht Ihr in die Clouds of Xeens (über dem 4. Level). Hier müßt Ihr Euch mit einigen fiesen Rocs und "Cloud Golems" herumschlagen. Die Offerings, die Ihr hier findet, habt Ihr aber nun nicht mehr nötig. Eure Ziel ist Xeens Castle, das auf der Position 16, 28 liegt.

Xeens Castle

Die Widersacher sind hier die Xeen Guards und Xeen selber (oft zwischenspeichern!). Stoßt Ihr auf Eurem Weg auf einen der vier Generators, zerstört Ihr ihn natürlich (bringt Euch pro Stück 200.000 Erfahrungspunkte). Das gleiche gilt für die "Guard Making Machine", die die lästigen Burschen produziert.

Im vierten Level (im Raum mit dem "X") haust Lord Xeen, dessen Dr^ache Euch am Betreten des Raumes hindern will. Verpaßt ihm eine Kopfnuß und jagt dem Finale entgegen!

Ihr solltet darauf achten, das einer Eurer Charaktere das "Xeen Slayer Sword" trägt (ohne dies hat man keine Möglichkeit, Xeen zu besiegen).

Ihr betretet den Raum X und steht dem Lord gegenüber. Natürlich wehrt er sich tapfer, hat aber keine Chance gegen Euch.

Wenn Ihr ihn besiegt habt, schnappt Ihr Euch den "Sixth Mirror" und Eure Party hat auch dieses Abenteuer siegreich überstanden.

Rex Nebular

Ralf Grzywaczewski aus Iserlohn hat das Raumabenteuer von Microprose natürlich im Expert-Level und Naughty Mode durchgespielt.

Der Weg nach draußen

Zuerst nach links zum Shield Access Panel gehen. Dieses öffnet sich und Ihr könnt den Shieldmodulator herausnehmen. Dann nach unten in die Life Support Section. Hier das Fernglas vom Poster nehmen und die niedlichen Haustiere im Burger aus dem Kühlschrank befreien. Dann nach links gehen, das Timermodul und den Rebreather einstecken. Dann wieder zur Life Support Section und die Leiter hoch. Nach dem Eintrag ins Logbuch schwimmt Ihr nach Osten, dann nach Süden und nehmt den toten Fisch mit. Dann nach rechts schwimmen, den Burger in den toten Fisch stopfen, und diese Delikatesse dem netten Tierchen im kleinen Loch rechts unten vom Eingang zuwerfen. Anschließend in den Tunnel schwimmen, diesem folgen und durch den Höhleneingang aufs Festland.

Die Falle

Ein Bild nach vorn gehen, die Blätter links unter dem Busch aufheben und diese über das Loch legen. Dann nach links, in die Hütte hinein und die vergifteten Pfeile, die auf dem Tisch liegen, mitnehmen. Raus aus der Hütte und nach links gehen. Sobald Ihr an der Palme vorbeikommt, wird der Affe das Fernglas stehlen. Erst mal nicht darum kümmern, kommt später. Weiter nach links und mit der jungen Dame reden. Antworten 1/2/2/2/1/2/3. Nach der Sequenz eine Twinkifruit aus dem Sack an der Wand nehmen. Wieder nach rechts gehen bis zur Falle und die Frucht auf die Blätter legen. Jetzt seid Ihr die Kannibalin los. Weiter nach rechts. Hier spielt der Affe mit dem Fernglas. Den Stock (liegt vor Bambusbusch, schlecht zu sehen) aufnehmen und die Giftpfeile hineinstecken. Ihr habt jetzt ein schönes Blasrohr, mit dem Ihr den Affen beschießt ("hose down monkey"). Ihr nehmt das Fernglas wieder auf und geht zwei Bilder nach vorn. An der Hütte der Kannibalin die Knochen aufnehmen, auf die Leiter steigen und mit dem Fernglas den Teleporter beobachten. Zahlenkombination notieren (ist von Spiel zu Spiel verschieden)! Ihr "steigt" die Leiter wieder hinab und dann sofort zu dem Teleporter. Geht in den Teleporter und gebt die notierte Zahlenkombination ein. Notiert euch die Nummer des Teleporters (über Ziffernblock). Sequenz.

Beam me up

Ihr werdet zuerst in eure Zelle geführt, wo Ihr schon mal Kontakt mit Mr. Sauropod in der linken Zelle knüpft (immer Antw. 1). Anschließend kommt Ihr in Doc Slaches Labor und macht es Euch unfreiwillig etwas bequemer. Mit der Assistentin reden (immer Frage 1) und bis zur Explosion warten. Die Assistentin muß sich nun erst um Prof. Pyro kümmern. Diese Zeit nutzt Ihr, um das Skalpell vom Tisch zu nehmen. Im Gespäch mit Doc Slache immer Antwort 2 benutzen.

Wieder in der Zelle öffnet Ihr mit dem Skalpell das Gitter vom Lüftungsschacht und klettert hinein ("use skalpel to pry air vent"). Nach links krabbeln und in die "security-station" klettern. An den Tisch setzen und zweimal den roten Knopf drücken, damit alle Zellen geöffnet werden. Nach Sequenz nach rechts zur zweiten Zelle gehen und die Security Card mitnehmen. Weiter nach rechts in Slaches Labor und versuchen, den Cassettenrecorder von Prof. Pyro zu nehmen. Aufgrund der Leichenstarre erhaltet Ihr nur das Band. Dann ganz nach links zum Gender Bender und auf die Plattform stellen. Dann wieder Richtung Eingangsteleporter. Im Raum mit der Statue den Cassettenrecorder nehmen. Den Arm der Wache auf den Scanner halten und Eure Sachen aus dem Schrank nehmen. Zum Teleporter gehen, der Wache den Creditchip abnehmen und wieder auf die Oberwelt teleportieren.

Zurück zu der Hütte, wo Ihr die Gastfreundschaft der Eingeborenen kennengelernt habt, und zu den anderen Hütten im Norden gehen. Die junge Dame höflichst überreden, Euch das Hähnchen zu geben (1/1/1/2). Dann wieder zum Teleporter.

Station, die Zweite

Wieder unten angekommen, geradeaus runter bis zur Bar gehen. Hier auf den Barhocker neben der Repairwoman setzen. Die Repairlist nehmen und beim Barkeeper eine Flasche Venus Brandy bestellen. Mit Creditchip bezahlen und nicht vergessen, den Creditchip wieder mitzunehmen. Aus der Bar raus, weiter nach unten zur Waffenkammer gehen. Waffenkammer mit Security Card öffnen und rechts aus der Truhe das Targetmodul mitnehmen. Dann in den Raum nebenan gehen. Hier hängt ein Display. Jetzt die Repairlist lesen. Die ersten vier Teleporter sind nicht in Betrieb, dann folgen die beiden Euch schon bekannten, die nächsten zwei Zahlen werden notiert, die letzte Zahl gehört zu dem Teleporter, vor dem Ihr steht.

Ein Bild nach rechts gehen und mit Security Card den Lagerraum öffnen. Hier die Charge Cases aus dem Karton nehmen und in den Raum neben dem Lager gehen. Prof. Pyros Labor. Hier die Cassette im Cassettenrecorder abspielen und das Rezept notieren (ändert sich von Spiel zu Spiel). Die drei kleinen Flaschen nehmen und im Kessel das Rezept mischen. Als Alkohol dient der Alien Liqueur. Den Sprengstoff in die Charge Casses füllen und zurück zum Gender Bender.

Zum Eingangsteleporter und die zweite der Euch unbekannten Zahlen von der Repairlist eingeben. Angekommen, ein Bild nach links gehen und ins Auto setzen.

Up and Away

Zur Residential fahren und im hinteren Zimmer das Compact Case mitnehmen. Zum Sandbarrestaurant, Angel mitnehmen, Kasse öffnen und Padlockkey einstecken. Zum Kane-Laboratory und den Laser anmachen, mit Compactcase Laserstrahl reflektieren. Bei Macho Prose das Penlight mitnehmen und öffnen. Zu Abduls Repair Station, Knochen über das Gitter werfen.

Dann hineingehen, den noch verbleibenden Knochen unter das Auto werfen und den Down Button drücken. Den Spiegel von der linken Lagerbox nehmen. Auf der rechten Lagerbox findet Ihr Polycement. Dann zu Williams Bypass fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckluster Video fahren, nach rechts

gehen und mit Hermit reden (1/3/dann immer 1). Wieder zur Residential. Mit dem Spiegel den Laser reflektieren und den Schlüssel aus dem Safe nehmen. Zu Buckluster Video, Tür mit Schlüssel öffnen, Phonehandset auseinandernehmen, die leeren Batterien 'reinstecken und wieder auf die Ladestation legen. Einmal ins Auto setzen, irgendwo hinfahren und dann zurück zum Videoladen. Phonehandset auseinanderbauen und die jetzt vollen Batterien herausnehmen. Hiermit zu Hermit gehen und ihm die Batterien geben. Mit der Fake ID zum South Maintance Elevator, hochfahren, ganz rechts die ID Card und Knochen mitnehmen. Die Angel auseinanderbauen und die Angelschnur am Haken festmachen (linkes Bild, rechter Betonklotz).

Wieder runter und zum Sandbarrestaurant. Angelschnur am Boot festmachen. Zur City Security, mit ID Card Tür öffnen und die Detonators aus Karton nehmen. Zum North Sea Window, die Detonators mit Charge Cases verbinden. Eine Bombe mit Timer Modul verbinden, die andere schon mal ins Hähnchen stecken. Zeitbombe auf Ablage (ledge, Bildmitte) plazieren. Zum South Maintance Elevator, mit fake ID hochfahren.

Das Boot mit der Angelschnur heranziehen und einsteigen. Dem Seemonster das gefüllte Hähnchen zuwerfen. Die Flasche, die auf dem Wasser schwimmt, nehmen, leeren, und dann zur Hälfte wieder auffüllen. Zum Gebäude fahren, ins Fenster klettern und die Flasche gegen die Vase tauschen. In den Teleporter gehen.

Die erste der beiden unbekannten Zahlen der Repairlist eingeben. Ganz nach rechts zum intakten Raumschiff, Fernsteuerung aufheben (fällt beim Vorbeigehen herunter). Ins Raumschiff einsteigen, Targetmodul und Shieldmodulator in Servicepanel stecken und mit Polycement den Riß in der Scheibe abdichten. Zurück zum Controlraum, Remote drücken, ins Schiff gehen und die Fernsteuerung aktivieren. Dann nur noch den Throttle-Hebel links von Rex ziehen und Ihr könnt euch den leider viel zu kurzen Abspann ansehen!

The Legend of Kyrandia

Jürgen Rinker aus Bad Bocklet-Roth hat sich Westwoods Edel-Adventure vorgenommen und gelöst.

Nach der Einleitungssequenz befindet sich Brandon im Haus seines Großvaters. Er nimmt den Apfel aus dem großen Topf, den Brief seines Großvaters, die Säge sowie den Edelstein auf dem Tisch und verläßt die Hütte.

Vor dem Baum angekommen, geht er zunächst zum "Cavernous Entrance" (unterwegs alle Edelsteine aufsammeln). In der Höhle ist die Brücke zerstört und da der Zimmermann Herman sie ohne Säge nicht reparieren kann, gibt Brandon sie ihm.

Nun begibt er sich in den Tempel von Brynn (Temple of Kyrandia). Ihr zeigt er den Brief und bekommt den Auftrag, eine Rose zu besorgen. Diese findet er neben dem beschädigten "Forest Altar". Nachdem Brynn die Rose verwandelt hat, nimmt Brandon vom Teich der Tränen (Pool of Sorrow) eine Träne mit und setzt diese in die kranke Trauerweide. Daraufhin erscheint ein weiterer Bewohner dieses Landes, Merith, und teilt Brandon mit, daß er ein seltsames Teil gefunden hat.

Nach einer Jagd durch den Wald erhält Brandon das Teil und setzt es auf den Altar. Jetzt kann die silberne Rose daraufgelegt werden und Brandon erhält ein Amulett.

Auf der Brücke

In der Zwischenzeit dürfte Herman mit der Reparatur der Brücke fertig sein, so daß Brandon sie überqueren und zu Darm (in der Strange Hut) gelangen kann.

Bei Darm angekommen, bekommt Brandon den Auftrag, eine Feder zu finden. Um in deren Besitz zu gelangen, benötigt er den ersten Stein seines Amuletts. Diesen bekommt er, indem er beim "Deadwood Glade" je eine Eichel, einen Tannenzapfen und eine Walnuß in das Loch wirft. Er begibt sich zum kranken Vogel, verwendet den ersten Stein und erhält zum Dank dafür eine Feder, die Darm gebracht wird.

Nun muß Brandon vier Steine finden, wobei der Sommerstein der erste sein muß. Während seiner Suche danach, nimmt er alle zu findenden Edelsteine mit und legt sie vor dem "Marble Altar" ab.

Auf der Suche nach diesen Stein entdeckt er einen Baum, auf dem sich Rubine befinden, die aber von einer Schlange bewacht werden. Während er die Rubine "pflückt", wird er von der Schlange gebissen, kann sich aber durch sein Amulett heilen. Nachdem er den Sommerstein im Bach (Bubbling Spring) gefunden hat, geht er zurück zum Altar und legt den Stein in die Schüssel. Jetzt verfährt er mit allen weiteren gefundenen Steinen ebenso (eine mögliche Reihenfolge ist: Sommerstein, Amethyst, Onyx und Rubin). Dadurch erhält er eine Flöte.

Zurück bei Darm gibt dieser den Tip, sich in der weiteren Angelegenheit an Zanthia zu wenden. Alle übrigen Steine sowie die noch herumliegenden können bei der Quelle gelagert werden.

In der Eishöhle

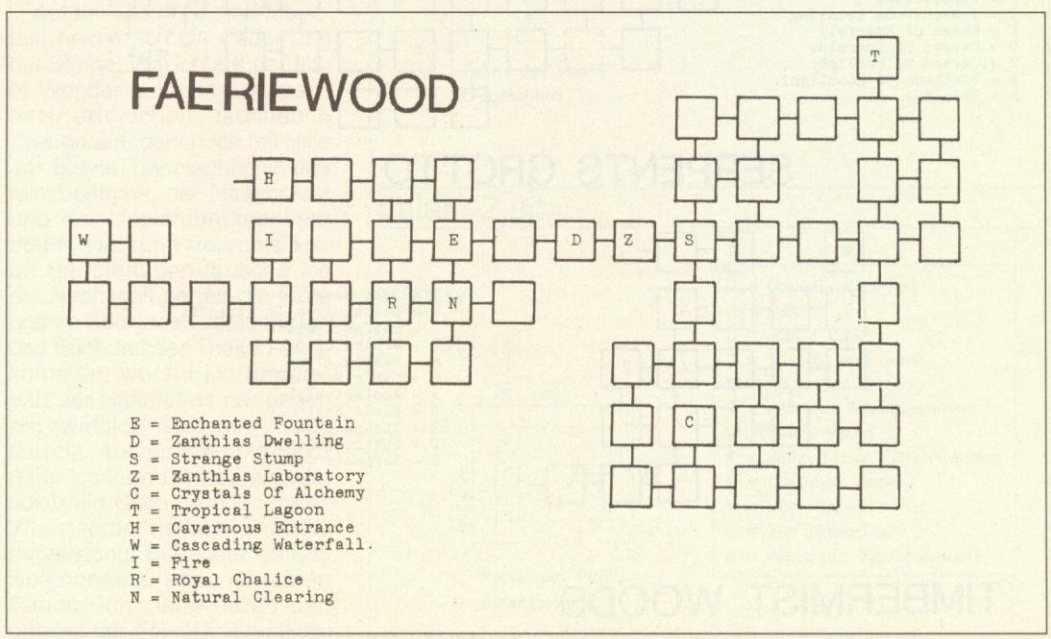
Brandon läuft zum Eingang der "Serpents Grotto". Er trifft auf Malcolm, wirft ihm nach einer kurzen Unterhaltung das Messer zurück und benutzt, nachdem der Eingang mit Eis verschlossen wurde, seine Flöte.

In der Höhle findet Brandon Feuerbeerbüsche. Bei der Benutzung der Feuerbeeren können die einzelnen Räume der Höhle ausgeleuchtet werden. Leider halten diese Beeren aber nur drei Räume lang.

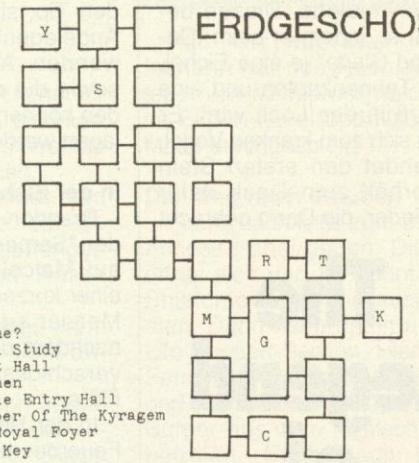
Um das Labyrinth zu erkunden, am besten in jedem Raum eine Beere zurücklassen, um die Leuchtkraft für die Räume zu erhalten.

In den Räumen findet Brandon fünf Steine, zwei grüne Smaragde (von denen nur einer benötigt wird), und eine goldene Münze, die er mitnimmt. Mit der Münze möchte er die Höhle verlassen, legt am Höhleneingang die Steine auf die Vorrichtung, die das Gitter geschlossen hält und wirft dann die Münze in den Brunnen (Ancient Well).

Er bekommt den Mondstein. Dieser wird in die Bruchstelle "Pantheon of Moonlight" eingesetzt, woduch er den zweiten Stein für sein Amulett erhält. Mit Hilfe des Steins kann er die restlichen Räume erkunden und entdeckt dabei einen ei-



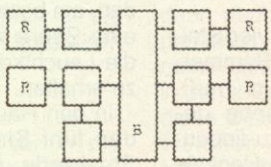
CASTLE KYRANDIA



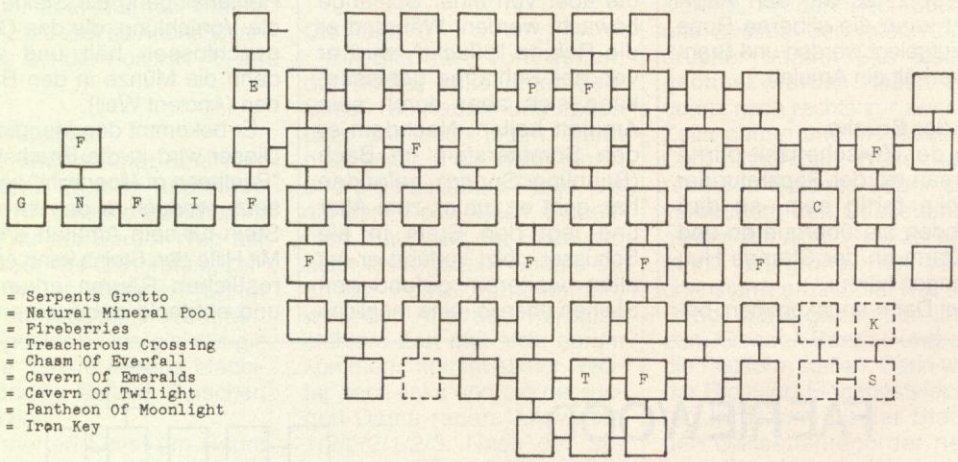
ERDGESCHOSS

S = Sterne?
M = Small Study
G = Great Hall
K = Kitchen
C = Castle Entry Hall
T = Chamber Of The Kyragem
R = The Royal Foyer
Y = Gold Key

CASTLE KYRANDIA 1. STOCK

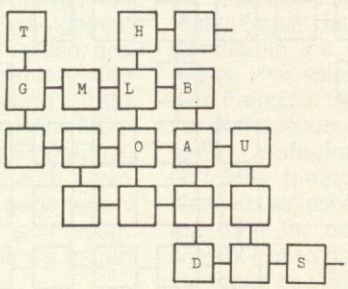


B = Grand Balcony
R = Bedroom



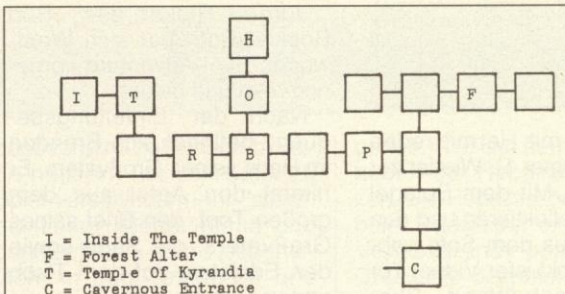
G = Serpents Grotto
N = Natural Mineral Pool
F = Fireberries
I = Treacherous Crossing
E = Chasm Of Everfall
C = Cavern Of Emeralds
T = Cavern Of Twilight
P = Pantheon Of Moonlight
K = Iron Key

SERPENTS GROTTO



T = Ruby Tree
O = Oldest Tree In Kyrandia
D = Deadwood Glade
G = Groave Of Oaks
M = Marble Altar
L = Large Statue
A = Ancient Well
B = Birds Nest
H = Strange Hut
U = Bubbling Spring
S = Serpents Grotto

TIMBERMIST WOODS



I = Inside The Temple
F = Forest Altar
T = Temple Of Kyrandia
C = Cavernous Entrance
P = Pool Of Sorrow
R = Rotting Tree
B = Below Brandons Home
O = Outside Brandons Home
H = Brandons Home

KYRANDIA

sernen Schlüssel (den Vulkanfluß überquert er mit Hilfe der Schriftrolle). Durch den Stein kann er auch die Höhle am "Chasm of Everfall" verlassen.

Der fallende Ast

Brandon beginnt, die Gegend zu erkunden (Apfel nicht vergessen) und wird dabei von einem Ast getroffen, wodurch er ohnmächtig wird. Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich bei Zanthia. Sie versucht ihm zu helfen, benötigt aber das Wasser aus dem "Enchanted Fountain"-Brunnen. Brandon möchte ihre Bitte erfüllen, trifft aber am Brunnen auf Malcolm, der das Wasser verschwinden läßt und Brandon mitteilt, daß er sich auf die Suche danach begeben muß.

Nach langem Suchen findet Brandon ein Feuer, das er mit Hilfe der Schriftrolle von Darm löscht. Hier findet er dann das zum Brunnen zugehörige Teil, das wieder Wasser fließen läßt. Zuerst füllt Brandon die Flasche und trinkt sie selber leer. Dadurch erhält er den dritten Stein für sein Amulett. Nun kann er Zanthia das benötigte Wasser bringen.

Wieder bei Zanthia angekommen, benötigt sie für einen Zaubertrank frische Blaubeeren. Also begibt sich Brandon wieder auf die Suche, findet welche, stellt aber nach seiner Rückkehr fest, daß Zanthia verschwunden ist. Nun muß er selber einen Trank brauen.

Er benötigt zwei rote Tränke, einen gelben und einen blauen. Der rote besteht aus einem roten Edelstein und einer Orchidee (zu finden in der "Tropical Lagoon"), der gelbe aus einer Tulpe (zu finden neben dem Bach, in dem der Sommerstein lag) und einem gelben oder grünen Edelstein. Der blaue Trank besteht aus einem blauen Edelstein und den Blaubeeren. Um leere Flaschen für die Tränke zu erhalten, kann es nötig sein, daß Brandon die Hütte verlassen muß und dann wieder zurückgeht.

Damit begibt er sich zu den "Crystals of Alchemy" und stellt die rote und die blaue Flasche in die dafür vorgesehenen Öffnungen. Genauso verfährt er mit der roten und der gelben Flasche. Die entstandene purpurne sowie die orangene Flasche nimmt er mit.

Der königliche Kelch

Nun begibt er sich zum "Royal Chalice". Durch den dritten Stein des Amuletts versucht er die Zauberwirkung aufzuheben. Leider kommt ein Kobold und nimmt den Kelch mit. Brandon läuft ihm nach, trinkt vor seiner Hütte den pur-

purnen Trank und gibt dem Kobold schließlich einen Apfel im Tausch gegen den Kelch.

Jetzt nichts wie ab zur "Tropical Lagoon", noch eine Orchidee pflücken und nun die orangene Flasche leertrinken.

Auf der Insel angekommen, legt Brandon die Blume auf das Grab seiner Eltern und erhält den vierten Stein. Nun läuft er bis zum Tor des Schlosses, verwendet den vierten Stein, steckt den Schlüssel in das Schloß und betritt dieses.

Brandon untersucht die einzelnen Räume, findet in der Küche ein Zepter und trifft unterwegs auf Herman, der mit dem gelben Stein zum Schlafen gebracht wird.

Im Schlafzimmer, vor dem Herman steht, werden die Glocken mit Hilfe des Klöppels geschlagen, und zwar in der Reihenfolge 4, 1, 2, 3, wobei sich die 4 rechts unten befindet.

Hinter dem Bild befindet sich ein goldener Schlüssel, den Brandon einsteckt.

Während seiner weiteren Suche findet er ein Studierzimmer mit Bücherregalen. Er zieht die Bücher mit den Initialen O, P, E und N aus dem Regal, worauf sich der Kamin dreht und eine Krone freigibt, die Brandon ebenfalls einsteckt. Nun geht er zum Kamin und untersucht ihn, wobei er in ein Gewölbe befördert wird.

In einem Raum des Gewölbes befindet sich eine Wand mit Sternen. Hier benutzt er den blauen Stein, geht hindurch und findet unter einer Bodenplatte versteckt einen weiteren Schlüssel.

Die große Halle

Mit Hilfe beider Schlüssel läßt sich die Tür in der großen Halle öffnen. Auf die Kissen legt Brandon das Zepter, die Krone sowie den Kelch, worauf wieder einmal Malcolm erscheint, der von Brandon niedergestreckt wird.

Brandon geht in den danebenliegenden Raum, läuft vor den Spiegel, sieht sich darin und macht sich unsichtbar. Als Malcolm zurückkommt und versucht, Brandon in Stein zu verwandeln, wird die Wirkung durch den Spiegel zurückgeworfen und versteinert ihn selbst.

Das Böse ist besiegt und uns bleibt nur noch auf "Book Two" zu warten.

King's Quest 6
Heir Today, Gone Tomorrow

Chris Adam, Astrid und Peter aus München haben auf verschlungenen Wegen das Reisetagebuch von Prinz Alexander gefunden und leiteten es gleich an uns weiter.

Hallo,
ich bin Alexander, Prinz von Daventry. Ihr kennt mich gewiß noch. Doch halt; wo bin ich hier? Dies muß wohl der Strand der Green Isle sein. Aber wir werden ja sehen....

Ich nehme aus der Kiste unter der Planke die Münze und aus dem Sand meinen Siegelring. Dann gehe ich ins Dorf. Ich spreche mit dem Lampentrödler und betrete den Händlerladen. Dem Händler zeige ich den Ring und tausche die Münze gegen die Nachtigall. Beim Verlassen nehme ich mir noch ein Minzbonbon. Ich weiß nun, daß ich auf der Isle of the Crown, im Land der Green Isle bin, was mich ungemein beruhigt. Im Buchladen finde ich beim Eingang ein Buch auf einem Tisch und im Regal fällt aus dem Gedichtband ein Liebesvers, den ich aufhebe. Ich spreche mit dem Buchhändler und gehe dann zum Fährmann, halte einen Smalltalk und nehme die Hasenpfote mit. Jetzt kann ich im Händlerladen meinen Ring gegen die Karte tauschen.

Isle of Wonder

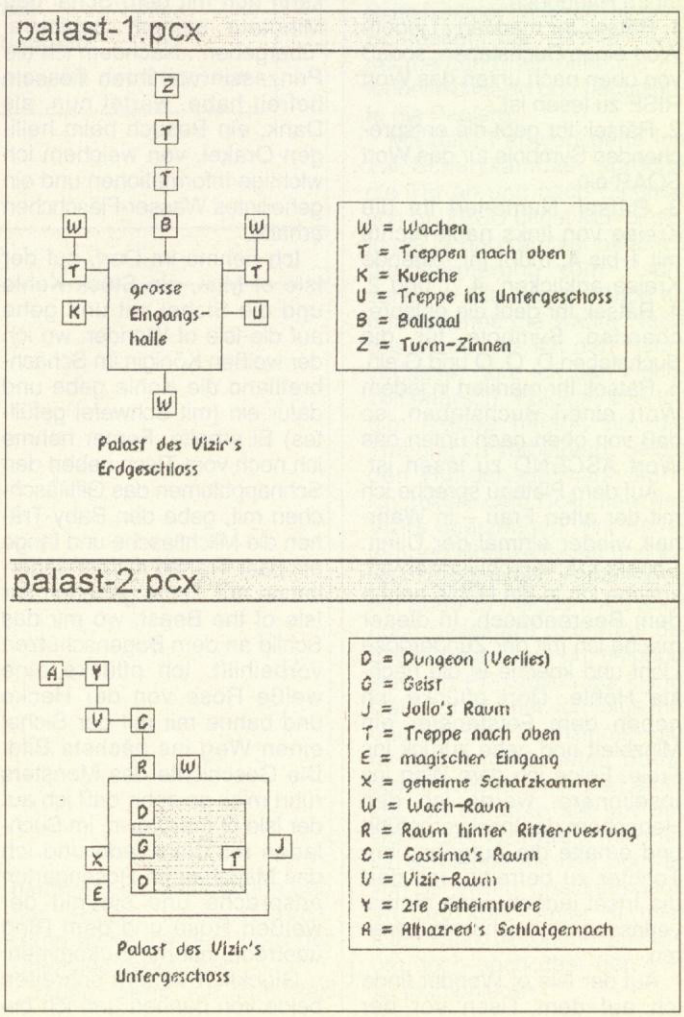
Am Strand beame ich mich mit der Karte auf die Isle of Wonder. Ich lese der Auster aus dem Buch vor und schnappe mir die Perle. Dann angele ich noch den unvollständigen Satz aus dem Wasser. Nun tausche ich beim Händler die Perle gegen den Siegelring. Im Buchladen spreche ich mit Jollo – der Mann im Stuhl – und zeige ihm den Ring. Im Trog auf der Straße finde ich eine Unsichtbarkeitstinte.

Nachdem mich die Wachen vom Schloß nicht hineinlassen, erzwinge ich mir mit meinem Ring eine Audience beim Vizir. Bei der Abzweigung sitzt auf dem Baum eine Nachtigall mit der ich mich, über die mechanische Nachtigall, anfreunde. Gebe ich ihr den Siegelring bringt sie mir ein Haarband und wenn ich ihr das Gedicht gebe, bekomme ich noch einen Brief von Cassima.

Isle of Sacred Mountain

Auf der Isle of Sacred Mountain nehme ich die Feder und die Blume. Will ich auf der Isle of Wonder nun das Landesinnere erforschen, tauchen 5 Zwerge auf, denen ich mit Hilfe der Blume, der Nachtigall, des Minzbonbons, der Hasenpfote und der Unsichtbarkeitstinte meine Herkunft verschleiere. Im Händlerladen tausche ich die Nachtigall gegen die Flöte und im Buchladen versuche ich das Buch auf der Theke zu bekommen, worauf ich erfahre, daß der Händler es nur gegen ein wirklich seltenes Buch tauscht. Auf der Isle of Wonder gehe ich zum Bücherberg, um solch ein Buch zu finden. Der Wurm fordert jedoch eine Gegenleistung. Betrachte ich das Spinnennetz, sehe ich einen Faden. Ich ziehe daran und nehme mir den Papierschnipsel. Auf dem Weg zum Loch-in-der-Wand nehme ich ferner vom Baum im Sumpf eine Milchflasche mit.

Ich nehme die verrottete Tomate und spiele den Sonnenblumen auf der Flöte vor, woraufhin ich das Loch-in-der-Wand fangen kann. Durch das Tor gelange ich ins Schachbrettland. Die Wachen lassen mich nicht vorbei, doch die rote Königin läßt ihren Schal fallen, den ich aufhebe. Wieder durch das Tor und einen Eiskopf-Salat gepflückt, begebe ich



mich schnurstracks auf die Isle of the Beast. In die kochenden Quellen werfe ich den Eiskopf-Salat. Dann gehe ich hindurch und nehme die Lampe. Beim Bogenschützen finde ich einen Ziegelstein. Am Strand spreche ich mit dem kleinen grünen Wesen und gebe ihm den unvollendeten Satz, worauf dieses mit mir geht.

Hallo Wurm

Auf der Isle of Wonder bringe ich dem Wurm das kleine Wesen – sein Kind – und erhalte das seltene Buch. Dieses bringe ich sogleich dem Buchhändler und erhalte das Zauberbuch. Ich sehe mir die 3 darin enthaltenen Zaubersprüche an, um mich auf die Suche nach den noch fehlenden Gegenständen zu machen. Also tausche ich die Flöte gegen die Zunderdose und gehe zur Isle of the Scared Mountain. Dort sehe ich mir die Hieroglyphen in der Felswand genauer an. Die Lösung des Rätsels findet Ihr im Handbuch. Jetzt treten Treppen aus der Felswand, welche ich erklimme. Ich muß noch vier weitere Rätsel lösen, um endlich aufs Plateau zu gelangen. Alle Lösungen oder Hinweise findet Ihr im Handbuch.

1. Rätsel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, sodaß von oben nach unten das Wort RISE zu lesen ist.
2. Rätsel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für das Wort SOAR ein.
3. Rätsel: Numeriert Ihr die Kreise von links nach rechts mit 1 bis 4, müßt Ihr folgende Kreise anklicken: 4, 1 und 2.
4. Rätsel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für die Buchstaben D, O, Q und G ein.
5. Rätsel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten das Wort ASCEND zu lesen ist.

Auf dem Plateau spreche ich mit der alten Frau – in Wahrheit wieder einmal der Djinn. Sobald sie verschwunden ist, krieche ich in die Höhle neben dem Beerenbusch. In dieser mache ich mit der Zunderdose Licht und krieche in die nächste Höhle. Dort pflücke ich neben dem Felsfenster ein Minzblatt und gehe zurück ins Freie. Folge ich dem Weg ins Inselinnere, werde ich den Herrschern der Insel vorgeführt und erhalte die Aufgabe, ihre Tochter zu befreien. Ich darf die Insel jedoch noch einmal verlassen um mich vorzubereiten.

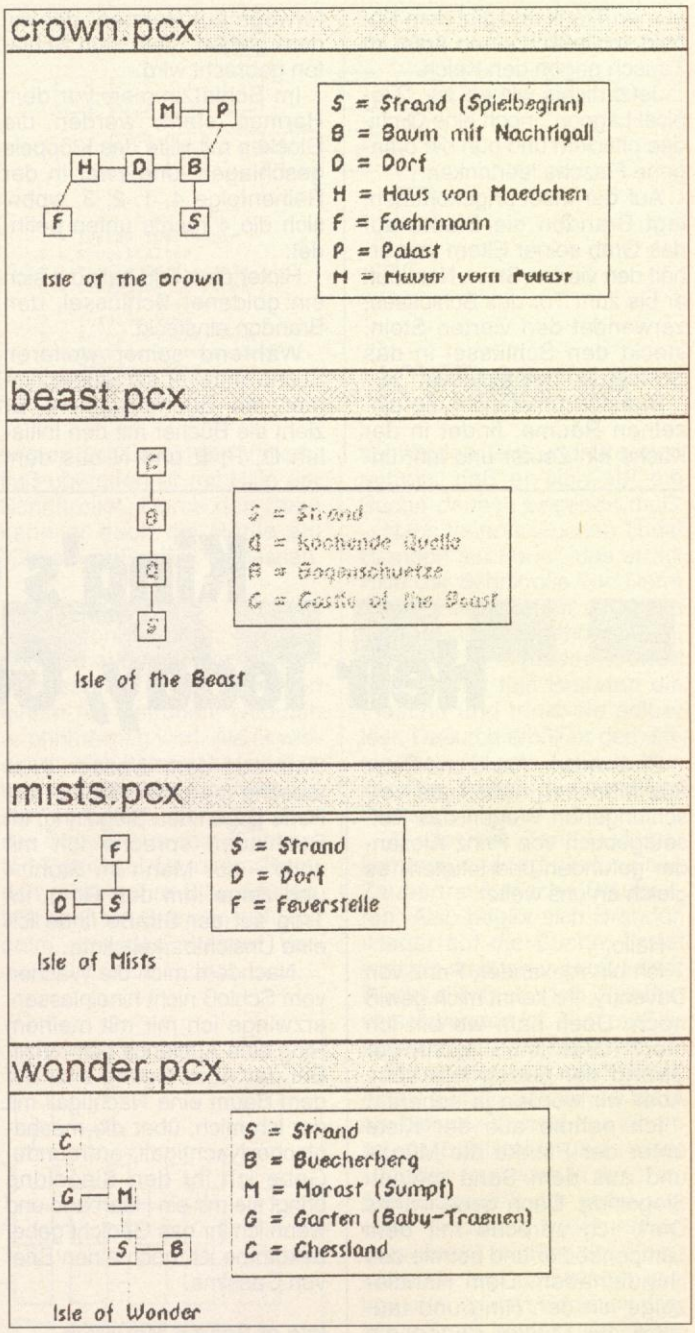
Auf der Isle of Wonder finde ich auf dem Tisch vor der Wand eine Teetasse, die ich im Sumpf mit Schlamm auffüllen will. Und nachdem ich mit den beiden Streithähnen ausgiebig diskutiert habe, gebe ich dem Bump-on-a-log die Tomate. Nach der Schlammschlacht komme nun auch ich zu meiner, mit Schlamm gefüllten, Tasse.

Im Labyrinth

Wieder auf der Isle of Scared Mountain steige ich die Treppen hinauf, wo ich ins Labyrinth gesperrt werde. Ich hole, aus den entsprechenden Räumen auf der Karte, den Totenkopf, das Schild und die 2 Goldmünzen. Den Mosaikboden überquere ich wie auf der Karte ersichtlich. Anschließend betrete ich den Fallenraum, wo ich den Ziegelstein in den Mechanismus werfe und den Raum verlasse. Im unteren Teil des Labyrinths begebe ich mich in Raum M, lege schnell das Loch-in-der-Wand auf die, der Tür gegenüberliegende, Wand und sehe hindurch. Dann gehe ich in den Wandteppichraum und hebe den Wandteppich beiseite und siehe da, eine Geheimtür öffnet sich, durch die ich schleiche. Ich trete in den Raum und kann nun mit dem Schal den Minotaur seinem Schicksal "übergeben". Nachdem ich die Prinzessin von ihren Fesseln befreit habe, wartet nun, als Dank, ein Besuch beim heiligen Orakel, von welchem ich wichtige Informationen und ein geheiligtes Wasser-Fläschchen erhalte.

Ich nehme im Dorf, auf der Isle of Mist, ein Stück Kohle und die Sichel mit und gehe auf die Isle of Wonder, wo ich der weißen Königin im Schachbrettland die Kohle gebe und dafür ein (mit Schwefel gefülltes) Ei erhalte. Ferner nehme ich noch vom Tisch neben den Schnappblumen das Giftfläschchen mit, gebe den Baby-Tränen die Milchflasche und fange ein paar Tränen mit der Jägerlampe auf. Dann gehe ich zur Isle of the Beast, wo mir das Schild an dem Bogenschützen vorbeihilft. Ich pflücke eine weiße Rose von der Hecke und bahne mir mit der Sichel einen Weg ins nächste Bild. Die Geschichte des Monsters rührt mich so sehr, daß ich auf der Isle of the Crown, im Buchladen mit Jollo rede und ich das Mädchen im Rosengarten anspreche und sie mit der weißen Rose und dem Ring überrede, mit mir zu kommen.

Glücklich vereint schreiten beide von dannen und ich bin



um einen Spiegel und ein paar Frauenkleider reicher. Jetzt schütte ich das heilige Wasser und anschließend etwas Springbrunnenwasser in die Jägerlampen und klicke mit der Lampe auf das Zauberbuch, blättere bis zum "Regenzauber" und spreche ihn aus (cast). Auf dem Weg zur Isle of the Crown, pflücke ich noch eine weiße Rose, die ich dann der Nachtigall gebe.

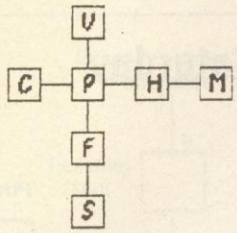
Die Feuerprobe

Dann gehe ich erneut auf die Isle of the Mist und bestehe die Feuerprobe. Ich fülle den Totenkopf mit der heißen Kohle, untersuche das Haarband und gebe das Haar und das Ei hinzu. Auf der Isle of the Crown tausche ich beim Lampentrödler die Lampe gegen eine neue – die 2te von rechts. Endlich kann ich auf die Isle of Scared Mountain zurückkehren und auf dem Plateau den Zauberspruch "Nachtgeschöpfe bezaubern" auf das Pegasus anwenden.

Im Land der Toten

Im Land der Toten spreche ich mit dem Geisterpärchen, ohne mich jedoch von anderen Geistern berühren zu lassen. Die Eltern Cassima's raten mir, mit dem Lord der Unterwelt zu sprechen und geben mir deshalb ein Ticket. Auf dem Weg zum Tor der Unterwelt treffe ich einen weiblichen Geist, die ihren Jungen sucht. Ich verspreche ihr, ihn zu suchen und erhalte ein Taschentuch. Vor dem Tor zur Unterwelt spiele ich auf dem Xylophon, worauf hin das Skelett seinen Schlüssel fallenläßt, den ich natürlich

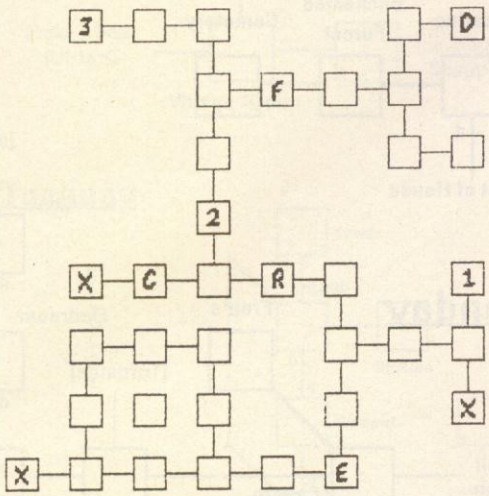
mountain.pcx



S = Strand
F = Felswand mit Raetseln
P = Plateau
H = Hoehle
M = Minzblatt
C = Catacomben
V = Stadt der Vogelmenschen

Isle of the Sacred Mountain

lab-1.pcx

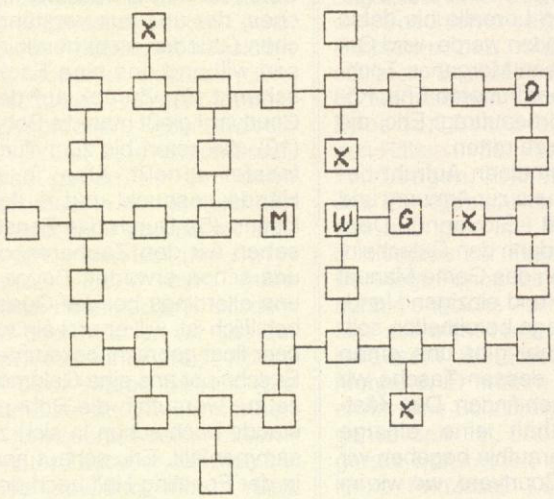


E = Eingang
X = Raum ohne Boden (Tod)
R = Raetsel-Raum
F = Fallen-Raum
C = falsche Calestra (Djinn)
D = Durchgang zu Ebene 2
1 = Totenkopf
2 = Schild
3 = Goldmuenzen

M = Minotaur
W = Wandteppich
G = Geheimraum des Minotaur

Minotaur-Labyrinth Ebene 1

lab-2.pcx



Minotaur-Labyrinth Ebene 2

aufhebe. Dann gebe ich mein Ticket ab und betrete die Katakomben. Den Toten rechts entledige ich seines Handschuhs und beim Fährmann fülle ich die Teetasse im Fluß Styx auf. Den Fährmann bezahle ich mit den Münzen, um mich ans andere Ufer zu bringen. Um die Tür zu passieren, muß ich sie berühren, sie ansprechen und das Rätsel lösen (LOVE). Dann stehe ich dem Lord der Unterwelt gegenüber.

Mutig werfe ich ihm den Handschuh, als Herausforderung, ins Gesicht und zeige ihm dann den Spiegel. Gerührt läßt er mich und Cassima's Eltern gehen. Auf der Isle of the Crown gehe ich zum Händler und trinke vor den Augen des Djinns den Gifttrank; dann tausche ich die Zunderdose gegen den Pinsel und begebe mich zum Schloß. Seitlich bei der Schloßmauer rühre ich mit der Feder in der Tasse, male mit dem Pinsel die Schloßwand an und wende den letzten Zauberspruch "Malen" an (Zauberbuch auf gemalte Tür). Dann kann ich das Schloß betreten. Ich gehe zuerst zu Jollo, gebe ihm die neue Lampe, worauf dieser sich davonstiehlt, um sie auszutauschen. Ich gehe zu dem kleinen Geist im Verlies und gebe ihm das Taschentuch.

Dann folge ich dem Rat des Jungen, gehe zur Rüstung, betätige den Arm und siehe da: eine Geheimtüre. Hinter der Türe schaue ich durch das Loch in der Wand und gehe die Treppe hinauf. Auch hier sehe ich durch das Loch und gebe Cassima den Dolch. Ich folge dem Gang links und sehe durch das Loch. Am Ende des Ganges ist links eine Geheimtüre, die ich betrete. In Vizir's Schlafzimmer öffne ich mit dem Schlüssel die Truhe und nehme den Brief, öffne die Elfenbeinschatulle und begutachte die Papiere.

Mit dem Paßwort gehe ich zur Schatzkammer, spreche die Tür an und nach Eingabe von ALIZEBU öffnet sich diese. In der Schatzkammer hebe ich die Drapierung vom Tisch, sehe mir alle Gegenstände an und erkenne die wahre Natur des Vizirs. Als ich den Raum verlasse, höre ich den Hochzeitsmarsch. Folglich eile ich die Treppe hinauf, um die Trauung zu verhindern. Selbst den Hundehauptmann kann ich, mittels dem Dokument des Vizirs überzeugen. Wir betreten den Hochzeitssaal und ich rufe Cassima zu, dieser Farce ein Ende zu machen. Als auch noch Cassima's Eltern auf der Bildfläche erscheinen, entpuppt sich die Prinzessin als Djinn. Der Vizir flüchtet, ich folge ihm und auf den Turmzinnen gibt es den langersehnten Showdown. Jollo wirft mir die Lampe zu, ich benutze sie auf den Djinn, der Vizir greift mich an, ich schnappe mir das Schwert von der Wand, greife ihn damit an und kurz bevor er mich töten kann, bekomme ich Hilfe, um doch noch über den Vizir zu triumphieren.

Eric the

Guido Tommasone aus Bischofsheim betätigt sich als Ritter und rettet gefallene Prinzessinnen.

Wir schlüpfen für acht Tage in die Rolle des Helden Eric, Ritter in der fantastischen Welt von Torus. Im allgemeinen sollte man jeden Tag die Zeitung gut durchlesen – zwischen der einen oder anderen witzigen Anspielung auf das fantastische Genre findet man gelegentlich wichtige Hinweise für die Lösung aufkommender Puzzles. Außerdem sollte man die neue Legend-Spieloption "talk to charakters" (auch als Doppelklick auf das Bild der Person möglich) immer nutzen, denn auch hier verbirgt sich zwischen Lachsalven-Auslösern gelegentlich Hilfreiches. 1000 Punkte sind im Spiel zu erreichen, und da das Spiel von Tag zu Tag kniffliger wird, sind an den ersten Tagen noch relativ wenig Punkte zu holen. Außer an den beiden Samstagen (am ersten Samstag hat man von 12 Uhr bis Mitternacht Zeit, seine Queste zu erfüllen / am zweiten Samstag gibt es mehrere Zeitlimits zu überwinden) hat man jeden Tag von 9 Uhr morgens bis zum frühen Abend um 19 Uhr Zeit die verschiedenen Puzzles zu lösen –dann finden uns die Ritter von Sir Pectoral.

Nach der aufschlußreichen Einführung, in der wir Gelegenheit bekommen, uns mit Dummbatz Eric anzufreunden, erhält Eric vom Shop Steward seinen ersten Auftrag:

Samstag

Die Tochter eines Bauern wurde von einer vorbeikommenden Hexe in ein Schwein verwandelt – Eric soll das Mädchen durch einen Kuß in ihre ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln. Kaum auf dem Bauernhof angekommen, versucht Eric das Schwein zu küssen, worauf es quiekend in die Jauchegrube unter dem Abort verschwindet.

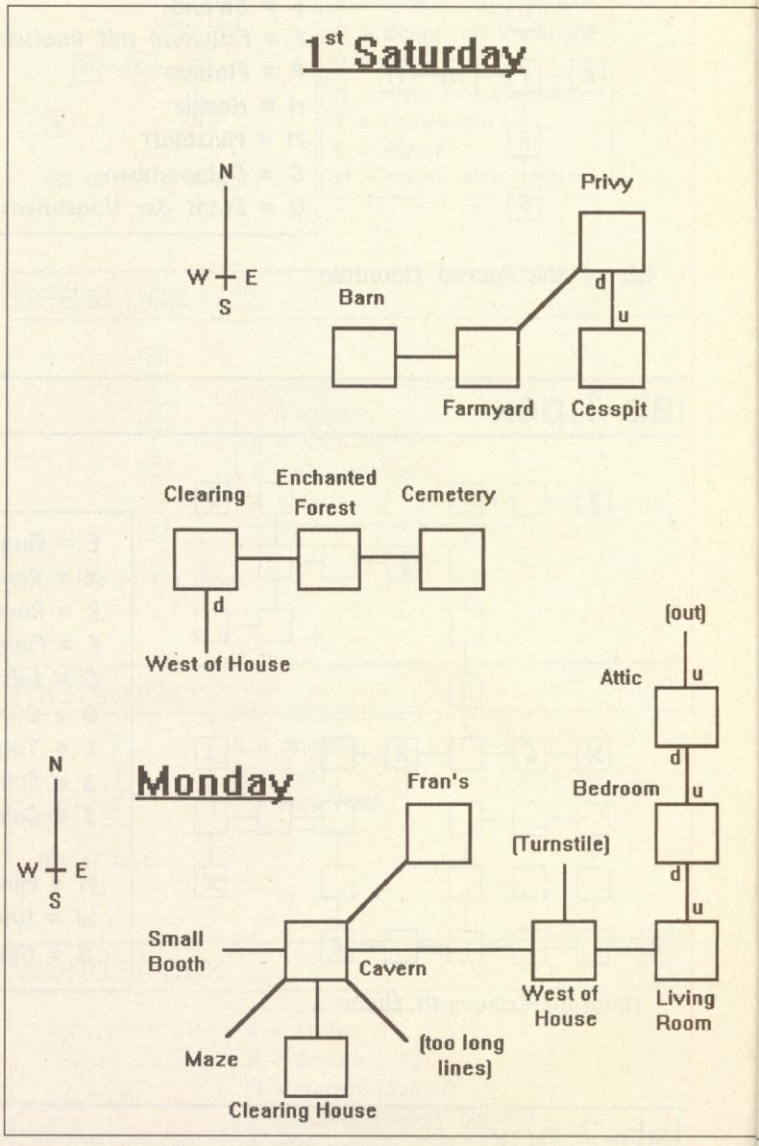
Auf dem stillen Örtchen finden wir eine Zeitung, die wir nehmen (dies bringt uns die ersten 2 Punkte) und lesen. Hier erhalten wir unseren ersten Hinweis darauf, daß König Fudd the Bewildered nächsten Samstag sterben wird. Bevor wir durch den Abort nach unten zum Schwein gelangen, sollten wir erst noch versuchen, uns den Rückweg zu sichern, also schauen wir uns erst noch im Stall um. Dort hängt ein Seil neben einem Medizinschränkchen, welches wir öffnen, dann nehmen wir vial (2), bottle (2), flask und rope (2) und sprechen auf dem Rückweg zum Privy den Bauern an, der uns offenbart, daß es sich beim Inhalt der Flasche um Hog-Wild, den berüchtigten Love Potion Number Swine, handelt. Im Privy knoten wir das Seil an den Haken und lassen uns hinab. Nun gibt oder zeigt man dem Schwein nur die Flasche Hog-Wild (10), schon schluckt es gierig den Inhalt und hängt fortan liebeshungrig an des Helden Bein. Wir schleppen uns also mit dem Schwein zum Bauern, der uns bedrängt, seine Tochter endlich durch einen Kuß zurückzuverwandeln – aber keine Zunge! Also: Augen zu und ... das Schwein bleibt Schwein und des Bauern Töchterlein kehrt von ihrer Tante Mae zurück, wo es einige Äpfel gepflückt hat!

Während der Bauer nun betreten unsere Auftragsbestätigung ausfüllt, gehen wir in den Stall (25), um uns zu waschen und lösen mit unserem Monster-Outfit ("Return of the Swamp Thing") eine Stampede aus. Auf der Flucht wird Eric schließlich von Prinzessin Lorealle aufgelesen, die ihn in ihrer Kutsche zurück zum Schloß bringt.

Sonntag

Eric erwacht am nächsten Morgen in den Barracks in voller Rüstung, da er am vorhergehenden Abend einfach todmüde zu Bett fiel. Nun ist die Rüstung zugerostet und Eric bewegungsunfähig. Glücklicherweise schaut sogleich unser Knappe zur Tür herein: er berichtet atemlos, daß Prinzessin Lorealle entführt wurde und sich alle Ritter sofort in der Union Hall versammeln sollen. Dann verschwindet er wieder! Nach wenigen Minuten kommt er allerdings zurück, um Eric erneut zu rufen. Er erfaßt die mißliche Situation und hilft Eric aus der Rüstung.

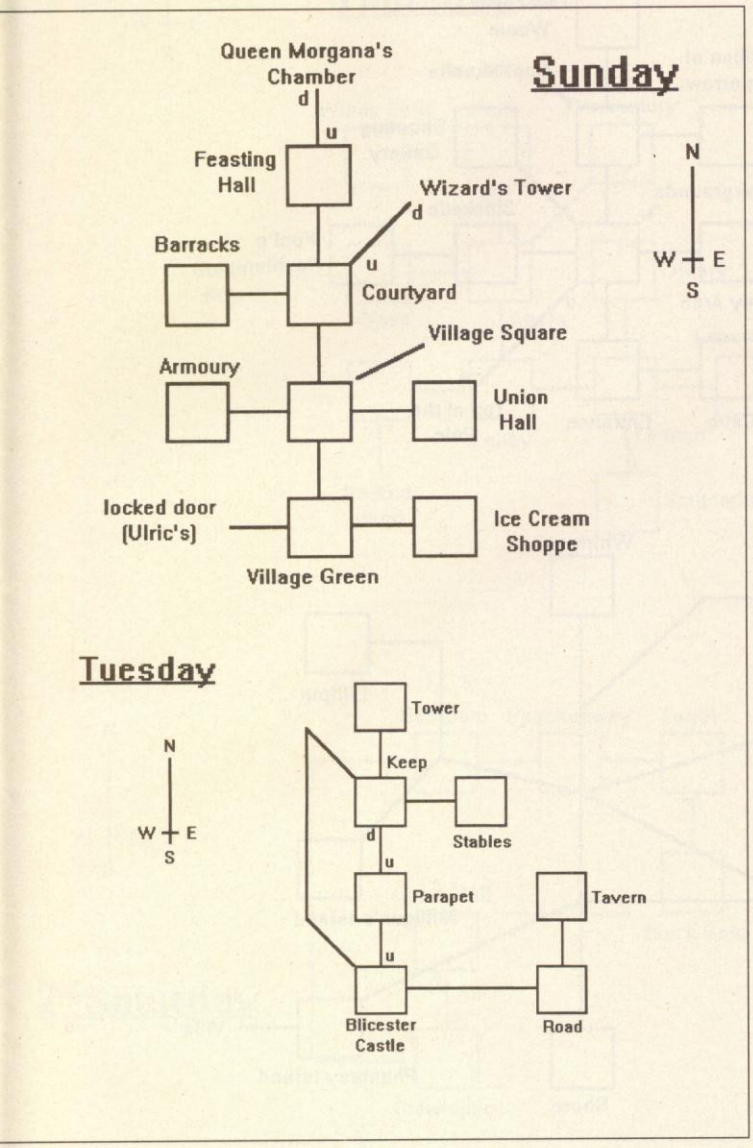
Nun beginnt für uns der zweite Tag des Adventures. Wir nehmen Helm und Gutschein, stehen vom Bett auf und begeben uns zur Union Hall. Unterwegs sammeln wir auf dem Courtyard noch die neue Zeitung auf. In der Versammlungshalle können wir uns nun noch etwas umsehen und mit den älteren und den jüngeren Rittern reden, bis endlich der Shop Steward auftritt und von der Entführung Lorealles berichtet. Er erinnert daran, daß König Fudd prophezeit wurde, nächsten Samstag – seinem sechzigsten Geburtstag – müsse er sterben. Wenn Lorealle bis dahin nicht gefunden werde, wird Grizelda, Queen Morganas Tochter aus einer früheren Ehe, Königin. Man beauftragt Eric, die Prinzessin zu retten.



Im allgemeinen Aufruhr begeben wir uns zur Armoury und reden mit Giovanni. Dem geben wir dann den Gutschein, worauf man das Game Manual zur ersten und einzigen Handbuch-Abfrage bereithalten sollte. Giovanni gibt uns einen Mantel, in dessen Tasche wir ein Kästchen finden. Das Kästchen enthält eine einzige Bohne. Daraufhin begeben wir uns zum Courtyard, wo wir im Gartenbeet ein Loch graben, in das wir die Bohne pflanzen. Um die Bohne gießen zu können, müssen wir zum Teich am Village Green. Dort füllen wir den Helm mit Wasser (10). Wo wir schon einmal da sind, gehen wir auch gleich nach Osten zu Ulric's House of Torches, der uns aus verständlichen Gründen nicht hereinlassen will und uns eine Fackel schenkt (5). Zurück auf dem Courtyard gießt man die Bohne (10), die sofort bis zum Turmfenster sprießt. Also, in die Hände gespuckt und raufgeklettert (5)! Durch das Fenster sehen wir den Zauberer, der uns schon erwartet. Bevor er uns allerdings bei der Queste behilflich ist, will er erst ein root beer float gebracht bekommen. Er schnippt uns eine Goldmünze zu, woraufhin die Bohnenstaude auch schon in sich zusammenfällt. Eric schaut noch in der Feasting Hall nach dem Rechten, spricht mit der Wache und den jungen Rittern und nimmt das Feuerholz mit (5).

Das root beer gibt's im Ice Cream Shoppe. Dort ist es furchtbar kalt und Eskimojunge Bobbin trägt dicke Wintersachen und Ohrenschützer. Eric

Unready



legt das Holz auf die Feuerstelle und zündet es mit der Fackel an (10) - Bobbin ist begeistert und schenkt uns die Ohrenschützer. Auf das root beer angesprochen, nennt Bobbin den Preis: eine Goldmünze. Diese geben wir ihm dann auch. Bobbin bereitet uns nun das root beer zu und wir stellen verwundert fest, daß sich in unserer Hand eine neue Münze materialisiert. Mit dem root beer machen wir uns auf dem Weg zum Barden Ponce auf dem Village Square (die schmelzende Vanille können wir gewissenlos selbst essen - bis zum Zauberer schaffen wir diese sowieso nicht). Das Schild verrät uns, daß die Epic of Baldur eine Goldmünze kostet. Schnell die Ohrenschützer aufgesetzt und dem Barden die Münze gegeben: alle außer Eric schlafen ein - ihn bewahrten die Ohrenschützer vor der einlullendem Epos. Ponce ist begeistert, da er beim Erzählen der Geschichte selbst immer Probleme hat, nicht einzuschlafen. Er erzählt sehnsüchtig von seinem Traum, das Epos von Baldur einmal vor den Rittern in der Feasting Hall vorzutragen. Eric verspricht, das Engagement zu arrangieren und geht mit Ponce im Schlepptau zur Feasting Hall. Dort legt Ponce los und alle - auch die Wache - schlafen ein. Eric schleicht nach oben und belauscht Sir Pectoral und Morgana. Er erfährt, daß auch er nur eine Schachfigur in Morganas Spiel ist, und daß Morganas Schwester, eine böse Hexe, Prinzessin Lorealle gefangenhält. Morgana will über Tochter Griselda an die Macht kommen, denn nur eine unverheiratete Verwandte des Königs darf dessen Nachfolge antreten.

In die Feasting Hall kehren wir rechtzeitig zum Schluß des Epos' von Baldur zurück und werden Zeuge einer ausbrechenden Schlägerei zwischen den Rittern, die auf der Frage basierte, wer wohl am besten für die Rettung Lorealles auserwählt worden wäre. Ponce macht sich aus dem Staub, hinterläßt Eric aber noch ein Buch über Baldur, in dem sich ein Coupon für fünf Gratis-Schauspiel-Stunden beim Barden befindet. Schließlich erscheint der Zauberer und versucht den Streit zu schlichten, indem er behauptet, daß der Ritter, der die heilige Banane (Excalibanana) aus dem Stein zu ziehen vermag, der von den Sternen Auserwählte sei. Er teleportiert alle zum Village Green, wo tatsächlich der Stein mit der Banane nun steht. Eric zieht an der Banane und sie gleitet mühelos aus dem Stein (15).

Der Zauberer erzählt Eric nun, daß er, bevor er sich auf den Weg zur Burg der bösen Hexe macht, erst fünf wichtige magische Gegenstände, die über ganz Torus verstreut sind, finden muß: die Mistgabel des Damocles, den halbmondförmigen Schraubenzieher des Armageddon, das Rohe Steak der Ewigkeit, die Brechstange der Apocalypse und den Blitzschneider des Schicksals. Er schenkt Eric noch einen magischen Rucksack und erklärt, daß Eric nun die Banane in den Ententeich werfen soll und sie von da an immer in der Nähe von Gewässern mit dem alten Zauberspruch "Yoohoo" rufen kann. Eric tut wie geheißen und schläft erschöpft ein. In der nachfolgenden, herzzereißenden Zwischensequenz sehen wir nun, wie die böse Hexe, die auf die gemeinsame Regentschaft mit ihrer Schwester Morgana baut, Lorealle ins Verlies werfen läßt.

Montag

Eric erwacht auf dem Friedhof und findet die heutige Zeitung. Beim Lesen erfahren wir neben dem Rückblick auf die neuesten Schandtaten Erics auch Wichtiges über den roddenberry bush. Dessen Beeren sollen den Richtungssinn stärken. Lesenswert sind übrigens auch die verschiedenen Grabstein-Inschriften. Wir gehen nach Westen in den Verwunschenen Wald und werden von einem furchterregenden Baum aufgehalten, dessen Wurzeln nur darauf warten, unschuldige Opfer zu zerquetschen. Wir schütten den Alkohol über den Baum (10), der daraufhin nicht mehr in der Lage ist, etwas anderes zu tun, als zu kichern und zu singen. Auf der Lichtung finden wir den höchsten Baum des Waldes, in dessen Blättern die Mistgabel stecken soll. Leider steht der Baum verkehrt herum; die Blätter müssen sich unterhalb der Erdoberfläche befinden. Wir durchsuchen den herumliegenden Haufen Zweige und finden eine Falltür, die wir öffnen. Dann steigen wir hinab in die erste Szene von Zork I – West of House. Die Tür schließt sich hinter uns – es gibt keinen Weg zurück.

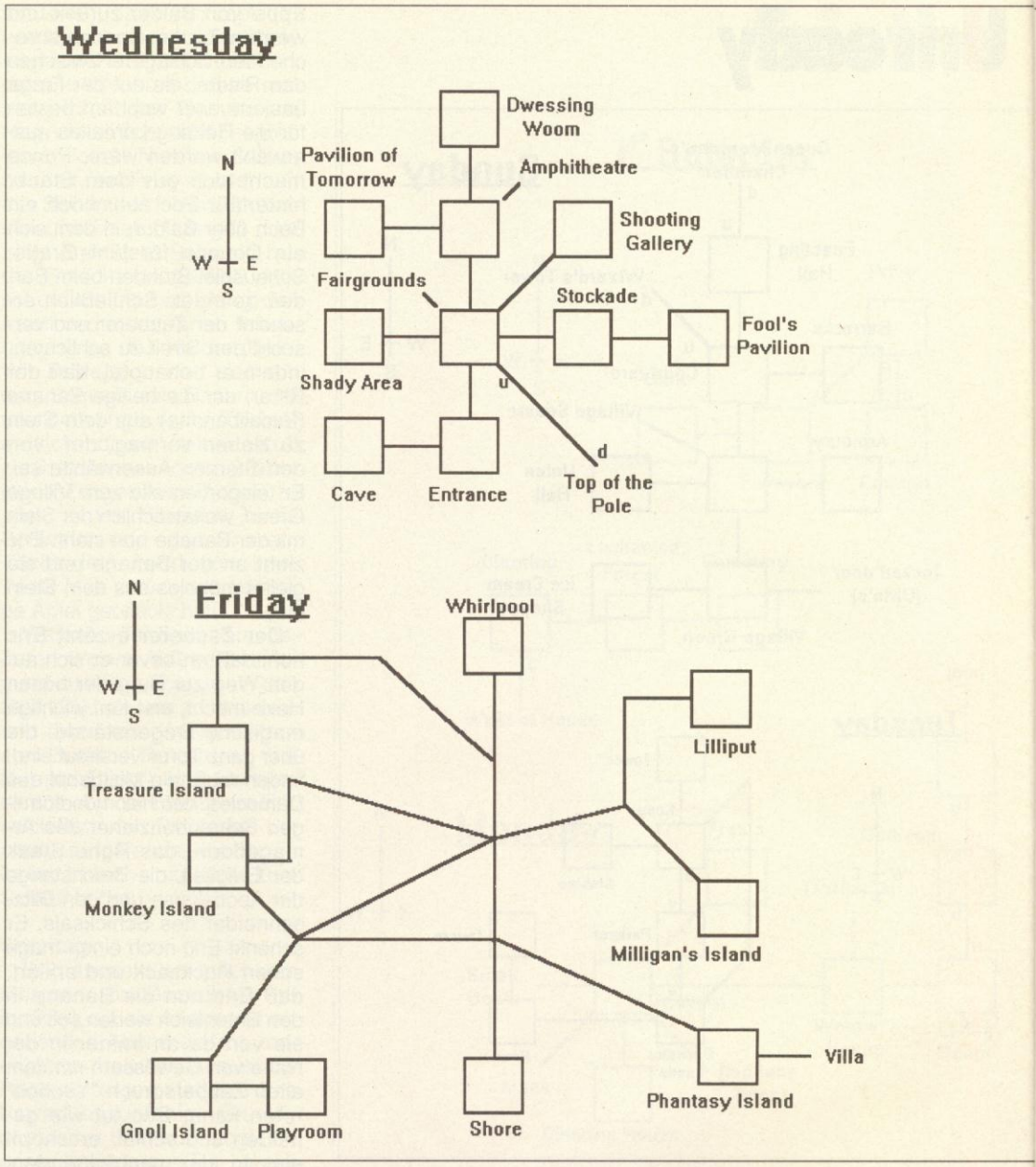
In einem Anfall von déjà vu öffnen wir zunächst den Briefkasten, nehmen den Brief heraus (2) und lesen ihn – es handelt sich um eine Gewinnbenachrichtigung für den Bewohner des Hauses. Doch das Haus scheint unbewohnt zu sein und mit bloßen Händen ist der Bretterverschlag an der Tür nicht zu lösen. Wir schauen uns also weiter um – man beachte auch das Drehkreuz im Norden –, entdecken in der Höhle hoch oben die Mistgabel in den Blättern des großen Baumes und begrüßen Fran, der uns eine Hacke schenkt. Beim Zwerg gegenüber von Fran's Rock Emperium gibt man später den Brief ab, doch zuerst will er einen Ausweis sehen, da er meint, Eric sähe nicht wie ein Zwerg aus. Mit der Hacke lösen wir das Brett (5) und verschaffen uns Zutritt zum Wohnzimmer des Hauses. Der Glasschrank ist verschlossen und so machen wir uns –wie anno 1985 oder so – am Teppich zu schaffen: wir rollen ihn zur Seite (5) und entdecken eine Geheimtür, die wir sogleich öffnen (5). Doch die da unten im Not So Great Underground Empire haben seit Zork I die Schnauze gestrichen voll von herumlungernden Abenteurern und rücken freiwillig einen Schlüssel heraus. Mit dem Schlüssel öffnen wir den Schrank, nehmen den Bart heraus und gehen nach oben ins Schlafzimmer. Dort finden wir ein momentan nicht erreichbares Loch in der Decke und einen Haufen Zwergenknochen vor. Wir durchwühlen die Knochen und finden einen Führerschein (5). Nun begeben wir uns zur Cavern, ziehen den Bart an, knien nieder, kriechen nach Süden ins Clearing House und geben Ed McDwarf den Brief und den Führerschein (10). Eric gewinnt einen freien Tag im Dwarves Theme Park. Ed führt ihn zur Cavern, wo nun ein Riesenrad steht.

Eric steht auf und nimmt den

Bart ab. Zunächst lassen wir ihn das Labyrinth im Südwesten betreten: dort irrt er zwanzig Minuten später heraus und bekommt wegen seines tollen Menschenkostüms zwanzig Zonkmid geschenkt. Dann gehen wir nach Westen zur Small Booth, wo uns ein Zwerg zu einer Partie Memory herausfordert. Man kann so oft herkommen, wie man will, um zu spielen, doch nur beim ersten Sieg bekommt man eine slingshot geschenkt (10). Für die Münze kaufen wir uns bei Fran noch den starter rock (10), wobei wir das bungee cord noch gratis dazu erhalten!

Wir laden die Schleuder mit dem Stein, gehen zum Riesenrad, legen den Hebel um und setzen uns in eine Gondel. Von der Gondel aus drücken wir den grünen Knopf, worauf sich das Rad in Bewegung setzt. Wenn wir oben sind, schießen wir den Stein auf den roten Knopf (5) – das Rad bleibt stehen und Eric sitzt direkt unter der Mistgabel. Wir stehen auf, nehmen die Mistgabel (25) und befestigen das bungee cord an den Zweigen. Daran lassen wir uns dann herunter. Die Zwerge freuen sich über unseren Erfolg so sehr – schließlich entfernten wir die Mistgabel des Damokles –, daß sie uns den headrest special aus Fran's Rock Emperium schenken.

Jetzt kann Eric zurück zum Schlafzimmer gehen, den headrest special unter das Loch legen, den großen Stein besteigen und das Loch erreichen. Er geht nach oben in den Attic und bewegt die Platte bzw. geht einfach weiter nach oben. Er landet auf dem Friedhof und verursacht mehr oder weniger den darauffolgenden Waldbrand. Eric klappt müde zusammen. In einer Zwischensequenz erfahren wir nun, was Morgana mit Torus vorhat – grauenhafte Aussichten!



Dienstag

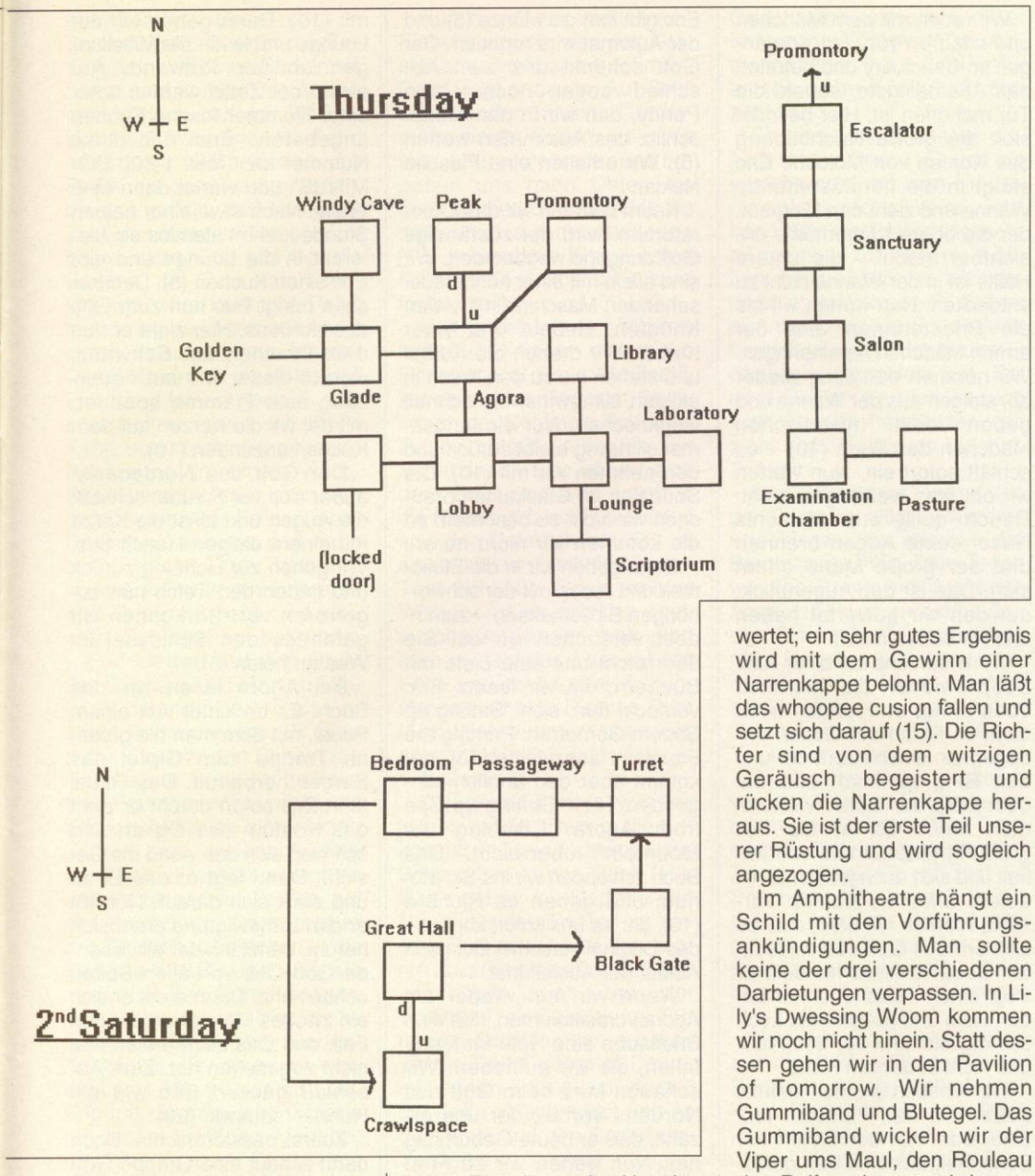
Eric findet sich vor einer Taverne wieder. Er betritt diese und nimmt sich die Zeitung von der Theke. Darin befindet sich ein Rezept für ein unicorn chow, das wir uns merken sollten. Kellner Bruce stellt sich vor, bleibt aber nie lange genug, um Eric die Speisekarte zu überreichen. Den entscheidenden Hinweis erhalten wir im Gespräch mit Howard: Bruce ist Schauspieler und jobbt nur nebenher in der Taverne als Kellner. Wir geben Bruce den coupon (5), worauf er uns von nun an bevorzugt bedient und auch gleich mit dem menu herausrückt. Wir bestellen uns ein Mead Lite (10) und gehen zurück nach draußen.

Bevor wir nach Westen zur Burg gehen können, fährt uns fast ein zweiköpfiger Tölpel mit seinem Ochsenkarren über den Haufen. Vor dem Blicester Castle steht ein roddenberry bush. Wir schenken den Burgbewohnern mit dem französischen Akzent keine Beachtung und pflücken die Beeren. Wenn wir uns nun der Burg nähern, setzen die Soldaten auf der Burgwehr den Busch in Flammen und ein Weg nach Nordwesten wird sichtbar (10). Wir gehen diesen Weg, der uns um die Burg herum führt und tippen dem Burgbesitzer auf die Schulter – die Rückseite der Burg ist noch nicht fertiggestellt. Die Soldaten ziehen sich in den Turm zurück und hetzen die Killer-Schildkröten auf Eric. Sie kommen ganz langsam näher und Eric gießt das tort-ease über die Schildkröten (10) – die turtles schlafen ein.

Nun geht Eric zu den Ställen und trifft Jack und Elrod, den zweiköpfigen Tölpel, wieder. Er gibt ihm/ihnen das Mead Lite und schnappt sich, während Jack und Elrod miteinander streiten, den Ast (5). Mit dem Ast geht's zur Burgwehr, wo er den Ast am Feuer entzündet (10). Im Burgfried findet Eric die Bekanntmachung mit Wachssiegel und Schlüssel. Er schmilzt das Wachs mit dem brennenden Ast (10) und preßt den Schlüssel in das Wachs, so daß ein Abdruck entsteht (5). Mit dem Abdruck geht Eric zurück zur Taverne und gibt Howard den Abdruck (5), worauf er uns den Schlüssel gratis nachmacht. Mit diesem Schlüssel können wir nun die Tür zum Turm aufschließen und landen bei einer Spielshow: "Wheel of Torture" - eine Art Risiko. Es geht natürlich darum, Fragen zu beantworten und mehr Punkte als der Gegner zu erzielen.

Die Antworten der Fragen der verschiedenen Kategorien lauten in aufsteigender Reihenfolge: Mythologie: 2, 2, 3, 3; Legal: 2, 3, 2, 1; Religion: 1, 3, 1, 3; Places to Avoid: 2, 3, 3, 1; Weapons - Beginning with "b": 2, 3, 1, 2; More Weapons beginning with "b": 1, 3, 2, 3; Potpourri: 3, 2, 3, 1; Geography: 1, 1, 3, 3; Military: 3, 1, 1, 3; Famous Sayings of Björn the Berserker: 3, 3, 3, 3;

Sobald man gewonnen hat, läßt der trottelige Gehilfe die Fackel ins Schwarzpulver fallen und Blicester Castle wird bei der darauffolgenden Explosion zerstört. Außerdem erhält man den Schraubenzieher (25). Der Dienstag ist somit gelöst und im folgenden Zwischenspiel lernt man Lorealles



Bräutigam kennen. Morgana denkt an alles. Schließlich kann nur eine unverheiratete Verwandte von König Fudd die Nachfolge antreten.

Mittwoch

Wir befinden uns am Eingang eines Jahrmarkts, der im Norden liegt. Wenn wir dem Barden zuhören, erfahren wir, daß heute der St. Barchan's Day gefeiert wird, und bekommen eine Reihe von Verboten mit auf den Weg – Vergehen werden mit zehn Minuten im Pranger bestraft. Die herumliegende Zeitung schnappen wir uns wieder und lesen darin einen Bericht über das Beleidigen von Einhörnern. Außerdem wird von einer Ausstellung auf dem Jahrmarktgelände geschrieben.

Nach Westen führt eine sich windende Straße in die Hügel zu einem Drachen, der das Raw Steak of Eternity und einen Ring bewacht. Um den Drachen zu bekämpfen, brauchen wir eine Rüstung und eine Waffe. Beides suchen wir uns auf dem Jahrmarkt zusammen.

Auf dem Rummelplatz treffen wir zuerst auf den Chefkoch, der ein Schwein am Spieß brät und im Gespräch mit uns fallen, läßt, daß er irgendeine Zutat vergessen hat, doch nicht mehr wüßte, welche das gewesen sein könnte.

Zuallererst begeben wir uns zur Shooting Gallery und schießen so lange, bis wir alle drei Preise – chicken, whoopee cushion und noise maker – gewonnen haben. Dabei entgeht unserer Aufmerksamkeit natürlich nicht, daß Barder alle vorbeikommenden Mädels belästigt. Leider müssen wir die Armbrust vorerst zurücklassen.

Im Fool's Pavilion wird jede Handlung mit Noten auf den Punktetafeln der Richter bewertet; ein sehr gutes Ergebnis wird mit dem Gewinn einer Narrenkappe belohnt. Man läßt das whoopee cusion fallen und setzt sich darauf (15). Die Richter sind von dem witzigen Geräusch begeistert und rücken die Narrenkappe heraus. Sie ist der erste Teil unserer Rüstung und wird sogleich angezogen.

Im Amphitheatre hängt ein Schild mit den Vorführungsankündigungen. Man sollte keine der drei verschiedenen Darbietungen verpassen. In Lily's Dwessing Woom kommen wir noch nicht hinein. Statt dessen gehen wir in den Pavilion of Tomorrow. Wir nehmen Gummiband und Blutegel. Das Gummiband wickeln wir der Viper ums Maul, den Rouleau des Reifens lassen wir herunter und befestigen unser bungee cord am Halsband des Erdferkels. Wenn wir nun das Katapult berühren, wird die Kugel gegen das Rouleau geschleudert und landet beim Erdferkel, das mit der langen Zunge das Gewicht löst, welches dann auf ein loses Dielenbrett fällt. Auf dieses Dielenbrett stellen wir uns nun und berühren das Katapult erneut. Nun wird Eric auf den chamberpot geschleudert und der zweite Teil der Rüstung sitzt fest (15).

Mit dem Elfen in der Shady Area ist nicht gut Hütchenspielen. Die Erbse ist immer unter einer anderen Muschel. Nur ein vorbeikommender Musiker spielt und gewinnt immer. Wenn wir mit ihm sprechen, will er zwar sein Geheimnis nicht verraten, vertraut uns aber an, daß ihm für sein Blasinstrument das Mundstück fehlt.

Im Pranger treffen wir irgendwann auch mal einen Lispler, der aufgrund seiner feuchten Aussprache immer wieder im Pranger hier landet. Für den Verlauf des Adventures hat er keine Bedeutung, doch sollte Eric ebenfalls mal auf den Boden spucken, um in den Pranger gesteckt zu werden: im Pranger wird man von den Jahrmarktbesuchern begafft, verhöhnt und gelegentlich mit Essensresten beworfen. Ein Junge taucht auf und streckt uns die Zunge heraus. Wir tun es ihm gleich (5) – "stick tongue out at the boy" – und werden mit einem Apfel beworfen, der in unseren Sachen landet. Beim Verlassen des Prangers steht der Apfel dann in unserem Inventar.

Den Apfel geben wir dem Koch (5), der damit das Schwein zu Ende bereiten kann und uns die Schürze hinterläßt. So können wir schon den dritten Teil unserer Rüstung anziehen.

Nun gilt es erstmal im Amphitheater die verschiedenen Vorstellungen abzuwarten. Der Geschichtenerzähler berichtet von der Herkunft des Drachen und Eric erfährt, daß der Drache eine wandernde, verwundbare Stelle am Körper besitzt. Dann erscheint Lily und startet ihre unvergleichliche Show, an deren Ende wir von einem Bühnenarbeiter eine Nachricht von Lily erhalten. Sie erwartet uns in ihrem Dwessing Woom. Mit der Nachricht in der Hand läßt man uns zu ihr vor. Sie verspricht uns den Himmel auf Torus, wenn wir ihr die Boa von der Spitze des Mastes auf dem Rummelplatz holen.

Im Theater warten wir nun die dritte Vorstellung ab. Die Jongleure spornen das Publikum an, ihnen Sachen auf die Bühne zu werfen, die sie nicht jonglieren können. Eric wirft den Blutegel auf die Bühne (15). Das Publikum buht und die Jongleure ziehen ab. Zurück bleibt ein Paar Handschuhe, das Eric anstreift. Der vierte Teil der Rüstung – und nun kann Eric den Mast hinaufklettern.

Wir gehen zum Fairgrounds, steigen den Mast hinauf (15) und schnappen uns die Boa. Wir gehen zu Lily und überreichen ihr die Boa (10). "How thwilling!" Lily legt uns die Boa um und gibt uns ein Kraut für den zweiten Teil unserer Prüfung... Außerhalb des Dwessing Wooms wird aus dem weed ein reed, das Mundstück, das der Musiker braucht.

Schnell zur Shady Area und dem Musiker das reed überreicht (15). Dafür bekommen wir von ihm die magische Sonnenbrille. Wenn wir diese tragen, können wir die verwundbare Stelle des Drachens erkennen und schauen sogar durch die Muscheln des Elfen und können die Erbse erkennen. Also wagen wir ein Spiel und gewinnen beim Benennen der richtigen Muschel (10) die woodcuts - Holzschnitte von Lily, die wir dem sabbernden Barder geben. Dieser vergißt die Welt um sich herum und wir schnappen uns die Armbrust und verschwinden (15).

Jetzt haben wir Rüstung und Waffe und können los zum Drachen, dessen verwundbare Stelle man mit 20%iger Wahrscheinlichkeit trifft – man schießt dahin, wo man den Punkt als nächstes vermutet (20). Dann nehmen wir Ring, Drache im Feuerzeug-Format und Steak (25) und der Tag ist geschafft. In der folgenden Zwischensequenz lernt man noch Grizelda kennen – bäh!

Donnerstag

Eric findet sich auf einer Weide am Fuße des Berges der Götter wieder, in dessen nebligen Höhen die Brechstange der Apokalypse zu finden sein soll. Wir nehmen die Zeitung und lesen sie. Wie wir dem grasenden Einhorn begegnen sollten, wissen wir ja noch aus der Zeitung: "moon unicorn." Das Einhorn schleudert uns auf den Baum, von dem wir das herumliegende Blatt auflesen (5).

Wir gehen zum Portico – hier wäre übrigens ein witziger Grund abzuspeichern (vor allem, wenn man Rechtsanwalt ist) – und finden eine Robe, die wir anziehen. In der Seitentasche der Robe ist ein Taschentuch. Wir läuten die vierte Glocke - Glocke 2 und 3 sind zu vermeiden, alle anderen kann man gefahrlos benutzen – und treten zum Jungfrauentest in die Examination Chamber ein. Da wir uns an das Rezept für unicorn chow noch erinnern, lesen wir dem Mädchen die traurigen Meldungen der Zeitung vor. Ihr Mitgefühl ist leicht zu wecken und so fängt es an zu weinen. Eric reicht ihr das Taschentuch (5), bekommt es naßgeweint zurück und legt das Blatt hinein (10). Nun haben wir unicorn chow und können auf die Prüfung warten. Das Einhorn wird hereingebracht, schleckt an Erics Hand und der Test ist bestanden: wir dürfen in den Salon (15).

Wir reden mit dem Mädchen und erfahren von den Vorgängen im Sanctuary und betreten das Allerheiligste, sobald die Tür mal offen ist. Hier befindet sich die große Nachbildung des Kopfes von Molochi. Eric steigt in die herumstehende Wanne und zieht den Ring auf, der die obere Körperhälfte unsichtbar macht – die untere Hälfte ist in der Wanne nicht zu entdecken. Nun warten wir bis die Priesterinnen eins der armen Mädchen hereinbringen. Wir nehmen den Ring wieder ab, steigen aus der Wanne und geben dem hysterischen Mädchen das Buch (10) – es schläft sofort ein. Nun warten wir ab, was weiter geschieht: Rauch quillt aus Molochis Nase, seine Augen brennen und der große Mund öffnet sich. Das ist der Augenblick, auf den wir gewartet haben und wir betreten ihn.

Wir finden uns auf einer Rolltreppe wieder, die uns nach oben bringt und landen hoch oben im Reich der Götter. Wir begegnen einem Gott, der uns den Ring abnimmt und auf dem Berg der Götter willkommen heißt. Da er die Begrüßung jede Minute wiederholt und sich auch jedesmal mit einem anderen Namen vorstellt, merken wir bald, daß es sich um den Gott des schlechten Gedächtnisses handelt. Er trägt einen Flaschenöffner um den Hals und buddelt ein Loch ständig auf und zu, doch läßt uns nicht in dessen Nähe.

Wir schauen uns nun erstmal außerhalb des Palastes um. Eric redet mit der Göttin der Schönheit, aber an den goldenen Schlüssel kommt er nicht. Der Gott des Nordens ist vorerst sehr wortkarg und steckt uns erst beim Verlassen der windigen Höhle eine Nachricht für Morty zu. Nebenbei wirft er noch einen Zauber über uns, so daß wir den Palast der Götter von nun an betreten können.

Um zu Morty zu kommen, müssen wir uns in der Lobby erst bei Clio anmelden und die Nachricht zeigen. Zwei Minuten später werden wir zu ihm vorgelassen. Wir geben ihm die Nachricht (5) und erhalten dafür eine Holzmünze. Während nun Clio hereingerufen wird, gehen wir in die Lobby zurück – die Tür im Süden ist und bleibt verschlossen – und nehmen das Kostüm an uns (10).

In der Lounge steht ein Nektar-Automat, der leider kaputt ist. Aber der "repairgod" sitzt gleich daneben auf der Couch. Eric gibt ihm die Münze (5) und der Automat wird repariert. Der Gott schenkt uns zum Abschied sogar noch einen Penny, den wir in den Münzschlitz des Automaten werfen (5). Wir erhalten eine Flasche Nektar.

Kaum betreten wir das Laboratorium, wird der zuständige Gott dringend wegbeordert. Wir sind allein mit einer kurios aussehenden Maschine mit vielen Knöpfen, Hebeln und einer Kurbel. Wir drehen die Kurbel und stehen bis zu den Knien in ekligen slimewigs, die schnell wegkriechen. Nur ein langsamer slimewig bleibt zurück und den nehmen wir mit (10). Die Sandalen im Glaskasten brauchen wir nicht zu beachten: an die kommen wir nicht heran.

Dann gehen wir in die Bibliothek und reden mit der schwerhörigen Bibliothekarin – zumindest versuchen wir es! Sie überreicht uns eine Liste mit Büchern, die wir lesen. Eric versucht nun, sich "Setting up Sodom/Gomorrah: Priming the Fountain" auszuleihen (5), bekommt aber den ähnlich klingenden Titel "Getting up Spa from Agora: Climbing the Mountain" überreicht. Das Buch schleppen wir ins Scriptorium und geben es Richard (10), der es uns sofort kopiert – das Original verschwindet nach Ablauf der Ausleihfrist.

Wenn wir nun wieder am Agora vorbeikommen, läßt eine Brieftaube eine Note für Morty fallen, die wir aufheben. Wir schauen kurz beim Gott des Nordens vorbei, der uns erzählt, daß er heute Geburtstag hat. Nun gehen wir zu Fred oder Jack oder wie auch immer sich der Kerl im Promontory nennen mag und geben ihm die Flasche Nektar. Er öffnet die Flasche, nimmt einen Schluck und verschließt sie wieder. Wir geben ihm die Flasche ein zweites Mal und er wiederholt die Prozedur. Dann geben wir ihm die Flasche das dritte Mal. Er nimmt die Flasche, öffnet sie, nimmt einen Schluck daraus und verschließt die Flasche wieder. Plötzlich entschuldigt er sich und macht sich mit schnellen Schritten davon. Nun können wir aus dem Loch das Egg of Oblivion nehmen, von dem wir später im Buch lesen werden.

Nun bringen wir wiederum die Nachricht zu Morty. Diesmal müssen wir schon länger warten und bekommen auch keine Münze zur Belohnung. Wenn Clio nun wieder ins Büro gerufen wird, gehen wir in die Lobby und nehmen das woad mit (10). Dann gehen wir zur Lounge und lesen die Mitteilungen an der Pinwand. Auf einem der Zettel werden unter einer Nummer frische Kuchen angeboten. Eric ruft diese Nummer an - "call 1-800-DOMINUS" und wartet dann eine Weile. Nach etwa einer halben Stunde kommt atemlos ein Lieferant in die Lounge und gibt Eric einen Kuchen (5). Den Kuchen bringt Eric nun zum Gott des Nordens. Hier zieht er nun dem Drachen am Schwanz, worauf dieser wie ein Feuerzeug eine Flamme spendet, mit der wir die Kerzen auf dem Kuchen anzünden (10).

Der Gott des Nordens ist außer sich vor Freude, schließt die Augen und bläst die Kerze mit einem eisigen Hauch aus. Wir gehen zur Lichtung zurück und finden den Teich nun zugefroren vor. So können wir gefahrlos den Schlüssel im Westen holen (5).

Bei Agora lesen wir das Buch. Es berichtet von einem Ritual, mit dem man die goldene Treppe zum Gipfel des Berges herbeiruft. Das Ritual führt Eric sofort durch: er zieht das Kostüm des Og an und schmiert sich das woad ins Gesicht. Dann legt er das Ei ab und stellt sich darauf. Nun ißt er den slimewig und dreht sich herum, damit ihn der allwissende Gott Otis von allen Seiten sehen kann. Dann dreht er sich ein zweites Mal herum; für den Fall, daß Otis beim ersten Mal nicht zugesehen hat. Zum Abschluß gackert Eric wie ein Huhn – "squawk" (20).

Zuerst passiert nichts. Doch dann schaut eine Gruppe Götter vorbei, die uns erzählen, daß das alte Ritual durch einen Zauberspruch ersetzt wurde. Sie zaubern die Treppe herbei und lassen uns, ausgelassen lachend, allein.

Eric steigt die Treppe zum Gipfel des Berges hinauf und kommt letztlich auf einem großen Korken zum Stehen. Auf dem Korken liegt die Brechstange mit einem goldenen Band gesichert. Wir öffnen das Schloß mit dem goldenen Schlüssel und nehmen die Crowbar of Apocalypse (25). Dann beginnt der Korken zu vibrieren und schießt mit Eric darauf in den Himmel. Eric landet im Swamp of Perdition und verliert das Bewußtsein.

Währenddessen feiert das Biest seine letzte Jungesellenparty.

Freitag

Als Eric wieder aufwacht, erblickt er ein Floß mit seltsam

anmutender Besatzung – Swamp Trek. Er hebt die Zeitung auf, wirft einen Blick in sie hinein und kommt der Aufforderung nach, auf das Floß zu kommen. Während der Fahrt haben wir Gelegenheit mit Smirk und dem Rest zu reden, bis uns auffällt, daß Navigator Zulu den Kurs im Nebel nicht halten kann. Eric gibt ihm die Beeren, die Zulu sofort verschlingt. Nun kann die Fahrt erst richtig beginnen und endet gleich darauf in einem Strudel. Das Floß wird an die Küste von Phantasy Island gespült. Der Inselbesitzer verwandelt sich in Kahn und steckt die gesamte Besatzung in einen Käfig. Dann verschwindet er in seinem Anwesen. Sein Diener Daddoo erzählt uns, daß Kahn erst wieder zur Vernunft kommt, wenn er einen Kokosnuß-Drink mit Rum und kleinem Schirmchen bekommt.

Eric klettert auf den Stuhl des Captains und fährt zu Milligan's Island. Dort findet er einen Sonnenschirm. Er steht auf und nimmt den Schirm (5). Nach einer Weile schwimmt eine Flaschenpost vorbei, die Eric ebenfalls an sich nimmt. Er holt das Streichholzbriefchen heraus, schaut es sich an und verbindet die Punkte auf der Zeichnung. Dann legt er das Streichholzbriefchen in die Flasche zurück und wirft sie zurück in das Sumpfwasser.

Nun besucht Eric Monkey Island und findet eine Riesen-Kokosnuß, die von einem vierköpfigen Affen bewacht wird. Eric ruft die magische Banane mit einem kräftigen "yoohoo" und gibt die gelbe Frucht dem Affen. Jetzt ist der Affe zu sehr beschäftigt, um Eric am Aufheben der Kokosnuß zu hindern (10).

Eric fährt in den Süden zu Gnoll Island, doch ist der Weg dorthin von einem Eisberg versperrt. Die Flamme des kleinen Drachen reicht nicht aus, um den Eisberg vollständig zu schmelzen. Also fährt Eric weiter. Nach Lilliput.

In Lilliput befindet sich ein Transportband, auf das wir Gegenstände legen können, die für den Import im Schuppen verkleinert werden. Wir legen nun die Kokosnuß und den Schirm auf das Band und erhalten beides in handlicher Größe zurück. Dann legen wir den Hebel auf Export um und legen den Drachen auf das Transportband (5). Der Drache wächst auf seine ursprüngliche Größe zurück und läßt sich neben Eric auf dem Floß nieder.

Nun fahren wir wieder zum Eisberg zurück, den der Drache aus Dankbarkeit schmilzt. Dann fliegt er davon. Auf Gnoll Island treffen wir eine Gnollfamilie beim Essen an. Wir stören sie nicht weiter und begeben uns nach Osten ins Spielzimmer. Dort legt Eric die Kokosnuß auf die Guillotine (15), worauf die Klinge sofort fällt und die Kokosnuß in zwei Hälften teilt.

Nun fahren wir zu Milligan's Island und finden eine neue Flaschenpost. Es ist ein Zertifikat darin, das Eric zum Studium an der Columbia School of Piracy zuläßt. Also los zur Schatzinsel! Eric nähert sich dem Zaun und wird sofort in die Klasse gebracht. Wir sitzen also den Unterricht ab, der mit einem kleinen Multiple-Choice-Test schließt. Doch meines Wissens ist es ziemlich egal, welche Antworten man gibt: man besteht den Test auf alle Fälle und erhält eine Augenklappe und eine Flasche Rum (10). Wen es interessiert; ich antwortete mit 3, 2, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 2 und 1.

Zurück auf Phantasy Island kippen wir den Rum in die Kokosnuß (10) und stecken das Schirmchen in den Drink (10). Dann geben wir Daddoo den Drink, der damit sofort zu seinem Boß eilt. Die beiden kehren zusammen zurück und entschuldigen sich bei der Swamp-Trek-Besatzung. Für unsere Bemühungen erhalten wir die Bolt Cutters of Doom, mit denen Eric gleich darauf die Kette zerschneidet und so die Inseln und den Sumpf des Verderbens in einer riesigen Schlammfontäne zerstört (25). Eric landet vor einem schwarzen Tor und der Zauberer erscheint. Er erklärt Eric, daß er bis Samstagmittag um zwölf Uhr Zeit hat, die Prinzessin zu befreien. Wenn er Lorealle aus der Burg gebracht hat, soll er die Trillerpfeife, die an einer Kette um Loreallles Hals hängt, blasen. Damit würde ein Pegasus gerufen, der die beiden in Windeseile zurück zu König Fudd bringen würde.

Samstag

Eric steht vor dem schwarzen Tor und hat nur eine Stunde Zeit in die Burg hineinzukommen, bevor ihn Sir Pectoral und seine Ritter erwischen. Eric nimmt die Zeitung und wirft einen Blick hinein. Will er nun anschließend auch noch die Pralinenschachtel nehmen, bemerkt er, daß er in der Teerpfütze feststeckt. Doch nun kann er endlich die magischen Gegenstände einsetzen, die er im ganzen Königreich zusammengetragen hat ... und wofür er das halbe Königreich zerstört hat.

Er steckt die Mistgabel einfach in den Teer (15) und sie verschwindet mit dem Hindernis auf magische Weise. Jetzt kann Eric die Pralinenschachtel nehmen (10); aber nicht öffnen: beim Lesen des Kleingedruckten erkennen wir, daß es sich um explosive Schokolade handelt, die wohl der Zauberer der Hexe geschickt hat. Bei dem Skelett handelt es sich wohl um den Paketboten, der wohl nicht weiter als bis zum Tor kam.

Um nicht mehr länger von der Krähe behelligt zu werden, attackieren wir sie mit der Brechstange (15). Dann legen wir das Steak auf das böse Auge (15) und zerschneiden den Blitz mit den bolt cutters (15). Zu guter letzt drehen wir nun noch den Mond mit dem dafür eigens angefertigten Schraubenzieher (15) und das Tor schwingt auf.

Doch wir werden sogleich von der Hexe in Empfang genommen, die uns in den Turm sperrt, der keine sichtbaren Ausgänge hat. Sie schüttelt die Sanduhr und zischt Eric zu, daß er, wenn der Sand durchgelaufen ist, tot umfallen wird. Bevor sie verschwindet, offenbart sie noch, daß die Hochzeit für 11 Uhr angesetzt ist.

Eric dreht die Sanduhr sofort auf die Seite (5), damit der Sand nicht mehr weiterlaufen kann. Dann wirft er einen Blick in die Kristallkugel – durch einen Luftzug schlägt das Zauberbuch eine neue Seite auf, die Eric liest. Jetzt weiß er, was er zu tun hat. Er nimmt die Augäpfel aus dem Glas (10), setzt sie in den Schädel (10) und schreit – "hoot" (10).

Der Spiegel wird klar und der Geist des Spiegels unterzieht Eric einer Prüfung, um zu sehen, ob Eric die Dinge so sieht wie er selbst: Was ist die Antwort auf XI + XI ? Es handelt sich hierbei um römische Zahlen, die allerdings spiegelverkehrt gelesen werden müssen; also 9 + 9, anstatt 11 + 11. Das Ergebnis ist also 18, das heißt XVIII. Aber eingegeben wird das Ergebnis wiederum spiegelverkehrt: IIIVX. Dann enthüllt der Spiegel eine Geheimtür nach Westen.

Eric betritt den Gang zwischen Turmkammer und Hexenschlafzimmer (10) und entdeckt die Kette des Kronleuchter, die durch ein Loch im Boden in die große Halle hängt. In der großen Halle soll dann auch die Hochzeit stattfinden. Weiter im Westen liegt das Schlafzimmer der Hexe. Er nimmt das ätzende Make-Up der Hexe an sich (10) und öffnet das Fenster. Um aus dem Schlafzimmer zu kommen, muß sich Eric auf den Besen setzen und in den Crawlspace fliegen. Sollte Euch der widerspenstige Besen zum Black Gate oder ins Schlafzimmer zurückbringen, setzt Ihr euch so oft auf den Besen, bis Ihr endlich in der Crawlspace landet (15).

Eric öffnet die Falltür und steigt durch sie in den oberen Raum. Er findet sich in der großen Halle wieder – in der großen Hochzeitstorte, um genau zu sein! Bei der Inspektion der Halle aus der Torte heraus, bemerken wir, daß der große Kronleuchter direkt über der Markierung hängt, in der später der Bräutigam stehen wird.

Also gehen wir in den Passageway zur großen Kette zurück und warten bis kurz vor elf – "wait until 10:55". Dann schmieren wir das Make-Up auf die Kette (10) und kehren zu unserem Beobachtungsposten in der Torte zurück.

Um elf beginnt die Zeremonie, die wir beobachten können. Nach einer Weile hat das Make-Up die Kette zerfressen, worauf der Kronleuchter den ekligen Bräutigam erschlägt (10). Eric springt aus der Torte und stellt sich dem Duell mit der Hexe: er schenkt ihr die Pralinen (30). Die Hexe ist gerührt und öffnet die Pralinenschachtel, die daraufhin explodiert. Die Burg – wie könnte es auch anders sein – beginnt zu wackeln, Steine brechen aus den Mauern.

Wir nehmen Lorealle in die Arme (20) und eilen nach draußen – gerade noch rechtzeitig bevor die Burg zusammenfällt. Eric bläst nun die Trillerpfeife (10), die Lorealle um den Hals trägt, und eine Ente landet vor dem Tor. Vielleicht hat Eric noch Zeit, Lorealle zu küssen, doch dann steigt er geschwind mit Lorealle auf den Rücken der Ente (50 – die tausend Punkte sind nun erreicht) und wird in Windeseile zu König Fudds Schloß gebracht. Dann beginnt der ergreifende Abspann: Fudd überlebt seinen sechzigsten Geburtstag und gibt seine Tochter Lorealle Eric zur Frau. Die böse Morgana und deren Tochter Grizelda werden verbannt. So endet der erste (!) Teil der Saga von Eric the Unready.

Knightmare

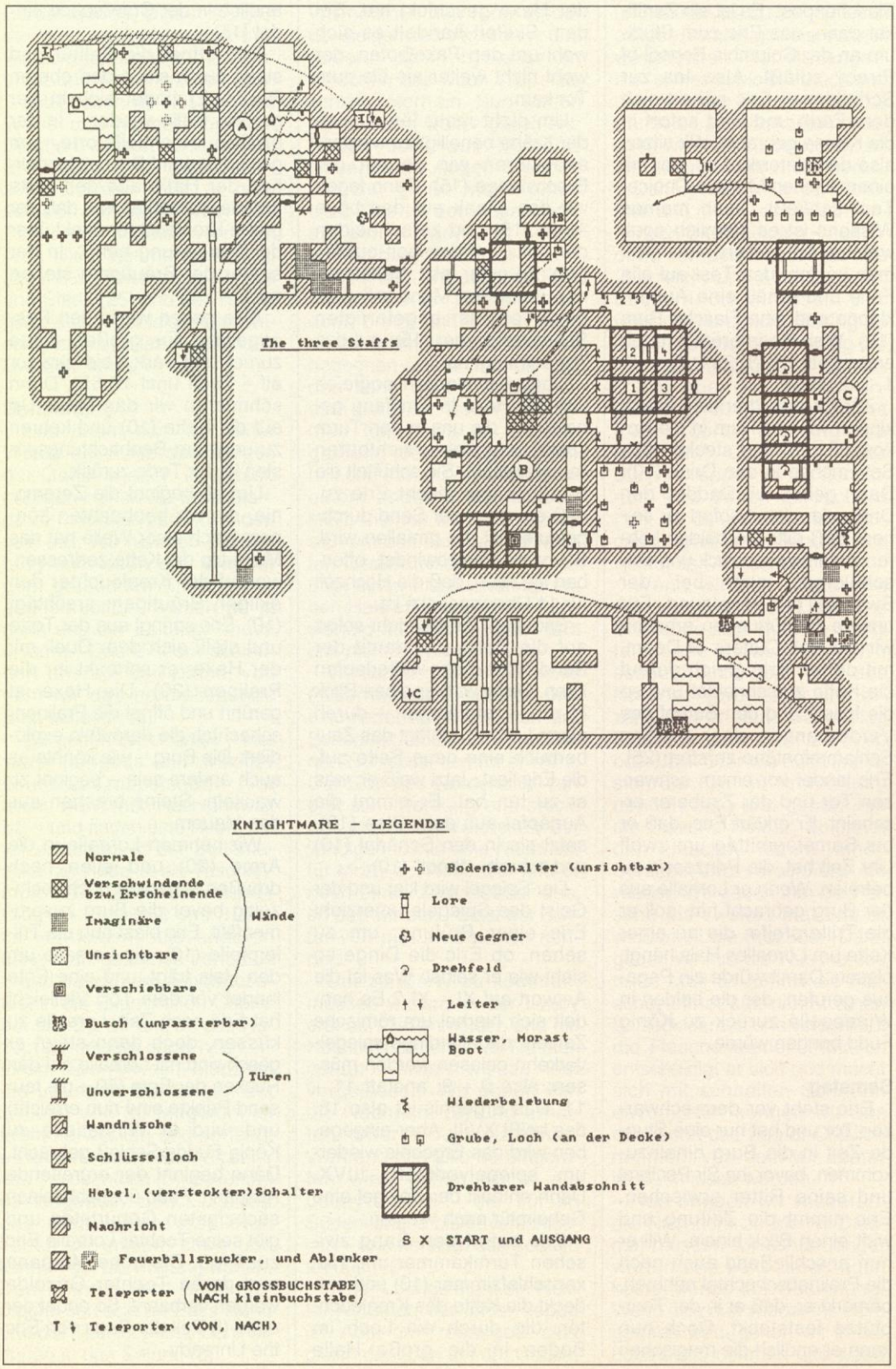
Tony Crother's 3-D-Rollenspiel war für Frank Ristki aus Borken kein Problem.

Level 0:

Level 0 ist der Verteiler zu den einzelnen Abschnitten der Burg. Im Wald findet man Nahrung in Form von herumhoppelnden Kaninchen. Dem Wächter von Level 1 gibt man den geforderten Zweig. Ansonsten sollte man den Wald nach allen Gegenständen abgrasen, aber (noch) nicht mit dem "Iron Key" die Tür öffnen, da die Gegner für Anfänger zu stark sind. Man findet dort außer den Gegnern nur eine Schaufel, mit der man den Boden umgraben kann und dadurch Nahrung in Form von Äpfeln findet.

Level 1:

Dieser Level ist nicht weiter schwierig, also betätigen wir nur alle Schalter, öffnen die Türen und plätten die Monster. Am Ende erhält man den "Shield of Justice". Dann läßt man sich durch das Loch im Boden fallen und steht wieder in Level 0 (die Stelle ist durch ein Loch in der Decke gekennzeichnet). Wenn einem der Schild zu schwer ist, kann man ihn auch irgendwo liegenlassen (das gleiche gilt auch für alle anderen Gegenstände). Das einzige Teil, was zum Beenden des Spiels wirklich notwendig ist, ist die "Crown of Glory".

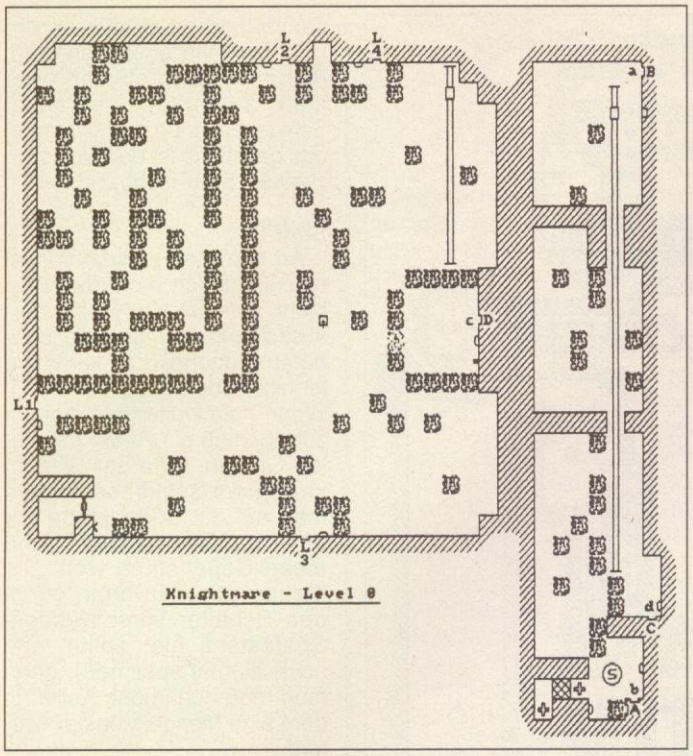


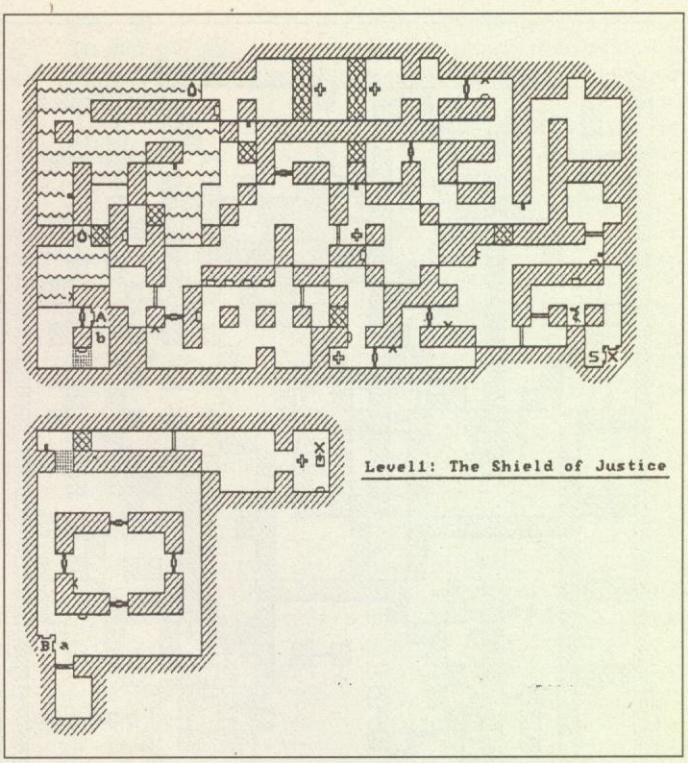
Level 2:

Bei "The Mystic Door" muß man Gegenstände von links und rechts durch den Teleporter werfen, dann öffnen sich die Wände und man findet einen "Gold Key". In den "Mystic Chambers" lassen sich drei weitere Exemplare finden. Bei "Holy Moly" sind nur verschiedene Druckplatten mit Gegenständen zu belegen, um die Löcher zu schließen. Im "Warp Maze" sollte man sich nicht mit den Teleportern aufhalten, sondern gleich durch die imaginären Wände gehen. Der weitere Weg ist nicht weiter schwierig, man muß nur zwei weitere "Gold Keys" finden, um den Weg nach oben freizumachen. Dort findet man den "Cup of Life" und man ist mit diesem Level fertig.

Level 3:

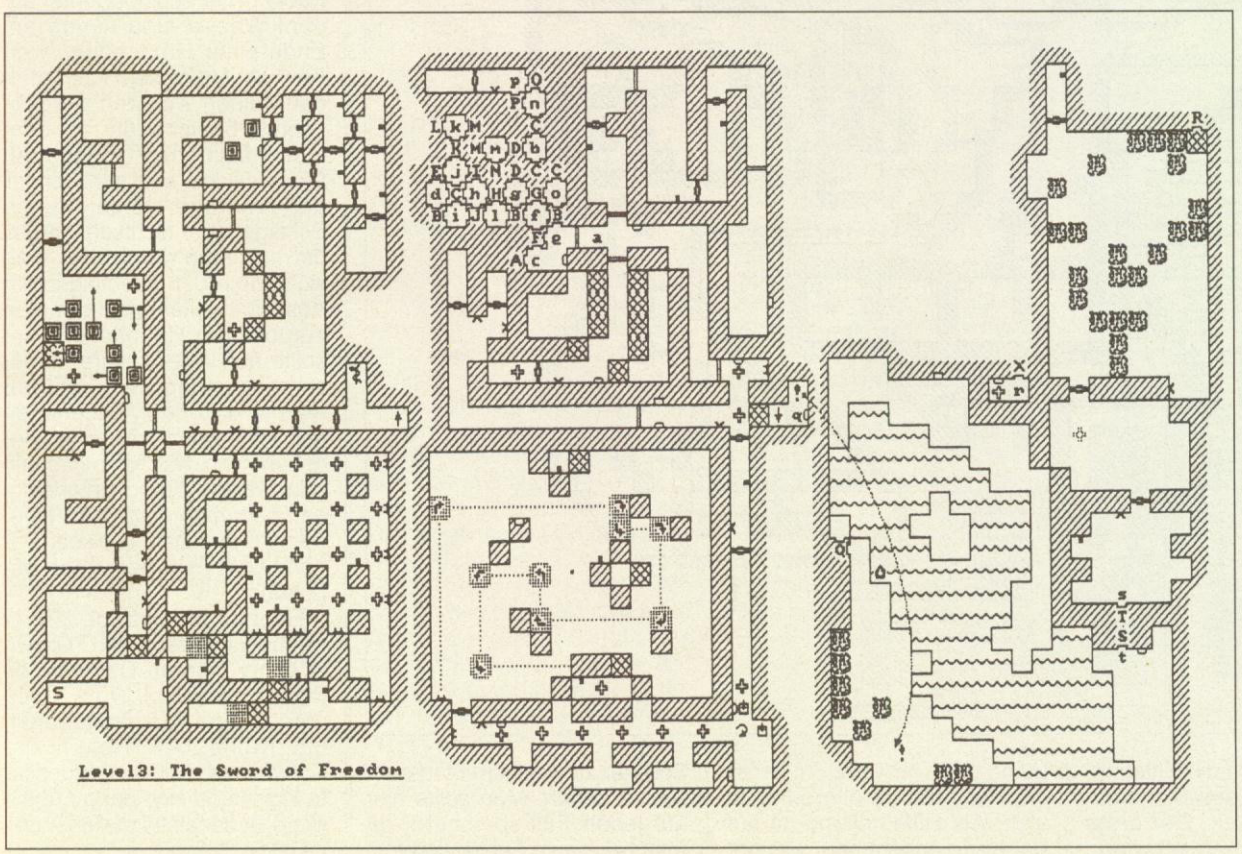
Bei "Only push the Right Ones" die Wände auf die in der Karte angegebenen Positionen schieben, die beiden Bodenplatten öffnen und die Türen schließen. In "You make the Fire, Can You Stop it?" sind die Knöpfe zu drücken, um insgesamt vier der Feuerspucker aufzuhalten. Hinter der vierten durch einen "Iron Key" geöffneten Tür lauert ein Geist, der nur durch "Dispell" beseitigt werden kann. Danach geht's die Leiter hoch. Auf dieser Ebene findet man in einer Ecke viele Teleporter; hier sei wieder auf die Karte verwiesen. Das andere Problem ist "When a Well is not a Well", das man folgendermaßen übersetzen kann: "Wann geht es einem Brunnen nicht gut" (oder so ähnlich). Was macht man also? Man heilt den Brunnen durch einen "Heal"-Spruch. Nun kann man durch den Brunnen nach unten gelangen. Hier trifft man auf einen Gegner, dem man die "Coin" gibt, die man vorher in "Hunt for Gold" ergattert haben sollte. Ab hier sollten keine allzugroßen Schwierigkeiten mehr auftauchen und alsbald heißt es dann "Well done, the Sword ist Yours". Das Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel, deshalb sollte man es behalten.





Level 4:

Dieser Level ist sehr umfangreich und wenn man hier an einer Stelle nicht weiterkommt, sollte man es woanders versuchen. Die Türen der "Training Rooms" auf jeden Fall schließen, da sonst immer neue Monster in den Räumen auftauchen. Im "Conveyer of Life" den "Spanner" werfen, so schaltet sich das Teleportfeld aus und man kann weiter. Aber Vorsicht, es wartet ein ziemlich starker Gegner (versucht es mit "Dispell" und draufhauen). Bei "Target Practice" ist die auf der Karte gekennzeichnete Bodenplatte mit einem Gegenstand zu beschweren. Das Wasserloch kann man überqueren, wenn man nicht zu schwer beladen ist (man muß nicht unbedingt alle Sachen ablegen, nur schnell genug rüberhuschen). Die Bodenplatte hinter der Tür öffnet alle anderen Türen, hinter denen schon die Gegner warten. Im Raum links oben auf der Karte (mit den Drehfeldern und den Druckplatten) ist auf die gekennzeichnete Druckplatte der gefundene Ast ("Twig") zu legen um die Wand zu öffnen. Im Abschnitt mit den vielen Geistern (nach den drei drehenden Mauerabschnitten) sind die Türen hinter den Gruben folgendermaßen zu öffnen: Vor die Grube stellen, Zauberspruch "Open", Gegenstand auf die Bodenplatte werfen -> Grube geschlossen. So muß man dreimal verfahren und hat dann auch diesen Unterabschnitt geschafft. Weiter geht es dann an der Leiter, die mit der "Vier" gekennzeichnet ist. In diesem Abschnitt geht es hauptsächlich darum, eine Unterqueste nach den drei "Staffs" zu bestehen.

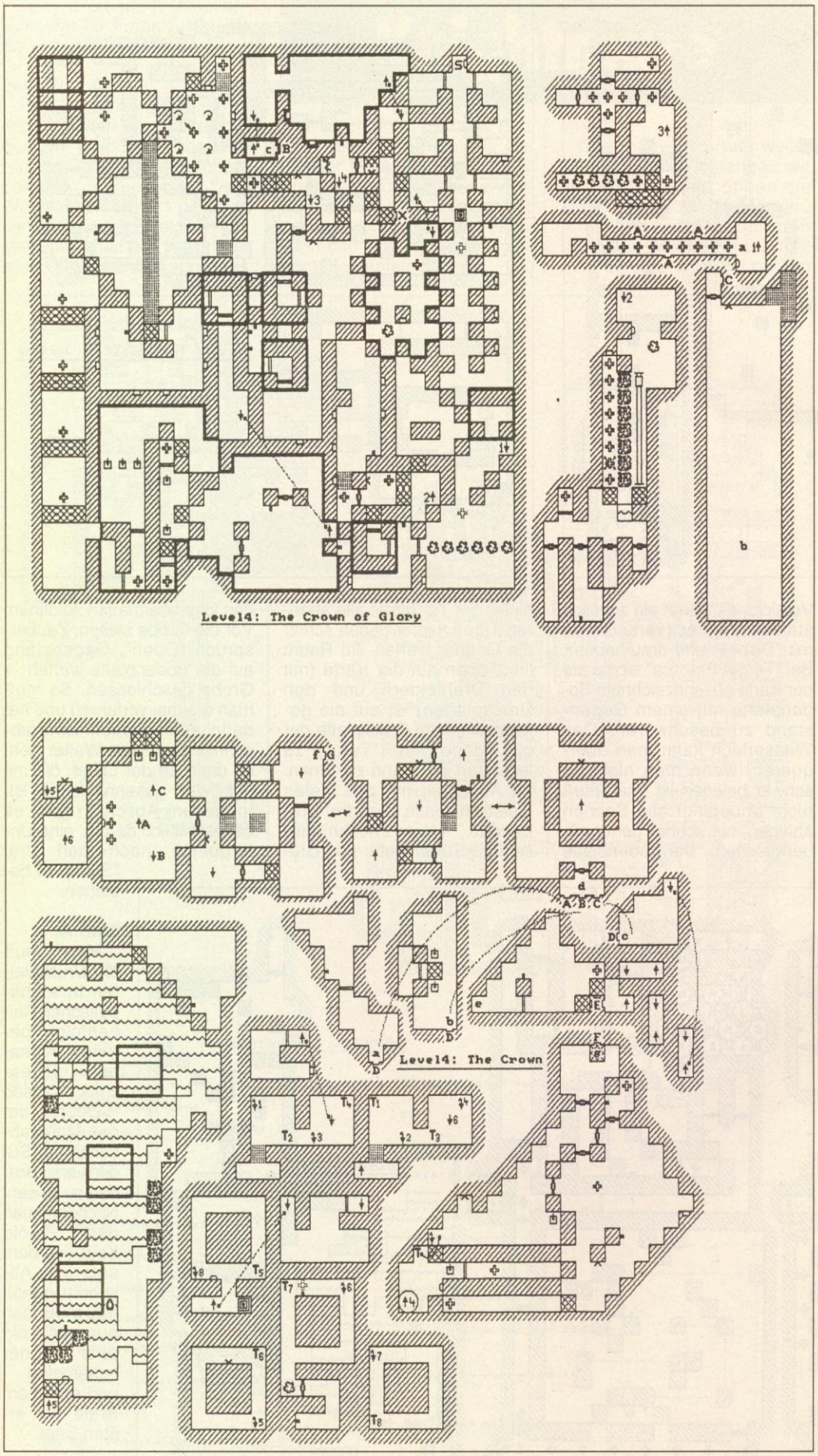


Staff A:

Man muß die Druckplatten in alphabetischer Reihenfolge betreten (Alphabet ->Breaches ->Closed ->Doors), um den Mauerabschnitt im Süden verschwinden zu lassen. Nachdem man den "Gold Key" aus dem unteren Abschnitt geholt hat, muß man nur noch ein paar Gegner bekämpfen und erhält am Ende den ersten Stab.

Staff B:

Bei "Goldy Locks" muß man jeweils



eine "Coin" durch die Gitterstäbe werfen, um den Mauerabschnitt zu drehen. Der erste Teil dürfte nicht so schwierig sein; der zweite ("Dizzy Rooms") hat es allerdings in sich. Als Hilfestellung ist auf der Karte angegeben, welcher Schalter zu welchem Mauerabschnitt gehört. Man sollte hier auf jeden Fall speichern, da man bei einem Fehler (Schlüssel ins falsche Schlüsselloch) nicht mehr weitermachen kann. Man muß ausprobieren, was man zuerst mit welchem Schlüssel öffnen darf. Hat man das geschafft, ist der Weg zum zweiten Stab nicht mehr weit.

Staff C:

An den Stab zu kommen ist hier eigentlich nicht das Problem, sondern hier wieder herauszukommen. Durch die drehbaren Mauerteile zu kommen, ist nicht übermäßig schwierig. Wenn man weitergeht, kommt zum Schluß ein Raum mit vielen Gruben. Eine der Gruben kann man schließen, indem man auf die Bodenplatte vor der verschwindenden Wand einen Gegenstand wirft. Die Mauer läßt man dann durch den Schalter verschwinden. Spätestens hier sollte man noch einmal speichern, denn man muß nun in den Keller, in dem eine Menge Monster warten!

Man bewegt den Schalter an der Mauer und stellt sich – wenn möglich – in die Nische vor den Teleporter. Sollte man zu angeschlagen sein, verkrümelt und heilt man sich. Irgendwann hat man dann alle Monster besiegt und erhält vom Drachen den "Bronze Key", den man benötigt, um aus diesem Abschnitt zu verschwinden.

Hat man alle Stäbe, kann man weiter zu den "Private Pools". Hier schippert man auf dem Wasser und nimmt am Ende einer Hexe einen "Iron Key" ab. Mit diesem kann man dann einen weiteren Burgabschnitt besichtigen, in dem man Dämonen begegnet. Diese Viecher sind sehr schnell und vertragen eine Menge Schläge, aber nichtsdestotrotz, da muß man durch. Hat man sich durch den nachfolgenden Abschnitt gekämpft, kann man zurück zum Hauptlevel. Hier sollte nun eine weitere Mauer verschwunden sein, so daß man jetzt in den Abschnitt direkt im Norden von Leiter vier gehen kann. Nachdem man ein paar weitere Dämonen erledigt hat, geht man durch den Teleporter B und steht in dieser Gegend Lord Fear persönlich gegenüber.

Habt Ihr ihn besiegt, läßt er freundlicherweise die "Crown of Glory" liegen. Damit ist es fast geschafft. Nun noch zurück zum Ausgangspunkt, die Krone bei "Return the Crown here" auf die Bodenplatte legen und sich dann auf die letzte Bodenplatte stellen – und es ist vollbracht!

Planet's Edge

Martin Schiller aus Heilbronn konnte mit einer fundierten Lösung dieses Science-fiction-Rollenspiels überzeugen.

Sektor ALGIEBA:

Auf Talitha 2 verhilft unsere Crew einer Prinzessin mit Hilfe eines Levitators (im Nordosten) zur Flucht vor einer ungeliebten Heirat. Sie gibt einem dafür ein Trinket. Auf Subra 2 findet man einen Ishtyl, den man braucht, um mit den Lebewesen dort reden zu können. Wenn man der Brückenwache dort Alien Meat anbietet, läßt sie uns passieren. Im Südosten in einer Höhle findet man schließlich 'He Who Speaks', dem man das Trinket gibt. Tiefer in die Höhle vorgedrungen, findet man einen Talking Stick, den man der 'Magin' zurückbringt. Zur Belohnung gibt's eine Einladung zum Besuch von Algieba 4. Dort angekommen, können wir uns nach deren Verweis frei bewegen. Wir erleben eine handfeste Raumschiffentführung durch die 'Geal-Anai' mit, in deren Verlauf eine Gravity Bar zur Instandsetzung der Teleporter beim Choassqa-Glücksspiel gewonnen werden muß (Card 1: orange, 2: green, 3: red, 4: blue, 5: yellow). Mit diesen Karten repariert die Crew auch die zwei defekten Triebwerke des Raumers. Daraufhin gibt's eine Codekarte, die wir natürlich nicht den Geal-Entführern, sondern den richtigen Ingenieuren der Schiffsbesatzung geben, worauf diese das Schiff wieder auf Heimatkurs bringen. Im Raumschiff erhalten wir auch von einem halbtoten Ingenieur Münzen, mit denen wir Spielschulden bezahlen können, wobei aber eine noch für später aufgehoben werden sollte. Schließlich findet unsere Party auch noch die Brille, die wir, wieder wohlbehalten auf Algieba 4 angekommen, dem alten Lizardman zurückgeben und dafür einen Assaultlaser bekommen.

Der Bartender rückt gegen Bezahlung (Münze) eine Flasche heraus, die man der Wächterin im Nordosten der Station anbietet. So gelangt man zu einem Schalter, mit dem man das Kraftfeld um die Büsten in der 'Hall of Shame' abstellt. Untersucht man die Büste links oben genauer, ist man schon im Besitz des ersten Teils des Centauri-Device: Wir haben den Algiebian Crystal! Den Sixth Key (Küche) gibt man dem Präsidenten zurück, der uns sein Amulett überläßt. Wir düsen nun zu Koo-She 1. Dort bahnt sich das führende Partymitglied seinen Weg zu dem Tech-Center, in dem der Rest der Mannschaft gefangengehalten wird. Mit einer Maschine (in der Mitte des Laboratoriums) produziert man nun einen 'Tuwalli' (linker Lever grün), mit einer anderen (im Norden) vertauscht man mit ihm sein Erscheinungsbild. Mit 4 Armen (!) läßt sich dann bequem das Control-Panel im Osten bedienen, worauf sich die Türe zu dem Raum, in dem sich der Wissenschaftler und unsere anderen Crewmitglieder befinden, öffnet.

Nach diesen Strapazen gibt's zur Belohnung Technical Plans, die man ebenfalls zur Mondbasis bringt. Damit lassen sich bessere Waffen, Rüstungen und Items für's eigene Raumschiff herstellen.

KORNEPHOROS dran:

Hier befreien wir die Rutilicus Colony erstmal von der Cin-Sae-Plage. Dabei benötigen wir für einen Ingenieur im Nordwesten einen Transformer, den wir im östlichen Teil der Station finden (dieser läßt sich nur über die Abwässerkanäle erreichen, hierzu ein paar Hebel betätigen). Sind auch alle Krabbelviecher erledigt, bekommen wir von einem Händler einen Generator, vom 'Häuptling' der Siedlung eine Besucherkarte (Visitor's Badge) für die Sabik Mining Colony. Der Generator wird dringend auf Eltanin 7 gebraucht, wo wir als Belohnung die Sonic Pincers erhalten. Mit einer Schaufel befreien wir dort auch die Funkanlage vom Schnee.

Kochab Trading Center

Jetzt nichts wie hin zum Kochab Trading Center. Dort bekommen wir von einem Händler (Movrin) einen Uni-Lock und Spareparts. Mit dem Unilock öffnen wir die Kisten, die bei ihm herumstehen. Daraufhin erhalten wir Zugang zu einem geheimen Raum im Norden des Gebäudes. Hier gibt's u.a. eine Shroud Permission, die wir bei einem Wurm gegen eine Musikbox eintauschen. Diese überreicht man einem Mädel, das uns daraufhin Ulfas Cloth überreicht. Genau das sucht ein Robbi, und wir bekommen eine 10-Credits-Karte, mit der wir beim Scroe-Dealer eine Scroe-Special Gun erhalten. Wieder bei der Rutilicus Colony angekommen, erzählt uns der Typ, der gerne einen Battle Laser möchte, daß wir damit angeschmiert wurden. Also zurück zum Score-Dealer, und diesmal gibt's die gewünschte Waffe. O. g. Typ bedankt sich mit dem Dagger of Sossee, für den wir im Trading Center schließlich ein Planetary Deed bekommen. In dem großen Raum, der von Robotern bewacht wird, liegt übrigens ein Gegenstand, mit dem man in die ewigen Jagdgründe eingegangene Partymitglieder insgesamt 10mal wiederbeleben kann! Die Reise führt uns jetzt nach Kornephoros 3. Hier legen wir die Spareparts an der dafür vorgesehenen Stelle ab (rechts, mit 'drop'), worauf sich rechts die Türe öffnet. Hat man einem Robbi nun den geforderten Uni-Lock gegeben, läßt er zwar ein paar Krabbelviecher los, aber auch eine Cyber Credit Card!

Weiter im Norden finden wir Zugang (Meat beseitigen) zu einer Crypt mit diversen Särgen, die bei genauerer Untersuchung einige nette Items offenbaren. Danach geht's noch einmal zurück zum Trading Center auf Kochab, wo wir nun alle 3 Gegenstände dem Auktionator anbieten können: Cyber Credit Card, Planetary Deed und Sonic Pincers. Und schwupp, schon ist das zweite Teil des Centauri-Device in unseren Händen: der Mass Converter!

Sektor Caroli:

Auf Corcaroli 1 befinden sich die Oortizan Labs. Im nordwestlichen Gebäude besorgen wir uns den Minilab Pass und betreten das Miniaturization Lab, wo wir auf eine 'überdimensionierte Platine' gebeamt werden. Die Microts sind äußerst lästig, können aber bedenkenlos geröstet werden. Einer läßt dabei ein ComNav fallen, das wir später noch benötigen. Hier gilt es, sich den Weg in die beiden Chipkammern freizuballern und den jeweiligen Chip miteinander zu vertauschen. Danach gelangt man über das Staubkorn im Südosten wieder heraus in das Laboratorium, und was liegt da nicht zum Mitnehmen herum? Der Gravitic Compressor, das dritte Element des Centauri-Device! Ein Microtic Injector sollte in unserer Waffensammlung auch nicht fehlen. Im südöstlichen Gebäude der Oortizan Labs nehmen wir schließlich noch den Microchip Viewer an uns. Auf Alula 4 angekommen, betreten wir das Farmeranwesen und finden hinter einer Pflanze versteckt einen Sack Lozam, den wir dem Chef übergeben. Nun nehmen wir im nördlichen Raum, der jetzt betretbar ist, den Stein und den Ausweis (Industrial Badge) mit.

Der Chef freut sich über den Stein und gibt uns Tickets für die Life Gallery auf Merak 1 – hier braucht man einen Caged Nochh (Alula 4) und ein Slieth Egg (findet man später), um an einen netten Hinweis für den Ankaq-Sektor sowie einen Decorative Orb zu gelangen; mehr gibt's hier aber nicht. Für die defekte Dreschmaschine brauchen wir ein Ersatzteil (Tractor Part), das wir in einem geheimen Gang auf Denebola 4 finden (um den Geheimgang im Osten dort zu öffnen, lege man je ein Decorative Orb auf beide Säulen). Mit diesem Teil wird also die Maschine repariert, worauf sie sich selbständig macht. Am Ende des nun freigelegten Weges gibt uns jemand den Schlüssel für den Kontrollraum (Harvest Key). Hier übergibt man dem Professor sein ComNav, worauf der uns eine Notiz für Ysaf mitgibt. Der findet sich wieder auf Denebola 4 (gleich im Blickfeld nach der Landung).

Die Belohnung:

Um nun aber endlich die Belohnung abzukassieren, brauchen wir noch einen Eldarin Pot (auch im Geheimgang, s.o.), den wir dem Typ im südlichen Gebäude überreichen. Endlich kommen wir in den Besitz von Technical Plans und Ship Plans. Mit letzteren kann das nächstgrößte Raumschiff produziert werden! Kehren wir nun nochmals in den Kornephoros Sektor zurück und betreten Sabik 1. Mit Hilfe der Ausweise (Visitor's / Industrial Badge) kann man diese Mining Colony unter die Lupe nehmen und erhält einen Schlüssel, den man später für die Sicherheitstür benötigt. Im Sublevel nimmt man eine Wurzel mit und gibt sie dem Juwelier (oben), der einem dafür ein Säckchen Diamanten überläßt.

Damit man nun aber den interessanten Teil des Sublevels betreten kann, müssen die 7 Lever so gestellt werden, daß sich (bei "examine lever") schließlich der Satz "Our ships wait in hiding until your awakening" ergibt. Mit dem Schlüssel läßt sich die Sicherheitstür (im Südwesten) öffnen. Jetzt müssen noch die Schalter verstellt werden, damit die startbereite Rakete explodiert. Als Dank erhalten wir die Sector Clearance

Card, die wir auf Eltanin 7 in das freie Terminal stecken und unsere Mannschaft kann sich an neuen Ship Plans freuen !

Sektor Ankaq:

Beginnen wir mit Formalhaut 6. Das einzige Ziel hier ist, zur Ethny-Königin zu gelangen und von ihr den Auftrag zu erhalten, 4 Spheres zu suchen und nach Ankaq 1 zu bringen. Auch von ihr bekommt man einen Optical Key, den man zum Eintritt in den Tempel auf Ankaq 1 benötigt. Dort können wir aber vorerst nur die umherlaufenden Wachen auf's Korn nehmen und den Utrecian Key sowie das Commnet mitnehmen. Fliegen wir deshalb nach Alrai 2. Hier gibt es zahlreiche Säulen, auf denen Kugeln liegen. Wenn man sie untersucht, kann man sie aufnehmen. Die Gold Spheres und Platin Spheres behalten wir, die bronzenen oder silbernen können wir bei manchen Bewohnern der Station gegen eine nette Gegenleistung eintauschen.

Bei einer Kugel handelt es sich um die Sphere of Rhyth, sie ist eine der vier besonderen, die wir später brauchen. Im Raum von "Cu" sollte man sich das Bild im Nordosten genauer ansehen, es offenbart sich ein Geheimgang! "Cu" greift dann zwar an, aber er kann getrost geröstet werden. Im weiteren Verlauf findet man Codekarten, wovon man dem Wächter am Ende des Geheimganges die Virtual Reality Card überreicht. Danach benötigt man den Utrecian Key, um die Sicherheitstüre zu öffnen. Jetzt werden die Gold (bzw. Platin) Spheres gleichmäßig an die Partymitglieder verteilt und entweder eine goldene oder eine platinhaltige jeweils auf die 4 leeren Säulen verteilt.

Dann erscheint eine Treppe, die wir benutzen, um direkt zu der Sphere of Awa zu gelangen (wieder "examine"). Das ist die zweite wichtige Kugel. Zu guter Letzt geben wir Mandlebroth im Nordosten das Säckchen mit den Diamanten, um von ihm eine Fake Sphere angeboten zu bekommen.

Ab nach Deneb 2:

Jetzt ab nach Deneb 2 (Shadowside). Hier nehmen wir die Wet Suits an uns. Dem Tschi-Tai-Typen Bit (im Osten) kann man nun – so läuft"s am schnellsten – das Lebenslicht ausblasen, den Used Eyeball aufnehmen und ihn im Norden dem Einäugigen anbieten. Der läßt uns dafür ihn den Lagerraum, und was finden wir – die Sphere of Harmony. Wenn man zu Codebreaker will, braucht man dazu neben dem Mintap noch das Commnet ("use"). Nächste Anflugstation ist Nashira 3. Dort ziehen wir uns die Wetsuits über, um hinabtauchen zu können. Nach dem Kampf gegen die Killerfische verwenden wir den Golden Trident dazu, um die Türe mit den 3 Einkerbungen zu öffnen. Nun ersetzen wir die Sphere of Themi auf der Säule durch die Fake Sphere und verlassen die Inselwelt. Im Tempel von Ankaq 1 setzen wir die 4 besonderen Kugeln an den dafür vorgesehenen Stellen (in der Mitte eines Kristallraumes) ab. Damit verschwindet die Barriere im Zentrum. Die neue Königin überreicht uns zum Dank den Harmonic Resonator. Wir haben also schon 6 Teile beieinander.

Weiter mit Sektor IZAR:

Auf Arcturas 3 gibt's für alle Fans von New World Computing nicht nur wieder die Sightseeingmusic aus Might & Magic 3, sondern auch ein Schloß, das wir erst betreten können, wenn wir Papiere haben, die wir bei dem Typen nordöstlich des Schlosses erhalten (ein bißchen Nachhelfen ist angesagt). Auch die Maintenance Card nehmen wir mit. Der König erzählt, daß seine Tochter verschwunden sei. Wir finden sie ganz im Norden im Moor. Sie hinterläßt ein Silver Locket, das wir dem König bringen. Er öffnet die Tür zur Schatzkammer und erzählt etwas von leeren Kisten und einem Gedicht. Dieses Gedicht kennt jemand im westlich gelegenen Dorf. Es ist des Rätsels Lösung: Man öffnet jeweils die zweite, dritte und fünfte Kiste der ersten beiden Spalten und alle Kisten der dritten Spalte.

Es erscheint nun in der vierten Spalte der Starstone, den wir an uns nehmen. Auf Mizar 5 werden wir um Hilfe gebeten, die wir aber erst nach einem Besuch von Vindemiatrix 1 leisten können. Dort bekommen wir von einem Bewohner im Norden einen Funny Hat. Die Maintenance Card benutzen wir mit dem Panel und erhalten daraufhin einen Beacon, den wir zur Prinzessin auf Mizar 5 bringen. Im Warendepot im Südosten gibt man uns dann einen Hataphas Gem. Auf Alkaid 1 benötigt man viel medizinische Hilfe, um den Hintereingang zum Omegakomplex zu erreichen. Erfüllt man die gestellte Aufgabe, gibt"s auch hier einen Hataphas Gem. Jetzt fliegen wir nach Izar 2.

Nun wird"s knifflig: Man nimmt den Pickor auf und muß einen Weg zu dem Gebäude im Süden finden und dabei unterwegs alle Hataphas Gems, die herumliegen, aufsammeln. 6 Gems setzt man in die Köpfe ein und erhält danach Zutritt in den Komplex. Über Teleporter – die Steine werden mit dem Pickor beseitigt – geht"s in den Sublevel. Der Eingang in das dort sich befindende Gebäude ist von zwei Köpfen versperrt. Man untersuche nun das Panel östlich davon. Rings um das Gebäude erscheinen säulenartige Gebilde, deren Farbe man mit "examine" verstellen kann. Verwenden wir immer eine andere Farbe pro Säule (orange, yellow, green, blue, indigo, violet, red), verschwinden die Köpfe. Nichts wie rein! Im Norden versperren wieder zwei Köpfe den Weg. Wir untersuchen sie und beantworten die Fragen richtig (Mad ? – No ! / Destroy Omegans ? – No !). Unten dann das gleiche Spiel (Create ? – Yes ! / Old Culture? – No !). Bei der Wand kommt der Starstone zum Zuge. Wir finden dann einen Teleporter, der uns in den Omega Tempel auf Vindemiatrix 1 beamt. Dort legen wir den Funny Hat auf den Altar und erhalten das Schriftstück The Last Stanza. Dieses legen wir auf Kornephoros 3 in der Crypt auf den besonderen Sarg in der Mitte und erhalten eine Cygnus Cannon. Zurück auf Izar 2 löst sich nun die Barriere, die wir vorher nicht durchdringen konnten, auf und wir können mit dem "Concierge" reden. Er vermacht uns das N.I.C.T.U. nebst Ship Plans. Teil 7 an Bord !

Alnasl – der letzte Sektor:

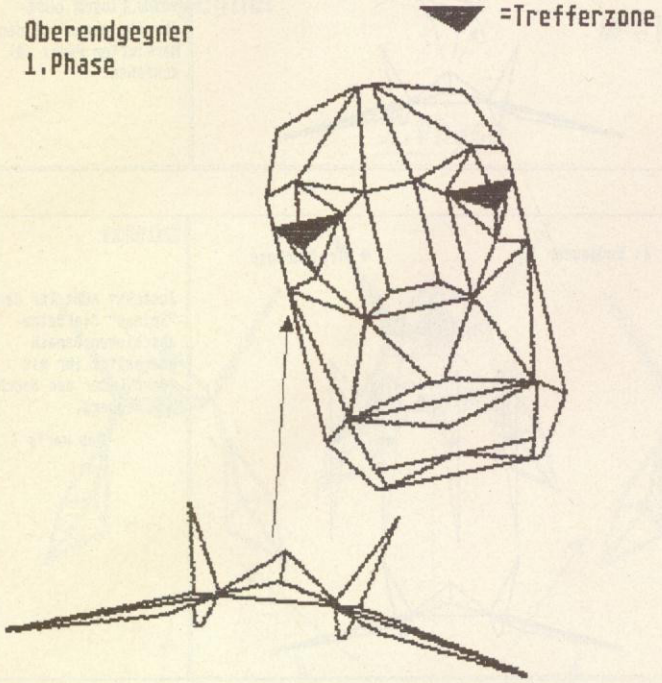
Beginnen wir auf Alnasl 1. Betritt man dort den mittleren Teleporter, wird man in einen Bereich eines Raumschiffwracks gebeamt, wo sich ein Mind Net Key befindet. Zurück in der Station, sucht man insgesamt sechs Control Crystals aus den herumstehenden Kisten zusammen (manche bieten eine bombige Überraschung). Hat man den Schlüssel dabei, öffnet sich über die freie Mind Net Pad der Zugang zu einem weiteren Teil des Wracks (wieder mittleren Teleporter benutzen). Hier sollte man die P.c. Strandware an sich nehmen. Wieder zurück, übergeben wir die Kristalle dem Typ unterhalb der verschlossen Türe im Norden, und – wer hätte es gedacht ? – auch diese Tür öffnet sich. Den ProConsul befreien wir von seinem Schockzustand, indem wir den Microtic Injector bereitmachen (ready weapon), die P.c. Strandware uns vornehmen und sie mit dem Consul benutzen – nicht auf ihn schießen!

So kommen wir an den Control Spike heran. Diesen brauchen wir auch unbedingt auf Vega 9. Die NaCl-Türe geht hier auf, wenn man zuerst das Atomgebilde mit 11 Elektronen untersucht und dann das mit 17 Elektronen (Natrium = Ordnungszahl 11, Chlor = Ordnungszahl 17). Die H2SO4-Türe macht mit 2x1, 1x16 und 4x8 Elektronen (s.o.) keine Probleme mehr. Mit dem Control Spike öffnet sich die letzte Türe. Nach einem erneuten Kampf erhalten wir den Escape Code. Damit betreten wir den Komplex des letzten wichtigen Planeten : Ascella 2. Im Osten finden wir 4 weitere Shroud of Kriq, die moderne Resurrectformel für alle Kirks & Co. Mit dem ISC-Pin offenbart sich bei dessen Verwendung hinter einer Tür eine Vorratskammer. Ist die besondere Wand vaporisiert (draufballern), die folgende Computereinheit zerstört und schließlich auch der Final Sequence Computer vernichtet, finden wir im südöstlichen Raum letztendlich das AlgoCam – den 8. und letzten Teil des Centauri-Device. Auf der Mondbasis angekommen, gibt's wieder ein Lob von Commander Mason Polk.

Danach schaut man sich im Research Lab das vollständige Device an und genießt die originell gemachte Schlußsequenz.

Organics: Alpha-Centauri 4, Asellus 3
Radioactives: Aldhibain 1, Aldebaran 1
Crystals: Atria 3, Acamar 3
Heavy Metals: Venus, Nusakan 3
Inert Gasses: Alphard 6, Altair 4
Soft Metals: Sirius 5, Seginus 8, Asellus 1
Common Liquids: Chara 3, Sheratan 5
Hybrid Solids: vielleicht in Limbo-Bimbo?
Alien Gasses: Phact 7, Deneb 1, Sarin 1, Zavijava 1, Kerb 1, Alderamin 5
Alien Metals: Miaplacidus 1, Biham 1, Tais 4
Alien Isotopes : Shedir 1, Rutilicus 1, Menkent 1
Alien Crystals: Kitalpha 1, Kursa 2
Alien Organics: Scheat 3, Dubhe 3
Alien Liquids: Almach 4, Diadem 5
Rare Elements: Unukalhai 1, Misam 2
New Elements: Nekkar 1

Starfox/Starwing (Super NES)



Taktik:

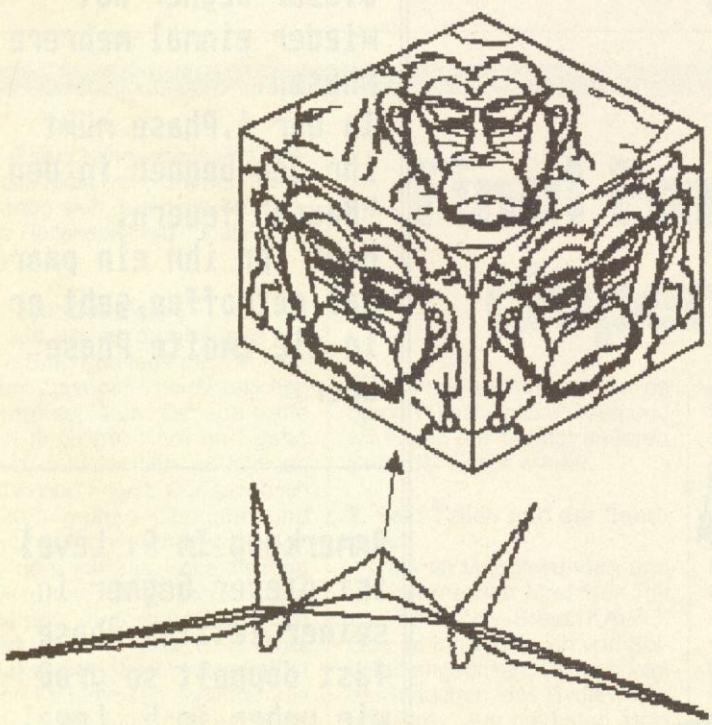
Ist der Oberendgegner in der 1. Phase (Gesicht/Masken ähnlich),müßt ihr ihm die beiden Augen rausschießen.

Vorsicht:Gelegentlich saugt euch der Gegner an.In diesem Falle,solltet ihr die Schubumkehrung benutzen (Knopf B), oder euch mit Hilfe der L oder R Taste zur Seite rollen.

Auch Nintendos 3-D-Ballerei *Starfox/Starwing* protzt mit geheimen Passagen. Christoph "Spike" Jedral aus Stuttgart sandte uns die Tips zu den versteckten Extras zu, während die schönen Endgegner-Karten von Jochen Fritsch aus Braunfels stammen.

The Black Hole

Viele von Euch werden sich fragen wie das Schwarze Loch zu erreichen ist. Der Eingang befindet sich in der Asteroid-Stage des ersten Levels. Kurz nach dem Levelstart begegnet Ihr goldenen Asteroiden, die von vier normalen Asteroiden umkreist werden. Fliegt direkt auf die goldigen Steinchen zu und schießt sie erst in letzter Minute ab. Dies wiederholt Ihr mit den zwei folgenden Asteroid-Verbänden. Nun kommt ein goldener Asteroid angeflogen, der Euch mit einem Gesicht angrinst. Ihr fliegt direkt ins Ge-



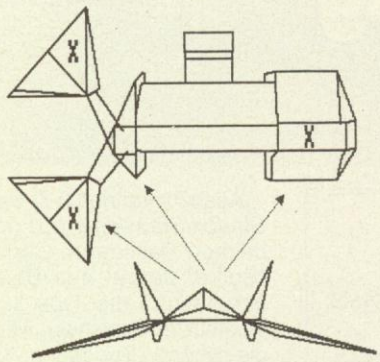
Taktik:

Ist der Oberendgegner in seiner 2.Phase, braucht ihr keine spezielle Taktik, sondern ihr könnt einfach drauffeuern.

Anmerkung:Schafft ihr es nicht den Oberendgegner zu zerstören,geht dieser wieder in die 1.Ph. zurück.Dies wiederholt sich solange, bis ihr den Gegner in seiner 2. Ph. vernichtet.

1. Endgegner

X = Trefferzone



Taktik:

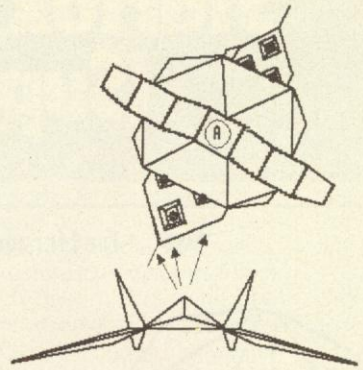
Dieser Gegner besteht aus zwei Phasen.

Phase 1:
Als erstes die 3 mit X - gekennzeichneten Bereiche unter Beschuß nehmen.

Phase 2:
Nachdem die gekennzeichneten Flächenkomplexe vernichtet wurden, bleibt nur noch der mitlere Teil des Gegners erhalten. Dieser fliegt nun auf euch zu. Schießt einfach auf die Mitte des "Gliders" und er ist nach ein paar Treffern besiegt.

2. Endgegner

● = Trefferzone



Taktik:

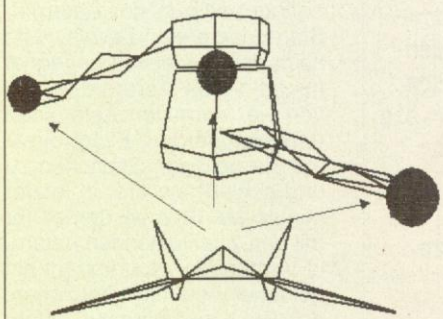
Dieser Gegner besteht aus zwei Phasen.

Phase 1:
In der "Kompakten"-Phase des Gegners müßt ihr die Kanonen, die sich auf den Flügeln befinden vernichten.

Phase 2:
Verliert der Gegner seine Flügel, müßt ihr ihm genau auf den Markierten Punkt (A) schießen.

3. Endgegner

● = Trefferzone



Taktik:

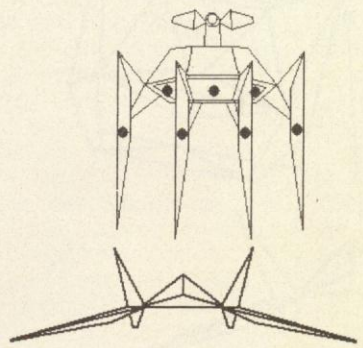
Es gibt zwei Möglichkeiten den Gegner zu bezwingen:

1.:Solltet ihr 4 Bomben besitzen, so werft sie auf den Gegner. Fertig !!!

2.:Seit ihr nicht die glücklichen Besitzer von 4 Bomben, so müßt ihr als erstes die 3 Padel abschießen. Danach feuert ihr einfach in die Mitte des Gegners, bis sich dieser auf immer Verabschiedet.

4. Endgegner

●=Trefferzone



Taktik:

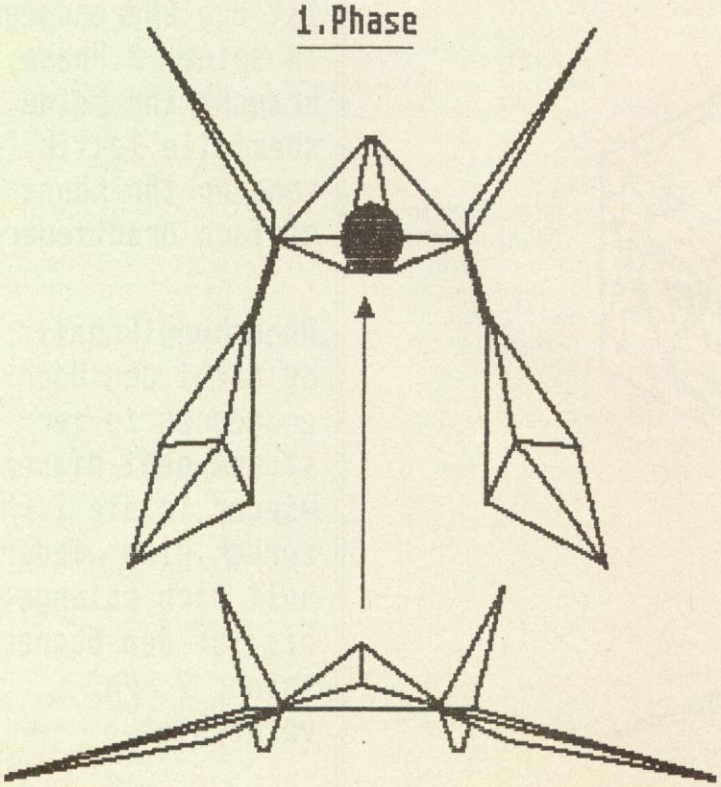
Zunächst müßt ihr der "Spinne" die Beine abschießen. Danach bearbeitet ihr mit euren Laser den Bauch des Gegners.

Das war's !

5./6. Endgegner

● =Trefferzone

1.Phase



Taktik:

Dieser Gegner hat wieder einmal mehrere Phasen.
In der 1.Phase müßt ihr den Gegner in den "Bauch" feuern.
Habt ihr ihn ein paar mal getroffen, geht er in die zweite Phase über.

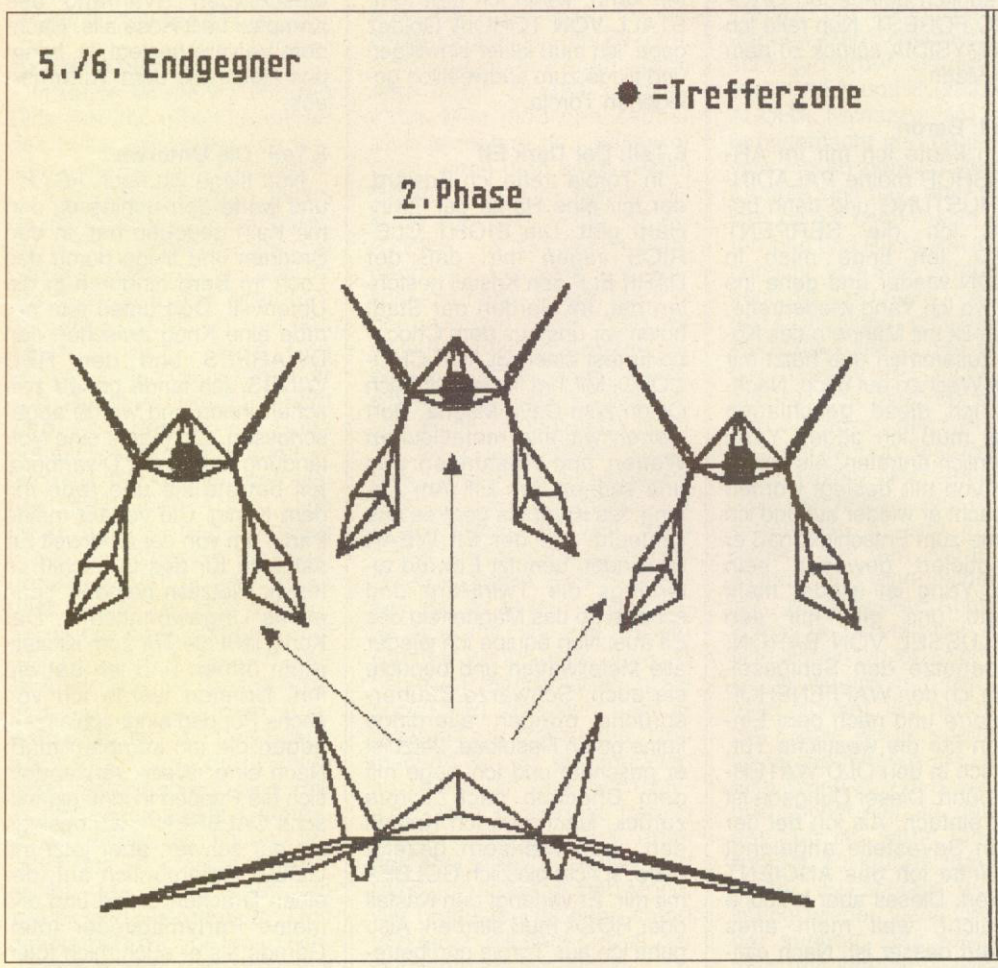
Anmerkung:Im 6. Level ist dieser Gegner in seiner letzten Phase fast doppelt so groß wie voher im 5. Level.

sicht hinein und findet Euch in der Black-Hole-Stage wieder. In dieser Stage dürft Ihr selbst entscheiden, an welchem Punkt, also in welchem Level, Ihr wieder aussteigen wollt. Die Ringe (ähnlich dem Energie-Ring) dienen als Teleporter. Der erste befördert Euch zum Beispiel zum Sector Y.

The other Dimension

Diesen Spielabschnitt, der nicht auf der Sternenkarte verzeichnet ist, erreicht Ihr aus der Asteroiden-Stage (Stage 2) des dritten Levels.

Hier schießt Ihr einfach den rechten der beiden großen Gesteinsbrocken ab, die zwischen den kleinen Asteroiden erscheinen. Nun sollte ein geschecktes Ei erscheinen, das Ihr wiederum mit dem Laser zerbröselt. Den nun erscheinenden "Star Bird" müßt Ihr einfangen und schon landet Ihr in der neuen Welt, die unter anderem den Kampf gegen einen einarmigen Banditen beinhaltet.



Taktik:

In der 2.Phase teilt sich der Gegner in 3 Gegner auf.Diese feuern jetzt mit totalem Power auf euren Helden,Fox.Ihr solltet euer Feuer auf nur einen der 3 Gegner konzentrieren,da ihr so einen häufigen Positionswechsel vermeiden könnt.

Final Fantasy 2 (Super NES)

Georg Klingenbeck und Matthias Müller aus Murnau knabberten sich durch die ellenlange Rollenspielhatz *Final Fantasy 2*.

1. Teil: Das Paket

Als erstes durchsuche ich die Burg und lege mich in meinem Zimmer im nordwestlichen Turm schlafen. Danach treffe ich mich mit Kain und gehe zum südwestlich gelegenen Chocobo Forest. Dort fange ich einen gelben Chocobo und reite auf ihm zum Misty Cave, in dem ich alle Schatztruhen leere und den Drachen zum Kampf auffordere. Danach gehe ich in das Dorf. Das Paket öffnet sich von selbst und Feuerwesen zerstören die Stadt. Ein Mädchen betrauert seine Mutter, deren Drache von uns besiegt worden ist und so sterben mußte. Als wir es mitnehmen wollen, erzeugt es durch TITAN ein Erdbeben und wir finden uns auf der anderen Seite der Berge wieder.

2. Teil: Tellah und der Sandruby

Kain ist verschwunden und ich nehme das Mädchen mit zur nächsten Stadt KAIPO. Dort im Inn werde ich von Soldaten angegriffen. Danach folgt das Mädchen, das Rydia heißt, der Party. Am nächsten Morgen suche ich in der Stadt Rosa, die im nordöstlichstem Haus liegt. Es stellt sich heraus, daß sie zur Heilung den SANDRUBY benötigt. Wir machen uns auf, diesen aus Damcyan zu holen. Im Waterway-South nördlich der Stadt treffen wir den Zauberer TELLAH. Er sagt, daß ein großes Monster den Weg nach Damcyan blockiert und daß seine Magie allein nicht ausreicht, um es zu besiegen. Unter dem großen Wasserfall finden wir einen Geheimraum. Nachdem wir uns durch Waterway-South und -North geschlagen haben und wieder viele Kisten geöffnet haben, kommen wir in einem kleinen Tal heraus in dem wir kampieren und abspeichern. Bei dem nun erscheinendem Endgegner OCTOMAMM wenden wir wieder die Taktik "draufhauen und im Bedarfsfall heilen" an. Nun kommen wir gerade richtig in Damcyan an, um zu sehen, wie die Red Wings das Schloß zerstören. In der Burg treffen wir Prince Edward, Barde und Kronprinz von Damcyan. Tellahs Tochter Anna liegt verwundet am Boden. Tellah verläßt die Gruppe, aber Edward springt für ihn ein. Wir hören jetzt auch zum erstenmal den Namen Golbez, und erfahren, daß er die Crystals sucht. Mit dem Luftkissenfahrzeug, das Edward uns zur Verfügung stellt, fahren wir über die Riffs im Osten zur Höhle des (Ameisen-)Löwen. Dort öffnen wir wieder alle Schatztruhen und

finden zu guter Letzt den ANTLION, der sich allerdings sehr verändert hat: Er greift Edward an. Wir besiegen ihn mit der gleichen Taktik, die wir schon bei OCTOMAMM angewendet haben. Wir erhalten den SANDRUBY und fahren mit dem Hovercraft über die Riff im Norden Damcyans nach Kaipo zurück, wo wir Rosa heilen, die auch prompt mitkommt.

3. Teil: Die Verteidigung Fabuls

Nun machen wir uns per Hovercraft auf den Weg zu Mt. Hobs, wo Rydia nach einiger Diskussion Fire1 lernt und den Weg freischmilzt. Auf dem Weg nach Fabul treffen wir YANG, einen Karatemeister aus Fabul. Wir helfen ihm, die MOMBOMB zu besiegen (Taktik: siehe OCTOMAMM und ANTLION). In Fabul sagen wir dem König unsere Hilfe zu. Wenig später greifen die Red Wings an. Bei den nun folgenden Attacken vernichten wir immer zuerst die Soldaten und dann den General. Im CRYSTAL ROOM allerdings werden wir von Kain, der nun zu Golbez hält, angegriffen und besiegt. Golbez kommt und holt sich den Kristall. Nach dieser Schlappe besuchen wir den König, der uns das Schwert BLACK gibt und uns ein Schiff nach Baron verspricht. Nach einem Halt im Inn gehen wir zum Dock, wo uns der Kapitän bereits erwartet. Doch das Schiff wird auf halbem Weg vom LEVIATAN angegriffen und ich finde mich allein am Strand von MYSIDIA wieder.

4. Teil: Paladin

In Mysidia meide ich alle Einwohner und rede mit dem ELDER, der mir erzählt, daß ich meine Tat nur gutmachen kann, wenn ich ein Paladin werde und gegen GOLBEZ antrete. Ich willige ein und der Weise gibt mir PALOM und POROM, zwei Zauberer, mit. Bei den MT.ORDEALS beseitigt Porom die Flammenwand und wir öffnen auf dem Weg nach oben alle Schatztruhen. Während des Aufstiegs treffe ich MASTER TELLAH wieder, der sich wieder zu meiner Party gesellt. An der Spitze des Berges greift mich MILON an. Nach erfolgtem Kampf wiege ich mich schon in Sicherheit und überquere die Brücke. Doch MILON hat noch nicht genug und zeigt sich uns in seiner wahren Gestalt. Da MILON untot ist bekämpfe ich ihn ausschließlich mit Feuerzaubern. Im Tempel kommt die große Überraschung: Ich werde ein Paladin und muß gegen mein böse gebliebenes Spiegelbild kämpfen. Es ist ganz einfach, wenn man sich nicht wehrt. Plötzlich erinnert Tellah sich an alle seine Zauber incl. METEO. Ich verlasse nun das Gebirge und gehe in den südlich gelegenen CHOCOBO FOREST. Nun reite ich nach MYSIDIA zurück zu dem alten Mann.

5. Teil: Baron

Nun kaufe ich mir im ARMORSHOP meine PALADINAUSRÜSTUNG und dann benutze ich die SERPENT ROAD. Ich finde mich in BARON wieder und gehe ins INN, wo ich Yang wiedertreffe. Dieser ist mit Männern des Königs zusammen und hetzt mir seine Wachen auf mich. Nachdem ich diese geschlagen habe, muß ich gegen Yang persönlich antreten. Als dieser auch von mir besiegt worden ist, wacht er wieder auf und ich komme zum Entschluß, daß er hypnotisiert gewesen sein muß. Yang ist wieder mein Freund und gibt mir den SCHLÜSSEL VON BARON. Ich benutze den Schlüssel, indem ich den WAFFENSHOP aufsperre und nach dem Einkaufen auf die westliche Tür, die mich in den OLD WATERWAY führt. Dieser Dungeon ist recht einfach. Als ich bei der ersten Savestelle angelangt bin, finde ich das ANCIENT Schwert. Dieses aber brauche ich nicht, weil mein altes Schwert besser ist. Nach einiger Zeit komme ich neben der Burg von BARON heraus. In der Burg treffe ich meinen alten Freund BAIGAN wieder. Er gesellt sich in meine Party und will mit mir gegen den König kämpfen. Palom und Porom merken, daß mit BAIGAN etwas nicht stimmt. Jetzt merkt BAIGAN, daß er aufgeflogen ist und zeigt mir, was ihm Golbez für Fähigkeiten gelernt hat. Ich besiege BAIGAN indem ich ihn als erstes einen Arm abschlage und dann einen starken Zauber auf seinen Körper lasse. Nun schlage ich seinen zweiten Arm ab und, nachdem er seine Hände wieder erneuert hat, fange ich wieder von vorne an. Jetzt gehe ich in den Thronsaal und rede mit dem König. Er ist gar nicht erfreut, daß ich ein Paladin geworden bin und zeigt mir sein wahres Gesicht: Er ist einer der FOUR FIENDS, der echte König wurde getötet. Nun muß ich mich gegen KAINAZZO behaupten. KAINAZZO ist sehr leicht zu besiegen, indem ich ihn mit LIGHTNING bekämpfe. Nach diversen Ereignissen besteige ich endlich vor Baron das Luftschiff von Cid. In der Luft kommt mir KAIN mit seinem Luftschiff entgegen und erzählt mir, daß GOLBEZ Rosa entführt hat und ich sie nur retten kann, wenn ich den KRISTALL VON TOROIA Golbez gebe. Ich muß leider einwilligen und fliege zum südwestlich gelegenen Toroia.

6.Teil: Der Dark Elf

In Toroia treffe ich Edward, der mir eine Hälfte der TwinHarp gibt. Die EIGHT CLERICS sagen mir, daß der DARK ELF den Kristall gestohlen hat. Im Norden der Stadt holen wir uns aus dem Chocobo Forest einen BLACK CHOCOBO. Mit ihm fliegen wir nach Osten zum Cave Magna. Dort ziehen wir alle metallischen Waffen und Rüstungen aus und suchen den Elf. Am Anfang des Kampfes geht es uns schlecht. Als der Elf WEAK anwendet, benutzt Edward allerdings die TwinHarp und schaltet so das Magnetfeld des Elf aus. Nun equipe ich wieder alle Metallwaffen und benutze sie auch. Schwarze Zaubersprüche bringen allerdings keine guten Resultate. Jetzt ist er geschafft und ich fliege mit dem Chocobo nach Toroia zurück. Nachdem ich Kristall den neun Klerikern gezeigt habe, spricht plötzlich GOLBEZ mit mir. Er verlangt den Kristall oder ROSA muß sterben. Also gehe ich aus Toroia und betrete mein Luftschiff. Kain kommt und holt mich ab und bringt mich zum TOWER OF ZOT.

7.Teil: Tower of Zot

Ich betrete den Turm und höre plötzlich Golbez's Stimme, die mir sagt, daß ich den Kristall zu ihm heraufbringen soll. Also mache ich mich auf den Weg nach oben und öffne alle Kisten die ich sehe. Besonders eine bewachte Kiste, die ein Flammenschwert enthält. Als ich oben ankomme, sehe ich ROSA gefesselt auf einen Stuhl. Tellah sieht Golbez und stürmt auf ihn los. Tellah kämpft verbissen gegen ihn und als er merkt, daß keiner seiner Zauber wirkt, tauscht er seine Hitpoints gegen Magicpoints und zündet METEO gegen Golbez. Dieser überlebt und Tellah stirbt. Ich versuche Golbez den Rest zu geben, aber dieser ist schneller und flüchtet. Kain will seine Taten wieder gutmachen und kommt an Stelle von Tellah in meine Party. Ich will gerade gehen, als ich plötzlich wieder eine Stimme höre und dann VALVALIS auftaucht. Sie ist eine der FOUR FIENDS und will mich wiedermal vernichten. Ich besiege sie einfach, indem Kain auf ihren Wirbel springt und die anderen dann auf sie einschlagen. Während des Kampfes heilt Rosa alle. Nachdem Valvalis besiegt ist, bringt uns Rosa aus dem Turm heraus.

8.Teil: Die Unterwelt

Nun fliege ich nach AGART und werfe den Schlüssel, den mir Kain gegeben hat, in den Brunnen und fliege durch das Loch im Berg hindurch in die Unterwelt. Dort unten tobt gerade eine Krieg zwischen den DWARFES und den RED WINGS. Ich lande genau zwischen ihnen und werde abgeschossen. Cid macht eine Notlandung neben der Dwarfburg. Ich betrete sie und rede mit dem König. Cid verläßt meine Party, um von der Oberwelt Ersatzteile für das Luftschiff zu holen. Plötzlich bemerkt Yang etwas Ungewöhnliches. Der König läßt die Tür zum Kristallraum öffnen und ich betrete ihn. Drinnen werde ich von sechs Puppen eingeschlossen, gegen die ich kämpfen muß. Nach einer Weile verwandeln sich die Puppen in eine gigantische CALBRENA. Ich besiege sie nur schwer, aber jetzt tritt GOLBEZ persönlich auf, der einen Drachen called und alle meine Partymitglieder tötet. Gerade als er auch mich töten will, kommt mir Rydia zur Hilfe. Mit ihr wecke ich meine Party wieder auf und kämpfe gegen Golbez. Ich besiege ihn zwar ziemlich einfach, aber seine Hand wandert zum Kristall und verschwindet dann. Ich gehe heraus und zum TOWER OF BAB-IL.

9.Teil: Tower of Bab-Il

Hier angelangt, räume ich alle Truhen aus und kämpfe in der obersten Etage mit DR. LUGAE, dem Erfinder der SUPER CANNON. Balnab ist mit Yang's CatClaw kein Problem, Balnab-Z ebenfalls nicht. Lugae mache ich mit der CatClaw von Yang und meinem Feuerschwert fertig. Mit dem Schlüssel, den ich erhalte, öffne ich die Tür hinter dem langen Steg einige Stockwerke tiefer. Die drei Dark Imps stellen keine große Gefahr dar, zerstören aber vor ihrem Tod noch das Steuerungssystem der Super Cannon. Yang sperrt uns aus und zerstört die Kano-

ne, wobei er stirbt. Wir gehen gerade zum Ausgang, als Golbez die Brücke zwischen Turm und Boden zerstört. Gottseidank ist Cid mit dem Luftschiff zur Stelle und fängt uns auf. Wir werden von einem anderen Luftschiff verfolgt. Als wir durch das Loch zur Oberwelt fliegen, springt Cid ab und schließt das Loch mit einer Bombe.

10. Teil: The Ninja Edge

In Baron lassen wir uns von Cids Gehilfen einen Haken an das Luftschiff bauen. Mit diesem holen wir das Luftkissenboot von Mt. Hobs und setzen es vor dem zerstörten Eblan ab. Mit ihm fahren wir vor den Cave Eblana, wo wir uns im Inn ausruhen und erfahren, daß der Prinz ein Loch in den Tower of Bab-il bohrt. Den Prinzen treffen wir, während er von Rubicant fertiggemacht wird. Nachdem er von Rosa geheilt worden ist, kommt er auch mit. Wir kämpfen uns wieder durch den Turm nach oben, um in der obersten Etage den Eltern von Edge gegenüberzustehen. Sie geben nach einiger Zeit aber auf. Rubicant erscheint und heilt uns. Der Kampf mit ihm ist aber recht einfach, da wir die richtgen Waffen benutzen (Ice-Brand-Schwert, Blizzard-Speer, ICE2, Flood). Im Crystal Room fallen wir allerdings in eine Falltür und finden uns im Untergeschoß wieder. Wir finden Luftschiff, das Edge sofort "Falcon" nennt. Mit ihm fliegen wir zurück zur Zwergenburg. Dort bekommen wir von der Tochter des Königs den Schlüssel zum Cave, in dem der letzte Kristall verborgen ist.

11. Teil: Der letzte Kristall

Der Cave ist im Südwesten der Unterwelt. Die Trap Doors besiegen wir, indem wir nur draufhauen bzw. LIFE benutzen. Rydia benutzt meistens VIRUS, den sie durch unser vieles Kämpfen glücklicherweise gelernt hat. Die Items, die wir finden, sind größtenteils sehr wertvoll. Das Beste ist das LIGHTSWORD, das uns große Dienste leistet. Obwohl sich hinter einigen der Türen gar nichts befindet, bekämpfen wir sie trotzdem, da sie unsere Erfahrung gewaltig anschwellen lassen. Den Endgegner des Caves, EvilWall, schaffen wir auf die gleiche Weise wie die Trap Doors, bloß daß wir hier auch von Zeit zu Zeit einen CURE3 anwenden. Als wir den Cave wieder verlassen, raubt Kain den Kristall und haut wieder ab. Zurück im Zwergenpalast baut Cid einen Bohrer an das Luftschiff an, mit dem wir an die Oberfläche gelangen können. Zunächst fliegen wir aber in das Dorf nahe des Caves. Dort erfahren wir mehr über die zwei anderen Caves, Sylvan Cave und Land of Monsters. Im ersteren finden wir viele Items und schließlich auch Yang, der allerdings unansprechbar ist. Den Feldern, die Energie abziehen, kann man durch FLOAT ausweichen. Man muß den Zauber bloß jedesmal neu aussprechen, wenn man einen neuen Raum betritt. Das gleiche gilt auch für CAVE OF MONSTERS, in den Rydia kam, nachdem Leviatan sie verschluckt hatte. In der Stadt in der untersten Etage finden wir viele (freundliche) Monster, einige Shops und den Beherrscher dieser Welt, Leviatan. Um mit ihm zu sprechen, müssen wir zuerst ASURA besiegen. Sie ist allerdings recht einfach, da wir einen WALL auf sie aussprechen und dann (ohne Zaubersprüche) munter drauflosprügeln. Nun ist Leviatan dran. Er ist sehr viel schwerer, aber mit Hilfe von ASURA schaffen wir ihn auch (Vorsicht bei Asura: manchmal macht sie auch LIFE). Nun steht auch er jederzeit zur Verfügung. Nun machen wir uns auf den Weg zur Oberwelt und nach Mysidia. Dort werden wir bereits erwartet. Die Zauberer rufen den BIG WHALE herbei, das Schiff für die Reise zum Mond. Wir besteigen es auch sofort und reden mit dem Kristall, der in seinem Inneren steckt.

12. Teil: Der Mond

Wir landen auf dem Felsplateau nordwestlich des "Tempels". Wir gehen nun durch die zwei LUNAR PATHs zu diesem Tempel (er heißt "Lunars' Lair"). Dort treffen wir FUSOYA, einen Lunarian. Er erzählt mir, daß ich ein halber Lunarian bin. Außerdem sagt er, daß wir uns beeilen müssen, wieder auf die Erde zu kommen. Wir machen uns also auf den Weg zum Big Whale und mit ihm zur Erde. Dort kommen wir genau richtig an, um zu sehen, daß der GIANT OF BAB-IL aus dem Turm kommt und alles zerstörend durch die Gegend läuft. Doch auch die Verteidigung schläft nicht: Die Zwerge kommen mit ihren Panzern und Cid mit einer Luftwaffe. Der Roboter kann nur zerstört werden, wenn wir ihn von innen angreifen. Also nimmt Cid uns auf sein Schiff und wirft uns in den Mund des Giganten.

13. Teil: Giant of Bab-il

Wir machen uns auf den Weg zum Kontrollraum und finden einige Kisten. In einer befindet sich LAST ARM, der einfach ist, da wir ohne Metallwaffen kämpfen. Später allerdings halten uns die FOUR FIENDS auf. Milon ist einfach: Wir benutzen Feuerzauber und schlagen drauf. Gegen Rubicant hilft Eis und Rydia benutzt ASURA. Kainazzo wird mit Lit fertiggemacht und gegen Valvalis hilft so ziemlich alles. Die Kämpfe sind hart, aber schaffbar, da wir schon recht erfahren sind und Rydia ASURA beherrscht. Nun stellt sich uns nur noch die CPU mit ATTACKER und DEFENDER entgegen. wir vernichten zuerst den Defender, lassen uns nicht vom MASER des Attackers beirren und zerstören die CPU. Der Attacker ist nun kein Problem mehr. Golbez erscheint und es stellt sich heraus, daß er mein Bruder ist. Er und FuSoYa gehen auf den Mond, um Zemus, den eigentlichen Bösen, zu besiegen. Auch Kain kommt nun wieder mit. Als erstes fliegen wir jetzt aber nach Baron, wo uns im Keller ODIN herausfordert. Wir haben sehr viel Glück: wir bearbeiten ihn soviel wie möglich mit Lit oder Blitz. Wenn er zum Schlag ausholt, springt Kain so, daß er in der Luft ist, wenn Odin zuschlägt. Er kämpft nun allein weiter. Er schlägt nur und springt wieder, wenn Odin wieder ausholt. Das wiederholt man (mit kleinen CURE-Pausen) so lange, bis Odin aufgibt.

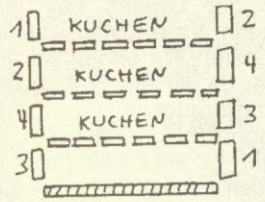
14. Teil: Der letzte Dungeon

Auf dem Mond gibt es erst einmal eine Überraschung: entgegen dem Befehl sind Rosa und Rydia doch mitgekommen. Als erstes begeben wir uns zum CAVE BAHAMUT. Die BEHEMOTHs, von denen wir dort ohne Fluchtmöglichkeit angegriffen werden, machen wir durch einfaches Draufhauhen fertig. Da sie nur schlagen, wenn man sie auch schlägt, legen wir immer wieder eine Runde ein, in der wir nur heilen. Am Ende des Dungeons finden wir BAHAMUT, den König der Monster. Ihn besiegen wir ähnlich wie Odin, nur daß wir hier zwischendurch auch LIFE machen. Nach dem Sieg steht uns mit BAHAM der kräftigste Zauber überhaupt zur Verfügung. Nun fliegen wir noch zu dem Cave, in dem die vielen Namingways leben, und kaufen dort (einer der Typen ist ein Händler) so viele CABINs, LIFEs und CUREs wie möglich. Jetzt können wir uns in den letzten Dungeon, der hinter der Lunar's Lair liegt, wagen. Viele Kisten enthalten Monster. Wir öffnen sie aber alle, da wir die Waffen dringend brauchen. Die meisten Gegner sind erst schaffbar, wenn wir sehr viele Level befördert wurden. Daher kämpfen wir hier so lange, bis ich etwa in Level 50 bin und Rydia NUKE kann. Dann sind alle Gegner recht einfach. In den unteren Stockwerken ist eine Stelle, wo eine unsichtbare Brücke herüberführt. Der Weg führt zu WYVERN, der auch recht einfach ist, da Rydia nicht Baham benutzt. Die Belohnung ist das CRYSTAL-Schwert. Die PLAGUE neben dem Savefeld besiegen wir nur, indem durch wunderbare Weise auf einmal der COUNT bei 0 stehenbleibt. Wir machen uns nun auf den Weg zu ZEMUS. Wir equippen folgendes: Ich die Crystal-Rüstung und -Schwert, Kain den WHITE-Speer, Edge die beiden magischen Schwerter, Rosa den ELVEN-Bogen und Artemis-Pfeile und Rydia den Stardusstaff.

15. Teil: ZEMUS

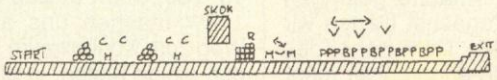
Zuerst greifen Golbez und FuSoYa mit W.METEO an. Zemus scheint besiegt zu sein. Aber er verwandelt sich in ZEROMUS. Dieser wird durch die Meteos nur noch geheilt und ist auch gegen die Kristalle immun, da Golbez ein Mann des Dunkeln ist. Zeromus vernichtet alle mit seinem eigenen Meteo. Aber unsere Freunde auf der Erde erwecken uns wieder zum Leben und heilen uns vollständig. Von Golbez kriegen wir noch die Kristalle und schon kann's losgehen. Wall und sonstiges wirken nichts, da sie von Zeromus durch jedes Wackeln zerstört werden. Ebenso erfolglos ist es, Zeromus vor der Benutzung der Kristalle zu schlagen. Nach der Benutzung verwandelt sich Zeromus aber in einen besonders ekelhaften Monsterbrocken. In der ersten Runde schlagen wir drauf, Rydia benutzt Baham und Rosa, falls vorhanden, WHITE. Nach dem folgenden BIG BANG schlagen wir weiter drauf, lassen aber Rydia ASURA und Rosa CURE4 auf alle aussprechen. Erst als Zeromus anfängt, Meteo zu benutzen, antworten wir mit WHITE und BAHAM. Nun ist er besiegt und wir gehen alle glücklich unserer Wege.

ENDGEGNER STAGE 1



FÜTTERT DIZZY DEVIL MIT HAMBURGERN UND KUCHEN BIS ER EIN MITTAGSCHLÄFCHEN HÄLT. DAZU MÜSST IHR EINE EBENE UNTER IHM STEHEN UND IHM MIT EINEM GEZIELTEN SPRUNG DEN KUCHEN IN DEN MUND STOSSEN!

STAGE 2.1

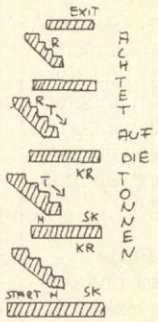


VORSICHT VOR DEN TOMATENWERFENDEN COWBOYS!

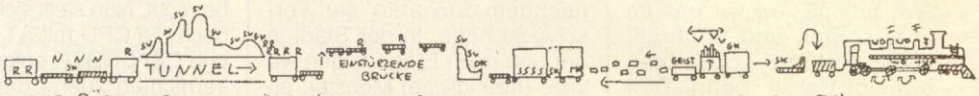
LEGENDE STAGE 2

C - Cowboy
H - HUND
SK - SILBERNE K.
DK - DURCHSICHTIGE K.
M - MEXIKANER
MA - MAGIER
P - PFERD
BP - BLAUES PFERD
V - VOGEL
R - RANCHER
T - TONNE
KR - KRONLEUCHTER
N - NETZ
GV - GOLDENER VOGEL
S - SCHLÄGER
WD - WASSERDÜSE
F - FLAMME
1UP - EXTRALEBEN

STAGE 2.2

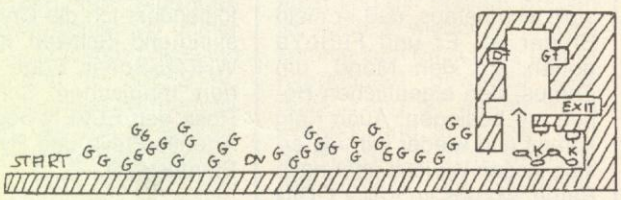


STAGE 2.3

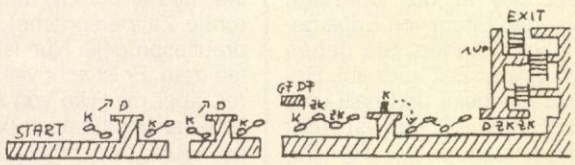


HIER DÜRFT IHR NICHT TRÖDELN! DAS BILD SCROLLT AUTOMATISCH VON LINKS NACH RECHTS!

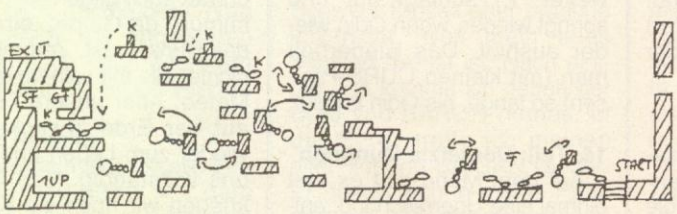
STAGE 3.1



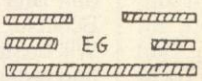
STAGE 3.2



STAGE 3.3



ENDGEGNER STAGE 3



WENN DER ENDGEGNER MIT SCHRAUBEN WIRFT, DIESE MIT EINEM GEZIELTEN SPRUNG AUF DIE MASCHIENE LENKEN!

LEGENDE STAGE 3

G - GESPENST
DV - DURCHSICHTIGER VOGEL
DF - DURCHSICHTIGER FALKE
GF - GOLDENER FALKE
K - KUGEL
D - DÄMON
ZK - ZUNGENKUGEL
1UP - EXTRALEBEN
F - FLEDERMAUS



STAGE 4

IN DIESER STAGE MÜSST IHR DAS FOOTBALLSPIEL DER ACME-UNIVERSITY FÜR EUCH ENTSCHEIDEN. IHR KÖNNT ZWISCHEN LAUFEN UND EINEM PASS WÄHLEN. HIER ZU EMPFEHLEN WÄRE DAS PASSPIEL, WEIL IHR DAMIT GRÖSSERE WEITEN BEIM SPIEL ERZIELT!!

ENDGEGNER IN STAGE 6

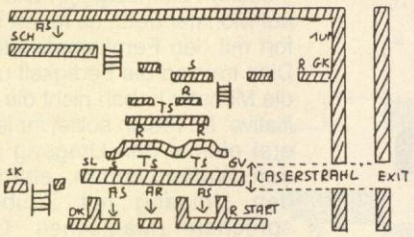
DER ENDGEGNER SCHIESST MIT EINEM CA. 3 SEK. ANDAUERNDEN LASERSTRAHL AUF EUCH. WEICHT DIESEM AUS UND TRIFFT DIE KANONE SO, DASS DER ENDGEGNER IN DEN STRAHL GERÄT.

Super Tiny Toons • (Super NES)

Wer die zahlreichen Bonusspiele zwischen den Levels anwählen möchte, sollte das Paßwort von Matthias von Roth ausprobieren. Gebt als Paßwort einfach – Elmyra –Shirley – Calamity Coyote – ein, und Ihr dürft die witzigen Intermezzos direkt anwählen.

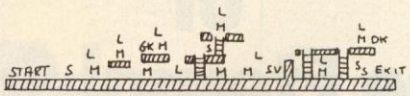
Der komplette Kartensatz kommt hingegen von Florian Tewes aus Oelde.

STAGE 6.1



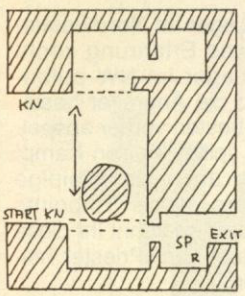
UM DEN LASER ZU AKTIVIEREN BENÖTIGT IHR DEN SCHLÜSSEL OBEN LINKS!

STAGE 6.2



BLEIBT NIE AM LINKEN BILDRAND STEHEN, DER BILDSCHIRM SCROLLT ERBARMUNGSLOS NACH RECHTS! SOBALD EIN LASER AUF EUCH ABGEFEUERT WIRD, SCHNELL HINTER EINE SCHÜTZENDE MAUER!

STAGE 6.3



BETÄTIGT BEIDE KNÖPFE DREIMAL UND DIE GESTRICHELTEN MAUERWAREN EINMAL!

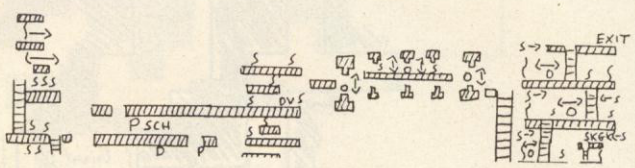
STAGE 6.4

IN DIESER STAGE MÜSST IHR DURCH GESCHICKTE SPRÜNGE DIE NÄCHSTE ZONE ERREICHEN. IHR HABT HIERBEI DIE WAHL ZWISCHEN EINEM EASY UND EINEM HARD-COURSE. EURE AUFGABE IST ES, DEN FELDERN, WELCHE TONNEN NACH BERÜHRUNG AUSKLINKEN, ZU UMGEHEN, UND DURCH BERÜHREN DER DASH-FELDER IN DIE NÄCHSTE ZONE ZU GELANGEN!

LEGENDE STAGE 6

R - ROBOTTER
AS - AUSSTIEGSLUKE STURMTRUPPEN
AR - AUSSTIEGSLUKE ROBOTTER
S - STURMTRUPPEN
SL - SCHÜSSELLOCH
SCH - SCHLÜSSEL
TS - TÜR (STURMT.)
GV - GOLDENER VOGEL
SK - SILBERNE K.
GK - GOLDENE K.
1UP - EXTRALEBEN
DK - DURCHSICHTIGE K.
KN - KNOPF
SP - STERNENSPENDER
M - MAUER
L - LASER
P - PLUCKY-IMITATION

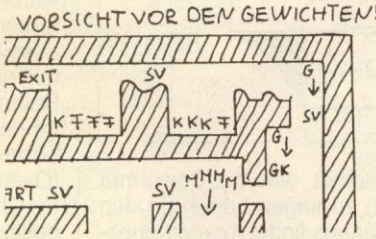
STAGE 6.5



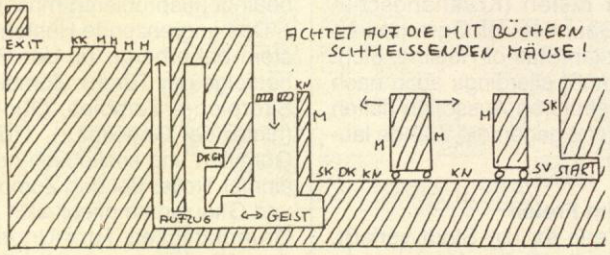
LEGENDE STAGE 1

M - MAUS
F - FROSCH
K - KREBS
SK - SILBERNE KAROTTE
DK - DURCHSICHTIGE K.
SV - SILBERNER VOGEL
G - GEWICHT
KN - KNOPF
DV - DURCHSICHTIGER V.
GK - GOLDENE K.

VORSICHT VOR DEN GEWICHTEN!



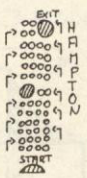
ACHTET AUF DIE MIT BÜCHERN SCHMEISSENDEN MÄUSE!



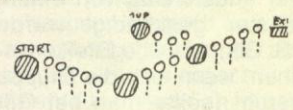
STAGE 5.1



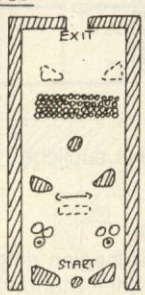
STAGE 5.2



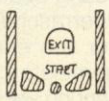
STAGE 5.3



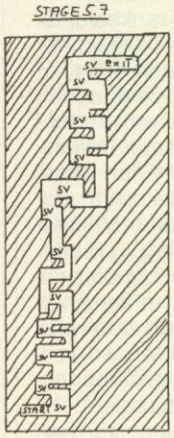
STAGE 5.5



STAGE 5.6



STAGE 5.7



LEGENDE STAGE 5

KN - KNOPF
SV - SILBERNER VOGEL
1UP - EXTRALEBEN
O - LUFTBLASEN
⊙ - LUFTBLASEN MIT FLIPPERKUGEL
♀ - LUFTBALLON

Warriors of the Eternal Sun (Mega Drive)

Holger Kipp aus Clausthal spielte das relativ umfangreiche D&D-Rollenspiel *Warriors of the Eternal Sun* durch und sandte uns die Komplettlösung samt umfangreichem Kartensatz.

0. Allgemeine Tips

Die Gefährlichkeit der Monster steigt mit der Erfahrungsstufe der Charaktere und dem Fortschritt des Spieles. Im Dungeon ist es wichtig, bei größeren Monstern zuerst Fernkampfwaffen anzuwenden, bis der Gegner aus der Schußlinie gewichen ist. Danach hat man Zeit, neue Sprüche bereitzuhalten und den Charakter, der als erstes zuschlagen soll, anzuwählen (z.B. den Magier mit Entangle). Notfalls (in Gängen) schnell zurückweichen und noch einmal Fernkampfwaffen anwenden.

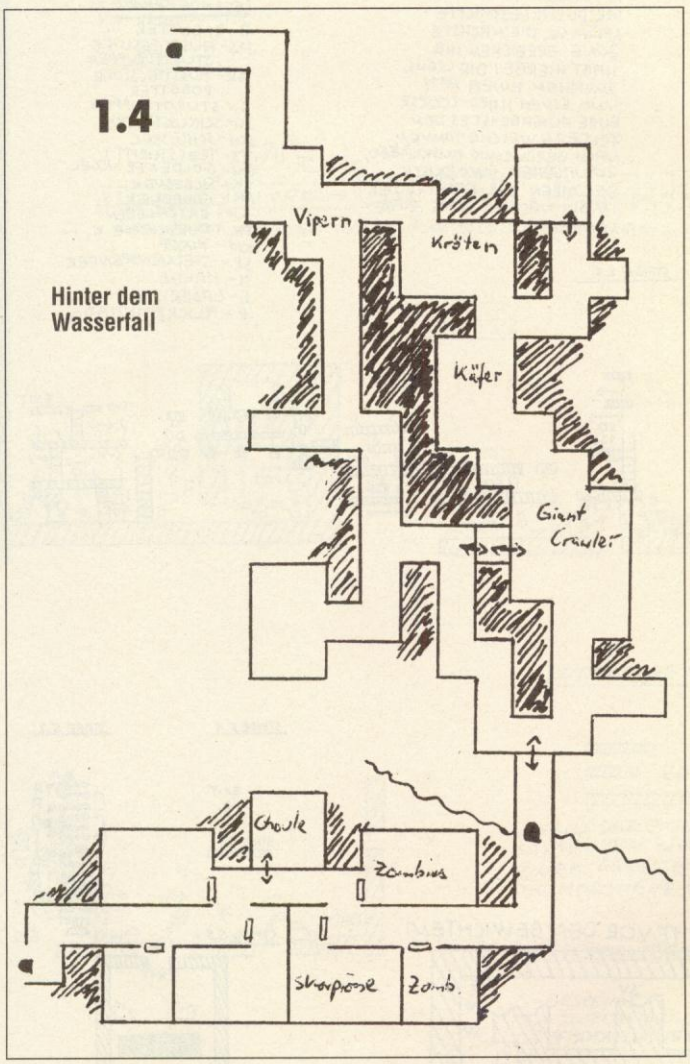
Gegen Untote hilft am besten "Turn Undead", den allerdings nur der Kleriker beherrscht – ihn als Grundfähigkeit aber beliebig oft anwenden kann. Bei höheren Untoten sollte aber auch der Magier (möglichst Fireball) und der Kämpfer (mit guter Rüstung und Schwert +1/+2) mitreden. Achtung: es besteht die Gefahr, einen oder auch mehrere erreichte Level (und damit maximale Hitpoints und Fähigkeiten) einzubüßen.

Es kann einem Charakter passieren, daß er paralysiert oder anderweitig von einem Monster geschädigt wurde (z.B. Gift). Manche Effekte vergehen, wenn sich die Gruppe ausruht (sollte man bei Gift nicht machen), oder durch Anwendung eines Trankes/einer Spruchrolle. Dispel Magic hilft im Dungeon jedoch nicht, er läßt sich nur im Freien auf andere Charaktere anwenden!

Es bekommt immer derjenige Charakter die Erfahrungspunkte für einen Kampf, der dem entsprechenden Monster den letzten Schlag versetzt. Also notfalls den Kämpfer die HPs der Monster runterschlagen lassen, aber den Magier/Kleriker den letzten vernichtenden Schlag führen lassen. Dies geht besonders einfach in Verbindung mit dem Spruch "Entangle", da z.B. gebundene Gegner mit Fernwaffen immer getroffen werden.

1. Hauptkarte

Außer den unten genauer beschriebenen Schauplätzen findet Ihr an der Ostwand des Tals noch ein paar Höhlen, die z.T. miteinander verbunden sind, ebenso an der Südwand, östlich des südlichen Wasserfalls.



1.1 Stadt

Zu Spielbeginn empfiehlt es sich, mit der Standardeinstellung zu spielen und noch keine besonderen Charaktere auszuwählen (ohne Kleriker oder Magier könnte es dann später zu unliebsamen Überraschungen kommen, die nur von erfahrenen Spielern gemeistert werden können – Ahnung vom Rollenspiel ist dann sehr hilfreich).

In der Stadt befinden sich insgesamt 8 Dungeons. Ihr könnt Euch mit der Steuerung anfreunden, während Ihr nach den Eingängen sucht und darauf achtet, was die Bewohner Euch zu sagen haben. In den Dungeons findet Ihr auch mehrere Gegenstände, die Euch bei den weiteren Abenteuern sehr helfen (Krafthandschuhe/Gauntlets of Ogre power, Heilstab/Staff of Healing, etc.). Ihr müßt allerdings auch nach Geheimtüren Ausschau halten (einfach gegen die Wände laufen!).

1.2 Im Freien

Wenn Ihr die Stadt verlaßt, haltet die Waffen für den Nahkampf in Slot A bereit und Waffen für den Fernkampf in Slot B (so könnt Ihr speziell in Dungeons schneller zuschlagen, ohne für jeden Charakter die jeweilige Taste – also A oder B – suchen zu müssen). Falls Ihr auf Monster trefft, so feuert sofort mit den Fernkampfwaffen. Dies trainiert die Fertigkeit und die Monster haben nicht die Initiative. Im Freien solltet ihr jetzt erst einmal den Umgang mit den Waffen lernen, ebenso den Umgang mit Zaubersprüchen (Magisches Geschoß/Magic Missile, Heilen leichter Wunden/Cure light wounds) und der Fertigkeit (Verstecken/Hide) des Diebes.

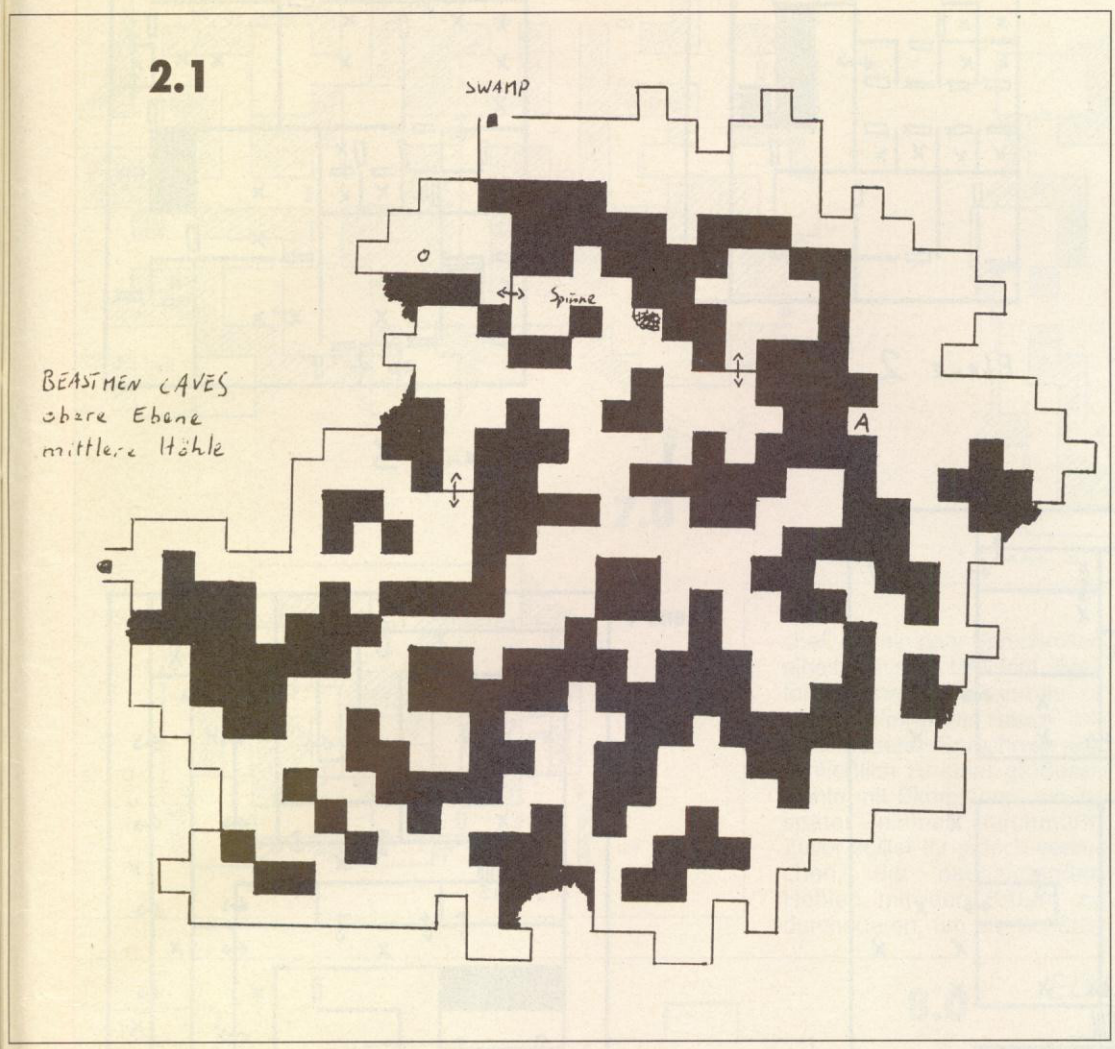
1.3 Das Lager im Nordwesten

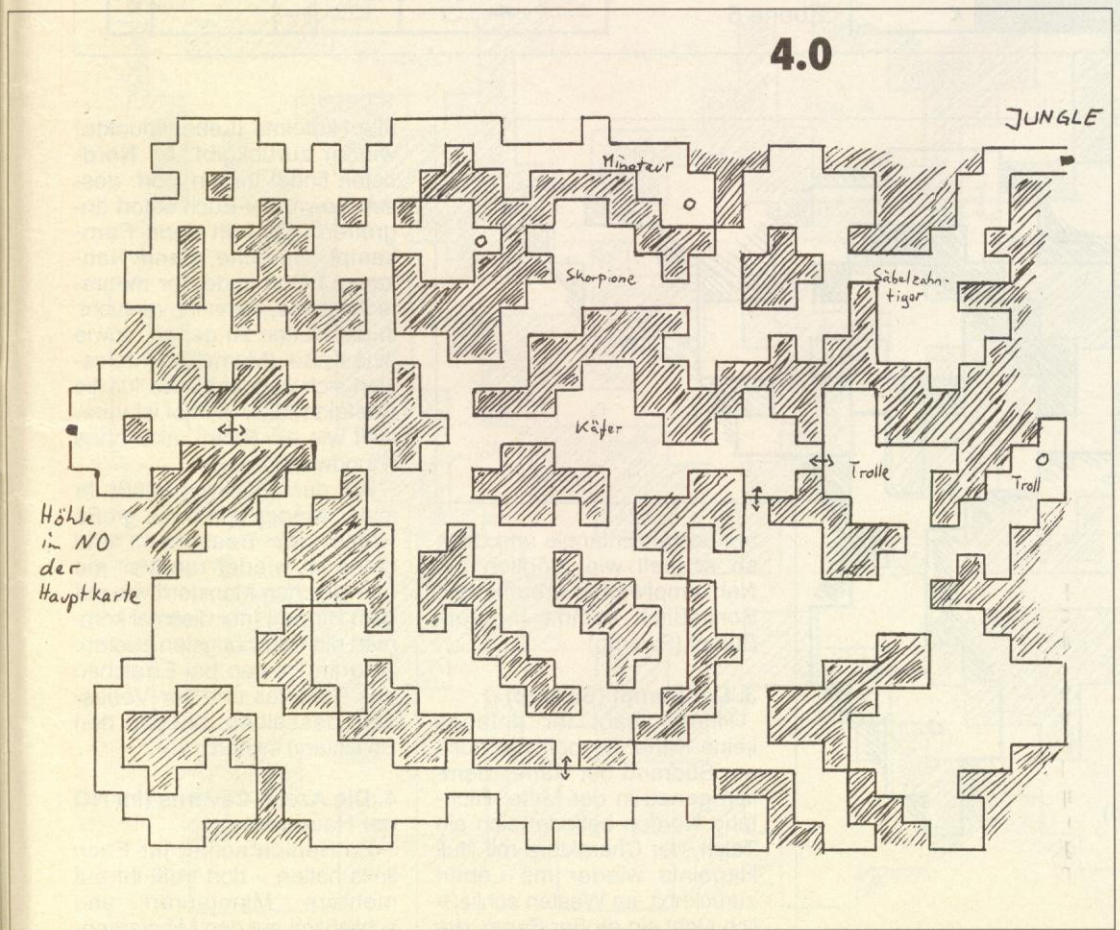
Mit etwas Erfahrung könnt ihr das Lager im NW aufsuchen und die Angreifer besiegen (am besten vorher abspeichern) – solltet Ihr den Kampf schaffen, auch wenn einige Charaktere keine Hitpoints mehr haben, so könnt Ihr diese in der Stadt vom Priester heilen lassen.

1.4 Die Höhle im Norden (hinter dem Wasserfall)

Hier könnt ihr Euch mit dem Kampf im Dungeon vertraut machen. Tip: Nicht gleich vorpreschen, sondern die Monster in Euer Blickfeld laufen lassen und mit Nahkampfwaffen fertigmachen. In diesem Dungeon solltet Ihr Euch übrigens immer links halten (Ihr trefft dann der Reihe nach auf fliegende Vipern, Riesenkröten und schließlich auf Käfer – letztere könnt Ihr auch erst mit Fernwaffen schwächen. In dem 2x2 Geheimraum trefft Ihr auf einen Gelee-Würfel. Hinter den Käfern schließlich kommt ein riesiges Kriechtier, welches sich einen Eurer Charaktere krallt – keine Angst, einfach das Vieh fertigmachen, danach erstmal ausruhen (Rest Party) – der Effekt gibt sich dann. Der einzige Raum in diesem Dungeon, den Ihr noch nicht aufgesucht habt, beherbergt zwei Eulenbären (Owlbears), die auch für höherer Charaktere nicht einfach zu besiegen sind. Tip: Fernwaffen einsetzen und sich langsam zurückziehen (wer es denn unbedingt ausprobieren möchte).

Das angrenzende Höhlensystem beherbergt (in der Reihenfolge der Türen): Zombies, Skorpione, Zombies, Ghoule (hinter der Geheimtür), Trolle, Gorgylen und schließlich noch einmal Trolle. Bei den Zombies und Ghoulen empfiehlt sich die Grundfähigkeit Turn Undead des Klerikers anzuwenden. Dies führt zu Fluchtverhalten (und macht bei fortgeschrittenem Level sogar vernichtenden Schaden bei Untoten). Trolle





sind weitaus schwieriger, bei den Skorpionen riskiert Ihr sogar, vergiftet zu werden. Der zweite Ausgang führt übrigens auf das Plateau rechts neben dem Wasserfall.

1.5 Jenseits der ersten und zweiten Brücke

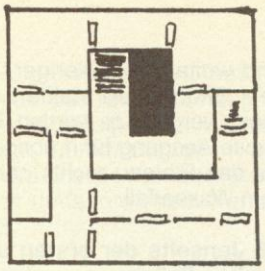
Im NW findet ihr ein Lavafeld und dahinter die Drachenhöhle. Etwas weiter im Norden befinden sich die Beastmen Caverns, die in mehreren Ebenen angeordnet sind. Im NO schließlich sind die Azcan Caverns und im SO, nicht ganz am Bildrand der Übersichtskarte, die Elven Caverns (doch dazu zum Schluß).

2. Die Beastmen Caverns

Hier solltet ihr allen Höhlen einen Besuch abstatten und auch die Wände ablaufen (nach Geheimräumen suchen). Von vielen Angreifern abgesehen werdet Ihr auch einiges Nützliches finden. In der mittleren Höhle der oberen Ebene werdet Ihr nicht weiterkommen – geht einfach zurück zur Stadt und sucht den Berater Marmillian auf, er kann Euch weiterhelfen. An einer Stelle gibt es übrigens interessante Höhlenzeichnungen. Diese solltet Ihr unbedingt finden, da Ihr sonst in den Azcan Caverns (die Höhlen im NO) nicht weiterkommt.

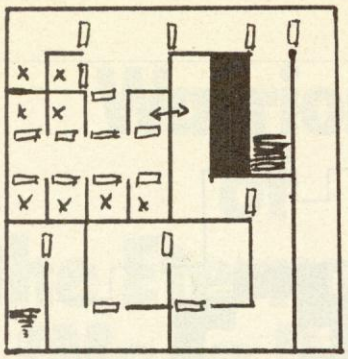
2.1 Die große Höhle (obere Ebene, mittlere Höhle)

Nachem Ihr durch den Wurzelvorhang gekommen seid, beginnt nun langsam das Abenteuer. Auch in diesem Dungeon ist es ganz sinnvoll, sich links zu halten. Ihr werdet sehr schnell auf eine Schwarze Witwe (Black Widow) treffen. Diese Spinne ist giftig – aber in dem Geheimraum hinter Ihr findet Ihr Heiltränke gegen Vergiftung. Um das Spinnennetz zu beseitigen solltet Ihr es mal mit Magie versuchen. Im Laufe des Dungeons werdet Ihr vielen Echsenmenschen und auch Urviechern begegnen. Bei letzteren empfiehlt sich der Spruch Entangle – speziell gegen Ende des Höhlensystems wird es kritisch – versucht dann, die mit "A" gekennzeichnete Einbuchtung zu erreichen, damit Ihr nur von einer Seite angegriffen werden könnt – riesige Horden von Echsenmenschen kommen dann auf Euch zu, gefolgt von zwei oder drei Urviechern (das letzte übrigens aus der letzten Höhle – wenn es sich nicht blicken läßt, müßt Ihr halt zu ihm). Bei den Urviechern hilft

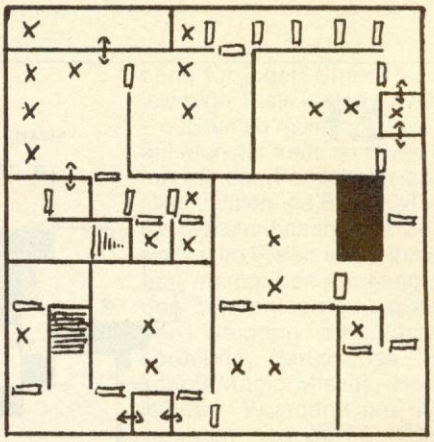


Ebene 1

TEMPEL

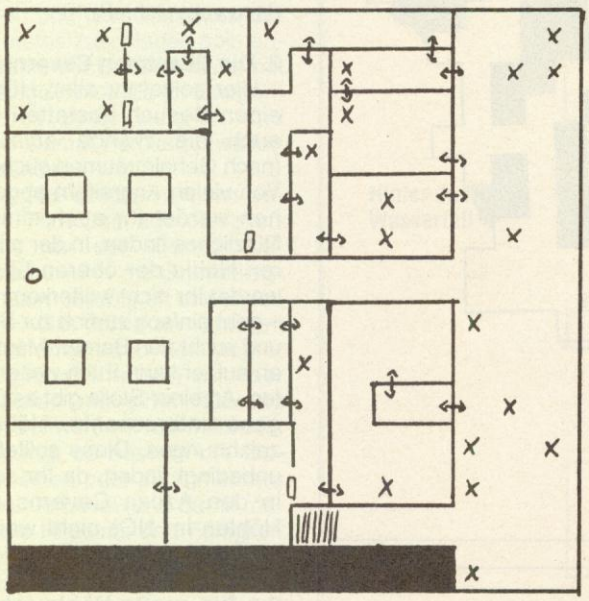


Ebene 2



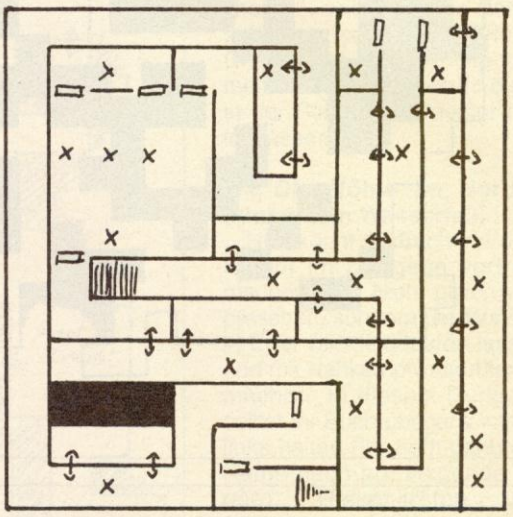
Ebene 3

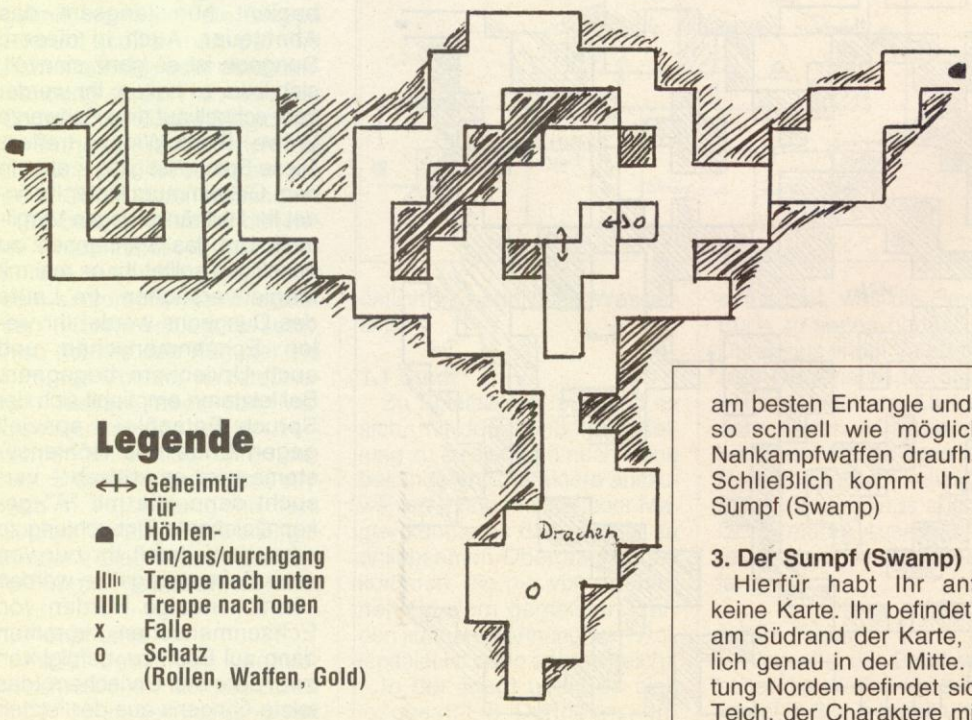
5.1



Ebene 5

Ebene 4





am besten Entangle und dann so schnell wie möglich mit Nahkampfwaffen draufhauen. Schließlich kommt Ihr zum Sumpf (Swamp)

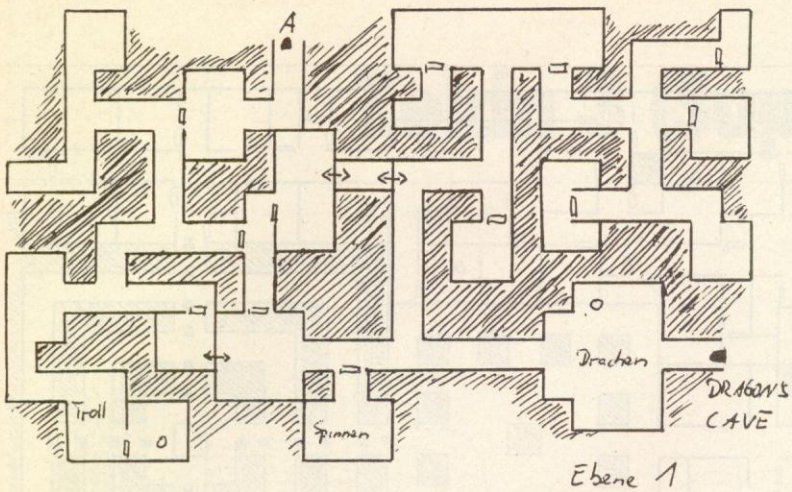
3. Der Sumpf (Swamp)

Hierfür habt Ihr anfangs keine Karte. Ihr befindet euch am Südrand der Karte, ziemlich genau in der Mitte. Richtung Norden befindet sich ein Teich, der Charaktere mit Null Hitpoints wieder ins Leben zurückholt, im Westen schließlich steht ein großer Baum, der alle Hitpoints (Lebenspunkte) wieder zurückgibt. Im Nordosten findet Ihr ein Dorf, dessen Bewohner Euch sofort angreifen. (Da hilft dann Fernkampf, Sprüche, dann Nahkampf.) Dort findet Ihr mehrere Artefakte, wenn ihr versucht, in die Hütten zu gehen, sowie eine Karte. (Marmillian interessiert sich übrigens sehr für die Artefakte.) Der Sumpf ist verästelt wie ein Baum, also ohne "Rundwanderwege".

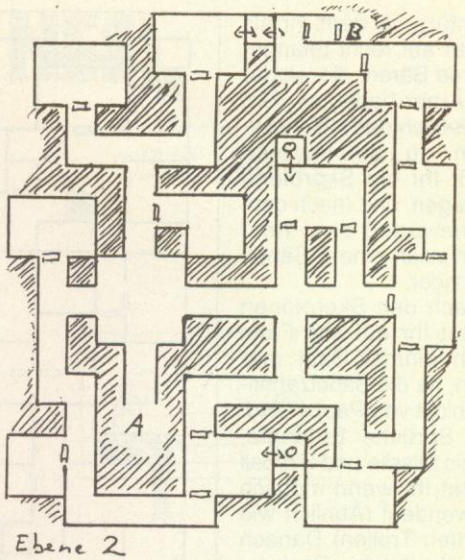
Auf dem Rückweg müßt Ihr leider wieder durch die große Höhle der Beastmen, und diese ist wieder randvoll mit den gleichen Monstern wie auf dem Hinweg (nur diesmal kommen die Schwierigsten zuerst). Also am besten bei Erreichen des Sumpfes und vor Verlassen desselben besser den Spielstand sichern

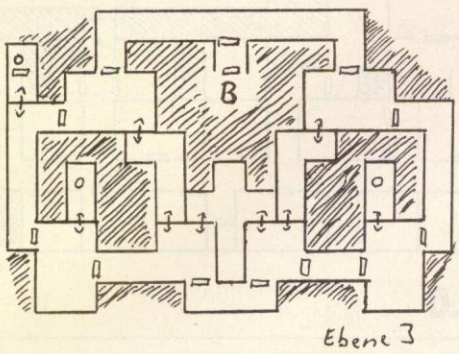
4. Die Azcan Caverns (im NO der Hauptkarte)

Zu Beginn solltet Ihr Euch links halten – dort trefft ihr auf mehrere Minotauren und schließlich auf den Minotauren-



7.0

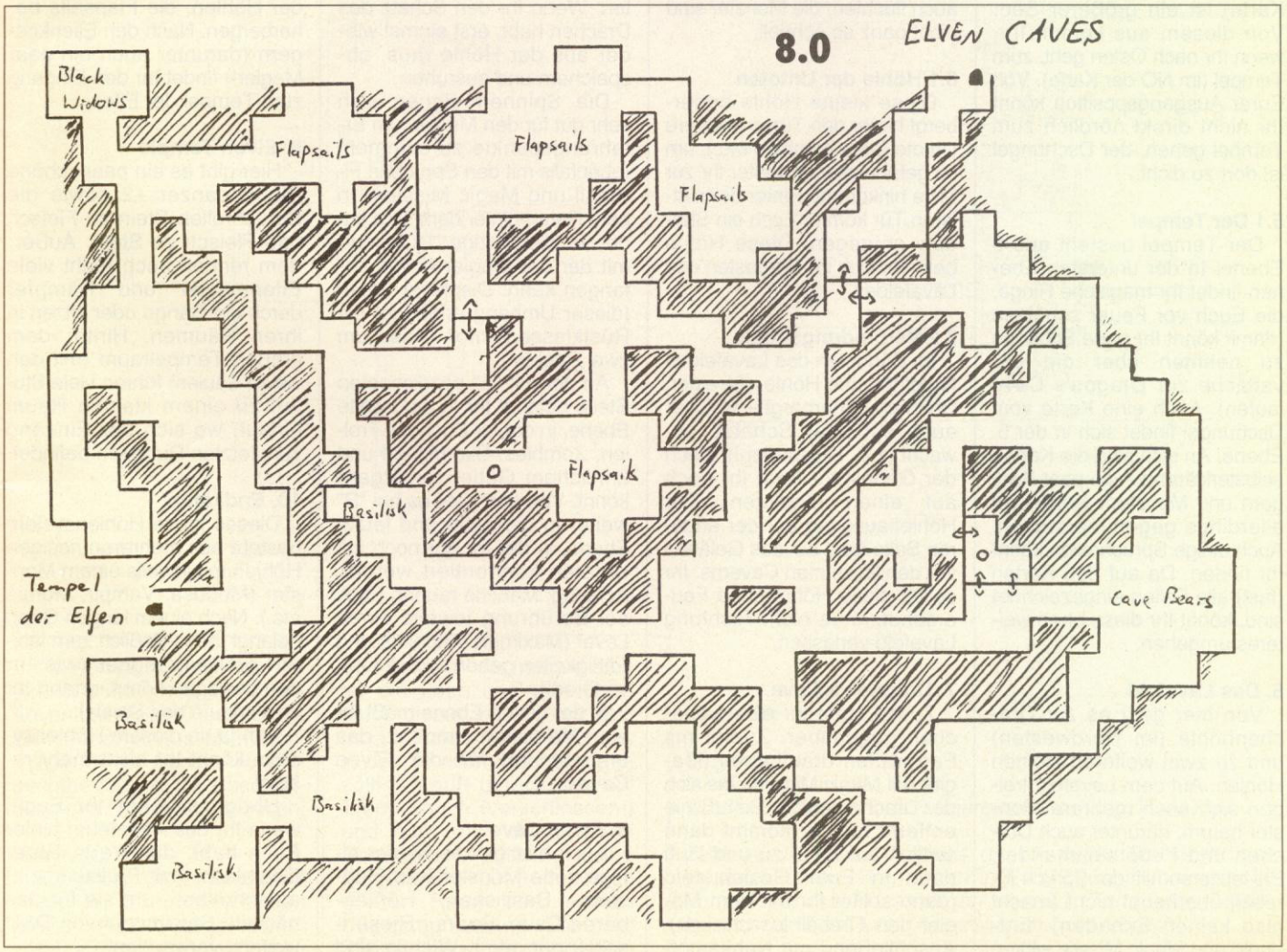




chef, der ein paar Spruchrollen eines Klerikers bewacht. Weiter links haltend kommt Ihr zu einem kleineren Raum mit einer weiteren Spruchrolle und schließlich zu einer größeren Höhle mit Skorpionen, wo ihr später einmal durchmüßt. Zuvor solltet Ihr jedoch versuchen, die nachfolgenden Höhlen mit den Käfern zu durchqueren, um die Schätze bei den Trollen einzusacken (dort findet sich unter anderem die Spruchrolle "Fireball", die Euer Magier lernen sollte (also "Rest Party"). Wenn dies noch nicht möglich ist, besser die Spruchrolle nicht so anwenden, sondern warten, bis er sie lernen, das heißt in sein Sprüchebuch einschreiben kann.

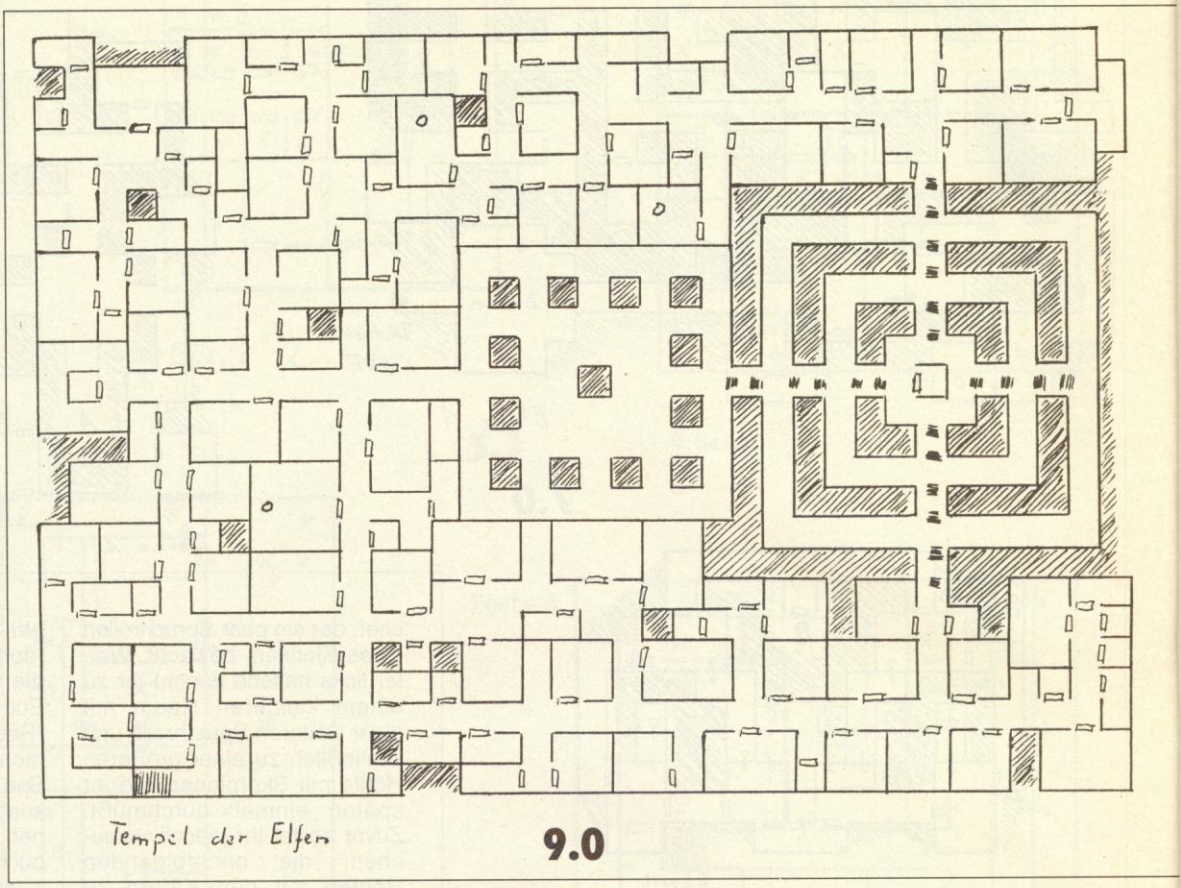
Haltet Ihr Euch zu Beginn der Höhle rechts (nach der Ge-

8.0



heimtür), so trefft ihr als erstes auf recht unangenehme Bären, die wieder nur Ärger bedeuten. Um schließlich das Höhlensystem zu durchqueren müßt Ihr die Skorpione besiegen, und (nach dem Geleewürfel) zwei (und dann noch einen) Säbelzahntiger.

Nach den Skorpionen solltet Ihr auf alle Fälle noch einmal Rast machen, da die Säbelzahntiger nicht von Pappe sind. Die Sprüche Entangle, Magic Missile und Fireball solltet Ihr wenn möglich verwenden! (Ähnlich wie bei den Trollen) Danach erreicht Ihr den Dschungel (Jungle).



9.0

5. Jungle

Ähnlich wie bei dem Swamp habt Ihr auch hier anfangs keine Karte. Ihr befindet Euch in der Mitte der Ostseite der Karte. Im Nordwesten findet Ihr einen Teich, der Charaktere mit Null Hitpoints wieder vollständig herstellt. Östlich davon (also in der Mitte des nördlichen Teils der Karte) ist ein größerer See. Von diesem aus kommt Ihr, wenn Ihr nach Osten geht, zum Tempel (im NO der Karte). Von Eurer Ausgangsposition könnt Ihr nicht direkt nördlich zum Tempel gehen, der Dschungel ist dort zu dicht.

5.1 Der Tempel

Der Tempel besteht aus 5 Ebene. In der untersten Ebenen findet Ihr magische Ringe, die Euch vor Feuer schützen (damit könnt Ihr ohne Schaden zu nehmen über die Lavafläche zur Dragon's Cave laufen). Auch eine Karte vom Dschungel findet sich in der 5. Ebene. An sich sind die Karten selbsterklärend – ein paar Kriegern und Monstern werdet Ihr allerdings gegenüberstehen. Auch einige Spruchrollen könnt Ihr finden. Da auf den Karten (fast) alle Fallen eingezeichnet sind, könnt Ihr diese ohne weiteres umgehen.

6. Das Lavafeld

Von hier geht es zur Drachenhöhle (im Nordwesten) und zu zwei weiteren kleinen Höhlen. Auf dem Lavafeld treiben sich auch mehrere Monster herum, darunter auch Drachen und Feuersalamander. Bei letzteren hilft der Spruch Fireball überhaupt nicht (macht also keinen Schaden). Entangle und Magic Missile wirken jedoch. Notfalls könnt Ihr aber auch flüchten, die Monster sind nicht ganz so schnell.

6.1 Höhle der Untoten

Diese kleine Höhle beherbergt hinter den Türen mehrere Untote (also Zombies etc.), um so gefährlicher, je weiter ihr zur Mitte hinkommt. Hinter der mittleren Tür kommt Euch ein Shadow entgegen. Diese Höhle befindet sich im Nordosten des Lavafeldes.

6.2 Verbindungshöhle

Im Südosten des Lavafeldes findet Ihr eine Höhle, die einen Drachen beherbergt – welcher auch ein paar Schätze bewacht (z.B. Rüstungen!). Nach der Geheimtür trefft Ihr noch auf einen Giganten. Der Höhlenausgang auf der anderen Seite führt auf das Gelände vor den Beastmen Caverns. Ihr solltet diese Höhle ohne Feuerschutzringe nicht Richtung Lavafeld verlassen.

7. Dragons's Cave

Zuerst steht Ihr einem Drachen gegenüber. Zuerst mit Fernwaffen draufhauen (Magier mit Magic Missile), bis sich der Drache aus der Schußlinie entfernt hat. Er kommt dann seitlich auf Euch zu und läuft dann in Euer Gesichtsfeld (dann solltet Ihr mit dem Magier den Fireball losschicken). Anschließend mit Nahkampfwaffen und Entangle bearbeiten. Wenn Ihr den Schatz des Drachen habt, erst einmal wieder aus der Höhle raus, abspeichern und ausruhen.

Die Spinnen eignen sich sehr gut für den Magier, um Erfahrungspunkte zu sammeln (ebenfalls mit den Sprüchen Fireball und Magic Missile). In dem Raum hinter dem Troll findet Ihr die einzige "Rüstung", mit der der Magier etwas anfangen kann: Displacer Cloak (dieser Umhang erniedrigt die Rüstklasse/Armor Class um zwei Punkte!)

An der mit "A" bezeichneten Stelle gelangt Ihr in die zweite Ebene, in der Ihr Euch mit Trollen, Zombies, Skorpionen und ähnlichem Getier rumärgern könnt. Von dort geht es bei "B" weiter in die dritte und letzte Ebene, in der Ihr nur noch mit Untoten konfrontiert werdet. Achtung: Manche rauben Euch bei Berührung jeweils einen Level (Maximale Hitpoints und Fähigkeiten gehen zurück bzw. verloren!)

In der dritten Ebene müßt Ihr ein Medaillon finden, das braucht Ihr für die Elven Caves.

8. Elven Cave

Auch hier gibt es wieder einige nette Monster (wie Flapsails, Basilisken, Höhlenbären/Cave Bears, Riesenschlangen etc.). Wichtig sind noch die Spruchrollen in einer der Höhlen, die Flapsails beherbergen. Nach den Elfenkriegern (darunter auch ein paar Magier!) findet Ihr den Eingang zum Tempel der Elfen.

9. Elven Temple

Hier gibt es ein paar schöne Plattenpanzer +2 sowie die Spruchrollen Stein zu Fleisch und Fleisch zu Stein. Außerdem rennen noch recht viele Elfenmagier und Kämpfer durch die Gänge oder sitzen in ihren Räumen. Hinter dem großen Tempelraum (mit den vielen Säulen) führen viele Stufen zu einem kleinen Raum hinauf, wo sich der Eingang zum letzten Dungeon befindet.

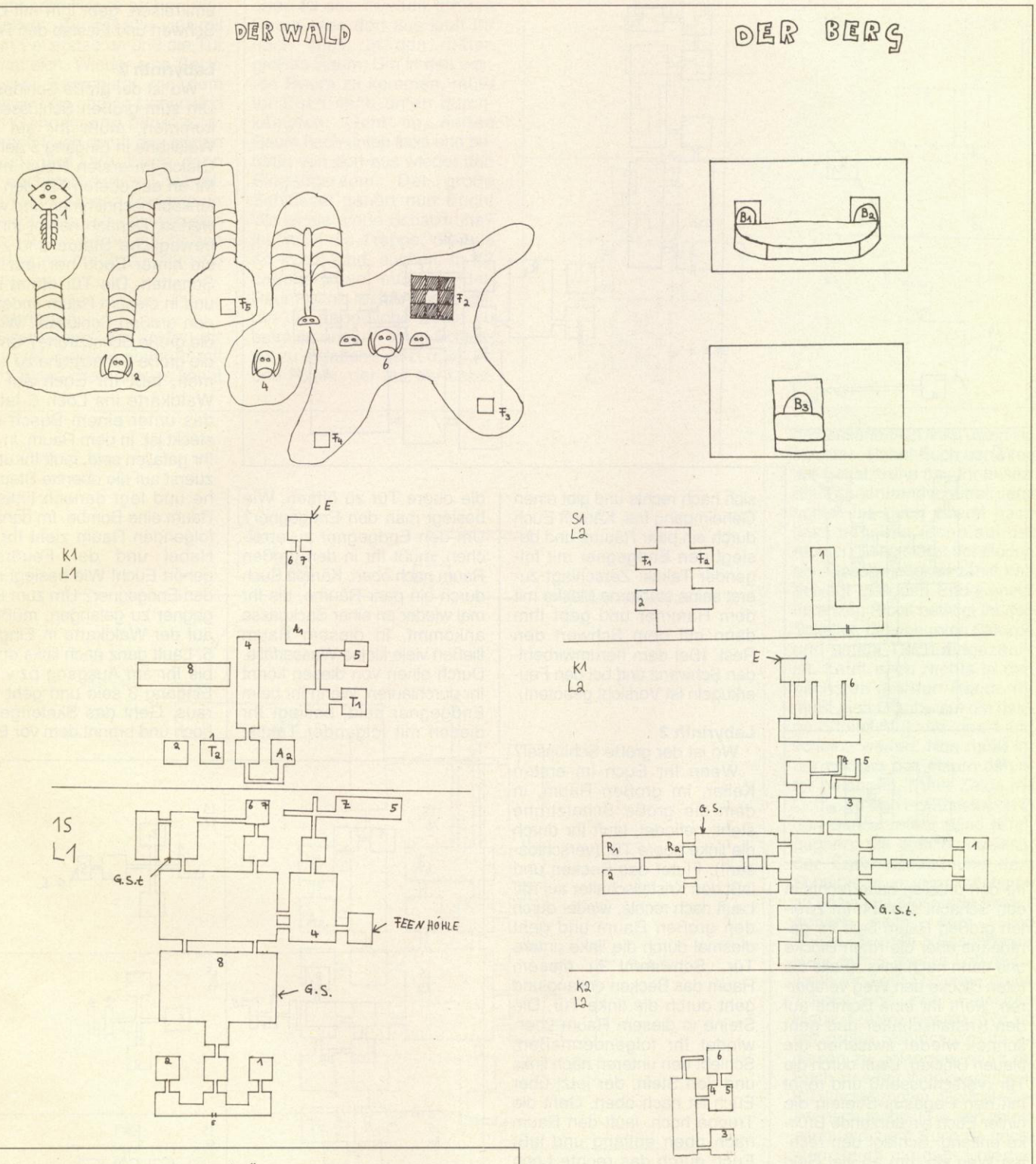
10. Endkampf

Dieses letzte Höhlensystem besteht aus mehreren riesigen Höhlen mit jeweils einem Monster (Medusa, Vampir, Mumie etc.). Nach einem langen Gang gelangt Ihr schließlich zum letzten großen Gegner (wie Ihr den besiegen könnt, erfahrt Ihr im Verlaufe des Spiels).

Ach ja, in diesem Höhlensystem könnt Ihr nicht mehr rasten!

Übrigens könnt Ihr Euch, wenn Ihr das Abenteuer hinter Euch habt, die Werte Eurer Charaktere (mit Prüfsumme!!!) aufschreiben, um sie für das nächste Spielmodul von D&D weiterzuverwenden!

Zelda 3 (Super NES)



Die Komplettlösung von Nintendos State-of-the-Art Action-Adventure *Zelda 3* sandte uns Eric Scheffel aus München.

Wie Ihr die Schattenweltlabyrinthe löst ist mit Beschreibung und Karten ausgewiesen.

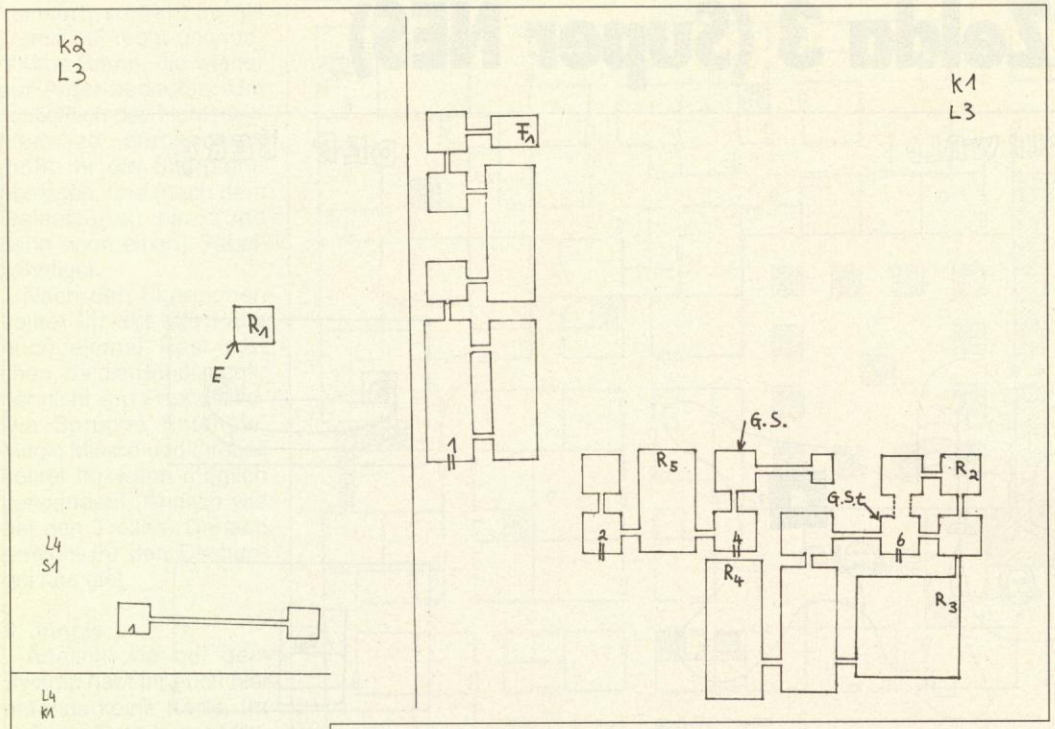
Labyrinth 1

Wo ist der große Schlüssel? Wenn Ihr Euch zum ersten großen Raum vorgearbeitet habt, sprengt Ihr am linken Übergang, an der rissigen Stelle, ein Loch und laßt Euch durch dieses fallen. Jetzt seid Ihr am Rande eines Raumes, in den Ihr nicht hineinspringen solltet. Lauft geradeaus, die Treppe hoch (verschlossen!) und holt Euch den großen Schlüssel. Wo ist die große Schatztruhe?Lauft im ersten großen Raum den rechten Übergang entlang. Die zwei Steine überwindet Ihr, indem

Legende:

Eingänge: *E*
Große Schatztruhe: *G.S.t.*
Großer Schlüssel: *G.S.Energieauffrischung: E mit Pfeil*

Zahlen (z.B. 1) sind Treppen, die von einem Stockwerk zum anderen führen. Wenn man in F1 (Falloch) hineinspringt, kommt man bei R1 an.Wenn man T1 (Teleporter) betritt, kommt man bei A1 an. (Andersherum nicht möglich!)



Ihr den unteren nach rechts in den Schacht schiebt. Im zweiten großen Raum lauft Ihr geradeaus über die roten Blöcke und dann nach links. (Falls die roten Blöcke den Weg versperren, werft Ihr eine Bombe auf den Kristallschalter und geht schnell wieder zwischen die blauen Blöcke). Lauft durch die Tür (verschlossen!) und rennt mit den Pegasus-Stiefeln die hinter Euch einstürzende Brükke entlang. Schlagt den rechten Weg ein, um an viel Geld und einen Schlüssel zu kommen. Die linke Tür (verschlossen!) führt in ein kleines Labyrinth, an dessen rechter Wand nirgendwo ein Ri ist. Sprengt dort ein Loch und der magische Hammer gehört Euch!

Wie besiegt man den Endgegner? An dem Raum, der mit einem "Z" markiert ist, steht ein einäugiger Zyklop, dem Ihr einen Pfeil ins Auge schießen solltet. Die Wand verschiebt sich nach rechts und gibt einen Geheimgang frei. Kämpft Euch durch ein paar Räume und besiegt den Endgegner mit folgender Taktik: Zerschlagt zuerst seine stählerne Maske mit dem Hammer und gebt Ihm dann mit dem Schwert den Rest. (Bei dem herumwirbelnden Schwanz und bei den Feuerkugeln ist Vorsicht geboten!).

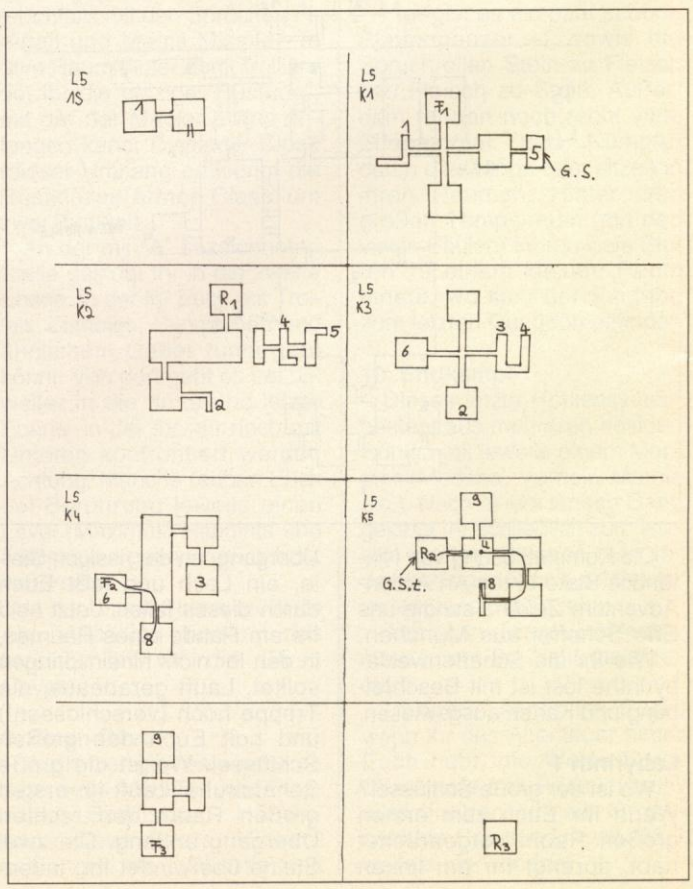
Labyrinth 2

Wo ist der große Schlüssel?

Wenn Ihr Euch im ersten Keller, im großen Raum, in dem die große Schatztruhe steht, befindet, lauft Ihr durch die linke obere Tür (verschlossen!). Flutet das Becken und laßt den Kristallschalter auf rot! Lauft nach rechts, wieder durch den großen Raum und geht diesmal durch die linke untere Tür. Schwimmt in diesem Raum das Becken entlang und geht durch die linke Tür. Die Steine in diesem Raum überwindet Ihr folgendermaßen: Schiebt den unteren nach links und den Stein, der jetzt über Euch ist nach oben. Geht die Treppe hoch, lauft den Raum nach oben entlang und laßt Euch durch das rechte Loch fallen. Geht durch die rechte Tür und der große Schlüssel gehört Euch. Wo ist die große Schatztruhe? Die große Schatztruhe steht, wie bereits erwähnt, im ersten Keller im großen Raum. Kein Problem an den Enterhaken ranzukommen. Zieht Euch mit dem Enterhaken nach rechts an den Totenkopf und Ihr habt wieder einen Schlüssel, um Euch dann nach oben zu ziehen und die obere Tür zu öffnen. Wie besiegt man den Endgegner? Um den Endgegner zu erreichen, müßt Ihr in den großen Raum nach oben. Kämpft Euch durch ein paar Räume, bis Ihr mal wieder an einer Sackgasse ankommt. In diesem Raum fließen viele kleine Wasserfälle. Durch einen von diesen könnt Ihr durchlaufen. Wenn Ihr beim Endgegner seid, besiegt Ihr diesen mit folgender Taktik: Klaut Euch seine schützenden Bälle mit dem Enterhaken und zerschlagt sie mit dem Schwert. Wenn ihn keine mehr umkreisen, gebt ihm mit dem Schwert und Eisstab den Rest.

Labyrinth 3

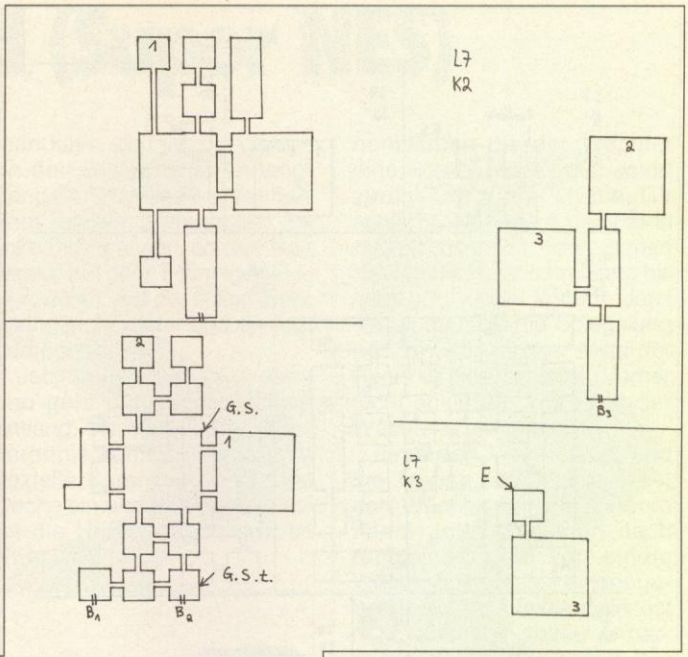
Wo ist der große Schlüssel? Um zum großen Schlüssel zu kommen, müßt Ihr auf der Waldkarte in Eingang 5 gehen. Gleich im ersten Raum müßt Ihr an der oberen Tür den Totenkopf hochnehmen und wegwerfen. Danach nehmt Ihr die bewegliche Statue und zieht sie hinter Euch her, auf den Schatten. Die Tür öffnet sich und in diesem Raum findet Ihr den großen Schlüssel. Wo ist die große Schatztruhe? Um an die große Schatztruhe zu kommen, laßt Ihr Euch auf der Waldkarte ins Loch 6 fallen, das unter einem Busch versteckt ist. In dem Raum, in den Ihr gefallen seid, lauft Ihr unten zuerst auf die oberste Sternreihe und legt danach links im Raum eine Bombe. Im danachfolgenden Raum zieht Ihr am Hebel und der Feuerstab gehört Euch! Wie besiegt man den Endgegner? Um zum Endgegner zu gelangen, müßt Ihr auf der Waldkarte in Eingang 5. Lauft ganz nach links durch, bis Ihr am Ausgang bzw. am Eingang 3 seid und geht dort raus. Geht das Skelettgerüst hoch und brennt dem vor Euch

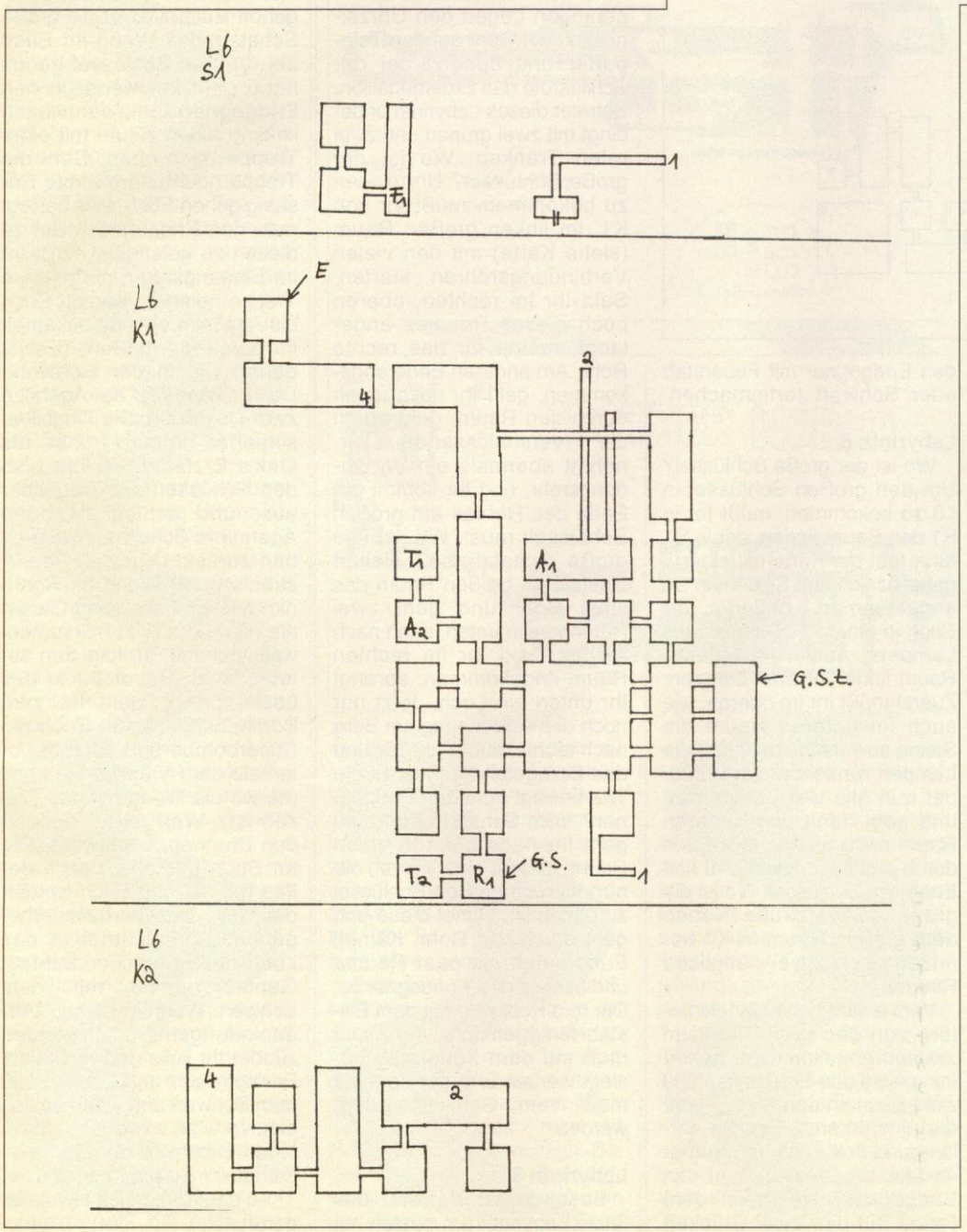


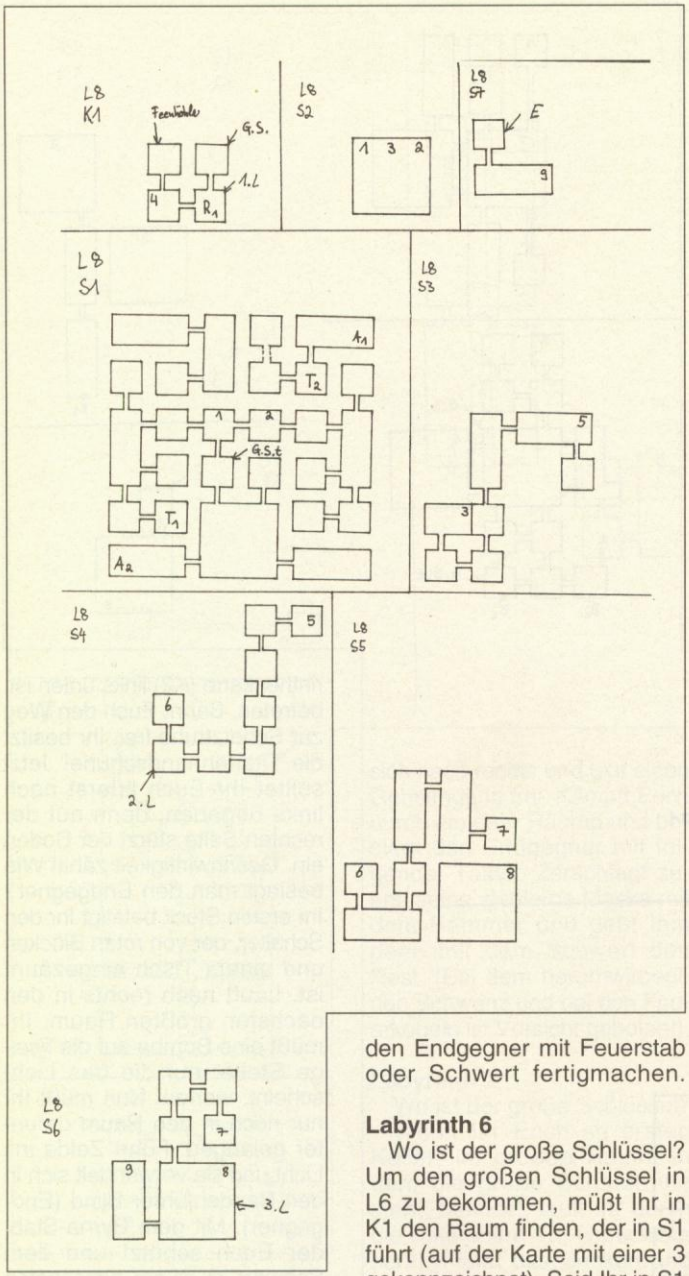
stehenden Vieh, mit dem Feuerstab den Rüssel ab. Kämpft Euch durch ein paar Räume und siehe da, eine Sackgasse. In diesem Raum stehen vier Fackeln. Zündet alle vier mit dem Feuerstab an und die Tür öffnet sich. Wieder eine Sackgasse! Zerschlagt mit dem Schwert die oberen Lianen und ein Geheimgang öffnet sich. Kämpft Euch durch den letzten Raum und laßt Euch dann im nächsten durchs Loch fallen.Taktik für den Endgegner: Weicht den sich bewegenden Stacheln aus und macht den Endgegner mit dem Feuerstab fertig.

Labyrinth 4

Besonderes:Am besten Ihr betretet dieses Labyrinth mit dem Byrna-Stab. Diesen könnt Ihr in der Schattenwelt, auf dem Todesberg finden. Wo ist der große Schlüssel? Im Eingangsraum müßt Ihr nach oben in den zweiten großen Raum. Von dort aus lauft Ihr nach links, in den dritten großen Raum. Um in den vierten Raum zu kommen, müßt Ihr Euch nach unten durchkämpfen. Geht im vierten Raum nach unten links und betretet von dort aus wieder den Eingangsraum. Der große Schlüssel gehört nun Euch! Wo ist die große Schatztruhe? Ihr müßt die Treppe, die aus K1 in K2 führt, suchen. In K2 angekommen, müßt Ihr den Raum ganz rechts besuchen, um die angebliche Zelda zu befreien und um einen Schlüssel zu ergattern. Jetzt müßt Ihr den Raum, der auf der Labyrinthenkarte (K2) links unten ist, betreten. Bahnt Euch den Weg zur Schatztruhe frei. Ihr besitzt die Titanenhandschuhe! Jetzt solltet Ihr Euch zuerst nach links begeben, denn auf der rechten Seite stürzt der Boden ein. Geschwinfigkeit zählt! Wie besiegt man den Endgegner? Im ersten Stock betätigt Ihr den Schalter, der von roten Blöcken und einem Tisch eingezäunt ist. Lauft nach rechts in den nächsten größten Raum. Ihr müßt eine Bombe auf die rissige Stelle, auf die das Licht scheint, werfen. Nun müßt Ihr nur noch in den Raum darunter gelangen. Führt Zelda ins Licht und sie verwandelt sich in den Bandenführer Blind (Endgegner). Mit dem Byrna-Stab, der Euch schützt und dem Schwert ist er am einfachsten zu besiegen. Der vierte Kristall gehört nach dem Sieg Euch.**Labyrinth 5** Besonderes: Geht nur in dieses Labyrinth, wenn Ihr zwei Flaschen grüne Tränke und zwei Flaschen blaue Tränke besitzt. Wo ist der große Schlüssel? Um an diesen zu gelangen, müßt Ihr Euch zu einer Wegkreuzung in K3 durchkämpfen. Geht an dieser nach rechts (Tür verschlossen!) und zieht Euch im nächsten Raum mit dem Enterhaken nach rechts zum Totenkopf. (Hebt diesen hoch und tretet auf den Schalter, um einen Schlüssel zu bekommen!). Geht die rechte Treppe hoch und haut mit dem magischem Hammer auf die Köpfe, um den Stein hochheben zu können. Zieht an der Zunge der Statue und die Tür öffnet sich. Lauft im nächsten Raum die Treppe hoch und der große Schlüssel gehört Euch! Wo ist







die große Schatztruhe? Geht an der Kreuzung in K3 diesmal durch die linke Tür und geht die Treppe nach unten herunter. In K4 angekommen, legt Ihr über der Treppe (an der rissigen Stelle) eine Bombe und laßt Euch dann durch das entstandene Loch fallen. Ihr landet in K5 genau vor der Schatztruhe! Wie besiegt man den Endgegner? Um zu diesem zu gelangen, müßt Ihr in K6, im mittleren Raum, (siehe Karte LS) nach rechts (Tür verschlossen!) und den Kristallschalter auf blau stellen. Von K5 aus lauft Ihr jetzt den auf der Karte beschriebenen Weg entlang. Seid Ihr an der anderen Seite des Raumes angekommen, schiebt Ihr den unteren Block ins Loch. Jetzt könnt Ihr in K6 den Stein auf den Schalter schieben. Taktik für den Endgegner: Erst mit dem Feuerstab schmelzen, dann den Endgegner mit Feuerstab oder Schwert fertigmachen.

Labyrinth 6

Wo ist der große Schlüssel? Um den großen Schlüssel in L6 zu bekommen, müßt Ihr in K1 den Raum finden, der in S1 führt (auf der Karte mit einer 3 gekennzeichnet). Seid Ihr in S1 angekommen, befindet Ihr Euch in einem Raum mit zwei Lampen. Auch im unteren Raum findet Ihr zwei Lampen. Zuerst müßt Ihr im oberen, wie auch im unteren Raum die Steine so verschieben, daß die Lampen erreichbar sind. Zündet nun alle vier Lampen an und geht dann vom unteren Raum nach rechts, laßt Euch durch das Loch fallen und holt Euch den Schlüssel. Wo ist die große Schatztruhe?Neben dem großen Raum in K1 befinden sich zwei längliche Räume.

Vom ersten nehmt Ihr die untere von den drei Türen. Im zweiten angekommen, nehmt Ihr schnell den Enterhaken und zieht Euch an den Stein – lauft die einstürzende Brücke entlang und holt Euch den Somaria-Stab.Wie besiegt man den Endgegner? Nehmt in dem Raum mit den zwei Brücken die linke und kämpft Euch durch ein paar Räume zum Endgegner vor. Unterwegs müßt Ihr mit dem Somaria-Stab einen Stein erzeugen und diesen auf einen Schalter schieben. Die Taktik für den Endgegner: Die auf Euch zukommenden Augen mit dem Schwert zerschlagen und wenn sich das Auge aus dem Schleim hebt, nach links oder rechs ausweichen. Der Rest ist ein Kinderspiel.

Labyrinth 7

Besonderes: Um ins siebte Labyrinth zu kommen, müßt Ihr auf der rechten Hälfte des Todesbergs (in der Lichtwelt) den dort befindlichen Teleporter finden. Findet Ihr ein Hochplateau, auf dem sich drei Holzblöcke befinden, schlagt Ihr diese vom rechten unteren angefangen gegen den Uhrzeigersinn ein.Geht auf den Teleporter und benutzt bei der Schildkröte das Erdemedallion. Betretet dieses Labyrinth unbedingt mit zwei grünen und zwei roten Tränken. Wo ist der große Schlüssel? Um diesen zu bekommen, müßt Ihr von K1, im linken großen Raum (siehe Karte) mit den vielen Verbindungsröhren starten. Seid Ihr im rechten, oberen Loch dieses Raumes angelangt, nehmt Ihr das rechte Rohr. Am anderen Ende angekommen, geht Ihr nach unten durch den Raum, geht durch die (verschlossene!) Tür, nehmt abermals ein Verbindungsrohr, und Ihr kommt am Ende des Rohres am großen Schlüssel raus. Wo ist die große Schatztruhe? Nehmt diesmal im großen Raum das linke Rohr und geht zwei Räume nach unten, dann nach rechts. Seid Ihr im rechten Raum angekommen, sprengt Ihr unten ein Loch. Jetzt nur noch den Außengang am Berg nach rechts, durch die Tür und das Spiegelbild gehört Euch. Wie besiegt man den Endgegner? Vom Schatztruhenraum geht Ihr nach oben in einen Raum, in dem eine Tür ist, die nur mit dem großen Schlüssel zu öffnen ist. Öffnet diese und geht durch das Rohr. Kämpft Euch durch ein paar Räume und besiegt den Endgegner so: Der rote Kopf wird mit dem Eisstab fertiggemacht, der blaue muß mit dem Feuerstab besiegt werden und der normale muß vom Schwert erlegt werden.

Labyrinth 8

Besonderes: Betretet das letzte Labyrinth am besten mit vier Supertränken. Eines sollte Euch vorab gesagt werden: Ihr werdet in diesem Labyrinth die drei Endgegner aus der Lichtwelt treffen. Bereitet Euch also darauf vor. Auch Agahnim, alias Ganon, müßt Ihr ein zweites Mal gegenüberstehen. Wo ist der große Schlüssel? Um den großen Schlüssel zu bekommen, müßt Ihr erst zum großen Raum mit den unsichtbaren Brücken, der auf der Karte markiert ist. Wenn Ihr die Fackel mit dem Feuerstab anzündet, werden die Brücken sichtbar, und Ihr könnt den rechten oberen Raum betreten. Sprengt rechts unten ein Loch, und Ihr fallt in einen Raum in K1, in dem sich die Endgegner aus dem ersten Labyrinth (Lichtwelt) befinden. Macht sie nieder, geht in den oberen Raum und der große Schlüssel gehört Euch. Wo ist die große Schatztruhe? Wenn Ihr Euch den großen Schlüssel geholt habt, geht Ihr wieder in den Endgegnerraum, dann nach links in einen Raum mit einer Treppe nach oben. Geht die Treppe hoch und die rote Rüstung gehört Euch. Wie besiegt man den Endgegner? Um zu diesen zu gelangen, müßt Ihr im Eingangsraum die mittlere Treppe nehmen. Kämpft Euch bis Agahnim vor und bekämpft ihn folgendermaßen: (Es ist genau wie in der Lichtwelt. Doch dieses Mal hat Agahnim zwei Trugbilder). Die Trugbilder schießen immer früher als Link's Erzfeind. Weicht also den Schüssen der Trugbilder aus, und schleudert dann Agahnims Schuß auf denselben zurück. (Nur den Feuerstrahlschuß!) Wenn Ihr Agahnim besiegt habt, fliegt Ganon als Fledermaus zur Schattenweltpyramide (Ihr folgt ihm automatisch). Bevor Ihr in das Loch springt, geht Ihr zum Bombenshop, kauft Euch die Superbombe und sprengt unterhalb der Pyramide ein Loch (da wo die Wand mit den Rissen ist). Werft eure Pfeile in den Brunnen, beantwortet die an Euch gestellte Frage der Fee mit "ja" und Euch werden die Pfeile versilbert wiedergegeben. Springt jetzt in das Loch der Pyramide. Schlagt Ganon normal mit dem Schwert. Wenn er seinen Verdunkelungstrick anwendet, zündet Ihr links und rechts die Fackeln an, schlagt ihn mit dem Schwert und wenn er sich blau verfärbt, so schießt auf ihn einen Silberpfeil ab. Dies wiederholt Ihr ein paar Mal und . . .

. . . das Königreich Hyrule ist gerettet!

Another World (Super NES)

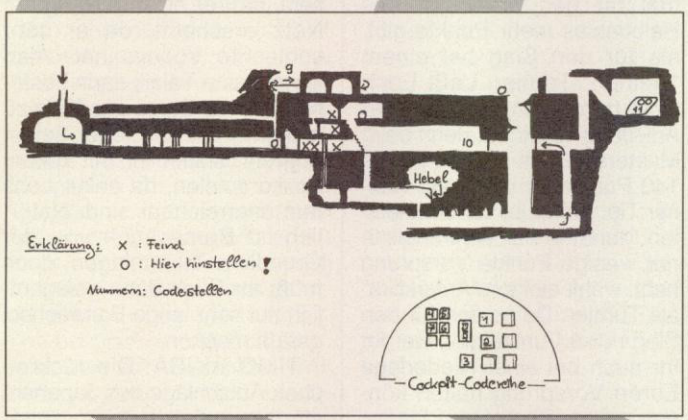
Christian Staab aus Aschaffenburg spielte Delphines umstrittenes Action-Adventure auf dem Super NES, durch uns präsentiert er Euch neben einer Komplettlösung noch ein paar hilfreiche Karten.

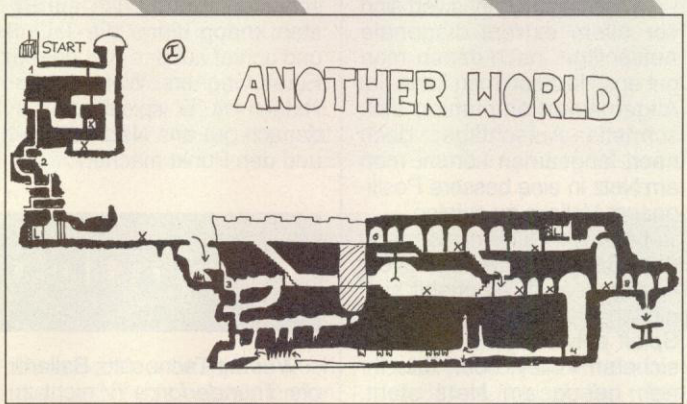
Zu Beginn aus dem Becken klettern und sofort nach rechts gehen. Die Würmer erledigt man am besten indem man sich duckt und nach ihnen tritt. Sobald die Bestie erscheint, sofort nach links rennen (Y), bis man auf die Klippe gelangt, dort springt man zur Liane, die kurz danach reißt und man schwingt zurück. Jetzt sofort nach rechts zurückrennen bis die Wächter die Bestie töten und man gefangengenommen wird.

Im Käfig fängt man an zu schwingen, bis die Kette reißt und der Wächter erschlagen wird. Nun hebt man die Waffe auf und folgt seinem Freund. Die entgegenkommenden Feinde sofort erschießen und während der Mitgefangene die Tür öffnet, sollte man zur linken Seite einen Schutzschild errichten (und erneuern falls nötig). Sobald der Weg frei ist, rennt man in den Aufzug. In der Kuppel kann man den Ausblick auf die Stadt genießen. Jetzt sollten sich die zwei Helden lieber in den Keller begeben und nachdem sie den Feind ausgeschaltet haben, wird auch noch die Stromversorgung unterbrochen (1 Schuß genügt). Danach sofort einen Stock höher und die Wand sprengen. Weiter nach links, wo man sich in einem Flur zwischen zwei Wänden wiederfindet. Nicht um die Wächter kümmern, denn unser Freund öffnet einen geheimen Tunnel! Sobald man das Minilabyrinth verlassen hat, erstmal den Laser nachladen, danach die drei Wände sprengen und weiter geht's!

Auf der Brücke angekommen, geht es mit einemSprung in den Abgrund. Auf dem Plateau bahnt man sich mit einem Powerschuß den Weg durch die Felswand. In der Höhle sofort ins erste Loch springen, dann gleich ins nächste und man sollte sich auf einem T-förmigen Felsen wiederfinden. Weiter nach rechts, über die Stalagmiten springen und jetzt wird es knifflig: Wenn man in den Raum gelangt, wo es Felsen hagelt, sollte man sofort weiterrennen, bis etwa kurz hinter die Stelle wo der letzte der 3 oder 4 Felsbrocken aufschlägt (kurz vor dem Stalagmiten). Etwa eine Sekunde warten und dann weiterrennen. Sobald jetzt der erste Felsen kommt, kurz dahinter etwas langsamer gehen, sonst wird man von dem dicken Brocken erschlagen. Sobald der dicke Fels etwa auf Bauchhöhe ist, weiterrennen! Im nächsten Raum sollte man warten bis die ersten zwei Felsen gleichzeitig runterfallen.

Hat man diese Hürde überwunden, geht es weiter nach





rechts und man sollte nicht zu langsam unter der Tentakelpflanze vorbei gehen! Wenn man zu der 3er Tentakelgruppe kommt, erledigt man diese am besten mit einem Powerschuß. Weiter über den Abgrund und rechts entlang bis zur Tür. Es ist wichtig die Tür aufzusprengen!

Jetzt geht es wieder denselben Weg zurück bis man zu den fallenden Felsen gelangt. Diesmal nimmt man den Weg der nach oben führt, die Steine treffen einen nicht. Den Miniflugsaurier scheucht man mit einem Schuß auf (wichtig!). Bei den Stalagmiten angelangt, wartet man bis der Saurier von der Pflanze verspeist wird und man kann sich jetzt ungestört an den Stalagmiten entlanghangeln. Man muß jedenfalls vom letzten Stalagmiten ins linke Bild springen, so daß man wieder auf dem T-förmigen Felsen landet. Auf der linken Seite springt man runter und sprengt den Felssockel.

Jetzt klettert man nach oben und geht den rechten Gang entlang, bis man zu der Wasserhöhle kommt. Durch eine gezielte Sprengung bricht die Decke ein und das Wasser flutet die Höhle. Jetzt heißt es RENNEN!

Man muß über alle Löcher springen und wird dann nach oben katapultiert.

Jetzt geht es wieder nach rechts, die Tür wird gesprengt und man folgt dem Gang bis man in den Raum mit dem Leuchter kommt. Den Leuchter abschießen und zurück nach links bis zur Treppe. Oben angelangt geht es weiter nach rechts bis man zur nächsten Treppe kommt. Mit einem Sprung nach unten und gleich in Deckung gehen. Nachdem der Wächter erledigt ist, geht es immer weiter nach rechts bis man zur Tür kommt. Kurz vor der Tür einen Schutzschild aktivieren, dann so nah an die Tür, daß sie aufgeht und stehenbleiben bis der Wächter eine Bombe wirft. Jetzt sofort zurück, so daß sich die Tür schließt. Nachdem der Feind ausgeschaltet ist, sprengt man die Tür und folgt dem Gang bis man zur Kuppel kommt. Jetzt wartet man bis die Spiegelung des Wächters in der Mitte der Kugel ist und schießt! (Vorher nicht schießen, da sonst der Wächter alarmiert wird.)

Jetzt den Weg zurück und die Treppe runter und zuerst den Wächter im linken Raum töten. Jetzt geht man nach rechts und wird von einem Wächter gefaßt. Mit einem gezielten Tritt ans Schienbein löst man sich aus seiner Umarmung und rennt sofort zur Waffe (ducken und schießen!)

Im nächsten Raum wird es noch mal schwierig, da von rechts und links ein Feind kommt. Man geht bis kurz hinter die erste Säule, errichtet nach rechts einen Schild und läuft etwas weiter, bis sie kommen, dreht sich um, errichtet einen Schild nach links, lädt sofort zu einem Powerbeam auf und zerstört somit den Schild des Gegners und man kann ihn erschießen. Jetzt dreht man sich wieder um, errichtet sofort wieder einen Schild und macht das Gleiche wie beim ersten Mal.

Nachdem diese Hürde genommen ist, nimmt man einen Tauchkurs im frisch gefüllten Becken. Man schwimmt den Gang entlang und in die zweite Deckenöffnung. Kurz luftholen und runter geht's. Man taucht nach unten und dann nach rechts bis man an Land kommt. Man springt über die gefräßigen Tierchen und legt erneut die Stromversorgung lahm. Auf dem Rückweg nicht vergessen luftzuholen!

Nachdem man nun das Becken rechts verläßt geht es an dem bereits ausgeschalteten Wächter vorbei und man läßt sich einfach fallen. Sofort nach rechts und mit einem Powerschuß den Weg ebnen. Jetzt heißt es wieder einmal rennen was das Zeug hält! Am Ende des Tunnels umdrehen und sich unter die Deckenöffnung stellen. Am besten gleich auf die Feinde schießen, da man sie meist erwischt, bevor sie einen Schild haben. Ansonsten in der Defensive bleiben und auf den Freund warten, der wird einen schon rausholen.

Auf dem Dach geht man besser seinen eigenen Weg (erst links, dann kommt man auf die Mauer die am Haus vorbeiführt). Man betritt das Haus vom Hintereingang, errichtet sofort einen Schild und eliminiert dann den Wächter. Gemeinsam geht es weiter bis zum nächsten Abgrund. Versucht gar nicht erst selbst zu springen! Ist man auf der anderen Seite, muß man es aber doch. Es warten wieder mal zwei Wächter.

Im Raum angelangt geht man solange weiter bis man auf die Gruppe der Wächter gelangt. NICHT Schießen!! Man geht so nah ran, daß die Tür aufgeht und bedroht den Feind nur mit der Waffe bis dieser den Geheimmechanismus betätigt. Jetzt geht man nach rechts, die Treppe hoch, stellt sich auf den rechten Absatz und errichtet einen Schild, sprengt die Tür und wartet bis der Gegner 5 Bomben geworfen hat, bevor man ihn erledigt. Man geht im Teleporter nach unten und lädt sofort seinen Powerbeam auf und erledigt somit den Wächter der dort auf einen wartet. Im zweiten Teleporter geht es auch runter und wiedereinmal ersetzen wir den Herrn vom Elektrizitätswerk.

Jetzt geht's den ganzen Weg zurück, die Treppe runter und siehe da, es geht doch weiter ! Im Gang angekommen, rennt man solange bis man an den Lasern vorbei ist. Um etwas besser zu sehen, kann man einen Schild benutzen. Vorsicht im nächsten Raum geht es gleich abwärts, man muß jedoch erst den rechten Hebel betätigen!!!

SOFORT nach rechts rennen, bis man zu dem Teleporter kommt, der einen nach oben transportiert. Oben angelangt kurz nach links um seinen Freund aus seiner mißlichen Lage zu befreien und dann geht es weiter aufwärts.

In der Arena drückt man dann die auf der Karte abgedruckte Kombination und die beiden werden rauskatapultiert.

Sofort nach rechts rennen. Die 4 Gegner erledigt man in altbewährter Manier und rennt dann gleich weiter. Nachdem man dann schließlich mit gebrochenen Beinen in der Kuppel landet, kriecht man bis zu den Hebeln vor und betätigt beide sobald der Wächter in die Mitte gelangt. Jetzt muß man sofort in den Lichtstrahl kriechen bevor einen der Laser erwischt und genießt anschließend den Abspann.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour (Super NES)

Christian Ebert aus Tecklenburg sammelte allgemeine Tips und Tricks zu Blue Bytes Geniestreich *Jimmy Conners Pro Tennis Tour.*

Allgemeine Tips:

❑ *Turnierwahl:* Immer die punktbringendsten Turniere auswählen, da es dort manchmal für das Erreichen des Halbfinales mehr Punkte gibt, als für den Sieg bei einem "kleinen" Turnier. Laßt Euch nicht durch den Fehler in der Anleitung verwirren, denn beim Masters gibt es statt 14 ganze 140 Punkte für den Sieg. Kleiner Tip: Wenn Ihr vor dem letzten Monat in der Weltrangliste nur wenige Punkte Vorsprung habt, wählt einfach "Antarktika" als Turnier. Da es dort für den Sieg nur 8 Punkte gibt, werdet Ihr auch bei einer Niederlage Euren Vorsprung halten können.

❑ *Aufschlag:* Lohnenswert sind vor allem extrem diagonale Aufschläge, nach denen man gut ans Netz kommen kann. Im Allgemeinen empfehlen sich schnelle Aufschläge, doch nach langsamen kommt man am Netz in eine bessere Position, um Volleys zu spielen.

❑ *Volleys:* Falls Ihr während des Ballwechsels ans Netz kommen wollt, empfiehlt sich ein langsamer Slice (B-Knopf). Spielt entweder mit "A" einen sicheren Volley, oder, falls Ihr nah genug am Netz steht, einen harten. Volley-Duelle mit dem Computer solltet Ihr vermeiden, da Ihr fast immer das Nachsehen haben werdet.

Spezielle Tips zu den besten Spielern:

BJÖRN EDSON: Dieser Spieler nutzt während des Ballwechsels jede Möglichkeit, ans Netz zu kommen. Da er durch seine Schnelligkeit sehr schwer zu passieren ist (er erreicht fast jeden Lob), ist die beste Taktik, selbst anzugreifen. Da er allerdings auch selber sehr gut passiert, solltet Ihr am Netz sofort versuchen, den Punkt zu machen. Plaziert Eure Bälle möglichst in die Ecken, denn wenn er ans Netz vorrückt, ist er dann sofort ausplaziert.

MORITZ MÜLLER: Falls Ihr ihn an der Grundlinie haltet, solltet Ihr seine Rückhand anspielen, da er dort viele Fehler macht. Wenn er am Netz erscheint, ist der punktbringendste Schlag ein Lob, da Moritz nicht gerade der schnellste ist.

BRUCE BARNABY: Bei diesem Gegner könnt Ihr sicher sein, daß er nicht freiwillig am Netz erscheint, da er sehr schlechte Volleys hat. Also könnte eine Taktik darin bestehen, ihn mit Stops ans Netz zu locken. Falls Ihr lieber selbst angreift, solltet Ihr mit vollem Risiko spielen, da seine Lobs fast unerreichbar sind. Natürlich ist Bruce auch von der Grundlinie zu schlagen, doch müßt Ihr Euch dann gelegentlich auf sehr lange Ballwechsel gefaßt machen.

TIMO AKIRA: Die trickreichen Aufschläge des Japaners sind zumeist extrem angeschnitten. Stellt Euch am Besten knapp hinter die T-Linie und achtet auf das Steuerkreuz Eures Gegners. Wenn Ihr den Return mit "B" spielt, könnt Ihr danach gut ans Netz kommen und den Punkt machen.

Die Mega-Drive-Umsetzung des Spielhallenhits *Terminator 2* spielte Jens Marauhn aus Lüdenscheid durch und sandte seine besten Tips an die *POWER PLAY*

Allgemeine Tips: Benutzt man ein Dauerfeuerjoypad/-stick sollte man das Dauerfeuer auf Button A legen (Maschinengewehr), da man so unendlich "Gunpower" hat. Hat man kein Dauerfeuerjoypad/-stick verliert man recht schnell "Gunpower". In diesem Fall sollte man auch Raketen benutzen, falls es zu bunt wird. Bei Endgegnern sollte man immer die am unteren Bildschirmrand auftauchenden Extras einsammeln, auch wenn man stärker unter Beschuß steht. Besonders Credits (goldene Münzen) und Schutzschilder(T2 Silberplatten) sollte man sich schnappen. Wenn man den im Vordergrund auftauchende Endoskeletten mit der MG nur in den Kopf schießt, bekommt man manchmal einen sehr großen Bonus an Punkten, Munition . . . .Dies gilt auch für Computer in Level 5.

MISSION 1 (Zukunft)

LEVEL 1 (Zukunftsschlachtfeld): Auf die Endoskelette mit Maschinengewehr schießen,

Thunderforce IV

Wer mit Tecnosofts Ballerorgie *Thunderforce IV* nicht zurecht kommt, sollte sich den kleinen Player's Guide von Michael Tendera aus Berlin etwas genauer anschauen. Die Tips gelten nur für den "Easy"-Modus – das Option-Menü erscheint nach drücken von A, B, C und Start (gleichzeitig).

Level 1: Strite

Sobald Ihr ins Wasser eingetaucht seid, erhaltet Ihr unten "Free Way". Danach das Extraleben in der Mitte des Bildschirms holen. Nach dem zweiten Auftauchen des Schiffs, bleibt Ihr am besten immer ganz links oben. Beim Endgegner ganz links bleiben und seinem hervorschnellenden Schwanz nach oben ausweichen. Immer fleißig auf die blinkende Kugel ballern und dieser zum Schluß ausweichen.

Level 2: Ruin

Diese Level sollte als zweites gewählt werden, da Ihr hier den "Hunter" erhaltet. Am besten schießt es sich hier in der Mitte. Dem Endgegner zuerst die Kanonen abfackeln und dann in der Mitte bleiben und fleißig draufhalten.

Level 3: Air Raid

Hier ausschließlich den "Hunter" benutzen. Bei der Hochgeschwindigkeitseinlage gibt's am Schluß im oberen Drittel ein Extraleben zu ergattern. Den Endgegner einfach mit "Hunter" wegblasen oder immer zwischen "Blade" und "Rail Gun" hin- und herschalten.

Terminator 2 (Mega Drive)

mit Dauerfeuerjoypad/-stick durchgehend draufballern. Flugzeuge und vor einem auftauchende T-800 Endoskelette mit EINER Rakete befeuern. Immer auf die 2 eigenen Leute achten, mit Raketen kann man sie trotzdem treffen. Auf die Raketenwerfer achten. Sofort zur Sicherheit mit einigen Raketen draufballern. Den vor einem herlaufenden Endoskeletten kann man zum Spaß den Kopf abschießen. Bei den Flugzeugen nur auf die ankommenden Raketen mit der MG schießen.

ENDGEGNER: Zuerst auf den Kopf und die beiden Armwaffen, dann auf die Brust und dann aufs Fahrgestell schiessen. Wenn man unendlich "Gunpower" hat (Extras, Joypad/-stick), nur mit der MG ballern, sonst ab und zu auch mit Raketen.

LEVEL 2 (Menschenversteck): Wie immer auf die eigenen Leute achten. Die vor einem

auftauchenden T-800 Einheiten (Arnold) mit EINER Rakete ins Jenseits befördern, die Modelle weiter hinten mit der MG. Die komischen grünen und blauen Orbs (vorher rote und blaue Kugeln) mit der MG befeuern, wenn es nichts bringt, mit Raketen. Auch auf Lampen, Kisten und Feuerlöscher schießen, da sie Extras verbergen.

ENDGEGNER: gibt es nicht.

LEVEL 3 (Fahrt zu Skynet/Wagen): Dieser Level ist nicht auf Anhieb zu schaffen. Es gehört schon ein wenig Übung dazu. Bei den Flugzeugen wie in Level 1 nur auf die ankommenden Raketen mit der MG schießen. NUR auf die Flugzeuge achten, da sie den Wagen beschießen. Sofort mit der MG (nicht so wirkungsvoll) und mehreren Raketen (vorher aufsammeln) drauffeuern. Am besten schon kurz bevor sie ins Bild kommen. Oft kommen sie abwechselnd von links und rechts. Die Endoskelette kaum beachten. Sie ziehen zwar Energie ab, man verliert auch sicher ein paar Leben/Credits, aber sonst ist dieser Level nicht zu schaffen. Wenn gerade keine Flugzeuge kommen und besonders viele Endoskelette sich auf dem Bildschirm tummeln, kann man diese auch mal SCHNELL abknallen, aber nicht zu oft.

ENDGEGNER: gibt es nicht.

LEVEL 4 (Skynet): Am Anfang wieder die Sache mit den Raketen. Die Flugzeuge im Hintergrund beachten.Beim Zaun muß das Schloß in der Mitte getroffen werden. Die großen Behälter kann man mit Raketen abschießen, ist aber nicht notwendig. Bei den vielen Toren nach Möglichkeit dauernd mit der MG ballern. Die Orbs und die Schlangen mit MG-Feuer und einigen Raketen beballern, aber nicht zu viele.

ENDGEGNER: In diesem Level gibt es zwei. Der erste ist der Endgegner von Level 1. BeimZweiten muß man zuerst auf die Raketenwerfer ganz außen schießen, danach im Inneren verschiedene Punkte treffen. Bei diesem sollte man den A-Button(MG) gedrückt halten und andauernd mit Raketen schießen, da die MG fast nichts ausrichtet. Sie ist eigentlich nur zum Extras aufsammeln zu gebrauchen. Die bestimmten Punkte kann ich hier schlecht erklären, es sind meistens die, die bei MG-Beschuß qualmen, aber nicht immer.

MISSION 2 (Gegenwart)

LEVEL 5 (Cyberdyne Systems Gebäude): Einfach auf alles draufballern. Es ist dabei egal ob man Sarah oder John trifft. Auch in Schränken verstecken sich einige Extras. Wenn man die Mini-Gun sieht sofort nehmen. WICHTIG: ALLE Shotguns (kleine, rote, längliche Dinger) aufsammeln, auch wenn man unter Beschuß steht!!!

ENDGEGNER: gibt es nicht.

LEVEL 6 (Landstraße): Auf den Hubschrauber und den Tanklaster NUR mit der MG schießen.

Man muß sie treffen, bevor sie den Wagen mit Sarah und John erreichen.

ENDGEGNER: gibt es nicht.

LEVEL 7 (Stahlmühle): Während des ganzen Level viele der herunterfallenden Shotguns abschießen. Am Anfang mit Shotguns immer auf die Stelle schießen, an der der T-1000 steht (auch auf ihn selbst), damit er mit Flüssigstickstoff überschüttet, und somit unterkühlt wird. Möglichst keine Pause machen, da der T-1000 sich sonst wieder erwärmt.

Immer mit Shotguns auf ihn schießen, um ihn von John fern zu halten. Steht er weiter hinten, fallen auch Granatenwerfer herunter. Aufsammeln und mit diesen und den Shotguns auf den T-1000 schießen, bis er in den kochenden Stahl fällt.

(Mega Drive)

Level 4: Daser

Benutzt auch hier, falls noch vorhanden, den "Hunter". Oben gibt's die meisten Gegner, die zudem noch die kleinen Geschütze fallen lassen. Den Zwischengegner immer an der Kugel treffen. Ab und an schießt er sie ab – dann nach oben oder unten ausweichen. Beim Endgegner zuerst den unteren Teil (Raketensilos, etc.) mit "Blade" zerstören. Wenn Ihr unter ihn kommt, auch mal "Free Way" benutzen.

Level 5:

Zu Beginn die "Claws" und "Snake" nehmen. Ab und an tauchen Raumschiffe auf, die mit Euch ballern. Mit "Free Way" die Kanonen des Raumschiffs zerstören. Am Bug des Raumschiffs schnappt Ihr Euch die oben rechts erscheinenden "Claws" und dann das Extraleben (Bug anschießen). Die Laserstrahlen an der Unterseite treffen Euch nicht. Dem Endgegner lediglich ausweichen. Er verschwindet nach einiger Zeit.

Level 6:

Ganz unten zuerst die "Free Way" nehmen, dann über den Hügel und unten bleiben. In den nun folgenden Berg hineinfliegen (!). In einem Loch findet Ihr Waffen und Leben. Nun die "Rail Gun" freischießen und nach oben, um das Schild einzusacken. In der Verengung ganz oben das Extraleben einsacken. Den Endgegener mit "Thundersword" angehen, um den oberen und unteren Teil zu zerstören. Vorsicht vor den gelben Bällen. Danach den mittleren Teil zweimal mit "Thunder Sword" zerschießen.

Level 7:

Unten gibt's "Snakes", danach wieder nach oben. Ganz oben lauern zwei Schilde. Den Endgegener am Kopf treffen und er lebt nicht lange.

Level 8:

Das Level besteht aus zwei Etagen. Zu Beginn nehmt Ihr entweder das "1up" und "Hunter" oder unten die "Claws" und das "Blade". Die Kugel ist recht einfach. Im Raum mit den Walkern zuerst nach links vor die erste Röhre. Die ersten beiden Röhren zerstören. Dann nach links unten, mit "Blade" die Walker abschießen. Nun die letzte Röhre in Angriff nehmen. Den nächsten Endgegner zuerst aus nächster Nähe mit "Thunder Sword" beharken. Ist er noch nicht tot, mit "Blade" weitermachen. Beim Rampengegner links stehen bleiben und warten bis er sich beruhigt hat. Nun mit "Thunder Sword" angreifen. Sollte er nach dieser Attacke noch leben, immer über ihm die Seiten wechseln. Fliegt nach dem Ausgang hoch und in das Loch (nur mit Schild!). Dem Endgegner zuerst die Arme mit "Thunder Sword" abschießen (graublaue Stellen) oder sich rechts über seinen oberen Arm stellen und von dort aus ballern. Beim folgenden Kokon auf die Fliegen achten und ihn mit "Thunder Sword" vermöbeln. Immer oben stehenbleiben.

Level 9:
Vorsicht – der Seestern zieht Euch nach unten. Die Kugelwände anschießen und sofort durchfliegen. Bei dem handähnlichen Gegner nach vorne und dann nach oben fliegen. Hiert befindet sich ein Extraleben. Scrollt der Bildschirm vertikal, mit 25% Geschwindigkeit um die Wände düsen. An der Abzweigung unten entlangfliegen und das Schild nehmen. Dem Endgegner zuerst die Laserkanonen von hinten abschießen. Dann die rotgelbe Kugel in der Mitte angreifen. Nach kurzer Zeit blinken in den Klauen zwei Kugel. Sie künden vom baldigen halbkreisförmigen Schuß: Nun schnell über den Gegner fliegen. Schießen die Klauen nach einiger Zeit mit einem Feuerstrahl, immer nach rechts unten ausweichen und ihn von vorn beharken.

Level 10:
Immer links oben bleiben. Kommen die roten Schüsse vom ersten Gegner geflogen, schnell nach links unten flattern. Dann wieder nach oben. Verschwindet der Roboter beim großen Laser nach unten, flink nach oben fliegen. Nach dem Schuß den Laser beharken. Erscheint der Roboter wieder, nach links und ausweichen.

Der letzte Gegner ist recht einfach:
Links stehen bleiben und das Mittelstück zerstören. Nun die rechte Seite angehen. Kommt er auf Euch zu (er holt Schwung), einfach nach unten. Teilt sich die weiße Kugel, schießt lediglich auf die ganz linke. Nun sollte diese schlapp machen, der Gegner löst sich auf und Ihr genießt die Endsequenz.

Tiny Toon Adventures (Game Boy)

Nachdem ich mir Konamis Prachtmodul unter den Nagel reißen konnte, ließ mich das Abenteuer um die drei Comichelden nicht mehr los. Mit den folgenden Tips dürfte das Modul auch von Vorschulkinder problemlos durchgespielt werden. *kn*

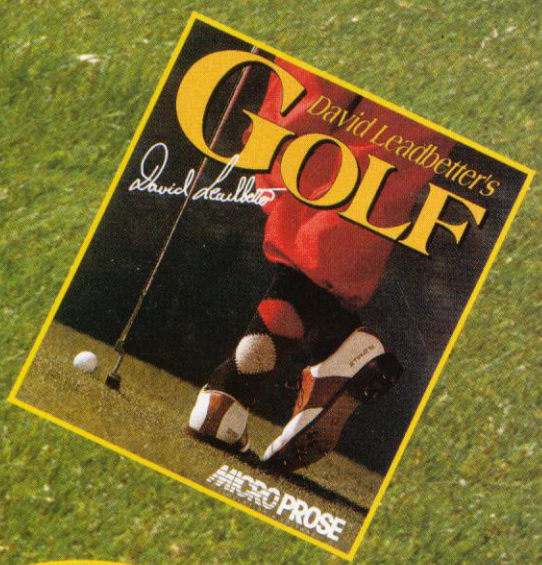
1. Welt: Im ersten Teil muß Dizzy rekrutiert werden. Ihr findet ihn in der letzten Baumstammhöhle vor der Wand. Im nächsten Levelabschnitt findet sich an der Decke ein Baumstamm. In dieser Höhle pendelt die Decke hoch und runter. In den Löchern kann sich geduckt werden. Hier findet sich die erste Baumstammhöhle an der Decke, die ein Wettrennen beherbergt. Setzt Ihr zehn Diamanten ein, darf durch schnelles Drücken von A und B gegen drei verschiedene Toons gerannt werden. Der Bücherwurm spendiert dem Sieger Möhren oder andere Früchte (Melonen, Ananas). Das häßliche Entlein schenkt ein Extraleben, während "Little Beeper" zuerst die Energie auffrischt und bei jedem weiteren gewonnenen Rennen drei (!) Extraleben abläßt. Dementsprechend schwer ist er auch zu besiegen. Als Nachkömmling des Road Runners läuft er erst recht spät los, wetzt dann aber wahnsinnig flink über den Kurs. Mein privater Tip: Taschentuch um den Finger wickeln und über die A- und B-Taste des Game Boys rubbeln. Mit genug Vorsprung in den ersten Sekunden ist der Beeper leicht zu besiegen. So kann der Lebensvorrat auf rund 30 (für Anfänger) oder nur 10 (für Profis als Sicherheit) aufgepeppt werden. Verlaßt Ihr den Raum wieder, muß am Levelende noch Dizzy gefüttert werden und Ihr gelangt in die . . .

2. Welt: Die "Warp-Zone". Hier gibt's noch einige Bonusräume und Wettrennenhöhlen. Nach dem recht leicht zu findenden Ausgang folgt der nächste Level. Hier besucht Ihr die erste Baumstammhöhle an der Decke (vom Rockermaulwurf nach oben springen) und nehmt die nächste Höhle, wieder an der Decke. Hier muß "Furrball" rekrutiert werden. Ihr bekommt drei Versuche, herauszufinden in welcher Tonne sich Furrball versteckt. Schaut Euch einfach an, mit welcher Höhe und Weite er abspringt und ratet dann mindestens zweimal richtig. Jetzt in dem Röhrenlevel weiter nach rechts laufen und in die letzte Höhle an der Decke springen. Hier hilft Furrball weiter. Der folgenden Zug stellt keine große Herausforderung dar (Vorsicht vor den lebenden Bonuskästen). Jetzt folgt der erste Obermotz: Arnold, the Pitbull. Wetzt er durch die Gegend, überspringt Ihr ihn. Bleibt er stehen, springt Ihr auf ihn. Dieses wiederholt Ihr, bis er aufgibt.

3. Welt: Eine der etwas schwereren Welten. Im ersten Level zermalmt Ihr die größeren Feinde mit Hamtons Melone, bevor sie den Baum "schütteln". Im nächsten Level springt Ihr in die Baumhöhle an der Decke am Ende des Levels. Dort drückt Ihr den Schalter, geht wieder hinaus und nehmt die erste Baumhöhle linker Hand. Dort wiedermal die erste Baumhöhle an der Decke besuchen, Knopf drücken und frei ist die kleine Stinkfreundin. Wieder im Wald macht sie Euch mit ihrem Gestank den Weg frei. Durch die nun folgenden hydraulischen Pressen bedarf es eines guten Timings. Am Ende gibt's noch mal ein Rennen zur Lebensauffrischung. Der nun folgende Obermotz kann eigentlich als schwerster Gegner des Spiels betrachtet werden. Ist er nicht zu sehen, haltet Euch stets in der Mitte auf. Kommt er runtergehämmert, springt auf seinen Kopf, bevor er den Arm ausfährt oder springt auf den Arm während er ihn ausfährt (Risiko). Nun behüpft den wandernden Kopf so oft wie möglich (drei mal je Runde sind zu machen). Zieht er das Seil ein, einfach herunter hüpfen und ins Loch stellen. Jetzt läßt der Robo seine Beinchen wandern. Ihr duckt Euch im Loch und genießt die Ruhe. Kommt er jetzt wieder herunter, beginnt der Spaß mit seinem Kopf erneut. Nach ungefähr zehn Kopftreffer segnet er das Zeitliche und ihr betretet nach einer abgefahrenen Zwischensequenz die . . .

4. Welt: Hier feuert Konami ein einzige Kanonade an grafischen Gags ab. Zuerst rast Ihr mit Calamity's Fahrrad durch eine High-Speed-Runde. Dabei werdet Ihr von der alseits bekannten Tierfreundin Elmyra verfolgt. Drückt ständig nach rechts und Ihr habt nichts zu befürchten. Danach wartet Montanas Bodyguard auf Euch. Er will Euch verspeisen und wirft einige Kisten in Eure Richtung. Mit Hamton solltet Ihr einfach abwechseln springen und Euch bücken. Kommen die Kisten gegen Ende sehr schnell, einfach ein paar Melonen loskullern lassen. Habt Ihr auch Ihn besiegt, müßt Ihr eine nette Dame rekrutieren, die Euch im Endeffekt über den großen Abgrund transportiert und den Weg zu Montana freischießt. Geht in die Baumstammhöhle und hüpft von einem Gürteltier aufs nächste. Der Baumstamm linker Hand verbirgt zwei Spielhallen und einige Diamanten. Rechts gehts zur Herzdame, die Euch gern empfängt. Nun wieder nach oben und über den Abgrund geflattert. Nun greift Montana direkt ein. Versteckt Euch vor seinem Riesenbuggy in den Löchern (bücken) und springt, wenn er nach links verschwindet ins nächste Loch. Im nächsten Raum trefft Ihr Euch mit Montana zum absoluten Enddeal. Habt Ihr noch 500 Diamanten dabei, könnt Ihr ihm das Theater ohne Kampf abkaufen – ist das nicht der Fall wird um die Kulturstätte geprügelt. Zuerst springt Ihr über Montana. Er bleibt stets abwechselnd links und rechts stehen. Während er dort wackelt, hüpft Ihr auf seine Birne und bleibt in der Spalte zwischen Wand und Montana stehen. Bevor er sich zur anderen Seite begibt, hüpft der Bösewicht noch zweimal hin und her. Bleibt einfach in der Ecke stehen.
Hüpft er das zweite Mal auf Euch zu, solltet Ihr, kurz bevor er zur anderen Seite springt, einfach nach oben hüpfen, um seinem, nach hinten ausschlagendem Fuß zu entgehen. Nun einfach zur anderen Seite, auf seinen Kopf gehüpft, und das ganze wiederholt, bis er aufgibt.

Völlig losgelöst...

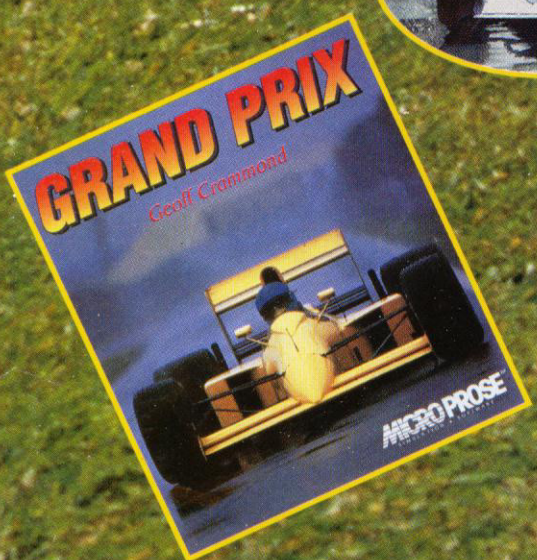












Wenn Sie vom Sieg in Sportsimulationen träumen, dann kommen Sie zu MicroProse! Auf Rasen und Rennbahn greift MicroProse nach Gold und läßt alle Gegner weit hinter sich.

Nehmen Sie zum Beispiel Golf. Im Test gegen "Links 386 Pro", "PGA Tour" für Windows und "Jack Nicklaus Signature Edition", lag "David Leadbetters Golf" eindeutig in der Führung. Laut "PC Format" vom November '92 konnte sich keine andere Simulation mit seinen naturgetreuen 3D-Grafiken, die Schlagaufzeichnungseinrichtung, das Handycap-System, den Video-Playback-Modus und die mit mehreren Kameras ausgestatteten Bahnwahlmöglichkeiten messen.

Das gleiche gilt für Grand-Prix-Rennen. Als Oliver Gavin vor kurzem in Spa, Belgien, als Teilnehmer eines Rennens antrat, war er der einzige Fahrer, der diesen Kurs noch nicht kannte. In der Nacht vor dem Rennen lieh er sich einen Computer mit dem MicroProse-Spiel "Formula One Grand Prix". Auf diese Weise lernte er alles über die Strecke und gewann am folgenden Tag das Rennen. Kein anderes Computer-Rennspiel simuliert so genau.

Nur Sport selbst kann den Vergleich bestehen. Holen Sie sich die besten Sport-Simulationen der Welt von MicroProse.

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Für IBM PC und kompatible Geräte,
Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd., Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel.: +44 (0)666 504 399.

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR



Das große Finale der erfolgreichen 3D-Grafik-Rollenspielserie!











Bildschirmfotos von der IBM-256-Farben Version. Die Bildschirmdarstellung auf anderen Computersystemen kann abweichen.

BLICKEN SIE DEM WAHREN BÖSEN INS AUGE!

Sichern Sie sich einen Blick auf den dritten Teil der EYE OF THE BEHOLDER Saga, und lassen Sie sich verzaubern von den phantastischen Grafiken, der teuflisch verzwickten Geschichte und den zahlreichen farbenfrohen Belohnungsbildern.

Bereiten Sie sich darauf vor, in die Ruinen der Stadt Myth Drannor, in die Welt der FORGOTTEN REALMS® versetzt zu werden. Entreißen Sie ein Artefakt von geheimnisvoller Macht den Fängen des gefürchteten Untoten Acwellan. Ihre Reise wird Sie durch Wälder, Grabkammern, Tempel und Gilden führen. Jeder Ort für sich birgt neue Rätsel, Geheimnisse und Fallen.

Die weiter verbesserte Benutzerführung unterstützt Sie bei Ihrem Kampf ums Überleben.

Nach 40 bis 100 Stunden sind Sie möglicherweise Sieger von EOB III, möglicherweise aber auch nicht.

Packende Features:

- ein breit gefächertes Monster-Bestiarium
- vollkommen neue Monsterrassen, wie Feenkobolde, Wertiger und echsenartige Humanoiden, auch als Saurials bekannt.

Starke Erlebnisse:

- über 30 Porträts und untertitelte Standbilder
- dreimal so viele filmähnliche Zwischensequenzen wie in EOB II
- fünf fantastische Musikstücke
- über siebzig digitalisierte Sound-Effekte
- importieren Sie Ihre Lieblingscharaktere aus EOB II - mit all ihren Waffen, Schätzen und Erfahrungspunkten.

Komplett in deutsch

© 1993 TSR, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, AD&D and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license form Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

FORGOTTEN REALMS™

SSI®

Published by SOFTGOLD; Infohotline: 02131/ 66 02 38
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG